

PELAAMISEN ELINKAARI

1978–1985 syntyneiden pelihistoriaa Etelä-Pohjanmaalta

Tuulia Nevala

Tampereen yliopisto
Informaatiotieteiden yksikkö
Informaatiotutkimus ja interak-
tiivinen media
Pro gradu -tutkielma
Marraskuu 2015

TAMPEREEN YLIOPISTO, Informaatiotieteiden yksikkö
Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media
Internet- ja pelitutkimuksen opintosuunta
NEVALA, TUULIA: Pelaamisen elinkaari: 1978–1985 syntyneiden pelihistoriaa
Etelä-Pohjanmaalta
Pro gradu -tutkielma, 102 s., 1 liites.
Marraskuu 2015

Tässä tutkielmassa perehdytään peliteollisuuden kehityksen rinnalla lapsista aikuisiksi varttuneiden suomalaisten kokemuksiin pelien merkityksistä elämässä. Tutkielman tarkoitus on selvittää ja kuvata pelaamisen elinkaarta lapsuudesta aikuisuuteen. Pyrkimyksenä on ymmärtää, minkälaisia merkityksiä digitaalisilla peleillä ja niiden pelaamisella on elämänkaaren eri vaiheissa ja miten haastateltavat kokevat pelaamisessa vuosien varrella mahdollisesti tapahtuneet muutokset. Tämä tutkielma tarjoaa inhimillisen näkökulman pelien ja pelilaitteiden historiankuvaan.

Tutkimusaineisto koostuu 15 teemahaastattelusta, jotka suoritettiin sähköpostin välityksellä vuoden 2014 syksyn aikana. Tutkimukseen osallistuneet haastateltavat ovat vuosien 1978–1985 välillä syntyneitä, lapsuudessaan Etelä-Pohjanmaalla asuneita henkilöitä. Aineistonkeruun hetkellä haastateltavat olivat siis 29–36-vuotiaita aikuisia. Haastattelut kerättiin niin kutsutun lumipallomenetelmän avulla kolmea avainhenkilöä käyttäen.

Aineiston analyysi toteutettiin grounded theory -menetelmää käyttäen, mikä mahdollisti syvällisen perehtymisen haastateltavien henkilökohtaisiin kokemuksiin. Aineistolähtöisen lähestymistavan pohjalta haastattelut teemoiteltiin, ja teemoista rakennettiin pelien käyttömahdollisuuksien sekä peleihin ja pelaamiseen liittyvien ihmissuhteiden näkökulmista yhtenäinen analyttinen kokonaisuus.

Tutkielman tulosten perusteella digitaalisessa pelaamisessa ja peleihin liittyvässä toiminnassa on ollut monipuolisia sosiaalisuuden merkityksiä lapsuudesta aikuisuuteen. Etelä-Pohjanmaalla lapsuuden pelaamisen ja sen ulkopuolisten toimintojen sosiaalisuutta tuki resurssien niukkuus, mutta sosiaalisuus oli merkittävässä asemassa myös nuoruuden nettipelaamisessa, ja on vielä aikuisuudessakin. Stereotyyppiä yksinäisestä tai sosiaalisesti eristäytyneestä pelaajasta ei löydy mistään pelaamisen elinkaaren vaiheesta.

Pelit ovat aiemman tutkimuksen mukaisesti myös tämän tutkielman tulosten perusteella kulttuuria aineistossa esiintyvien peleihin liittyvien merkitysten ja sosiaalisen toiminnan vuorovaikutuksen myötä. Tutkielmasta ei voida tehdä yleistäviä johtopäätöksiä pelikulttuurin määritelmästä, mutta tulokset täydentävät kokemuksellisen tiedon avulla kuvaa pelikulttuurista ja tarjoavat mielenkiintoisia jatkotutkimusten aiheita.

