

Tero Huttunen

HILJAISET POJAT

Haastattelututkimus ongelmapelaajista osana sosiaali- ja terveysalan sekä nuorisotyön ammattilaisten asiakaskuntaa.

Informaatiotutkimuksen pro gradu-tutkielma

KEVÄT 2013

TAMPEREEN YLIOPISTO

Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitos

HUTTUNEN, TERO. Hiljaiset pojat. Haastattelututkimus ongelmapelaajista osana sosiaali- ja terveysalan sekä nuorisotyön ammattilaisten asiakaskuntaa.

Pro gradu -tutkielma, 67 s. 2 liitesivua

Informaatiotutkimus

Toukokuu 2013

Tutkielman aihepiirinä ovat ongelmapelaajat eri ammattikuntien asiakasryhmänä. Tutkielmassa selvitetään millaisena näyttäytyy viihteellisten digitaalisten pelien pelaajat sosiaali- terveys- ja nuorisotyöalan ammattilaisten asiakkaina. Tutkimuksella selvitetään millainen on näiden ammattikuntien edustajien kokemusten mukaan ongelmapelaaja, millaisia taustoja ongelmapelaamisen synnyssä on sekä kuka määrittäneen ongelmapelaaja on asiakkaalle antanut sekä millä perusteilla se annetaan.

Tutkimusta varten on haastateltu kahdeksaa erilaisissa sosiaali- terveys- ja nuorisotyöalan tehtävissä työskentelevää ammattilaista, joilla kaikilla on omakohtaista kokemusta työskentelystä ongelmapelaajien kanssa. Haastattelut toteutettiin puolistrukturoituina teemahaastatteluina syksyn 2012 aikana. Aineiston analyysi tehtiin teemoittelemalla.

Tutkimuksen mukaan ongelmapelaajat ovat haastateltavien muusta asiakaskunnasta selkeästi erottuva ryhmä, joka kuitenkin on pieni osa heidän kaikista asiakkaistaan. Ongelmapelaamista määrittää pääsääntöisesti pelaamiseen käytetty suuri ajallinen resurssi sekä siitä johtuvat haitat elämän muihin osa-alueisiin sekä pelaamisesta aiheutuneet konfliktit läheisten ihmisten kanssa. Tutkimuksen toinen keskeinen havainto liittyy työntekijöiden havaintoihin ongelmapelaamisen mahdollisista taustatekijöistä. Haastateltavien mukaan ongelmapelaaja on hiljainen, sosiaalisesti arka tai sosiaalisilta taidoiltaan puutteellinen nuori mies. Ongelmapelaajaryhmää yhdistävät heikot sosiaaliset kontaktit, syrjäänvetäytyneisyys, herkkyys ja älykkyys.

Aihesanat: ongelmapelaaja, ongelmapelaaminen, digitaalinen pelaaminen, sosiaalityö, terveydenhuolto, nuorisotyö, peliriippuvuus

Sisällysluettelo

1. JOHDANTO.....	1
2. DIGITAALINEN VIIHTEELLINEN PELAAMINEN	2
2.1. Pelaamisen motivaatiot ja arkiset käytännöt.....	12
2.2. Pelien vaikutukset pelaajaan.....	16
3. ONGELMAPELAAMISEN JA PELIRIIPPUVUUDEN TUTKIMUS	18
3.1. Riippuvuuden ja ongelmapelaamisen käsitteistä.....	18
3.2. Ongelmapelaaja ja peliriippuvuustutkimus	22
3.2.1. Pelien erilaisten sisältöjen merkitys ongelmapelaamiselle altistajana.....	24
3.2.2. Harrastuksenomaisen ja ongelmallisen pelaamisen ero	25
3.3. Ongelmapelaajatutkimuksissa käytetyt arviointikriteeristöt.....	27
4. TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	31
4.1. Tutkimusongelma	31
4.2. Tutkimusmenetelmät	33
4.3. Aineiston analyysi	37
5. TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	38
5.1. Ongelmapelaamisen määrittäminen ja tunnistaminen asiakastyössä.....	41
5.2. Ongelmapelaajat asiakasryhmänä.....	43
5.3. Pelaamisen käytännöt ja motivaatiot	46
5.4. Ongelmapelaajan profiili	48
5.5. Tulosten yhteenveto.....	52
6. POHDINTA.....	53
6.1. Tutkimuksen arviointi	61

1. JOHDANTO

Lähtökohtana tälle tutkimukselle ovat olleet tutkijan henkilökohtaiset havainnot sosiaali- terveys- ja nuorisotyön alan ammattilaisten lisääntyneistä ongelmapelaamiskeskusteluista. Eri alojen ammattilaisten keskuudesta nousseet huolet ja havainnot ongelmapelaajista liittyvät työskentelyyni Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskuksella, jossa viimeisinä vuosina työni keskiössä on ollut digitaalisten pelien hyödyntäminen nuorisotyön muotona. Tämän työn kautta tehdyt koulutukset, esittelyt ja konsultoinnit erilaisille sosiaali- ja terveysalan ammattilaisille ovat toistuvasti nostaneet esille kysymyksiä sellaisista pelaajista, joilla katsotaan olevan ongelmallinen suhde digitaalisten pelien pelaamiseen. Kysymysten esille tuoman ilmiön hahmottamista hankaloittaa ongelmapelaajien kanssa tekevien toimijoiden puutteellinen tai jopa vääristynyt tieto digitaalisesta viihteellisestä pelaamisesta sekä sen merkityksestä nuorille ja nuorille aikuisille, joista heidän asiakaskuntansa koostuu. Samaan aikaan ongelmapelaamisen aiheen käsittely on lisääntynyt julkisen median keskustelussa. Ongelmapelaaminen näkyy erilaisina uutisotsikoina, joissa on avattu pelaamista tai pelaajia tutkivien selvitysten tai tutkimusten tuloksia. Näissä uutisissa käytetään vaihtelevia termejä kuten ongelmapelaaminen, ongelmapelaaja, peliriippuvuus sekä haitallinen pelaaminen. Uutisissa käytävässä keskustelussa käsitellään usein samanaikaisesti niitä pelaajia, joilla ongelma keskittyy rahapelaamiseen sekä niitä pelaajia, joilla ongelmallisuus keskittyy digitaalisiin, viihteellisiin, peleihin.

Kuitenkin, ilmiö on olemassa, joskaan sen mittakaavaa ei pystytä tarkasti arvioimaan. Kun eri ammattilaisten edustajat puhuvat ongelmapelaajasta, on usein käsitys ongelmapelaajasta tai ongelmapelaamisen käsitteistä hyvin vaihtelevia. Ongelmapelaamista tai peliriippuvuutta käsittelevässä aiemmassa tutkimuksessa on käytetty vaihtelevia metodeja ja käsitelmäärityksiä eivätkä tulokset ole toisiinsa verrattavissa. Vaihtelevien metodien sekä käsitelmäärityksen hajanaisuuden vuoksi on syntynyt hyvin kirjava kuva ongelmapelaamisen laajuudesta digitaalisten pelien pelaajien keskuudessa ja tämä on saanut aikaan epäilyksiä tutkimusten pyrkimyksistä ylikorostaa ongelmapelaamisen ilmiön laajuutta. Toisaalta, peliharrastajien keskuudessa on mahdollisesti taipumusta vähätellä ilmiötä oman pelikokemusmaailman kautta. Ongelmapelaajasta puhuttaessa tarkoitetaan usein joko rahapeliongelmaista tai sellaista pelaajaa, jonka ongelmallinen suhde liittyy digitaalisiin viihteellisiin peleihin. Tämä tutkimus on lähtenyt pyrkimyksestä ymmärtää mitä tarkoitetaan ongelmapelaajalla tai ongelmapelaamisella viihteellisten digitaalisten pelien viitekehyksessä. Digitaalinen viihteellinen pelaaminen ei terminä ole paras mahdollinen ja voi olla harhaanjohtava antaessaan ehkä olettaa, että kaikki digitaalinen pelaaminen olisi ainoastaan

viihdyttävyyteen tähtäävää. Digitaalinen pelaaminen on nykyään enemmänkin kuin viihteellinen ajanvietemuoto ja esimerkiksi osa uhkapelaamisesta siirtynyt internetympäristöön, jossa pelit ovat digitaalisessa muodossa. Suomeen on muodostunut viimeisten vuosien aikana kilpaurheilun periaatteita noudattava e-sports-kulttuuri, jossa digitaaliset pelit ovat kilpailun väline eikä digitaalisten pelien pelaajat tässä kontekstissa koe pelaamistaan välttämättä viihteelliseksi. Lisäksi, osalle viihteellisten digitaalisten pelien pelaaminen on vakavasti otettava harrastus ja verrattavissa samankaltaisiin kulttuuri-ilmiöihin joilla on taustallaan pidempi historia, kuten elokuvat, kirjallisuus tai musiikki.

Pelitutkimus jakautuu tutkimukseen peleistä, pelaajista sekä näiden kahden kontekstista (Mäyrä, 2008,2). Tämä tutkimus liittyy pelaajatutkimuksen kenttään ja pyrkii selvittämään millaisena näyttäytyy sellainen pelaaja, jolle pelaamisesta muodostuu ongelma, miten ongelmallisuus määritetään ja miten pelaaminen näyttäytyy eri ammattilaisten työssä. Tutkimuksessa keskitytään selvittämään miten sosiaali- ja terveysalan sekä nuorisotyön ammattilaiset käsittävät ongelmapelaamisen, millä kriteereillä pelaamisen ongelmallisuutta määritetään sekä mitä tekijöitä eri alan ammattilaiset näkevät ongelmallisen pelaamisen synnyn taustoina. Tutkimusta varten haastateltiin niitä sosiaali-, terveys- ja nuorisoalan ammattilaisia, jotka ovat tehneet itse henkilökohtaisesti työtä sellaisten asiakkaiden kanssa, jota määritellään ongelmapelaajaksi riippumatta siitä kuka määrittelyn on tehnyt. Henkilökohtaisten asiakassuhteiden lisäksi edellytyksenä oli, että näiden asiakkaiden ongelmallinen pelaaminen liittyy viihteellisiin digitaalisiin peleihin. Tutkielman aluksi käsitellään digitaalisten pelien määritelmiä, tutkimusta suomalaisten pelaamisesta sekä erilaisista tavoista ja motivaatioista pelata digitaalisia viihteellisiä pelejä. Tämän jälkeen käydään läpi keskeinen peliriippuvuutta sekä ongelmapelaamista koskeva aiempi tutkimus ja esitellään tarkemmin tutkimuskysymykset. Neljännessä luvussa esitellään tutkimusmenetelmät ja tutkimuksen tulokset. Lopuksi esitetään yhteenveto tuloksista sekä tulosten pohdinta ja arviointi.

2. DIGITAALINEN VIIHTEELLINEN PELAAMINEN

Digitaalinen peli laajana käsitteenä sisällyttää kaikki ne interaktiivisen median muodot, jotka on toteutettu digitaalisesti ja joissa on pelille olennaiset rakenteet. Tämänkaltainen laaja määritelmä pitää sisällään tämän tutkimuksen kannalta toisistaan olennaisesti eroavia pelejä. Tässä tutkimuksessa ongelmapelaamista tutkitaan viihteellisten digitaalisten pelien viitekehysessä. Tällä käsitelmäärityllä pyritään ensisijaisesti erottamaan digitaalisesti toteutetut rahapelit muista digitaalisista peleistä. Rahapelaamista määritellään Suomen lainsäädännössä, arpajaislain

ensimmäisen luvun pykälissä 2 ja 3. Arpajaislaki koskee kaikkea Suomessa järjestettävää raha- ja uhkapelaamista. Lain mukaan arpajaiset ovat ”toimintaa, johon osallistutaan vastiketta vastaan ja jossa osallistuja voi saada kokonaan tai osittain sattumaan perustuvan rahanarvoisen voiton” (Arpajaislaki 23.11.2001/1047) Arpajaisten erilaisina muotoina laissa määritellään raha-arpajaiset, vedonlyöntipelit, veikkauspelit, raha-automaattipelaaminen, kasinopelit, totopelaaminen, tavara-arpajaiset, arvauskilpailut, bingopelit sekä tavaravoittoautomaatit. Rahapelaaminen eroaa viihteellisestä pelaamisesta kahden ominaisuutensa vuoksi. Toisin kuin digitaalisessa viihteellisessä pelaamisessa, rahapelaamisen edellytyksenä on rahallisen vastikkeen asettaminen ennen pelaamista sekä mahdollisuus rahanarvoisen voiton saamiseen pelaamisen kautta. Nämä kaksi tekijää eivät ole joko ollenkaan läsnä viihteellisessä digitaalisessa pelaamisessa tai ne eivät ole pelaamisen keskeisiä motivaattoreita. Kuten muukin pelaaminen, raha- ja uhkapelaaminen on siirtynyt digitaaliseen muotoon ja niitä pelataan internetin erilaisilla sivustoilla. Puhuttaessa ongelmapelaamisesta, nämä kaksi erilaista pelimuotoa tavallisesti sekoitetaan ja on usein kuulijasta kiinni, kumpaa ryhmää hän ensisijaisesti ajattelee. Digitaalisia pelejä on määritelty lähtökohtaisesti pelien rakenteiden mukaan sekä interaktiivisen median yhtenä muotona. Toisaalta digitaalisia pelejä on arvioitu niiden pelaajien muodostaman kulttuurin kautta sekä millaisia merkityksiä ja vaikutuksia pelaamisella on. Pelaamista selvittävässä tilastoissa pelaaminen jaetaan usein sen mukaan millä laitteilla pelejä pelataan tai millaisia pelejä pelataan. Tässä luvussa esitellään ensin digitaalisen pelaamisen käsitelmäärityksiä, liittyen viihteelliseen digitaaliseen pelaamiseen. Digitaalisen pelaamisen käsitelmääritykset sisältää pelitutkimuksen aiemman kirjallisuuden määritelmiä digitaalisesta pelaamisesta, kasuaalipeleistä sekä mobiilipelaamisesta.

Mitä on pelaaminen

Pelitutkimuksen keskeisiä lähtökohtia pelin ja leikin määrittelyyn ovat Huizingan ja Caillois’*n* mallit. Huizinga (1955) tunnistaa peleistä viisi keskeistä tunnusmerkkiä. (1) Peli on vapaata, kuin vapautta, (2) se ei ole tavallista tai todellista elämää. (3) Peli tai leikki erottuu selvästi arjesta sijainniltaan ja kestoaltaan, (4) se luo järjestyksen ja se (5) ei ole yhteydessä materialistisiin kiinnostuksiin eikä siitä voi saada mitään materiaalista hyötyä. Caillois (1961) rakentaa oman pelimäärityksensä Huizingan määrittelyn pohjalle. Caillois jakaa pelit neljään muotoon ja kahteen tyyppiin. Pelimuodot Caillois’*n* mukaan ovat Agon (kilpailu), Alea (sattuma), Mimicry (roolipelaaminen) sekä Ilinx (huimaus tai pyörre). Agon on leikin tai pelin muoto, jossa kilpaillaan toista pelaajaa tai pelaajaryhmää vastaan. Se voi olla yksinkertainen kilpajuoksu tai digitaalisissa peleissä Agon-elementtinä toimii esimerkiksi pistelaskujärjestelmä, joka ilmoittaa kuka on pelannut parhaan pistemäärän kyseisessä pelissä. Alea käsittää ne pelin muodot, joissa lopputulokseen

vaikuttaa olennaisesti sattuma. Perinteisissä rooli- ja lautapeleissä noppien käyttö tuo peliin sattuman elementin, rahapeleissä muotona on esimerkiksi korttien jakaja. Mimicry viittaa elementtiin, jossa pelaaja eläytyy pelin keston ajaksi jonkin hahmon rooliin tai viitekehykseen jossa pelin tarina tapahtuu. Mimicryllä viitataan esimerkiksi lapsen hahmoleikkeihin, joissa kokeillaan toimimista toisenlaisessa roolissa tai strukturoidumpaa leikkiä, kuten roolipelaamisessa, jossa tapahtumat, roolit ja tarina ovat tarkemmin määriteltyjä. Ilinx on leikin ja pelin muoto joka perustuu havainnointikyvyn muutokseen. Usein viitataan esimerkiksi lasten leikeissä tapahtuvaan pyörimiseen ja siitä seuraavaan tilaan, jossa kehon aistit toimivat normaalista poikkeavalla tavalla. Nämä pelien ja leikkien erilaiset muodot jakaantuvat mallissa kahteen erilaiseen tyyppiin, Paidiaan (leikki) ja Ludukseen (peli). Tyyppien eroavaisuudet perustuvat pitkälti sääntöihin ja niiden puuttumiseen. Leikki on spontaania ja vailla tarkkoja rakenteita kun taas pelin tunnusomainen piirre on, että sitä määrittelevät tarkat säännöt. Kuitenkin, näiden kahden erityyppisen välinen raja on joustava ja leikki voi muuttua yhteisellä sopimuksella enemmän peliä muistuttavaksi ja samaan tapaan peli voi muuntautua leikillisemmäksi.

Jasper Juulin (2005, 6-7) esittelemä klassinen peli-malli yhdistelee aiemman tutkimuskirjallisuuden määritelmiä peleistä, sisältäen esimerkiksi edellä mainitut Huizingan sekä Caillois´n mallit. Juulin malli määrittelee pelien ominaisuuksia kuuteen osa-alueeseen. Mallin mukaan peli on (1) sääntöpohjainen formaali järjestelmä, (2) jossa on muuttuvia ja määriteltävissä olevia tuloksia ja (3) joille on määritelty erilaisia arvoja. Tämän lisäksi (4) pelaajat näkevät vaivaa vaikuttaakseen pelin tuloksiin, (5) pelaajat kokevat tunnereaktioita pelin tuloksia kohtaan ja että (6) toiminnan seuraukset ovat vaihtoehtoisia ja neuvoteltavissa. Määritelmä käsittää pelin luonteen yleisesti eikä rajoitu määrittelemään pelistä digitaalisia pelejä. Costikyan (2002) käsittelee lähemmin digitaalisen pelin rakennetta ja määrittelee sen ”sisäsyntyisiä merkityksiä sisältäväksi interaktiiviseksi rakenteeksi, joka edellyttää pelaajaa kamppailemaan kohti tavoitetta” (ibid, 22). *Rakenteella* tarkoitetaan pelissä olevia rakenteita, jotka vaikuttavat pelaajan mahdollisuuksiin tehdä valintoja. Digitaalisissa peleissä näitä rakenteita ovat säännöt sekä digitaalisen median keinoin luodut rajoitteet ja toiminnot. Pelien rakenne määrittää esimerkiksi sen, voiko pelaajan hahmo tappaa muita pelihahmoja vai ei. Pelin digitaaliset rakenteet määrittävät samoin pelimaailman rajat, joiden sisällä pelaajat voivat liikkua. Erilaisilla digitaalisten rakenteiden määrittämisellä määritellään se minkä arvoisia ovat erilaiset digitaaliset, pelinsisäiset hyödykkeet. Tämä tarkoittaa esimerkiksi tilannetta jossa pelin sisäiseen rakenteeseen on määritelty kaksi eri väristä pikselimiekkaa joille on määritelty erilaisia arvoja. Näitä arvoja voivat olla esimerkiksi se kuinka paljon miekkojen arvo on pelin sisäisen valuutan mukaan mitattuna tai kuinka erilaisia määriä vahinkoa miekat tekevät taistelussa vihollishahmoihin. Pelin rakenteet muodostavat tätä kautta sisäsyntyisiä merkityksiä

peliä pelattaessa. *Sisäsyntyisyydellä* kirjoittaja tarkoittaa merkityksen syntymistä ja olemassaoloa tietyssä viitekehyksessä ja että se merkitys tai arvo ei ole siirrettävissä johonkin toiseen viitekehykseen, kuten esimerkiksi digitaalisessa pelissä kerätty kulta ei ole pääsääntöisesti käypä vaihtoväline pelimaailman ulkopuolisessa kaupankäynnissä. Nämä merkitykset vaikuttavat pelin sisältöihin sekä pelaajan ratkaisuihin peliä pelattaessa. Pelit ovat lähtökohtaisesti luonteeltaan *interaktiivisia*. Peli ja pelaaja muodostavat perusyksikön, jossa pelaaja vaikuttaa peliin ja pelin tuottama tulos vaikuttaa pelaajan seuraavaan päätökseen tai liikkeeseen. Vuorovaikutus voi olla lisäksi pelaajien välistä. Vuorovaikutus itsessään ei kuitenkaan tee jostakin rakenteesta peliä. Vuorovaikutuksen muuttaminen peliksi vaatii vuorovaikutukselle tai sen lopputulokselle asetetun *tavoitteen*. Costikyan kuvailee tätä tilannetta vuorovaikutukseksi jolla on jokin tarkoitus ja jota varten pelaajan tulee tehdä päätöksiä. Peleissä on usein eritasoisia tavoitteita ja niiden saavuttamiseen vaadittava kesto vaihtelee. Pelaajat luovat lisäksi peleissä omia tavoitteita tai saattavat saman pelin sisällä pyrkiä erilaisiin tavoitteisiin eri pelikerroilla. Viimeisenä pelin määritelmänä on *kamppailu*. Mikäli pelaaja saavuttaisi tavoitteen välittömästi sen asettamisen jälkeen, olisi se liian helppoa ja ei edellyttäisi pelaajaa jatkamaan välttämättä alkua pidemmälle. Costikyan jaottelee kamppailun kolmeen elementtiin, kilpailuun, esteisiin ja ongelmanratkaisuun. Kilpailulla tarkoitetaan tilannetta, jossa pelaaja asetetaan tilanteeseen, jossa tavoitteeseen tulee päästä esimerkiksi ennen määriteltyä aikaa tai ennen toista kilpailijaa. Digitaalisissa peleissä esteet voivat olla digitaalisen pelimaailman erilaisia elementtejä, joita pelaajan hahmo ei voi ohittaa. Este voi olla lisäksi erilaiset pelin vastustajahahmot tai jokin toinen pelaaja tai pelaajaryhmät. Ongelmanratkaisulla kirjoittaja viittaa tilanteisiin, joissa tavoitteeseen pääsemiseksi pelaajan tulee ratkaista jokin kognitiota tai motorista suoritusta vaativa tehtävä, jonka suorittamatta jättäminen estäisi pelissä etenemistä.

Pelien kirjo

Osa pelaamista ja pelaajia käsittelevästä tutkimuksesta jaottelee tuloksia sen mukaan, millä laitteilla pelejä pelataan. Perinteisistä leikistä poiketen pelit ovat usein sidoksissa pelivälineisiin. Lautapeleissä ne ovat usein pelilauta, pelinappulat ja noppa. Digitaalisten pelien pelaamisen edellytyksenä on jokin päätelaite, joka tuottaa digitaalisen sisällön näkyväksi. Digitaalisen pelaamisen keskeiset päätelaitteet ovat henkilökohtaiset tietokoneet (PC), pelikonsolit, kannettavat pelikonsolit sekä mobiilit päätelaitteet. Digitaalisten pelien historia kietoutuu kiinteästi tietokoneiden historiaan jälkimmäisten mahdollistaessa edellistä. Ensimmäiset digitaaliset pelit ajoittuvat 1960-luvun ja 1970-luvun taitteeseen, jolloin Yhdysvalloissa ja Englannissa opiskelijat ohjelmoivat pelejä yliopistoille ostetuille tietokoneille. Nämä ensimmäiset pelit saavuttivat hyvin

nopeasti suosiota ja niille avautui kaupallisia markkinoita. Kaupallista tuotantoa varten suunniteltiin ensimmäisessä vaiheessa tiettyä peliä varten rakennettuja tietokoneita, pelikabinettejä, joita pystyi pelaamaan ruokaloiden auloissa tai erikseen perustetuissa pelihalleissa. Hyvin nopeasti pelikabinettien yleistymisen yhteydessä alkoivat ilmestyä markkinoille ensimmäiset digitaalista pelaamista mahdollistavat päätelaitteet. Ensimmäisillä koteihin suunnatuilla pelilaitteilla pystyi pelaamaan vain niitä pelejä, joita laitteiston piirilevyyn oli ohjelmoitu. Vasta tämän jälkeen, 1970-luvun puolesta välistä eteenpäin kehitettiin pelikonsoleita, jotka toimivat päätelaitteina vaihdettaville pelikaseteille. Samaan aikaan oli kehittynyt ensimmäisiä kotitietokoneita, joilla pelaamisen lisäksi pystyi ajamaan muitakin ohjelmia. Tämä laitteistojen rakenteelliseen eroon perustuva jako on pitkälti säilynyt edelleen ja puhutaankin usein pc-(personal computer) tai tietokone- ja konsolipelaamisesta. Teknologinen kehitys on mahdollistanut sen, että näistä pelaamiseen tarkoitetuista laitteista on tuotettu lisäksi kannettavia versioita, esimerkiksi mobiilit pelikonsolit tai käsikonsolit. Mobiilien pelipäätelaitteiden vanavedessä 1990-luvulla matkapuhelimien ja myöhemmin älypuhelimien sekä tablettitietokoneiden myötä on mobiilipelaaminen yleistynyt entisestään. Teknologian kehittymisen myötä, osittain samanaikaisesti muodostui älypuhelinien yleistymisen jälkeen ilmiönä mobiilipelaaminen sekä käsite ajanvietepelaaminen, joka viittaa useimmiten tietokoneen selaimella, älypuhelimella tai tablettitietokoneella pelattaviin minipeleihin. Ajanvietepelaamisella useimmiten tarkoitetaan ajallisesti lyhempiä pelin kestoja sekä uppoutumisasteeltaan pienempää keskittymisen tarvetta. Päätelaitteiden muunnelmien ja erojen lisäksi on hyvin paljon eroja sen mukaan millaisia pelejä näillä laitteilla pelataan. Pelejä ja pelaamista luokitellaan usein sen mukaan mihin genreen se kuuluu. Genrellä tarkoitetaan luokittelua, jossa tietyn taiteenlajin tai kulttuurimuodon erilaiset tuotokset lajitellaan tyylin, aiheen tai muodon mukaan. Samaan tapaan kuin musiikissa tai elokuvissa on luotu erilaisia genrejä jakamaan sisältöjä toisistaan, on digitaaliset pelit usein luokiteltu genreittäin. Kuten muissakin kulttuurin tuotoksissa, genererajat ovat kuitenkin enemmän suuntaa antavia määritelmiä kuin tarkkoja rajauksia. Useasti jokin yksittäinen peli voidaan luokitella jonkin tietyn ominaisuutensa vuoksi johonkin tiettyyn genreen vaikka se voitaisiin määrittellä yhtä lailla johonkin toiseen tai samanaikaisesti useampaan genreen. Genremäärittelyt pohjautuvat yhtäältä aiemmin tässä luvussa esiteltyihin pelejä määritteleviin malleihin sekä toisaalta digitaalisten pelien pelimekaniikasta tai teknologiasta poimituihin termeihin. Kolmas vaikuttava tekijä digitaalisten pelien genrejen muodostumiseen ovat digitaalisia pelejä edeltäneet lautapelit sekä mekaaniset pelilaitteet.

Pelitutkimuksessa on avattu genremäärittelyjen taustalla olevia tekijöitä sekä luotu ylemmän tason viitekehyksiä ja taksonomioita. Tavoitteena on ollut saada yleistettävämpiä malleja, jotka eivät

perustu epäjohdonmukaisiin luokitteluihin tai päällekkäisyyksiin erilaisissa genreissä. Aarseth ym. (2003) esittelivät moniulotteisen typologian, joka perustui tilalliseen liikkumiseen. Typologia tunnistaa viisitoista ulottuvuutta, jotka jaetaan viiteen pääluokkaan, tilaan, aikaan, pelaajan rakenteeseen, kontrolleihin sekä sääntöihin. Lisäksi muita vastaavanlaisia korkeamman tason malleja on tehty pelitutkimuksessa (kts. Kemppainen, 2012, 57). Peligenrejen käsitteiden avaamisen osalta tässä tutkimuksessa pysytään yleisellä tasolla joka vastaa puhekielisiä ilmaisuja erilaisista peleistä. Tutkimuksen haastattelujen kohderyhmän kohdalla peligenrejen määrittelyiden taso on samankaltainen. Siten ei pyritä kattavaan genrejen esittelyyn vaan pyritään esittelemään tutkimuksen kannalta keskeisimmät genret ja niiden tunnetuimpia nimikkeitä. Keskeisimpiä genrejä on määritelty laajemmin esimerkiksi Wikipedian peligenrejä listaavalla sivulla¹. Kyseinen listaus säilyy lisäksi pidempään ajantasaisena listauksena.

Tutkimuskirjallisuudessa on olemassa yleistasoisia kuvauksia eri peligenreistä. Kemppainen (2012) avaa genreluokittelun taustoja sekä nykyistä tulkintaa ja Smith (2006) avaa peligenrejä sen perusteella miten niitä on luokiteltu internetin pelaamiseen keskittyvillä sivustoilla sekä pelijärjestöjen käyttämien luokittelujen mukaan. First person shooter (FPS)-peleillä tarkoitetaan pelejä, joiden toteutuksessa pelinäköä pyritään simuloimaan, kuten se olisi pelaajan omin silmin näkemä. Näin ollen pelaajan oma pelihahmo ei oletusarvoisesti näy kuvaruudussa. Vaihtoehtoisesti on olemassa kolmannen persoonan pelejä, joissa pelaajan hahmo kuvataan hahmon takaa jättäen pelihahmon näkyviin. Pelit ovat toteutettu kolmiulotteisesti siten, että pelaaja liikkuu tilassa kolmella eri akselilla. Fps-pelien yleisimmät teemat ovat sotaan tai taisteluun keskittyviä ja niistä käytetäänkin usein puhekielen ilmaisuja kuten ”räiskintäpelit”. Muita yleisiä teemoja tai viitekehyksiä ovat kauhu-, jännitys- ja tieteistarinat. Fps-peleissä on joko yksin- ja moninpelimuoto tai molemmat. Suosituimmat fps-pelit perustuvat usein sen moninpeliominaisuuksiin, jolloin pelaaja pelaa pelissä muita ihmispelaajia vastaan. Yksinpelissä vastustajat ovat tietokoneen ohjaamia hahmoja. Näistä hahmoista käytetään usein nimitystä non-player character (npc). Yksinpeleissä on mukana tarina, joka vaihtelee hyvin viitteellisestä pidempikaarisiin kertomuksiin jostakin aiheesta. Moninpelin viehätys usein perustuu muiden ihmispelaajien tuomaan haasteen tasoon. Osittain peleissä yksinpelit saattavatkin toimia harjoitteluympäristönä moninpelaamista varten. Yhden pelikerran kesto riippuu paljon pelistä sekä siitä pelaako pelaaja jotain hyvin nopeatempoista pelimuotoa vai keskittykö johonkin pidempikestoisen tehtävän suorittamiseen. Suosituimpia fps-pelejä ovat viimeisten vuosien aikana olleet Counter-striken erilaiset versiot, Call of Duty-sarja sekä Battlefield-pelisarja. Nämä esimerkit eivät kuitenkaan anna kuin pienen kuvan siitä erilaisten fps-

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres

pelien kirjosta, jota vuosien myötä peligenreen on syntynyt. Rpg peli (Roleplaying game) viittaa peleihin, joissa roolipelaaminen on keskeinen elementti. Näiden pelien tausta on kynää ja paperia käytävissä roolipeleissä kuten Dungeons and Dragons-peleissä ja ensimmäiset digitaaliset roolipelit ajoittuvat 1970-luvulle. Nykyaikaisten digitaalisten roolipelien maailmat sijoittuvat pääsääntöisesti fps-pelien lailla kolmiulotteisiin maailmoihin, joissa pelaajan hahmo on kuvattu ensimmäisen tai kolmannen persoonan kuvakulmasta. Roolipeleissä pelaaja luo pelin alkaessa hahmon.

