

Kutsunta- ja varusmiespalvelusikäisten miesten kokemuksia digitaalisesta pelaamisesta

Kaisa Kosunen
Minna Laakso

Opinnäytetyö
Toukokuu 2014

Sosiaalian koulutusohjelma
Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala





Tekijä(t) Kosunen, Kaisa Laakso, Minna	Julkaisun laji Opinnäytetyö	Päivämäärä 09.05.2014
	Sivumäärä 72+6	Julkaisun kieli Suomi
		Verkojulkaisulupa myönnetty (X)
Työn nimi KUTSUNTA- JA VARUSMIESPALVELUSIKÄISTEN MIESTEN KOKEMUKSIA DIGITAALISESTA PELAAMISESTA		
Koulutusohjelma Sosiaalialan koulutusohjelma		
Työn ohjaaja(t) Hintikka, Timo Ketola, Tuija		
Toimeksiantaja(t) Pelituki-hanke		
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyön toimeksiantaja oli Pelituki -hanke, joka toimii Itä- ja Keski-Suomen alueilla vuosina 2012-2015 raha-automaattiyhdistyksen rahoituksella. Hankkeen tavoitteena on tuottaa tietoa nuorten pelaamisesta ja pelaamiseen liittyvistä ongelmista sekä kehittää erilaisia menetelmiä ongelmallisen pelaamisen ehkäisyyn, tunnistamiseen, arviointiin ja ongelmiin puuttumiseen.</p> <p>Opinnäytetyön tarkoituksena oli tuoda esiin kutsunta- ja varusmiespalvelusikäisten miesten kokemuksia digitaalisesta pelaamisesta sekä sosiaalisena että kulttuurisena ilmiönä. Tavoitteena oli välittää nuorten mielipiteitä ja kokemuksia pelaamisesta, mitä pelaaminen merkitsi heille, miten se näkyi arjessa ja miten se oli vaikuttanut heidän sosiaalisiin suhteisiin.</p> <p>Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimuksena haastatteleamalla kolmeatoista 18-24-vuotiasta miestä episodisen haastattelun menetelmän avulla. Haastattelut analysoitiin teemoittelun avulla.</p> <p>Nuorten miesten kokemuksissa digitaalisesta pelaamisesta korostui vahvasti siihen liittynyt sosiaalinen puoli, ja pelaaminen oli miehille luonnollinen tapa pitää yhteyttä kavereihin. Pelaaminen oli mukavaa ajanvietettä, harrastus sekä vastapaino arjelle, mikä ei kuitenkaan vienyt pääsääntöisesti aikaa muilta velvollisuuksilta, kuten opiskelulta tai parisuhteelta. Pelaamisen haitat keskittyivät ajankäytön hallintaan.</p>		
Avainsanat (asiasanat) Digitaalinen pelaaminen, pelikulttuuri, sosiaaliset suhteet, nuoret, episodinen haastattelu, narratiivisuus		
Muut tiedot		



Author(s) Kosunen, Kaisa Laakso, Minna	Type of publication Bachelor's Thesis	Date 09052014
	Pages 72+6	Language Finnish
		Permission for web publication (X)
Title CONSCRIPT AND MILITARY SERVICE AGED MEN'S EXPERIENCES OF DIGITAL GAMING		
Degree Programme Degree Programme in Social Services		
Tutor(s) Hintikka, Timo Ketola, Tuija		
Assigned by Pelituki Project		
Abstract <p>The thesis was assigned by Pelituki project, which is a RAY funded operation in Eastern and Central Finland in 2012-2015. The purpose of the project is to provide information about the digital gaming of the adolescents and problems associated with gaming and also develop different kinds of methods for to prevent problematic gaming, to recognize, to evaluate and to interfere with problems associated with gaming.</p> <p>The purpose of this thesis was to bring out the experiences of digital gaming of men in conscript and military service age as both social and cultural phenomena. The objective was to convey the youth's opinions and experiences about gaming, what gaming meant to them, how it appeared in the everyday life and how it affected their social relations.</p> <p>The thesis was a qualitative study, which was implemented by interviewing thirteen 18-24 year-old males using episodic interview as the method. Interviews were analysed by using a thematic analysis.</p> <p>Social perspective was highlighted in the experiences of the young men and playing games was a natural habit to keep in contact with friends. Gaming was a pleasant pastime compared to ordinary life, which in general didn't take time from other responsibilities, such as studying or relationships. The disadvantages associated with gaming were focused on time management.</p>		
Keywords Digital gaming, gaming culture, social relationships, youth, episodic interview, narrative		
Miscellaneous		

Sisältö

1	Johdanto	3
2	Toimeksiantajana Pelituki-hanke.....	5
3	Nuoruus elämänvaiheena	7
4	Nuorisokulttuurista pelikulttuuriin.....	11
5	Pelaaminen ilmiönä	13
5.1	Peligenret	14
5.2	Pelaamisen hyödyt ja haitat	17
6	Pelaaminen tutkimuskohteena	18
7	Tutkimuksen toteutus	24
7.1	Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset.....	25
7.2	Aineiston keruun menetelmät.....	26
7.2.1	Episodinen haastattelu	26
7.2.2	Aikajana haastatteluiden apuvälineenä	28
7.3	Aineiston keruun toteutus.....	29
7.4	Tutkimusaineiston käsittely ja analyysi.....	31
7.5	Tutkimuksen luotettavuus.....	32
7.6	Tutkimuksen eettisyys.....	36
8	Tutkimustulokset	39
8.1	Taustatiedot	39
8.2	Pelaamisen merkitykset ja motiivit.....	40
8.3	Pelaamisen näkyminen arjessa.....	44
8.3.1	Pelaamiseen liitetyt myönteiset piirteet sekä haittapuolet.....	45
8.3.2	Pelaamisen muutos	47
8.3.3	Pelaamisen näkyvyys mediassa ja julkisessa keskustelussa	49
8.4	Sosiaalisuus pelaamisen näkökulmana.....	51
8.4.1	Sosiaaliset piirit ja läheisten suhtautuminen pelaamiseen	51
8.4.2	Pelaaminen osana sosiaalisia suhteita	56
8.4.3	Kasvatus ja vastuu pelaamisen lähtökohdista	58
9	Pohdinta	61
9.1	Tulosten tarkastelu	62

9.2 Tutkimuksen toteuttamisen arviointia	65
Lähteet	68
Liitteet.....	73
Liite 1. Haastattelurunko	73
Liite 2. Pelaamisen aikajana	77
Liite 3. Esittelyteksti	78

1 Johdanto

Pentin varhaisin pelimuisto vie takaisin lapsuuteen, perheen ensimmäisen tietokoneen äärelle. Isä oli ostanut laitteen pitkän maanittelun jälkeen, ja perusteluksi löytyi myös käyttötarkoitus laskujen maksamiseen. Pentti muistaa ihastelleensa tietokonetta isoveljensä kanssa, ja odottaneen kuumeisesti omaa pelivuoroaan. Joskus pelaaminen saattoi huomaamatta venyä aamun pikkutunneille asti. Nykyään Pentin arkea rytmittävät opiskelu, tyttöystävä sekä hengailu kavereiden kanssa. Kun aikaa jää, Pentti nappaa kuulokkeet päähänsä ja kirjautuu ystäviensä seuraksi verkkopelien maailmaan.

Pentin tarina on kuvitteellinen kertomus tavallisen pelaajan elämästä. Tarina välittää nykyajan nuoren aikuisen kokemuksia siitä, millaiselle pelaaminen näyttäytyy osana arkea. Pelaaminen on yleistynyt Suomessa vuosituhannen vaihteessa tietotekniikan kehittyessä ja levitessä jatkuvasti yhä laajemman joukon aktiviteetiksi. Pelaajabarometrin mukaan aktiivisia, vähintään kerran kuussa digitaalisia pelejä pelaavia henkilöitä on jo yli puolet Suomen väestöstä (Mäyrä & Ermi 2014, 15). Pelaamisen yleistyessä myös peleihin ja pelaamiseen liittyvä tutkimus on kasvanut. Tästä huolimatta Suomessa digitaaliseen pelaamiseen liittyvä tutkimus on vielä ollut varsin vähäistä ja pelaajien omia kokemuksia on saavutettu tutkimuksissa lähinnä määrällisten tutkimuksen keinoin, jättäen pelaajien omat mielipiteet, merkitykset ja syvemmät kokemukset vähäisemmälle huomiolle. Varsinkin nuorten aikuisten pelaamiskokemuksia laadullisen tutkimuksen keinoin ei ole juurikaan kartoitettu. Tutkimuksen osalta esimerkiksi Ermin, Mäyrän ja Heliön mukaan pelit nousevat usein median otsikoissa esille, mutta varsinaisesti lasten pelaamisesta harrastuksena ja pelien merkityksestä on melko vähäisesti tutkimustietoa. Myös pelaavien lasten oma ääni ja näkökulmat tulevat vähäisesti esille tutkimuksissa. (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005a, 110.)

Digitaaliseen pelaamiseen rajaamme opinnäytetyössämme kaiken elektronisilla laitteilla tapahtuvan pelaamisen, joka ei liity rahapelaamiseen. Digitaalisen pelaamisen termin käyttöön päädyimme, koska mielestämme muut tutkimuksissa käytetyt käsitteet kuten "videopelaaminen" ja "tietokonepelaaminen" rajaavat pelaamisen tiettyyn pelilaitteeseen. Käsitteenä digitaalinen pelaaminen näyttäisi olevan suomalaisessa tutkimuksessa käytetyin ja esimerkiksi suomalainen pelitutkija Frans Mäyrä käyttää tutkimuksissaan samaa käsitettä. Lisäksi sosiologi Aphra Kerr (2006, 3) perustelee digitaalinen peli termin käyttöä ja käyttää käsitettä digitaaliset pelit viitataksaan termillä koko aihealueeseen ja kattaakseen sillä kaikki arcade-, tietokone-, konsoli- ja mobiilipelit kaikkine monimuotoisuuksineen. Kerrin (2006) mukaan digitaaliset pelit tulivat näkyviin hyödyllisenä nimityksenä aihealueelle pelitutkimuksen maailmanjärjestön (DIGRA) muodostamisen yhteydessä vuonna 2003. Yhteisymmärrys kehkeytyi pitkän keskustelun aikana siitä, että terminä digitaaliset pelit viestittivät sekä eroavaisuuksista että historiallisesta ja muodollisista samankaltaisuuksista digitaalisten ja ei-digitaalisten pelien välillä. (Mts. 3.)

Opinnäytetyömme tarkoituksena on tuoda kohderyhmämme ääni kuuluville haastatteluista syntyvien kertomusten kautta ja samalla tarkastella nuorten miesten pelaamista sosiaalisena ja kulttuurisena ilmiönä. Tavoitteena on välittää nuorten mielipiteitä pelaamisesta, mitä pelaaminen merkitsee heille, miten se näkyy arjessa ja miten se on vaikuttanut heidän sosiaalisiin suhteisiin. Opinnäytetyötämme varten haastattelimme syksyn 2013 aikana yhteensä kolmeatoista 18–24 -vuotiasta miestä episodisen haastattelun menetelmällä. Episodisessa haastattelussa yhdistyvät teema- ja narratiivisen haastattelun elementit kertomusten muodostamisessa ja haastattelun rakenteessa. Pyrimme lähestymään pelaamista opinnäytetyössämme mahdollisimman objektiivisesta näkökulmasta korostamatta pelaamisen ongelmakeskeisyyttä tai muita ilmiön ääripäitä. Tämän vuoksi halusimme aineistoomme monipuolisesti erilaisia pelaajia, sekä satunnais- että harrastajapelaajia, jotka eivät välttämättä koe oman pelaamisen olevan ongelmallista.

Opinnäytetyömme on osa Pelituki -hankkeen tiedontuotantoa ja sen tutkimus perustuu Pelituki -hankkeen kanssa sovittuun toimeksiantoon. Hankkeen toiveena oli saada kerättyä laadullista aineistoa kohderyhmästä, muutoin toteutuksen suunnittelimme itse ottaen huomioon toimeksiantajan toiveet ja heidän hankesuunnitelmansa raamit. Keskeisenä lähtökohtana Pelituki -hankkeen tekemälle tutkimukselle nostetaan nuorten digitaalinen pelaaminen ja heidän siihen liittämät kokemukset. Jyväskylän Sovatek-säätiön osahankkeen kohderyhmä koostuu kutsunta-, varusmies- ja siviilipalvelusikäisistä, mikä omalta osaltaan on ohjannut opinnäytetyön aiheen rajaamista. Kohderyhmämme on rajattu Pelituen Sovatek -säätiön osahankkeen mukaisesti ikähaarukkaansa, joka sisältää 17-29 -vuotiaat miehet. Omasta tutkimuksestamme olemme jättäneet alaikäiset alle 18-vuotiaat pois, jotta kaikki haastatteluihin osallistuvat olisivat täysi-ikäisiä ja siten itse täysivaltaisia haastatteluihin osallistumisestaan. Myös pelaaminen on rajattu tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaamiseen, jättäen tästä määrittelystä rahapelaamisen ja ei-digitaalisen pelaamisen tutkimuksen ulkopuolelle. Tämän rajauksen teimme, koska koimme aiheen olevan muutoin liian laaja ja halusimme pitää rajauksen samansuuntaisena Pelituki -hankkeen toimintasuunnitelman kanssa.

2 Toimeksiantajana Pelituki-hanke

Opinnäytetyömme toimeksiantajana toimii Pelituki -hanke, johon tutustuimme hankkeen projektipäällikön Jarkko Järvelinin kautta. Hanke on toiminnassa vuosina 2012–2015 Itä- ja Keski-Suomen alueilla. Hankkeen päämääränä on lisätä tarvittavan tuen ja avun laatua ja saatavuutta lasten ja nuorten ongelmalliseen pelaamiseen, sekä löytää aiheeseen kulttuurinen näkökulma. Pääprosesseihin hankkeessa kuuluvat työmenetelmien ja toimintamallien kehittäminen, tiedontuotanto ja hankkeen tulosten juurruttaminen sekä levittäminen. Hankkeen yleisinä tavoitteina on, että nuorten, heidän läheistensä, nuoria kohtaavien ammattilaisten ja hankkeen kehittämistyön käytössä on monipuolista

ja jäseneltyä tietoa nuorten pelaamisesta ja pelaamiseen liittyvistä ongelmista. Nuorten arjen toimintaympäristöissä hyödynnetään ennalta ehkäisyä, riskien tunnistamista ja ongelmiin puuttumisen tasoja ja jäseneltyä nuorten pelaamisesta ja pelihaitoista tehdään eri osapuolten näkökulmista. Tavoitteena on myös, että nuorten parissa työskentelevillä ammattilaisilla ja nuorten läheisillä on käytössään erilaisia menetelmiä ongelmallisen pelaamisen ehkäisyyn, tunnistamiseen, arviointiin ja ongelmiin puuttumiseen. (Pelituki -hankkeen toteuttamissuunnitelma 2013.) Omassa opinnäytetyössämme keskitymme erityisesti Pelituki -hankkeen kehittämistyön tukemiseen tuottamalla laadullisen tutkimuksen menetelmillä tietoa kutsunta- ja varusmiespalvelusikäisten miesten pelaamisesta.

Itsessään koko Pelituki -hanke jakautuu kolmeen osahankkeeseen, joista Jyväskylän osahanke toimii Sovatek -säätiön alla. Jyväskylän osahankkeen kohderyhmänä ovat kutsunta- ja varusmiespalvelusikäiset miehet, minkä vuoksi myös opinnäytetyömme kohderyhmä rajautui kyseiseen sukupuoli- ja ikäryhmään. Kuopion Kriisikeskuksen osahankkeen kohderyhmänä ovat lastensuojelun työntekijät sekä näiden verkostot. Kehittämiskeskus Tyynelän painopisteenä ovat puolestaan toisen asteen oppilaitokset ja opiskelijat. (Pelituki -hanke 2014.) Pelituki -hankkeen tiedontuotannon tavoitteena on tuottaa tietoa nuorten pelaamisesta ja siihen liittyvistä ongelmista hankkeen kehittämistyön pohjaksi. Hankkeen aikana tuotettu tieto on samalla myös itsenäinen tuotos, joka tukee mediakasvatusta ja digitaalisista peleistä ja pelaamisesta syntyvän sivistyksen leviämistä. Sekä kehittämistyötä ohjaavana tekijänä että itsenäisenä tuotoksena tiedontuotannon tulee rakentua olemassa olevan tiedon pohjalle, joten osana tiedontuotantoa on myös seurattava nuorten pelaamiseen ja peliongelmiin liittyvää ajankohtaista tutkimusta ja kehittämistyötä. Pelituki -hankkeen omassa aikaisemmassa tiedontuotannossa on tiedontuotannon ensimmäisessä vaiheessa jo kerätty kyselyaineistot, jotka koostuvat nuorten kyselyistä (N=732), ammattilaisten kyselyistä (N=336) ja Kuopion osahankkeessa toteutetuista läheiskyselyistä (N=42). Lisäksi on tehty nuorten, ammattilaisten ja läheisten haastatteluja eri toimintaympäristöissä. Nämä ai-

neistot on kerätty syksyllä 2012 ja keväällä 2013. (Pelituki -hankkeen toteutamis suunnitelma 2013.)

Pelituki -hankkeen perimmäisenä tarkoituksena on selvittää, mistä pelaamisessa on kysymys ja kokonaisuudessaan Pelituki -hanke huomioi tiedontuotannossaan, kuten muussakin kehittämistyössään, nuorten pelaamista tarkastellen sitä nuorten, heidän läheisten ja nuoria työssään kohtaavien ammattilaisten näkökulmasta. Nuorten näkökulmaa avataan hankkeessa erilaisilla kyselyillä, haastatteluilla ja ryhmätilanteilla, minkä jatkoksi myös opinnäytetyömme tulokset tulevat. Tärkeää on nuoren oman äänen ja kokemusasiantuntijuuden esille tuominen. (Mt.) Myös opinnäytetyömme haastatteluissa kartoitamme haastateltavien kokemusten kautta, mitä digitaalinen pelaaminen kohderyhmille tarkoittaa ja keskitymme yleisesti pelaamiseen sekä pelikulttuuriin liittyviin kysymyksiin tiedontuotannollisen näkökulman toteutumiseksi Pelituki -hanketta varten.

3 Nuoruus elämänvaiheena

Nuoruusikä on perinteisesti nähty siirtymävaiheena lapsuudesta aikuisuuteen. Nuoruuden ja aikuistumisprosessin määrittelyn lähtökohtana voi olla ihmisen psyykinen, fyysinen tai sosiaalinen kehitys tai lainsäädäntö. (Marin 2001, 229; 231.) Nuoruus nähdään perinteisesti alkavaksi 12-vuotiaana ja päättyvän 22-vuotiaana. Tämä ajanjakso voidaan jakaa karkeasti kolmeen eri vaiheeseen; varhaisnuoruus 12-14-vuotiaana, varsinainen nuoruus 15-17-vuotiaana ja jälkinuoruus 18-22-vuotiaana. (Aalberg & Siimes 2007, 15; 68.) Suomen lainsäädännössä nuoruuden määritelmä vaihtelee lain tarkoituksen mukaan, esimerkiksi nuorisolaissa (L27.1.2006/72) tarkoitetaan nuorella alle 29-vuotiasta ja puolestaan lastensuojelulaissa (L13.4.2007/417) nuorella tarkoitetaan 18-20-vuotiasta.

Nuoruusiän kehityksellisenä haasteena on saavuttaa autonomia. Autonomian saavuttamiseksi nuoren tulee irrottautua vanhemmistaan ja lapsuuden kodistaan. Nuoruudessa turvaututaan yhä enemmän vanhempien sijasta ikätovereihin, joiden kanssa jaetaan omia ajatuksia. (Aalberg & Siimes 2007, 67-68.) Nuoruuden kehitystä määrää ainakin neljä kokonaisuutta, jotka luovat pohjaa nuoren psyykkis-sosiaaliselle kehitykselle: puberteetti, ajattelun kehitys, sosiaalisten suhteiden muutokset ja muuttuvat kehitystehtävät. Nuoruuden keskeiset kehitystehtävät ovat sukupuoli-identiteetin omaksuminen, suhteiden luominen molempiin sukupuoliin, koulutuksen hankkiminen ja valmistautuminen työ- sekä perhe-elämään. Myöhäisnuoruuden tai varhaisaikuisuuden kehitystehtäviä ovat puolestaan puolison valinta, perheen perustaminen ja työelämään siirtyminen. (Nurmi, Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Pulkkinen & Ruoppila 2006, 126; 131-132.) Rönkä (1994, 153) näkee näiden kehitystehtävien lisäksi keskeisinä positiiviseen suuntaan virittävinä käännekohtina nuoren elämässä muuton toiselle paikkakunnalle, asepalveluksen ja ystäväpiiriin muuttumisen.

Suomalaisen koulutusjärjestelmän vuoksi nuoret tekevät koulutuspäätöksensä aikaisimmillaan 15-16 -vuotiaina, käytännössä kuitenkin usein vasta toisen asteen koulutuksen päättymisen jälkeen. Suomalainen koulutusjärjestelmä aiheuttaa sen, että nuoret tekevät hyvin myöhään koulutusratkaisunsa ja usein korkeammasta koulutuksesta valmistutaan vasta lähempänä 30. ikävuotta, joka myös siirtää varhaisaikuisuuden kehitystehtäviä myöhemmäksi, kuten perheen perustamista ja työelämään siirtymistä. (Nurmi ym. 2006, 156-157.) Suomalaisessa yhteiskunnassa nuorten näkemys aikuistumisesta on sidoksissa ajatukseen koulutukseen ja työntekoon sopeutumisesta. Kuitenkaan nuorilla ei välttämättä ole kiire kiinnittyä työelämään koska vapautta ja sen tuomaa huolettomuutta ihannoidaan. Tämä hauskuuden ja vapauden arvostaminen osaltaan pidentää nuoruuden elämänvaihetta. (Raitanen 2001, 206.)

Nuoren kehityksessä korostetaan nykyisin sosiaalisen ympäristön vaikutusta fyysisen kypsymisen sijaan. Nuoren kehitykseen vaikuttavat erilaiset yhteiskunnalliset normit, kulttuuri, käytännöt ja instituutiot. (Raitanen 2001, 194.)

Myös ystävyysuhteilla on merkittävä rooli nuoren persoonallisuuden kehittämisessä. Nuoruusiässä samaa sukupuolta olevien ystävyysuhteet ovat kiinteitä ja pitkäkestoisia ja heitä yhdistävät iän lisäksi samanlainen tausta, harrastukset ja samansuuntainen ajatusmaailma. (Aaltonen, Ojanen, Vihunen & Vilén 2003, 93.) Pojat hakeutuvat murrosiässä laajempiin poikaporukoihin, kuitenkin myöhemmässä vaiheessa nämä porukat pienenevät ryhmiksi, joilla on yhteisiä harrastuksia ja mielenkiinnon kohteita (Aalberg & Siimes 2007, 123-124). Samaan ryhmään kuuluvien nuorten ajattelun ja kiinnostusten samanlaisuuteen syynä voi olla ensinnäkin se, että samoissa ryhmissä vaikuttavat toistensa ajatusmaailmaan, jolloin puhutaan sosialisatiosta. Toisena syyinä ajatteluiden samankaltaisuuteen voi olla myös että samankaltaiset nuoret hakeutuvat itselleen sopiviin ryhmiin, joilla on jo valmiiksi samanlainen ajatusmaailma, tällöin on puolestaan kyse selektiosta (Nurmi ym. 2006, 139.) Poikien pienemmät ja tiiviimmät ryhmät eivät enää sulje tyttöjä pois samalla lailla kuin isommissa poikaporukoissa. Käyttäytyminen ryhmässä voi olla korostuneen maskuliinista tai uhoavaa, ja siinä etsitään omia rooleja ja käyttäytymismalleja. Kun pojan persoonallisuus kehittyy, myös ryhmien merkitys vähenee ja poikien kiinnostus suuntautuu enemmän parisuhteen muodostamiseen. Osa kaverisuhteista säilyy ja muuttuu läheisemmiksi ystävyysuhteiksi kun taas osa kavereista jää pois. (Aalberg & Siimes 2007, 124.)