Pelaamisen elinkaareissa tapahtuu muutoksia pelimäärien, -tapojen ja -tavoitteiden suhteen nuoruudesta alkaen. Muutokset koetaan eri tavoin mutta erityisesti aikuisuudessa elämän kiireiden katsotaan yleisesti vähentävän pelaamista radikaalisti. Pelien merkitysten määrä elämässä ei kuitenkaan tutkielman tulosten perusteella riipu pelaamisen määrästä. Vaikka aikuisuudessa pelaaminen on vähentynyt lähes koko aineistossa, peleillä on aikaisempaa useampia merkityksiä esimerkiksi työelämässä, harrastuksissa ja tasapainoisessa arjessa.

Avainsanat: Digitaaliset pelit, videopelit, sosiaalisuus, elämänkaari, Etelä-Pohjanmaa

Sisällysluettelo

1	JOHDANTO.....	5
2	PELAAMISEN ELINKAAREN TUTKIMUSKENTTÄ	7
2.1	Kulttuurisia merkityksiä	8
2.1.1	Pelien alakulttuuri.....	9
2.1.2	Pelaajien ja pelaamisen kuvauksia	11
2.2	Yhteiskunnallinen sukupolvi	15
2.2.1	Sukupolvikokemuksia	17
2.2.2	Y-sukupolven pelaajat	19
2.3	Elämänkaaren vaiheet.....	21
2.3.1	Psykososiaalisen kehitysteorian soveltaminen	22
2.3.2	Pelaamisen muutokset identiteetin kehityksen näkökulmasta.....	24
2.3.3	Elämänkaari ja sosioemotionaalisen valinnan teoria.....	25
2.4	Yhteenveto.....	27
3	TUTKIMUSASETELMA JA TEOREETTINEN VIITEKEHYS	29
3.1	Tutkimusaineiston valinta ja rajaaminen	29
3.1.1	Kohdejoukon ikähaarukka.....	30
3.1.2	Kohdejoukon maantieteellinen sijainti	31
3.2	Teemahaastattelu ja aineistonkeruu sähköpostilla.....	32
3.2.1	Virtuaalihaastattelun hyödyt ja haasteet	34
3.2.2	Tutkimuksen laatu, luotettavuus ja eettiset kysymykset	35
3.3	Aineiston koodaus ja teemoittelu	38
3.3.1	Grounded theory -menetelmä	39
3.3.2	Pelaamisen elinkaaren teemat.....	40
4	PELAAMISEN ELINKAAREN ANALYYSI.....	42
4.1	Varhaisia pelikokemuksia.....	43
4.1.1	Hyödyllinen Commodore 64	43
4.1.2	Pelikonsoleiden yleistyminen	45
4.1.3	Viihdekäyttöä	47
4.1.4	Yksinpeliä yhdessä	49
4.2	Niukat resurssit ja sosiaalista ongelmanratkaisua	51
4.2.1	Pelipiratismi.....	52
4.2.2	Yhteisöllisyyttä pelaamisen ulkopuolella.....	54
4.3	Pelit sukupolvien välissä	57
4.3.1	Pelaamisen vapaus ja rajat	58
4.3.2	Pelit ja kaksisuuntainen sosialisatio.....	60
4.4	Nuorten juttuja.....	62
4.5	Internetin yleistymisen vaikutukset pelaamisen elinkaareen.....	65
4.5.1	Pelaaminen palaa kotiin.....	66
4.5.2	Sukupolvikokemuksen mahdollisuus	69
4.5.3	Ihmissuhteiden verkko.....	71
4.6	Pelien merkityksiä aikuisuudessa	74
4.6.1	Kiireen keskellä kasuaalisti	77
4.6.2	Edelleen yhdessä.....	80
5	POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET	84
5.1	Reflektio	84

5.2	Analyysin tulokset ja aiempi tutkimus	86
5.2.1	Sosiaaliset merkitykset pelaamisen elinkaareissa.....	86
5.2.2	Arkinäkymä ja pelaamisen muutokset.....	89
5.3	Johtopäätökset ja ideointia.....	92
5.3.1	Monipuolinen pelisosiaalisuus	92
5.3.2	Kokemuksia kulttuurista ja identiteetistä	94
5.3.3	Pelien lisääntyvät merkitykset	96
LÄHTEET		99

LIITTEET

1 JOHDANTO

Suomen kulutusmarkkinoille tuli 1980-luvun alussa ensimmäiset massatuotetut kotitietokoneet, joiden käyttäjäryhmän piirissä pelaaminen nousi nopeasti tärkeään asemaan ohjelmointiharrastuksen lisäksi. Commodore 64 voidaan lukea suurimmaksi vaikuttajaksi tietokonepelikulttuurin syntyyn muun muassa markkinoille tulleiden tuhansien pelien ansiosta. Videopelikonsolit puolestaan tulivat 1990-luvun alkupuolella Suomeen jäädäkseen, ja ne saavuttivat nopeasti suuren suosion. (Saarikoski & Suominen 2009, 22.)