Hahmonluonti mahdollistaa nykyisin hyvinkin yksityiskohtaisen kuvauksen omasta pelihahmostaan niin ominaisuuksiensa kuin ulkonäön perusteella. Keskeiset ominaisuudet ovat usein hahmon nimi, ulkomuoto- ja näkö sekä sen fyysiset ja älylliset ominaisuudet. Roolipelit sijoittuvat hyvin erilaisiin viitekehyksiin, joista tunnetuimpia ovat erilaiset fantasiamaailmat sekä utopistiset tai dystopiset maailmankuvat. Riippuen pelimaailmasta, luo pelaaja pelin alussa pelihahmolle myös hahmon henkisiä tai maagisia ominaisuuksia edellä mainittujen lisäksi. Roolipeleille tunnusomaista on pelien pitkä kesto, pelihahmojen kehittyminen ja tarinallisuus pelin keskeisenä elementtinä. prg on muodostunut digitaalisessa pelaamisessa tarkoittamaan roolipelejä, joissa pelaaja pelaa npc-pelihahmoja vastaan. Mmorpg (Massive multiplayer online role-playing game) viittaa roolipeleihin, joissa pelin muut hahmot ovat joko pelkästään muita pelaajahahmoja tai sekaisin pelaaja ja npc-hahmoja. Mmorpg lisää roolipeleihin voimakkaan sosiaalisen ulottuvuuden. Pelaajat tekevät peleissä tehtäviä yhdessä ja yhteisen toiminnan lisäksi peliympäristö voi toimia osalle pelaajista pelkästään sosiaalisena ympäristönä, ikään kuin keskustelufoorumina, joka sijoittuu kolmiulotteiseen pelimaailmaan. Suosituimpia verkkoroolipelejä ovat viime vuosina olleet World of Warcraft, Star Wars: the old republic ja Guild Wars 2. Mmo (Massive multiplayer online)-peleillä tarkoitetaan pelejä, jotka ovat massiivisia verkkopelejä, jolloin pelaaja pelaa muita pelaajia vastaan. Keskeisin ero mmorpg-peleihin on roolipeliulottuvuuden puuttuminen. Mmo-pelit sijoittuvat hyvin erilaisiin viitekehyksiin kuten tieteistarinoihin tai toisen maailmansodan tankkitaisteluihin. Kun massiivisissa verkkoroolipeleissä pelaaja kehittää hahmoaan, on useassa mmo-peleissä kehityksen kohteena pelaajan ajoneuvo tai valtakunta. Molemmissa laajoissa verkkopelimaailmoissa yhteistä on pelikertojen pitkä kesto sekä pelaajan sitoutuminen kyseiseen peliin pidemmällä aikajaksolla. Suosituimpia mmo-pelejä ovat olleet muun muassa World of Tanks sekä Eve Online.

Rts (Real time strategy)-peleillä viitataan peleihin, joissa pelaajan tulee tavoitteeseen pääsemiseksi tehdä valintoja niiden resurssien käyttöön mitä pelin lähtötilanteessa on annettu. RTS-pelit ovat jatkumoa shakin ja go:n tyyppisille vanhoille strategiapeleille ja tuovat mukanaan nopeatempoisuuden reaaliaikaisuudellaan. RTS-pelit eivät ole pääsääntöisesti kolmiulotteisiin maailmoihin sijoitettavia vaan ovat kuvakulmaltaan ylhäältä alaspäin kuvattuja. RTS-pelejä voi

pelata tietokonetta tai muita pelaajia vastaan. Pelikertaan kuluva aika vaihtelee pelaajan omasta ja vastustajan taidosta. Suosituimpia RTS-pelejä ovat Starcraft- ja Age of Empires sarjat. Kilpapelamisen yleistyttyä länsimaissa on noussut uudenlainen genre, joka pohjautuu reaaliaikaisiin strategiapeleihin mutta ovat tempoltaan nopeampia ja niitä pelataan usein ryhmissä toisia vastaan. Tämän genren nimiksi on ehdotettu Massive online battle arenaa (moba) tai Action real-time strategyä (arts). Näissä peleissä kuvakulma on lainattu rts-peleistä. Suosituimpia peligenren edustajia ovat League of Legends (LoL) sekä Defence of the Ancients 2 (Dota2). Ajanvietepeleillä, joista on käytetty lisäksi termiä kasuaalipeli, tarkoitetaan pelejä, joissa yhden pelikerran kesto on tarvittaessa lyhyt mutta jota voi pelata pidempiäkin ajanjaksoja mikäli pelaamiseen haluaa enemmän aikaa käyttää. Ajanvietepelaamisen käsitteeseen liitetään erilaiset selaimessa ja mobiilipäätelaitteissa pelattavat pelit. Ajanvietepelit ovat usein ilmaisia tai hinnaltaan hyvin pieniä, jolloin niiden hankkimiseen on pieni kynnys. Genren nimen mukaisesti pelejä pelataan tilanteissa, joissa pyritään kuluttamaan aikaa tai ei ole muuta tekemistä. Tämä kuitenkin ei tarkoita sitä ettei osa ajanvietepelejä pelaavista suhtautuisi näihin peleihin hyvinkin intohimoisesti.

Pelaaminen eri ikäryhmissä

Pelaaminen on noussut viimeisen viidentoista vuoden aikana yhdeksi isoimmaksi viihdeteollisuuden alaksi sekä vapaa-ajan vietto muodoksi. Muutoksesta kertovat erilaiset tilastot ja tutkimukset. Keskeisin suomalaisten pelaamista mittaava tilasto on ollut viime vuosina Pelaajabarometri, joka on tehty peräkkäin vuosina 2009, 2010 sekä 2011. Vuoden 2011 jälkeen pelaajabarometriä ei ole toteutettu. Pelaajabarometrin 2010 (Kuronen & Koskimaa, 2011, 15-18) mukaan 10-19 -vuotiaista 88,4 % pelaa digitaalisia pelejä ainakin kerran kuukaudessa. Seuraavista ikäryhmyksistä 20-29 –vuotiaista digitaalisia pelejä pelasi ainakin kerran kuussa 73,6 prosenttia ja 30-39 –vuotiaista 51,3 %. Nämä luvut sisältävät kaiken digitaalisen pelaamisen, mukaan lukien rahauhkapelaamisen kuin viihteellisen digitaalisen pelaamisenkin. Luvut kertovat siitä, että pelaaminen on kaikissa muodoissaan digitalisoitumassa, kuten moni muukin toiminta nyky-yhteiskunnassa. Se kertoo lisäksi siitä, että pelaaminen on kaikissa ikäryhmissä hyvin yleinen arjen toiminta. Kun katsotaan tilastoja pelkästään niiden pelien osalta, joita voidaan laskea viihteelliseksi digitaalisiksi pelaamiseksi, on havaittavissa eroja lukuihin joilla mitataan kaikkea digitaalista pelaamista.

Yksinpelattavia tietokonepelejä pelasi

10-19 -vuotiaista vähintään kerran kuussa 62,2%,

20-29 -vuotiaista 54 %,

30-39 -vuotiaista 32,5 % ja

40-49 -vuotiaista 34,1%.

50-59 -vuotiaista 19,4 %

60-69 -vuotiaista 28,3 %

70-75 -vuotiaista 13,8 %.

Konsolipelejä pelaa huomattavasti nuorempi ikäryhmä. Konsolipelejä pelaavat pääsääntöisesti alle 40-vuotiaat. Kun aktiivisesti, vähintään kerran kuussa, pelaavia on 10-19 -vuotiaista 61,9 %, 20-29 -vuotiaista 38,7 % ja 30-39 -vuotiaista 27,4% on 40-49 -vuotiaissa konsolipelejä pelaavia enää 8,9% kaikista vastaajista. Käsikonsolipeleissä painotus on entistä voimakkaampi. Käsikonsolilla, kuten Nintendo DS:llä ja Playstation Portablella, pelaavia on 10-19 -vuotiaissa 23,2 % on 20-29 -vuotiaissa näitä enää 8,6 % pelaavista.

Monen pelaajan verkkopelejä pelaavat pääsääntöisesti alle 30-vuotiaat. Kaikista vastaajista 10-19 -vuotiaiden keskuudessa verkkopelejä pelaa 31,6 % ja 20-29 -vuotiaista 22,2%. Tämän jälkeen 30-39 -vuotiaista monen pelaajan verkkopelejä pelaa ainoastaan 7 % ja 40-49 -vuotiaista enää 0,6 %. Ajanvietepeleissä, joiksi selain-, facebook- ja kännykkäpelit voidaan laskea, alkavat ikäjakaumat tasoittua. Kaikista 10-19 -vuotiaista selainpelejä pelaavat ainakin kerran kuussa 45,2 % ja facebook-pelejä 32,9%. Seuraavassa ikäryhmässä, 20-29 -vuotiaissa vastaavat luvut ovat 28,2% ja 17,8. Yli kolmekymmenvuotiaista selainpelejä taas pelaa 20,3 % ja facebook-pelejä 12 %. Samankaltainen tasoittuminen ikäryhmien välille näkyy lisäksi kännykkäpeleissä. Puolet 10-19 -vuotiaista pelaa kännykkäpelejä kun 20-29 -vuotiaista näin tekee 27 % ja 30-39 -vuotiaista vielä 19,6%.

Ikäjakaumat vastaavat osittain näiden teknologioiden domestikoitumisen ajankohtia.

Domestikaatiolla tarkoitetaan erilaisten mediateknologisten artefaktien sijoittumista kotiin sekä niiden kietoutumista osaksi ihmissuhteita. Domestikaatioon käsitteeseen liittyy ”tietynlaisia moraalisia käsityksiä siitä, mikä on mediateknologioiden oikeaa käyttöä” (Peteri, 2006, 56).

Yksinpelattavia tietokonepelejä on ollut ihmisten käytössä niin työ- ja kotiympäristöissä jo 1980-luvulta saakka, joka saattaa osittain selittää sen, että näiden pelien pelaajia on vastaajissa enemmän. Konsolipelit ovat yleistyneet 1980- ja 1990-lukujen taitteessa, jolloin vastaajaryhmistä kaksi nuorimmaista ovat olleet lapsia tai nuoria. Kännykkä ja selainpelien sekä varsinkin facebook-pelien muuttuminen arjen toiminnaksi on tapahtunut nopeammin kuin yllä mainittuihin päätelaitteisiin perustuvien peliteknologioiden. Muutoksen nopeus voi osaltaan selittää sitä miksi vastaajissa ikäryhmät tasoittuvat hiukan verrattuna esimerkiksi monen pelaajan verkkopeleihin verrattuna. On todennäköistä, että pelaajien määrät tulevat lisääntymään jo lähitulevaisuudessakin.

Pelaajabarometrissä 2011 (Karvinen & Mäyrä, 2011, 21-23) havaittiin, että kolmen vuoden ajanjaksolla tehtyjen barometriä aikana pelaaminen on yleistynyt sekä harrastuksena, että kaikissa

ikäluokissa. Kun vuonna 2009 aktiivisia pelaajia oli 51 %, oli vuonna 2011 jo 56 %. Barometrin mukaan sukupuolten välisen suhteen tasoittuminen tarkoittaa sitä, että joko pelaaminen on yleistynyt tai siitä kertominen on tullut hyväksytyimmäksi molempien sukupuolten osalta.

Pelaamiseen käytetty aika

Tilastollisesti pelaamiseen käytettävä aika on keskimäärin hieman lisääntynyt. Kun vuonna 2009 pelaamiseen käytettiin keskimäärin 2,95 tuntia viikossa, oli vuonna 2011 vastaava luku 3,23 tuntia (Karvinen & Mäyrä, 2011, 22). Nuoremmassa ikäluokassa pelaaminen ajallisesti on mahdollisesti keskimääräisesti suurempi ajankäyttötapa. Tilastokeskuksen ajankäytön muutosta seuraavassa tilastoissa vuonna 2009 tietokoneella pelaamiseen käytti 10-24 -vuotiaista miehistä keskimäärin 55 minuuttia ja naisista noin 10 minuuttia vuorokaudessa. Viikkotasolla se tarkoittaa miehillä 4 tuntia 40 minuuttia ja naisilla tuntia ja kymmentä minuuttia. Lasten mediabarometrin 2011 (Pääjärvi, 2012) mukaan 7-11 -vuotiaista lapsista 42 % pelaa digitaalisia pelejä päivittäin ja 32 % vähintään kerran viikossa. Lasten mediabarometrissä ei voida selvittää kuinka moni vastaajista pelaa vähintään kerran kuukaudessa, joka Pelaajabarometrissä oli määritelty raja aktiiviselle pelaamiselle. Kuitenkin määrällisesti pelaamisen useus antaa viitteitä siitä, että Pelaajabarometrissä havaittu painotus nuorten määrään aktiivisissa pelaajissa tulisi tulevaisuudessa lisääntymään.

Eri sukupuolten pelaaminen

Vaikkakin sukupuolierot ovat kaventuneet pelaamista harrastavissa viimeisten vuosien aikana, on erilaisissa peleissä huomattavissa vielä osittain painotusta siihen, että miehet pelaavat keskimääräisesti enemmän. Pelaajabarometrissä 2010 (Kuronen & Koskimaa, 2011) kaikkia digitaalisia pelejä pelasi naisista 45,2 % ja miehistä 52 %. Sukupuolten väliset erot olivat pienimmät 10-19 -vuotiaiden ryhmässä, jossa digitaalisia pelejä vähintään kerran kuussa pelasi tytöistä 84,2% ja pojista 92,4 %. Tämän jälkeen seuraavassa ikäryhmässä oli havaittavissa pieni ero siten, että 20-29 -vuotiaista naisista kerran kuussa pelasi 58,2 % ja miehistä 88 %. Kuitenkin 30-39 -vuotiaiden keskuudessa sukupuolten välinen ero oli enää hyvin pieni, naisista pelasi 49,4 % ja miehistä 53,1 %. Pelien pelaamisessa ainoa selkeä ero sukupuolten välillä nousee esille tarkasteltaessa verkkopelaamista. Kaikista miehistä verkkopelejä pelaa 16,1%, vastaavan luvun naisilla ollessa ainoastaan 2,6 %. Sukupuolten välinen eroavaisuus on huomattavissa lisäksi konsolipelaamisessa, jossa naisilla aktiivisesti pelaavien määrä on 14,1% ja miesten 27,9 %. Muissa lajeissa kuten, selain-, facebook- ja kännykkäpeleissä sukupuolijakauma oli pieni tai olematon tai sitä käytännössä ei ollut. Näyttäisi siltä, että varsinkin nuorten ja nuorten aikuisten joukossa pelaaminen on

molemmilla sukupuolilla yhtä vahva harrastus. Pelaajabarometrin tulosten mukaan kuitenkin voidaan sanoa, että pääsääntöisesti merkittävää eroa pelaamisen sukupuolisuudessa ei ole havaittavissa. Ainoastaan monen pelaajan verkkopeleissä on ainoana pelilajina selkeä ero sukupuolten välillä harrastajien määrässä. Tätä havaintoa tukee lisäksi Tilastokeskuksen tiedot suomalaisten tieto- ja viestintäteknikan käytöstä, jossa miesten osuus internetiä verkkopelaamiseen käyttävistä on naisia suurempi. (Suomen virallinen tilasto (SVT): Väestön tieto- ja viestintäteknikan käyttö).

2.1. Pelaamisen motivaatiot ja arkiset käytännöt

Pelitutkimuksessa on selvitetty motiiveja ihmisten pelaamiselle, mikä tekee peleistä puoleensa vetäviä sekä millaisia arkisia käytäntöjä pelaamiseen liittyy. Pelaamisen motivaatioiden luokittelun ja pelien puoleensavetävyystekijöiden välillä on paljon samankaltaisuutta ja päällekkäisyyttä. Se missä pelaajamotivaatioluokittelut pyrkivät avaamaan pelaajan näkökulmaa, ovat pelien vetovoimaisuutta kartoittavat mallit ensisijaisesti lähtökohtaisin pelien analyysistä. Näiden väliin jää pelaamisen konteksti, jossa nämä kaksi ääripäätä kohtaavat. Pelaamisen motivaatioita tutkimalla on pyritty saamaan selville mitkä ovat ne tekijät joiden vuoksi pelaajat haluavat pelejä pelata. Ensimmäisiä malleja oli Richard Bartlen pelaajataksonomia (Bartle, 1996), jossa pelaajat jakautuivat neljään luokkaan. Bartle itse ei ollut tarkoittanut taksonomiaa koskemaan kaikkia pelaajia mutta tästä huolimatta malli muodosti pohjan myöhemmille pelaajataksonomioille. Bartlen taksonomian pohjalta oman mallinsa kehitti Nick Yee (Yee, 2005), jonka malli piti sisällään kolme pääluokkaa ja niiden kymmenen alaluokkaa. Malleissa pyritään selvittämään pelaajan ensisijaisia syitä sille miksi pelaa peliä tai mitä pelaamisesta hakee. Motivaatiomalleissa pelaajan oletetaan toimivat tietyllä motiivilla pääsääntöisesti pelejä pelattaessa ja ne eivät välttämättä ota huomioon pelaajan erilaisia konteksteja pelaamisen arkisissa käytännöissä. Yeen mallin kolme pääluokkaa ovat Saavutukset, Sosiaalisuus ja Immersio. Saavutus jakautuu kolmeen alaluokkaan, edistymiseen, mekaniikkaan ja kilpailuun. Sosiaalisuus jakautuu myös kolmeen alaluokkaan, sosiaalisuuteen, ihmissuhteisiin ja ryhmätyöhön. Immersio puolestaan jakautuu neljään alaluokkaan, löytöretkeilyyn, roolipelaamiseen, yksilöllistämiseen ja eskapismiini.

Pelisuunnittelija Marc LeBlancin luoma pelinautinto-taksonomia (ks. Costikyan 2002, 26-30) määrittelee kahdeksan tekijää jotka tekevät peleistä puoleensavetäviä. Niitä ovat aistimus, mielikuviutus, tarina, haaste, kumppanuus, löytäminen, itseilmaisu ja masokismi. *Aistimuksella* tarkoitetaan pelien luomia aistillisten ärsykkeiden tuottamia aistimuksia. Digitaalisissa peleissä näitä aistillisia ärsykeitä ovat visuaaliset, auditiiviset sekä tuntoaistilliset tai käsin kosketeltavat

ärsykkeet. Visuaalisuus liittyy pelin graafiseen ilmeeseen, pelin hahmojen ja pelimaailman kuvaukseen tai pelissä esiintyviin kuvan ja liikkeen yhdistelmän lumoon. Auditiiivisilla ärsykkeillä viitataan pelissä esiintyvään musiikkiin sekä erilaisiin äänitehosteisiin. Musiikilla luodaan pelikokemusta tukevia tunnetiloja sekä syvennetään visuaalisilla tehokeinoilla synnytettyjä mielikuvia. Äänitehosteet toimivat yhtä aikaa pelimaailmaa syventävinä elementteinä mutta lisäksi antavat palautetta pelaajan toiminnasta pelin ympäristössä. *Mielikuvituksella* viitataan peleissä esiintyviin fiktiivisiin maailmoihin, joiden luoma tila antaa näyttämön siellä tapahtuville tarinoille. Riippuen pelaajan motivaatioista, on mahdollista uppoutua näihin maailmoihin ja tarinoihin. Immersion mahdollisuuteen vaikuttavat digitaalisen pelin audiovisuaaliset elementit, pelin tarina, pelihahmojen dialogi sekä maailman tuntu, johon vaikuttaa pelin taustalla oleva pelimoottori. *Tarina* tai kerronnallisuus pelissä rakentuu osittain samoihin elementteihin kuin mitä mielikuvitusluokassa kuvattiin. Sen lisäksi se tarkoittaa kaikkia niitä elementtejä, jotka ylläpitävät tarinan draamallisuutta. Peleissä aiemmin mainittujen esimerkkien lisäksi draamaa ylläpidetään esimerkiksi elokuvallisilla välikohtauksilla. *Haasteet* ovat myös LeBlancin mukaan pelaamisen keskiössä. Haasteiden suunnittelu peliin on siksikin keskeisellä sijalla koska pelikokemus muuttuu nopeasti turhauttavaksi, mikäli pelaajalle haaste on liian vaativa. Haasteen ollessa liian pieni, muuttuu pelikokemus pelaajalle tylsäksi. *Kumppanuus* viittaa taksonomiassa yhteisöllisyyden tunteeseen. Taksonomiassa määritellään kumppanuutta syyksi, jonka vuoksi peliin jäädään senkin jälkeen kun pelin haasteet on selvitetty. Usein pelin haasteiden selvittämisessä tehdään yhteistyötä ja näiden pohjalta muodostuu kokemuksia, jotka luovat yhteenkuuluvaisuuden tunnetta. *Löytäminen* tai löytöretkeily, viittaa niihin elementteihin peleissä, jotka mahdollistavat pelaajalle kokemuksen jonkin uuden löytämisestä. Digitaalisissa peleissä se voi olla pelimaailman äärilaidan hakemista, salattujen viestien etsimistä pelistä tai kaikkien erilaisten pelihahmojen tapaaminen tai kerääminen. *Itseilmaisulla* viitataan pelihahmojen ja pelissä tehtyjen tekojen välityksellä sekä pelin sosiaalisessa kanssakäymisessä tapahtuvaa itseilmaisua. Se tarkoittaa lisäksi pelaajalle annetuista vaihtoehdoista tehtyjä valintoja. Viimeisenä on *masokismi*, joka tarkoittaa enemmänkin tilannetta, jossa pelaaja tietoisesti hakeutuu haasteellisen interaktiivisen median pariin. Haettava haaste saattaa olla hyvin suuri ja poikkeaa siltä osin pelin ulkopuolisesta maailmasta, jossa ihmiset pyrkivät usein välttämään liian suuria haasteita. Costikyan (2002, 28) viittaa havaintoon, jonka mukaan pelaaja saa nautintoa siitä, että joutuu kamppailemaan päästäkseen tavoitteeseen, havaitsemaan pelimekaniikan rakenteita, oppii pelaamaan peliä paremmin ja hyväksikäyttämään havaitsemiaan rakenteita tai puutteita niissä. Pelaamisen motivaatioiden sekä pelaamisen mielekkyyden tutkimisen lisäksi on tutkittu pelaamisen arkisia käytäntöjä. INSOGA-mallissa (Kallio ym. 2009) pyrittiin tuomaan esille pelaajien erilaiset

motiivit sekä arkisia käytäntöjä pelata pelejä erilaisissa konteksteissa. Malli jakaa pelaamisen yhteensä yhdeksään erilaiseen tapaan pelata. Nämä yhdeksän erilaista tapaa jakautuvat kolmeen pääryhmään ja niiden sisällä kolmeksi alaryhmäksi. Seuraavaksi avataan tarkemmin sosiaalisen, satunnaisen ja sitoutuneen pelaamisen profiileja.

Sosiaalisen pelaamisen profiilit

Sosiaalinen tapa pelata on yksi tyypillisimmistä tavoista viettää aikaa kaikissa kulttuureissa. Sosiaalisuus liittyy tilanteisiin jossa pelataan yhdessä sekä sen lisäksi oleellisesti pelaamisen ulkopuolella tapahtuvaan keskusteluun, fanikulttuurin sekä muihin sosiaalisiin tapahtumiin, joiden yhdistävänä tekijänä on pelaaminen tai pelit. Sosiaalinen pelaaminen ei liity pelkästään samassa fyysisessä tilassa yhdessä pelaamiseen vaan se koskettaa myös verkon välityksellä ja verkon erilaisissa virtuaalisissa tiloissa pelaamista.

INSOGA-mallissa sosiaalisen pelaamisen mallit jakaantuvat kolmeen alaryhmään. Lasten kanssa pelaaminen liittyy tilanteisiin, jossa pelaaminen on lapsen ja vanhemman yhteinen tekeminen jossa sosiaalisuuden aspekti on suuri. Pelaamisen kesto ja pelikertojen tiheys vaihtelee, pelattavat pelit ovat jo tuttuja tai helposti lähestyttävissä. Pelattavat pelit ovat sellaisia, että ne ovat niin lapselle kuin vanhemmalle yhteinen maaperä, ei välttämättä kuitenkaan sellaisia pelejä, joita molemmat osapuolet itsekseen pelaisivat. Ystävien kanssa pelaaminen liittyy tilanteisiin, jossa jo entuudestaan tutut ihmiset pelaavat helposti saataville olevia ja suurimmalle osalle tuttuja pelejä. Pelisession pituudet voivat olla pitkiä vaikka pelaamiskertojen tiheys ja peliin uppoutumisen syvyys ovat vaihtelevia. Keskeistä tilanteessa on yhdessä tekeminen vertaisten seurassa. Seuran vuoksi pelaaminen liittyy tilanteisiin, joissa muuten pelaamiseen välinpitämättömästi suhtautuvat tai muuten vähän pelaavat ihmiset pelaavat peliä viettääkseen aikaa puolisonsa tai ystäviensä seurassa. Tässä pelaajamallissa pelaamisen intensiteetti on melko matala, pelaaminen hyvin satunnaista ja pelisessioiden pituudet vaihtelevat. Pelattavat pelit valikoituvat usein sen mukaisesti mitä seuran vuoksi pelaavan ystävät tai puoliso pelaavat.

Satunnaisen pelaamisen profiilit

Satunnaisen pelaamisen profiilit liittyvät ns. kasuaalin pelaamisen tapoihin. Erona sosiaaliseen pelaamiseen profiileihin on pitkälti sosiaalisuuden aste, joka satunnaisen pelaamisen profiileissa on heikko. INSOGA-mallissa pääryhmät jakaantuvat kolmeen alaryhmään, ajan tappamiseen, taukoharrasteeseen sekä rentoutumiseen. Ajan tappamisen mallilla tarkoitetaan pelaamista, jossa pelaaja pelaa helposti käyttöön löytyviä pelejä kotikoneelta tai matkapuhelimesta.

Pelaamissessioiden kesto on vaihteleva ja pelaamisen toistuvuus on hyvin vaihtelevaa. Aikaa

tappavat pelaajat saattavat pelata tehdessään jotain muuta tehtävää samanaikaisesti kuten kotiaskareita hoitaessa tai verkossa asioidessaan. Tästä syystä pelaamisen intensiteetti on ajan tappamisen mallissa hyvin pieni.

Taukoharrasteena pelaaminen voi olla ajan tappamisen malliin verrattuna intensiteetiltään vahvempaa. Pelit ovat sellaisia, joita pelaaja löytää helposti ja jotka ovat pelaajalle tuttuja. Taukoharrasteena pelattavat pelit voivat olla myös sellaisia, joita pelaaja toisenlaisessa ajallisessa tai tilallisessa kontekstissa pelaisi sitoutuneemmin. Taukoharrasteena pelattava peli voi toimia esimerkiksi työtehtävästä toiseen siirtymisen merkinä.

Rentoutumisena tarkoitetaan sellaista pelaamista, jonka intensiteetti voi olla korkea, sosiaalisuuden aste pieni ja joka toistuu säännöllisesti. Rentoutumiseen tähtäävä pelaaminen pyrkii tilanteeseen, jossa pelaamisella saadaan ajatus pois esimerkiksi päivän työ- tai opiskeluaiheista.

Sitoutuneen pelaamisen profiilit

Erotuksena sosiaalisen ja satunnaisen pelaamisen profiileihin, on sitoutuneen pelaamisen mallissa keskeisellä sijalla pelit ja pelaaminen. Sitoutuneen pelaamisen kolme alaryhmää ovat hauskanpito, uppoutuminen ja viihde. Sitoutuneen pelaamisen malleista hauskanpito on lähimpänä sosiaalisen tai sitoutuneen pelaamisen mentaliteetteja. Siinä missä sosiaalisen pelaamisen mallissa yhdessä pelattavat pelit saattavat olla ns. party-pelejä, joihin uppoutuminen on kevyttä, on hauskanpidon pelaamisen profiileissa sosiaalisuuden ohella peleihin uppoutuminen syvää. Pelien tarinoihin tai pelitilanteisiin uppoudutaan ja pelien kokemuksista käydään keskustelua pelitilanteen ulkopuolellakin. Uppoutuvan pelaamisen profiili kuvaa pelityyliä jossa ”fantasiamaailma ovat yhtä tuttuja paikkoja kuin reaaliympäristömme, eivätkä pelikillat, -tiimit ja -hahmot ole vähemmän todellisia tuttavuuksia kuin ystävät ja perheenjäsenet” (Kallio ym. 2009, 11). Sosiaalisuuden aste on uppoutuvassa pelaajamallissa vaihteleva. Toisille uppoutuminen on mieluisampaa yksin kun osa pelaajista jakaa uppoutumisen kokemuksen mieluummin yhdessä muiden pelaajien kanssa. Kokemuksen voi jakaa esimerkiksi pelattaessa samassa fyysisessä tilassa tai pelatessa verkon välityksellä samalla pelipalvelimella. Mallin tekijät tuovat esiin huomion, jossa iältään vanhemmalle pelaajalle uppoutuva pelityyli liittyisi enemmän yksin pelaamiseen kun taas nuorilla se olisi enemmän sosiaalista toimintaa. Uppoutuvan pelaamisen profiiliin liittyvät pelit ovat usein pitkäjänteisyyttä ja ajallista resurssia vaativia pelejä kuten erilaiset rooli-, strategia ja simulaatiopelit.

Viihdepelaaminen tarkoittaa elokuvien harrastamiseen verrattavissa olevaa toimintaa, ainoastaan pelien kontekstissa. Verrattuna uppoutuvaan pelaamiseen, on pelaamisen intensiteetti alhaisempi ja hauskanpitoon verrattuna viihteellinen pelaaminen on pelaajalle usein itsekseen tehtävä aktiviteetti.

Malli ei tekijöiden mukaan ole toisiaan poissulkevia, eivätkä väitä, että pelaajat eivät löytäisi omalle pelaamiselleen jotain muunlaista motivaatiota mallin ulkopuolelta. Mallissa pyritään tuomaan esille pelaamisen arkisia ulottuvuuksia ja tekijät tuovatkin esille seikan, että digitaalinen pelaaminen on useimmiten arkisempaa kuin oletetaan ja pelejä pelataan ”eniten satunnaisesti ja viihtymistarkoituksessa”. (Kallio ym. 2009, 13) INSOGA-mallia laatiessa esille noussut addiktoiva pelaaminen liittyy tekijöiden mukaan eniten uppoutuvan pelaamisen malliin. Uppoutuvaa pelaamistyyliä kutsutaan usein myös eskapistiseksi eli todellisuuspakoiseksi pelaamiseksi. Addiktoiva pelaaminen nähdään marginaaliseksi mutta se kuitenkin nousi mallia varten tehdyssä kyselyssä esille.