Vapaa-aika ja harrastaminen muodostavat monelle nuorelle merkittävän informaalin oppimisympäristön. Nuoret tuovat esille harrastusten merkityksistä muun muassa sosiaaliset vuorovaikutustaidot, itsenäistymisen, ryhmässä toimimisen taidon, kuntoilun ja rentoutumisen, mutta myös arvomaailman kehittymisen, kuten suvaitsevaisuuden erilaisuutta kohtaan ja voittamisen ja häviämisen opetteluun. (Aaltonen ym. 2003, 205-206.)

Nuorten sosiaalistaminen yhteiskuntaan on muuttunut vuosien saatossa. Nykyaikana sosiaalistajina perheen, koulun ja vertaissuhteiden rinnalle on nousut media sekä sen tuomat asenteet ja arvot. Media tarjoaa valmiita mielipiteitä erilaisiin asioihin ja näitä toiminta- ja ajatusmalleja voi olla vaikea sivuuttaa.

Osana median luomaa mielikuvaa trendeistä ja kulttuureista on syntynyt myös nuorten kulutuskäyttäytyminen, jolloin nuoret ilmaisevat itseään vaatevalinnoiltaan ja tavarahankinnoillaan. (Raitanen 2001, 190.) Kulttuureista ja erilaisista trendeistä on enää vaikea löytää kansallisia piirteitä, sillä kulutuskäyttäytymiseen ja asenteisiin vaikuttaa koko ajan kiihtyvä globalisaatio. Tämän päivän nuoret elävät edistyneen teknologian aikakaudella ja tieto- ja viestintäteknikka on lähes kaikkien nuorten saatavilla jatkuvasti, jolloin myös tiedonhaku ja sosiaalinen kommunikaatio on aiempaa helpompaa ja laajempaa. (Nurmi ym. 2006, 157-158.)

Nykyään ajatus siitä, että ihmisten tulisi omata tietyt pakolliset taidot, on kariutumassa. Teollistumisen ja varsinkin tietotekniikan lisääntyessä ovat yhteiskunnassa tarvittavat taidot ja taitojen oppimistyylit muuttuneet, esimerkiksi ennen välttämättöminä pidetyt taidot, kuten maanviljely, kalastus ja käsityötaidot, eivät ole enää nykyaikana tarpeellisia selviytymisen kannalta. (Raitanen 2001, 189.)

Suomalaisessa yhteiskunnassa miesten velvollisuutena on suorittaa asepalvelus, ja yleensä se suoritetaan toisen asteen koulutuksen jälkeen, ennen työelämään siirtymistä. Asevelvollisuuslain (L28.1.2007/1438) mukaan jokainen miespuolinen Suomen kansalainen on asevelvollinen ja suorittamaan varusmiespalveluksen omien mahdollisuuksiensa mukaan. Kutsunnat koskevat kaikkia miespuolisia Suomen kansalaisia, jotka täyttävät 18 vuotta sinä vuonna ja niitä alle 30-vuotiaita, jotka eivät ole aiemmin jostain syystä kutsuntoihin osallistuneet ja joita ei ole erikseen tarkastettu. Varusmiespalvelus suoritetaan normaalisti 19-20 -vuotiaana, erikoistapauksissa 18-29-vuotiaana. (Puolustusvoimat 2012, 12-13.)

4 Nuorisokulttuurista pelikulttuuriin

Nuorille on ominaista kuulua moneen eri ryhmään samanaikaisesti. Vertaisryhmien piirissä on suurta vaihtelua ryhmään kuulumisen intensiteetissä eli miten paljon nuoret käyttävät aikaansa tai muutoin investoivat näihin ryhmiin. Ryhmiin voidaan panostaa vain osa-aikaisesti ja niistä lähteminen on tällöin helppoa. Toisaalta ryhmään kuuluminen voi olla olennainen osa yksilön identiteettiä, vaikka ryhmällä itsellään ei ole tarkkoja normeja. Lähteenmaa (2000, 35-36) esittää, että tällaisia normittomiin yhteisöihin vahvasti sitoutuneita henkilöitä on olemassa muun muassa monissa fanikulttuureissa ja internetissä toimivissa verkkoyhteisöissä. Ryhmään sitoutuminen ja siihen satsaaminen ovat kuitenkin eri asioita. Henkilö voi omassa mielessään liittyä vahvasti johonkin tiettyyn ryhmään, muttei kuitenkaan panosta suuremmin ryhmän käytäntöihin.

Pelaaja voi harrastaa useampaa eri pelikulttuuria samanaikaisesti, esimerkiksi pelaaja voi olla kiinnostunut useammasta eri genrestä tai pelistä. Usein kuitenkin peliharrastuksessa erikoistutaan johonkin tiettyyn peliin, pelisarjaan tai peligenreen, jolloin kyseessä on fanitus. Pelifanit voivat käyttää huomattavan määrän aikaansa ja energiaansa pelatessaan tiettyä peliä tai pelityyppiä, hankkiakseen uusimman pelin jostain uusimmasta pelisarjasta tai seuratesaan ja osallistuessaan pelin ympärillä olevaan keskusteluun verkkoyhteisöissä. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 30.) Kulttuurintutkija Aki Järvinen kirjoittaa pelaamisen fanikulttuureista yhtenä merkittävänä osana digitaalista kulttuuria. Fanikulttuurit syntyvät jonkun tietyn pelin, pelityypin tai peleihin liittyvien harrastusten ympärille vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Pelaamiseen liittyvä kulttuuri jättää Järvisen mukaan musiikin vähäpätöisempään asemaan, joka yhdistää olennaisesti muita nuoriso- ja fanikulttuureita. Aiemmin fanikulttuuri on ilmentynyt pelilehtien kautta, mutta internet on nyttemmin mahdollistanut erilaisia pelaamiselle omistettuja kotisivuja ja uutissivustoja. Internet toi tullessaan myös verkkopelaamisen, joka antaa mahdollisuuden

kohdata saman pelin pelaajia eri puolilta maailmaa. Useiden verkkopelien sisälle on myös mahdollista perustaa oma klaani, eli pelaajien ryhmittäytymisen pelin sisälle. Klaanit kilpailevat ja taistelevat toisia klaaneja vastaan. (Järvinen 2000, 178-179.)

Pelaamisen kulttuuriin liittyy myös useita johdannaiskulttuureita. Johdannaiset voivat hyödyntää digitaalisia pelejä sellaisenaan tai vain osaa siitä. Tällaisina kulttuurin muotoina voidaan pitää esimerkiksi cosplayta, jossa pukeudutaan jonkun populaarikulttuurissa esiintyvän hahmon mukaisesti, ja yhä useammin hahmot ovat digitaalisista peleistä tuttuja. Tämän lisäksi peleistä johdannaista harrastuksia voivat olla peliblogien kirjoittaminen, pelivideoiden katselu tai niiden tekeminen itse sekä lanittaminen. Lanitus tarkoittaa pelaamista yhdessä kavereiden tai tuttujen kanssa samassa tilassa paikallisverkkoyhteyden välityksellä. Lisäksi Suomessakin elektroninen urheilu eli kilpapelaminen on myös nostanut suosiotaan viimeisten vuosien aikana. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 24-31.) Kilpapelamista voi harrastaa millä tahansa digitaalisella pelillä, ja tilanteissa pelaajat pelaavat toisiaan tai peliä vastaan kilpailullisesti (Esports 2014).

Pelaajat harvoin kantavat ulkoisia merkkejä pelaamisestaan, mutta erilaisissa pelitapahtumissa, kuten laneissa tai roolipelitapahtumissa, pelaamiseen liittyvä kulttuuri tulee näkyvämmäksi. Ihmiset jakavat saman kielen ja käyttävät samaa terminologiaa. Lisäksi näillä ihmisillä on omia rituaalejaan, kuten koontua yhteen pelaamaan ja monet keräävät peleihin liittyvää esineistöä. Nykyään pelikulttuurin jäsenet myös liittyvät verkkosivustolle tai keskustelupalstoille, joka on virtuaalinen, mutta tunnistettava yhteinen tila. (Mäyrä 2008, 25.)

Sotamaan mukaan digitaalinen pelaaminen on kasvanut liian suureksi jotta sitä voitaisiin pitää yksinomaan alakulttuurina. Sen sijaan digitaalinen pelaaminen voidaan nähdä yhtenä isona kulttuurina, jonka sisällä on useita alakult-

tuureita. Usein nämä alakulttuurit rakentuvat tiettyjen peligenrejen ympärille. (Sotamaa 2009, 54.)

Pelaamisen alakulttuurista on vaikea nähdä niin sanottuja satunnaispelaajia. Nämä pelaajat harvoin määrittelevät itseään pelaajiksi tai tuntevat kuuluvansa pelaamisen alakulttuurin jäseniksi, mutta siitä huolimatta heitä voidaan pitää näkymättömänä enemmistönä digitaalisten pelien pelaajina. Satunnaispelaajat ja heidän vastakohtansa, harrastajapelaajat, ovat vaikeita määritellä esimerkiksi ainoastaan viikoittaisten pelituntien määrällä. Erottelu satunnais- ja harrastajapelaajan välillä on epäselvä, koska luokittelu voidaan tehdä joko pelaamisen intensiteetin kautta tai omistautumisena peliin harrastuksena. Lisäksi luokittelu voidaan tehdä erilaisten pelimieltymyksien ja pelityylien kautta, esimerkiksi jotkut pelit mielletään kasuaaleiksi tai rennoiksi, ja näiden pelien pelaajat voidaan luokitella satunnaispelaajiksi, vaikka he käyttäisivätkin suuren osan päivästänsä pelaamiseen. Tavalliset satunnaispelaajat jäävät yleensä huomioimatta tutkimuksissa, koska ne eivät ole niin paljoa esillä mediassa. (Mäyrä 2008, 26-28.)

5 Pelaaminen ilmiönä

Tilastokeskuksen teettämän ajankäyttötutkimuksen mukaan tietokoneen käyttö on yleistynyt selvästi viimeisen kymmenen vuoden aikana. Nuorilla miehillä tietokoneen käyttö on ohittanut television suosituimpana vapaa-ajanviettovälineenä 2000-luvulla. Tutkimuksen mukaan vuonna 2009 10-24 -vuotiaat miehet viettivät aikaa keskimäärin vähän alle kaksi tuntia tietokoneen parissa, josta pelaamiseen käytettiin vähän vajaa tunti. Tietokoneen käyttöön ei tutkimuksessa ole laskettu mukaan tietokoneella tehtävää television katselua, opiskelua tai verkkolehtien lukemista. (Tilastokeskus 2009.) Puolestaan Kallion, Kaipaisen ja Mäyrän (2007, 22; 35) kyselytutkimuksen mukaan 15-24 -vuotiaat miehet pelaavat digitaalisia pelejä keskimäärin 8,7 tuntia viikossa.

Nuoret alle 40-vuotiaat miehet ovat aktiivisimpia viihteellisten digitaalisten pelien pelaajia. Vähintään kerran kuussa digitaalisia viihdepelejä pelaavan henkilön keski-ikä on 33,6 vuotta.

5.1 Peligenret

Nuoria haastateltaessa opinnäytetyötämme varten heiltä kysyttiin, mitä digitaalisia pelejä he pelasivat. Vastauksien yhteydessä esille tulivat myös erilaiset peligenret, joihin nuoret pelaamansa pelinsä saattoivat nimetä esimerkiksi toiminta-, strategia- ja roolipeleihin.

Genrejä näille peleille voi olla kuitenkin useita erilaisia, ja pelit saattavat myös sijoittua tunnusmerkeiltään useampaan eri genreen. Tämä tekee genrejen nimeämisestä usein haasteellista, ja genret saatetaan määritellä monilla eri nimillä ja erilaisten digitaalisten pelien piirteiden perusteella. Esimerkiksi kirjastojen mediakasvatukseen keskittyvän nettisivuston määritelmän mukaan pelien genre eli lajityyppi auttaa pelin sisällön ymmärtämisessä. Pelien genressä pidetään myös keskeisenä pelitapaa, joilla digitaalisia pelejä pelataan ja pelit harvoin sijoittuvat tiettyyn genreen tai peleistä löytyy vähintään piirteitä myös muista genreistä. Genret pystytään myös jaoittelemaan edelleen erilaisiin alagenreihin. (Genret 2014.)

Kirjastojen mediakasvatussivusto (2014) jakaa sekä kuvailee pelit kahdeksaan tiettyyn eri genreen, sekä huomioi myös ”muut genret” omana otsikkonaan sosiaalisille peleille, joilla tarkoitetaan myös seurapelejä. Lueteltuun kahdeksaan genreen kuuluvat retropelit, simulaatiopelit, tasohyppelyt, toimintapelit, strategiapelit, roolipelit, urheilu- ja kuntoilupelit sekä musiikkipelit. (Mt.) Sosiiaalipsykologian tutkija Atte Oksanen ja sosiologian dosentti Sari Näre (2006, 64-71) jakavat puolestaan pelit omana esimerkkinään kymmeneen alaryhmään, joihin kuuluvat toiminta- ja taistelupelit, seikkailupelit, tasohyppelyt, roolipelit, ongelmanratkaisupelit, strategiapelit, simulaatiopelit ja simulaattorit, auto-, ralli- ja ajopelit, urheilupelit, sekä opetuspelit.

Retropeleillä tarkoitetaan tässä yhteydessä varhaisia, vanhempia tietokone- ja konsolipelejä, joita voidaan pelata joko vanhoilla laitteilla, tietokoneilla pelejä simuloivilla emulaattoreilla tai lataamalla uusille pelikonsolleille. Simulaatiopeleissä jäljitellään usein erilaisia tilanteita kuten erilaisten kulkuneuvojen toimintoja. Perinteisessä tasohyppelypelissä edetään sen sijaan niin, että hahmolla liikutaan sivuttaissuuntaisesti oikealle. Samalla myös pelien tasot vaikeutuvat pelin edetessä. Taso on yleensä myös läpäistävä tietyssä määrättyssä ajassa tai pelihahmon on pysyttävä ruudulla samalla kun tausta liikkuu eteenpäin. Toimintapeleillä voi olla useita erilaista nimitystä ja alaluokkaa. Näihin alaluokkiin kuuluvat taistelupelit ja räiskintäpelit, joista räiskintäpelien yhteydessä voidaan puhua edelleen myös lyhenteillä FPS (first person shooter) ja TPS (third person shooter), joilla tarkoitetaan nimensä mukaisesti pelaajan hahmon ensimmäisestä tai kolmannesta persoonasta kuvattuja ammutapelejä. Räiskintäpeleissä olennainen sisältö keskittyy yleensä kentistä selviytymiseen vihollisia vastaan erilaisten aseiden avulla, kun taas taistelupeleissä keskitytään lähitaisteluun. (Genret 2014.) Räiskintäpelien yhteydessä käytetyistä ensimmäisen ja kolmannen persoonan termeistä peleissä on avannut muun muassa Seth Giddings. Giddings on tutkinut digitaalista pelaamista ja varsinaista leikkimistä kuvaamalla videokameralla kahta poikaansa heidän pelatessaan digitaalista peliä Legoista ja leikkimistään varsinaisilla Lego-palikoilla. Tutkimuksen analyysissä poikien pelaamasta Lego Racers 2 pelistä pelin kuvataan käyttävän kolmannen persoonan näkökulmaa, jonka Giddings kuvaa useiden suosituimpien, nykyisten peligenrejen esitysmuodoksi. Termi ”kolmas persoona” on määritelty vastakohtaisesti ”ensimmäisen persoonan” virtuaalikameralle eli pelaajan näkökulmalle pelissä. Ajopelit ja monet seikkailupelit käyttävät melkein aina kolmannen persoonan näkökulmaa oletusasetuksena digitaalisissa peleissä. Tällöin pelaajan näkökulmaa näyttävä virtuaalisen kameran kulma leijuu välittömästi pelaajan käyttämän pelihahmon takana näyttäen samalla pelihahmon edessä avautuvan pelimaailman. Kuitenkin monet pelit sallivat myös vaihtoehtoisesti ensimmäisen persoonan näkökulman, eli esimerkiksi pelaajan näkökulmasta tapahtumat näkyvät digitaalisessa pelissä yhte-

näisenä jatkumona kuten näkymä auton tuulilasissa ajajan näkökulmasta tarkasteltuna. Giddingsin mukaan tämä terminologia kolmannen- ja ensimmäisen persoonan näkökulmista on adaptoitu elokuva teorian käsitteistä subjektiivisista kameran asemoinnista. (Giddings 2007, 35-39.)

Oksasen ja Näreän mukaan juonen merkitys korostuu seikkailupeleissä, joissa myös pyritään ratkaisemaan tehtäviä kyseisissä peleissä löydettyjen esineiden sekä peleissä kohdattujen ihmisten avulla. Vastavuoroisesti ongelmanratkaisupelit rakentuvat usein nimityksensä mukaisesti älyllisten ongelmien ratkaisuun, sekä kykyyn muodostaa loogisia päätelmiä. (Oksanen & Näre 2006, 65; 67.)

Strategiapelit ovat useimmiten tietokoneella pelattavia pelejä, ja niitä pidetään kirjaston mediakasvatussivuston mukaan yhtenä suosituimpina genrenä. Strategiapelien keskeisimpänä teemana on yleensä sota. Vastapuoli yritetään voittaa taktikoimalla sekä siirtoja ennalta arvioimalla. Strategiapelit pystytään edelleen jaoittelemaan vuoropohjaisiin eli TBS (a turn-based strategy) ja reaaliaikaisiin eli RTS (real time strategy) peleihin. Nimensä mukaisesti vuoropohjaisissa strategiapeleissä on vuorottaiset siirrot tai toiminnot, kun taas toisessa alagenressä pelataan reaaliaikaisesti. Roolipeleissä, jotka tunnetaan myös lyhenteellä RPG (role playing game), keskeisinä piirteinä voidaan pitää hahmon muokattavuutta sekä kehittämistä ja moniulotteista kehystarinaa. Pelien miljöö on myös usein korostunut fantasialla, ja peleissä edistyminen vaatii vuorovaikutusta joko kanssapelaajien tai peleihin valmiiksi ennalta ohjelmoitujen NPC -hahmojen (non-player character) avulla. Urheilu- ja kuntoilupeleissä yritetään mallintaa oikeita urheilulajeja. Urheilupelit voidaan edelleen jaoitella karkeasti auto- ja ajopeleihin, joukkuepeleihin ja muihin urheilupeleihin. Viimeisenä genrenä ovat musiikkipelit, joihin sisältyvät myös rytmipelit. (Genret 2014.) Opinnäytetyössämme käytämme edellä listattuja kuvauksia eri genreistä, jotta lukija saisi mahdollisimman hyvän kuvan haastateltavien mainitsemista digitaalisista peleistä ja niihin liittyvistä kokemuksista sekä kertomuksista.

5.2 Pelaamisen hyödyt ja haitat

Pelaamisen vaikutuksiin liitetään niin positiivisia kuin negatiivisiakin tuloksia ja nämä vaikutukset ovat hyvin yksilöllisiä. Siihen miten pelimaailma koetaan ja miten pelaaminen vaikuttaa yksilöön, liittyvät esimerkiksi pelaajan perhesuhteet, kaveripiiri sekä psyykinen ja fyysinen hyvinvointi. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 10.) Salokosken tutkimuksen mukaan riskipelaamisen yksilöllisiin tekijöitä ovat muun muassa pelaajan sukupuoli, pelaamisen motiivit, pelaamisen pitäminen hyödyllisenä ja vanhempien valvonta. Riskipelaamista esiintyi enemmän pojilla kuin tytöillä, ja mitä enemmän henkilö käytti pelaamista väkivallasta fantasioinnin välineenä ja tunteiden säätelynä, sitä enemmän hänellä esiintyi riskipelaamista. Salokosken tutkimuksessa riskipelaamisella tarkoitetaan väkivaltaa sisältävien pelien suosimista ja/tai pelien suurkulutusta. (Salokoski 2005, 84; 86)

Ermin, Mäyrän ja Heliön mukaan digitaalisiin peleihin liitettävässä tutkimuksessa sekä julkisessa keskustelussa avataan keskustelu usein peleihin yhdistetyistä keskeisimmistä uhkakuvista ja huolenaiheista. Tavallisesti pelien esimerkiksi pelätään saavan aikaan riippuvuutta ja vaikuttavan heikentävästi pelaajien sosiaalisiin taitoihin. Varsinkin peleistä esille tuleva väkivalta on lisäksi tuottanut huolta siitä, että ilmeneekö väkivaltaisten pelien pelaaminen myös niiden tuottamina väkivaltaisina pelaajina. (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005b, 131.) Pelaaminen ei kuitenkaan yksittäisenä tekijänä aiheuta väkivallantekoja, vaan taustalla voi olla muitakin osatekijöitä liittyen henkilöön (Matikainen 2008, 63).

Väkivaltaisen tai muutoin epäsuotuisan käyttäytymisen lisäksi pelaamisen haitallisina vaikutuksina pidetään pelaajan eristäytymistä pelimaailmaan. Esimerkiksi peliyhteisö voi viedä huomattavan määrän aikaan ja energiaa, jolloin arkielämän velvollisuudet voivat jäädä toissijaisiksi pelimaailmaan nähden. Peliyhteisö voi velvoittaa pelaamaan, muutoin rangaistuksena voi olla esimerkiksi yhteisöstä erottaminen. Varsinkin verkkopeleissä pelaajat ovat kotoisin eri puolilta maailmaa, jolloin myös peliseuraa löytyy mihin vuorokauden aikaan

tahansa. Sosiaalisen ulottuvuuden lisäksi pelimaailman kiinnittymiseen ja siihen uppotumiseen vaikuttavat myös pelien addiktoivat piirteet, kuten vuorovaikutuksellisuus ja läsnäolo pelatessa sekä erilaiset palkkiot, kuten pelissä eteneminen tai oman nimen saaminen pelilistan kärkeen. (Salokoski & Mustonen 2007, 101-102.)

Verkkopelien kautta ujoilla henkilöillä on mahdollisuus olla sosiaalisessa vuorovaikutuksessa muiden ikäistensä kanssa ilman kasvokkain tapahtuvaa kontaktia. Peleissä henkilö voi luoda uusia ihmissuhteita ja kontakteja, mutta myös vastaavasti pelaaja voidaan hyväksyä esimerkiksi koulutovereiden keskuudessa ensiksi peleissä jonka kautta henkilö otetaan mukaan ryhmään myös reaali maailmassa. (Salokoski & Mustonen 2007, 76-77.) Ermin ja muiden (2004, 60) tutkimuksen mukaan lapset pitivät yhdessä kavereiden kanssa pelaamista mielekkäänä, ja pelaamistilanteiden kautta he pystyivät harjoitteluun sosiaalista vuorovaikutusta, kuten neuvottelua, häviämistä ja voittamista, ikätovereidensa kanssa.