Jokin aika sitten illanvietossa ystäväni luona kaapista kaivettiin esiin Nintendo Entertainment System -pelikonsoli. Seurasin sivusta, kun kaksi noin 30-vuotiasta aikuista takoi tohkeissaan 1980-luvun lopussa julkaistua *Mega Man 2* -peliä. Lapsuuden tavoin yksinpeliä pelattiin yhdessä. NES ja *Mega Man 2* herättivät nostalgisia tunteita enkä voinut olla ajattelematta, kuinka paljon digitaalinen pelaaminen on vuosien varrella muuttunut. Itse asiassa, Hiltusen, Latvan ja Kalevan (2013, 7) mukaan pelitoimialalla on tapahtunut muutoksia kolmenkymmenen vuoden aikana lähes kaikilla osa-alueilla, kun pelialustat, jakelukanavat, pelaajademografia, teknologia ja ansaintamallit ovat muuttuneet.

Tässä tutkielmassa perehdytään peliteollisuuden kehityksen rinnalla lapsista aikuisiksi varttuneiden suomalaisten kokemuksiin pelien merkityksistä elämässä. Tutkielman tarkoitus on selvittää ja kuvata lapsuudessaan Etelä-Pohjanmaalla asuneiden, vuosien 1978–1985 välillä syntyneiden digitaalisen pelaamisen elinkaarta. Kuvailevan tutkimusotteen avulla tutkielmassa vastataan tutkimuskysymyksiin

- *Minkälaisia merkityksiä digitaalisilla peleillä ja niiden pelaamisella koetaan olevan elämänkaaren eri vaiheissa?*
- *Kuinka pelaamisessa vuosien varrella mahdollisesti tapahtuneet muutokset koetaan?*

Tutkielman tavoite on paitsi ymmärtää yksilöllisiä pelikokemuksia, myös olla osallisena sellaisen tutkimustiedon kerryttämisessä, jossa mielenkiinto kohdistuu ennen kaikkea kokemukselliseen tietoon ulkopuolelta käsin tehtyjen määritelmien sijaan. Digitaalinen pelaaminen on pelaajabarometriä (Karvinen & Mäyrä 2011; Ermi & Mäyrä 2013) mukaan Suomessa hyvin yleistä ja niin pelaajia kuin pelaamista tutkitaan ahkerasti. Pelaamisen

elinkaaren kokemuksia ei kuitenkaan ole aikaisemmin systemaattisesti kartoitettu, kuvattu ja analysoitu. Tämä tutkielma tarjoaa inhimillisen näkökulman pelien ja pelilaitteiden historiakuvaan.

Haastateltavien kokemusten sekä pelien ja pelaamisen merkitysten kokonaisvaltaisen ymmärryksen saavuttamiseksi tutkielma toteutettiin laadullisella tutkimusotteella. Aiheen asiantuntijoina toimivat haastateltavat, joiden ääntä tutkielmassa on tarkoin kuunneltu. Aineistolähtöiselle tutkimukselle tyypillisesti tässäkin yhteydessä tutkijan tulkinta on väistämätön osa tutkimusprosessia. Tulkintaa ja harkintaa on kuitenkin käytetty haastateltavien kokemuksia kunnioittaen. Pelaamisen elinkaari on lisäksi monihaarainen tutkimuskohde, sillä sitä katsotaan kunkin ihmisen henkilökohtaista elämänkaarta mukaillen. Tämän tutkielman apuna, tukena ja vertailukohtana käytetty kirjallisuus on siksi koottu laaja-alaisesti ihmisen kehitystä, yhteiskunnan ja yksilön vuorovaikutusta sekä pelitutkimuksen eri näköaloja yhdistellen. Lähdeaineisto on hajanainen, mutta ilmentää samalla erinomaisesti pelaamisen elinkaareen liittyvien kokemusten monipuolisuutta.