2.2. Pelien vaikutukset pelaajaan

Pelitutkimuksen yhtenä osa-alueena on pyritty selvittämään millä tavoin pelaaminen vaikuttaa pelaajaan ja millaisia lyhyt- tai pitkäkestoisia vaikutuksia se aiheuttaa yksilölle. Ongelmapelaamista käsittelevässä tutkimuksessa on keskitytty useimmiten pelaamisen mahdollisiin vaikutuksiin aggression ja aggressiivisen käyttäytymisen lisääjänä. Sen lisäksi on tutkittu pelaamisen vaikutusta koulumenestykseen sekä oppimistaitoihin. On tutkimustuloksia, joiden mukaan on kiistattomasti näytetty toteen, että väkivaltaa sisältävän median kuluttaminen aiheuttaa aggressiivisen käyttäytymisen ja ajattelun lisääntymistä lyhyt- ja pitkäkestoisesti. (Anderson ym. 2010, 152) Lyhytkestoinen vaikutus voi olla esimerkiksi fysiologisen responssin (korkea verenpaine) ilmeneminen niitä pelejä pelattaessa jossa vaaditaan suurta keskittymistä tai jotka ovat nopeatahtisia. Toinen lyhytkestoinen vaikutus voi olla liian vaikean pelin aiheuttaman turhautumisen kääntymisen aggressioksi. Tutkimuksen mukaan lyhytkestoiset vaikutukset voi muuttua pitkäkestoiseksi sellaisessa tilanteessa, jossa lyhytkestoisia vaikutuksia aiheutuu toistuvasti ja muuttuessaan automaatioksi ne vaikuttavat yksilön persoonallisuuden muodostumiseen. (ibid.) Toisessa ääripäässä on lisäksi tutkimusta, jonka mukaan ei ole löydetty tukea havainnoille, että väkivaltaisten pelien pelaaminen vahvistaisi aggressiivisuutta tai aggressiivista kognitiota pelaajissa. (Grüsser ym. 2007, 290; Weinstein, 2010, 274) Väliin asettuvat tutkimukset jotka pyrkivät avaamaan pelien vaikutusta siitä näkökulmasta jossa pelien vaikutuksiin vaikuttavat pelaajan yksilölliset ja ympäristön tekijät. Kontekstin vaikutus korostuu varsinkin tutkittaessa lasten ja nuorten pelaamista. Salonius-Pasternak & Gelfond (2005, 18) esittävät, että arvioitaessa pelien vaikutusta tulisi ottaa huomioon pelaajan sukupuoli, kognitiivinen ja sosioemotionaalinen kehitystaso, aggressiiviset luonteenpiirteet sekä pelaajan perheen sosioekonominen asema. Tutkijoiden mukaan lisäksi kulttuuri, jossa pelaaja elää on vaikuttanut pelaajan moraalikäsitteisiin

ja käsitykseen hyväksytystä ja ei-hyväksytystä aggressiivisuudesta ja sitä kautta tulisi ottaa huomioon tutkittaessa pelien vaikutuksia. Kontekstien vaikutukset on otettu huomioon osassa tutkimuksesta. Pelien aiheuttaman aggression sijaan on tehty havaintoja, joiden mukaan on mahdollista, että aggressiiviset lapset hakeutuisivat väkivaltaisten pelien ääreen kuin, että pelit itsessään herättäisivät väkivaltaista käyttäytymistä. (Kim ym. 2008, 213; Salonius-Pasternak & Gelfond, 2005, 11) On huomattu, että vanhempien mukana oleminen pelaamisessa vähentää väkivaltaviihteen vaikutuksia yksilöön. Samansuuntaisesti on huomattu vanhempien seuraavan ja osallistuvan enemmän lapsen ja nuoren pelaamiseen, mikäli pelilaitteisto on yhteisissä tiloissa eikä nuoren tai lapsen omassa huoneessa. (Anderson, ym 2007, 161) Lisäksi on havaittu, että pelien vaikutuksiin vaikuttavat lisäksi millaisia tuntimääriä pelaaja pelaa, pelaako pelaaja omalle kehitystasolle sopivia pelejä, millaisia ajallisia määriä pelejä pelataan sekä valvovatko lapsen tai nuoren vanhemmat pelaamista. (Anderson, ym 2007; Greitemeyer & Osswald, 2010).

Osa tutkimuksesta lähestyy väkivaltaisia pelejä erilaisesta näkökulmasta. Väkivaltaisten pelien pelaaminen nähdään myös osana lasten ja nuorten kasvua yhteiskunnassa, jolloin nämä pelit toimisivat osalle pelaajista kokeiluympäristönä, jossa voi turvallisesti oppia aggressiosta ja tutustua kuoleman ja väkivallan monimutkaisiin aihepiireihin. Pelit voivat toimia televisiota monipuolisempana ympäristönä, jolloin pelaaja oppii pelien tapahtumien kautta pelihahmojen motivaatioista, moraalisisista ongelmista ja tekojen seurauksista. Osalle pelaajista väkivaltainen peli voi toimia aseman määrittelyyn vertaisryhmässä ilman fyysisistä kamppailua. (Salonius-Pasternak & Gelfond, 2005, 10) Suuri osa peleistä ei kuitenkaan ole sisällöltään väkivaltaisia. Pelit, jotka edistävät sosiaalista kanssakäymistä tai auttavaista käyttäytymistä, lisäävät samankaltaista käyttäytymistä pelaajan arkielämässä pelaamisen päätyttyä. (Anderson ym. 2010; Saleem ym. 2012; Seung-A, 2011; Greitemeyer & Osswald, 2010).

Pelejä pelaamalla on tämän lisäksi muitakin positiivisia vaikutuksia. Pelaavien nuorten kielitaito on havaittu olevan parempi kuin vertailuryhmällä, joka ei pelaa tietokonepelejä. (Uuskoski, 2010). Pelit itsessään voidaan katsoa opettavan pelaajien oppimistekniikoita. Gee (2003, 23) ja Southwell & Doyle (2004, 399) esittävät, että pelaaminen lisää yksilön kapasiteettiä oppimiselle ja olisivat oppimista edistävä tekijä. Geen näkemyksen mukaan pelimekaniikat asettavat pelaajan toistuvasti uusien haastavien tehtävien eteen siten, että haastetasoa säännöstelemällä vältetään tilanteen muuttuminen turhauttavaksi. Southwell nostaa esille näkökulman (2004, 395), jonka mukaan oppii pelaaja pelatessaan arvioimaan moniaistillisiä (multimodal) syötteitä paremmin, vaikka pelin sisältö itsessään ei olekaan opettavainen. Pelaaminen lisäksi parantaa yksilön kykyä pääsemään käsiksi interaktiivisiin informaatioympäristöihin sekä näiden ympäristöjen hyödyntämistä omiin tavoitteisiin pääsemisessä. Tutkijat kyseenalaistavatkin suoran syy-seuraus yhteyden pelaamisen ja

huonon koulumenestyksen välillä ja ehdottavat keskittymään niihin syihin, miksi yksilö valitsee ennemmin pelaamisen kuin koulunkäynnin (Southwell & Doyle, 2004, 393).

3. ONGELMAPELAAMISEN JA PELIRIIPPUVUUDEN TUTKIMUS

Ongelmapelaamista tutkiessa on keskeistä ymmärtää ongelmapelaamista edeltävää riippuvuuden tutkimusta joka keskittyy selvittämään ja avaamaan teknologiaan tai interaktiiviseen mediaan muodostunutta ongelmallista suhdetta. Ongelmapelaamisesta on käytetty lisäksi termejä peliriippuvuus, jolloin on tarvetta riippuvuuden käsitteiden avaamiseen. Luvussa esitellään lisäksi niitä määrittelyjä, joiden perusteella aiemmassa ongelmapelitutkimuksessa on pyritty määrittämään ongelmapelaamista sekä sen eroavaisuutta ei-ongelmallisesta pelaamisesta. Tämän tutkimuksen lopussa aiemmassa ongelmapelitutkimuksessa käytettyjä määrittelyjä verrataan haastatteluissa saatuihin tietoihin siitä, millä perusteilla Suomessa eri ammattikuntien edustajat ongelmapelaajat määrittelevät. Ongelmapelaamisen tutkimus on osittain jatkumoa keskustelulle siitä miten pelit vaikuttavat yksilöön. On esitetty mahdollisuus sille, että paljon digitaalisia pelejä pelaavat yksilöt muuntuisivat ongelmapelaajiksi. Ongelmallista pelaamista on tutkittu 1980-luvulta lähtien ja tällä hetkellä keskeisimpiä tutkimusaiheita ovat peliriippuvuus- ja ongelmapelaajatutkimus. Keskeisin ongelmapelaamisen tutkimus on kuitenkin 1990- ja 2000-luvuilta ja siksi voidaan sanoa, että ongelmapelaamisen tutkimushistoria on suhteellisen lyhyt eikä sieltä ei löydy perinteisin menetelmin tehtyjä pitkäkestoisia tutkimuksia. Viimeaikoina tutkimusta on tullut jonkin verran, joskin painopiste niissä on ollut enemmänkin rahapeliongelmaisten tutkimisessa. Aiheesta tehdyssä tutkimuksessa uhkapelaamis- tai rahapeliongelma ja ongelmapelaaminen liittyen digitaalisiin viihteellisiin peleihin on kuitenkin koettu erillisinä ilmiöinä. (Lemmens ym. 2009b, 4)

3.1. Riippuvuuden ja ongelmapelaamisen käsitteistä

Riippuvuus on virallisesti määritelty kansainvälisissä tautiluokituksissa. Tautiluokituksia on käytössä kaksi pääasiallista, ICD euroopan alueella ja DSM, joka on käytössä Pohjois-Amerikassa. Riippuvuus on luokiteltu kansainvälisissä tautiluokituksissa substanssiriippuvuuksiin kuten päihderiippuvuuksiin sekä käytös- ja hillitsemishäiriöihin, joihin esimerkiksi pelihimo tai patologinen pelaaminen (ICD-10: F63.0)² kuuluu.

² ICD-10-tautiluokitus on kansainvälinen, maailman terveysjärjestön (WHO) ylläpitämä kuolemansyitä, sairauksia, tapaturmia ja terveyspalveluiden käytön syitä kuvaava luokitus. Useat maat – Suomi mukaan lukien – ovat käyttäneet ICD-10:n paikallistettua versiota, johon on tehty paikallisiin olosuhteisiin sopivia, luokituksen käyttöä helpottavia täydennyksiä tai poistoja.

Käytös- ja hillitsemishäiriötä kuvataan ICD-10-luokituksessa käyttäytymishäiriöiksi, ”joita ei voida luokitella muihin ryhmiin. Luonteenomaisia ovat toistuvat hallitsemattomat toiminnot, joille ei ole selviä järkipäisiä syitä. Ne yleensä vahingoittavat omia ja muiden etuja. Henkilö kertoo käyttäytymisen liittyvän hallitsemattomiin toimintayllykkeisiin. Näiden häiriöiden syytä ei tunneta. Ne luokitellaan yhteen, koska niitä voidaan yleisluonteisesti kuvailla tietyin yhtäläisyyksin. Niillä ei kuitenkaan tiedetä olevan muita tärkeitä yhteisiä piirteitä”. Muita käytös- ja hillitsemishäiriöitä ovat muun muassa pyromania, kleptomania. Peliriippuvuudella tarkoitetaan virallisissa tautiluokituksissa riippuvuussuhdetta uhkapelaamiseen. DSM-IV-TR on American Psychiatric Associationin vastaava tautiluokitus, jossa on määritelty patologinen uhkapelaaminen omaksi tautiluokakseen (DSM-IV-TR 312.31). DSM-IV-TR:n mukainen patologinen uhkapelaaminen kuuluu impulssikontrollihäiriöiden luokkaan. Digitaalisten viihteellisten pelien riippuvuutta ei ole hyväksytty amerikkalaiseen (DSM) tai eurooppalaiseen (ICD-10) diagnoosiluokitukseseen. Vuonna 2007 videopeliriippuvaisuutta ehdotettiin DSM-diagnoosiluokituksen seuraavaan painokseen mutta APA:n (American Psychiatric Association) ehdotus hylättiin riittävän tutkimuksellisen näytön puuttuessa (Weinstein, 2010, 269). Lisäksi ei ole mitään muutakaan yleisesti hyväksyttyä kriteeristöä, jolla yleensä voitaisiin määrittää patologista tietokoneen käyttöä, olkoon se internetin käyttöön tai pelaamiseen liittyvää (kts. Charlton & Danforth, 2007, 1533). Tutkittaessa peliriippuvuutta tai ongelmapelaamista digitaalisen viihteellisen pelaamisen kontekstissa, ei tutkijoilla ole ollut käytössä virallista määritelmää riippuvuudesta digitaaliseen viihteelliseen pelaamiseen. Tästä johtuen tutkijat ovat soveltaneet erilaisia riippuvuutta tai impulssikontrollin häiriöihin tarkoitettuja määritelmiä. Pelitutkimuksessa peliriippuvuutta tai ongelmapelaamista käsittelevät määrittelyt pohjautuvat pääsääntöisesti edellä mainittujen tautiluokituksien kriteeristöihin tai niistä tehtyihin adaptaatioihin. Ongelmapelaamista käsittelevissä tutkimuksissa ja artikkeleissa ongelmapelaaminen ja peliriippuvuus määritellään osittain samoin määrittein kuin uhkapeliriippuvuutta tai muita riippuvuuksia kuten substanssiriippuvuuksia. Peliriippuvuus tai ongelmapelaaminen kuvataan kontrolloimattomaksi haluksi, tilanteeksi, jossa yksilö menettää kontrollin riippuvuuden kohteena olevan aineen käytön tai käyttäytymisen suhteen. Riippuvuuden kohde muuttuu päänäpintymäksi tai kompulsiviseksi käyttäytymiseksi joka valtaa alaa elämän muilta osa-alueilta siinä mittakaavassa, että se vahingoittaa yksilön interpersoonallisia suhteita, opinto- tai työmenestystä tai omaa fyysistä ja henkistä terveyttä. Riippuvuuden määritelmässä mainitaan lisäksi vahingollisen käyttäytymisen jatkaminen siitä huolimatta, että tiedostaa sen olevan vahingollista sekä käyttäytymisen rajoittamisesta aiheutunutta ärtyneisyyttä tai väkivaltaisuutta. (Charlton & Danforth, 2007; Griffiths, 2000; King ym. 2010; Young, 2004, 403).

Ongelmapelaamista käsittelevässä tutkimuksissa ei ole muodostunut yhteneväisiä määritelmiä siitä

mikä on ongelmapelaamista ja mikä peliriippuvuutta. Osassa aiempaa tutkimusta saatetaan kuvata ilmiö, jonka määritelmästä käytetään osassa nimitystä ongelmapelaaminen ja toisaalla peliriippuvaisuus (Lemmens ym. 2009b, 78). Samanaikaisesti on tuotu esille näkökulmia, että patologinen tai ongelmallinen pelaaminen olisi peliriippuvuutta edeltävä vaihe (Hussain & Griffiths, 2008, 564), joka ei kuitenkaan välttämättä johda peliriippuvuuteen. (Weinstein, 2010, 269) Kuten aiemmin on mainittu, tutkimuksissa käytetyt kriteeristöt vaihtelevat tutkimusten välillä ja selkeää määritelmää ei ole olemassa siitä, missä vaiheessa ongelmallinen pelaaminen muuttuu peliriippuvaisuudeksi. Lisäksi on koettu, että riippuvuus- termiä tulisi käyttää harkiten, ettei liiallista pelaamista sekoiteta vakavampiin riippuvuuksiin kuten heroiiniriippuvuuteen. (King ym. 2010, 2) On mahdollista, että tästä johtuen englanninkielisessä tutkimuksessa on käytetty monenlaisia nimityksiä kuvaamaan ilmiötä. Näitä käsitteitä ovat muun muassa pathological gaming, excessive gaming, compulsive gaming, problematic gaming ja game addiction. 1990-luvulla tehdyissä tutkimuksissa jotkin tutkimuksista sovelsivat uhkapeliriippuvuuden ICD 10 F63.0 tai DSM-IV-TR 312.31 -kriteerejä ja muuttivat uhkapeli-sanalla tilalle sanan videopeli (King ym. 2010, 5). Tämän lisäksi on tutkimuksia, joiden kriteeristöä on mukailtu tai kehitetty alkuperäisestä uhkapeliriippuvuuteen tarkoitetusta kriteeristöä. (Charlton & Danforth, 2007; Griffiths, 2000; Blinka & Smahel; 2011) Toisaalta, osassa tutkimuksista ongelmapelaajia tutkittaessa on käytetty substanssiriippuvaisille tai kuntoiluriippuvaisille tarkoitettuja kyselyrakenteita, jotka eivät välttämättä sovi suoraan ongelmapelaamista liittyen viihteellisiin digitaalisiin peleihin (Hussein & Griffiths, 2009, 567). Riippuvaisten määrää tai riippuvaisuuden laatua arvioidessa kriteeristön vaihtelevuus on aiheuttanut tilanteen, jossa tutkimusten tuloksia on vaikeaa vertailla keskenään (Porter ym. 2010, 124 & Liu ym. 2011, 283). Tutkimusten välistä vertailukelpoisuutta ovat vaikeuttaneet osaksi lisäksi tutkimusten kohderyhmät sekä tutkimusasetelmat. Osa peliriippuvuustutkimuksista on keskittynyt mittaamaan pelaajan peleihin käyttämään aikaan. Tällä on saatu riippuvuuden sijaan enemmänkin selville pelaajan sitoutumisastetta kyseiseen peliin (Charlton & Danforth, 2007, 1546) Toisekseen, tutkimuksissa on usein saman aihealueen sisällä tutkittu hyvin eri-ikäisiä kohderyhmiä sekä hyvin erilaisten peligenren pelien pelaajia ilman ymmärrystä pelityylien vaihtelusta tutkittavien pelityyppien välillä (.ibid). Näiden menetelmien eroavaisuuksien sekä tutkimusasetelmien vinouttavan efektin vuoksi vanhemman tutkimuksen tulokset eivät ole hyödynnettävissä ilman kriittistä suhtautumista niiden tutkimusasetelmiin. Peliriippuvuustutkimusta edeltävästä kirjallisuudesta on kuitenkin hyötyä tutkiessa peliriippuvuutta tai ongelmapelaamista. On mahdollista, että riippuvuuksien tai ongelmallisen käytön takana on samankaltaisuuksia. Toisaalta kun puhutaan yksilöistä joilla on ongelmallinen suhtautuminen digitaalisiin viihteellisiin peleihin, on hankalaa arvioida mikä

elementti pelaamisessa on riippuvuutta aiheuttavaa. Griffiths (2000, 217) nostaa esille näkökulman, jonka mukaan jatkotutkimuksessa tulisi selvittää mikä tietokoneen käytössä on liikakäyttöä tai riippuvuutta aiheuttava. Onko se kommunikaatio teknologian välityksellä, pelien pelaaminen, internetpornografia tai muu interaktiivinen media vai onko tietokone laitteena tai esineenä itsessään riippuvuutta herättävä. Tämä näkökulma näkyy osittain aihepiiriä käsittelevässä tutkimuksessakin. Tutkimuskirjallisuudessa tunnistetaan ongelmallisen suhteen muodostuminen yhtäältä teknologisiin laitteisiin kuten tietokoneisiin ja toisaalla tietokoneilla ajettavien ohjelmien kautta muodostuviin interaktiivisen median sisältöihin kuten chat-palveluihin, digitaalisiin peleihin ja internetpornografiaan. Seuraavaksi esitellään tutkimuksia liittyen näihin molempiin ongelmallisen käyttäytymisen kohteisiin.

Tietokoneriippuvuus terminä syntyi 1980-luvun loppupuolella, jolloin ilmestyi ensimmäinen laajasti aiheita käsittelevä tutkimus. Tätä vuoden 1989 tutkimusta pidetään (kts. King ym. 2010) alan keskeisenä teoksena. Tutkimuksessa tehtiin kysely yksilöille, jotka kutsuivat itseään tietokoneriippuvaisiksi. Tutkimuksessa selvisi, että tutkimuksen kohteet kokivat tietokoneen turvapaikaksi muuten epävarmassa maailmassa. Osalla haastateltavista suhde tietokoneeseen muodostui niin syväksi, että he laiminlöivät ihmissuhteet, työpaikan ja vapaa-ajan aktiviteetit sen kustannuksella (Shotton, 1989, 124). Shotton esitti, että moni tutkimuksen kohteista ei ollut saanut riittävää vanhemmuuden lämpöä lapsuudessa ja käyttivät tietokoneita täyttääkseen puutteellista kiintymyssuhdetta. Teoria esitti, että nämä käyttäjät olivat kehittäneet tasaisen mieltymyksen teknologian tuomaan palkitsemisen tunteeseen ja välttelivät osallistumista muissa elämän aktiviteeteissä (ibid.). Tutkija huomasi, että tämä korostui varsinkin niillä haastateltavista, jotka kuvasivat suhteensa isään kylmäksi ja etäiseksi. Tämä kylmä suhde isän ja pojan välillä aiheutti tutkimuksen mukaan kehittymättömän kiintymyssuhteen, joka toimi perustana yksilöiden myöhemmälle ujoudelle, varautuneisuudelle ja epäluottamukselle muita ihmisiä kohtaan. Varautuneisuus ja epäluottamus muita ihmisiä kohtaan vaikuttaa suoraan sosiaalisten taitojen puutteelliseen kehittymiseen, joka tuo mukanaan vertaisryhmässä toimimisen ongelmia ja estää interaktiota vertaisryhmän kanssa. Samalla nämä lapset tulevat lisäksi helpommin torjutuksi ryhmässä vertaisten taholta. Samankaltaisiin tuloksiin on tultu muissakin tutkimuksissa (Griffiths, 2000; Liu ym. 2008; Lemmens ym., 2009b). Griffiths (2000, 216) havaitsi lisäksi, että tietokoneen liikakäyttö on puhtaasti oireellista jostain muusta elämässä olevasta riittämättömyyden tunteesta sekä puutteellisista sosiaalisista taidoista. Riittämättömyyden tunteet liittyivät ihmissuhteisiin, yksinäisyyteen, fyysiseen ulkomuotoon tai invalideuteen liittyvät epävarmuudet. Griffithsin ja Shottonin samankaltaiset havainnot tukevat oletusta siitä, että ongelmallisissa suhteissa eri teknologioihin on olemassa samankaltaisia oireita sekä mahdollisesti syitä oireiden taustalla.

Internetriippuvuudella tarkoitetaan internetiä hyödyntävien interaktiivisten sisältöjen kuluttamiseen liittyvää ylikäyttöä. Näitä sisältöjä ovat esimerkiksi chat-, ja yhteisölliset palvelut, sosiaalinen media, verkkohuutokaupat, interaktiiviset pelit sekä internetpornografia. (Young 2004, 403)

Internetriippuvaisuuden määritelmien mukaisesti internetin käyttö on riippuvaisuuden rajat ylittävää silloin kun se aiheuttaa ongelmia interpersoonallisissa suhteissa, opiskelu- tai työmenestyksessä. (Young 2004, 403 sekä Liu ym. 2011, 283) Tässä suhteessa kriteeristö on samankaltainen tietokoneriippuvuuden määritelmän kanssa. Internetriippuvuustutkimus alkoi vuonna 1996, jolloin tehdyssä tutkimuksessa arvioitiin 600 ihmisen runsasta Internetin käyttöä. Tutkimuksessa käytettiin arviointikriteeristönä internetriippuvuuden arviointiin muokattua versiota patologisen uhkapeliriippuvuuden arviointikriteeristöstä (Young ym. 2011, 3). Arviot internetriippuvaisten määrästä ovat vaihdelleet erilaisissa tutkimuksissa. Tutkimukset, joissa on käytetty kriteeristönä Youngin internetriippuvuus diagnoosikriteeristöä, ovat päätyneet tuloksiin, joissa kaikista internetin käyttäjistä noin 4,6 % olisivat internetriippuvaisia (Young ym. 2011, 5). Internetriippuvaisuutta kuvaavassa tutkimuksessa on törmätty aiemmin mainittuun pohdintaan siitä, että missä vaiheessa menee raja uuden teknologian haltuunoton ja sen ongelmallisen käytön välillä. Erityisesti kun internetin käyttö on muuttunut luonteeltaan läsnä olevaksi ja tietokoneiden muuttuessa mobiilipäätelaitteiksi.

3.2. Ongelmapelaaja ja peliriippuvuustutkimus

Ongelmapelaamisen määrittelyä hankaloittaa aiemmassa tutkimuskirjallisuudessa käytetyt epäkoherentit kriteeristöt, joilla ongelmapelaamista on pyritty määrittämään. Monet tutkimuksista ovat keskittyneet määrittelemään ongelmallista pelaamista ajan käytön määrällä sekä kuinka paljon pelaaminen korvaa muita aktiviteettejä. Charlton & Danforth (2007) sekä King ym. (2010) korostavat, että painottamalla ajallista sitoutumista pelaamiseen sekoitetaan sitoutunut harrastuneisuus ja ongelmapelaaminen samaksi ryhmäksi. Tästä johtuen eri tutkimuksissa aikaansaadut arviot ongelmapelaamisen ilmiön laajuudesta vaihtelevat otoksissa muutamasta prosentista yli kymmeneen prosenttiin tutkituista. Tulosten vaihteluvälin on katsottu olevan epänormaalin suuri aste addiktoituneelle käyttäytymiselle otannoissa (King ym. 2010, 3). Lisäksi digitaalisen pelaamisen määrät ovat ylipäättään kasvaneet ja peleihin käytettävät ajat ovat kasvaneet sitä mukaan kuin digitaalisia pelejä voi pelata yhä joustavammin pelilaitteistojen muuttuessa mobiileiksi. Digitaaliset pelit ovat käsitteenä yhä joustavampia ja niitä käytetään erilaisissa tilanteissa erilaisiin tarkoituksiin kuten INSOGA-mallissa havaittiin (Kallio ym. 2009) ja tämä

vaikeuttaa entisestään ongelmallisen pelaamisen ja sitoutuneen pelaamisharrastuksen erottamista toisistaan.

Vaikka on osoittautunut mahdottomaksi arvioida tarkasti ongelmapelaamisen ilmiön laajuutta, voidaan todeta, että osalla kaikista digitaalisten viihteellisten pelien pelaajista on pelaamiseen muodostunut ongelmallinen suhde. Tätä suhdetta kutsutaan joko ongelmapelaamiseksi tai peliriippuvuudeksi ja molempien nimikkeiden kuvailuista on mahdollista löytää yhdistäviä havaintoja, joiden katsotaan olevan keskeisiä ilmiön tunnistamisessa. Pelitutkimuksessa riippuvuudella tai ongelmapelaamisella tarkoitetaan digitaalisten viihteellisten pelien ylenmääräistä tai kompulsiivista pelaamista, joka häiritsee yksilön päivittäistä elämää. Päivittäisen elämän häiriintymisen vuoksi seurauksena pelaaja eristäytyy muusta sosiaalisen kontaktin muodoista ja elämä keskittyy pitkälti pelimaailman sisältöihin kuin laajemmin yksilön muihin elämän osa-alueisiin (Weinstein, 2010; Griffiths, 2000; Hussain & Griffiths, 2009; Porter ym. 2010; Wang & Chu, 2007). Ongelmapelaamisen syntyä on tutkittu. Tutkimukset lähestyvät pääsääntöisesti tutkimusongelmaa näkökulmista, joissa pelaajan psykososiaalinen ympäristö on ongelmapelaamisen taustalla. Toinen näkökulma on ollut tutkia sitä onko peleissä tai jossakin tietystä peligenressä jotain sellaista, joka vaikeuttaa pelaamisen rajaamista tai edesauttaa ongelmallisen pelaamisen syntyä. Griffiths (2000, 216) nostaa esille väitteen, jonka mukaan suurimmassa osassa ongelmapelaajista liiallinen pelaaminen on puhtaasti oireellista ja sillä pyritään korvaamaan jotain puutteita pelaajan ihmissuhteissa tai sitä käytetään selviytymisvälineenä haastavassa elämäntilanteessa. Shottonin (1989) tutkimuksessa tuotiin esille samankaltaisia havaintoja sekä todettiin, että tietokone tarjosi tutkittaville turvallisen vuorovaikutussuhteen ympäristössä, jossa muuten oli häiriöitä ihmissuhteissa tai muissa elämän osa-alueissa. Husseinin & Griffithsin (2009, 568) tutkimuksessa haastatellut ongelmapelaajat määrittelivät pelaamisen motivaatioiksi viihteen ja vapaa-ajan sekä jännityksen ja haasteen lisäksi emotionaaliseen selviytymiseen sekä todellisuudesta irrottautumiseen. Nämä havainnot tukevat oletusta siitä, että ongelmapelaamisen taustalla on mahdollisesti joitain pelaamisen ulkopuolisia häiriötekijöitä, joiden kanssa pärjäämiseen pelaaminen on muodostunut tavaksi. Weinsteinin (2010) tutkimuksessa verrattiin ongelmapelaajien ja ei-ongelmapelaajien eroja aivojen dopamiinin erityksessä pelaamisen aikana. Tutkimuksen perusteella Weinstein ehdotti (2010, 273) kolmea erilaista mekanismia ongelmapelaamisen taustalla.

1. Liiallinen pelaaminen nähtiin palkitsevana käyttäytymisenä, josta voi muodostua oppimismekanismien avulla pääasiallinen ja riittämätön selviytymisstrategia 11-14 -vuotiaiden lasten negatiivisille tunteille, kuten turhautumiselle, tukalalle ololle ja peloille. Weinstein ehdottaa, että liiallisen pelaamisen toimiessa pääsääntöisenä ja

riittämättömän selviytymisstrategiana muodostuu toimintaan riippuvuuden kaltainen suhde. Tätä tukee liiallisen pelaamisen aiheuttamien konfliktien lisäkuormitus riittämättömälle selviytymisstrategialle.

2. Toinen mekanismi vahvistaa Weinsteinin mukaan ensimmäisessä mekanismissa mainittua selviytymisstrategiaa. Tämän mekanismin keskeisiä elementtejä ovat pelin sisäiset vahvistavat ja kannustavat elementit sekä taidon lisääntyminen, joka lisää pelaajan tunneperäisiä kokemuksia kuten jännitystä, kiihtymystä ja turhautumista.

3. Kolmannella mekanismilla Weinstein hakee yhteyttä käyttäytymisriippuvuuden ja substanssiriippuvuuden neurobiologisille mekanismeille. Tämän mekanismin kannalta keskeistä on näiden edellä mainittujen mekanismien ylläpitämistä liiallisella pelaamisella. Jatkuvalle ongelmallisen käyttäytymisen toistolla on Weinsteinin mukaan mahdollista, että aivojen palkintokeskus uudelleenohjelmoituu substanssiriippuvuuden kaltaiseen mekanismiin.

3.2.1. Pelien erilaisten sisältöjen merkitys ongelmapelaamiselle altistajana

Psykososiaalisten taustavaikuttajien lisäksi toinen näkökulma tutkii ovatko pelit interaktiivisena mediana sellainen, joka aiheuttaa niin syvän psykologisen eläytymisen mediasisältöön, että siitä on vaikea irrottautua. Hussain & Griffiths (2009) määrittivät psykologisen syventymisen syntyyn vaikuttaviksi tekijöiksi realistiset grafiikat, ääniefektit ja vahvistetun sosiaalisen interaktion (ibid, 563). Kaikkein peligenrejen pelien ei koeta synnyttävän samantasoista eläytymisen tasoa.

Ongelmapelitutkimuksessa on havaittu, että suurimman eläytymisen peleihin aiheuttaisivat massiiviset moninpelaajan verkkopelit (MMORPG sekä MMO-genret). Tämän vuoksi on ehdotettu, että varsinkin massiiviset verkkoroolipelit aiheuttaisivat mahdollisesti muita peligenrejä helpommin riippuvuutta tai ongelmapelaamista. (Charlton & Danforth, 2007; Lemmens ym. 2009b; Hussein & Griffiths, 2009)

Charlton & Danforth (2007, 1534) katsovat tämän johtuvan peligenren kahdesta erityispiirteestä. Ensinnäkin pelaaja toimii pelimaailmassa roolihahmossaan sellaisessa aikakehyksessä, jossa odotetun tapahtuman ilmentyminen on arvaamatonta. Tutkimuksessa esitellään yhtenäisyyksiä rahapeli-riippuvaisilla havaittuun samanlaiseen mekanismiin, jossa hedelmäpelin-tyylisessä pelissä pelaajaa kannustaa jatkamaan tietä siitä, että jokin seuraavista kolikoista on voittava, kuitenkin tietämättä milloin tämä tapahtuu. Lemmens ym. (2009b) nostavat esille verkkopelaamisen ja

tietokonetta vastaan pelaamisen eroja. Tutkimus muistuttaa, että verkkopeleissä pelit eivät pääty samalla tavalla kuin esimerkiksi tietokonetta vastaan pelattaessa vaan jatkuvat niin pitkään kuin pelaaja siihen laittaa panostusta. Pelin sisältö ei lisäksi muutu tylsäksi tai itseään toistuvaksi niin nopeasti kuin lyhyemmissä peleissä, joissa ei ole verkkopeliominaisuutta. Molemmissa tutkimuksissa nostetaan esille massiivisten verkkopelien sosiaalinen luonne yhtenä isoista tekijöistä tutkittaessa miksi juuri näihin peleihin menee enemmän aikaa kuin muihin. Pelit tarjoavat sosiaalista vuorovaikutusta sekä yhteisöllisyyttä. Näiden tarjoama tunnustus ja huomio tuottavat sosiaalista vahvistamista joka puolestaan kannustavat jatkamaan pelin pelaamista (Lemmens ym. 2009b, 4). Toiseksi massiivisissa verkkoroolipeleissä on havaittu muilta pelaajilta saadun huomionosoitusten ja kannustuksen lisäävän sosiaalista vahvistamista, joka itsessään kannustaa jatkamaan pelaamista.