Pelaamiseen liittyvässä tutkimuksessa on saatu tuloksia jotka kertovat pelaamisen hyödyistä, kuten silmä-käsikoordinaation ja tilan hahmotuskyvyn parantumisesta sekä nopeimmista reaktioajoista. Kognitiivisten kykyjen lisäksi pelaaminen tarjoaa erilaisia elämyksiä, kokemuksia ja tuntemuksia, kuten onnistumisen tunteita, mutta vastapainona näille myös pettymyksen tunteita. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 32; 35-36.) Pelaamisen positiivisina vaikutuksina lapset itse kokivat Ermin ja muiden (2004, 66-67) tutkimuksessa englannin kielen oppimista sekä erilaista yleistietoutta ja historiallisia faktoja.

6 Pelaaminen tutkimuskohteena

Digitaaliseen pelaamiseen liittyvä tutkimus on ollut viimeisen kymmenen vuoden aikana määrällisesti kasvussa pelaamisen yleistymisen myötä. Frans

Mäyrän mukaan on olemassa useita syytä siihen, miksi pelitutkimus laajentaa suosiotaan. Ilmeisin syy tähän on pelien suosio ylipäätään, mutta lisäksi pelien kehitys- ja julkaisuteollisuudesta on tullut maailmanlaajuiselta markkina-arvoltaan biljoonien dollarien liiketoimintaa. Pelitutkimus on näin ollen tärkeä ja haastava tutkimuksen alue, mutta enimmäkseen vielä alitutkittu ilmiö. Tämän lisäksi kokonainen sukupolvi akateemikkoja, joilla on kokemusta ja innostusta tutkia tätä alaa, on astumassa sisään tiedemaailmaan. Tällä hetkellä kuitenkin suurin osa pelitutkimuksesta on jonkun muun tieteenalan alla, kuten kirjallisuuden, mediatutkimuksen, sosiologian, psykologian tai tietojenkäsittelyopin, ja ainoastaan harva instituutio on yksinomaan keskittynyt pelitutkimukseen. (Mäyrä 2008, 4-5)

Pelituki -hankkeessa pelaamista on tarkasteltu nuorten, ammattilaisten sekä läheisten näkökulmasta. Tiedontuotannon tavoitteena on ollut sekä määrällisesti että laadullisesti tuottaa tietoa nuorten pelaamisesta ja siihen liittyvistä ongelmista. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen 2014, 2.) Pelituki -hankkeen tiedontuotannon raportti antaa opinnäytetyömme kannalta tärkeän vertailukohteen, johon tulemme peilaamaan omia tuloksiamme.

Pelituki- hankkeen nuorten aineisto oli koottu vaiheittain kyselyinä hankkeen toimintaympäristöistä, ja lisäksi hankkeessa oli koottu teemahaastatteluina pienimuotoisempi haastatteluaineisto (N=5) siviilipalvelusta suorittavilta nuorilta. Nuorten kyselyihin vastanneet olivat keskimäärin 19- vuotiaita, ja heistä alaikäisiä oli aineistossa 44 % ja 18- vuotiaita sekä siitä vanhempia 56 %. Hankkeen tiedontuotannon raportin mukaan pelaaminen oli nuorille rentouttava, piristävä ja tauottava asia. Myös peleihin yhdistetty sosiaalinen merkitys ilmeni kyselyiden pelaamiselle annettuja merkityksiä tutkinneella väittämäpatristolla siten, että pelit ja pelaaminen vaikuttivat olevan osa ystävien välistä vuorovaikutusta sekä keskustelua melko isolle osalle osallistuneiden nuorten joukkoa (45%). Pelaamiseen yhdistettyyn sosiaaliseen ulottuvuuteen liitettiin myös se, että kaveripiireissä seurattiin mielellään toisten pelaamista (43 %). Lisäksi raportin mukaan paljon pelaavien nuorten osalta verkkovälitteisesti

tapahtuvan sosiaalisen vuorovaikutuksen merkitys korostui osana pelaamista pelaamisen tapahtuessa verkossa kavereiden sekä muiden pelaajien kanssa. Pelaaminen oli nuorille tietoisesti tehty valinta ja harrastus, johon liittyi veto-voimaa, ponnistelua sekä oppimista, vuorovaikutussuhteita ja erityisiä sosiaalisia rakenteita. Erityisesti hankkeen tiedontuotantoa varten haastateltuja nuoria miehiä liitti toisiinsa pelaamisen arvioinnin ja analysoinnin sekä sen elämäntilanteen mukaisen säätelämisen kyky. (Mts. 2-3; 7;17.)

Nuorten aikuisten digitaalisten pelien käyttökokemuksia ei juurikaan ole kartoitettu laadullisen tutkimuksen keinoin. Marjaana Kojon (2012, 68) tutkimuksessa kohderyhmänä olivat nuoret aikuiset miehet, jotka pelasivat digitaalisia pelejä kilpailullisesti. Tutkimuksessa oli mukana käsitelty samoja teemoja kuin omassa opinnäytetyössämme, kuten sosiaalisuutta, pelaamisen näyttäytymistä arjessa ja pelaamisen merkityksiä. Myös Ermin ja muiden (2005a, 113-114) 10-12 - vuotiaisiin lapsiin sekä heidän vanhempiansa kohdistunut tutkimus käsittelee siinä tehdyissä teemahaastatteluissa opinnäytetyömme haastatteluja vastaavia teemoja, kuten pelaamisen hyötyjä ja haittoja, vaikka heidän tutkimuksensa kohderyhmä on paljon nuorempaa verrattuna oman opinnäytetyömme haastateltaviin. Opinnäytetyömme haastatteluihin osallistuneiden nuorten kertomuksia kerättiin kuitenkin heidän koko elämänkaarensa ajalta, ja koimme siten heidän aikaisempaan elämään, kuten lapsuuteen, sijoittuneiden kokemusten olleen verrattavissa Ermin ja muiden (2005a) tekemien haastattelujen tuloksiin.

Marjaana Kojo haastatteli kesän ja kevään 2011 aikana artikkeliaan varten viittä 21-26-vuotiasta miestä, jotka määrittivät itsensä kilpapelajaiksi. Kojo kuvailee tutkimuksessaan kilpapelamista käytännössä ja tutkimuksessa on vastattu teemoittelun avulla tutkimuskysymyksiin: kuinka pelaaminen näkyy nuorten arjessa, miten he ovat tulleet kilpapelajaiksi ja mitä pelaaminen heille merkitsee. Tutkimuksen teemoja ovat olleet muun muassa pelaamiseen käytetty aika, harjoittelu, sosiaaliset suhteet ja pelaamiseen liittyvä muu toiminta. Kojon tutkimuksessa nuoria yhdisti nuorena kavereiden ja sisarusten kanssa

aloitettu digitaalinen pelaaminen, joka muuttui teini-iässä tavoitteelliseksi harrastukseksi. Aikuisina haastateltavilla on velvotteita työn, opintojen ja perheen suhteen ja pelaaminen sijoitetaan näiden väliin. Pelaajat korostivat haastatteluissa harrastaneensa tai harrastavansa myös muuta ja he kritisoivat medias-
sa esiintyvää stereotypiaa epäsosiaalisesta ja syrjäytyneestä pelaajasta. Haastateltavat kuuluivat virallisiin ja epävirallisiin pelaajien ryhmiin ja kokivat sosiaalisuuden olevan tärkeä osa peliharrastusta. Kojon mukaan suomalainen kilpapelipaamisen kulttuuri ottaa vaikutteita eri kulttuureista; pelien ja pelaajien slangissa käytetty kieli on amerikkalaisesta ja eurooppalaisesta kulttuureista peräisin, suomalaiset ovat perustaneet joukkueita yhdessä muiden eurooppalaisten kanssa ja kilpailussa pelattavat pelit tulevat useimmiten Yhdysvalloista, toisaalta myös suomalaiset pelaajat ihailevat itää ja Etelä-Korea mainittiin useissa haastatteluissa kilpapelipaamisen edelläkävijänä. (Kojo 2012, 68-69; 73; 79; 80-81.)

Ermin ja muiden tutkimuksen kohteena oli osana usean tutkimusryhmän yhteistyönä toteutetun "Lapset ja tietoyhteiskunta" -hankkeen tutkimusohjelman päätuloksia pelien suosio, ja siihen sisältyvinä avainkäsitteinä peleihin liittyvä vetovoima ja hallinta. Tutkimukseen osallistui 10-12 -vuotiaita lapsia, jotka saivat itse kertoa pelien ja pelaamisen merkityksestä heidän elämässään. Tutkimus tapahtui ensimmäisessä vaiheessa kyselylomakkeilla, jotka jaettiin lapsille ja heidän vanhemmilleen viiden koulun kautta. Tämän jälkeen Ermi ja muut valitsivat tutkimuksen ikäryhmän, sillä he olettivat juuri kyseisen ikäryhmän pelaamisen hallintaan liittyvien kysymyksien laajenevan. Lomakeaineiston perusteella he valitsivat edelleen perheet, joita he kävivät haastattelemassa teemahaastatteluiden muodossa. Ermi ja muut kertovat keskustelleensa haastatteluissa muun muassa pelattiinko pelejä yksin vai yhdessä, sekä mitä hyötyjä ja haittoja pelaamiseen liittyi. Heidän tekemissään haastatteluissa oli käsitelty suurimmalta osin samoja teemoja, mutta vanhempien haastatteluissa oli lisäksi tuotu esiin yleisimpiä mediakasvatuksen aiheita sekä keskusteltu vanhempien näkökulmista ja tietopohjasta digitaalisten pelien suhteen. Tutkimuksen mukaan pelaamiseen liittyvää monimuotoisuutta tutkittaessa digitaal-

listen pelien pelaamisen ja pelien vetovoimaan voi liittyä monia vaihtelevia tekijöitä. Pelit ja myös pelaajat ovat suhteessa toisiinsa hyvin erilaisia, ja myös pelaajien elämäntilanteet voivat vaihdella toisistaan. Ermi ja muut uskovat, että moniin tiettyihin pelityyppeihin liittyvät vetovoiman tekijät eivät ole pelaajien iästä riippuvaisia. Itsessään peleihin liittynyt vetovoima ilmeni lasten haastatteluissa useilla eriävillä tekijöillä. Yleensä vetovoimatekijät vaikuttivat Ermin ja muiden mukaan asettuvan pelien audiovisuaaliseen toteuttamistapaan, pelien toimintaan sekä haasteisiin, fantasiaan sijoittuvaan maailmaan ja pelaamiseen liittyneisiin sosiaalisiin piirteisiin. Merkitys näiden ulottuvuuksien välillä painottuu eri pelaajilla sekä peleissä erilaisin tavoin. Lisäksi tärkeää lisäarvoa kokemuksiin saattaa tuoda tilaisuus pelikokemusten jakamisesta sosiaalisin keinoin. Lasten arjessa melko vahvasti ilmenivät myös pelaamisen sosiaaliseen puoleen liitetyt merkitykset, mikä näyttäytyi pelien olemuksena olla yhteistä toimintaa, mutta myös pelien piirteinä olla monille jaettu puheenaihe sekä tekemistä, joka antoi mahdollisuuksia sosiaaliselle vuorovaikutukselle. (Ermi ym. 2005a, 6; 112-115; 123-124.)

Ammattikorkeakouluissa laaditut opinnäytetyöt nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyen ovat selvästi nostaneet suosiotaan viimeisen kolmen vuoden aikana. Näissä opinnäytetöissä tutkimuksen kohteita ovat olleet pelaamisen vaikutukset nuoriin sekä nuorten kokemukset peleistä. Tutkimuksen toteutus on painottunut pelaamisen kokemuksia ja vaikutuksia käsittelevissä opinnäytetöissä pääsääntöisesti kyselyiden käyttöön. Nostamme tähän osioon joitakin oman tutkimuksemme kannalta mielenkiintoisimpia ja läheisimpiä tutkimuksia tehtyjen opinnäytetöiden joukosta.

Iso-Markku tarkastelee opinnäytetyössään pelaamisen positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia erilaisten pelaajatyyppeiden kautta. Näitä erilaisia pelaajatyyppejä ovat muun muassa kilpailullisesti pelaavat, keräilijät, rakentajat ja tavoitteiden saavuttajat. Kysely oli toteutettu 62:lle Helsingin Pelitalon eri ryhmien nuorille, joiden ikä vaihteli 15 -vuotiaista 30-vuotiaisiin. Saaduissa tuloksissa korostui pelaamisen sosiaalinen puoli, sillä lähes puolet pelaajista kertoi saa-

neensa kavereita sekä ystäviä pelaamisen kautta. Kyselyyn vastanneet nuoret tunnistivat laajasti pelaamisen vaikutuksia omassa elämässään. Pelaamisen hyvinä puolina pidettiin sosiaalisten suhteiden lisäksi keskittymiskyvyn parantamista, kun taas negatiivisina puolina fyysisen kunnon huonontumista ja suhteiden huononemista vanhempiin. Pelaamisen koettiin lisäksi kehittäneen tietokoneenkäyttötaitoja, vieraiden kielten oppimista ja reagoit nopeutta. Pelaaminen oli vaikuttanut myös nuorien elämänrytmiin, kuten yli kolmannes vastaajista koki unirytmensä häiriintyneen ja lähes kolmannes vastaajista koki aikatauluista pitämisen vaikeana. (Iso-Markku 2012, 14-16; 18; 21-23; 37.) Puolestaan Rapp on osana opinnäytetyötään kartoittanut kyselyn avulla alle 29-vuotiaiden kokemuksia pelaamisen positiivisista vaikutuksista ja peleistä oppimisesta. Kyselyyn osallistui yhteensä 201 nuorta, jotka kuutta vastaajaa lukuunottamatta olivat täysi-ikäisiä. Opinnäytetyössä havaittiin, että oppimista tapahtui laajasti monella eri osa-alueella. Oppimista oli tapahtunut varsinkin kielitaidoissa, tietoteknisissä taidoissa, ongelmanratkaisussa ja motorisissa taidoissa. Myös Rappin opinnäytetyössä sosiaalinen puoli nousi yhdeksi isoksi osa-alueeksi. Kyselyyn vastanneista 60 % kertoi löytäneensä joitain tai useita kavereita pelaamisen kautta, ja noin puolet useita kavereita saaneista kertoivat näkevänsä näitä pelikavereita myös pelien ulkopuolella. (Rapp 2013, 22-23; 32; 39-40.)

Tilvis toteutti opinnäytetyönsä aineistonkeruun ryhmämuotoisena teemahaastatteluna. Ryhmässä oli mukana kolme 16-23-vuotiasta aktiivista nettipelaajaa. Nämä nuoret kokivat pelaamisen olevan hyvä harrastus, sillä se oli ajankohdasta riippumatonta toimintaa, se linkittyy kavereiden kanssa olemiseen ja pelaamisessa ei koettu olevan suorituspainetta. Pelaamisen aktiivisuus vaihteli elämäntilanteen mukaan ja nuoret tunnistivat nettipelaamisen tuovan arjen hallintaan liittyviä riskejä ja vaikeuksia. Pelien sisällä olevat ystävyysuhteet koettiin tärkeiksi, ja osa näistä kavereista oli muutenkin tuttuja tai puolestaan netin kautta tavattuja. Internetissä tavatut kaverit olivat näillä nuorilla joissain elämäntilanteissa ainoita aktiivisia kaverisuhteita. (Tilvis 2012, 19-20; 23-24; 28.)

Pro gradu -tutkielmien osalta Kamulan tutkimuksen aiheena olivat digitaaliset pelit ja pelaaminen sekä digitaalisiin peleihin liittynyt pelikulttuuri. Tutkimusaineisto oli koottu lomakekyselyllä, jonka vastaajat oli haettu internetistä peliaiheisilta foorumeilta. Erityisesti nuoret aikuiset pelaajina olivat tutkimuksessa kiinnostuksen kohteena, koska Kamulan mukaan kyseinen ryhmä edustaa kokonsa puolesta merkittävintä pelaajaryhmää, mutta sen lisäksi mahdollistaa koko elämänsä ajan digitaalisten pelien kanssa varttuneen ihmisryhmän tutkimisen. Tutkimuksessa ilmeni, että pelaamiseen käytettiin melko paljon aikaa ja usealle se vaikutti olevan pitkään jatkunut harrastus. Pelaaminen koettiin selvästi nykypäivänä kaikenikäisten harrastukseksi, joka myös auttaa pitämään yllä yhteyksiä kavereihin. Pelaaminen nähtiin myös entistä enemmän massakulttuurina. Useimmat pelaamista harrastaneet vaikuttivat pitävän pelaamista etenkin rentouttavana ja hauskana ajanvietteenä. (Kamula 2011, 4; 7; 111-113; 115.)

Kamulan mukaan ajatus sosiaalisesta pelaamisesta on yksi selkeästi pelaamiseen kytkeytyvä kulttuurinen malli. Hänen tutkimuksensa aikana kävi ilmi, että pelaaminen on ajanvietteenä ollut jo pidemmällä aikavälillä varsin sosiaalista toimintaa. Toisaalta termi näyttää kehittyneen viime vuosien aikana eräänlaiseksi muoti-ilmiöksi, ja muutenkin pelaamiseen liittyvästä sosiaalisuudesta keskustellaan enemmän kuin aikaisemmin. (Mts. 124.)

7 Tutkimuksen toteutus

Opinnäytetyömme lähtökohta perustui omaan kiinnostukseemme aiheeseen, minkä pohjalta otimme yhteyttä Pelituen projektipäällikköön Jarkko Järveliniin syksyllä 2012. Tuolloin sovimme alustavasti opinnäytetyömme laatimisesta Pelituki -hankkeelle. Suoritimme molemmat yhden harjoittelun Pelituen Jyväskylän osahankkeessa eri aikaan keväällä ja syksyllä 2013, ja toinen meistä oli

myös mukana Kuopion osahankkeessa harjoittelun kautta kevään 2013 aikana. Lisäksi olemme olleet mukana Pelituen ohjausryhmätapaamisissa ja osallistuneet hankkeen väliseminaariin, jossa esittelimme opinnäytetyötämme aiheesta kiinnostuneille. Harjoittelujemme aikana saimme tutustua paremmin Pelituki -hankkeen toimintaan ja heidän tavoitteisiinsa, minkä pohjalta oli helppompaa lähestyä opinnäytetyömme aihetta.

7.1 Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyömme tarkoituksena on tarkastella nuorten miesten pelaamista sosiaalisena ja kulttuurisena ilmiönä. Tavoitteena on välittää nuorten mielipiteitä ja kokemuksia pelaamisesta, mitä pelaaminen merkitsee heille, miten se näkyy arjessa ja miten se on vaikuttanut heidän sosiaalisiin suhteisiin. Tutkimuskysymykset olemme laatineet näiden tavoitteiden pohjalta.

1. Mitä merkityksiä kutsunta- ja varusmiespalvelusikäiset miehet antavat digitaaliselle pelaamiselle?
2. Miten digitaalinen pelaaminen näkyy kutsunta- ja varusmiespalvelusikäisten miesten arjessa?
3. Miten digitaalinen pelaaminen vaikuttaa kutsunta- ja varusmiespalvelusikäisten miesten sosiaalisiin suhteisiin?

Opinnäytetyön tuloksia tullaan hyödyntämään osana Pelituki -hankkeen laadullista tiedontuotantoa. Tiedontuotannolla on Pelituki -hankkeessa keskeinen rooli, ja sen merkityksenä on erityisesti selvittää nuorten pelaamiseen liittyviä kokemuksia, pelaamiselle annettuja merkityksiä ja tapoja määritellä ongelmallista pelaamista. Pelaamista tarkastellaan hankkeessa nuorten sosiaalisena, kulttuurisena, kokemuksellisenä ja tulkinnallisena ilmiönä. Nuorten näkemykset pelaamisesta ja sen ongelmallisista piirteistä yhdistyvät hankkeen kehittämistyössä nuorten parissa työskentelevien ammattilaisten näkemyksiin. Hank-

keen tiedontuotannon tuloksien levittäminen tapahtuu hankkeen verkostojen, julkaistavien raporttien ja median kautta. Lisäksi tuloksia pyritään saamaan esille ammattilehdissä ja tieteellisissä julkaisuissa. Kootut aineistot ovat myös nuorten pelaamisesta kiinnostuneiden tutkijoiden ja kehittäjien käytettävissä. (Pelitukihankkeen toteuttamissuunnitelma 2013.)

7.2 Aineiston keruun menetelmät

Lähtökohtaisesti laadullisessa tutkimuksessa kuvataan todellista elämää, ja kohteen tutkiminen pyritään toteuttamaan niin kokonaisvaltaisesti, kuin vain mahdollista (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2013, 161). Laadullisella tutkimuksella tarkoitetaan sellaista tutkimusta, jonka aineisto koostuu tekstistä. Teksti voi olla syntynyt tutkijan vuorovaikutuksessa tutkittavan kohteen kanssa tai muutoin valmiista aineistosta. Laadullisen haastattelun aineistona voivat olla esimerkiksi erilaiset haastattelut, päiväkirjat, kirjeet tai havainnoinnit. (Eskola & Suoranta 1998, 15.) Päästäksemme selville kohderyhmämme kokemuksista digitaalisesta pelaamisesta arvioimme edellä mainittujen piirteiden perusteella laadullisen tutkimuksen soveltuvan parhaiten tiedon kartuttamiseen. Aineiston keräämiseen valikoitui edelleen Uwe Flickin kehittämä episodinen haastattelu, joka yhdistelee narratiivista- ja teemahaastattelua.

7.2.1 Episodinen haastattelu

Lähtökohtaisesti episodisessa haastattelussa on oletamus, että kohteen kokemukset tietystä aiheesta ovat talletettuna ja muistettavissa narratiivis-episodisessa ja semanttisessa tiedon muodossa. Episodinen tieto on organisoitu lähemmäksi kokemuksia ja linkitetty konkreettisiin tilanteisiin ja olosuhteisiin. (Flick 2006, 181.) Flickin (1997, 4) mukaan semanttinen tieto on sen sijaan tietyistä tapahtumista ja tilanteista enemmän abstraktimpaa, yleistettävää ja kontekstistaan eristäytyneempää tietoa.

Episodisessa haastattelussa yhdistyvät narratiivinen- sekä teemahaastattelu. Narratiivisuuden tarjoamassa lähestymistavassa kertomukset ovat keinoja ymmärtää omaa elämää ja tehdä näistä omaan elämään liittyvistä tapahtumista merkityksellisiä, jolloin kertomukset saavat myös roolin tiedon välittämiseen ja tuottamiseen. (Hirsjärvi ym. 218.) Bauerin mukaan narratiivinen haastattelu menetelmänä visioi tilanteen, joka kannustaa ja yllyttää haastateltavia kertomaan tarinan itselleen merkityksellisestä tapahtumasta haastateltavan elämässä. Menetelmä juontaa nimikkeensä latinankielisestä sanasta "narrare", joka tarkoittaa tarinan kertomista. (Bauer 1996, 2.) Flickin mukaan yleinen ongelma narratiiveja tuottavissa haastatteluissa on, että joillakin ihmisillä on enemmän haasteita tarinoiden tuottamisessa kuin muilla. Sitä ei kuitenkaan pidetä ongelmana episodisen haastattelun tapauksessa, koska haastateltavalta ei vaadita yksittäistä, kokonaisvaltaista narratiivia kuten narratiivisessa haastattelussa. Haastateltavaa kannustetaan useisiin, rajattuihin narratiiveihin. (Flick 2006, 186.) Teemahaastattelussa sen sijaan on tunnusomaista se, että haastatteluihin liittyvät teema-alueet tunnetaan, mutta kysymyksillä ei ole tarkkaa järjestystä tai muotoa (Hirsjärvi ym. 2013, 208). Menetelmälle on myös ominaista sen kohdentaminen tiettyihin keskusteltaviin teemoihin (Hirsjärvi & Hurme 1991, 36).