Tutkielma etenee siten, että johdannon jälkeisessä luvussa tarkastellaan tutkielman ilmiökenttää ja suhteutetaan se pelitutkimuksen piiriin. Luvussa perehdytään pelaamisen elinkaaren kannalta olennaisiin käsitteisiin ja aiempaan tutkimukseen. Tutkielman kolmannessa luvussa puolestaan esitellään tutkimusaineisto ja sen keräämiseen liittyvät seikat. Luvussa syvennytään myös tutkielmassa käytettyyn laadulliseen tutkimusmetodiin, tutkielman teoreettiseen viitekehykseen ja tiedonkeruun menetelmänä käytetylle sähköpostihaastattelulle ominaisiin etuihin ja haasteisiin.

Tutkielman neljännessä luvussa tutustutaan lähemmin haastateltavien kokemuksiin. Luku sisältää haastatteluista poimittuja sitaatteja ja pelaamisen elinkaaren kuvauksia, sekä niiden pohjalle rakennetun aineiston analyysin. Viides luku on tutkielmassa viimeinen ja siinä luodaan yhteenveto koko tutkielmasta. Luvussa pohditaan tutkielman tavoitteiden ja käytänteiden vastaavuutta sekä verrataan analyysin tuloksia aiempaan tutkimukseen. Johtopäätösten erittelyn yhteydessä esitellään myös ideoita mahdollisia jatkotutkimuksia silmällä pitäen.

2 PELAAMISEN ELINKAAREN TUTKIMUSKENTTÄ

Tämän tutkielman kohteena ovat suomalaisten haastateltavien kokemukset pelaamisen elinkaaren vaiheista ja pelien merkityksistä elämänkaaren varrella. Tutkielman alan ja aiheen sisäisen rakenteen selventämiseksi tutkielmassa sovelletut teoriat ja keskeiset käsitteet on Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2010, 151–154) mukaan hyvä määritellä tarkasti. Hirsjärvi ym. (2010, 258–259) kirjoittavat lisäksi, että myös muun muassa tutkimusaiheen keskeisten näkökulmien ja tutkimustuloksien esittely on tärkeää, sillä tuoreen tutkielman tuloksia verrataan lopuksi entiseen tietoon. Tässä luvussa perehdytään tämän tutkielman kannalta olennaisiin käsitteisiin ja aiempaan tutkimukseen, joiden avulla tarkastellaan tutkielman ilmiökenttää ja suhteutetaan se pelitutkimuksen piiriin.

Koska juuri tämän tutkielman aiheesta ei ole saatavilla aiempaa tutkimuskirjallisuutta, suomalaisen pelaamisen elinkaaren kannalta relevanttia kirjallisuutta tarkastellaan erinäisten lähteiden aiheeseen soveltuvista osista käsin. Pelaamisen elinkaarta ei pyritä tarkastelemaan tiukasti vain yhdessä viitekehyksessä, vaan kokonaisuuden hahmottamiseksi useamman tieteenalan monipuolinen tietämys on tarpeen. Tutkielman kannalta eräs tärkeä aihealue on sosiologinen yhteiskuntatutkimus kulttuuri- ja sukupolvitutkimuksen näkökulmista, sillä pelaamisen elinkaaren kehitystä tarkastellaan yksilön sisäisten ja ulkoisten tekijöiden vuorovaikutuksessa. Pelitutkimuksen kirjallisuus puolestaan tarjoaa pelaamisen elinkaaren tutkielmalle digitaalisten pelien historiallisen kehyksen ja on keskeinen tiedonlähde myös ajankohtaisen akateemisen tutkimuksen osalta. Kolmas tutkielman kannalta olennainen aihealue on elämänkaaripsykologia ihmisen elämänkaaren ja sen aikana ilmenevän identiteetin kehityksen, sekä elämän käännekohtien ja niihin liittyvien valintojen näkökulmista.