3.2.2. Harrastuksenomaisen ja ongelmallisen pelaamisen ero

Pelaaminen on monelle harrastus ja harrastukseen suhtaudutaan usein hyvin intohimoisesti. Charlton & Danforth (2007) korostavat, että paljon pelaavista pelaajista osalla pelaaminen on sitoutunutta harrastuneisuutta ja osalle siitä muodostuu ongelma. Peliongelmaa käsittelevissä tutkimuksissa on selvitetty syitä siihen miksi osalle pelaajista pelaaminen voi toimia hyvänä harrastuksena ja osalle pelaaminen muodostuu ongelmalliseksi. Tätä eroa selvittää osittain duaalisen intohimon malli. Vallerand ym. (2003) määrittivät duaalisen intohimon mallin, jossa intohimo jotain aktiviteettia kohtaan voi olla harmooninen tai obsessiivinen. Vallerand ym. määrittelevät intohimon voimakkaaksi taipumukseksi jotain aktiviteettia kohtaan, jonka yksilö kokee tärkeäksi ja johon he sijoittavat paljon aikaa ja energiaa. Intohimon kohteen tulee olla jotain erityistä yksilön elämässä, jotain johon käytetään aikaa säännöllisesti ja on itselle mieluisaa ja merkityksellistä.

Merkityksen myötä yksilön intohimo aktiviteettiä kohtaan sisäistyy osaksi identiteettiä ja itseilmaisua. Polkupyörällä paljon ajavat alkavat kutsua itseään pyöräilijäksi, digitaalisia pelaajia pelaavat itseään pelaajaksi. Vallerandin ym. mukaan intohimo tulisi kuitenkin jakaa kahteen osaan, harmooniseen ja obsessiiviseen sen perusteella miten aktiviteetti sisäistyy osaksi yksilön identiteettiä. Harmooninen intohimo on tulosta aktiviteetin autonomisesta sisäistämisprosessista, jossa yksilö vapaasti hyväksyy aktiviteetin tärkeäksi itselleen ilman tiettyä kiintiötä tai pakotetta sen harjoittamiseen. Tämänkaltainen sisäistäminen tuottaa sisäsyntyisen motivaation aktiviteettiin ryhtymiseen vapaaehtoisesti ja itsensä näin tahtoen. Näin intohimo säilyy tasapainossa yksilön muun elämän alueiden ja synnyttää tunteen omasta tahdosta ja hyväksynnästä aktiviteetin

tekemiseen. Obsessiivinen intohimo on tulosta kontrolloidusta aktiviteetin sisäistämiprozessista, jossa aktiviteetin sisäistäminen johtuu sisäisistä tai interpersoonallisista paineista. Ne voivat Vallerandin ym. (2003) mukaan johtua aktiviteetin hyväksymiseen johtuvista sosiaalisen hyväksynnän tai itsetunnon puutteen tunteista. Obsessiivinen intohimo voi syntyä lisäksi silloin kun aktiviteetin harrastamisen aiheuttama jännitys tai innostus muuttuu kontrolloimattomaksi. Näissä tapauksissa yksilö pitää intohimon kohteesta mutta aktiviteetti kontrolloi yksilöä ja ei ole enää yksilön hallinnassa. Aktiviteetin hallitsemattomuuden lisäksi aktiviteetti vie kohtuuttomasti tilaa yksilön identiteetistä sekä aiheuttaa sisäisiä ristiriitoja. Harmonisessa intohimossa yksilö kontrolloi intohimon kohteena olevaa aktiviteettia sekä sen nostattamaa tunnetta ja aktiviteetti säilyy positiivisena elementtinä yksilön elämässä. Mikäli aktiviteetti aiheuttaisi toistuvia negatiivisia kokemuksia, alkaisi harmonisen intohimon omaava yksilö välttää aktiviteettia. Koska obsessiivisen intohimon lähtökohtana on ulkoisten vaikutteiden aiheuttama aktiviteetin sisäistäminen, ei negatiivisten kokemusten kohtaaminen saa yksilöä tällöin lopettamaan aktiviteettia tai ottamaan siihen etäisyyttä. Päinvastoin näissä tapauksissa intohimon kohde pitää yksilöä vallassaan vaikka sen vaikutukset olisivatkin yksilön kannalta negatiivisia.

Wang & Chu, 2007 selvittivät tutkimuksessaan onko Vallerandin mallilla yhteyttä peliriippuvuuden muodostumiseen. Tutkimus havaitsi yhteneväisyyden ja totesi, että pelaaminen muodostuisi ongelmaksi niille, joilla suhde pelaamiseen olisi obsessiivisen intohimon mukaista. Lisäksi harmoonisen ja obsessiivisen intohimon teoria voisi selittää osittain lisäksi havaintoa peliriippuvuustutkimuksessa, jonka mukaan ei ole suoraa yhteyttä peliriippuvuuden ja pelaamiseen käytettävän suuren tuntimäärän välillä. (Hussain & Griffiths, 2009, 570; Weinstein, 2010, 269) Duaalisen intohimon mallin (Vallerand, 2007; Vallerand ym. 2003) mukainen tulkinta osoittaa, että itsetunnon puute myötävaikuttaa harrastuksen muodostumiseksi obsessiiviseksi harmoonisen sijaan. Wang & Chun (2007) tutkimus vahvistaa lisäksi havainnon, että sama pätee siihen ryhmään, jossa pelaamisesta muodostuu ongelma. Aiheeseen liittyy lisäksi Shottonin (1989) havainto puutteellisen kiintymyssuhteen vaikutuksesta tietokoneriippuvuuden syntyyn. Huonot kiintymyssuhteet ja puutteellinen hyväksyvä palaute vanhemmalta lapselle mahdollistavat huonon itsetunnon syntymisen, joka voi vaikuttaa siihen, milloin jokin toiminta muodostuu osalle harrastajistaan harmooniseksi ja osalle obsessiiviseksi. Tämä syy-seuraus suhde korostui varsinkin kylmässä tai etäisessä suhteessa isien ja poikien välillä ja johti lapsen epävarmuuteen maskuliinisen roolin omaksumisessa sekä vertaissuhteiden muodostamiseen. Tutkimuksessa edelleen todettiin, että isä-poikasuhteen etäisyys tai kylmyys johti sosiaalisten tilanteiden pelkoon sekä huonoon itsetuntoon. (Shotton, 1989, 131)

3.3. Ongelmapelaajatutkimuksissa käytetyt arviointikriteeristöt

Ongelmapelaamista tai peliriippuvuutta tulkitaan kirjallisuudessa kriteeristöillä, joissa kuvataan ongelmallisen pelaamisen tai ongelmapelaamisen tunnusmerkkejä. Ongelmapelaamisen ja peliriippuvaisuuden arvioimiseen tarkoitettujen kriteeristöjen ovat useissa tutkimuksissa mukaelmia DSM-IV-TR-luokittelun rahapeliongelmaisista arvioivasta kriteeristöstä (Porter ym. 2010, 121) tai Kimberly Youngin (Kim ym. 2008, 214) tekemän internetiriippuvaisuuden arviointikriteeristöstä (Liu ym. 2011). Kaikissa arviointimalleissa on lista kriteereistä, joilla kuvataan riippuvuuden piirteitä. Koska määrittelyn taustalla on riippuvuuden arvioimiseen tarkoitettujen kriteeristöjen, ovat keskeisiä kohtia esimerkiksi pakkomielteisyys, repсахdus, ajallinen tai määrällinen käyttö.

Riippuvuuden arviointimallit jaetaan kolmeen ryhmään, monoteettisiin ja polyteettisiin peliriippuvuus-kriteeristöihin sekä malleihin, joissa kriteeristöt ovat jaettu mietoihin ja ydinkriteereihin (Arnesen, 2010, 11). Monoteettinen kriteeristö tarkoittaa sitä, että riippuvuus voidaan todeta vain jos kaikki kohdat kriteeristöistä täyttyvät. Polyteettisellä kriteeristöllä tarkoitetaan mallia, jossa vain osan kriteereistä tulee täytyä. Ydinkriteereitä käytävillä malleilla riippuvuuden oireita kuvaavat kriteerit jaetaan sellaisiin, jotka ovat riippuvuuden arvioinnin kannalta keskeisiä ja niihin, jotka ovat kuvauksen kannalta toissijaisia. Vuonna 2006 DSM-IV luokitukseen ehdolla ollut diagnoosikriteeristö oli polyteettinen, jolloin esimerkiksi kymmenestä määreestä tulisi täytyä kuusi.

Ongelmapelaamista tai peliriippuvuutta käsittelevät tutkimukset käyttävät erilaisia tapoja määrittellä ongelmapelaajia ja perustuvat pääsääntöisesti olemassa oleviin riippuvuuden luokitteluihin. Keskeisimmät mallit ongelmapelaamisen arvioimiseen ovat pääsääntöisesti DSM-IV-TR-luokittelun uhkapeliongelmaisuuksien arviointikriteeristö. Uhkapeliongelman arvioimiseen tarkoitettua kriteeristöä on kritisoitu sen sopimattomuudesta arvioida ongelmallista pelaamista viihteellisten digitaalisten pelien kontekstissa. Wood (2008, 170) tuo esille keskeisiä eroavaisuuksia rahapeliongelmaisuuksien ja viihteellisen pelaamisen välillä. Keskeisin eroavaisuus on reaaliarvon käyttäminen pelaamisen edellytyksenä pyrkimyksenä saada lisää rahaa tai korvata aiempia häviöitä. Uhkapeleissä rahan käyttö on pelaamisen keskiössä ja erottaa sen keskeisesti digitaalisista viihteellisistä peleistä. Toinen keskeinen ero Woodin mukaan liittyy mekaniikkaan, jossa uhkapelaaja pyrkii panoksia kasvattamalla parantamaan mahdollisuuksiaan saavuttaa isompia voittoja ja kuitata mahdollisesti aiemmin syntyneitä häviöitä. Wood esittää, että riippuvuuden yksi keskeisistä kriteereistä, toleranssin kasvaminen, on helpompi saavuttaa uhkapelien avulla. Digitaalisiin peleihin on viime aikoina kehittynyt uudenlainen ansaintalogiikka perinteisen fyysisten tai digitaalisten pelikopioiden myynnin ohelle. Tätä ansaintalogiikkaa käyttäviä pelejä kutsutaan

nimikkeillä free to play (f2p). Näiden pelien ominaisena piirteenä on se että pelit itsessään ovat ilmaisia mutta niiden sisäisten digitaalisten hyödykkeiden ostamiseen voi käyttää reaalivaluuttaa. Tämänkaltaiset pelit eivät kuitenkaan ole verrattavissa uhkapelaamiseen koska rahan käyttö ei ole pelaamisen edellytys. Rahan käyttämisen motiivina on enemmänkin pelissä etenemisen tai pärjäämisen nopeuttaminen ja on itsessään täysin vapaaehtoista.

Tutkimuksessaan Porter ym. (2010) lähti hakemaan erityisesti ongelmallisen pelaamisen havaitsemiseen tähtäävää kriteeristöä ja käyttävät pohjanaan DSM-IV-TR-kriteeristöä ongelmapeliriippuvuuden määrittämiseen. He eivät käyttäneet kriteeristön kohtia, jotka vahvinten liittyvät riippuvuuden arvioimiseen. Näitä kohtia ovat sietokyvyn kasvaminen sekä fyysiset vieroitusoireet. Tutkijat kokivat ongelmapelaamisen määrittämisen kannalta keskeisinä tunnusmerkkeinä pelaamisen muuttumisesta päähänpintymäksi, levottomuuden ja ärtyneisyyden mikäli joutuu olemaan pelaamatta, pelaamisen rajaamisen tai hallinnan katoamisen sekä pelaamisesta aiheutuvat haitalliset vaikutukset. Näitä vaikutuksia tutkimuksen mukaan olisivat haittojen aiheutuminen työ- tai opiskelumenestykseen, keskeisiin ihmissuhteisiin, sosiaalisiin ja vapaa-ajan harrastukseen, taloudelliset ongelmat, unen väheneminen, painon vaihtelut, silmien väsyminen, selkään ja muuhun terveyteen kohdistuvat vaivat (Porter ym. 2010, 121).

Erilaisista ongelmapelaamista määrittelevistä kriteeristöistä keskeiseksi on muodostunut Griffithsin kriteeristömalli. (Griffiths, 2000; Griffiths, 2005; King ym. 2010) Griffithsin mallin lisäksi on tehty paranneltuja malleja, joista yksi on addiktio-sitoutumis-malli (Charlton & Danforth, 2007, 1533). Griffithsin malli perustuu Iain Brownin kehittämään käyttäytymishäiriöitä arvioivaan kriteeristöön ja se pitää sisällään kuusi erilaista määritettä. Mallia ei pidetä täysin tarkkana arvioimaan ongelmapelaamista mutta sitä pidetään puutteistaan huolimatta muita vastaavia parempana. (King ym. 2010; Charlton & Danforth, 2007)

Griffithsin kuusi komponenttia ovat:

1. Pakkomielleisyys (salience)

Riippuvuuden kohteena oleva toiminta nousee tärkeimmäksi aktiviteetiksi yksilön elämässä ajatuksen ja käyttäytymisen tasolla. Harrastuksesta pakkomielleisyys poikkeaa siinä, että se pitää sisällään toiminnan ajattelemisen silloinkin kun sitä ei tee. Lisäksi pakkomielleisyyteen liittyy himo päästä nopeammin kyseisen aktiviteetin pariin. Samanaikaisesti muut aktiviteetit elämässä heikkenevät riippuvuuden kohteena olevan toiminnan vuoksi.

2. Mielialan vaihtelut (mood modification)

Pelaamisesta johtuvat mielialanvaihtelut ovat sellaisia jossa pelaaja kuvailee pelaamisen aiheuttavan joko mielialaa rauhoittavan tai sitä kiihottavan vaikutuksen.

Mielialan muuntelun laatu voi vaihdella mallin mukaan tilanteesta toiseen siten, että ongelmapelaamisen yhteydessä sama peli voi aiheuttaa tiettyssä tilanteessa rauhoittavan vaikutuksen ja toisessa taas enemmänkin kiihottavan tai stimuloivan. Mielialan muutos voi toimia mekanismina selviytymiseen tai pärjäämiseen ja olla pelaajalle itsehoidollinen keino.

3. Sietokyvyn kasvaminen (tolerance)

Sietokyvyn kasvaminen liittyy tilanteisiin, joissa yksilön pelaamiseen liittyvä ajallinen käyttö muuttuu siten, että samanlaisen mielialaan vaikuttavan muutoksen aikaansaamiseksi yksilö käyttää enemmän aikaa.

4. Vieroitusoireet (withdrawal)

Kun yksilön riippuvuuden kohteena olevaa aktiviteettiä rajoitetaan tai estetään, ilmenee fysiologisia tai psyykkisiä oireita, joita voivat olla esimerkiksi turhautuminen, ärtyneisyys, raivo sekä luhistunut olotila. Ongelmapelaajalla oireiston katsotaan liittyvän enemmän psyykkisiin oireisiin, jolloin aktiviteetin rajoittamisesta nousee ärtyneisyyttä tai aggressiivista käyttäytymistä.

5. Ristiriita (conflict)

Toiminnasta aiheutuu joko sisäisiä tai intersoonalisia ristiriitoja. Griffithsin mallin mukaan konfliktin seurauksena ongelmapelaaja tekee kompromisseja heidän (1) henkilökohtaisten ihmissuhteiden, (2) työn tai opiskelun, (3) muiden sosiaalisten tai vapaa-ajan harrasteiden suhteen. Griffiths toteaa, että ongelmapelaaja todennäköisesti tiedostaa aiheutuvan haitan edellä mainittuihin osa-alueisiin mutta on kykenemätön vähentämään tai lopettamaan ongelmallista käyttäytymistä.

6. Retkahtaminen (relapse)

Retkahtamisella viitataan yksilön taipumukseen palata aktiviteetin pariin vaikka tämä olisi sopinut lopettavansa tai rajaavansa riippuvuuden kohteena olevan käyttäytymisen tai toiminnan määrää. Kriteeriin kuuluu lisäksi taipumus ns. yltiötoimintaa, jolloin riippuvuutta aiheuttanutta toimintaa tehdään korostuneesti sen lopettamisen tai vähentämisen jälkeen.

Malli pohjautuu aiempiin riippuvuuden luokitteluun tarkoitettuihin malleihin eikä sitä pidetä täysin aukottomana (Charlton & Danforth, 2007). Esimerkiksi mallissa toleranssia kuvaavissa esimerkeissä (Griffiths, 2000, 211-212; Griffiths, 2005, 194) hän käyttää enemmän esimerkkejä uhkapeliriippuvaisuuteen tai substanssiriippuvaisiin liittyen. Lisäksi selkeää esimerkkiä toleranssin kasvusta ongelmapelaamisen viitekehyyksessä ei nosteta esiin. Griffithsin malli on tarkoitettu

monoteettiseksi malliksi, jolloin ongelmapelaamisesta arviointia tehtäessä, tulisi kaikkien kohtien tulla toteennäytetyksi. Lisäksi Porter ym. (2010, 121) tuovat esille seikan, että riippuvuusasteikkoa käyttämällä vääristyy ongelmapelaajien määrän arviointi joko liialliseksi tai liian pieneksi. Griffithsin mallia on kehitetty eteenpäin ja esimerkiksi Lemmens ym. (2009, 79) lisäsi malliin erikseen seitsemänneksi kohdaksi ongelmat, jotka Griffithsin mallissa voidaan katsoa kuuluvan kohtaan ristiriidat. Lemmensin lisäksi toinen Griffithsin mallin pohjalta eteenpäin viety malli erottaa Griffithsin kriteeristön kuudesta eri kohdasta erikseen ensisijaiset ja toissijaiset kriteerit ongelmapelaamisen tunnistamiseen. Tätä mallia kutsutaan addiktio-sitoutumis-malliksi ja siinä ensisijaisiksi kriteereiksi luokitellaan retkahdus, konflikti sekä vieroitusoireet. Toissijaisia kriteerejä puolestaan tällöin olisi toleranssi, mielialan säätely ja kognitiivinen pakkomielleisyys (Charlton & Danforth, 2007; Porter ym. 2010). Griffithsin mallin kritiikin pohjalta syntynyt keskustelu ja mallin kehittäminen (Charlton & Danforth, 2007) liittyy ensisijaisesti siihen huomioon, että painottamalla toissijaisia kriteerejä mitataan enemmänkin sitoutuneisuutta pelaamiseen kuin itse riippuvuuden astetta. Kirjoittajat mainitsevat lisäksi, että ero sitoutuneen harrastamisen sekä ongelmapelaamisen välillä voitaisiin määrittellä käyttämällä ensisijaisesti ydinkriteerien mukaan ja varsinkin sen mukaan millaiset vaikutukset näillä on pelaajan muuhun elämään. Charltonin & Danforthin (2007) tutkimuksessa vastaajat jaettiin kahteen ryhmään, jossa toisessa mitattiin vain toissijaisia kriteerejä täyttävät sekä ydinkriteerejä täyttävät vastaajat. Tutkijat huomasivat, että mikäli pelaajat täyttivät pääsääntöisesti toissijaisia kriteerejä, on kyseessä tällöin sitoutuminen harrastukseen. Ryhmä, jossa oli pääsääntöisesti ydinkriteerejä täyttäviä vastaajia, oli huomattavasti pienempi ryhmä. Kuitenkin, mikäli tämän pienen ryhmän joukossa oli keskimääräistä vahvempi painotus ydinkriteereihin, löytyi tältä ryhmältä myös vahvoja indikaatioita toissijaisissa kriteereissäänkin. Mikäli nämä molemmat kriteeristöt olivat korkealla, täytyivät tutkijoiden mielestä riippuvuuden merkit. Charlton & Danforth (2007) ehdottavat, että peliriippuvuutta ja ongelmallista pelaamista tutkittaessa tulisi painottaa niitä pelaajia, joilla ydinkriteeristöt täyttyvät selkeästi. Tästä ryhmästä tulisi etsiä vastaajista ne, joilla ydinkriteerien lisäksi täyttyvät toissijaiset kriteeristöt, jolloin saadaan eroteltua vastaajista peliriippuvaiset. Näillä erilaisilla kriteereillä tehdyillä tutkimuksilla on huomattu eroja siinä, kuinka iso osuus pelaajista on ongelmapelaajia tai peliriippuvaisia. Mikäli tutkimus on käyttänyt polyteettistä kriteeristöä, on tällöin tutkimuksen tuloksena ollut suurempi prosentuaalinen osuus kuin olisi käytetty monoteettistä kriteeristöä (Wood, 2007, 170). Käyttämällä kriteeristöä, joka erottelee ydin- ja toissijaiset kriteeristöt, on onnistuttu paremmin erottelemaan ne pelaajat, joilla harrastus on intohimoinen ja positiivinen, niistä, joille pelaaminen on muodostunut ongelmaksi.

Ongelmapelaamista kuvaavat määrittelyt pohjautuvat hyvin vahvasti joko käyttäytymis- tai uhkapeliriippuvuutta kuvaaviin määrittelyihin, jotka molemmat on hyväksytty virallisiin tautiluokituksiin niin Euroopassa kuin Yhdysvalloissa. Ongelmapeliriippuvuutta ei kuitenkaan ole hyväksytty virallisiin tautiluetteloihin puutteellisen näytön vuoksi (Weinstein, 2010, 269). On havaittu lisäksi, että ne tutkimukset, jotka käyttävät uhkapeliriippuvuutta kuvaavia määrittelyjä ongelmapelaamisen havaitsemiseen, vääristävät ongelmapelaajien osuutta isommaksi tutkimuksen otosryhmässä (Charlton & Danforth, 2007, 1534). Vaihtoehtoiseksi malliksi on ehdotettu addiktio-sitoutumis-mallia, jossa Griffithsin mallin komponentit jaetaan ydin- ja toissijaiset kriteerit. Tällä mallilla ongelmapelaamisen havaitseminen on tarkempaa ja antaa ilmiöstä todenmukaisemman kuvan. Se lisäksi erottaa toisistaan ne pelaajat, joilla ajallisesti paljon vievä pelaaminen on hyvä harrastus sekä ne, joilla pelaamiseen on muodostunut ongelmallinen suhde. Ongelmallisen suhteen tunnusmerkeiksi on havaittu pelaamisesta aiheutuneet konfliktit, pelaamisen hallinnan heikentyminen sekä pelaamisen rajoittamisesta aiheutunutta turhautumista, ärtyneisyyttä tai aggressiivista käyttäytymistä. Tutkimusaineistoa läpikäydessä pyritään tunnistamaan nämä keskeiset tunnusmerkit haastateltavilta kerättävästä materiaalista.

4. TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

4.1. Tutkimusongelma

Tutkimuksen tavoitteena on tarkentaa kuvaa siitä, millaisena sosiaali- ja terveysalan sekä nuorisotyön ammattilaiset käsittävät ongelmapelaajan ja ongelmallisen pelaamisen. Ongelmapelaajia on tutkittu jonkin verran ulkomailla ja kotimainen ongelmapelaajatutkimus käsittää pääsääntöisesti vain rahapeliongelmaisten tutkimusta. Kotimaisen tutkimuksen painotukset ovat voineet osittain vaikuttaa käsityksiin sosiaali- terveys- ja nuorisotyön alan ammattilaisten keskuudessa myös niistä ongelmapelaajista, jotka pelaavat ainoastaan tai pääsääntöisesti viihteellisiä digitaalisia pelejä. Tutkimuksen lähtöoletuksena on, että ongelmapelaaminen ei ole aihealueena eikä kohderyhmänä vielä kovin tuttu tutkimuksen kohteena oleville ammattiryhmille ja nämä oletukset perustuvat tutkijan omiin havaintoihin. Tutkimus selvittää millä kriteereillä näiden ammattikuntien edustajat määrittävät ongelmallisen pelaamisen astetta. Lisäksi verrataan ovatko käsitteiden määrittelyt yhteneväiset ja millaisena eri alojen ja eri puolella Suomea työskentelevät ammattilaiset ongelmapelaajat näkevät. Tutkimuksessa kerätään informaatiota sellaisilta sosiaali-terveys- ja nuorisotyöalan ammattilaisilta, jotka työskentelevät henkilökohtaisesti niiden asiakkaiden kanssa, joita he tai asiakkaan välitön ympäristö kutsuu ongelmapelaajaksi. Nämä

ammattilaiset ovat tutkimuksen kohderymänä ja omakohtaisen työkokemuksen kautta heillä on hyvä näkökulma ja tietämys siitä, millaisia ongelmapelaajat ovat ja millaisista taustoista he ovat peräisin. Tutkimus selvittää onko ongelmapelaajilla jotain yhteneväisiä tunnusmerkkejä sekä tekijöitä, joita voitaisiin yhdistää ongelmapelaamisen syntymiseen. Tutkimuksen aineiston havaintoja verrataan aiemman tutkimuskirjallisuuden määrittelyihin ongelmapelaamisesta sekä ongelmapelaamisen syntyyn vaikuttaneista taustatekijöistä. Tämä tutkimus pyrkii vastaamaan seuraaviin kysymyksiin. Millaisia ovat suomalaiset, viihteellisten digitaalisten pelien, ongelmapelaajat sosiaali- terveys- ja nuorisotyöalan ammattilaisten näkökulmasta? Toisekseen, millä kriteereillä sosiaali- ja terveysalan sekä nuorisotyöalan työntekijät luokittelevat nuoren ongelmapelaajaksi ja käytetäänkö arvioinnissa olemassa olevia ongelmapelaamista arvioivia kriteeristöjä. Tutkimus selvittää lisäksi onko haastateltavien ongelmapelaaja-asiakkaissa jotain yhtenäisiä piirteitä sekä eroaako ongelmapelaaja-asiakasryhmä olennaisesti haastateltavien muista asiakasryhmistä. Tutkijalla on omakohtaisia havaintoja tutkittavasta aihepiiristä. Tästä kokemuksesta on muodostanut olettamuksia, joita tutkimuksessa pyritään tarkastelemaan. Tutkimus lähtee olettamuksesta jonka mukaan ongelmapelaajista puhuttaessa eri alojen ammattilaiset eivät tukeudu yhdenmukaiseen kriteeristöön määritellessään ongelmapelaamista tai peliriippuvuutta. Toisekseen, oletetaan, että ammattilaisten käyttämissä määrittelyissä ei ole täyttä yhteneväisyyttä. Lisäksi oletetaan, että digitaaliset viihteelliset pelit itsessään eivät aiheuta ongelmaa. Tämän olettamuksen mukaan ongelmapelaaminen on seurausta jostain muusta ongelmasta yksilön jossain elämän osa-alueessa.

Haastatteluja varten etsittiin sosiaali-, terveys- ja nuorisotyön ammattilaisia, joilla on omakohtaista työkokemusta ongelmapelaajien kanssa työskentelystä. Osa haastateltavista tuli tutkijan tietoon työtehtävien kautta tehtyjen koulutusten ja konsultointien kautta. Usein näissä tilaisuuksissa esille nousi teemana ongelmapelaaminen, vaikka tilaisuus olisi koskenut yleisemmin digitaalista viihdepelaamista. Kontakteja lähestyttiin sähköpostitse ja heitä pyydettiin haastateltavaksi. Sähköpostissa kuvattiin tutkimuksen menetelmä, tavoitteet sekä kohderyhmä. Samassa sähköpostissa haastateltavilta pyydettiin vinkkejä muista tuntemistaan ammattilaisista, joiden he tiesivät tekevän työtä henkilökohtaisesti ongelmapelaajien kanssa. Sähköpostissa korostettiin sitä, että haastatteluihin haetaan henkilöitä, joiden asiakkaiden ongelmapelaaminen keskittyy viihteelliseen digitaaliseen pelaamiseen. Haastattelupyynnöjä lähti kolmessa eri vaiheessa yhteensä kymmenen kappaletta. Näistä neljä kieltäytyi tai oli estynyt haastattelusta. Kieltäytyneistä kolmen asiakaskuntaan kuului ainoastaan rahapeliongelmaisia ja yksi ehdokkaista jäi juuri haastattelupyynnön kynnyksellä äitiyslomalle. Yhteen sähköposteista ei saatu enää vastausta ensimmäisen postin kuittauksen jälkeen. Lisäksi haastatteluissa nousi esille vielä kaksi kontaktia,

joille haastattelupyynnön esitettiin puhelimitse. Haastateltavista kolme on terveystieteen, kolme sosiaalialan ja kaksi nuorisotyön alan ammattilaista. Haastatteluihin osallistuneet olivat iältään 27 – 54 vuotiaita, neljä naista ja neljä miestä. Ammattinimikkeet pitivät sisällään psykiatrisia sairaanhoitajia, sosiaaliohjaajan, sosiaalityöntekijän, psykologin, nuoriso- ja erityisnuoriso-ohjaajan sekä projektityöntekijä. Haastateltavien koulutustaustoilta seitsemän on alemman korkeakoulutason ja yksi ylemmän korkeakoulutason tutkintoa. Työhistoriaa työntekijöillä oli yhteensä 76 vuotta (2, 3, 3, 10, 18, 20 ja 20 vuotta). Haastateltavista kuusi työskentelee pääkaupunkiseudulla kolmessa eri kunnassa, yksi Pirkanmaan alueella ja yksi Keski-Suomessa. Haastattelussa ei kysytty erikseen haastateltavien omaa pelikokemusta tai -harrastuneisuutta. Haastatteluiden ohessa tuli kuitenkin esille eri tavoin summittainen kuva haastateltavien omasta pelaamiskokemuksesta ja -aktiivisuudesta. Haastateltavista kaksi toi selkeästi esiin, että ovat pelanneet pelejä lapsesta lähtien ja pelaavat niitä aktiivisesti edelleen. Nämä kaksi käyttivät haastattelun aikana peleihin ja pelaamiseen liittyvää sanastoa sujuvasti ja olivat hyvin perillä haastattelun aikana ilmestyneistä peleistä ja millaisia aiheita esimerkiksi jonkun tietyn peliin liittyvillä foorumeilla oli noussut esille. Muilla haastateltavilla tämänkaltaista kulttuurillista sanavarastoa ei tullut esiin haastattelun aikana tai haastatteluja edeltävissä ja seuranneissa keskusteluissa. Muista haastateltavista neljä mainitsi haastattelun aikana ettei ole pelannut pelejä ollenkaan tai että tietämys peleistä ja pelaamisesta on vähäistä. Näistä haastateltavista osa mainitsi muutamia pelejä nimeltä. Näitä olivat muun muassa World of Warcraft, Starcraft, Skyrim tai Call of Duty. Suurin osa haastateltavista mainitsi haastattelun aikana peligenrejä kuten FPS-pelit tai massiiviset verkkoroolipelit. Osa viittasi peligenreihin sanoilla räiskintäpelit tai roolipelit. Kaksi haastateltavista ei viitannut omaan peliharrastukseen ollenkaan mutta haastattelun materiaalista voi päätellä, että pelaaminen ei ollut aktiivinen harrastus eikä pelikulttuurista ollut tuntemusta. Molemmat näistä haastateltavista pystyivät mainitsemaan joko jonkun peligenren tai pelin nimen.