Flickin mukaan tarve episodisen haastattelun tekemiselle löytyy, jos haastattelun tavoitteena on tuottaa arkipäiväistä, yleistä tietoa tietyistä kohteista tai tapahtumasarjoista. Haastattelun malli antaa myös haastateltavan näkökulmasta tilaa narratiivien eli tarinoiden muodostamiselle sekä valikoiman tilanteista niiden kertomiselle. (Flick 1997, 18.) Opinnäytetyössämme keskeisimpänä tavoitteena oli kartoittaa kohderyhmämme pelaamiseen liittyneitä kokemuksia, jotka sijoittuivat arkipäiväisiin tilanteisiin lapsuudesta nykyhetkeen asti. Tämän vuoksi Flickin episodinen haastattelu vaikutti perustellusti eniten opinnäytetyömme tavoitetta tukevalle menetelmälle.

Opinnäytetyömme haastatteluja varten muodostimme haastattelumme rungon Uwe Flickin esittelemän episodisen haastattelun teoreettisen pohjan keskei-

sistä elementeistä, sekä kysymysten esimerkeistä (Liite 1). Käytimme kysymysten pohjana Flickin itse muodostamia esimerkkikysymyksiä, joita muotoilimme teemojen osalta omaan aiheeseemme ja tutkimuskysymyksiimme sopivammaksi. Haastatteluun tuli myös valmistella haastatteluohjeistus haastattelun orientoimiseksi aihepiireihin, joihin narratiivi on tarpeellinen. Haastateltavan perehdyttämiseksi kyseiseen haastattelumuotoon on perusperiaate ensin selitettävä. (Flick 2006, 182; 184-185.)

Keskeisessä osassa tämän tyyppisessä haastattelussa on, että haastateltavalta kysytään toistuvasti kertomaan tarinoita ja kuvauksia erilaisista tilanteista. Haastattelutilanteessa myös viitataan ja kysytään haastateltavan kokemuksesta tapahtumaketjuista. Syvällisempi näkökulma narratiiveihin saavutetaan kartoittamalla haastateltavan mielikuvat odotettavissa olevista tai pelätyistä muutoksista. Haastateltavalta kysytään myös haastateltavan omia subjektiivisia määritelmiä erilaisiin haastatteluun teemoihin liittyviin keskeisiin termeihin, sekä abstraktiivisista yhteyksistä haastattelun teemoihin liittyen. (Mts. 182).

7.2.2 Aikajana haastatteluiden apuvälineenä

Aikajana mahdollistaa henkilöä tutkimaan ja ymmärtämään omaa elämänsä historiaansa erilaisten termien, tapahtumien ja riippuvuussuhteiden kautta (Sosweb - Sosiaalityön työmenetelmiä 2014). Opinnäytetyömme haastatteluja varten laadimme pelaamisen aikajanan (Liite 2) haastateltavien kertomusten tueksi. Pelaamisen aikajanaa tarjottiin kolmea ensimmäistä haastattelua lukuun ottamatta lopuille haastateltaville. Ensimmäisen kolmen haastattelun perusteella päätimme, että varhaisten kokemusten muisteleminen voisi helpottaa visuaalisen aikajanan avulla. Lisäksi kolmen ensimmäisen haastattelun jälkeen lisäsimme haastattelurunkoon kysymyksiä pelaamisen suhteesta elämäntilanteisiin, joten ajattelimme aikajanan helpottavan myös näiden riippuvuussuhteiden tavoittamista. Aikajanan käytön tavoitteena oli, että haastateltavat voisivat merkitä siihen heidän omaan pelaamiseensa liittyviä merkittäviä

tapahtumia aikajärjestykseen, kuten pelaamisen aloittamisen ja ensimmäisen pelikoneen hankinnan. Lisäksi aikajanaan oli mahdollista merkitä omaan elämään liittyviä tapahtumia, kuten kotoa pois muuttaminen tai seurustelun aloittaminen, jolloin pelaamista pystyi tarkastelemaan pelaamiseen liittyvien tapahtumien kanssa rinnakkain. Aikajanan käyttöön ohjeistettiin ennen varsinaisten haastattelujen alkua ja sen käyttäminen oli haastateltaville täysin vapaaehtoista.

Kymmenestä nuoresta kaksi täytti aikajanaa haastattelun aikana. Toinen heistä kertoi aikajanan auttaneen haastattelua ja miettineensä milloin pelaaminen oli oikeastaan alkanutkaan, jota ei muuten tule mietittyä. Toinen aikajanaa täyttäneistä puolestaan ei kokenut aikajanan olevan hyödyllinen tai haitallinen. Muutoin pelaamisen aikajanaa pidettiin jollakin tapaa hyvänä tai hyödyllisenä (5) tai hieman turhana (1). Haastateltavat kuvasivat aikajanan auttavan keskittymään aiheeseen ja kokoamaan ajatuksia yhteen, sekä käyttäneensä sitä mietiskelyn tukena. Yhden haastateltavan mukaan aikajana jäi vähäiselle huomiolle, koska hän ei kertomansa mukaan kiinnittänyt aikajanaan paljoa huomiota.

7.3 Aineiston keruun toteutus

Haastatteluja varten saimme yhteensä 13 henkilöä. Ensimmäiset kolme haastattelua toteutettiin lokakuussa 2013 siviilipalveluskeskuksessa kysymyspohjalla, jota jälkikäteen laajensimme ja muokkasimme Uwe Flickin episodista haastattelumallia mukailevaksi. Ensimmäisen kolmen haastattelun jälkeen tehdyt haastattelut toteutettiin uudistetulla kysymyspohjalla, johon lisäsimme kysymysten muokkaamisen lisäksi haastattelun tietosuojan ja tietoturvaan liittyvän ohjeistuksen, haastattelun sisältöihin orientoivan ohjeistuksen haastateltaville sekä pelaamisen aikajanan haastateltavien narratiivien tukemiseksi. Nuorilla vaikutti olevan joitain hankaluuksia löytää syy-seuraussuhteita elämäntilanteidensa ja pelaamisen välille ja asettaa kertomuksiaan aikajärjestykseen, kuten milloin pelaaminen on alkanut ja millaisissa elämäntilanteissa pe-

laaminen on muuttunut. Tämän vuoksi ajattelimme pelaamisen aikajanan olevan hyvä lisä tuleviin haastatteluihin. Kysymyspohjaa tarkennettiin haastattelujen tietosuojaan ja -turvan parantamiseksi sekä ohjeistuksen tarkentamiseksi siltä perusteelta, mitä kolme ensimmäistä haastattelua osoittivat tarpeelliseksi. Haastattelurungon orientoivan ohjeistuksen ja tietosuojaan liittyvän materiaalin pohjana on käytetty Pelituen Sovatek-säätiön osahankkeen itsensä käyttämää haastatteluiden ohjeistusta heidän omissa haastatteluissaan (Pelituki - Nuorten ongelmallisen pelaamisen tunnistaminen ja tukimuotojen kehittäminen 2012-2013).

Kysymykset jaettiin erilaisten teemojen alle, kuten pelaaminen arjessa, yleinen käsitys pelaamisesta sekä haastateltavan pelihistoria. Yläteemat kysymyksille muodostettiin niin, että ne vastaisivat tutkimuskysymyksiimme. Teemoittelu oli sama uudessa kuin myös edeltävässä kysymyspohjassa, minkä vuoksi otimme tutkimuksemme analyysiin mukaan myös ensimmäiset kolme haastattelua. Lisäksi miehet siviilipalveluskeskuksessa olivat nuorempia kuin varsinaisessa aineistossamme, joten tällä tavoin saimme enemmän myös nuorempien kokemuksia mukaan haastatteluaineistoomme.

Haastateltavien hankkimista tehtiin Pelituki -hankkeen siviilipalveluskeskuksen yhteistyökumppaneiden kautta, sosiaalisessa mediassa mainostamalla sekä tekemiemme ilmoitusten kautta. Lehtisiä levitettiin tulosteina Jyväskylän ammattikorkeakoulun pääkampuksella sekä Piippukadun kampuksella, ja niitä lähetettiin myös sähköisessä muodossa sähköpostien liitteenä haastattelusta kiinnostuneiden levitettäväksi. Haastateltavia tavoitettiin Piippukadun kampuksella myös suoraan satunnaisia paikalla olleita opiskelijoita kysymällä mukaan haastatteluihin. Itse haastattelut toteutettiin niille varatuissa erillisissä tiloissa pääkampukseen kuuluvassa Puistokadun toimipisteessä sekä Piippukadun kampuksella. Varsinaiset haastattelut suoritimme marras-joulukuun aikana 2013. Haastattelut toteutettiin kahden kesken haastateltavan kanssa niin, että vain toinen meistä osallistui haastattelun tekemiseen. Päädyimme yhteen haastattelijaan jokaisen haastattelun osalta, jotta kaikista haastatteluista tulisi

mahdollisimman yhtenevät haastateltavien kohdatessa saman haastattelijan jokaisella haastattelukerralla, sekä tilanteeltaan tasapuoliset haastateltaville.

7.4 Tutkimusaineiston käsittely ja analyysi

Nauhoitetut haastattelut litteroitiin helpottamaan analyysin tekoa. Haastatteluita oli yhteensä 13 kappaletta, jotka vaihtelivat pituudeltaan 15 minuutista 1,5 tuntiin, yhteensä nauhoitettua aineistoa kertyi hieman yli 10,5 tuntia. Litterointi toteutettiin osittain päällekkäin haastatteluiden teon kanssa, jolloin litteroitua aineistoa tarkastelemalla saimme hiottua haastattelurungon kysymysten asetelua. Litteroitua aineistoa kertyi yhteensä 187 sivua, fonttimuotoilulla calibri 11, riviväli 1,5. Tiittulan ja Ruusuvuoren mukaan (2005, 16) litteroinnin tarkuus riippuu tutkimuskysymyksistä sekä käytetystä tutkimusmetodista. Episodisen haastattelun luonteen vuoksi halusimme litteroida aineiston sanatarkasti, jolloin haastateltavien kertomukset ja kokemukset tulisivat tallennettua mahdollisimman tarkasti muuttamatta niiden sisältöä. Litterointiin on lisäksi merkitty suurimmat tauot puheessa, haastattelijan ja haastateltavan päällekkäin puhutut osiot, epäselvästi kuullut osiot sekä litteroijan huomiot nauhalta kuulluista äännähdyksistä, kuten haastateltavan naurahduksista. Litteroinnin yhteydessä haastateltavat koodattiin haastattelujärjestyksen mukaan V1-V13 tarkoittaen vastaajia ja puolestaan haastattelijan osuudet koodattiin merkinnällä H. Tämän jälkeen tulostimme aineiston jatkokäsittelyn helpottamiseksi.

Haastatteluiden analysointi toteutettiin käyttämällä teemoittelua. Teemoittelu on luonteva tapa edetä teemahaastatteluaineiston analysoinnissa (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Episodinen haastattelurunko oli laadittu valitsemalla tutkimuskysymyksiin sopivia teemoja jolloin pystyimme keräämään aineiston näiden aiemmin valittujen teemojen alle. Hirsjärven ja Hurmeen (2011, 149) mukaan aineiston luokittelussa tutkimusongelmat voivat toimia ehdollisina luokkina tai tutkimusväline, kuten teemahaastattelun teemat, voivat toimia luokittelun alustavana pohjana. Teemoihin jakamisen jälkeen koo-

dasimme tulostettuun materiaaliin joitain olennaisia ja toistuvia kohtia, joita pidimme merkittävänä.

Alustavan teemoihin järjestelyn jälkeen tiivistimme ja yksinkertaistimme aineistoa poimimalla tutkimuksen kannalta oleelliset asiat aineiston selkeyttäiseksi ja saadaksemme näkyville aineistossa ilmenevät yhtäläisyydet ja eroavaisuudet. Teemoittelimme aineiston analyysia varten tutkimuskysymyksiämme mukailen eli pääteemoiksemme muodostui pelaamisen merkitykset ja motiivit, pelaamisen näkyminen arjessa ja sosiaalisuus pelaamisen näkökulmana. Näiden teemojen alle kokosimme sekä haastattelurungosta että aineistosta nousseita alateemoja, jotka koimme olevan merkittäviä tutkimuskysymysten kannalta. Teemoittelu vaati pelkän aineiston kuvailun ja sitaattien lisäksi yhdistämistä teoriaan, jotka lomittuvat kirjoituksessa keskenään (Eskola & Suoranta 1998, 176).

Aineiston tuloksien tarkastelua varten olemme nostaneet lainauksia haastatelluaineistostamme tuoden nuorten kertomuksia ja kuvauksia mahdollisimman tarkasti esille. Suorien lainausten avulla lukijan on helpompi ymmärtää opinäytetyön tulkintojen lähtökohtia. Lainauksissa olemme katkaisseet suoria lainauksia sekä jättäneet joitain epäolennaisia täytelauseita pois käyttämällä merkintää --.

7.5 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkijan on pystyttävä perustelemaan vakuuttavasti miten hän on päätenyt luokittelemaan ja kuvaamaan tutkimuksen kohteita. Laadullisessa tutkimuksessa tutkimuksen reliabiliuksella voidaan tarkoittaa sitä, kuinka luotettavaa tutkijan analyysi saadusta aineistosta on, esimerkiksi onko materiaali otettu kokonaisuudessaan huomioon, onko vastaukset litteroitu oikein ja kuvastaako saadut tulokset tutkittavien mielipiteitä. Tutkimuksessa tulee ottaa aina myös huomioon, että haastatteluiden tulos on aina haastattelijan ja haastateltavien yhteistoimintaa. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 189.)

Toisaalta laadullisen tutkimuksen luotettavuutta voidaan parantaa myös tarkalla selostuksella siitä, kuinka tutkimus on toteutettu sen kaikissa vaiheissa. Totuudenmukainen ja selkeä kerronta aineiston tuottamiseen liittyneistä olosuhteista lisää reliaabeliutta, ja esimerkiksi haastattelututkimuksessa tuodaan esille aineiston keruuseen liittyneistä paikoista sekä olosuhteista. Lisäksi tulisi tuoda esille mahdolliset häiriöitä aiheuttaneet tekijät sekä haastattelussa syntyneet virhetulkinnat, haastatteluihin kulunut aika ja tutkimuksen tekijän tilanteesta muodostama oma itsearviointi. (Hirsjärvi ym. 2013, 232.)

Haastatteluaineiston luotettavuutta voidaan parantaa huolehtimalla aineiston käsittelyn laadukkuudesta, johon kuuluu esimerkiksi johdonmukainen litterointi ja aineiston luokittelun järjestelmällisyys (Hirsjärvi & Hurme 2011, 185). Opin- näytetyössämme litterointi on tehty sanatarkasti nuorten puheiden tallentamiseksi ja luotettavuuden parantamiseksi. Litterointien suoria lainauksia on käytetty tulosten analyysissä lisäämään tulosten luotettavuutta, selkeyttämään lukijalle tekemiämme tulkintoja aineistosta sekä tuomaan nuorten omaa ääntä kuuluville aiheesta.

Litteroinnit on lisäksi tehty osittain haastatteluiden teon rinnalla, jolloin haastattelurunkoa ja kysymysten asettelua on ollut mahdollista hioa ja paranneltua ymmärrettävämmäksi haastatteluprosessin kuluessa. Lisäksi keräsimme haastateltavilta palautetta itse haastatteluista ja kehittämisideoita liittyen haastattelurunkoon. Saimme nuorilta pääsääntöisesti hyvää palautetta, sekä myös joitain hyviä kehittämis ehdotuksia. Esimerkiksi eräs nuori ehdotti, että lähettäisimme kysymyspohjan ennen haastatteluja, jolloin kysymyksiä ehtisi mietti- mään enemmän ja haastatteluun ei menisi niin paljoa aikaa. Pidimme tätä hyvänä ehdotuksena ajatellen esimerkiksi toisenlaista haastattelumenetelmää käytettäessä, kuitenkin itse emme tätä toteuttaneet.

Flickin mukaan episodisessa haastattelussa sen viimeisen vaiheen tulisi olla omistautunut haastattelun arviointiin haastateltavan toimesta. Kuten muissa

haastatteluissa, vaikuttaa Flickin mukaan antoisalta lisätä aikaa rupattelemiselle eli "small talkille", mikä antaa haastateltavalle mahdollisuuden puhua oleellisista ja asiaan kuuluvista aiheista tarkkojen haastattelun puitteiden ulkopuolelta. Haastateltava voi esimerkiksi täydentää haastattelua kertomalla aikaisemmin unohtamansa asian, korjata tai täydentää aikaisemmin kertomaansa tarinaa tai kertoa muusta muistamastaan kokemuksestaan, joka liittyy jollakin tapaa aiheeseen. (Flick 1997, 11.)

Huomasimme haastatteluprosessin aikana, että haastateltavat ymmärsivät kysymyksiämme eri tavalla kuin itse olimme alun perin ajatelleet. Osa haastateltavista halusi itse tarkentaa käyttämiämme käsitteitä haastattelutilanteessa, koska eivät täysin ymmärtäneet annettua kysymystä. Käyttämämme käsitteet ja kysymykset eivät näin ollen olleet tarpeeksi yksiselitteisiä, tarkkoja tai sopivia haastattelurunkoon ja tämän vuoksi tarkennuksista huolimatta saimme toisistaan poikkeavia kuvauksia kysymyksiimme. Huomasimme esimerkiksi, että pelien sisäinen ja ulkoinen kaveripiiri ymmärrettiin haastateltavien keskuudessa eri tavalla. Osa haastateltavista kuvasi pelien sisäiseen kaveripiiriinsä kuuluvan kaikki pelaavat ystävät, vaikka he pelasivatkin eri pelejä kuin haastateltavat itse, toiset puolestaan ymmärsivät pelien sisäisillä kaveripiireillä haettavan samoja pelejä pelaavia kavereita, joiden kanssa pelattiin yhdessä. Toisaalta opinnäytetyön kannalta oli mielenkiintoista havaita, millaisia erilaisia merkityksiä haastateltavat antoivat kysymyksissämme käyttämillemme eri termeille. Tutkimuksen luotettavuuden kannalta käsitteet tulisi määritellä haastattelutilanteessa tarkemmin tai käyttää tarkempia ja selkeämpiä termejä kuvaamaan ilmiötä.

Opinnäytetyömme prosessissa on ollut koko ajan mukana kaksi henkilöä. Olemme pystyneet vahvistamaan, mutta myös kyseenalaistamaan toistemme mielipiteitä ja tulkintoja aineistosta. Sovimme opinnäytetyön suunnittelun aikana, että vain toinen meistä on mukana tekemässä haastatteluja, jotta tilanne olisi mahdollisimman yhdenvertainen haastateltavalle ja ylipäänsä tilanteet olisivat yhdenmukaisia keskenään. Haastattelutilanteeseen osallistumattomal-

la tutkijalla oli mahdollisuus kuunnella tilanteita ääninauhoitukselta ja antaa palautetta haastatteluiden kulusta, jolloin pystyimme selventämään kysymysten asettelua. Tämän lisäksi vain toinen meistä teki litteroinnit, jolloin kaikki tekstit on kirjoitettu yhteneväisesti ja samalla tavalla koko prosessin ajan. Koko opinnäytetyöprosessin ajan olemme voineet heijastaa omia ajatuksiamme ja tulkintojamme toisen henkilön kanssa, joka tuntee tutkimusprosessin eri vaiheet yhtä hyvin kuin itse.

Haastatteluiden määrä oli 13 haastattelua, jota pidimme riittävänä opinnäytetyötä varten. Aineistoa voidaan pitää silloin riittävänä kun uudet haastattelut eivät tuota mitään uutta tietoa tutkimusongelman kannalta ja tällöin voidaan puhua aineiston kylläntymisestä. Tutkijan on itse päätettävä milloin aineistoa on riittävästi tutkimusongelman ratkaisemista varten. (Eskola & Suoranta 1998, 62; 64.) Aineistomme oli suhteellisen homogeeninen, koska haastateltavamme olivat pääsääntöisesti opiskelijoita. Tämän vuoksi suurimmalla osalla on säännöllinen elämänrytmi ja paljon muutakin sisältöä elämässään pelaamisen lisäksi. Saimme kuitenkin aineistoomme erilaisia pelaajia, joiden pelaamiseen käytetty aika vaihteli huomattavasti viikoittain ja heidän pelimieltymyksensä olivat erilaisia.

Hyvään tieteellisen tutkimuksen käytäntöön kuuluu hyvien toimintatapojen noudattaminen. Näihin toimintatapoihin kuuluu rehellisyys sekä tarkkuus ja huolellisuus tutkimustyössä, tulosten kirjaamisessa ja tutkimuksen ja tulosten arvioinnissa. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 6.) Koko opinnäytetyömme ajan pyrimme noudattamaan näitä hyviä kirjaamistapoja ja olemaan rehellinen sekä kirjaamaan tutkimuksen eri vaiheita ylös mahdollisimman tarkasti. Kirjasimme ajatuksiamme ylös opinnäytetyöstä koko prosessin ajan. Huomasimme kuitenkin, että järjestelmällisemmän tutkimuspäiväkirjan pito olisi voinut helpottaa työtämme ja auttaa muistamaan paremmin prosessin eri vaiheita ja siitä syntyneitä ajatuksiamme.

Koimme digitaalisen pelaamisen itsellemme läheiseksi aiheeksi, koska olemme molemmat pelaajia. Näin ollen meillä molemmilla oli jonkinlainen käsitys peleistä, pelaajista ja pelikulttuurista. Kokemuksemme eri peleistä ja genreistä omassa pelaamishistoriassamme on antanut perspektiiviä aineiston käsitteelyyn. Digitaalinen pelaaminen aiheena on kuitenkin meille tuttu, joten eri pelaamiseen liittyvät käsitteet voivat olla itsestäänselvyyksiä digitaalisia pelejä pelaaville henkilöille. Olemme pyrkineetkin avaamaan tutkimuksessamme käytettyjä termejä ja peligenrejä teoriassa, jotta myös lukijalla olisi mahdollisuus ymmärtää termistöä. Teoriaosuudessa olemme pyrkineet hyödyntämään mahdollisimman paljon digitaalista pelaamista käsittelevää kirjallisuutta, esimerkiksi jättäen pois pelkästään rahapelaamista koskevaa tutkimusta. Haastateltavistamme kukaan ei kertonut pelaavansa rahapelejä. Suomessa digitaalisen pelaamisen tutkimus on vielä vähäistä, joten käytimme teoriassa paljolti englanninkielistä lähdekirjallisuutta. Haasteena oli löytää joitakin englanninkielisiä tutkimuksia, koska niitä ei ollut saatavilla ilmaisina verkkoversioina tai kirjastoista.

7.6 Tutkimuksen eettisyys

Tärkeimpinä eettisinä periaatteina ihmisiin kohdistuvassa tutkimuksessa voidaan pitää haastateltavien suostumusta, luottamuksellisuutta, seurauksia ja yksityisyyttä (Hirsjärvi & Hurme 2011, 20). Tutkimuksessa tulee kunnioittaa ihmisten itsemääräämisoikeutta. Sen toteutumista pyritään kunnioittamaan siten, että tutkimukseen osallistuville ihmisille kuten haastateltaville annetaan mahdollisuus päättää, tahtovatko he ottaa osaa tutkimukseen. Vapaaehtoisen päätöksen syntymiseksi tutkimukseen mahdollisesti osallistuvien henkilöiden tulee saada tarpeeksi tietoa itse tutkimuksesta, johon he ovat osallistumassa. Lisäksi on tarpeellista tiedottaa, mitä tutkimukseen osaa ottaminen konkreettisesti käytännössä tarkoittaa, eli esimerkiksi paljonko tutkimukseen osallistuminen vie aikaa tutkittavilta. (Kuula 2006, 61-62.)