Tutkielman tekstissä esiintyy usein käsite *pelejä*, jonka määritelmä on hyvä tarkentaa aivan ensimmäisenä. Tässä tutkielmassa tarkastellaan ainoastaan tietokone-, konsoli- ja mobiilipelejä, joten peleistä kirjoitettaessa ei viitata missään tilanteessa esimerkiksi lautapeleihin. Saarikosken (2001, 21) mukaan tietokone- ja videopelien käsitteiden käyttö on usein hyvin sekavaa, mutta sekä niitä että kolikkokäyttöisiä hallipelejä, elektroniikkapelejä ja tv-pelejä yhdistävänä käsitteenä voidaan käyttää nimikettä *digitaaliset pelit*. Tässä tutkielmassa siis perehdytään digitaalisiin peleihin mutta tekstin sujuvuuden edistämiseksi käsite lyhennetään pääsääntöisesti muotoon *pelejä*.

Tämän tutkielman haastatteluissa käytettiin myös *videopelien* käsitettä, sillä se on arkikielessä digitaalisten pelien käsitettä yleisempi. Videopelien käsitettä käyttämällä pyrittiin tutkimuksen kohdejoukolle tuttuun ilmaisuun ja luontevaan kommunikointiin. Haastatteluiden saatekirjeessä videopelien selvennettiin kuitenkin tarkoittavan kaikkia digitaalisia pelejä, jotta välttyttiin mahdollisilta väärinkäsityksiltä. Lisäksi esimerkiksi yhdysvaltalaisessa kulttuurissa ja tutkimuksessa videopeleillä viitataan usein konsolipelejä laajemmin digitaalisiin peleihin. Tässä tutkielmassa käytetään videopelien käsitettä amerikkalaista tutkimusta tarkasteltaessa ja myös silloin tarkoitetaan digitaalisia pelejä yleensä.

2.1 Kulttuurisia merkityksiä

Kulttuurin käsitteen määrittelyn ja sen merkitysten ymmärtäminen on tämän tutkielman kannalta olennaista, sillä haastateltavien kokemuksista syntyvä kokonaiskuva pelaamisen elinkaaresta pohjautuu suurelta osin erinäisiin sosiaalisuuden ja jakamisen muotoihin. Tässä alaluvussa pelejä tarkastellaan ensin lyhyesti keskeisten kulttuurikäsitteiden tulkinnoista käsin, minkä jälkeen syvennyttään pelikulttuurin määrittelyyn.

Marja Andersson (2004) kirjoittaa teoksessa *Sosiologisia karttalehtiä*, että kulttuuri on sosiaalista ja jaettua, jossa merkitykset tuottavat toimintaa ja toiminta muokkaa merkityksiä. Anderssonin mukaan kulttuuria määritellään ja tulkitaan monella eri tavalla, joista esteettinen ja antropologinen kulttuurikäsitteet lukeutuvat keskeisimpiin tapoihin ymmärtää kulttuurin käsitteen sisältö. Esteettinen kulttuurikäsitteet viittaa kulttuurintuotteisiin, joita ovat esimerkiksi maalaukset, sävellykset, kirjallisuus tai laajemmin aatteet ja ideat. Esteettisen kulttuurikäsitteiden mukaan kulttuurin arvioinnin kriteerit ovat universaalisti kaikissa yhteiskunnissa ja kaikkina aikoina samat, mutta Anderssonin mukaan populaarikulttuuri ja kansankulttuuri jäävät käsitteen ulkopuolelle. (Andersson 2004, 181–184.)