4.2. Tutkimusmenetelmät

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää millaisia ovat ne suomessa hoitoon ohjatut ongelmapelaajat, joille ongelmaksi on muodostunut viihteellisten digitaalisten pelien pelaaminen. Selvityksessä haastatellaan kahdeksaa sosiaali- ja terveystieteen ammattilaista, jotka työskentelevät suoraan ongelmapelaajien kanssa. Haastattelun tulosten perusteella havaintoja verrataan tämänhetkiseen tutkimukseen ja selvitetään onko haastatteluihin osallistuneiden sosiaali-, terveys- ja nuorisotyön alan ammattilaisten havainnoissa yhdenmukaisuuksia aiempien havaintojen kanssa. Samalla selvitetään tuleeko haastatteluista esiin jotain sellaista jota aiemmin ei ole määritelty

ongelmapelaamisen tai -pelaajan määrittelyn yhteydessä. Samalla kartoitetaan kuinka paljon heitä on kaikista hoitoon ohjatuista sekä eroaako ongelmapelaajaksi nimetty ryhmä haastateltavien muista asiakasryhmistä kuten päihdeongelmaisista. Tutkimuksessa verrataan lisäksi ammattihenkilöstön vastauksia olemassa olevaan peliriippuvuusmalliin ja verrataan näiden yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia. Toiseksi, selvitetään näiden pelaajien taustatekijöitä sekä käsityksiä siitä miten he itse kokevat oman pelaamisensa. Haastattelun tuloksia verrataan tutkimushypoteeseihin ja selvitetään tukevatko vai kiistävätkö löydökset niitä.

Haastattelututkimuksen menetelmät soveltuvat hyvin näiden tavoitteiden saavuttamiseen. Haastattelututkimuksessa lähtökohtana ovat tutkimuskysymykset, joihin pyritään saamaan vastaus kysymällä asiasta siitä eniten tietävältä. Se on “keskustelu, jolla on tarkoitus” (Hirsjärvi & Hurme 2000, 11). Haastatteluita voidaan lisäksi käyttää ilmiöiden välisten yhteyksien osoittamiseen (Hirsjärvi & Hurme 2000, 36) ja pyrkiessä saamaan havaintoja ongelmapelaamisen taustalla olevista tekijöistä, on haastattelututkimus menetelmänä siihen sopiva. Suomessa ei ole tehty juurikaan tutkimusta digitaalisten pelien pelaajien ongelmapelaamisesta on haastattelututkimus siksikin hyvä metodi. Ei ole tiedossa suurta määrää ongelmapelaajia tai hoitohenkilökuntaa, jolle tehdä kyselytutkimusta siten, että otos olisi tarpeeksi edustava. Toiseen haastattelututkimus on hyvä tehdä siinä tapauksessa, mikäli kysymyksessä on vähän kartoitettu aihe eikä tarkkaan voida ennakoita minkälaisia vastaukset tulevat olemaan (Hirsjärvi ym. 1997, 205). Haastattelussa asetelmana voi olla tutkijan rooli tietämättömänä, jolloin haastateltavalla on tieto, jota haastattelija pyrkii kysymyksillä saamaan (Ruusuvoori & Tiittula, 2005, 22). Toisaalta haastateltava odottaa tiettyjä asioita haastattelijalta, jolla voi puolestaan olla ennakkokäsityksiä siitä, mitä keskustelun tuloksena nousee esiin (Hirsjärvi & Hurme, 2000, 11, 95). Tutkijan tulisi välttää oman erityisosaamisen tai tietämyksen nostamista esille haastattelussa ja ylläpitää oletusta, että asiantuntijuus aiheesta on haastateltavilla (Ruusuvoori & Tiittula, 2005, 34). Koska osa haastateltavista oli osallistunut tutkijan tekemiin koulutustilaisuuksiin, tuli haastattelutilanteessa ottaa huomioon haastateltavien käsitykset haastattelijasta pelikulttuuriin perehtyneenä tai asiantuntijana. Haastattelutilanteessa tutkija toi esille haastateltavien erityisosaamisen ja näköalapaikan ongelmapelaajien elämän piiriin. Tilanteissa joissa haastateltava viittasi haastattelijan aiempaan tietämykseen, mainitsi haastattelija ettei hän omaa kokemusta työskentelystä ongelmapelaajien kanssa ja siksi haastateltavalla oli asiantuntijuus haastattelun aiheena olevassa asiassa.

Tutkimus suoritettiin haastattelututkimuksena, jossa haastattelut tehtiin puolistrukturoituina teemahaastatteluina yksilöille, ei ryhmälle. Tutkimuksen pääasiallinen aineisto koostuu kahdeksasta puolistrukturoidusta temallisesta yksilöhaastattelusta. Ennen varsinaisia haastatteluja suoritettiin

kaksi testihaastattelua, jossa tarkastettiin haastattelurungon toimivuus ja kysymysten tarkoituksenmukaisuus verrattuna tutkimusongelmaan. Varsinaiset haastattelut tehtiin syksyllä 2012, syyskuun ja joulukuun alun välillä. Haastattelut tehtiin yhtä lukuun ottamatta haastateltavien työskentelypisteessä tai työhuoneessa. Yksi haastatteluista tehtiin julkisessa kahvilassa. Haastattelujen kestot vaihtelivat 35 minuutista puoleentoista tuntiin ja litteroitavaa aineistoa muodostui yhteensä kuusi tuntia ja 36 minuuttia. Haastattelut litteroitiin sanasta sanaan editoiden ja sen pituudeksi muodostui 81 tekstiliuskaa, yhteensä 48 139 sanaa. Haastattelujen vastauksissa oli havaittavissa aineiston kylläntymistä jo ensimmäisten viiden haastattelun jälkeen. Aineiston minimikattavuuden vuoksi haastatteluja jatkettiin vielä yhteensä kahdeksaan haastatteluun. Haastattelun aluksi haastateltaville kerrottiin haastattelun kulun rakenteesta, mihin kysymyksiin tutkimuksella pyritään saamaan vastausta, miten aineisto käsitellään sekä mihin käyttöön tutkimustuloksia mahdollisesti käytetään. Haastattelun kysymysrunko koostui kolmesta isommasta teemasta. Ensimmäisessä vaiheessa kartoitettiin työntekijän taustatietoina, ikää, sukupuolta, koulutus- ja työskentelyhistoriaa. Taustatietojen lisäksi kysyttiin työntekijän ammattikuvasta, taustaorganisaatiosta, asiakkaiden ohjautumisesta toimipaikkaan, asiakasryhmien koosta sekä koostumuksesta ja ongelmapelaajien osuudesta tässä asiakasryhmässä. Toisessa osiossa keskityttiin ongelmapelaamisen teemaan. Haastateltavilta kerättiin kokemuksia ja havaintoja siitä millä perusteella asiakkaat on arvioitu ongelmapelaajiksi ja kuka ongelmapelaaja määrittelyn on useimmiten tehnyt. Keskeistä kyselyssä olivat haastateltavien omat näkemykset siitä mitä määritteitä ongelmapelaamiseen kuuluu ja mitkä tekijät voisivat olla ongelmapelaamisen synnyn taustalla. Viimeisessä osiossa kerättiin tietoa ongelmapelaaja-asiakkaiden olemuksesta, ongelmapelaamisen synnystä, heidän perhetaustoista, pelaamisen sekä tietokoneen käytön taustoista ja käytännöistä. Tämän lisäksi tarvittaessa pyrittiin täydentämään haastateltavien näkemyksiä ongelmapelaaja-asiakkaiden persoonasta ja luonteenpiirteistä. Haastateltavien kanssa sovittiin, että he esiintyvät haastatteluissa oman ammattikuntansa ja koulutustaustan sekä ammattinimikkeen kautta eikä heidän työnantajiaan tai työskentelyorganisaatiota tuotaisi tutkimuksessa esille. Tällä järjestelyllä pyrittiin estämään sitä, että työntekijöiden asiakkaat eivät voisi yhdistää oman työntekijänsä vastauksia itseensä. Tutkimuksen haastattelun teemoissa toistuivat samat kysymykset haastattelun osioiden sisällä. Näiden kysymysten avulla voidaan verrata vastaajien näkemyksiä toisiinsa. Haastattelut tallennettiin digitaalisesti ja haastattelujen jälkeen ne litteroitiin ja analysoitiin. Puolistrukturoitu haastattelu eroaa strukturoidusta siinä, että missä strukturoitu haastattelu on tietyn kyselyn esittämistä tietyssä järjestyksessä, on puolistrukturoidussa lyöty lukkoon haastattelun tietty näkökulma tai teema mutta kysymyksiä ei välttämättä esitetä tietyssä järjestyksessä. Se jättää tilaa epäselvien kohtien tarkentamisen haastattelun edetessä sekä vastausten

takana piilevien motiivien näkyville saamisen (Hirsjärvi & Hurme, 2000, 34). Samoin haastattelututkimus mahdollistaa näiden tietojen lisäksi mahdollisuuden uusien hypoteesien esittämiseen (Hirsjärvi & Hurme, 2000, 36).

Teemahaastattelun lähtökohdat ovat Hirsjärven ja Hurmeen (2000, 47) mukaan kaksitahoiset. Ennako-odotuksena on, että haastateltavat ovat kokeneet tietyn tilanteen, josta tutkija on alustavasti selvittänyt ilmiön olennaisen osan, rakenteita, prosesseja tai kokonaisuuksia. Näiden pohjalta tehdään hypoteesejä, joiden pohjalta haastattelurunko rakentuu. Viimeiseksi, haastattelurunko kohdennetaan tutkittavien henkilöiden subjektiivisiin kokemuksiin tilanteista, jotka tutkija on ennalta analysoinut. Itse haastattelutilanne rakentuu kysymysten ja vastausten ympärille. Kysymyksen esittämisen ja niihin vastauksien saaminen on Ruusuvuoren ja Tiittulan (2005, 27) mukaan “kolmiosainen haastattelusekvenssin prototyyppi”, jossa haastattelija kysyy kysymyksen, haastateltava vastaa, jonka jälkeen viimeiseksi haastattelija kuittaa vastauksen. Haastattelun aikana pyritään irrottamaan keskustelu arkikeskustelusta haastattelun tavoitteella sekä haastattelijan ja haastateltavan roolien ylläpitämisellä. Kuitenkin, ettei tilanteen institutionaalisuus estä informaation hankkimista, on hyvä pyrkiä luomaan luottamusta ja rentoutta esimerkiksi kysymällä ns. avauskysymyksiä päivän polttamista aiheista tai keskustelemalla hetki säästä. Varsinainen haastattelu tulee aloittaa esittelyillä, joissa haastateltavalle esittäytyään ja tehdään selväksi mikä on tutkimuksen tavoite sekä millä tavalla haastattelusta saatua materiaalia tullaan käyttämään. Totuudenmukaisella kuvauksella haastattelun tarkoituksesta muodostuu todennäköisemmin pohja luottamukselliselle suhteelle. Luottamuksellinen suhde on keskeinen tekijä informaation hankinnalle. Haastattelun onnistumista edesauttaa lisäksi haastattelun kulun ja sen vaiheiden avaaminen haastateltavalle ennen varsinaista kyselyä.

Avauskysymysten aikana tutkijan on mahdollista osoittaa tutkittavaa kohtaan empatiaa, joka on keskeistä varsinkin jos tutkimuksen kohde tulee haastattelun aikana kertomaan ongelmallisista asioista. Myötätunnon osoittaminen tulee tehdä kuitenkin rajatummin kuin miten arkikeskusteluissa empatiaa muuten osoittaisi. Tämä vaikuttaa varsinkin haastattelijan roolissa pyrittävään neutraalisuuteen. Neutraaliudella tarkoitetaan sitä, ettei haastattelija saisi ilmaista omia mielipiteitään suoraan tai antamalla minimipalautetta, jolla vahvistaa olevansa joistain vastauksista samaa mieltä. eikä antaa minimipalautetta, jolla vahvistaa tutkimuskohteen vastauksista tai kiistää joitain toisia. Samoin kaikenlainen suuremman tunnereaktioiden kuten hämmästelyn osoittaminen joihinkin vastauksiin voidaan katsoa neutraaliuden puuttumiseksi. Tällöin haastateltava antaa minimipalautteella mielipiteen jonkun vastauksen suuremmasta arvosta verrattuna niihin vastauksiin, joihin tätä vastetta ei ole annettu. Tällä haastateltava voi ohjautua antamaan lisää sen kaltaisia vastauksia, joihin on saanut voimakkaamman vasteen haastattelijalta.

4.3. Aineiston analyysi

Haastattelututkimus on laadullista tutkimusta eikä sillä välttämättä pyritä tai edes kyetä tarkkoihin yleistyksiin. Hirsjärvi ym. (2004, 196) toteaa, että koska haastatteluista muodostunut materiaali on tilannesidonnaista, on niiden perusteella tehtävät tulkinnat myös osittain kontekstisidonnaisia eikä niistä voida muodostaa liian yleistäviä johtopäätöksiä. Laadullisen tutkimuksen tehtävänä on enemmänkin ymmärtää tai valottaa jotakin ilmiötä ja antamaan sille teoreettinen tulkinta. Tässä tutkimuksessa käytettävä analyysi perustuu deduktiiviseen lähestymistapaan, jossa yksittäisten kokemusten kautta pyritään lähestymään yleistettävämpää tai yhtenäistä tasoa. Tutkimuksessa kuvaillaan kotimaisten viihteellisten digitaalisten pelaajien joukossa olevaa ongelmapelaajaryhmää sosiaali- terveys- ja nuorisotyöalan ammattilaisten havaintojen pohjalta. Yksittäisten työntekijöiden kokemusten pohjalta analysoidaan onko näiden havaintojen joukossa jotain yhteneväisyyksiä ja toisaalta mikäli havainnot ovat hajanaisia, onko olemassa jotain selkeää ryhmää, josta voidaan käyttää määrittystä ongelmapelaajat. Haastatteluaineistosta analyysiin etenemisessä on Eskolan ja Suorannan (1998) mukaan kolme erilaista tapaa. Analyysiin voidaan edetä aineiston purkamisen jälkeen tukeutumalla tutkijan omaan intuitioon. Toinen tapa on aineiston purkamisen jälkeen koodata aineisto ja analysoida sitä koodauksen perusteella. Kolmas tie on tehdä koodaaminen aineiston purkamisen yhteydessä, josta siirrytään analyysiin. Hirsjärven ja Hurmeen (2000, 135) mukaan analyysillä tarkoitetaan prosessia, jossa saatu aineisto kuvataan, luokitellaan ja yhdistellään. Kuvauksessa pyritään esittämään perusteellisesti ja kattavasti tutkimuksen kohteena oleva ilmiö. Kuvauksella ei kuitenkaan tarkoiteta vain aineiston löytöjen yksityiskohtaista kuvailua, josta tutkija on poistanut kokonaan oman tulkinnan vaan siinä on oltava mukana elementti, jossa tutkijan tulkinta löydöksistä pitää sisällään saadun materiaalin kontekstin, paikan ja ajan. Tässä tutkimuksissa kerätyn aineiston kuvauksessa koostetaan vastaajien taustatiedot, heidän palveluiden parissa olevien nuorten määrä, näistä nuorista ongelmapelaajien osuus sekä miten nuoret ohjautuvat palveluun. Koostamisen jälkeen selvitetään vastausten perusteella keskimääräinen kuva palveluun ohjautuneen ongelmapelaajanuoren taustoista. Kuvauksessa lisäksi avataan vastaajien määritteitä ongelmapelaamisesta. Luokittelussa keskeisenä elementtinä on alussa asetettu tutkimusongelma. Tutkimusongelman mukaisesti aineisto voidaan luokitella esimerkiksi aiempien tutkimusten käsitteiden tai luokittelujen mukaisesti, teorioiden tai tietyn tutkimusmenetelmän mukaan. Kun aineisto on luokiteltu, tulee se järjestellä uudelleen valitun viitekehyksen tai luokittelujärjestelmän mukaisesti. Tässä vaiheessa voidaan poistaa osa luokittelusta, mikäli se nähdään tutkimuskysymyksen kannalta epäoleellisena. Tässä tutkimuksessa luokittelun perusteena käytetään

haastattelun strukturoidun kyselypohjan teemoja. Erillisistä haastatteluista muodostetaan yhtenäisiä teemoja, havaitaan yhdenmukaisuuksia haastateltavien kokemuksista sekä etsitään yhteyksiä havaintojen ja tutkimuskysymysten väliltä.

Aiemman tutkimuskirjallisuuden havaintojen, tutkimuksessa kerätyn aineiston ja siitä tehdyn analyysin kautta edetään yhdistelemällä luomaan uudenlaista tietoa tutkimuksen aihealueelta. Tällöin siirrytään analyysistä synteesiin. Kun analyysin tarkoituksena on eritellä ja luokitella aineistoa, pyritään synteessissä esittämään tutkimuksen kohteena oleva aihepiiri uudenaikaisessa näkökulmassa. Taltioitu aineisto purettiin ja litteroitiin Express Scribe -ohjelmistolla, jonka jälkeen litteroitu materiaali tulostettiin ja luettiin useampaan kertaan. Litterointi tehtiin sanaisesti niin haastattelijan kuin haastateltavan osalta. Litterointiin merkittiin lisäksi ainoastaan haastateltavien pidemmät miettimistauot sekä naurahdukset tai huudahdukset. Aineisto luettiin ensin haastattelukohtaisesti ja sen jälkeen kysymys kerrallaan. Näistä lukukerroista tehtiin muistiinpanoja ja havaintoja ensin tulostettuun aineistoon alleviivaamalla ja merkitsemällä havaintoja marginaaleihin. Samoin, mikäli haastateltava palasi johonkin aiempaan kysymykseen myöhemmin haastattelussa, merkittiin irrallinen havainto tai huomio varsinaisen kysymyksen kohdalle tulosteeseen. Aineistoa läpikäydessä kysymyksen mukaisesti, tehtiin kirjanpitoa siitä, miten usein tietyt teemat tai tietyt havainnot esiintyivät haastatteluissa. Tästä esimerkkinä, mikäli haastateltavilta nousi esiin haastattelun jossain vaiheessa se, että asiakkaat ovat kertoneet pelaamisen aiheuttavan konflikteja, tehtiin tästä merkintä tukkimiehen kirjanpidon mukaisesti erillisiin muistiinpanoihin. Analyysin seuraavassa vaiheessa aineisto luokiteltiin teemoittain alkuperäisen kysymyspohjan kolmen pääteeman mukaisesti. Aineiston läpilukujen jälkeen havaintoja ja tuloksia alettiin kirjata ylös teemoittain tekstinkäsittelyohjelman dokumenttiin. Tässä vaiheessa havaintoja tarkistettiin edelleen tulostetusta aineistosta.

5. TUTKIMUKSEN TULOKSET

Tutkimustuloksia käsittelevä luku esittelee ensin tiivistetysti keskeiset tulokset, jonka jälkeen alaluvuissa tuloksia avataan yksityiskohtaisemmin. Tutkimuksen ollessa laadullinen eivät siitä syntyneet havainnot ole laajasti yleistettävissä vaan kuvaavat ongelmapelaamisen ilmiötä heidän kanssa asioivien ammattikuntien edustajien näkökulmasta. Erilaisten ammattikuntien edustus ja hajonta maantieteellisesti on hyvä ja ottaen huomioon haastateltavien yhteenlasketun työkokemuksen, heidän asiakasmäärät sekä ongelmapelaajien määrän tästä asiakaskunnasta, voidaan todeta, että tutkimus antaa hyvän näkymän siitä mitä tarkoitetaan kun puhutaan ongelmapelaajista viihteellisten digitaalisten pelien viitekehysessä. Tutkimuksen havainnot ovat

pitkälti yhteneväisiä aiemman tutkimuskirjallisuuden havaintojen kanssa. Miltei kaikki haastateltavien ongelmapelaaja-asiakkaat ovat miespuoleisia ja ongelmapelaaminen on miltei poikkeuksetta oire jonkin elämän osa-alueen ongelmasta. Ongelmapelaajat ovat marginaalinen ryhmä kaikista haastateltavien asiakkaista ja ongelmapelaamisen määrittelyn keskiöön nousivat ajallisesti runsas pelaaminen sekä pelaamisesta aiheutuneet konfliktit. Ongelmapelaamiseksi ei koettu pelkkää ajallisesti runsasta pelaamista vaan olennaista oli, että siitä aiheutuneet konfliktit kuuluivat osana määrittelyyn. Ajallisesti runsaasta pelaamisesta aiheutuneita konflikteja ovat pääsääntöisesti koulunkäynnin, opiskelun tai työelämän häiriöt, harrastusten ja ystävyysuhteiden laiminlyönti tai niiden hiipuminen pelaamisen tieltä sekä pelaamisen aiheuttamat konfliktit perheen sisällä. Nämä tunnusmerkit ovat näkyvimpiä ongelmapelaamista käsiteltäessä ja ajautuminen runsaaseen pelaamiseen sekä sitä seuraaviin konflikteihin ovat seurausta jostakin muun elämän osa-alueen problematiikasta tai elämäntaitojen puutteeseen. Keskeisenä konfliktien lisäksi pidettiin sitä, että ongelmallinen pelaaminen ja siitä aiheutuvat konfliktit haittaavat asiakkaan ikätasoista kehitystä. Ongelmapelaaja-asiakkaiden kuvauksiin sisältyi konfliktien ja pelaamisen hallinnan heikentymisen lisäksi pelaamisen rajoittamisesta aiheutunutta aggressiivista käyttäytymistä ja jopa fyysistä väkivaltaa. Nämä havainnot ovat yhteneväisiä Charltonin & Danforthin (2007) kuvaamiin ydinkriteereihin, joiden perustella ongelmapelaamista määritellään. Havaintojen yhteneväisyys vahvistaa tulkintaa, että sosiaali- terveys- ja nuorisotyön ammattilaiset ovat määritelleet asiakasryhmänsä ongelmapelaajiksi yhtenäisin tunnusmerkein.

Ongelmapelaaja-asiakkaita kuvattiin persoonina usein aroiksi ja sosiaalisilta taidoiltaan heikoiksi sekä sisäänpääntyneiksi, introverteiksi. Heidät koettiin älykkäiksi ja syvästi tunteviksi henkilöiksi, joista osan koettiin olevan ahdistusherkkiä. Ongelmapelaajia kuvattiin lisäksi eristäytyneiksi tai yksinäisiksi, jonka osittain nähtiin johtuvan heikoista sosiaalisista taidoista tai sosiaalisten tilanteiden pelosta. Aineiston perusteella tähän liittyvät koulunkäyntivaikkeudet tai pelaajan perheen sisäiset kriisit tai ongelmat. Useassa haastattelussa tuotiin lisäksi esille asiakkaiden taustoista löytyvä koulukiusatun asema. Asiakkaita kuvailtiin lisäksi vertaisryhmästä helposti esille nouseviksi erilaisuutensa vuoksi. Ongelmapelaaja-asiakkaiden persoonien taustavaikuttajiksi nostettiin usein yksinjäämistä, josta on aiheutunut kiintymyssuhteiden häiriöitä ja vaille jäämistä lapsuuden ja nuoruuden kehityksessä. Yksinjäämisen syiksi mainittiin useasti perheen sisäiset kriisit. Perheen sisäiset kriisit koettiin johtuvan joko toisen tai molempien vanhempien päihde- tai mielenterveysongelmasta tai parisuhteen muusta kriisiytymisestä. Toinen keskeinen syy koettiin olevan yksinhuoltajaperheiden lapset, jossa lähivanhemmalla ei ole tarpeeksi voimavaroja olla läsnä lapsille. Näissä yksinhuoltajaperheissä lähivanhempi on pääsääntöisesti lapsen tai nuoren äiti ja suhde isään on ongelmapelaaja-asiakkailla usein kylmä tai olematon. Ohuen tai kylmän isäsuhteen

koettiin olevan merkittävä tekijä ongelmapelaaja-asiakkaiden huonoon itsetuntoon tai erottuvuuteen vertaisryhmässä. Ongelmapelaaja-asiakkaat ovat haastateltavien mukaan heterogeeninen ryhmä sosio-ekonomisen aseman, perheen koon, vanhempien koulutustaustan tai asuinalueen suhteen. Kaikki haastateltavat sanoivat ongelmapelaajien eroavan selkeästi heidän muista asiakasryhmistään. Ongelmapelaajat eivät käytä päihteitä kuten muissa asiakasryhmissä ja ovat sosiaalisilta taidoiltaan muita ryhmiä heikompia. Alaikäisistä asiakkaista puhuessa yksi haastatelluista koki ongelmapelaamisen olevan tämänkaltaisten nuorten reaktio joihinkin nuoruuden murrosvaiheiden kuohuntaan tai ongelmatilanteisiin siinä missä joku toisenlainen nuori reagoi samanlaisiin kuohuihin käyttämällä liikaa päihteitä. Haastateltava koki, että molemmissa ryhmissä keskeistä on käsitellä asioita, jotka nuorta häiritsi, ei niinkään liiallista päihteiden käyttöä tai pelaamista. Ongelmapelaajiksi kutsutun ryhmän sisällä ei ole tiettyä peliä tai peligenreä, joka olisi selkeästi noussut esille. Päinvastoin, haastatteluissa tuotiin esille pelejä monesta eri genrestä, ne olivat enemmän verkon välityksellä pelattavia pelejä pitäen sisällään kuitenkin myös yksin pelattavia pelejä. Suurin osa haastateltavista koki ongelmapelaajissa olevan enemmän tietokoneella pelaavia kuin konsolipelaajia, joita ongelmapelaajien ryhmässä on kuitenkin jonkin verran. Pelilaitteistot ovat ongelmapelaajilla joko yhteisissä tiloissa tai omassa huoneissa. Omassa huoneessa pelaaminen oli yleisempää mitä vanhemmista asiakkaista haastateltavat puhuivat. Haastateltavien mukaan osa heidän asiakkaistaan oli aloittanut pelaamisen jo lapsena, osa vasta esimurrosiässä tai yläasteelle saavuttaessa. Osa haastateltavista ei osannut sanoa asiakkaidensa pelaamisesta paljoakaan. Ongelmapelaajan määrittelyn on usein antanut joku muu kuin pelaaja itse. Alaikäisten asiakkaiden kohdalla määrittelyn on usein tehnyt joko nuoren vanhempi tai koulun henkilökuntaan kuuluva. Ongelmapelaamisen määrittelyssä ei pääsääntöisesti käytetä olemassa olevia, ongelmapelaamista arvioivia, kriteeristöjä. Haastatteluissa keskeiseksi nousi tällaisten kriteeristöjen tarve mutta niiden käyttötarkoituksena ei ole asiakkaan ongelmapelaamisen diagnosointi vaan käyttää sitä työkaluna arvioimaan millaisesta pelaamisesta on kyse. Tutkimuksella oli tutkimusolettamuksia, joihin etsittiin vastausta. Saatiin selville etteivät sosiaali-terveys- ja nuorisotyöalan ammattilaiset tukeudu yhdenmukaiseen kriteeristöön määritellessään ongelmapelaamista. Suurin osa haastateltavista ei ollut tietoinen aiemman tutkimuskirjallisuuden käyttämistä ongelmapelaamista arvioivista malleista kuten Griffithsin mallista. Havainto vahvistaa tutkimusolettamusta, jonka mukaan sosiaali-terveys- ja nuorisotyöalan ammattilaisten keskuudessa aiemmat peliongelmaa määrittelevät kriteeristöt eivät ole tuttuja tai käytössä. Eri ammattilaisten määrittely ongelmapelaamisesta oli kuitenkin huomattavan samankaltainen ja siinä painotettiin samoja keskeisiä havaintoja. Määrittelyt olivat samankaltaisia riippumatta siitä oliko haastateltavien taustataho sosiaali-terveys- tai nuorisotyön organisaatio tai missä organisaatio

maantieteellisesti sijaitsi. Vaikka määritykset eivät perustu olemassa oleviin määritelmiin ongelmapelaamisesta, ovat havainnot itsessään samankaltaisia ja näin ollen voidaan olettaa, että eri ammattikunnat ovat havainneet pääsääntöisesti samankaltaisen ilmiön. Merkittävää on, että havainnot lisäksi ovat yhteneväiset Charltonin & Danforthin (2007) kuvaamiin ydinkriteereihin. Tutkimuksessa oli oletuksena lisäksi, että digitaaliset viihteelliset pelit eivät itsessään aiheuta ongelmaa. Tämän tutkimusolettamuksen osalta tulos on ristiriitaisempi. Toisaalta tutkimuksen tulokset osoittavat, että haastateltavat ovat taustaorganisaatiosta riippumatta samaa mieltä siitä, että digitaaliset viihteelliset pelit itsessään eivät aiheuta ongelmaa ja että ongelmapelaaminen on seurausta jostain muusta ongelmasta yksilön jossain elämän osa-alueessa. Kuitenkin, tutkimuksessa tuli ilmi, että ongelmapelaajien joukossa on mahdollisesti ryhmä, joilla ei ole mitään näkyvää tai ulkopuolista syytä joka ajaisi yksilön muodostamaan ongelmallisen suhteen pelaamiseen. Se jättää mahdollisuuden, että peleissä itsessään on jotain sellaista, joka vaikeuttaa pelaamisen rajaamista osalle pelaajista. Olettamuksen vahvistamiseksi tarvittaisiin tutkimus, jonka kohderyhmänä ovat ongelmapelaajat itse.

5.1. Ongelmapelaamisen määrittäminen ja tunnistaminen asiakastyössä

Tutkimuksessa selvitettiin käytetäänkö ongelmapelaaja-asiakkaiden kanssa työskennellessä olemassa olevia kriteeristöjä ongelmapelaamisen tunnistamiseen. Toisekseen, haluttiin saada selville onko havainnot ilmiöstä samankaltaisia eri työntekijöiden kokemuksen pohjalta. Haastateltavien asiakaskunta jakaantui laajalle skaalalle, 12-45-vuotiaisiin, painottuen kuitenkin 15-21 vuotiaisiin. Näistä asiakkaista alaikäisten ohjautuminen hoidon piiriin tuli pääsääntöisesti lastensuojelun sekä lapsen vanhempien kautta. Lasten vanhemmat ovat mukana varsinkin vielä niiden nuorten kohdalla, jotka kuuluvat asiakaskunnan ikäjakauman alapäähän. Vastaajat kokivat vanhempien menettävän otteensa nuorten pelaamiseen näiden kasvaessa tietyn ikärajan yli. Tämä ikäraja osui useimmiten 16- ja 17- vuoden tienoille. Osa vastaajista nosti esille ohjaustahoina lisäksi nuorisopsykiatrian palveluita sekä oppilashuoltoryhmät kouluissa. Täysi-ikäisten kohdalla suurin osa hoitoon tulevista ohjautuu palveluihin itse joko siten, että yksilö osaa itse hakeutua oikeaan palveluun tai heidät ohjataan yleisterveydenhuollon puolelta muun hoidon pariin. Yksi vastaajista työskenteli hankkeessa, jonne asiakkaat ohjattiin sosiaaliviraston toimeentulotukiasiakkaista ja joilla ei ollut joko koulutus- tai työpaikkaa. Täysi-ikäisten hoitoon hakeutumisen syynä on haastateltavien mukaan useimmiten jokin toinen syy kuin ongelmapelaaminen, esimerkiksi unihäiriöt ja masennus. Pelaamisen ongelmallisuus selviää usein näissä tapauksissa vasta keskusteluissa työntekijän ja asiakkaan välillä.