Haastateltavamme olivat kaikki täysi-ikäisiä ja täysivaltaisia. Nuorille ei tarjottu osallistumisesta minkäänlaista palkkiota tai mahdollisuutta palkkioon. Kaikki haastateltavat olivat lähteneet vapaaehtoisesti mukaan tutkimukseen ja heillä oli mahdollisuus kieltäytyä haastatteluista. Nuorilta pyydettiin vielä suullinen lupa haastatteluihin ja niiden nauhoittamiseen, ja kymmenen viimeisen haastateltavan kohdalta nuoren suostumus otettiin nauhalle ja heille kerrottiin orientoiva ohjeistus sekä haastatteluun liittyvät tietosuoja-asiat, jotka oli kirjoitettu suoraan haastattelurunkoon. Haastatteluiden alussa ennen nauhoituksen alkua nuorille kerrottiin myös esimerkkejä siitä, millaisia kysymyksiä heiltä tul-taisiin kysymään ja mihin teemoihin ne liittyisivät kysymysten otsikoiden mu-kaisesti. Nuorilta kysyttiin samalla olisiko heillä vielä jotain kysyttävää itse haastattelusta.

Arja Kuulan (2006) mukaan tutkimuksen kannalta tarkasteltuna yksityisyyden kunnioittamisella tarkoitetaan sitä, että tutkimukseen osallistuvilla ihmisillä tu-lee itsellään olla oikeus niiden tietojen määrittämiseen, mitä he haluavat jakaa tutkimuskäyttöön. Se tarkoittaa myös sitä, että yksittäiset tutkittavat henkilöt eivät saa olla tutkimustekstien kirjoitustavasta tunnistettavissa. Myös tie-tosuojalainsäädännön noudattaminen on jokaiselle tutkijalle asetettu velvolli-suus. Lain huolellisuusvelvoitteella edellytetään, että tutkittavien yksityisyyden suo-jaa ei loukata ja suojaamisvelvoitteella edellytetään henkilötietojen suo-jaaminen niin, että käsiksi pääsy asiattomien osalta ei ole mahdollista. (Mts. 64.) Olemme pyrkineet tutkimuksessamme turvaamaan nuorille nimettömyy-den ja tunnistettamattomuuden. Koodasimme litteroinnin yhteydessä vastaajat vastausjärjestyksessä 1-13, mutta suoria lainauksia varten arvoimme haasta-teltaville satunnaisesti kirjaimen A-M. Lisäksi jätämme tutkimuksessamme mainitsematta yksittäisten henkilöiden iät ja tarkemmat taustatiedot. Laadulli- sessa tutkimuksessa on välillä haasteellista tunnistaa, milloin suora aineis-tositaatti on poimittu ja tehty kokonaan tunnistamattomaksi. Lain tulkinnan mukaan tunnistamiseksi luokitellaan, jos kuka tahansa lukija tunnistaa suh-teellisen helposti tutkimustekstistä yksittäisen henkilön. Tunnisteellisen aineis-ton suhteen tulee huomioida, että sen käsittely on asiallisesti perusteltavaa

sekä suunniteltua. Tutkittavien yksityisyyden suoja tulee suojata aineiston käsittelyllä niin, että esimerkiksi aineiston säilyttäminen huolimattomasti ei vaaranna sitä. Peruseriaatteena laadullisessa aineistossa voidaan myös pitää sitä, että tutkittavien suorat tunnisteet poistetaan aineistosta heti aineiston teknisen toimivuuden tarkistamisen jälkeen. Keskeisimpinä tapoina anonymisoinnissa voidaan pitää harkinnanvaraista tutkittavien arkaluonteisten tietojen poistamista tai muuttamista, henkilönimien ja muiden mahdollisten erisnimien poistamista tai muuttamista sekä taustatietojen luokittelua erilaisiin kategorioihin. (Mts. 205; 208; 214.)

Tutkittavien vapaaehtoisuuden tulee olla ehdotonta, ja mahdollisuus päättää omasta osanotostaan tutkimukseen pätee koko tutkimuksen ajan. Tutkittava voi siis milloin tahansa keskeyttää oman osallistumisensa tutkimukseen joko selittäen tai jättämällä kertomatta siihen liittyviä syitä. Myös tutkija pystyy vastavaroisesti tarpeen vaatiessa keskeyttämään henkilön mukana olemisen tutkimuksessa, jos tilanne sitä vaatii. (Mts. 87.) Opinnäytetyömme haastatteluja varten kysytyistä nuorista osa jätti vastaamatta haastattelun ajankohdan ja paikan sopimista varten lähetettyihin sähköposteihin. Kaikki eivät myöskään saapuneet paikalle sovittuna ajankohtana, minkä vuoksi täydensimme haastatteluja etsimällä lisää nuoria haastatteluja varten.

Tutkimusta tehdessä tulisi informoinnin suunnittelun yhteydessä sekä informoinnissa tutkimusaiheesta ja aineistosta riippuen tuoda tutkittaville esille tutkimuksen tekijöiden nimet ja yhteystiedot, mikä tavoite tutkimuksella on, osanottamisen vapaaehtoisuus ja toteutustapa, jolla aineiston keruu tapahtuu, paljonko tutkimukseen osallistuminen vie arvioidusti aikaa, miten annetut tiedot suojataan, mikä on käyttötarkoitus tutkittavilta saaduille tiedoille sekä mahdolliset muut tietolähteet, jotka saattavat koskea tutkittavia (mts. 102; 121).

Opinnäytetyössämme informoimme haastateltavia ennen varsinaisia haastatteluja antamalla heille paperisena versiona tai lähettämällä sähköpostin liitteenä tekemämme esittelytekstin (Liite 3), joita käytimme myös opinnäytetyössämme tiedottamiseen haastateltavien hankkimiseksi.

8 Tutkimustulokset

Opinnäytetyömme tutkimuksen tulokset muodostuivat lähtökohtaisesti tutkimuskysymyksistä tehdyn teemoittelun avulla. Haastattelujen litteroinnista poimittiin kohtia pelaamiselle annettujen merkityksien, sekä pelaamiseen liittyneen arjen ja sosiaalisuuteen sisältyneiden teemojen alle, minkä jälkeen tarkastelimme ja yhdistelimme myös muita litteroinneista havaittuja tuloksia näihin teemoihin. Haastateltavien kertomukset sekä kokemukset toivat esille muun muassa pelaamiseen yhdistettyjä myönteisiä piirteitä ja haittapuolia, pelaamiseen liittynyttä muutosta, tietoa pelaamisen näkyvyydestä mediassa ja julkisessa keskustelussa sekä keskustelua kasvatuksesta ja vastuusta pelaamisen lähtökohdista.

8.1 Taustatiedot

Haastatteluihin osallistui 13 henkilöä. Iältään haastateltavat olivat 18-24 -vuotiaita, joista suurin osa oli opiskelijoita. Tuntimäärällisesti pelaaminen vaihteli haastateltavien kesken viikossa neljästä tunnista neljäänkymmeneen tuntiin. Vastauksissa ajankäytöstä korostui tapauskohtaisuus, eli välillä nuoret kertoivat pelaavansa enemmän ja välillä vähemmän, esimerkiksi ostettaessa uusia pelejä tai pelikonsoleita pelaamisen määrä nousi tai muutoin kiinnostus pelaamisen saattoi loppua ja herätä taas uudestaan. Pelaamisen määrä vaihteli lisäksi arjen velvollisuuksien, esimerkiksi koulutehtävien määrästä riippuen.

Pelatuimpia peligenrejä nuorten miesten keskuudessa olivat toiminta-, strategia- ja roolipelit, ja pelaaminen tapahtui useimmiten verkon välityksellä muiden pelaajien kanssa. Suosituimpia pelilaitteita haastateltavien keskuudessa olivat tietokone ja PlayStation 3 -pelikonsoli. Yksittäisiä mainintoja tuli lisäksi puhelimella, Wii-, Wii U- ja Xbox 360 -pelikonsoleilla pelaamisesta.

Peleihin liittyviä harrastuksia kuvasi harrastavansa tai harrastaneensa seitsemän haastateltavaa. Näihin harrastuksiin kuuluivat peliohjelmointi ja koodaus, pelivideot joko itse katsoen tai itse kuvaten, yleisesti pelimusiikki, Pelit-lehden lukeminen ja lanitapahtumien järjestäminen. Yhdeksän henkilöä mainitsi harrastavansa tai muuten vapaa-ajan toimintana tekevän pelaamisen ohella jotain liikunnallista lajia. Yksittäisinä mainintoina harrastuksiin ja vapaa-ajan toimintoihin kuvattiin lisäksi muun muassa lukeminen, valokuvaus ja koiran kanssa harrastaminen.

8.2 Pelaamisen merkitykset ja motiivit

Opinnäytetyössämme kysyimme haastateltavilta mielleyhtymiä ja heidän omia määritelmiään liittyen pelaamisen ja peleihin. Kuusi haastateltavista määritteli digitaalisen pelaamisen olevan pelaamista jollakin sähköisesti toimivalla laitteella.

Se on musta pelaamista noilla kaikilla sähkövempelleillä tietokoneet, konsolit, puhelimet, tabletit kaikki sen tyyli. (D)

Digitaalisen pelaamisen kerrottiin olevan myös ajanviettoa. Kavereiden kanssa yhdessäolo liitettiin pelaamiseen läheisesti, erityisesti internetin välityksellä tapahtuva pelaaminen.

No varmaan jotain verkkopelaamista, netissä pelataan kavereitten kanssa toisia vastaan (.) semmosta. (A)

Digitaalisen pelin määrittely oli nuorille selvästi haastavampaa kuin itse digitaalisen pelaamisen määrittely. Saimme osittain samanlaisia pelaamisen merkityksen kuvauksia kuin digitaalisen pelaamisenkin määrittelyn yhteydessä, mutta tämän lisäksi esiin nostettiin erityisesti pelien tarina ja tavoitteet.

No siinä pitää tehdä jotakin ja ta- joku tavote mitä pitää yrittää saavuttaa tai voittaa jotakin tai. (A)

Vastauksissa näkyi myös haastateltavien harrastuneisuus ja osaaminen liittyen pelaamiseen ja peleihin. Vastauksissa mainittiin pelaamisen olevan nimenomaisesti viihteellinen tai muutoin ajanvietteeseen soveltuva, lisäksi digitaalinen peli on digitaalisessa muodossa eli useimmiten joltain ruudulta pelattava.

No ihan minkälainen ohjelma vaan joka, jota voi, voidaan käyttää ajanvietteeseen sillein se voi olla niinkuin vaikka lautapeli joka on tuotu digitaaliseks tai sitte. (K)

Pelaamista harrastettiin pääsääntöisesti kotona vapaa-ajalla, tai silloin kun ei ollut muuta tekemistä ja muut velvollisuudet oli jo tehty. Haastateltavat kertoivat muiden asioiden, kuten koulun, parisuhteen ja ajanvieton perheen parissa, menevän pelaamisen edelle. Esimerkiksi viime aikoina pelaamisen kerrottiin vähentyneen muiden velvoitteiden, kuten koulutöiden lisääntymisen myötä lukukauden lähestyessä loppuaan.

Pelaamisen motiivit jakautuivat aineistossamme pelin sisällöllisiin asioihin, kuten haluun kehittää hahmoa tai päästä tarinassa eteenpäin, sosiaalisiin suhteisiin ja pelaamisen mielekkyyteen sekä siihen liittyvään hauskanpitoon. Esimerkiksi erään toiminta- ja tappelupelejä pelaavan nuoren kertomuksesta voi erottaa ainakin pelien juonen sekä itse pelaamisen mielekkyyden ja pelien mekaniikan kiehtovuuden.

Öm jos niitä vähän vertaa vaikka elokuvaan niin ehkä vaikka sillein voi ihan simppelellisesti sanoa et ne on siistejä, niissä on oma tarinansa, ne on kiehtovia, sit se itse pelaaminen on jotenkin hauskaa et pääsee tekee jotain mitä ei ehkä oikeesti ikinä pysty tekemään mut se on vähä kyllä hassu sanoa räiskintäpeleistä kyllä samaa asiaa mutta (.) siinä jotenkin kiehtoo siinä jotenkin miten sä pystyt tekemään se itse miten se peli on ehkä rakennettu se fysiikka sun muu. (D)

Nick Yee on selvittänyt omassa tutkimuksessaan massiivisten monen pelaajan verkkoroolipelien pelaajien motivaatiota pelaamiseen. Yee on jakanut motivaatiot kolmeen pääluokkaan: tavoitteisiin, sosiaaliseen kanssakäymiseen ja immersioon eli peliin uppoutumis- ja elämyskokemukseen. Nämä kolme päämotivaatiota on jaettu edelleen yhteensä kymmeneen alaluokkaan. Miesten pelaamisessa korostui naisia enemmän pelaamisen tavoitteet, kuten kehitys pelissä, pelien mekaniikka ja kilpailu toisia pelaajia vastaan (Yee 2006, 772-774.) Saimme samanlaisia pelaamisen motivaatioita esille, vaikkakin haastateltavien pelaajat peligenret eivät pääsääntöisesti olleet massiivisia monen pelaajan verkkoroolipelejä. Haastateltavien sosiaalisissa suhteissa korostui pelien ulkopuolella tavattujen kavereiden vaikutus omaan pelaamiseen ja muutoinkin kavereiden kanssa pelaaminen koettiin tärkeäksi. Tämän lisäksi nuoret kertoivat pelaamisen motivaatioissaan pelaamisen olevan hauskaa ajanvietettä silloin kun ei ole muuta tekemistä.

-- sillon kun on tylsää ja on aikaa ne on varmaan ne kaks isointa sitten tietekin yks iso motivaattori on se että kaveri pyytää että tuuppas pelaamaan -- (L)

Pelituki -hankkeen kyselytutkimuksessa nuoret kertoivat pelaavansa ensisijaisesti siksi, että se on hauskaa ja sen avulla on helppo kuluttaa aikaa. Näiden motiivien lisäksi pelaamista pidettiin harrastuksena ja kymmenes vastaajista kertoi pelaavansa, koska kokivat yksinäisyyttä. Tekemisen puute näkyi pelaamisen motiivina kaikilla vastaajilla ja se oli riippumaton pelaamisen määrästä. Tämän vuoksi näyttäisi sille, että paljon pelaavat henkilöt eivät korvaa muuta elämäänsä pelaamisella, vaan pelaaminen on myös yli 40 tuntia viikossa pelaaville tietoinen valinta. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen 2014, 7.)

Pelaamisen merkityksistä kertoo myös saamamme vastaukset kysyttäessä mille elämä näyttäytyisi ilman pelaamista. Nuoret kertoivat elämän ilman pelaamista näyttäytyvän tylsemmältä, mutta vapaa-aikaa käytettäisiin mahdolli-

sesti enemmän muihin harrastuksiin ja toimintaan kuten liikuntaan, ystävyys-suhteisiin, lukemiseen ja opiskeluun. Kuitenkin harva (2) mainitsi pelaamiseen käytetyn ajan mahdollisesti menevän johonkin muuhun sähköiseen mediaan, kuten elokuvien katseluun tai muutoin internetissä oleiluun. Eskapismin merkitys, kuten rentoutuminen vastapainona muulle arjelle pelaamisen mielekkyyden lisäksi, korostui muutoinkin vahvasti miesten vastauksissa.

Pelaaminen on ehkä mulle semmonen no se, se on ajanvietettä ja se on semmonen vähän niinku rentoutuminen siihen voi kummin-kin tietyllä tavalla uppoutua että se vie ajatukset hetkeks muualle vähäks aikaa -- että se on semmonen niinku irtiotto arjesta vähäks aikaa mulle. (I)

Haastateltavien mieleenpainuvimmista pelikokemuksista voidaan erottaa samantapaisia luokkia kuin pelaamisen motivaatioista eli pelikokemukset voidaan jakaa karkeasti kolmeen eri luokkaan; pelien sisältöihin, läheisten kanssa pelaamiseen ja peleistä syntyviin kokemuksiin tai tuntemuksiin. Kokemukset olivat jääneet mieleen, koska ne olivat poikenneet arjesta jollain lailla tai ne olivat olleet muutoin hauskoja tai jopa surullisia. Yksi haastateltavista kertoi mieleenpainuvimpien kokemusten joukkoon kuuluvan erään seikkailutoimintapelin ja sen tarinaan liittyneet tuntemukset.

Ehkä sitten vähä semmone vähän ehkä surullisempi sillein niinku se on positiivisesti ehkä vähän semmonen surullinen se on semmonen tunteen purkaaminen Playstation kolmosella on semmone peli kun Heavy Rain se on, sitä, se ei, sitä ei hirveesti voi kutsua peliks se on vähän pelielokuva se on vähän niinku ohjaat elokuvaa niin siinä tää päähenkilö sattuu ehkä just kuolemaan tai siinä on semmonen herkkä hetki että päähenkilöllä oli lap- tai nimenomaan tää lapsi kuolemassa niin siinä oikeen tuli kunnolla kyyneleet kun on vielä herkkä ihminenki. (D)

Haastateltavamme kertoivat myös pelanneensa joskus lanitapahtumissa, eli lähiverkkoyhteydessä muiden pelaajien kanssa tietokoneilla. Lanittaminen voi tapahtua kavereiden kanssa jossain samassa tilassa tai isommassa järjestyssä tapahtumassa, jossa voittajille on luvassa palkintoja. Nämä tapahtumat olivat jääneet mieleen, koska nuoret olivat voittaneet pelissä tai muutoin pitäneet hauskaa kavereidensa kanssa. Kavereiden kanssa pelattiin myös muutoin samassa tilassa samalta konsolilta.

-- oikeestaan paras kokemus peliajalta mitä mä oon kokenu niin oli silloin kun Halo ykkönen ilmesty öö meillä oli kaverilla oli modattu XBoxi ja hän oli niinku halunnu että porukalla pelataan sitä Halo ykköstä justiin ja siinä meni sitten sillein että siinä meni monta päivää että me pelattiin sitä putkeen ja se oli justiin viikonloppu sit ei ollu koulua että meillä oli kyl tosi hauskaa ja silleen se oli oikeestaan niinku paras kokemus mitä mulla on ollu. (B)

8.3 Pelaamisen näkyminen arjessa

Tehdessämme teemoittelua siitä, miten digitaalinen pelaaminen näkyy haastateltaviemme arjessa, jaoimme arkeen sisältyneet teemat pelaamiseen liittyneisiin myönteisiin puoliin sekä siihen liittyneisiin haittoihin, pelaamiseen liittyneeseen muutokseen ja erilaisiin näkemyksiin julkisesta keskustelusta liittyen digitaaliseen pelaamiseen. Nämä teemat osoittivat pelaamisen näkyneen nuorten miesten arjessa erilaisin tavoin, kuten konkreettisesti ajankäytön ja kamisen suhteen, muutoksina pelikokemuksissa suhteutettuna lapsuudesta nykyhetkeen ja toisaalta abstrakteina suhtautumisina ja mielipiteinä digitaalisia pelejä kohtaa, mitä haastateltavat kohtasivat esimerkiksi heidän vanhempiensa sekä median kautta.

8.3.1 Pelaamiseen liitetyt myönteiset piirteet sekä haittapuolet

Haastateltavat mainitsivat useimmiten (6) pelaamiseen liittyväksi ongelmaksi ajankäytön jakamisen pelaamisen ja muun arjen välillä, esimerkiksi valvomisen ja peliaikojen pitkittymisen valvomisen myötä. Nämä pelaamisen haasteet liitettiin sekä tämän hetkiseen elämään, nuoruuteen sekä erilaisiin työttömyysjaksoihin, kuten kesälomiin. Varsinkin aiemmin elämässä yläaste- ja lukioaikana pelaamiseen kuvattiin menneen liikaa aikaa, mikä johti vanhempien suunnalta pelaamisen rajoittamiseen tai väsymykseen koulussa.

-- yläasteen loppupuolella ja lukion alkuaikoina ehkä hankalinta kun tuli pelattua niin paljon et sitä venytti sit helposti yöllekin ja sitten ei jaksanu kouluun kunnolla herätä että oli hirmu väsyny ja muutenkin kun oli murrosiässä niin tapahtu sitä fyysistä ja henkistä kasvamista niin se sitten tota aina oli jotenkin niin veto pois päivällä niin kyllä se vähän silloin vaikeutti elämää -- (J)

Kolme nuorista kertoi pelaamisesta aiheutuneen fyysisiä vaivoja kuten liikinäköisyyttä, huonovointisuutta ja unettomuutta. Yksittäisiä kertomuksia pelaamisen liittyneistä haasteista saimme esimerkiksi kuvauksina joskus ilmenevästä aggressiivisuudesta, sekä aremmaksi ja ujommaksi muuttumisesta pelaamisen myötä. Nuori kertoi olevansa sosiaalisempi peleissä puhuessaan mikrofonin välityksellä, mutta arkielämässä oli puolestaan huomannut olevansa vähemmän avoin kuin aiemmin lapsuudessaan ja nuoruudessaan.

Pelituki -hankkeen tiedontuotannon raportin mukaan nuoret kokivat pelaamisesta aiheutuvia haittoja vain vähän. Noin puolet kyselyyn vastanneista nuorista kokivat silmien väsymistä ja vuorokausirytmien muutoksia ainakin joskus. Puolestaan toistuvasti vuorokausirytmien muutosta kokivat 7 % ja silmien väsymistä 5 % vastaajista. Tutkimuksen mukaan pelihaittojen määrä kasvoi peliajan noustessa ja eniten haittoja oli yli 40 tuntia viikossa pelaavilla. Pelaami-

sesta aiheutuvista haitoista kertoivat eniten yli 19-vuotiaat sekä miehet naisia enemmän. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen 2014, 16.)

Omaan pelaamisen liittyvien ongelmien lisäksi mainittiin pelaamiseen liittyviä esteitä, kuten että nuorempana ei ollut rahaa tai ikää ostaa kaikkia haluttuja pelejä tai nykyään pelejä tulee liikaa markkinoille ja ne eivät ole vielä täysin valmiita. Yksi haastateltavista mainitsi, että ongelmana on myös se, että nykyään ei ehdi pelata juuri lainkaan.

*Ikärajat asetti haasteita joskus saatto piti kaveri laittaa hommaamaan peli missä oli isompi ikäraja ku ei ite pystyny hommaamaan
-- (A)*

Lähes kaikki (8) haastateltavat mainitsivat sosiaaliset suhteet pelaamisen hyväksi puoleksi. Pelaaminen oli auttanut tutustumaan uusiin ihmisiin ja pitämään vanhoja suhteita yllä vielä tänäkin päivänä. Pelaamisen lomassa miehet kertoivat vaihtavansa kuulumisia ja pitävänsä yhteyttä niihin kavereihin, jotka mahdollisesti asuvat eri paikkakunnilla. Pelaamisen vaikutuksia nuorten sosiaalisiin suhteisiin tarkastelemme tarkemmin myöhemmin tuloksissa.

Varsinkin aikaisemmin nuoruudessa viisi miehistä huomasi pelaamisen kehittäneen englannin kielen taitoa, koska suurin osa pelattavista peleistä oli ollut englanniksi. Englannin kielen oppimisen nuoret olivat kokeneet tällöin helpommaksi koulussa, koska olivat jo aiemmin oppineet yksittäisiä sanoja. Pelaamisen kerrottiin kehittäneen myös ajattelutapoja sekä luonnetta. Eräs nuori kertoi pelaamisen muokanneen hänen luonnettaan rauhallisemmaksi ja järkevämmäksi, jolloin myös arkisten ratkaisujen teko oli helpompaa. Erilaisia näkökulmia toivat myös peleissä tavatut eri maista ja kulttuureista tulevat pelikaverit, joiden kanssa keskusteltiin muun muassa politiikasta.