Valtaosa vastaajista käyttää asiakkaan kanssa tilanteen arvioimiseen tai kartoittamiseen jotain lomakepohjaa tai kyselyä. Arvioinneissa käytetään vakiintuneita arviointilomakkeita, jotka eivät liity ongelmapelaamisen tunnistamiseen vaan liittyvät päihteiden käytön tai masentuneisuuden kartoittamiseen. Yleisimmät käytössä olevat lomakkeet ovat masennuksen diagnosointiin tarkoitettu BDI-lomake (Beck Depression Inventory³) sekä EUROADAD-lomake (Euro Adolescent Drug Abuse Diagnosis⁴). Arviointityökaluista ensimmäinen keskittyy kartoittamaan asiakkaan mielialaa ja masentuneisuuden tasoa. Jälkimmäinen on laajempi kyselyinstrumentti, joka pyrkii kartoittamaan tietämystä asiakkaan elämän osa-alueista kuten fyysisestä ja henkisestä hyvinvoinnista, sosiaalisista suhteista, koulumenestyksestä, perhesuhteista, rikkeiden ja rikosten tekemisestä sekä päihteiden käytöstä. Haastateltavat korostivat, että arviointityökaluja käytettiin ensisijaisesti keskustelun pohjana ja välineenä yhteisen näkemyksen löytämisen asiakkaan tilanteesta. Haastateltavat toivat esille erikseen sen, ettei arviointityökaluja käytetty varsinaisen diagnoosin tekemiseen. Erityisesti ongelmapelaamisesta ei juurikaan voida tehdä haastateltavien mukaan yksiselitteistä diagnoosia. Osa vastaajista ei tuntenut peliriippuvaisuuden tai ongelmallisen pelaamisen arviointiin tarkoitettuja kriteeristöjä ja kokivat, että sellaisille olisi tarvetta. Osa vastaajista vastasi joko käyttävänsä tai kehittävänsä itse toteuttamaa lomakepohjaa, jolla pyrittiin avaamaan kuvaa siitä mitä asiakas tietokoneella tekee tai kuinka iso osa siitä on pelaamista. Muita kartoitettavia osa-alueita näillä työkaluilla olivat pelaamisen aiheuttamat konfliktit sekä pelaamisen käyttäminen tunteiden säätelyyn. Yksi näistä kyselypohjista oli työntekijän omiin havaintoihin perustuva lomake, jolla pyrittiin tekemään suuntaa-antava diagnoosi. Arviointilomake oli polyteettinen ja piti sisällään 20 kysymystä jossa kysyttiin pelaamisen kestoa, sen aiheuttamia konflikteja, tunnemuutoksia sekä oma-arviointia pelaamisen ongelmallisuudesta. Mikäli asiakas vastasi seitsemään kysymykseen myönteisesti oli tällä arviointilomakkeen mukaan mitä todennäköisimmin selkeä peliongelma. Kysyttäessä peliriippuvuuden tai ongelmallisen pelaamisen määrittelyyn tarkoitetuista luokitteluista ainoastaan yksi vastaajista sanoi käyttävänsä suoraan digitaalisiin viihdepeleihin tarkoitettua kyselysarjaa. Vastaaja käytti ”questionnaire of gaming addictive behaviour”-lomaketta (Blinka & Smahel, 2011, 84). Lomake on mukailtu malli DSM-IV:ssä olevasta uhkapeliriippuvuusmäärittelystä ja Griffithsin tunnetuksi tekemästä peliriippuvuusmäärittelystä.

³ Beck Depression Inventory-lomake <http://www.apa.org/pi/about/publications/caregivers/practice-settings/assessment/tools/beck-depression.aspx>

⁴ EUROADAD-evaluaatiolomake <http://www.emcdda.europa.eu/html.cfm/index9748EN.html>

Ongelmapelaaja-määrittelyn tekee useimmiten joku muu kuin ongelmapelaaja itse. Alaikäisten kohdalla määrittelyn on tehnyt joko asiakkaan vanhempi tai hänet edelleen lähettänyt taho, esimerkiksi kouluterveydenhuolto. Ongelmapelaaminen nousee esille aiemmin mainittujen konfliktitilanteiden tai nuoren koulumenestyksen huononemisen ohella. Haastateltavien mukaan vanhempia saattaa ajaa lisäksi huoli nuoren lisääntyvän ajallisen tietokoneella olemisen vuoksi. Vastajat ilmaisivat vanhempien käyttävän ilmaisia kuten ”ei se tee mitään muuta kuin istuu koneella”. Pelaaminen näyttäytyy ongelmana ulospäin pääasiallisena oireena vaikka esimerkiksi nuoren ikätoverisuhteet ovat olleet vuosia huteralla pohjalla ja nuori ei osaa itse sanoittaa tilannetta. Täysi-ikäisten asiakkaiden kohdalla hoitoon hakeudutaan usein masennuksen, väsymyksen tai unettomuuden vuoksi. Kun työntekijä keskustelee asiakkaan väsymyksen ja unettomuuden syistä, nousee runsas pelaaminen usein vasta silloin esille. Pelaaminen on näissä tapauksissa osin itsehoidollista, jolloin unettomuuden vuoksi on saatettu aloittaa pelaaminen. Mikäli täysi-ikäinen asiakas on ohjattu hoitoon esimerkiksi toimeentuloturva-asiakkuusjonosta, on asiakkuuden pääasiallinen syy tällöin ollut esimerkiksi koulutus- tai työpaikan puuttuminen. Haastatteluissa ammattilaisen ja nuoren välillä ei ole selvinnyt onko koulutus- tai työpaikan puuttumisen syy liiallinen pelaaminen vai onko liiallinen pelaaminen aiheutunut siitä ettei ole muutakaan tekemistä. Täysi-ikäisten asiakkaiden kanssa toimivat kokivat osan asiakkaistaan jopa halunneen järjestelmällistä ja strukturoitua tukea asian kanssa toimimiseen. Kuitenkin, kun hoidossa lähestyttiin vaihetta, jossa pelaamisen määrää olisi pitänyt vähentää, saattoi asiakas lopettaa hoidossa käymisen. Kysyttäessä kokevatko asiakkaat itse pelaamisen miten usein ongelmaksi olivat vastaukset kaksijakoisia. Suurin osa vastaajista sanoi, että heidän asiakkaistaan osa koki pelaamisen haittaavan muita elämän osa-alueita kuten opiskelua, ihmissuhteita tai harrastuksia. Osa asiakkaista oli haastateltavien mukaan kokenut pelaamisen ainoana lohtua tai hyvää oloa tuovana asiana ja olivat kyseenalaistaneet pelaamisen vähentämisen.

5.2. Ongelmapelaajat asiakasryhmänä

Haastateltavien toimipaikoissa oli yhteensä asiakkaita noin 7160. Asiakkaiden suuri määrä johtuu haastateltavien sijainnista organisaatioissa tai tehtävän kuvasta. Yksi haastateltavista esimerkiksi työskenteli yksikössä jonka asiakaskuntaan kuuluivat yhden ylemmän korkeakoulun opiskelijat. Kaikilla haastateltavilla oli yhteensä 510 henkilökohtaista asiakasta vuodessa ja näiden iät vaihtelivat noin 15-21 -vuoden välille. Arvioidessaan ongelmapelaajien määrää toimipisteen kaikista asiakkaista antoi valtaosa vastaajista prosentuaalisen arvion, ei numeraalista arvoa. Kukaan

haastateltavista ei kyennyt tarkempaan arvioon johtuen määrien vuosittaisesta vaihtelusta. Kaikista vastanneista puolet arvioi ongelmapelaajien määrän sijoittuvan vuositasolla 5-10% välille. Puhuttaessa ongelmapelaajien osuudesta työntekijöiden toimipaikan kaikista asiakkaista on todennäköistä, että prosentti on tätä pienempi. Osa haastateltavista toi ilmi, että omassa taustaorganisaatiossa ongelmapelaamisen vuoksi hoitoon hakeutuneet tai ohjautuneet keskitetään heille. Tämä johtuu siitä, että taustaorganisaation sisällä heillä koettiin olevan eniten ymmärrystä digitaalisista viihteellisistä peleistä tai ongelmapelaamisesta ilmiönä. Arvio ongelmapelaajien määrästä omien asiakkaiden joukossa oli kuitenkin hyvin yhtenäinen ja pysyi samana riippumatta maantieteellisestä sijainnista tai ammattikunnasta riippumatta. Yksi haastateltavista sanoi ongelmapelaajien olevan hyvin marginaalinen ryhmä omassa työssään, joskin selkeästi muista asiakasryhmistä erottuva.

Koska haastateltavat työskentelevät laajalla sektorilla sosiaali- terveys- ja nuorisotyön kentällä tehtävissä joiden tavoitteet ovat moninaisia, ei ole mahdollista tehdä vertailukelpoista yhteenvetoa niistä hoitotoimenpiteistä, joita asiakkaiden kanssa tehdään. Samasta syystä asiakassuhteiden kestot vaihtelevat yhdestä tapaamisesta usean vuoden asiakassuhteisiin. Asiakaskontaktin tavoitteet ovat lisäksi vaihtelevia. Osa haastateltavista tekee korjaavaa työtä, osalla työn tavoitteet ovat ennaltaehkäisevää tai korjaavaa työtä tukevaa pienryhmätyötä. Haastateltavista kuusi kokee tekevänsä korjaavaa työtä, kahden kuvaillessa toimintaa korjaavaa työtä tukevaksi ryhmätoiminnaksi. Suurin osa haastateltavista työskentelee tehtävissä, joissa asiakassuhteet ovat avo- tai ryhmätyömuotoja. Yksi haastateltavista työskentelee toimipisteessä, jossa alaikäiset asiakkaat on otettu huostaan kolmen kuukauden arviointijaksoa varten. Avo- tai ryhmähoidossa olevien asiakkaiden kanssa tehdään kartoitus ja tilanteen arviointeja, joiden kautta pyritään arvioimaan asiakkaan tilanne ja sopimaan yhdessä hoidon tavoitteista. Alaikäisten asiakkaiden kanssa pyritään yksilötapaamisten lisäksi tekemään tapaamisia, joissa heidän vanhemmat tai huoltajat ovat läsnä. Tämän jälkeen asiakkaan asiakassuhteet kestävät muutamista käyntikerroista maksimissaan kolmen vuoden hoitosuhteeseen. Näissä tapauksissa asiakkaan motivaatio käydä hoidossa on avaintekijä hoitosuhteen kesto. Osassa haastateltavien toimintayksiköissä on mahdollisuus lisäksi ohjata asiakas esimerkiksi lyhytterapiaan tai psykologille.

Usein asiakkaiden digitaalinen pelaaminen tulee esille vasta kun tämä on jo ohjautunut hoitoon. Pelaamiseen liittyvässä keskustelussa asiakkaiden kanssa käydään läpi pelaamisen osuutta päivärytmissä sekä sen ajallista ja henkistä varausta verrattuna muihin elämän osa-alueisiin ja velvollisuuksiin. Asiakassuhteen aikana pyritään vähentämään pelaamista ja lisäämään aktiiviteettejä sekä osallistumista esimerkiksi opiskelu tai työelämään sekä sosiaalisiin suhteisiin. Miltei kaikki haastateltavista toivat esille eri tavoin sitä, että asiakkaan kanssa pyritään

tilanteeseen, jossa pelaaminen olisi tasapainossa elämän muiden osa-alueiden kanssa. Mikäli asiakkaat ovat huostaan otettuja tai väliaikaisesti sijoitettuja, on tällöin tilanne hiukan erilainen asiakkaan ollessa ympärivuorokautisesti erilaisessa ympäristössä ja tällöin pelaaminen on täysin estetty. Näissä nuorissa pelaamattomuus haastateltavan mukaan aiheuttaa osassa nuorista hermostuneisuutta. Osa nuorista saattaa hakeutua voimakkaasti aikuisen seuraan ja joko suoraan tai siirtymäajan jälkeen alkaa puhumaan hyvinkin vuolaasti. Muut tavoitteet hoidolle ovat kuitenkin pitkälti yhteneväiset sen suhteen mitä edellä on kuvattu. Kaksi haastatelluista toi esille lisäksi asiakkuuksia, jotka ovat päättyneet kun asiakkaan olisi pitänyt vähentää pelaamista. Tällöin asiakas ei itse koe pelaamisesta liialliseksi tai ongelmalliseksi tai ollut halukas vähentämään omaa pelaamistaan. Miltei kaikki haastateltavat toivat esille haastatteluissa, että suurin vaikuttava tekijä hoidon onnistumiseen tai tuloksiin on asiakkaan oma motivaatio. Suurin osa haastateltavista työskentelee tehtävissä joissa suurin osa asiakkaista on motivoituneita saamaan apua asiaan, jonka vuoksi hoitoon on joko ohjattu tai hakeutunut. Toinen keskeinen tekijä ongelmapelaamisen hoidossa tai ongelmapelaamisen vähentämisen tukemisessa oli niiden asioiden käsittely, joiden vuoksi asiakas ensisijaisesti oli alkanut viettämään enemmän aikaa pelaamisen parissa.

Haastateltavat toivat usein esille havainnon, että pelaaminen olisi usein seurausta jostakin muun elämän osa-alueen hankaluudesta tai ongelmasta, jonka kohtaamattomuuden vuoksi asiakas alkaa viettää enemmän aikaa tietokoneella tai pelikonsolin ääressä. Haastattelussa tuli esille, että kun asiakkaan kanssa näitä ongelmakohtia aletaan käsitellä, on todennäköisempää pelaamisen määrän väheneminen sitä kautta. Ei siten, että aletaan ensisijaisesti vähentää pelaamista tai lopettamaan se kokonaan.

Haastateltavien asiakkaista vain osa on ongelmapelaajia. Vastaajien suurimmat asiakasryhmät ovat vaihtelevia ja pääasiakasryhmiin kuuluu päihdeongelmaisia, mielenterveyspotilaita, perheen aikuisten ongelmien vuoksi huostaan otettuja sekä toimeentulotuen asiakkaita. Kysyttäessä eroista haastateltavien pääasiakasryhmän sekä ongelmapelaajien välillä nousi esiin selkeimmin ongelmapelaajien muita huonommat sosiaaliset taidot sekä syrjäänvetäytyvyys. Haastateltavat vertaisivat päihteitä paljon käyttäviä asiakkaita sellaisiksi, jotka liikkuvat ryhmässä paljon ulkona ja joille päihteiden käyttö oli osa tämän ryhmän käyttäytymistä ja joka vahvistaa osittain ryhmän yhteenkuuluvaisuuden tunnetta. Ongelmapelaajia he kuvailivat yksinäisiksi, jotka eivät joko uskalla tai osaa ottaa kontaktia muihin vertaisiin ja osittain jättäytyvät pois ryhmistä. Haastateltavat kokivat ongelmapelaajilla olevan ongelmia ikäoverisuhteiden muodostamisessa ja ylläpitämisessä.

Päihteitä liikaa käyttävät nuoret olivat haastateltavien mukana enemmän ulospäinsuuntautuneita ja pyrkivät viettämään paljon aikaa kavereiden kanssa, mieluusti ryhmässä. Ongelmapelaajat eivät käytä päihteitä kuten muut haastateltavien kohderyhmät. Noin puolet haastatelluista vastasi

ongelmapelaajien juovan paljon joko kofeiinipitoisia tai energiajuomia. Toisaalta ongelmapelaajilla oli haastateltavien mielestä todennäköisemmin mielenterveysongelmia kuin muilla asiakasryhmillä. Kysyttäessä mielenterveysongelmien laadusta, nousivat esille maininnat ahdistuneisuushäiriöstä, sulkeutuneisuudesta ja paniikkihäiriöistä. Yksi haastateltavista sanoi, että verrattuna muihin asiakasryhmiinsä olisi ongelmapelaajien mielenterveysongelmat kuitenkin lievempiä kuin muiden asiakkaidensa. Osa haastateltavista nosti esille huomion siitä, että ongelmapelaajien käyttäytymisessä olisi yhteneväisyyksiä Aspergerin oireyhtymään, varsinkin heikomman sosiaalisen taidon kanssa sekä mielenkiinnon kohdistumisen tiettyyn harrastukseen, tässä tapauksessa tietokoneella olemiseen.

5.3. Pelaamisen käytännöt ja motivaatiot

Tutkimuksella selvitettiin milloin ja miten ongelmapelaaja-asiakkaiden pelaaminen oli saanut alkunsa ja mitkä ovat ne syyt miksi he pelaavat digitaalisia viihdeellisiä pelejä. Asiakkaidensa pelaamisen taustoja ja motiiveja haastateltavat osasivat kuvailla vain osittain. Asiakkaana olevien pelaaminen on alkanut useimmiten lapsena josta sitä on jatkettu yläasteelle saakka. Yläasteen ja toisen asteen koulun aikana vanhemmat ovat kokeneet vaikeammaksi rajoittaa nuoren pelaamista. Ongelmapelaamisen alkamisajankohdaksi miltei kaikki haastateltavat ajoittavat alkamaan yläasteen loppupuolelta ja tarkemmin siirtymävaiheeseen yläasteelta toisen asteen kouluun. Näissä tapauksissa osa haastateltavista käytti ajankohdasta termiä nivelvaiheen pudokkaat. Moni haastateltavista toi esille sen, että näiden asiakkaiden vanhemmilla ei ole juurikaan ymmärrystä tietokoneista laitteina tai mitä pelejä nuoret pelaavat tai mitä peleissä tehdään. Haastateltavien mukaan osa asiakkaista on aloittanut pelaamisen jo lapsina, nuorimmat 3-4 -vuotiaina. Suurin osa pelaajista pelaa haastateltavien mukaan pc:llä, osalla asiakkaista on käytössään tietokoneen lisäksi myös pelikonsoli. Kysyttäessä asiakkaiden tietokoneen arkisista käytännöistä pelaamisen lisäksi, esille nousivat elokuvien ja tv-sarjojen lataaminen internetistä sekä niiden katsominen. Esiin nousivat voimakkaasti verkkopalveluista esimerkiksi Youtube ja IRC. Muita käytettäviä palveluja tai sisältöjä kuvailtiin sanoilla surffailu, irkkailu, chättäily ja videoitten katsominen verkosta. Sosiaalisten medioiden, kuten Facebookin, käyttö ei noussut vastauksissa esille kuin yhdellä haastateltavista. Tätä vaikutelmaa lisäsi se, että kaksi haastateltavista mainitsi ettei heidän asiakkaat käytä sosiaalista mediaa perustellen asiaa, että se ole ”niiden juttu”. Tietokoneet ja pelilaitteistot sijaitsevat asiakkailla usein omissa huoneissaan, joskus kodin yhteisissä tiloissa. Puhuessaan niistä asiakkaista joilla tietokone oli omassa huoneessaan, he kuvailivat huoneita ”tyrmiksi, joissa on ovesa lappu Pääsy kielletty” ja joissa on tavarat, likaiset

vaatteet ja ruuan tähteet hujan hajan. Asiakkaiden kuvaillaan linnoittautuvan huoneisiin, joissain tapauksissa alaikäisillä asiakkailla on omassa huoneessaan jääkaappi ja mikroaaltouuni ja he poistuvat huoneestaan vain käymään wc:ssä. Ääritapauksissa haastattelijat mainitsivat eristäytymisen menevän niin pitkälle, että asiakas saattaa olla samoissa vaatteissa usein päiviä ilman peseytymistä välillä. Niissä tapauksissa, missä perheellä on käytössä yksi tietokone, nousee tietokoneen käyttöajoista helpommin riitoja.

Ongelmapelaaja-asiakkaat pelaavat haastateltavien kokemusten mukaan vaihtelevasti, keskimäärin 6 – 8 tuntia päivässä, viikonloppuisin määrän ollessa enemmän. Näissä tapauksissa määrät voivat nousta jopa siten, että asiakas ei viikonlopun aikana juuri tietokoneelta poistu. Pelaamiseen käytetty aika on ongelmapelaaja-asiakkailla selkeästi korkeampi kuin laajemmissa pelaamista kartoittavissa valtakunnallisissa kyselyissä on saatu selville. Kysyttäessä nuorten pelaamista peleistä tai peligenreistä nousivat esiin peleistä Team Fortress 2, Starcraft 2 sekä World of Warcraft. Muuten peleistä puhuttaessa haastateltavat käyttivät kuvailevia sanoja ja sanontoja kuten ”sellainen zombipeli” tai genreen viittavia termejä kuten ”räiskintäpeli”, ”armeijapeli” tai ”roolipeli”. Genreistä esille nousivat FPS- (First Person Shooter) sekä MMORPG- (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) peleistä. MMORPG-peleihin viitattiin lisäksi sanalla ”verkkoroolipeli”. Yksi haastateltavista korosti sitä ettei kaikki ongelmapelaaja-asiakkaat pelanneet pelkästään räiskintä tai verkkoroolipelejä vaan asiakkaiden kertomuksissa oli noussut esille tarinoita verkkoshakin tai seikkailupeleihin upotetusta ajasta. Haastateltavista pieni osa mainitsi, että osa ongelmapelaaja-asiakkaista on sanonut pelaamisen olevan harrastus, osa asiakkaista on kokenut pelaamisen olevan liiallista. Haastateltavat nostivat esille lisäksi asiakkaiden kokemuksia siitä, että ”pelaan kun ei ole mitään tekemistä” tai ”kun ei ole ketään kaveria”.

Haastattelussa enemmistö vastaajista yhdisti liiallisen pelaamisen synnyin lapsuuteen ja haastateltavat kokivat lapsen tai nuoren kasvuympäristössä olevan häiriöitä, jotka aiheuttavat lapselle kokemuksen turvattomuudesta tai kelpaamattomuudesta. Turvattoman lapsuuden kokemuksen katsottiin vaikuttavan normaalin ikätasoisen kehityksen keskeytymiseen.

Haastateltavat kokivat, että kaikista digitaalisten viihteellisten pelien pelaajista vain osalla lapsuuden kokemuksiin kuuluu näitä kokemuksia. Haastateltavien mukaan nämä tekijät selittävät pääsääntöisesti sen miksi vain osa kaikista viihteellisten digitaalisten pelien pelaajista on ongelmapelaajia. Samalla tavalla käänteisesti tästä syystä pelaaminen pysyy suurimmalla osalla pelaajista hallinnassa. Haastateltavien kokemukset olivat yhteneväisiä siltä osin, että näille nuorille pelaaminen ja pelimaailma tuntuu paikalta jossa tapahtuvista asioista hän voi itse päättää ja jonka kulkuun voi vaikuttaa suoraan itse. Pelien katsottiin olevan lisäksi ympäristö, jossa nuoren yksinäisyys häviää ja jossa on helpompi ja mukavampi olla kuin ympäristössä, jossa monella

haastateltavien asiakkaista on taustalla koulukiusaamista, yksinäisyyttä ja tunne siitä ettei ole mitään muutakaan mitä voisi tehdä. Haastateltavat olivat kaikki yksimielisiä siitä, että liiallinen pelaaminen on pääsääntöisesti oire jostain muun elämän ongelmasta. Näiksi ongelmiksi nimettiin perheen aikuisten henkinen poissaolo ja jaksamisen puute, joka on jättänyt lapsen tai nuoren yksin. Jaksamisen puutteen ja henkisen poissaolon syiksi haastateltavat mainitsivat vanhempien tai vanhemman mielenterveys- ja päihdeongelmat, parisuhdeongelmat tai työelämän kiireet. Moni haastateltavista nosti esille lisäksi kasvavan nuoren tarpeen hyväksynnälle, jota edellä mainitun kaltaisessa kasvuympäristössä ei välttämättä saa osakseen. Koska moni haastateltavista kuvasti asiakkaat lisäksi omassa vertaisten ryhmässä ulkopuoliseksi ja yksinäiseksi ovat pelit sekä pelimaailman kontaktit saattaneet muodostua tällöin siksi elementiksi, josta saa hyväksyntää ja onnistumisen kokemuksia. Tällöin pelit muodostuvat houkuttelevammaksi ympäristöksi kuin mitä ympärillä oleva, pelien ulkopuolinen maailma. Tämä teema toistui useassa haastattelussa ja joissain haastatteluissa useaan otteeseen eri vaiheissa haastateltavan vastauksia. Yksi haastateltavista nosti esille tämän lisäksi koulukunnan, jonka mukaan pelejä pelaavista osalla olisi biologinen alttius riippuvuuden syntymiselle. Tässä tilanteessa pelien tuottamat ärsykkeet laukaisivat pelaajassa viritystilan, jolloin dopamiinitaso nousee, pelaamiseen yhdistyy hyvä olo, joka toimii pohjana riippuvuuden muodostumiseen. Haastateltava viittasi puheessaan persooniin, joilla oli biologinen alttius riippuvuuteen, samalla tavalla kuin osalla väestöstä on taipumus substanssi- tai käyttäytymisriippuvuuksiin.

5.4. Ongelmapelaajan profiili

Haastateltavat kuvasivat niitä tekijöitä tai määreitä, joiden perusteella voidaan sanoa, että joku asiakkaista on ongelmapelaaja. Vastausten aikana kaksi haastateltavista erotti toisistaan ongelmapelaajan ja peliriippuvaisen määritteet. Nämä haastateltavat sanoivat, että ovat koko työuransa aikana törmänneet vain yhteen tai kahteen asiakkaaseen, joita voisi kutsua peliriippuvaiseksi. Peliriippuvaisuutta he kuvailivat toisessa tapauksessa asiakkaan tapana elää pelimaailmassa silloinkin kun ei ollut tietokoneen tai konsolin ääressä. Haastateltava toi esille, että tässä tapauksessa asiakkaalla oli selkeästi muita mielenterveydellisiä ongelmia. Toinen haastateltavista liitti eroavaisuuden ongelmapelaamisen ja peliriippuvaisuuden välillä siihen, että peliriippuvaisen kaikki valveillaoloaika menee pelejä miettiessä tai pelatessa. Muissa haastatteluissa peliriippuvaisuus-termiä ei mainittu. Määrittelyn suhteen haastateltavien vastaukset olivat hyvin yhteneväisiä. Selkeimmäksi haittavaikutukseksi nousi pelaamiseen kulutettavan ajan määrä, se

nousi esiin kaikissa haastatteluissa. Yksi haastateltavista määritteli ongelmapelaajia nimikkeellä ”aikapelaajat”. Suurin osa haastateltavista osasi arvioida käytettyä aikaa hyvin tarkasti asiakkaiden kanssa käytyjen keskustelujen perusteella, kahdella haastateltavista ajallisen käytön määrä oli oma arvio. Toisaalta osa haastateltavista ei pystynyt arvioimaan ajallista määrää tarkasti. He ilmaisivat pelaamista esimerkiksi, että asiakkaiden pelaaminen on ”jokaöistä, että on siellä netissä kokoonnuttu ja pelattu”. Pelaamisen ajallisen määrän lisäksi yli puolet haastatelluista sanoi pelaajien vuorokausirytmien olevan sekaisin. Työntekijän ja asiakkaan välisissä keskusteluissa koulunkäynnin tai opiskelun etenemisen vaikeudet olivat usein yhteydessä vaikeuksiin herätä aamuisin kouluun kun pelaaminen on kestänyt koko yön. Pelaamisen vuorokausirytmien sekoittuminen oli useassa vastauksessa yhteydessä siihen, että asiakas on osa ryhmää, joka kokoontuu tiettyinä aikoina pelaamaan. Osassa näistä vastauksista nousi esille, että asiakkaan peliryhmä tai kilta koostui eri puolilta maailmaa olevista pelaajista ja aikaerojen vuoksi yhteinen pelaamisaika sattui suomalaiselle pelaajalle myöhäisen illan tai yön puolelle. Haastateltavat arvioivat pelaamiseen kuluvan ajan olevan keskimääräisesti neljästä kahdeksaan tuntia päivässä. Pienin arvio oli kahdesta tunnista ylöspäin ja suurin arvio oli kymmenestä tunnista ylöspäin päivässä. Muut arviot olivat neljästä kuuteen tuntiin tai kuudesta kahdeksaan tuntia päivässä. Verrattaessa laajempiin pelaamista kartoittaviin tutkimuksiin havaitaan, että kohderyhmän ajallinen resursointi pelaamiseen on selkeästi keskimääräistä suurempi. Osalla asiakkaista pelaamiseen käytettävä aika oli arkipäivinä pienempi ja nousi viikonloppuisin. Osalla haastateltavien asiakkaista pelaaminen oli vallannut samankokoisia ajallisia määriä riippumatta siitä oliko kyseessä arkipäivä tai viikonloppu. Tähän vaikutti osittain se minkä ikäinen asiakas oli. Haastatteluissa nousi esille havainto, jonka mukaan pelaamisen rajaaminen on helpompaa silloin mitä nuoremmasta asiakkaasta on kyse. Lähestyessä täysi-ikäisyyttä tai täysi-ikäisenä asiakkaiden vanhemmat eivät pysty enää rajaamaan asiakkaiden pelaamista. Lisäksi asiakkaiden ympäristö vaikuttaa osittain pelaamisen määriin. Osa haastatelluista toi esille havainnon, jossa yksinhuoltajaperheissä laaditut säännöt pelaamiseen käytettävästä ajasta ei pidä paikkaansa enää toisen vanhemman luona ollessa. Puolet haastateltavista nosti esille konfliktit, jotka aiheutuivat ongelmapelaajien pelaamisen rajoittamispyrkimyksistä. Näistä vastaajista kaikki puhuivat alaikäisistä asiakkaista. Konfliktit olivat aiheutuneet tilanteissa, joissa asiakkaan vanhemmat ovat pyytäneet tai käskeneet asiakkaan lopettamaan pelaamisen. Pelaamisen lopettaminen on aiheuttanut asiakkaassa muutoksen tunnetilassa joka on vaihdellut ärtyneisyydestä fyysiseen väkivaltaan vanhempiaan kohti. Useampi haastateltavista mainitsi tilanteita, joissa asiakas on joko rikkonut tavaroita kotona tai lyönyt pelaamisen keskeyttänyttä vanhempaa. Nämä haastateltavat toivat esille lisäksi sen, että usein juuri tämänkaltainen konfliktitilanne on saanut vanhemmat hakemaan apua vallitsevaan tilanteeseen.

Tilanteet joista konfliktit aiheutuvat ovat usein olleet sellaisia, jossa vanhemman mielestä asiakkaalle on sanottu useaan otteeseen, että pelaaminen tulisi lopettaa ja tämä ei sitä halua tai kykene lopettamaan. Nuoren näkökulmasta tietokone tai konsoli sammutetaan kesken kriittisen kohdan pelin kuluksa. Yksi haastateltavista kuvaili tilannetta seuraavasti: ”äiti seisoo siinä vieressä ja jankuttaa, että nyt nyt nyt ja sä (asiakas) vastaat sille semisti, että joo joo joo, mut sä et sisäistä sitä, että oikeesti se on tossa tunnin koht tolkuttanut ja sitten kun se vetää (kuvaillee johtojen vetämistä seinästä) niin sehän on tosi iso vääryys, et sillä lailla kumpikaan ei oo väärässä”.