8.3.2 Pelaamisen muutos

Pelaaminen oli aloitettu haastateltavien keskuudessa keskimäärin 5-10 -vuotiaina. Miehet eivät kokeneet pelaamisen olleen lapsuudessa merkittävässä roolissa suhteessa vapaa-aikaan ja vanhemmat olivat rajoittaneet pelamista 1-2 tuntiin päivässä. Pelaaminen oli ollut enemmän ajanvietettä muun tekemisen puuttuessa. Ensimmäinen pelikokemus oli liittynyt sisarusten, kavereiden tai vanhemman kanssa pelaamiseen, ja haastateltavat kertoivat pelanneensa lapsuudessa muun muassa tasohyppely- sekä strategiapelejä. Pelaamisen kerrottiin alkaneen ensimmäisen pelikonsolin tai tietokoneen saamisesta kotiin. Aikaisemmin lapsuudessa ja nuoruudessa pelatut pelit olivat yksinpelejä, tai samalta ohjaimelta tai näppäimistöltä pelattavia. Myöhemmin pelaaminen oli muuttunut verkossa tapahtuvaan pelaamiseen kavereiden kanssa ja sosiaalinen puoli oli tullut sitä myöten tärkeämmäksi.

No varmaan ennen tuli pelattua enemmän konsolilla niin yksinpelejä mut se on sitte nykyään moninpelit on mitä tulee pelattua kavereitten kanssa että vaihtunu yksinpelaamisesta sosiaaliseen pelaamiseen tai semmoseen. (A)

Osalla nuorista taas kavereiden kanssa pelaaminen on ollut aina pelaamisen lähtökohtana, mutta laitteiden ja teknologian kehittymisen ja yleistymisen myötä pelaamisen tavat ovat muuttuneet internetissä tapahtuvaan pelaamiseen. Internet on muuttanut pelaamista vaikuttamalla esimerkiksi verkkopelaamisen yleistymiseen. Myös pelien saatavuus ja monipuolisuus on parantunut yleisen kehityksen myötä.

--kyl se edelleenkin on niinkun siinä se ydinjuttu on kuitenkin sama että pelataan kavereitten kanssa et se ei oo muuttunu vaan se tapa on muuttunu ku kasvaa-- (J)

Haastateltavat arvioivat kilpapelaaamisen suosion yleisesti kasvavan, laitteiden kehittyvän sekä netti- ja mobiilipelaamisen yleistyvän entisestään lähitulevaisuudessa. Oman pelaamisen lähitulevaisuutta koskevaan kysymykseen saimme erilaisia vastauksia. Haastateltavat eivät joko osanneet ennustaa oman pelaamisensa kehittymistä tai eivät muutoin nähneet siinä tulevan isoja muutoksia. Yksi nuorista kertoi pelaamisen määrän todennäköisesti kasvavan ammattiin valmistumisen ja vakituisen työpaikan löytymisen myötä. Puolestaan kaksi haastateltavista näki pelaamisen vähenevän tai loppuvan kokonaan työelämään mennessä ja lapsien tullessa osaksi elämää. Eräs nuori kertoi olleensa lievästi peliriippuvainen kotona asuessaan, ja tuolloin vanhemmat yrittivät kontrolloida pelaamista. Nuori itse kuitenkin koki, että hänelle oli toiminut hyvin ettei ollut lainkaan pelannut ensimmäisinä seitsemänä ikävuotenaan ja haluaisi omille tuleville lapsilleen samanlaisen lapsuuden kuin itsellään oli ollut, mikä tarkoittaisi hänen kohdallaan myös oman pelaamisen vähentämistä.

Öö todennäköisesti mulla vähenee pelaaminen koska mä kuitenkin tiään että kohta alkaa työelämä jossakin vaiheessa saattaa tulla lapsiakin ja muuta vastaavaa niin ei siihen jää aikaa enää pelata siitä tulee vähän semmosta niinku muutaman minuutin viihettä saattaa ehkä olla niin koska mä en taas sitte jos lapsia tulee mä en halua sitä alottaa silleen että mää pelaan ne oppii heti siihen ja ne kokee samaa juttua mitä mullakin oli sillon alkuvaiheessa. (B)

Nuoret tunnistivat itsessään pelaamisen olevan kausiluonteista, ja että joskus ehtii pelata enemmän ja joskus vähemmän. Pelaamisen määrän vaihteluun liittyviksi syiksi kolme haastateltavista kertoi laitteistoihin liittyvät syyt, kun esimerkiksi pelaamiseen tarvittavia laitteita ei ole ollut tai on hankittu uusi laite. Nuoret kertoivat esimerkiksi oman pelikoneen kasvattaneen pelaamista, koska muut perheenjäsenet eivät enää käyttäneet samaa laitetta. Lisäksi uusien pelien tullessa markkinoille pelaaminen saattaa hetkellisesti kasvaa. Muina syinä pelaamisen määrän vaihteluun tai elämän käännekohtina pelaamiseen liittyen

nuoret nostivat elämäntilanteisiin liittyvät syyt, kuten seurustelun, muuton, opiskelun, armeijan, vanhempien eron, kaverit sekä muutoin kiireellisen elämänvaiheen.

*Varmaan opiskelut ja seurustelu on ollu semmonen -- sillon lope-
tin pelaamisen käytännössä tai ylipäätään se ajankäyttö meni
koulussa ja sit seurustelussa käytännössä kokonaan että jäi sitten
pelikonsolit ainakin ihan kokonaan ja sama juttu oli sitten kun alo-
tti opiskelut -- niin sillon jäi kaikki pelit ja ei tullu pelattua lainkaan.
(1)*

8.3.3 Pelaamisen näkyvyys mediassa ja julkisessa keskustelussa

Haastateltavien mielestä yleisessä keskustelussa pelaamisesta toisaalta ke-
hutaan suomalaista osaamista, pelintekijöitä ja kuinka lapset oppivat peleistä,
mutta toisaalta pelaaminen on saattanut esiintyä myös negatiivisesta näkö-
kulmasta, kuten kouluampumisten yhteydessä. Varsinkin vanhempien ihmis-
ten ei koettu ymmärtävän pelaamista tai heidän mielipide pelaamisesta on,
että se on turhaa. Suhtautumisen kuitenkin nähtiin menevän positiivisempaan
suuntaan, ja syiksi uskottiin muun muassa pelaamisen yleistymistä ja että pe-
laamista osataan arvostaa nykyään enemmän. Varsinkin mobiilipelaamisen
myötä yhä useampi ihminen pelaa ja tätä kautta myös näkemys pelaamisesta
kehittyy myönteisempään suuntaan. Yksi haastateltavista kuvaa suomalaisten
kaksijakoisia mielipiteitä pelaamista kohtaan ja miten ne näyttäytyvät medias-
sa.

*-- se yleiskuva mitä siellä niinkun näkyy niin siinä on kaks ääripää-
tä, siellä on se että pelit on pahasta kaikki pitää kieltää tää on
niinku, tää ei oo hyvä sit siellä on se toinen ääripää että Supercell
ja Rovio tuo hirveesti verorahoja Suomeen ja suomalainen osaa-
minen on ihan huippuu ja kaikki osaa ja nää on niinku tää voi olla
ihan oikeesti hyvä juttu niikun Suomelle ja sitten siellä on se neut-*

raali kanta mikä niinku heiluu puolin ja toisin vähän niinku tuuliviiri että ne on ne ihmiset jotka ei mun mielestä niinkun käsitä sitä niinkun pelaamista tää-, niinku sitä ilmiötä niinku mun mielestä tietenkkin taas jäävi näkemys koska pelaan niin paljon mutta mun mielestä ne ymmärtäs pelaamisen vähän väärin just sen niinkun tavallaan sen tilanteen takia että ne ei oo niinku eläny ajassa milloin on ollu tämmösiä niinkun tietokonepelejä että jostain kumman syystä tää kyseinen ihmisryhmä hyväksyy lautapelit mut sitte ku puhutaan tietokonepeleistä niin sit se muuttuu hyvin kielteiseksi aika nopeesti et sanoisin ehkä että se on semmonen niinku neutraali mutta hiukan kielteisellä sävyllä ehkä se äänekkäin ryhmä mitä niinku netistä ainakin löytyy. (L)

Ermin ja muiden tekemissä haastatteluissa tuli toistuvasti esille vanhempien vähäinen arvostus pelejä kohtaan vapaa-ajan kuluttamisen tapana. Vaikka vanhemmat huomasivat pelaamiseen liittyvän positiivisia puolia lapsen aktiivisuuteen ja oppimiseen liittyen, he eivät yleensä pitäneet pelaamista vartenotettavana harrastuksena. (Ermi ym. 2005b, 138-139.)

Haastateltavien mukaan pelaaminen näkyi koulussa ja mediassa mainonnan, uutisten ja nettikeskustelujen kautta. Nuorten mukaan myös pelimainonta on yleistynyt ajan kuluessa. Ajankohtaisista keskusteluista kaksi nuorista nosti esille esimerkiksi pelillistämisen, jota ollaan tuomassa kouluihin, jotta opetuksesta saataisiin mielenkiintoisempaa.

-- nyt tulee tämmösiä hienoja sanoja et niinku tätä pitää vähän pelistää tai niinku tuoda pelillisiä ominaisuuksia vähän niinku kaikille että laske vaikka tuosta vähän kotitehtäviä sit sä saat sieltä kotitehtävistä niinku kokemuspisteitä ja kokemuspisteistä saat niinku kokemustasoja ja sillein niinku että tavallaan yritetään tuua tavallaan sitä mikä ehkä peleissä niinku viehättää että niinku ta-

vallaan se niinku kehittyminen on ehkä kanssa semmonen iso asia mikä peleissä viehättää ihmisiä -- (L)

8.4 Sosiaalisuus pelaamisen näkökulmana

Sosiaalisuus näyttäytyi opinnäytetyössämme laajana teemana, ja sosiaalisuuteen kytkeytyi sekä pelaamisen merkityksiä että miten pelaaminen näyttäytyi arjessa esimerkiksi kavereiden kanssa yhdessäolona. Tutkimuksessamme halusimme erityisesti tietää keiden kanssa nuoret pelaavat tavallisesti, miten pelaajien läheiset näkevät pelaamisen, miten pelaaminen on vaikuttanut nuorten läheisiin ihmissuhteisiin ja kenen heidän mielestään pitäisi olla vastuussa pelaamisesta. Tämän lisäksi haastateltavamme toivat esille omia kokemuksiaan ja näkemyksiään pelikasvatuksesta. Kasvatus liitettiin osaksi omia perhesuhteita, joissa vanhemman ja vanhempana olon rooli oli vahvasti mukana keskusteltaessa lasten ja nuorten pelikasvatuksesta.

8.4.1 Sosiaaliset piirit ja läheisten suhtautuminen pelaamiseen

Tarkoitamme opinnäytetyössämme pelien sisäisillä kaverisuhteilla pelien virtuaalimaailmassa, internetin välityksellä tapahtuvia sosiaalisia suhteita. Sosiaaliin suhteisiin kuuluvat myös kasvotusten kohdatut, pelien ulkopuolelle sijoittuvat ystävyysuhteet. Haastateltavat kuvasivat myös pelien sisäisinä kaverisuhteina ylipäänsä pelaavia ystäviään, jotka saattoivat pelata internetin välityksellä tai fyysisesti samassa tilassa. Tärkeinä sosiaalisina suhteina haastateltavat nostivat erityisesti perheen, ystävät ja parisuhteen. Kolme miehistä koki, että pelien ulkopuoliset kaverisuhteet olivat tärkeämpiä kuin peleissä muodostetut. Nuoret myös kertoivat, että peleissä ei tule kommunikoidua paljoa tuntemattomien pelaajien kanssa tai pelien sisäiset suhteet jäävät tuttavuuksiksi, vaikka poikkeuksiakin toki on.

No se on nyt varmaan kumminkin tämmönen konkreettinen niinkun kohtaaminen ja ajanvietto fyysisesti niin semmonen on mie-

lestä niinku tärkeempää kun semmonen että puhutaan puhelimessa tai vietetään tai esimerkiks niinku sanoin että jos pelatessa keskusteleet jonkun ihmisen kanssa niin sä kuulet siitä vaan äänen että sä et oikeesti välttämättä ees tiedä jossei se oikeesti oo sun oma ystävä niin että kuka se on että se on siinä on semmonen virtuaalinen todellisuus ja sitte tämmönen oikea maailma ero ainakin mun kohdalla. (I)

Ermin ja muiden mukaan heidän tutkimuksessaan osoittautuivat vahvana esille pelaamisen sosiaaliset merkitykset osana lasten arkea, mikä tarkoitti sitä, että pelien ja pelaamisen koettiin olevan yhteistä toimintaa, ja se oli monille lapsista lisäksi yhteinen puheenaihe ja sosiaalisen vuorovaikutuksen puitteet tarjoava tekijä. (Ermi ym. 2005a, 124.) Toisaalta Matikkala ja Lahikainen havaitsivat tutkimuksessaan, että lapset toimivat tietokoneen ääressä välillisen vuorovaikutuksen kautta vain vähemmistönä. Sen sijaan toimittiin mielellään suorassa vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Heidän tutkimuksessaan ystäviensä kanssa tietokoneen ääressä työskenteli kolme neljäsosaa lapsista ja sisarustensa kanssa kaksi kolmasosaa. Tietokoneen käyttöä havaittiin tapahtuvan jonkin verran myös vanhempien kanssa, ja näistä vanhemmista käyttöä tapahtui enemmän isän kanssa. Iso osa (81%) tutkimukseen osallistuneista lapsista toimi yksin tietokoneen ääressä, mutta myös näistä lapsista lähes jokainen nimesi vähintään yhden ihmisen, jonka kanssa lapset viihtyivät koneen äärellä. (Matikkala & Lahikainen 2005, 96.)

Haastateltavat kertoivat pelaamisen olevan tyypillisesti läheisten kanssa yhdessäoloa ja ystäväpiirin välistä kommunikointia. Nuoret pelasivat tavallisesti kasvotusten tavattujen kavereidensa kanssa (12) internetin välityksellä joitakin VoIP-palveluja (Voice over Internet Protocol) käyttäen, esimerkiksi Mumblea tai Skypeä. Pelikaverit olivat useimmiten koulussa tai armeijassa tavattuja kavereita, jolloin myös kaveripiirit olivat lähes samoja sekä pelien sisällä että ulkopuolella. Kaveripiiri saattoi siirtyä pelistä toiseen uusien pelien tullessa markkinoille. Pelaaminen tapahtui myös fyysisesti samassa tilassa olevien

kavereiden kanssa ja kaksi haastateltavista kertoi pelaavansa myös tyttöystävänsä kanssa aika ajoin. Viisi haastateltavista mainitsi erityisesti, että he pelaavat vielä nykyäänkin aikaisemmin tutustumiensa ihmisten kanssa, kuten ala-aste-, yläaste- tai lukiokavereiden kanssa ja tämän lisäksi pelattiin nykyisten koulukavereitten kanssa. Haastateltavien mukaan verkkopeleissä pelattiin myös vaihtelevasti vastaan tulevien nettituttavuuksien kanssa, jotka voivat olla joko täysin tuntemattomia tai internetin kautta tutustuttuja.

--aika moni kavereistakin pelaa niin sitten yleensä voidaan pelata niitä samoja pelejä on sitten niitä ei-pelaavia kavereitakin ja sitten taas peleissä on semmosia niinkun tuttuja joita ei oo nyt tavannu välttämättä mutta joitten kanssa on sitten tullu pelailtua muuten tai se oli ainakin tossa lukio-ikäsenä oli tutustu aika monenlaisiin ihmisiin. (K)

Haastateltavista kaikki kertoivat pelaavansa toisten miesten kanssa, jotka ovat suurin piirtein samanikäisiä kuin he itse. Naisten kanssa haastateltavat kertoivat pelaavansa harvemmin tai ylipäänsä he olivat tavanneet naisia pelien sisällä vähäisesti. Naisten pelaamattomuuden syiksi arveltiin esimerkiksi, ettei naisia kiinnosta samanlaiset pelit kuin miehiä ja naisia ei muutoinkaan kiinnosta pelaaminen yhtä paljon kuin miehiä.

-- mä en oo vaan yksinkertaisesti nähny paljoo naispelaajia niiku et se ehkä niinkun klikkaa välttämättä samalla tavalla mä en osaa tarkalleen ottaen sanoa mikä siinä on mut se ei välttämättä niinkun kiinnosta ehkä niin paljoo naisia kun miehii se videopelaaminen -- (L)

Kallion ja muiden tutkimuksen mukaan naisten pelaaminen oli 15-24 -vuotiaiden ikäryhmässä 2,5 tuntia viikossa kun puolestaan miesten luku samassa ikäryhmässä oli 8,7 tuntia. Tutkimuksessa havaittiin, että 25-34 -vuotiaiden naisten ikäryhmässä pelaaminen väheni huomattavasti, ja tuolloin

pelaamisen määrä oli keskimäärin 0,3 tuntia viikossa. Tutkijat eivät löytäneet merkittäviä eroja naisten ja miesten elämäntilanteissa muutoin kuin vapaa-ajan toimintojen osalta. Naiset lenkkeilivät, tekivät kotitöitä ja kävivät elokuvissa miehiä enemmän, miehet puolestaan katsoivat elokuvia ja vierailivat pika-ruokaloissa enemmän kuin naiset. Tutkijat epäilivät, että naisilla ei ole aikaa pelata pelejä, koska he panostavat enemmän uraansa, ihmissuhteisiinsa ja kunnossa pysymiseen. (Kallio ym. 2007, 35-36.)

Nuoret eivät pääsääntöisesti tietäneet, minkä sukupuolen edustajia ja minkä ikäisiä pelaajia muut pelaajat olivat pelaavien kavereidensa lisäksi, mutta nuoret uskoivat myös peligenrejen vuoksi muiden pelaajien olevan miehiä.

Uskoisin ainakin että miesvaltasta on mitä tulee ite pelattua elikkä tämmösiä taistelu- ja sotapelit niin uskoisin ainakin että on aika miesvaltaisia pelejä mutta eihän mistään voi olla varma -- (I)

Yhdeksän miehistä nosti esiin sosiaaliseen käytökseen liittyviä normeja tai sääntöjä pelaamiseen liittyen. Yksin pelattavissa peleissä säännöt on valmiiksi pelien sisällä ja mitään sosiaalisia käyttäytymissääntöjä ei ole, joten sosiaaliset normit liittyvät nimenomaan monen pelaajan verkkopeleihin ja muutoin yhdessä pelattaviin peleihin. Esimerkiksi huonokäyttösisyyttä kuten keskittymisen häiritsemistä tai huijaamista ei katsottu hyvällä pelatessa.

Onhan siellä niinku jonkin näkösiä sääntöjä että tai siis pääsääntöhän se että kaikilla on mukavaa jos ihmiset ei hirveenä perseile siellä ((naurahdus)) että just niinku järkee saa käyttää ja koetaan edesauttaa sitä mitä pitääkin siinä pelissä tehdä että ei oo just niitä jotka häiritsee, häiritsee siellä muita ja pilaa toisten ilon siis ihan herrasmiessäännöillä kait siellä mennään. (J)

Nuoret kertoivat, että pelien sisälle on rakennettu järjestelmiä, joiden avulla pystytään tekemään ilmoituksia huonokäyttösisistä pelaajista. Huonosta käyt-

täytymisestä seurauksena voi olla esimerkiksi porttikielto peliin määräajaksi. Tällaista suvaitsematonta käytöstä voi olla esimerkiksi kiroilu tai muutoin epäurheilijamainen käytös.

-- roolipeleissä on ainaki siellä on semmone report player tai semmone nappula et jos joku tulee haukkumaan sinua tai muuten vaan aukomaan päätä niin sit sen voi ilmoittaa että tämä on tehnyt vähän väärin ja (.) että voi ilmoittaa niitä pelaajia. (E)

Haastateltavat kertoivat, että heidän omien vanhempiensa suhtautuminen pelaamiseen on muuttunut positiivisemmaksi ja pelaamisen ymmärretään nykyään olevan harrastus. Toisaalta he myös kertoivat, että vanhemmat eivät tiedä tämänhetkisestä pelaamisesta ja asiasta ei juuri puhuta heidän kanssaan. Nuoret olivat pääsääntöisesti muuttaneet pois vanhempiensa luota, minkä vuoksi vanhemmat eivät nähneet sen hetkistä pelaamista ja sen vuoksi eivät ole siihen puuttuneetkaan. Eräs nuori kuvaa vanhempien suhtautumisen muutosta positiivisempaan suuntaan koska pelaamisen ymmärrettiin olevan tärkeä harrastus haastateltavalle.

--sillon kun mä alotin kilpapelamisen kunnolla niin sillon ne oli vähän silleen vastahakosia mut sit toisaalta kun ne näki sen et, et tota mulla on hauskaa ja mä tykkään siitä -- ja sit ku se rupes menemään siihen et mä pääsen ulkomaille ilmasiks ja tälleen näin niin sit ne rupes hyväksymään sitä enemmän että tota ne rupes ymmärtämään sen et se rupee olemaan niinku harrastus enemmän eikä oo semmosta niinku ns. komerossa nörttäämistä. (H)

Kavereiden kerrottiin hyväksyneen pelaamisen, koska he pelasivat myös itse. Kaksi haastateltavaa kertoi kumppaniensa suhtautumisesta pelaamiseen. Toinen kuvasi pelaavansa kumppaninsa kanssa yhdessä ja kumppani muutenkin hyväksyi pelaamisen, puolestaan toinen nuorista kertoi, ettei kumppani pidä haastateltavan pelaamisesta ja on asiasta sanonut suoraan.

No oma avovaimo ainakin sanonu ihan suoraan että eikö mitään muuta tekemistä oo ku pelata että on antanu noottia välillä kun on ollu kotona niin että on oikeestaan sanonu suoraan. (I)

8.4.2 Pelaaminen osana sosiaalisia suhteita

Kaverisuhteiden koettiin parantuneen pelaamisen myötä ja pelaaminen oli auttanut pitämään yhteyttä osaan kavereista tai luomaan uusia ihmissuhteita. Nuoret kertoivat löytäneensä pelaamisen kautta kavereita koulusta, koska he pelasivat samaa peliä ja ovat edelleen yhteydessä pelaamisen ja muun internetin välityksellä.

--se sinänsä autto kun niin tota -- noi kaverit just löyty, löyty sen, sen kautta heti -- sen kautta sitten tutustuttiin ja ihan yhteisten vieläkin noin kohteitten kautta, ihan niinku tää Youtube ja kaikkee et-tä katottii samoja juttuja ja tällei ja sitten niin öö tota lukionkin jälkeen siitä lähin niin on ollu sitten yhteydessä niihin ja sitte toiseen kaveriin niin suunnilleen joka päivä skype-, skypeän sen kanssa sitten ja tällei et se on niinku aikalailla auttanu, auttanu niinku täällä sitten niin öö pitää tämmöstä sosiaalista kanssakäyntiä-- (G)

Koska monet pelasivat aiemmin koulussa tavattujen kavereiden kanssa, yhteyden pitäminen pelaamisen kautta koettiin luonnollisena tapana keskustella ja vaihtaa kuulumisia eri paikkakunnilla asuviin kavereihin. Nuoret kertoivat, että pelaamisen kautta he olivat pystyneet pitämään yhteyttä sekä tutustumaan uudestaan vanhoihin kavereihin, koska pelaavat nykyisin samoja pelejä.

--se sosiaalinen interaktio kavereitten kanssa niin se on paljon helpompi toteuttaa ja niinku just helpommalla tarkoitan sitä että käytännössä ainut tapa niin toteuttaa netin välityksellä ja sieltä taas ehkä jos miettii et mikä on hauskin tapa toteuttaa sosiaalista

interaktioo kavereitten kanssa niin kyl mä listaisin sinne niinku pelit ensimmäisenä. (L)

Toisaalta nuoret kertoivat että digitaalisia pelejä pelaamattomat kaverit olivat jääneet sivummalle tai loitontuneet heidän elämistään. Pelaamattomattomiin kavereihin ei tule pidettyä yhteyttä niin tiivisti kuin pelaaviin, joiden kanssa jutellaan ja pelataan viikoittain tai jopa päivittäin. Sen sijaan neljä haastateltavista kertoi, että pelaaminen ei ole muuttanut ihmissuhteita. Haastateltavat kertoivat pelaamisen vaikuttaneen myös heidän omien vanhempiensa sekä sisarusten elämään, esimerkiksi houkuttelemalla omia sisaruksiaan pelaamaan. Myös oma pelaaminen on voinut nuorten mukaan vaikuttaa vanhempien käsitykseen pelaamisesta.

-- mun vanhempien näkemystä tietenkkin vähän muuttanu se että kun perheen esikoinen viettää niin paljon tietokoneella aikaa niin ehkä se on sitte niinku niitten semmosta käsitystä muuttanu siinä ainakin mitä mä nyt käsitän niinku mun pikkuveljen kasvatuksesta kun meillä on aika paljon ikäeroo niin kyl mä sanosin ne on paljon sallivampia ollu sen niinku tietokoneen käytön kanssa kun meikä-läisen kans että siinä mielessä ehkä ne kasvatustimet on muuttunu sen pohjalta -- nii siinä mielessä vanhempien asennoituminen pelaamiseen kans on ehkä muuttunu. (L)

Haastateltavat kertoivat keskustelleensa peleistä lähinnä kavereiden tai ystäviensä kanssa, joista osa pelaa myös itse. Ystävien kanssa juteltiin pääsääntöisesti pelien sisällöistä, yleisesti pelaamisesta ja siihen liittyvistä kokemuksista. Neljä nuorista kertoi keskustelleensa tai että voisivat myös keskustella pelaamisestaan oman vanhempiensa kanssa. Ammatilliseen tai terapeuttiseen keskusteluun haastateltavat eivät kokeneet tarvetta. Eräs haastateltava kertoi vanhempien kanssa keskustelun liittyneen kasvatukseen ja yleisesti pelaamiseen liittyneisiin aiheisiin.

Että nyt ollaan sit äitin kanssa keskusteltu vähän enemmän niin se tietää enemmän mitä siellä on ja ymmärtää ehkä enemmän.
(E)

8.4.3 Kasvatus ja vastuu pelaamisen lähtökohdista

Nuoret kertoivat vanhempiensa kontrolloineen pelaamista lapsuudessa, jolloin pelaamista oli rajoitettu 1-2 tuntiin päivässä. Kontrollointikeinona kerrottiin vanhempien irrottaneen pelaamiseen käytettyjen laitteiden johdot virtalähteestä tai nettimodeemista. Pelaamista koettiin myös rajoittaneen sen, että vanhemmat tai sisarukset olivat käyttäneet samaa konetta. Viisi nuorista kertoi pelanneensa yläaste- ja lukioaikoina enemmän kuin nykyään ja pelaamisen runsas määrä yhdistettiin murrosikään, jolloin koulunkäyntiin ei panostettu niin paljoa kuin nykyään. Vanhempien kanssa riitely pelaamisesta osattiin yhdistää osaksi murrosikää, jolloin kapinoinnin ja riitelyn koettiin kuuluvan siihen elämänvaiheeseen.

-- et yleensä se meni aina sillein et meikälainen pelaa siinä jotain ja sit sieltä tulee mahtikäsky norsunluutornista että nyt loppuu pelit ja mää tuun sinne, riitaahan siitä tuli mutta nyt eletään murrosiän aikaa että siellä nyt tulee riitaa vähän mistä tahansa muustakin asiasta. (L)

Vastaavanlaista kontrollointia ilmeni myös Ermin ja muiden haastatteluun osallistuneissa perheissä, joissa lasten pelaamista hallittiin erilaisten aikarajoitusten avulla. Useimmiten tämä tapahtui pelaamiseen tehtyjen vuorojen, pelaamiseen varattujen päivien ja erillisen peliajan avulla ja näiden rajoitusten noudattamista seurasivat yleensä lasten vanhemmat. Osassa perheistä useimmiten myös lapset huolehtivat omasta pelaamiseen käytetystä ajastaan. Lapset kertoivat vanhempien rajanneen useammin pelien sisältöjen sijaan erityisesti pelaamiseen vietettyä aikaa. (Ermi ym. 2005b, 132.)

Kaksi haastateltavista toi esille, miten he käyttäisivät pelaamista kasvatuksessa. Toinen miehistä puhui oman kokemuksensa pohjalta siitä, miten kasvattaisi omat lapsensa pelaamiseen ja toivoisi omille lapsilleen samanlaisen lapsuuden kuin itsellään oli ollut, ilman pelikoneita tai muuta elektroniikkaa.

Kaikista paras tapa olis että ekat seittemän ikävuotta niin, niin se ei koskis mihinkään pelikonsoliin ei edes puhelimeen koska se oli mul, mulla oli siis toiminu siihen alkuikään ihan hirveen hyvin kun ei ollu puhelimia ei ollu tietokoneita ainoo viihe oikeestaan oli niin kavereitten kans oleminen ja justiin mehtässä temmeltäminen ja muut vastaavat. (B)

Toinen haastateltavista puolestaan käyttäisi peliä kasvatuksellisena medianana ja opettaisi lapselle asioita pelien kautta.

--se miten minä sen ehkä toteuttasin, jos musta joskus vanhempi tulee niin, määhän ehkä ite kuitenkin pyrkisin tavallaan niinku käyttä sitä niinku peli, peliä niinku semmosena niinku kasvatuksellisena medianana et niinku siihen pystyy yhittää hyvin nopeesti niinku semmosia asioita niinku mitä ei pystys kuvittelemaan välttämättä et se niinku pelitkin voi olla semmosia hyvin kasvatuksellisia menetelmiä että mitä mä nyt oon luku ja kuullu niin jotku on esimerkiksi käyttäny vaikka Grand Theft Autoo mikä on siis tota tämän mönen peli missä pelataan semmosta hirveitä rikollisgansteria niin sitä on jotku vanhemmat käyttäny esimerkiks silleen et ne on opettanu lapselle värejä tai autoja, niinku auton nimiä ja muuta että sieltä on yllättävän paljon pystyy ammentaa niinku tämmöstä kykyä niinkun opettaa myös ja se on myös sit semmosta opetusta et se, se lapsi ei niinku välttämättä ees sitä ite huomaa et sen pystyy niinku silleen hienosti piilottaa sen sinne peliin ja samalla pysyy se mielenkiinto siinä koska se on niinku silleen hauskaa toimintaa -- (L)

Matikkalan ja Lahikaisen mukaan vahvat arvoasetelmat tulisi jättää pois lasten mediakäyttöä tarkasteltaessa. Median käyttö tulisi sen sijaan liittää osaksi lasten arjen erilaisia toimintoja ja niihin liittyviin tavallisiin sosiaalisiin suhteisiin. Toisaalta he myös korostavat tutkimuksessaan, että lasten tietokoneen käyttötaidon ja medialukutaidon suhteen puhuttaessa olisi huomattava, että nämä taidot eivät tarkoita samaa asiaa. Lapsi saattaa kokea osaavansa käyttää teknisestä näkökulmasta tietokonetta, mutta ei välttämättä ymmärrä näkemänsä materiaalin sisältöä, mikä saattaa unohtua myös vanhemmilta huomioitavan arvoisena seikkana. Tärkeää medialukutaidon opettamisessa olisi sosiaalinen vuorovaikutus, joka syntyy sukupolvien välisestä kasvokkaisesta kohtaamisesta. Yhteisen ajan viettäminen mediavälineiden parissa samalla keskustellen niiden sisällöistä ohjaisi lapsia materiaalin kriittiseen arviointiin. Samalla myös lasten tulkinnat mahdollistaisivat vanhempien näkökulmien monipuolistamisen suhteessa medioiden tuottamiin sisältöihin. (Matikkala & Lahikainen 2005, 99; 102.)

Kysyttäessä haastateltavilta kenen tulisi olla vastuussa pelaamisesta ja sen tuomista mahdollisista muutoksista nostettiin erityisesti vanhempien vastuuta kasvattajina lastensa pelaamisesta. Nuorten mielestä vanhempien tulisi olla tietoisempia siitä, millaisia pelejä lapselleen ostaa ja mille ikäryhmälle ne on tarkoitettu. Lisäksi mainittiin vanhempien vastuusta asettaa peliajat ja vahtia niiden noudattamista.

Haastateltavien mukaan pelaajan itse tulee ottaa vastuuta omasta pelaamisestaan. Varsinkin aikuisiällä pelaajan tulee itse olla vastuussa omasta pelaamisestaan ja osata asettaa sopivat rajat omalle pelaamiselleen. Toisaalta korostettiin myös, että lapsuudessa ja nuoruudessa tulisi pelaajalla itsellään olla jo vastuuta siitä, mitä pelejä pelaa ja miten paljon.

No kyllä se henkilö itse on hyvin paljon vastuussa siitä että mitä tekee että ei voi kaikkee syyttää vaan vanhempienkaan, vanhem-

pia, vanhemmillekaan koska eihän ne nyt voi olla joka hetki kyy-lämässä tota niskan takana että mitä se toinen tekkee ja mitä se pelaa ja mitenkä paljon se pelaa että onhan se hyvin paljon sillä pelaajalla itselläänkin sitä vastuuta -- (J)

Kaksi nuorista nosti esille myös pelintekijöiden, sekä median vastuun pelaamisesta. Pelintekijöiden vastuuta korostettiin pelien laadun suhteen, sillä pelintekijät vaikuttavat siihen, millaisia pelejä tulee ja miten paljon niitä tulee. Median ja kasvattajien näkemys peleistä koettiin puolestaan liian negatiiviseksi.

No medialle vois ehkä semmosen vastuun heittää että vois semmosta vähän positiivisempaa kuvaa et siellä on aika paljon negatiivista ja kasvattajille ylipäätään niinku nuorisotalolle ja tämmösille että siinäkin on aika negatiivinen se näkökulma -- Nuorisotalolla voi olla semmone että jos halutaan järjestää lanit sinne niin nuorisotyöntekijä sanoo että kun ne nuoret pelaa liikaa vapaa-ajallaki et miks ne tulis tänne pelaamaan sitten että ei kannusteta heitä pelaamaan sitten. (E)

9 Pohdinta

Digitaalisen pelaamisen tutkimus on keskittynyt Suomessa vahvasti lapsiin ja nuoriin. Lisäksi vain harvoissa tutkimuksissa on otettu huomioon pelaajien oma näkemys pelaamiseen ja mitä merkityksiä he itse antavat pelaamiselle. Opinnäytetyömme tavoitteena oli tuoda nimenomaisesti nuorten aikuisten miesten kokemuksia pelaamisesta näkyville. Aiheena tutkimus oli mielenkiintoinen, mutta samalla myös haastava. Omat kiinnostuksemme ja kokemuksemme digitaalisten pelien harrastamisesta helpotti aiheen lähestymistä, mutta toisaalta herätti myös pohtimaan oman objektiivisen näkökulman ylläpitämisestä opinnäytetyötä tehdessä. Pohdimme esimerkiksi, mitä termejä ja käsit-

teitä digitaalisiin peleihin sekä pelaamiseen liittyen olisi hyvä avata enemmän, ja missä määrin sitä tulisi ylipäänsä tehdä. Myös kohderyhmänä aikuiset nuoret miehet ovat kehitykseltään ja elämäntilanteeltaan hyvin erilaisessa vaiheessa kuin esimerkiksi murrosikäiset pojat, johon monet tutkimukset viittaavat ja joita monesti pidetään stereotyyppisesti tavallisimpina digitaalisia pelejä pelaavana ryhmänä.

9.1 Tulosten tarkastelu

Pelaaminen kuului nuorten miesten mukaan selkeästi vapaa-aikaan. Pelaaminen koettiin yleisesti hauskana ja mielekkäänä tekemisenä, joka ei kuitenkaan mennyt arjen velvollisuuksien edelle. Täysi-ikäisinä aikuisina näillä nuorilla oli arjessaan paljon muitakin vapaa-ajan toimintoja, joiden lisäksi opiskelu, työt ja tavalliset kotiaskareet ohjasivat päivän kulkua. Myös Kojon (2012, 73) tutkimuksessa nuoret korostivat harrastavansa muutakin kuin pelaamista ja heidän elämänsä kuului paljon muutakin, kuten parisuhde ja opiskelua. Kojon haastattelemat nuoret kritisoivat median luomaa kuvaa epäsosiaalisista pelaajista, kun todellisuudessa suurimmalla osalla on mielekäs elämä myös pelien ulkopuolella. Oman kohderyhmämme osalta pelaaminen tarjosi pelin tarinan lisäksi vastapainon arjelle ja tavan viettää yhdessä aikaa kavereiden kanssa. Valvominen ja muutoin elämänrytmin hallinta oli suurin haitta, jota haastattelemamme nuoret olivat kokeneet pelaamisessa. Täysi-ikäisinä aikuisina näillä nuorilla oli hallussaan itsekontrolli pelatessaan, vaikka aiemmin nuoruudessa osa kuvasi pelanneensa liikaakin. Pelaaminen loi eri tavoin elämyksiä ja kokemuksia, jotka olivat tunteisiin vetoavia tai muilla tavoin mieleenpainuvia luoden näin haastateltaville omia merkityksiä pelaamiselle.

Arjessa pelaaminen näkyi erityisesti sosiaalisena ajanvietteenä, jota toteutettiin yhdessä ystävien, kumppanin tai omien perheenjäsenten kuten sisarusten tai vanhempien kanssa. Kohderyhmämme kertomista tarinoista nousi esille pelaamisen muutos niin, että yksin pelaamisesta siirryttiin muiden kanssa tapahtuvaan sosiaaliseen toimimiseen tekniikan kehittymisen myötä. Digitaalisia

pelejä pelattiin verkossa keskustellen samalla kavereiden kanssa VoIP- palvelujen kautta, tai pelaaminen oli fyysisesti samassa tilassa tapahtuvaa toimintaa, esimerkiksi lanittamista. Verkon yli tapahtuva pelaaminen oli mahdollistanut yhteydenpidon muilla paikkakunnilla asuviin kavereihin. Haastateltavien lapsuudessa pelaamiseen liitettyä sosiaalisuuden näkökulmaa tukivat kertomukset digitaalisten pelien pelaamisesta vanhempien tai sisarusten kanssa. Myöhemmin nuoruudessa pelaamiseen liittyneet tarinat keskittyivät enemmän ystävien tai kumppanin kanssa koettuihin pelaamisen hetkiin, tai yksin tapahtuneisiin omakohtaisiin kokemuksiin pelaamiseen liittyen.

Isona teemana haastateltavien kertomuksista nousivat pelaamiseen liittyvät sosiaaliset suhteet. Tämä tulos tukee myös aiemmin lasten ja nuorten parissa tehtyjä tutkimuksia (mm. Kojo 2012, Ermi ym. 2005a) sekä aiemmin tehtyjä opinnäytetöitä (Iso-Markku 2012, Rapp 2013). Sosiaaliset suhteet ja ylipäänsä sosiaalisuus ilmenivät vahvasti oman opinnäytetyömme haastateltavien arjessa, sekä heidän antamissaan merkityksissään ja esimerkkeinä kerrotuissa kertomuksissa. Digitaalisia pelejä pelattiin kasvotusten arjessa kohdattujen ystävien kanssa, ja ystäväpiirit olivat usein samat pelien sisällä kuin myös pelien ulkopuolella. Pelaaminen koettiin vahvana osana arkea kommunikaation välineenä, sekä luonnollisena tapana yhteyden ja sosiaalisten suhteiden ylläpitämiseen. Yleisesti suhtautuminen pelaamiseen oli nuorten mielestä mennyt koko ajan positiivisempaan suuntaan sekä julkisessa keskustelussa että vanhempien mielipiteissä. Toisaalta vanhempien koettiin pitävän pelaamista turhana ajanvietteenä, koska he eivät itse ole pelanneet nuoruudessaan ja vanhempien ei koettu juurikaan ymmärtävän pelaamista.

Kojon (2012, 80) mukaan varsinkin kilpapelamisesta on selvästi löydettävissä alakulttuuriin liitettäviä piirteitä, kuten erilaiset termit, ilmaisut, kokoontumiset sekä pelikoneisiin ja -laitteisiin liittyvä mielenkiinto. Oman tutkimuksemme mukaan myös ei-kilpailullisesti pelaavien nuorten miesten harrastuksesta voi erottaa joitain pelikulttuurisia piirteitä, kuten heidän puheessaan näkyvä kieli ja pelaamiseen liittyvät harrastukset. Nuoret käyttivät pelaamisen liitettävää

slangisanastoa, esimerkiksi he puhuivat laneista, MMO:sta ja servereistä, jotka voivat pelaamista harrastamattomalle kuulostaa vierailta. Pyysimmekin nuoria avaamaan joitain heidän puheessaan esiintyviä termejä. Pääsääntöisesti nuoret osasivat määritellä ja avata hyvinkin tarkasti vieraista kielistä peräisin olevat termit, kuten lanit. Pelaamisen terminologian lisäksi haastateltavamme kertoivat harrastavansa pelaamisen johdannaisharrastuksia, kuten pelivideoiden katselua tai käyvänsä lanitapahtumissa. Nuoret pystyivät myös tunnistamaan joitain pelaamisen sisällä olevia sääntöjä ja normeja. Osa näistä säännöistä oli rakennettu peleihin sisälle, mutta esimerkiksi internetissä pelattaviin peleihin kuului nuorten mukaan hyvä käyttäytyminen ja yhteisten pelien tavoitteiden saavuttaminen.

Opinnäytetyömme haastattelujen tulokset olivat joiltakin osin vastaavanlaisia Pelituki -hankkeen tiedontuotannon raportin kyselytutkimuksella, sekä osittain haastatteleamalla saadun aineiston kanssa. Pelituki -hankkeen tuloksissa nousi vahvasti esiin pelaamisen sosiaalinen puoli, ja hankkeen tiedontuotannon raportin esittämien tulosten mukaan erityisesti nuoret miehet pelasivat usein yhdessä kavereidensa kanssa verkkovälitteisesti. Tämä tulos vahvistui myös omissa tuloksissamme, sillä opinnäytetyöhön haastatellut nuoret pelasivat useimmiten verkon kautta kavereidensa kanssa, ja yksin pelattavia pelejä pelattiin lähinnä verkkopelaamisen ohella. Lisäksi Pelituki -hankkeen tekemässä viiden nuoren haastattelussa oli noussut esiin nuorten miesten sosiaalisten pelaamisen merkityksiä, kuten että ryhmän jäsenenä toimiminen koettiin tärkeäksi ja muutoinkin pelien sisäisiä kaverisuhteita pyrittiin ylläpitämään ja vaalimaan. Haastatellut nuoret näkivät pelien sosiaalisuuden erityisenä, sillä vaikka sosiaalisuus peleissä nähtiin vahvasti positiivisena piirteenä, niin sosiaaliset verkkopelit saattoivat myös velvoittaa pelaamaan. Pelaamisesta juteltiin myös kavereiden kanssa pelien ulkopuolella ja se oli yksi keino luoda uusia suhteita sekä peleissä että pelien ulkopuolella. Näitä haastateltavia oli myös yhdistänyt kyky pelaamisen itsesäätelyyn eli pitämään huolta elämänsä eri osa-alueista. Myös opinnäytetyömme haastatteluihin osallistuneet nuoret asettivat muun toiminnan ja velvollisuutensa pelaamisensa edelle, ja kokivat pe-

laajien olevan itse vanhempiansa kasvatuksellisen vastuun lisäksi vastuussa omasta pelaamisestaan. Vastaavanlaisina tuloksina oman opinnäytetyömme haastatteluiden tuloksiin verrattuna voidaan katsoa myös digitaaliseen pelaamiseen liitetyt motiivit, kuten tekemisen puutteen ja immersion. (Näkökulmia nuorten pelaamiseen 2014, 7; 9; 11; 13-14; 17.)

9.2 Tutkimuksen toteuttamisen arviointia

Kohderyhmä oli suurimmalta osin melko homogeeninen kymmenen haastateltavan ollessa ammattikorkeakouluopiskelijoita. Toisaalta opinnäytetyössä pyrimme välttämään ääri-ilmiöitä, ja keskittymään digitaaliseen pelaamiseen liitettyyn arkeen ja siinä ilmeneviin sosiaalsiin suhteisiin sekä merkityksiin.

Myös nuorten kertomat kokemukset digitaalisesta pelaamisesta olivat hyvin subjektiivisia, mikä saattoi vaikuttaa niiden muisteleamiseen sekä kerrontatapaan. Emme esimerkiksi määritelleet nuorille pelaamiseen liitettyjä haasteita tai ongelmia heiltä sitä kysyttäessä, minkä vuoksi nuoret saivat kertomuksissaan itse määritellä kysymysten käsitteistön. Kohderyhmästämme olisi voinut tulla enemmän esille tutkimuksen otsikon mukaisesti kutsunta- ja varusmiespalvelusajan tuomia muutoksia liittyen pelaamiseen sekä pelaamiseen liittyviä kertomuksia ja kokemuksia varusmiespalvelusajalta. Kukaan haastateltavista ei kuitenkaan nostanut aihetta pelaamisen yhteydessä erityisemmin esille, tai itse nostanut kyseistä ajanjaksoa pelaamiseen vaikuttaneena tekijänä.

Haastateltavat nostivat isoimpana arjen haasteinaan tai ongelminaan pelaamiseen liittyneen ajankäytön. Nuoret antoivat kertomuksillaan kuvan heidän omaan päivittäiseen arkeen liittyneestä digitaalisesta pelaamisesta, minkä vuoksi pelaamiseen liitettäviä ongelmia tai haasteita ei luultavasti suuremmassa määrin noussut esille. Jos haastatteluihin olisi osallistunut laajemmassa määrin erilaisissa elämäntilanteissa olevia nuoria, olisi haastattelujen tulokset mahdollisesti vaihdellut. Toisaalta Pelituki -hankkeen kyselyiden kohderyhmä oli opinnäytetyöhömme verrattuna laajempi mutta silti hankkeen tiedon- tuotannon tuloksissa oli yhteneväisyyttä omien tulostemme kanssa erityisesti

sosiaalisen näkökulman kautta. Haastattelujemme nuorille digitaalinen pelaaminen oli sen sijaan viihteen ja harrastuksen muoto.

Episodinen haastattelu koettiin aineiston keruun menetelmänä hyvänä ja se soveltui mielestämme oman opinnäytetyömme osalta haastateltavien kokemusten kartoittamiseen narratiivien avulla tietyistä teemoista. Aikajanan käyttö jäi haastateltavien osalta vähäiseksi, mutta palaute aikajanan käyttämisestä apuvälineenä haastatteluille oli kuitenkin enimmäkseen positiivista, minkä koimme antavan osviittaa siitä, että aikajanaa tai muuta menetelmää voisi tarvittaessa käyttää haastattelujen apuna. Tämä antaisi haastateltavalle enemmän mahdollisuuksia narratiivien tekemiselle, sekä mahdollisuuksia pelaamisen hahmottamiseksi osana omaa elämäntulkua, ja mahdollisesti myös helpottaisi narratiivien muodostamista, jos tarinoiden muodostaminen tai keskusteleminen on muuten haastateltavalle haasteellista.