Ajallisen pelaamisen lisäksi toinen keskeinen määritelmä liittyi liiallisen pelaamisen vaikutuksista muun elämän osa-alueiden kapenemiseen. Näistä osa-alueista suurimpana mainittiin pelaamisen vaikutus koulu- tai opiskelumenestykseen. Haastattelussa ei noussut esille yhtäläistä teemaa sen suhteen olivatko ongelmapelaajat yläasteen jälkeisenä aikana ammattikoulussa tai lukiossa. Ainoastaan yksi haastateltavista sanoi, että hänen asiakkaat ovat pääsääntöisesti lukiossa opiskelevia poikia. Haastateltavista kolme mainitsi, että alaikäisten osalta yksi keskeinen syy ongelmapelaajien hoitoon ohjauksessa olikin koulumenestyksen laskeminen tai jopa koulunkäynnin keskeytyminen. Näissä tapauksissa haastateltavat sanoivat, että pelaaminen on saattanut olla jo pidempään runsasta mutta siihen reagoidaan vasta kun koulusta otetaan yhteyttä tai kun vanhemmat huomaavat kouluarvosanojen huomattavan laskemisen. Toinen koulunkäyntivaikeuksiin johtuvista syistä paikallistettiin kahteen tekijään. Kaikki haastateltavat olivat havainneet asiakkaiden vertaisiaan heikommat sosiaaliset taidot tai vaikeudet sosiaalisten suhteiden luomisessa tai ylläpitämisessä. Toinen koulunkäyntiä vaikeuttava tekijä, joka nousi esille noin puolessa haastatteluissa, oli asiakkaiden keskuudessa suuremman koulukiusaamistaustan omaavien määrä. Osa haastateltavista korosti ettei kaikilla heidän ongelmapelaaja-asiakkailla ole ollut koulukiusaamistaustaa mutta aihepiiri on ilmentynyt keskusteluissa useasti. Haastateltavat yhdistivät mahdolliset koulukiusaamistapaukset osittain heikkoihin sosiaalisiin taitoihin, jonka vuoksi asiakas on saattanut joutua kiusaamisen kohteeksi muita helpommin. Haastateltavista yksi kuvaili ongelmapelaajia nuoriksi, jotka erilaisuutensa vuoksi joutuvat vertaisten keskuudessa ulos ryhmistä ja koki tämän erottuvuuden vaikeuttavan sosiaalisten suhteiden muodostamista vertaisten ryhmiin. Tämä erilaisuus tuotiin esille muillakin tavoin haastatteluissa. Yli puolet haastateltavista mainitsi ongelmapelaajien olevan lisäksi poikkeuksellisia tai erilaisia nuoria. Havainto tuli esille varsinkin kun haastateltavia pyydettiin vertaamaan ongelmapelaajia muuhun asiakaskuntaansa. Kysyttäessä miten he tätä erilaisuutta kuvailisivat liittyivät vastaukset käsitteisiin kuten ”oman tien kulkija” ”hyvin herkkä ja älykäs nuori” tai ”syvästi ja herkästi kokevia nuoria”. Asiakkaita kuvattiin lisäksi yksilöiksi, joilla oli sosiaalista ahdistuneisuutta tai jotka olivat muita vertaisia herkempiä ahdistumaan. Kaksi haastateltavista mainitsi tässä yhteydessä nuorten

olevan introverttejä, kaksi muuta haastateltavaa mainitsi samankaltaisen huomion sanalla ”sisäänpäin kääntynyt”.

Liiallisen pelaamisen vaikutukset koulunkäynnin lisäksi osuivat haastateltavien mukaan harrastusten, ystävyysuhteiden tai seurustelusuhteiden vähenemiseen tai loppumiseen. Haastateltavat eivät pystyneet tarkasti sanomaan oliko asiakkaiden sosiaalisten suhteiden vähyys tai puute seurausta liiallisesta pelaamisesta vai pelasivatko asiakkaat paljon koska ei ollut ketään jonka kanssa viettää aikaa. Mainintoja vastauksissa löytyi niin sen puolesta, että pelaamisen vuoksi kaverit vähenee sekä sen suhteen ettei asiakkaalla ole kavereita siinä fyysisessä ympäristössä niin koulussa kuin vapaa-ajallakaan. Sosiaalisten suhteiden vähenemisestä tai sen kokonaisesta puuttumisesta mainittaessa nousi kaikilla vastaajilla esille uudestaan asiakkaiden heikommat sosiaaliset taidot tai sosiaalinen kömpelyys sekä arkuus ottaa kontaktia. Nämä tekijät yhdistyivät lisäksi aiemmin mainittuihin havaintoihin ahdistusherkkyydestä ja herkästi kokevista persoonallisuuksista. Vastauksissa suurin osa koki sosiaalisen taitamattomuuden tai sosiaalisen ympäristön ongelmien olevan enemmänkin syy peleihin uppoutumiseen kuin, että sosiaaliset taidot heikentyisivät liiallisen pelaamisen vuoksi. Valtaosa vastaajista ilmaisi, että pelit saattavat olla asiakkaille ympäristö, johon paetaan fyysisen ympäristön ongelmia ja yksi näistä ongelmista voivat olla vaikeudet sosiaalisissa suhteissa. Moni vastaajista tiedosti osan asiakkaista pelaavan verkon välityksellä muita ihmisiä vastaan tai yhdessä muiden pelaajien kanssa. Tätä sosiaalisuutta ei pääsääntöisesti kuitenkaan katsottu sellaiseksi, että se olisi samanarvoista kuin kohtaaminen fyysisessä ympäristössä. Haastateltavien mielestä sosiaaliset suhteet verkossa ovat enemmänkin reaaliympäristön sosiaalisia suhteita täydentäviä kuin niitä korvaavia. Ainoastaan yksi haastateltavista nosti esille mielipiteen, että sosiaaliset suhteen verkon välityksellä ovat yhtä aitoja kuin ne ovat reaali maailmassa. Haastateltavan mielestä johonkin tietyn pienen keskusteluryhmän välityksellä yksilö voi saada ystävyysuhteita, keskustelukumppaneita syvällisiin aiheisiin ja tukea elämän murheisiin ja hankaliin vaiheisiin. Kolme haastatelluista mainitsi lisäksi esille hajanaisempia mainintoja ilmiöistä, joita on liitetty ongelmapelaamiseen aiemmassa tutkimuskirjallisuudessa. Näitä määritteitä olivat liiallisen pelaamisen aiheuttama itsestä huolehtimisen väheneminen yleisesti, heikentynyt fyysinen kunto, painon lasku tai sen nousu, vähentynyt peseytyminen ja hygienia. Tämän lisäksi mainittiin piittaamattomuus omasta ulkoasusta. Tunnuksmerkkeinä tästä mainittiin pesemättömät hiukset ja piittaamattomuus hiusten kampaamisesta, vaatteiden pesusta sekä niiden yleisestä kunnosta. Haastateltavat mainitsivat, että vastapainoksi osa asiakkaista huolehti näistä osa-alueista kuitenkin joko hyvin tai edes tyydyttävästi. Ulkoisen habituksen huolitteleamattomuuden koettiin vaikuttavan lisäksi osana tilanteeseen, jossa varsinkin alaikäiset asiakkaat erottuvat helposti vertaisista nuorista.

Noin puolet haastateltavista oli tehnyt kartoituksen tai osittaisen kartoituksen asiakkaidensa perhesuhteista tai -taustoista. Loput haastateltavista eivät osanneet tarkemmin arvioida asiakkaidensa perhetaustoja. Kaksi haastateltavista sanoi ettei tarkoituksellisesti lähde avaamaan asiakkaidensa taustoja taustaorganisaation toiminnan luonteen ja tavoitteiden vuoksi. Kaksi haastateltavista oli kohdannut yhden tai kaksi tyttöä tai naista, joiden asiakkuus liittyi liialliseen pelaamiseen. Muuten asiakkaat olivat miespuoleisia. Päälimmäisiä havaintoja tutkimuksessa oli vanhemman tai vanhempien henkinen poissaolo, joka on jättänyt asiakkaan lapsena tai nuorena yksin. Syynä henkiseen poissaoloon haastateltavat nostivat esiin väsymyksen tai uupumuksen, vanhemman oman mielenterveys- päihde- tai parisuhdeväkivaltaongelman. Suurin osa haastateltavien asiakkaista on yksinhuoltajaperheistä, joista valtaosassa lapsen lähivanhempana on tämän äiti. Yli puolet vastaajista mainitsi erikseen, että ongelmapelaajat ovat pääsääntöisesti yksinhuoltajaäitien lapsia. Asiakkaan toiseen vanhempaan, joka usein oli tämän isä, välit olivat joko kylmät ja etäiset tai niitä ei juuri ollut. Haastateltavat nostivat esille etteivät kaikki asiakkaat omaa edellä kuvailtuja taustoja. Osan asiakkaat omasivat hyvät välit vanhempiinsa ja kuvailivat näiden vanhempien hätää ja ponnisteluja asioiden parantamiseksi. Asiakkaiden sisarusmäärässä, perheen sosio-ekonomisessa asemassa ei haastateltavien mukaan ollut mitään selkeätä yhdenmukaisuutta vaan näiltä taustoiltaan asiakkaat olivat hyvin heterogeeninen ryhmä.

5.5. Tulosten yhteenveto

Tulosten perusteella keskiuerto ongelmapelaaja on miespuoleinen, hiljainen ja sosiaalisesti arka digitaalisia viihteellisiä pelejä paljon pelaava yksilö, jonka sosiaaliset kontaktit fyysisessä toimintaympäristössä ovat vähäiset tai niitä ei juuri ole. Ongelmapelaajan sosiaalisia taitoja kuvailtiin lisäksi usein vähäisiksi tai kehittymättömiksi. Ongelmapelaamista on mahdollisesti edeltänyt tilanteita, jossa kasvuiässä oleva lapsi tai nuori on joutunut kokemaan yksinäisyyttä. Tämä yksinäisyys johtuu tulosten perusteella usein yksinhuoltajaperheen lähivanhemman väsymyksen tai ydinperheessä olevan parisuhde- mielenterveys tai päihdeongelman oireilun aiheuttaman aikuisen läsnäolon puutteen vuoksi. Yksinolon kokemuksia voi lisätä haastatteluista usein nousseet teemat koulukiusaamisesta tai vertaisryhmästä muuten erottautumisen kokemukset. Tällöin pelaaminen on muodostunut pääsääntöiseksi ajanvietteenä, josta saa hyvänolon ja onnistumisen kokemuksia. Toinen syy pelaamisen nousemisessa ajanvietteen keskiöön ovat sosiaalisten kontaktien saamisen mahdollisuudet. Pelaaminen verkon välityksellä muita pelaajia vastaan on mahdollisesti turvallisempi tapa hakea sosiaalista hyväksyntää sekä saada positiivista palautetta harrastuksesta, jossa pelaaja kokee olevansa hyvä.

Sosiaali- terveys- ja nuorisotyön alan ammattilaiset kuvaavat ongelmapelaajan määrittelyjä yhteneväisesti aiemman tutkimuskirjallisuuden kanssa vaikkakin näitä määrittelyjä ei tunneta eikä pääsääntöisesti käytetä ongelmapelaamisen tunnistamiseen. Ongelmapelaamisen keskeinen määrite ei ole siihen käytetty aika. Ongelmapelaamisen keskeiset määritteet ovat pelaamisesta aiheutuneet haitat elämän muihin osa-alueisiin, pelaamisesta aiheutuneet konfliktit sekä pelaamisen hallinnan heikentyminen.

6. POHDINTA

Ongelmapelaaminen on tullut näkyviin eri ammattikuntien edustajien työssä pääsääntöisesti viimeisten 5-10 vuoden aikana ja on ammattilaisten mielestä marginaalinen ryhmä muiden ryhmien joukossa. Eri ammattikuntien edustajien pääkohderyhmät ovat valtaosin edelleen ohjautuneet hoitoon muiden syiden vuoksi, pääsääntöisesti päihde- tai mielenterveysongelmien vuoksi tai esimerkiksi sosiaalialan työntekijöillä toimeentuloasiakkaiden keskuudessa opiskelu- tai työpaikan puutteen vuoksi. Haastattelujen yhteydessä tuli esille, että pelaaminen on ammattilaisille tuttu aihe pääsääntöisesti ongelmapelaajien kohtaamisen kautta niin sosiaali- terveys- kuin nuorisotyön alalla. Digitaalinen viihdepelaaminen näyttäytyy usein ongelmatilanteen kautta ja syvempi ymmärrys pelikulttuurista sekä sen merkityksestä asiakkaalle puuttuu. Vastapainoksi haastatteluissa nousi esille lisäksi kaksi hyvin pelikulttuurin tuntevaa ammattilaista ja heidän näkemys ongelmapelaajista oli kuitenkin samansuuntainen kuin niiden, joilla digitaalinen pelaaminen ei ole omakohtaisesti tuttua. Vaikka työntekijöistä kaikki osasivat nimetä esimerkiksi peligenren tai jonkin tietyn pelin, jota asiakkaat pelasivat, ei tietämys ollut tätä syvempää. On hyvin mahdollista, että sosiaali- ja terveysalan sekä nuorisotyön kentällä tilanne on yleisestikin se, ettei digitaalinen viihdepelaaminen ole tuttu aihealue. Tätä oletusta tukee havainto siitä, että haastateltavat ovat muodostuneet omassa työorganisaatiossaan pelaamisesta eniten tietäväksi ja joissain tapauksissa haastateltaville ohjattiin kaikki ongelmapelaajaksi määritellyt asiakkaat koko toimipaikan tasolla. Pelejä ei kuitenkaan nähty pääsääntöisesti negatiivisiksi vaan niistä nähtiin olevan paljon positiivistakin vaikutusta. On mahdollista, että juuri asiakaskontaktien kautta saatu tietämys on tuonut haastateltaville pelaamisesta ja sen merkityksistä pelaajalle syvemmän kuvan. Varsinkin laajemmin tietokoneella harrastaminen nähtiin positiiviseksi ja hyödylliseksi sopivassa mittakaavassa. Tätä perusteltiin useassa haastattelussa näkemyksellä, jonka mukaan nyt nuoret asiakkaat tulevat olemaan tulevassa opiskelu- ja työelämässä paljon tekemisissä tietoteknisten laitteiden ja interaktiivisen median tuottamissa toimintaympäristöissä. Ne työntekijät, joilla ei ollut omakohtaista tietämystä digitaalisesta pelaamisesta tiedostivat itsekkin tämän mutta eivät nähneet sitä puutteena tai

ongelmallisena. Kuitenkin, on mahdollista, että suurin osa sosiaali- ja terveysalan sekä nuorisotyön alan ammattilaisista ei näe pelaamista yhtä positiivisena. Tähän voi vaikuttaa se, että ilman omaa pelikokemusta tai asiakaskontaktia ongelmapelaajien kanssa, muodostuu käsitys digitaalisesta viihteellisestä pelaamisesta toisen käden tiedon kautta kuten median välittämän kuvan, lastensuojelujärjestöjen valistusmateriaalin tai tutkimusten kautta. Median välittämä kuva digitaalisesta pelaamisesta on kuitenkin usein hyvin väritynyttä ja huonoimmillaan virheellistä. Aiemmat tutkimukset ongelmapelaamisesta ovat hyvin vaihtelevia niin tuloksiltaan kuin laadultaankin eikä niiden perusteella voida sanoa vielä tässä vaiheessa täysin yksiselitteisiä tuloksia. Niin median otsikoinneissa kuin tutkimuksessakin menee usein sekaisin rahapeliongelmat sekä digitaalisen pelaamisen ilmiöt. Nämä kaikki yhdessä voivat vaikuttaa siten, että kohdatessaan ongelmapelaajia ensimmäistä kertaa, voi huomio keskittyä pelkästään pelaamiseen eikä välttämättä ongelmiin, jotka pelaamisen pariin on alun perin ajanut. Haastatteluista nousi esille tarpeita koulutuksen järjestämisestä eri alojen ammattilaisten kouluttamiseksi ja mahdollisten vääristyneiden käsitysten korjaamiseksi. Tämän koettiin parantavan asiakaskontaktin syntymistä ja hoidon onnistumisen edellytyksiä.

Alaikäiset asiakkaat ohjautuvat hoitoon jonkun kolmannen osapuolen taholta. Näitä tahoja olivat asiakkaan vanhemmat, koulun henkilökunta tai sosiaalityön ammattilaisten taholta. Usein alaikäisten osalla hoitoon hakeutumisen on laukaissut konfliktitilanne, joka on aiheutunut pelaamisesta tai pyrkimyksestä sen rajoittamiseen. Nämä konfliktit voivat olla riitelyä tai jopa fyysistä väkivaltaa, joka kohdistuu joko kodin irtaimistoon tai pelaajan vanhempiin. Konfliktit ovat usein kuitenkin kulminaatio pidempään jatkuneelle keskustelulle pelaamisen määristä, varsinkin alaikäisten asiakkaiden kohdalla. Mikäli alaikäiset asiakkaat ohjautuvat haastateltaville koulun oppilashuoltoryhmän, kuraattorin tai terveydenhoitajan läheteellä on syynä useasti asiakkaan huonontunut opintomenestys tai koulusta putoamisen vaara. Haastateltavien mukaan näissä tapauksissa on usein taustalla asiakkaiden pidempiaikainen olematon tai puuttuva vertaissuhteiden määrä heidän fyysisessä ympäristössä koulussa ja vapaa-ajalla. Sosiaalisten suhteiden olemattomuus on vaikuttanut koulunkäynnin vähentymiseen joko osittain tai voimakkaasti. Alaikäiset asiakkaat lastensuojelun toimipisteissä ovat harvemmin asiakkaan pelkän ongelmapelaamisen kanssa vaan syynä on useimmiten perheen aikuisten kykenemättömyys pitää huolta lapsen turvallisesta kasvuympäristöstä. Täysi-ikäisten asiakkaiden osalta useimmiten hoitoon hakeudutaan itse vapaaehtoisesti mutta syy hakeutumiseen on usein jokin muu seikka kuten masennus, väsymys, unirytmien muutokset ja unettomuus tai koulu- tai työpaikan hakemisen vaikeudet sekä työttömyys ja toimeentuloasiakkuus. Vasta asiakassuhteen alkamisen jälkeen selviää, että keskeisin ajanviettomuoto on digitaalinen viihdepelaaminen ja että sen mittasuhteet

täyttävät ongelmallisen pelaamisen määreet. On mahdollista, että näiden eri ammattilaisten asiakkaat ovat otoksia ongelmapelaajaksi kutsutun digitaalisen pelaajan vaiheista eri ikäryhmissä. Ammattilaisten kuvaukset ongelmapelaajan oireista olivat yhteneväisiä jokaisessa ikäryhmässä. Tätä oletusta varten tulisi kuitenkin saada haastateltua isompi otos eri-ikäisten kanssa työskentelevistä ennen kuin se voitaisiin vahvistaa.

Eri ammattilaisten työn tavoitteet vaihtelevat ja asiakassuhteiden pituudet vaihtelivat yhdestä tapaamiskerrasta usean vuoden asiakassuhteisiin. Laadullisesti asiakassuhteet olivat kertaluontoisia tukitoimia joko asiakkaalle itselleen ja hänen vanhemmilleen tai ne saattoivat olla pitkäkestoisempia terapeuttisia korjaavia asiakassuhteita. Alaikäisten asiakkaiden kohdalla sanottiin, että osa asiakassuhteista loppui kun asiakkaan vanhemmat olivat saaneet helpotusta oman lapsen määrällisesti suuresta pelaamisesta syntyneeseen hätään. On mahdollista, että näiden ammattilaisten asiakaspiiriin tulee näkyviin vain osa niistä pelaajista, joilla pelaaminen on muuttunut ongelmalliseksi. Tämä nousi esille huolen muodossa kolmessa haastattelussa. Osa haastatelluista pohti mahdollisuutta, että osa ongelmapelaamisongelmasta ei nouse esille ennen heidän täysi-ikäistymistä. Tässä yhteydessä eri alojen ammattilaiset pohtivat lisäksi mahdollisuutta jossa ryhmä jota kutsutaan nivelvaiheen pudokkaiksi tai koulupudokkaiksi, olisi osittain niitä nuoria, jotka ovat kotona pelaamassa pelejä ja eriytyvät yhteiskunnasta. On mahdollista, että ongelmapelaajien määrä on suurempi kuin mitä eri ammattilaisten pariin ohjautuu. Tätä oletusta tukevat seuraavat havainnot. Alaikäisten kohdalla suurin syy hoitoonohjaukselle olivat pelaamisen rajoittamisesta aiheutuneet konfliktit tai koulumenestyksen laskeminen. Kuitenkin, mikäli haastattelun mukaan ongelmapelaamisen taustalla olisi perhetausta jossa nuori jää yksin on mahdollista, että osalle nuorista pelaaminen on täysin rajoittamatonta ja sitä kautta konflikteja, joiden vuoksi hoitoon ohjataan, ei synny. Toisekseen, on mahdollista lisäksi, että ongelmapelaajaksi määritelty nuori voi ylläpitää koulumenestystä, josta ei aiheudu esimerkiksi oppilashuoltoryhmän kautta hoitoonohjausta. Niin täysi-ikäisten kuin alaikäisten kohdalla on mahdollista lisäksi, että hoitoon ohjaudutaan jostakin muusta syystä kuin pelaamisen ongelmallisuuden vuoksi. Tästä oli havaintoja niissä haastatteluissa, joissa haastateltavien asiakkaisiin kuului täysi-ikäisiä asiakkaita. Ongelmapelaaja-määrityksen antaa pääsääntöisesti aina joku muu kuin pelaaja itse. Määrittely on peräisin joko asiakkaan vanhemmilta tai hoitoon ohjanneelta taholta. Täysi-ikäisten asiakkaiden kohdalla määrittelyä käyttää hoitava työntekijä mutta vain puhuessa kollegoiden kanssa. Asiakkaan kanssa saatetaan puhua ongelmallisesta pelaamisesta tai liikaa pelaamisesta. Ongelmapelaajaksi määritellyn ryhmän asiakkaat eivät itse välttämättä koe olevansa ongelmapelaajia vaikka näkisivät liiallisen pelaamisen aiheuttavan ongelmia johonkin elämänsä osa-alueeseen. Tämä voi johtua joko siitä, etteivät näe pelaamisen itselleen ongelmaksi tai että kokevat pelaamisen olevan itselleen

pakopaikka jostakin muusta, jonka kokevat pääasialliseksi ongelmaksi. Näistä jälkimmäistä tulkintaa tukisi useamman haastateltavan esiin nostamat asiakkaidensa toteamukset siitä, että pelaavat digitaalisia pelejä ”koska mitä mä sitten tekisin” tai ”pelaan kun ei oo muutakaan”. Haastateltavat puhuivat itse haastattelun aikana kohderyhmästään asiakkaina, ongelmapelaajina tai nuorina. Ongelmapelaaja-määrittelyn taustalla ei pääsääntöisesti käytetä mitään olemassa olevaa ongelmapelaaja-kriteeristöä. Haastateltavista ainoastaan yksi käytti olemassa olevaa ja aiempaan tutkimukseen perustuvaa ongelmapelaamisen arviointikriteeristöä. Toinen haastateltavista käytti arviointikriteeristöä, joka perustui hänen omaan työkokemukseen ja havaintoihin ongelmapelaajista sekä aiempiin, muita riippuvuuksia arvioiviin, arviointikriteeristöihin. Kaksi haastateltavista kertoi kehittävänsä jonkinlaista arviointikriteeristöä. Haastatellut ammattilaiset korostivat arviointikriteeristöjen olevan enemmänkin keskustelun pohjana kuin diagnoosin luomisen välineitä. Tutkimuksen aikana tuli ilmi, että kriteeristöille olisi tarvetta ja että niitä edelleen kuitenkin käytettäisiin keskustelun pohjana, ei niinkään diagnoosin tekemistä varten. Haastateltavat toivat esille lisäksi sitä, että olemassa oleva kriteeristö auttaisi hahmottamaan heille hiukan tuntematonta kulttuuria. Tutkimuksessa pyydettiin ammattilaisia kuvaamaan sitä mitkä kriteerit tulisi täytyä että voidaan puhua ongelmapelaajasta. Määrittelyt ovat siis työntekijöiden työn kautta tekemistä havainnoista eikä pääsääntöisesti perustu aiempiin ongelmapelaamista määritteleviin kriteeristöihin. Nämä havainnot olivat hyvin yhteneväiset ja kertovat siitä, että ongelmapelaajaksi kutsumansa ryhmä on pääsääntöisesti hyvin samankaltainen ja erotettavissa muista asiakasryhmistä erottuvaksi. Tämä on lisäksi yksi tutkimuksen keskeisistä havainnoista. Ongelmapelaamisen tunnusmerkeiksi mainittiin pääsääntöisesti ajallisesti runsas pelaaminen sekä siitä aiheutuvat häiriöt unirytmien, koulumenestykseen, läheisiin ihmissuhteisiin, aiempiin harrastuksiin sekä ikätasoiseen kehitykseen. Kahdesta pääasiallisesta ongelmapelaamisen tunnusmerkeistä suurimpana mainittiin suuri ajallinen käyttö. Ongelmapelaajaryhmä pelaa ajallisesti huomattavasti enemmän kuin mitä aiemmissa tutkimuksissa saadut keskiarvot ovat olleet. Pelaajabarometri 2011 (Karvinen & Mäyrä, 2011) mukaan keskimääräinen pelaamiseen käytettävä aika on 3,23 tuntia viikossa ja Tilastokeskuksen ajankäyttöä kuvaavan tilaston mukaan 10-24-vuotiailla miehillä 4 tuntia ja 40 minuuttia viikossa. Haastateltavien mukaan ongelmapelaaja-asiakkaat käyttävät pelaamiseen keskimäärin neljästä kahdeksaan tuntia päivässä eli viikkotasolla 27 – 56 tuntia. Verrattuna valtakunnalliseen keskiarvoon pelaavat ongelmapelaaja-asiakkaat viikossa huomattavasti paljon, minimissään kuusi kertaa, enemmän kuin keskimääräinen samaan ikäluokkaan kuuluva mies. Aiempi tutkimuskirjallisuus muistuttaa, että kaikki digitaalisten pelien pelaajat, jotka pelaavat ajallisesti paljon, eivät ole ongelmapelaajia. Tällöin on enemmänkin kyse sitoutuneesta pelaamisesta, jossa pelaaminen on positiivinen voimavara yksilölle. (Wang & Chu 2007) Samoin kaikki haastateltavien

asiakkaat eivät kuitenkaan pelaa samoja tuntimääriä samalla intensiteetillä läpi vuoden. Haastateltavat toivat esille kokemuksia, joissa asiakkaat olivat kuvailleet paljon aikaa vievää pelaamisen olevan kausiluontoista ja sijoittuvan esimerkiksi jonkin tietyn pelin julkaisuajankohtaan. Toinen ongelmapelaamiseen liittyneistä keskeisistä tunnusmerkeistä liittyi pelaamisen aiheuttamiin konflikteihin. On mahdollista, että pelaamisen aiheuttamat konfliktit ovat merkki peliharrastuksen muutoksessa jolloin aiemmin positiivisena voimavarana toiminut harrastus muuttuu ongelmalliseksi. Yllä mainitulla ajankäytöllä on välttämätöntä, että pelaaminen aiheuttaa häiriöitä elämän kolmeen ajankäytölliseen perusosaan, uneen, vapaa-aikaan sekä opiskeluun tai töihin. Kaikissa haastattelussa nostettiin esille ongelmapelaamisen aiheuttamat haitat joko joihinkin tai yhteen näistä osa-alueista. Kun digitaaliseen viihdepelaamiseen kulutetaan niin paljon aikaa, on ymmärrettävää, että se vaikuttaa haittaavasti läheisiin ja muihin sosiaalisiin suhteisiin, opiskeluun tai työntekoon sekä syrjäyttää aiempia harrastuksia. Tämän seurauksena on todennäköistä, että käyttäytymisestä aiheutuu konflikteja pelaajan ja lähiympäristön ihmisten kanssa. Mikäli näin ongelmallinen pelaaminen on jatkunut pitkäkestoisesti, on oletettavaa lisäksi, että se vaikuttaa yksilön fyysiseen kuntoon sekä ulkoisen habituksen heikkenemiseen. On mahdollista, että tämänkaltainen mekanismi nopeuttaa eriytymistä fyysisen ympäristön sitoumuksista ja lisää sidonnaisuutta sekä ajallista resursointia digitaalisten pelien kuluttamiseen. On huomattava kuitenkin, että haastateltavista kaikki toivat esille sen, että tämänkaltainen asioiden kulku ei koske kaikkia heidän ongelmapelaajaksi määriteltyjä asiakkaita.

Mikäli verrataan haastateltavien antamaa määritelmää ongelmapelaajasta aiemman tutkimuskirjallisuuden määritelmiin, huomataan, että kriteeristönä toimivat ajallinen määrä, pelaamisesta aiheutuvat haitat muihin elämän osa-alueisiin sekä pelaamisesta aiheutuvat konfliktit. Griffithsin mallin kriteeristöjen mukaan nämä ovat vain osa niistä kriteeristöistä, joiden perusteella voitaisiin määritellä yksilö ongelmapelaajaksi. Ajallinen käyttö voi olla yhteydessä pakkomielleisyyteen ja sietokyvyn kasvamiseen. Haastattelumateriaalissa on viitteitä siihen, että pelaamista on vaikea lopettaa ja että mitä pidempään vuosien varrella on pelannut, sitä enemmän siihen menee aikaa. Toinen aiemmista kriteeristöistä löytyvä kohta on ristiriita ja se on yksi keskeisistä ongelmapelaamisen kriteereistä Griffithsin mallissa. Koska haastateltavat ovat ongelmapelaajien kanssa työskenteleviä, eivät ongelmapelaajia, ei ole mahdollista arvioida miten paljon pelaaminen vastaa mielialan vaihteluun tai aiheutuuko pelaamisen lopettamisesta vierotusoireita. Haastateltavista kaksi mainitsi, että mikäli asiakkaat pyrkivät rajoittamaan pelaamista oli heillä ymmärrys, että pelaaminen vei jossain vaiheessa uudestaan mennessään ja mekanismi muistutti luonteeltaan retkahtamista. Tutkiessa ongelmapelaajia ammattilaisten asiakasryhmänä on keskiössä näiden ammattilaisten näkemys asiakaskunnastaan. Olisi siksi erittäin

tärkeää tehdä tutkimusta, jonka kohderyhmänä olisivat ongelmapelaajat. Tällöin olisi mahdollista saada selville onko näiden ammattikuntien ongelmapelaajiksi nimeämällä asiakkailla aiempien ongelmapelaajakriteeristöjen tunnusmerkkejä. Ongelmapelaaja-asiakkaiden perhetaustoiksi mainittiin usein yksinhuoltajaperhe, jossa lähivanhempana toimii nuoren äiti. Näissä perheissä asiakkaan suhteet isään olivat etäiset tai niitä ei ollut ollenkaan. Tämä tukisi Shottonin havaintoa siitä kuinka läheiset isä-poikasuhteet vaikuttivat suotuisasti yksilön itsetuntoon sekä kykyyn muodostaa suhteita vertaisiin (Shotton, 1989, 131). Isäsuhteen puuttuessa voi nuoren kasvussa muodostua sosiaalisten tilanteiden pelkoa, joka johtaa useimmiten vähäisiin kaverisuhteisiin tai eriytymiseen, josta tehtyjä havaintoja aiemmin pohdinnassa on mainittu. Ne asiakkaat, joiden kotona asuivat molemmat vanhemmat, olivat usein kuvailleet perhetilannetta kriisiytyneeksi tai ongelmalliseksi joko vanhempien parisuhteen kriisitilanteen tai yhden tai molempien vanhempien päihde- tai mielenterveysongelmien vuoksi. Tämä ei kuitenkaan ole täysin yleistettävä tieto sillä haastateltavista kaikilla oli ongelmapelaaja-asiakkaina sellaisia, joiden perhetaustoissa oli kaikki pääsääntöisesti hyvin ja vanhemmat olivat asiakkaalle läsnä. Lisäksi kaikilla haastateltavilla ei kuitenkaan ollut tarkkaa tietämystä asiakkaidensa perhetaustoista, joten pohdinnat pelaajien perhetaustoista perustuvat suppeampaan aineistoon.