Kokoamamme lainaukset antavat suuntaa sekä tiettyjä teemoja haastattelemamme ikäryhmän kokemuksista, mutta aineistoa olisi mahdollisesti voitu hyödyntää laajemmassakin mittakaavassa narratiivien esiin tuomiseksi. Nuorten kokemukset olivat subjektiivisia, ja jokaisen yksilöidyissä kokemuksissa voi olla eroavaisuuksia, jotka peittyivät anonymiteetin, rajaamiemme aineiston lainauksien sekä muodostamiemme teemojen alle. Nämä kokemusten erot voisivat täydentää narratiiveja, sekä tuoda toisesta näkökulmasta tarkasteltuna uusia merkityksiä tutkimuksen tuloksiin.

Emme yleistä opinnäytetyömme tuloksia koskemaan koko nuorten aikuisten miesten ikäryhmää, koska haastateltavamme eivät edusta riittävän kattavasti kyseistä kohderyhmää. Tulokset kuitenkin antavat tietoa ja kartoittavat nuorten aikuisten miesten pelaamistottumuksia sekä siihen liittyvää kulttuuria ja sosiaalista puolta. Lisäksi tutkimuksemme tukee hyvin aiemmin saatuja tuloksia nuorten näkemysistä omasta pelaamisestaan. Toivomme, että opinnäytetyömme tuloksia voidaan hyödyntää Pelituki -hankkeen tiedontuotannon lisäksi.

si myös muutoin digitaalisesta pelaamisesta kiinnostuneiden henkilöiden ja pelaamista työssään kohtaavien ammattilaisten keskuudessa.

Jatkon kannalta voisi olla mielekästä tutkia nuorten miesten lisäksi naisten pelaamista. Naisten pelaaminen on selkeästi kasvanut vuosikymmenen vaihteessa, vaikka edelleen se on kuitenkin pienen piirin harrastus ja pelaamisen intensiteetti vaihtelee oman näkemyksemme mukaan suuresti kohderyhmän keskuudessa. Myös muiden ikäryhmien kuin nuorten miesten kokemuksia pelaamisesta olisi syytä jatkossa kartoittaa sosiaalisen ja kulttuurisen näkökulman kautta laadullisen tutkimuksen keinoin. Varsinkin pelaamisen alakulttuuria, kuten siihen liittyviä erilaisia normeja ja tapoja, olisi tarpeen tutkia tarkemmin. Omien tulostemme mukaan nuorten miesten pelaamisesta on erotettavissa kulttuurisia piirteitä, kuten kielen ja sosiaalisten normien suhteen. Kuitenkin pelikulttuurin syvällisempi tutkimus olisi mielekästä toteuttaa esimerkiksi syvähaastattelun keinoin. Tällöin tutkijan olisi mahdollista tavoittaa paremmin nuorten omia mielipiteitä ja kokemuksia kulttuurisista lähtökohdista. Pelkän kartoittavan tutkimuksen lisäksi tarvittaisiin enemmän henkilöiden omakohtaisiin kokemuksiin ja näkemyksiin perustuvaa tietoa digitaalisesta pelaamisesta.

Lähteet

Aalberg, V. & Siimes, M. 2007. Lapsesta aikuiseksi - nuoren kypsyminen naiseksi tai mieheksi. 2. uud. p. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Nemo

Aaltonen, M., Ojanen, T., Vihunen, R. & Vilén, M. 2003. Nuoren aika. 2. uud. p. Porvoo: WS Bookwell Oy

Bauer, M. 1996. The Narrative Interview - Comments on a technique for qualitative data collection. Paper in social research methods - qualitative series, Vol. 1. London: London School of Economics. Viitattu 7.4.2014.
<http://www.lse.ac.uk/methodology/pdf/QualPapers/Bauer-NARRAT1SS.pdf>

Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta - Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampere: Tampereen yliopisto. Viitattu 30.3.2014.
<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65503/951-44-5939-3.pdf?sequence=1>

Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. 2005a. Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima. Teoksessa Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Toim. Lahikainen A., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R., & Mäyrä, F. Helsinki: Gaudeamus, 110-128.

Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. 2005b. Mediakasvu ja pelaamisen hallinta. Teoksessa Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Toim. Lahikainen A., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R., & Mäyrä, F. Helsinki: Gaudeamus, 129-144.

Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Jyväskylä: Gummerus kirjapaino Oy.

ESports. N.d. Elektronisen urheilun esittely Suomen elektronisen urheilu liitto ry:n sivustolla. Viitattu 6.4.2014. <http://www.seul.fi/esports/>

Flick, U. 1997. The Episodic Interview. Small scale narratives as approach to relevant experiences. Viitattu 13.3.2014.
<http://www.lse.ac.uk/methodology/pdf/QualPapers/Flick-episodic.pdf>

Flick, U. 2006. An introduction to qualitative research. 3. uud.p. Lontoo: SAGE Publications.

Genret. N.d. Kirjastojen mediakasvatussivuston lajittelu pelien genreistä. Viitattu 28.3.2014. <http://mediakasvatus.kirjastot.fi/pelit/genret>

Giddings, S. 2007. "I'm the One Who Makes the Lego Racers Go": Studying Virtual and Actual Play. From the book Growing up Online - Young People and Digital Technologies. Weber, S. & Dixon, S. New York: Palgrave Macmillan, 35-48.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 1991. Teemahaastattelu. 5. uud.p. Helsinki: Yliopistopaino.

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2011. Tutkimushaastattelu - Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Tallinna: Gaudeamus Helsinki University Press

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2013. Tutki ja kirjoita. 15.-17.uud.p. Porvoo: Bookwell Oy.

Iso-Markku, J. 2012. Tietokonepelit pelaajan silmin - Nuorten peliharrastajien oma näkemys tietokonepelien vaikutuksista elämään, maailmankaikkeuteen ja kaikkeen. Opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu, Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Viitattu 13.4.2014.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/42494/Iso-Markku_Juho.pdf?sequence=1

Järvinen, A. 2000. Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit. Teoksessa Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Toim. A. Järvinen & I. Mäyrä. Tampere: Tammer-Paino Oy. 165-184.

Kallio, K., Kaipainen, K., & Mäyrä, F. 2007. Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. Tampere: Tampereen yliopisto. Viitattu 7.4.2014.
<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65774/978-951-44-7141-4.pdf?sequence=1>

Kamula, M. 2011. Digitaalisten pelien kulttuuri. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto. Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos. Viitattu 8.5.2014.
[http://doria17-
kk.lib.helsinki.fi/bitstream/handle/10024/72542/gradu2011kamula.pdf?sequence=1](http://doria17-
kk.lib.helsinki.fi/bitstream/handle/10024/72542/gradu2011kamula.pdf?sequence=1)

Kangas, S., Lundvall, A. & Tossavainen, T. 2009. Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö 2009. Lasten ja nuorten mediafoorumi. Viitattu 30.3.2014. <http://www.nettiguru.fi/pelit.pdf>

Kerr, A. 2006. The business and culture of digital games. Gamework/Gameplay. London: SAGE Publications Ltd.

Kojo, M. 2012. Lanitusta, ladderia ja lifetystä - kilpapelaaminen nuorten alakulttuurina. Teoksessa Katukulttuuri - Nuorisoesiintymiä 2000-luvun

Suomessa. Toim. M. Salasuo, J. Poikolainen & P. Komonen. Helsinki: Hakapaino. S. 64-82

Kuula, A. 2006. Tutkimusetiikka - Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Tampere: Vastapaino

L 27.1.2006/72. Nuorisolaki. [Säädös säädöstietopankki Finlexin sivustolla.](http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072) Viitattu 1.11.2013. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072>

L 28.1.2007/1438. Asevelvollisuuslaki. [Säädös säädöstietopankki Finlexin sivustolla.](http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20071438) Viitattu 7.11.2013. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20071438>

L13.4.2007/417. Lastensuojelulaki. [Säädös säädöstietopankki Finlexin sivustolla.](http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417#L1P6) Viitattu 1.11.2013. <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417#L1P6>

Lähteenmaa, J. 2000. Myöhäismoderni nuorisokulttuuri - Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisen ulottuvuuksista. Nuorisotutkimusverkosto. Helsinki: Hakapaino Oy.

Marin, M. 2001. Aikuisuus ja keski-ikäisyys. Teoksessa Lapsuudesta vanhuuteen - Iän sosiologiaa. Toim. A. Sankari & J. Jyrkämä. Tampere: Vastapaino

Matikainen, J. 2008. Verkko kasvattajana - Mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta. Helsinki: Yliopistopaino

Matikkala, U. & Lahikainen, A. 2005. Pelit, tietokone ja kännykkä lasten sosiaalisissa suhteissa. Teoksessa Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Toim. Lahikainen A., Hietala, P., Inkinen, T., Kangassalo, M., Kivimäki, R., & Mäyrä, F. Helsinki: Gaudeamus, 92-109.

Mäyrä, F. & Ermi, L. 2014. Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu. Trim Research Reports 11. Tampereen yliopisto. Viitattu 7.4.2014. http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1

Mäyrä, F. 2008. An introduction to game studies - Games in culture. Sage Publications.

Nurmi, J-E., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L. & Ruoppila, I. 2006. Ihmisen psykologinen kehitys. Helsinki: Wsoy Oppimateriaalit Oy.

Näkökulmia nuorten pelaamiseen. 2014. Pelituki -hankkeen tiedontuotannon raportti. Viitattu 21.4.2014.

http://www.pelituki.fi/File/Tiedontuotannon_raportti.pdf?rnd=1392191501

Näre, S. & Oksanen, A. 2006. Lapset pelissä - Virtuaaliviidakon ansat. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Pelikasvattajan käsikirja. 2013. Toim. T. Harviainen, M. Meriläinen & T. Tossavainen. Tampere: Tammer-Print Oy. Viitattu 31.3.2014.

<http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Pelituki - Nuorten ongelmallisen pelaamisen tunnistaminen ja tukimuotojen kehittäminen 2012-2013. Teemahaastattelurunko siviilipalvelustaan suorittaville.

Pelituki - hanke. 2013. Toteuttamissuunnitelma.

Pelituki - hanke. N.d. Pelituki -hankkeen esittely hankkeen sivustolla.

<http://www.pelituki.fi/fi/Pelituki-Hanke.html>

Puolustusvoimat 2012. Varusmies 2013 - Opas varusmiespalvelukseen valmistautuvalle. Juvenes Print. Viitattu 3.3.2014.

http://www.puolustusvoimat.fi/wcm/ebdf87004e2423439167ffe0621fa03d/Varusmies_2013_small.pdf?MOD=AJPERES

Raitanen, M. 2001. Aikuistuminen - Uusi vaihe elämässä vai uusi elämä vaiheessa? Teoksessa Lapsuudesta vanhuuteen - Iän sosiologiaa. Toim. A. Sankari & J. Jyrkämä. Tampere: Vastapaino

Rapp, T. 2013. Elämä pelissä - Tutkimus nuorten digitaalisen pelaamisen positiivisista vaikutuksista. Opinnäytetyö. Humanistinen ammattikorkeakoulu, Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Viitattu 13.4.2014.

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/65453/Opinnaytetyo.pdf?sequence=1>

Ruusuvuori, J. & Tiittula L. 2005. Johdanto. Teoksessa Haastattelu - tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Toim. J. Ruusuvuori & L. Tiittula. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. s. 9-21

Rönkä, A. 1994. Nuoren aikuisen sosiaalinen selviytyminen. Artikkeliteoksessa Huono-osaisuus ja hyvinvointivaltion muutos. Toim. M. Heikkilä & K. Vähätalo. Tampere: Tammer-Paino. s. 149-168

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. Teemoittelu. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 6.3.2013. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>

Salokoski, T. & Mustonen, A. 2007. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin - katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja -säätelyn keinoihin. Mediakasvatusseuran julkaisuja 2/2007. Viitattu 31.3.2014.
<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf>

Salokoski, T. 2005. Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Väitöskirja. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research. Viitattu 6.4.2014.
<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/13308/9513922693.pdf?sequence=1>

Sosweb - Sosiaalityön työmenetelmiä. 2014. Aikajanoja. Aikajanojen esittely sosiaalityön työmenetelmiä keräävän hankkeen sivustoilla. Viitattu 18.2.2014.
<http://www.helsinki.fi/sosiaalityo/tietoa/sosweb/sivut/aikajana.htm>

Sotamaa, O. 2009. The Player's game - Towards Understanding Player Production Among Computer Game Culture. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy - Juvenes Print. Viitattu 10.2.2013.
<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/66445/978-951-44-7651-8.pdf?sequence=1>

Tilastokeskus 2009. Ajankäyttötutkimus: Ajankäytön muutokset. Viitattu 12.11.2013. http://www.stat.fi/til/akay/2009/02/akay_2009_02_2011-02-17_kat_002_fi.html

Tilvis, M. 2012. "Sä oot aina koneella, miksi sä et tee mitään muuta elämälläs?" - Nuorten kokemuksia nettipelaamiseen liittyen. Opinnäytetyö. Satakunnan ammattikorkeakoulu, Kuntoutusohjauksen ja -suunnittelun koulutusohjelma. Viitattu 13.4.2014.
<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/49235/opinaytetyo%20pdf.pdf?sequence=1>

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Viitattu 1.3.2013.
http://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_verkkoversio040413.pdf.pdf#overlay-context=fi/ohjeet-ja-julkaisut

Yee, N. 2006. Motivations for play in Online games. Cyberpsychology and behaviour, Volume 9, Number 6, 2006, 772-775. Viitattu 1.3.2014.
<http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20%282006%29.pdf>

Liitteet

Liite 1. Haastattelurunko

Oriientoiva ohjeistus haastatteluun ja tietosuoja-asiat

Episodinen haastattelurunko kutsunta- ja varusmiespalvelusikäisille miehille. Seuraava haastattelurunko on ymmärrettävä ohjeelliseksi. Se on työkalu, jonka avulla haastattelijat hahmottavat erilaisia kysymyksen asetteluun liittyviä aspekteja ja niiden välisiä yhteyksiä. Haastattelun painopiste voi vaihdella haastateltavan ja tilanteen mukaan.

Haastattelu tapahtuu nuoren suostumuksella ja anonyymisti. Haastattelun arvioitu kesto on noin 15-60 minuuttia. Haastattelut toteutetaan yksilöhaastatteluna, jota ohjaa tämä teemoittelu. Haastattelussa voidaan käsitellä myös muita asioita, jos ne pelaamisen näkökulmasta ovat merkittäviä. Haastattelu nauhoitetaan.

Haastateltavalle annetaan aikajana haastattelun avuksi. Haastateltava voi merkitä paperiin käännekohtia elämässä, tärkeiden pelien/konsolien hankintaa, yleisesti keskeiset elämäntapahtumat yms. Paperissa pelkkä viiva ja otsikko. Aikajana auttaa haastateltavaa hahmottamaan tarinan muodostamista ja seuraamista.

Luetaan nauhalle ensimmäiseksi haastattelua aloitettaessa:

Tänään on ____ päivä _____kuuta ja kello on _____. Olemme _____ Haastattelijana on/ovat _____. Haastatteluteemat käsittelevät nuorten pelaamista, siihen liittyvää sosiaalista puolta sekä yksilön ja yhteiskunnan näkökulmia. Haastattelut toteutetaan nimettöminä. Pyydän sinua toteamaan ääneen nauhalle, että haastattelussa saatua aineistoa, sekä haastattelua että aikajanaa, saadaan käyttää luottamuksellisesti tutkimustaroituksessa. Nauhoitus toimii tässä muistin tukena.

Teemat:

Sosiaalinen ja pelaaminen
Yksilö ja pelaaminen
Yhteiskunta ja pelaaminen

Kysymykset:

1. Taustat

Haastateltavan ikä, sosiaalinen status, koulutustaso, siviilisääty sekä asumismuoto.

2. Mielleyhtymät ja määrittely

Mitä yhdistät sanaan ”digitaaliseen pelaaminen” nykyään? Mikä laite on olennainen sen suhteen?

Miten sinä määrittelet digitaalisen pelin, entä pelaamisen? Mitä on pelaaminen?

3. Pelihistoria

Mitä digitaalisia pelejä pelaat? Mitä olet pelannut viime aikoina? Millä alustalla tai laitteella tai pelikonsolilla pelaat? Kerro esimerkki tilanteesta.

Muistele, millainen oli ensimmäinen pelikokemuksesi. Kerro siitä. Milloin olet aloittanut pelaamisen? Mistä pelaaminen alkoi? Millaisessa tilanteessa olit ensimmäistä kertaa kontaktissa pelaamiseen tai pelikoneeseen? Voisitko kertoa minulle tilanteesta? Millaisia ovat vaikuttavimmat kokemuksesi liittyen pelaamiseen? Mitä muita kokemuksia sinulla on ollut pelaamiseen liittyen? Kerro tyypillinen esimerkki tilanteesta tai tilanteista.

Muistele tai voitko kertoa, miten viime viikkosi (esimerkiksi kotona, siviilipalveluksessa, armeijassa) meni ja missä tai miten tai milloin pelaamisen rooli näkyi? Kerro tai muistele jotain tyypillistä päivää tai tilannetta.

Miten pelaamisesi on muuttunut? Onko pelaamisessasi ollut muutoksia? Millaisissa elämäntilanteissa? Millaisia muutoksia oletat tapahtuvan pelaamisessasi tai ylipäänsä pelaamisessa lähitulevaisuudessa? Onko pelaaminen muuttunut ja mitkä tekijät ovat muuttaneet sitä? Onko elämässä sellaisia aikoja jolloin pelaamisen määrä on vaihdellut? Kerro esimerkki tilanteesta.

Onko elämässäsi ollut käännekohtia pelaamiseen liittyen? Kertoisitko siitä? Kerro esimerkki tilanteesta.

4. Pelaaminen arjessa

Miten pelaaminen näkyy jokapäiväisessä elämässä (esimerkiksi koulu, vapaa-aika, sivarikeskus, armeija, koti, työ, itse pelaamisessa)? Kerro minulle tyypillisestä tilanteesta. Miten paljon pelaat viikossa tai päivittäin, entä verrattuna ennen ja nyt?

Mitkä osat elämästäsi ovat vapaita pelaamisesta? Milloin et pelaa? Kerro minulle tyypillisestä tilanteesta.

Millaiselle elämä ilman pelaamista näyttäytyisi sinulle? Kerro minulle tämän tyyppisestä tilanteesta, tai tyypillisestä päivästä.

Mikä rooli pelaamisella on nykyään elämässäsi? Miten koet oman pelaamisesi nykyään elämässäsi? Kerro tyypillisestä tilanteesta.

5. Pelaamisen motiivit

Millaisia mahdollisia haasteita tai ongelmia on liittynyt pelaamiseesi? Mitä myönteisiä vaikutuksia on liittynyt pelaamiseesi? Kerro esimerkki tyypillisestä tilanteesta.

Mikä saa sinut pelaamaan jos ja kun pelaat? Mitkä ovat motiivit pelaamiseen? Kerro minulle tyypillisestä tilanteesta. Milloin pelaat ja millaisissa tilanteissa pelaat?

6. Sosiaaliset suhteet

Kenen tai keiden kanssa pelaat? Missä pelaat? Millainen kaveripiiri sinulla on peleissä ja pelien ulkopuolella? Minkä sukupuolen edustajia ovat ystäväsi peleissä, entä pelien ulkopuolella? Minkä ikäisiä he ovat? Mitä muita peleihin liittyviä harrastuksia sinulla on? Entä muita harrastuksia pelaamisen ulkopuolella? Mitä muuta teet vapaa-aikana?

Mitkä sosiaaliset suhteet koet tärkeiksi tai tärkeämmäksi? Onko pelin sisällä ja ulkopuolella sosiaalisissa yhteisöissä eroja, koetko jommankumman yhteisöistä läheisemmäksi? Jos koet, niin miksi. Kerro esimerkki tyypillisestä tilanteesta.

Millaisia normeja tai sääntöjä pelaamisessa on, onko niitä pelaajien kesken? Kerro esimerkki tyypillisestä tilanteesta.

Miten koet, että läheisesi (esimerkiksi ystävät, perhe, kumppani, vanhemmat) ajattelevat pelaamisestasi tai ylipäänsä pelaamisesta? Ovatko välisi muihin ihmisiin tai ihmissuhteet muuttuneet pelaamisen myötä? Kerro minulle tyypillisestä tilanteesta.

Mitä vaikutuksia tai seurauksia sinun pelaamisella ja pelaamisen muutoksella on eri osa-alueisiin, esimerkiksi perhe-elämään, lasten elämään, vanhempien elämään, sisarusten elämään, ystävien elämään?

7. Yleinen käsitys pelaamisesta

Millaista on mielestäsi yleinen mielipide ja keskustelu pelaamisesta (esimerkiksi media, yhteiskunta, ammattilaiset)? Missä pelaaminen näkyy (esimerkiksi media, koulu, siviilipalveluskeskus)?

Kenen puoleen kääntyisit tai oletko kääntynyt kenenkään puoleen pelaamisen suhteen? Kerro esimerkki tilanteesta.

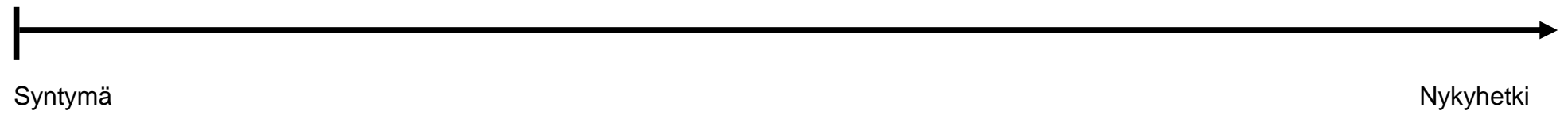
Kenen mielestäsi tulisi olla vastuussa pelaamisesta ja sen tuomista mahdollisista muutoksista?

Lopuksi:

Mitä mieltä olit kysymyksistä ja ylipäänsä haastattelusta? Jäikö jotain käymättä läpi tai onko jotain lisättävää? Mitä olisi hyvä muuttaa haastattelussa?

Liite 2. Pelaamisen aikajana

Pelaamisen aikajana



Liite 3. Esittelyteksti

Hei!

Olemme sosionomiopiskelijoita Jyväskylän ammattikorkeakoulusta, ja teemme opinnäytetyötä aiheesta "Kutsunta- ja varusmiespalvelusikäisten miesten kokemuksia digitaalisesta pelaamisesta". Tavoitteenamme on tehdä laadullinen tutkimus haastattelemalla. Haastattelu tapahtuu haastateltavan omalla suostumuksella ja anonyymisti. Haastattelun arvioitu kesto on noin 15-60 minuuttia. Haastattelut toteutetaan yksilöhaastatteluna, ja haastattelu nauhoitetaan haastateltavan suostumuksella.

Oletko sinä 18-29 -vuotias mies, joka haluaisi osallistua haastatteluun ja kertoa omista pelaamiseen liittyvistä kokemuksistasi? Jos olet kiinnostunut haastatteluun osallistumisesta voit olla yhteydessä meihin ottamalla yhteyttä joko Minna Laaksoon (minna.laakso@student.jamk.fi) tai Kaisa Kosuseen (kaisa.kosunen@student.jamk.fi). Haastattelujen ajankohdat pyritään sopimaan mahdollisimman pian marras-joulukuun aikana.

Kiitos yhteistyöstänne!

Minna Laakso ja Kaisa Kosunen