Toinen keskeinen havainto liittyy haastateltavien samankaltaisiin tulkintoihin ongelmapelaajista sekä ongelmapelaamisen taustalla vaikuttavista tekijöistä. Yli puolet haastateltavista pohti haastattelun aikana avoimesti onko ongelmallinen pelaaminen seurausta jostakin muun elämän ongelmasta, jonka aiheuttamaa pahaa oloa tai tyhjiötä pelaaminen täyttää vai oliko digitaalinen viihdeellinen pelaaminen niin mukaansa tempaavaa, että sen tuoma hurmio tai innostus syrjäyttää elämän kaikki muut osa-alueet. Haastateltavat toivat esille kokemuksia havainnoista, jotka tukevat heidän mukaansa molempia näkökulmia. Näistä näkökulmista haastateltavat olivat pääsääntöisesti sitä mieltä, että ongelmallinen pelaaminen olisi enemmänkin selkeästi oire jostakin muun elämän osa-alueen häiriöstä tai ongelmatilanteesta, jonka kohtaamisen sijaan heidän asiakkaansa ovat valinneet digitaalisen viihdepelaamisen. Tätä havaintoa tukee lisäksi aiempi tutkimuskirjallisuus. (Griffiths, 2000; Liu ym. 2008; Lemmens ym., 2009b; Shotton, 1989; Weinstein, 2010) Esimerkiksi Weinsteinin (2010, 274) mukaan digitaaliset pelit voivat muodostua nuorille oppimismekanismien myötä selviytymistrategiaksi, joilla pyritään käsittelemään turhautumisen ja tukalan olon tunteita sekä pelkoa. Lisäksi Hussain ja Griffiths (2009, 569) toivat esille tutkimuksessaan ongelmapelaajista, että massiiviset verkkoroolipelit tarjoavat paremman ja miellyttävämmän ympäristön kanssakäymiselle kuin pelaajan fyysinen ympäristö. Samassa tutkimuksessa ongelmapelaajat olivat itse määritelleet pelaamisen syiksi muun muassa emotionaalisen selviytymiseen sekä eskapismiin.

Tutkimuksen tuloksista on löydettävissä joitakin yhteneviä teemoja ongelmapelaaja-asiakkaista, jotka osittain voivat selittää sitä millainen on se osa viihteellisten digitaalisten pelien pelaajista, joille pelaamisesta muodostuu ongelma. Ongelmapelaajat ovat pääsääntöisesti poikia tai miehiä. Ongelmapelaajaa kuvattiin usein henkilönä, jonka sosiaaliset taidot olivat vertaisryhmään ja haastateltavien muihin asiakasryhmiin verrattuna heikommat. Asiakkailla kuvattiin olevan lisäksi vähän tai ei ollenkaan ystäviä tai kavereita omasta ikäryhmästään fyysisessä toimintaympäristössä. Tämän lisäksi haastateltavat toivat kuvaa yksilöistä, jotka ovat ahdistusherkkiä, syvästi tuntevia sekä älykkäitä. He saattavat olla aluksi hiukan arkoja mutta saattavat käydä pitkiäkin ja syvällisiä keskusteluita työntekijän kanssa. Aiemmissä tutkimuksissa on huomattu samaa. Porter ym. (2010, 125) havaitsivat tutkimuksessaan, että ongelmapelaajien keskuudessa sosiaalinen ahdistuneisuus on yleisempää kuin muiden digitaalisten pelien pelaajien joukossa. Shottonin (1989) mukaan puutteelliset tai heikot kiintymyssuhteet jossain vaiheessa lapsuuden tai nuoruuden vaiheita aiheuttaisi käyttäytymismallin, jossa yksilö käyttää tietokoneita täyttääkseen tätä puutteellista kiintymyssuhdetta. Shotton edelleen mainitsi, että tutkimuksensa tietokoneriippuvaiset saivat teknologian käytöstä riittävän palkitsemisen tunteen ja välttelivät osallistumista elämän muissa aktiviteeteissa. On mahdollista, että samanlainen mekanismi on osittain ongelmapelaamisen taustalla niissä tapauksissa, joissa yksilön suhteet vanhempiin ovat etäiset. Tätä oletusta tukee osittain havainto siitä, että vanhempien läsnäolo lapsen peliharrastuksissa vaikuttaa siihen millaisia vaikutuksia peleillä on lapseen. (Anderson ym. 2010) Haastateltavat toivat esille huomion siitä, että eri-ikäisten asiakkaiden pelaaminen olisi enemmänkin oire jostakin muusta elämän osa-alueen ongelmasta. Näiden ongelmien syinä mainittiin pääsääntöisesti huonot sosiaaliset taidot, sosiaalinen arkuus sekä heikot tai olemattomat kaveri ja ystävyysuhteet. Muita esille nousseita ongelmia olivat koulukiusaamistaustat, omien vanhempien kriisitilanteet tai päihde- ja mielenterveysongelmat. Toinen näkökulma viittaisi siihen, että digitaalisissa peleissä on jokin elementti joka vaikeuttaa pelaamisen hallintaa ja jolloin pelaaminen muodostuu ongelmalliseksi. Charlton ja Danforth (2005) toivat esille, että massiivisissa verkkoroolipeleissä pelimekanismi kannustaa jatkamaan pelaamista ja loppumaton pelillinen maailma tekee vaikeammaksi muodostaa jotakin kiintopistettä, johon lopettaa pelaaminen hetkeksi. He mainitsivat lisäksi pelimekanismin antaman positiivisen palautteen sekä sosiaalisten suhteiden tuoman kannustuksen syinä miksi ongelmapelaajaksi kutsuttu ryhmä kokee pelaamisen rajaamisen tai lopettamisen vaikeaksi. Mikäli ongelmapelaaja-asiakkaat ovat eriytyneet fyysisen ympäristön sosiaalisuudesta ja vapaa-ajan harrastuksista ja kuluttavat runsaasti aikaa digitaalisten pelien maailmoissa, on mahdollista, että ne korvaavat osittain tarvetta, joka fyysisessä ympäristössä on jäänyt puuttumaan. Suurin osa haastateltavista toi esille, että heidän asiakkaat sanovat pelaavansa pelejä muiden kanssa. Osa haastateltavista oli ymmärtänyt, että osalle

heidän asiakkaistaan verkossa pelattavissa peleissä oli kyse ryhmätoiminnasta tai ainakin toiminnasta muiden ihmisten kanssa, ei niinkään yksin pelattavista peleistä. Osa haastateltavista nimesi toimintaa esimerkiksi kiltta-toiminnaksi tai mainitsi, että asiakkaat puhuivat harjoituksista tai kokoontumisista tiettyyn aikaan tietylle pelipalvelimelle. Osa näistä kokoontumisista piti sisällään osallistujia eri puolilta maailmaa, jolloin harjoittelut tai ryhmätoiminta ajoittui yölle. Kaikki haastateltavat olivat vahvasti sitä mieltä, että verkon kautta saadut ja ylläpidettävät sosiaaliset suhteet ovat positiivisia mutta ne eivät voi olla ainoita sosiaalisia suhteita. Tätä korostettiin varsinkin niissä haastatteluissa, joissa haastateltavan asiakaskunta oli pääsääntöisesti tai painottui alaikäisiin. Haastateltavat kokivat fyysisessä toimintaympäristössä puutteellisen sosiaalisten suhteiden olemassaolon normaalia ikätasoista kehitystä haittaavaksi tai hidastavaksi. Tämän katsottiin lisäksi vaikuttavan haittaavasti kouluasteiden siirtymisen vaiheisiin, joita he kutsuivat nivelvaiheiksi. Yksi haastateltavista mainitsi, että osa ongelmapelaajista oli osannut ajoittaa ongelmallisen pelaamisen alkamisajankohdan haasteelliseen tai ongelmalliseen nivelvaiheeseen peruskoulusta toisen asteen kouluun siirtymisessä.

On mahdollista, että ongelmapelaajien joukossa on kaksi ongelmapelaamisen profiilia, jossa toisella digitaalinen pelaaminen tuo positiivisia kokemuksia ja onnistumisen kokemuksia ympäristössä, jossa asiakas on muuten tätä vaille. Haastateltavien mukaan tällä ryhmällä ongelmallinen pelaaminen vähenee silloin kun pelaamisen pariin ajanut ristiriita tai ongelma saadaan helpottumaan tai ratkaistua. Toinen mahdollinen profiili olisi sellainen, joilla on vaikeuksia hallita tai asettaa rajoja digitaalisten pelien pelaamiselle. Tällä ryhmällä pelit ovat itsessään aktiviteetti, joka laukaisee addiktoivaa käyttäytymistä. Ryhmällä ei lisäksi ole kasvuympäristössään välttämättä yksinäisyyttä tai perheessä kriisitilanteita. Haastateltavista osa pohti haastattelun aikana aikaisempia asiakkaitaan, joista osalle he eivät osanneet määrittää jotakin elämän ongelmaa, jonka vuoksi asiakas olisi alkanut pelaamaan enemmän. Näissä tapauksissa pelaamisen määrän lisääntyminen ja pelaamisen rajaamisen vaikeudet jäivät mietityttämään eikä selkeää selitystä löytynyt. Näistä profiileista ensiksi mainittu on tutkimuksen tulosten valossa selkeästi suurempi ryhmä.

Jälkimmäiseen profiiliin sopivia kuvauksia ongelmapelaaja-asiakkaista oli selkeästi vähemmän. Tästä huolimatta pohdinta tämänkaltaisesta profiilista nousi useassa haastattelussa esille. On oletettavaa, että haastateltavien asiakasryhmään kuuluvat ovat samaa ryhmää, joka nousi esille INSOGA-mallin kehittämiseen tähtäävässä tutkimuksessa (Kupiainen ym. 2009). Ongelmapelaajat ovat marginaalinen osa haastateltavien kaikista asiakkaista. INSOGA-mallia kehittäessä tutkijaryhmä (Kallio ym. 2009) havaitsi kaikista pelaajaluokitteluista addiktoituvan pelaajaryhmän, joka oli myös marginaalinen kaikkiin muihin pelaajaluokkiin verrattuna. Suurin osa kaikista digitaalisten viihdepelien pelaajista ei siis muodosta ongelmallista suhdetta pelaamiseen.

Tutkimuksessa selvitettiin lisäksi syitä sille miksi vain osalle viihteellisten digitaalisten pelien pelaajista muodostuu peleihin ongelmallinen suhde. Haastateltavien mukaan valtaosa ongelmapelaajista on niitä, joilla ongelmallinen pelaaminen olisi oire jostain muun elämän osa-alueen häiriöstä. Tämä havainto olisi yhteneväinen duaalisen intohimomallin mukaiseen mekanismiin. Havaintoa tukee Wang & Chun (2007) tutkimus, jonka mukaan pelaaminen muodostuu ongelmaksi niille, joilla pelaaminen noudattaa obsessiivisen intohimon mukaista mekanismia. Duaalisen intohimon malli (Vallerand 2007; Vallerand ym. 2003) kuvailee prosessia, jossa vain obsessiivisen intohimon kautta pelaamisesta voi tulla ongelmallista. Obsessiivisen intohimon syntyminen taustalla on harrastuksen tai aktiviteetin omaksumisen ulkoinen paine, joka voi johtua esimerkiksi huonosta itsetunnosta tai kun sosiaalinen ympäristö ei viesti hyväksyntää. Nämä havainnot ovat lisäksi yhteneväisiä havaintoja aiempiin tutkimuksiin tietokoneriippuvaisista (Shotton, 1989) ja ongelmapelaajista (Griffiths, 2000). Näissä tutkimuksissa ongelmapelaajien taustoista havaittiin haasteellisia perhesuhteita tai häiriöitä sosiaalisissa suhteissa ja taidoissa sekä huonoa itsetuntoa. Tämän tutkimuksen haastatteluissa tuli esille kuvauksia nuorista ja nuorista aikuisista, joihin edellä mainitun kaltainen kuvaus sopii ja haastateltavat toivat itse esille samankaltaisia havaintoja vastaavanlaisesta mekanismista. Vaikka tämän haastattelun otoksen vuoksi havainto ei ole yleistettävä, se voi osittain selittää sitä, miksi vain osalle viihteellisten digitaalisten pelien pelaajista muodostuu harrastuksesta ongelma. Havainnon varmistamiseksi tarvittaisiin kuitenkin tutkimusta, jonka kohderyhmänä olisivat ongelmapelaajat.

6.1. Tutkimuksen arviointi

Tutkimus toi esille tietoa pelaajatutkimuksen yhdestä osa-alueesta, ongelmapelaajista. On selvää, että on olemassa ryhmä digitaalisten pelien pelaajista, joilla on ongelma pelaamisen kanssa. Tutkimuskenttä on paikallisella tasolla vielä tuntematon. Aiempi tutkimus Suomessa on keskittynyt rahapeliongelmaisiin ja viihteellisten digitaalisten pelien ongelmallisesta pelaamisesta ei juuri ole aiempaa tutkimusta. Siinä mielessä tutkimus avaa kuvaa ilmiöstä ja suuntia tulevalle tutkimukselle. Tutkimuksen tuloksiin on voinut vaikuttaa se, että tutkijalla oli aiempi kontakti haastateltaviin ja osalle heistä oli muodostunut kuva tutkijan asiantuntijuudesta digitaalisten pelien suhteen. Koska suurin osa haastateltavista ilmoitti digitaalisten pelien olevan heille tuntemattomampi kulttuurin osa-alue, nousi haastatteluissa esille lausahduksia joissa haastateltavat antoivat asiantuntijaroolin digitaalisesta pelaamisesta haastattelijalle. Näissä tilanteissa haastattelija palautti tutkimuksen fokuksen ongelmapelaajiin ja asiantuntijuuden haastateltaville, joilla ainoastaan oli haastattelutilanteessa asiantuntemusta tutkittavasta aiheesta. Tutkimuksen tulokset eivät ole

yleistettävissä. Ne enemmänkin vahvistavat tai asettavat kysymykseen aiemman tutkimuskirjallisuuden havaintoja ja ennen kaikkea tuovat valoon ongelmapelaamista Suomessa. Jatkon kannalta tulisi aiheesta tehdä lisää tutkimusta, jossa tutkimusaineisto perustuisi materiaalinkeruuseen suoraan ongelmapelaaja-asiakkailta ja että tämän aineisto koko olisi laajempi. Viihteellisten digitaalisten pelien ongelmapelaajista tehty tutkimus on Suomessa vielä vähäistä. Tulevan tutkimuksen kohteena tulisi olla tämä kohderyhmä. Tätä puoltaa lisäksi aiemman tutkimuskirjallisuuden havainnot siitä, että rahapeliongelma ja viihteellisten digitaalisten pelien pelaamiseen muodostunut ongelma ovat toisistaan eroavia ilmiöitä eikä niitä tulisi tutkia samalla tavalla. Aiemmassa tutkimuksessa on tehty casestudy-tyylisiä tutkimuksia ongelmapelaajista (Griffiths, 2000) ja tietokoneriippuvaisista (Shotton, 1989). Tapaustutkimuksella olisi mahdollista syventää laadullisen tutkimuksen keinoin kuvaa siitä millaisia ongelmapelaajat ovat, millaisia sosiaalisia- ja pelikokemuksia heidän taustoistaan löytyy ja onko ongelman pelaamisen syntymisen mekanismi samankaltainen, joka on kuvattu duaalisen intohimon mallissa. Samoin olisi mahdollista selvittää olettamus, jonka mukaan huonojen lapsuuden ajan kiintymyssuhteiden aiheuttama huono itsetunto ja heikot sosiaaliset taidot olisivat yhteydessä ongelmallisen pelaamisen syntymiseen. Pelitutkimuksen kannalta olisi mielenkiintoista tutkia onko osalle pelaajista pelien immersio niin syvää, että pelaamisen rajaaminen on vaikeaa ja että onko tämä tilanne sidonnainen pelaajan ikätasoiseen kehitykseen tai sosiaaliseen viitekehykseen. Paikallisen tapaustutkimuksen tuloksia olisi mahdollista lisäksi verrata aiempiin kansainvälisiin tutkimuksiin. Tapaustutkimus sopisi näiden aiheiden käsittelyyn paremmin kuin määrällinen tutkimus. Määrällistä tutkimusta varten ei ole olemassa vielä sellaista kriteeristöä, jolla pystyisi erottelemaan isosta aineistosta varmuudella sellaisia yksilöitä, joilla on oikeasti ongelma pelaamisen kanssa. Tapaustutkimuksella pystyttäisiin paremmin varmistamaan siitä, että tutkimuksen kohde kuuluu ryhmään, jossa pelaaminen on ongelmallista eikä esimerkiksi sitoutunutta. Toinen ilmaisu tälle on harmoonisen intohimon tai obsessiivisen intohimon pelaamiseen muodostaneet.

Toinen keskeinen tutkimuksen kenttä, joka tutkimuksen aikana jäi selvittämättä, on digitaalisten pelien merkitys niille pelaajille, joita ongelmapelaajiksi kutsutaan. Mitä pelaajat hakevat pelaamisesta ja miten pelaajat itse kokevat pelaamisen elämässään. Tässä tutkimuksessa nousi esille havaintoja siitä, että osalla ongelmapelaajista pelaaminen on hyvin sosiaalista ja he kuuluvat organisoituun pelitoimintaan kiltta- tai klaanimuotoisesti. Olisi hyödyllistä tutkia millaisia sosiaalisia suhteita pelaajille on muodostunut ja miten nämä sosiaaliset suhteet vaikuttavat yksilön sosiaalisen pääoman kertymiseen niin pelillisissä ympäristöissä kuin reaali maailman perheeseen ja opiskeluihin liittyvissä sosiaalisissa suhteissa. On mahdollista, että ongelmapelaajiksi kutsuttu ryhmä muodostaa ensisijaisia ihmissuhteita pelikulttuurin sisällä, jolloin pelaajalle

merkityksellisimmät ihmissuhteet eivät tule näkyviin tämän reaali maailman ympäristöissä. Viimeinen havainto tutkimuksen tuloksista liittyy pelaamisen kompulsiiivisen luonteen määrittelyistä riippuvuustutkimuksen perinteiden pohjalle. Ongelmapelaamista kuvaavat määritelmät ovat peräisin pitkälti riippuvuutta arvioivista tai määrittelevistä kriteeristöistä. Myöhemmässä ongelmapelaajatutkimuksessa näitä kriteeristöjä tai malleja on tarkennettu esimerkiksi erottaakseen toisistaan ajallisesti paljon pelaavista pelaajista ongelmapelaajat ja harrastukseksi pelaavat. Tulevassa tutkimuksessa olisi yhtenä vaihtoehtona punnita voisiko ongelmapelaamisen määrittelyyn sopia riippuvuutta kuvaavien määrittelyjen rinnalle tai sen sijaan mielenterveyden häiriöitä, kuten syömishäiriöitä, kuvaavia määrittelyjä. Ovatko syömishäiriön ja ongelmapelaamisen syntymekanismit lähempänä toisiaan kuin esimerkiksi uhkapeliriippuvuuden tai substanssiriippuvuuden syntymekanismit. Onko ongelmapelaamisen pakonomaisuudessa enemmän samaa syömishäiriöihin liitettävän häiriötilan kanssa kuin käytösrippuvuuden tai substanssiriippuvuuden kanssa? Tätä pohdintaa tukevat samankaltaiset taustatekijät ilmiöiden taustalla. Syömishäiriöiden kuten anoreksia ja bulimia nervosan taustalla on havaittu olevan yksinäisyyttä, kiusaamista sekä perhesuhteiden vaikutuksia. (Pritchard & Yalch, 2009; Striegel-Moore, 2002; Stewart, 2004) Samankaltaisia havaintoja löytyi tässä tutkimuksessa ongelmapelaajien taustoista.

LÄHTEET:

- Anderson, Craig A & Iori, Nobuko & Bushman, Brad J & Rothstein, Hannah R & Shibuya, Akiko & Swing, Edward L & Sakamoto, Akira & Saleem, Muniba (2010) Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin* 2010, Vol. 136, No 2, 151-173.
- Anderson, Craig A & Gentile, Douglas A & Buckley, Katherine E (2007) *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, research, and Public policy*. USA. Oxford University Press.
- Arnesen, Anette A (2010) *Video game addiction among young adults in norway: Prevalence and health*.
- Bartle, Richard (1996) *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit muds*.
<http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm> (vierailtu 28.1.2013)
- Blinka, Lukas & Smahel, David (2011) *Addiction to online role-playing games*. Teoksessa Kimberly Young & Cristiano Nabuco de Abreu (toim.) *Internet addiction. A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. . New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 73-90,
- Caillois, Roger (2001) *Man, play and games*. Usa. University of Illinois press.
- Charlton, John P & Danforth, Ian D (2007) Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior* 23 (2007) 1531-1548
- Costikyan, Greg (2002) *I have no words & I must design: Toward a critical vocabulary for games*. Proceedings of computer games and digital cultures conference. Tampere university press.
- Gee, James P (2003) *What video games have to teach us about learnign and literacy*. New York. Palgrave Macmillan.
- Greitemeyer, Tobias & Osswald, Silvia (2010) Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and social psychology* 2010. Vol. 98, No. 2, 211-221
- Griffiths, Mark (2000) Does internet and Computer "Addiction" Exist? Some Case Study Evidence. *Cyberpsychology & Behavior*. Volume 3, Number 2. 2000
- Grüsser, S.M & Thalemann, R & Griffiths, Mark, D (2007) Excessive Computer Game Playing: Evidence for addiction and Aggression? *Cyberpsychology & Behaviour*. Volume 10, Number 2.
- Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena (2000) *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki. Yliopistopaino.
- Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula (1997) *Tutki ja kirjoita*. Helsinki. Tammi.
- Huizinga, Johan, H (1992) *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. Boston. Beacon Press.

- Hussain, Zaheer & Griffiths, Mark, D (2009) Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *International journal of mental health and addiction*. Springer Science + Business Media.
- Juul, Jesper (2005) *Half-real: Video Games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kemppainen, Jaakko (2012) *Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Pelitutkimuksen vuosikirja*. Tampere. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2012>
- Kim, Eun, J & Namkoong, Kee & Ku, Taeyun & Kim, Se, J (2008) The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic traits. *European Psychiatry* 23 212-218. Elsevier.
- King, Daniel L & Delfabbro, Paul H & Griffiths, Mark D (2010) Recent innovations in video game addiction research and theory. *Global Media Journal – Australian Edition – Volume 4:1* 2010
- Kuronen, Eero & Koskimaa, Raine (2011) *Pelaajabarometri*. Jyväskylä. Jyväskylän yliopistopaino.
- Lemmens, Jeroen & Valkenburg, Patti & Jochen, Peter (2009a) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12:77-95. Routledge. Taylor & Francis Group LLC.
- Lemmens, Jeroen & Valkenburg, Patti & Jochen, Peter (2009b) Psychosocial Antecedents of Online Game Addiction Among Adolescents. *Conference papers - International Communication Association 2009 Annual Meeting*, p1-21.
- Liu, Chennan & Liao Minli & Smith. Douglas, S (2011) An Empirical Review of Internet Addiction Outcome Studies in China. *Research on social Work Practice* 2012 22: 282. Sage Publications.
- Mäkelä, Klaus (toim.) (1998) *Kvalitatiivisen aineiston analyysi ja tulkinta*. Gaudeamus. Helsinki.
- Mäyrä, Frans (2008) *An Introduction to game studies*. Games and culture. London: SAGE Publications Ltd.
- Nielsen, Rune J & Aarseth, Espen (2011) Research report: Game Addiction Triangulated: Media Panic or Health Problem – Who Can Tell? *Think Design Play : The fifth international conference of the Digital Research Association*. Hillversum, the Netherlands. DIGRA/Utrecht School of the Arts.
- Peteri, Virve (2006) *Mediaksi kotiin. Tutkimus teknologioiden kotouttamisesta*. Tampere. Tampereen yliopistopaino Oy.
- Porter, Guy & Starcevic, Vladan & Berle, David & Fenech, Pauline (2010) Recognizing problem video game use. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry* 2010; 44:12-128
- Pritchard, Mary E & Yalch, Kyra L (2009) Relationships among loneliness, interpersonal dependency and disordered eating in young adults. *Personality and individual differences* 46, 341-346. E

- Pääjärvi, Saara (toim.) (2012) Lasten Mediabarometri 2011. 7-11 –vuotiaiden lasten mediankäyttö ja kokemukset mediakasvatuksesta. Helsinki. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2012.
- Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa (toim.) (2010) Haastattelun analyysi. Tampere. Vastapaino.
- Ruusuvuori, Johanna & Tiittula, Liisa (toim.) (2005) Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus. Tampere. Vastapaino.
- Saleem , Muniba & Anderson, Craig A. & Gentile, Douglas A. (2012) Effects of prosocial, neutral, and violent video games on children’s helpful and hurtful behaviors. *Aggressive behavior*, vol 38, 281-287.
- Salonius-Pasternak, Dorothy E. & Gelfond, Holly S. (2005) The next level of research on electronic play: Potential benefits and contextual influences for children and adolescents. *Interdisciplinary journal on humans in ICT Environments*. Vol 1, April 2005, 5-22
- Seung-A, Annie Jin (2011) ”My Avatar behaves well and this feels right”: Ideal and ought selves in video gaming. *Social behavior and personality*. 2011, 39(9), 1175-1182.
- Shotton, Margaret (1989) *Computer addiction? A study of computer dependency*. Basingstoke. Taylor and Francis.
- Southwell, Brian G & Doyle, Kenneth O (2004) The Good, the Bad, or the Ugly?: A multilevel Perspective on Electronic Game Effects. *American Behavioral Scientist* 2004 48: 391. Sage Publications.
- Stewart, Wendy (2004) The Role of perceived loneliness and isolation in the relapse from recovery in patients with anorexia and bulimia nervosa. *Clinical social work journal*. Vol. 32, no 2. Human sciences press.
- Striegel-Moore, Ruth H & Dohm, Faith-Anne & Pike, Kathleen M & Wilfley, Denise E & Fairburn, Christopher G (2002) Abuse, Bullying and discrimination as risk factors for binge eating disorder. *The American Journal of psychiatry*. 159: 1902-1907
- Vallerand, Robert, J & Mageau, Geneviève, A & Léonard, Maude & Ratelle, Catherine & Blanchard, Cèline & Koestner, Richard & Gangné, Marylène & Marsolais, Josée (2003) Les Passions de l’ Âme: On Obsessive and Harmonious Passion. *Journal of Personality and Social Psychology*
- Wang, Chih-Chien & Chu, Yi-Shiu (2007) Harmonious passion and obsessive passion in playing online games. *Social behavior and personality*. 2007, 35 (7), 997-1106.
- Weinstein, Malkiel, A (2010) Computer and Video Game Addiction – A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36:268-276.
- Wood, Richard T.A (2007) Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International Journal of Mental Health*. (2008) 6:169-178
- Yee, Nick (2005) A model of player motivations.
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php?page=4> (vierailtu 2.2.2013)

Young, Kimberly S (2004) Internet Addiction : A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. American Behavioral Scientist 004 48: 402. Sage Publications.

Uuskoski, Olli (2011) Playing video games: a waste of time... or not? Exploring the connection between playing video games and English grades. Pro gradu-tutkielma. Helsingin yliopisto.

Muut lähteet:

Internetin käyttötarkoitukset 3 kuukauden aikana iän ja sukupuolen mukaan 2012, %-osuus väestöstä: Suomen virallinen tilasto (SVT): Väestön tieto- ja viestintätekniikan käyttö [verkkajulkaisu]. ISSN=1799-3504. 2012, Liitetaulukko 12. Internetin käyttötarkoitukset 3 kuukauden aikana iän ja sukupuolen mukaan 2012, %-osuus väestöstä . Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 7.12.2012]. Saantitapa: http://www.stat.fi/til/sutivi/2012/sutivi_2012_2012-11-07_tau_016_fi.html

Suomen virallinen tilasto (SVT): Ajankäyttötutkimus [verkkajulkaisu]. ISSN=1799-5639. Muutokset 1979 - 2009 2009, 2. Ajankäytön muutokset . Helsinki: Tilastokeskus [viitattu: 7.12.2013]. Saantitapa: http://www.stat.fi/til/akay/2009/02/akay_2009_02_2011-02-17_kat_002_fi.html

Psykiatrian luokituskäsikirja. Suomalaisen tautiluokitus ICD-10:n psykiatriaan liittyvät diagnoosit. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. ISSN 2242-4776 [vierailtu: 16.12.2012] http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/90815/URN_ISBN_978-952-245-549-9.pdf?sequence=1

Tautiluokitus ICD-10. Luokitukset, termistöt ja tilasto-ohjeet. Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. ISBN 978-952-245-504-8 [vierailtu 15.12.2012] <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/15c30d65-2b96-41d7-aca8-1a05aa8a0a19>

LIITTEET:

Haastattelulomake

I. Teema

1. Tietoa työntekijästä, organisaatiosta ja asiakasmääristä
2. Ikä
3. Koulutustausta
4. Tehtävänimike
5. Voisitko kertoa vähän taustaorganisaatiostasi
6. Montako asiakasta teillä on palvelussanne vuosittain?
 - tässä yksikössä
 - onko kaupungissa muita vastaavia tahoja, jotka tekevät samaa työtä?
 - kuinka monta työntekijää teillä on jotka tekevät samaa tehtävää kuin sinä
 - kuinka monen asiakkaan kanssa teet työ vuosittain
7. Minkä ikäisiä asiakkaasi ovat?
8. Miten asiakkaat ohjautuvat sinulle?
 - miten he tulevat, ohjautuvatko tietyltä alueelta
9. Millaisia vaiheita asiakkaan asikassuhteeseen kuuluu?
 - mitä asiakkaan kanssa tehdään ensimmäiseksi
 - onko jotain tiettyjä hoitokäytäntöjä
 - miten asiakkaat itse reagoivat hoitoon
10. Millaisia tuloksia teillä on näiden asiakkaiden hoitajaksoista?
11. Kuinka moni kaikista teille tulevista asiakkaista on sellainen, joita kutsutaan ongelmapelaajaksi tai peliriippuvaiseksi

II Teema

12. Mitkä kriteerit tulee täyttyä että voidaan puhua ongelmapelaajasta?
 - onko näistä jotkin sellaisia, jotka ovat mielestäsi keskeisiä ilmiön määrittelyssä
13. Onko teillä käytössä jokin kriteeristö tai luokittelu, jonka perusteella ongelmapelaamista arvioidaan tai määritellään?
 - Kyllä: Mikä luokittelu → millainen se on?
 - Ei: Tiedätkö luokitteluita olevan tai käytetäänkö niitä missään?
14. Millaisessa roolissa nämä kriteeristöt ovat työssäsi?
15. Jos vertaat ongelmapelaajaasiakkaita ja joitain toista asiakasryhmääsi niin onko näiden ryhmien välillä jotain konkreettisia eroja?
 - entä samankaltaisuuksia?

III Teema

16. Millaisia perhetaustoja näillä ongelmapelaaja-asiakkaila on?
 - onko isä/äiti? Asuvatko yhdessä/eronneet? Uusperheet? Minkä ikäinen nuori ollut vanhempien erotessa
 - onko sisaruksia
 - millaiset välit asiakkaalla on vanhempiinsa
 - millaisessa asemassa asiakkaan pelaaminen tai pelit ovat perheessä?
17. Pelaamisen taustoista?

-milloin asiakkaat ovat aloittaneet pelaamisen?

- millaisia pelejä tämä pelaa?

- millaisin pelivälinein ja missä laitteistot ovat sijainneet?

18. Mitä muuta asiakkaat tekevät pelilaitteistolla?

19. Onko jokin tietty pelityyppi, joka olisi noussut erityisesti esiin ongelmapelaamisen yhteydessä?

- Jokin peligenre tai peli?

20. Onko jotain tekijöitä, jotka yhdistää näitä nuoria?

21. Mitä mieltä olet, mistä johtuu että vain osalle kaikista pelaajista muodostuu pelaamisesta ongelma? Mistä se voisi johtua?

22. Onko jotain muuta mikä liittyy mielestäsi tähän aiheeseen mutta joka ei ole vielä noussut esille tässä haastattelussa?

23. Tuleeko mieleesi joku muu henkilö, joka sopisi mielestäsi haastattelun kohteeksi?