Frans Mäyrä (2008) puolestaan on kirjoittanut digitaalisten pelien sosiaalista, kulttuurista ja taloudellista merkitystä tarkastelevassa teoksessaan *An Introduction to Game Studies*, että kulttuuri on erottamaton osa ihmisten olemassaoloa. Pelit nähdään Mäyrän mukaan usein kiistanalaisena käsitteenä kulttuuriselta arvoltaan, kun toisaalta pelit ovat populaarikulttuurin kaupallisia tuotteita, mutta niissä voidaan luoda myös taidetta. Vaikka perinteisen taidekritiikin piirissä pelit eivät aina täytä tarvittavia vaatimuksia, niistä löytyy kuitenkin esteettisen kulttuurikäsitteiden mukaisia korkeakulttuurin elementtejä muun muassa grafiikoista, musiikeista ja tarinankerronnasta. (Mäyrä 2008, 21–22.) Esimerkiksi

vuonna 2015 syyskuussa julkaistussa Nintendon pelissä *Super Mario Maker* pelikenttiä voidaan suunnitella itse. Pelaajien tekemien kenttien joukossa on useita sellaisia teoksia, joissa peli etenee automaattisesti huolella suunnitellun ja peliominaisuuksien mahdollis-taman musiikin tahtiin. Kenttien tarkoitus ei siis ole tarjota pelaajalle pelikokemuksia, vaan ne tuottavat katsojalle elämyksiä visuaalisuuden ja auditiivisuuden keinoin.

Esteettisestä kulttuurikäsituksesta poiketen antropologisessa mielessä kulttuuri käsitetään Anderssonin (2004) mukaan käytännöiksi ja elämäntavaksi. Taiteen lisäksi antropologi-nen kulttuurikäsitys sisältää kansankulttuurin ja arkielämän. Kulttuurintuotteet muodos-tuvat traditioiden välityksellä sukupolvelta toiselle siirtyvistä arvoista, käsityksistä ja käy-tännöistä. Esteettisen kulttuurikäsitksen universalismi ja hierarkkisuus eivät ole arvova-paassa näkökulmassa ongelmia. Samalla kulttuurista välittyy kuitenkin jokseenkin staat-tinen kuva, jossa yksilö on vain kulttuurin vastaanottaja ja välittäjä. Antropologisessa kä-sityksessä yhteiskunnan kulttuurinen ulottuvuus lisäksi sekoittuu voimakkaasti sosiaali-seen, jolloin kulttuurin käsitettä on vaikea erottaa yhteisön tai yhteiskunnan käsitteestä. (Andersson 2004, 181–182.)

Jos pelejä ajatellaan antropologisen kulttuurikäsitksen näkökulmasta, niiden tulisi An-derssonin (2004) määritelmän mukaan olla traditioiden välityksellä sukupolvelta seuraa-valle siirtyviä kulttuurintuotteita. Mäyrän (2008, 23–24) mukaan pelejä on vaikea istuttaa antropologiseen kulttuurikäsitukseen sellaisenaan, sillä monet näkevät pelit lähinnä esi-merkiksi harrastuksena, eikä niihin liity jaettuja käsityksiä tai sukupolvien välillä siirtyviä pelaamisen käytäntöjä. Mäyrä pohtii kuitenkin, että pelien näkyvyys julkisuudessa ja pe-laajien määrä ovat lisääntyneet voimakkaasti vuosikymmenten ajan, ja pelien kulttuurista roolia erityisesti nuorempien sukupolvien keskuudessa voidaan verrata jopa elokuvaan ja rockmusiikkiin. Aiheen lisätutkimus on Mäyrän mukaan tarpeen, jossa esimerkiksi pe-laamisen elinkaaren tutkielmaa syventävällä ja eri sukupolvien pelikäytäntöihin keskitty-vällä tutkimuksella voisi olla osaltaan tärkeä asema pelikulttuuria koskevien määrittelyi-den ja tulkintojen tarkentamiseksi.

2.1.1 Pelien alakulttuuri

Anderssonin (2004) mukaan erilaisten kulttuurikäsitysten ongelmien ja puutteiden lie-ventämiseksi kulttuurin määrittelyssä alettiin 1900-luvun lopulla painottaa kulttuurin merkitysvälitteisyyttä. Merkityksillä tarkoitetaan merkkien kontekstisidonnaista tulkintaa ja ymmärtämistä, kuten esimerkiksi kyyhkynen merkitsee yleensä rauhaa ja piikkilanka

vapauden puutetta. Kulttuurintuntemuksessa ollaan Anderssonin mukaan kiinnostuneita nimenomaan merkitysten ja toiminnan vuorovaikutuksesta. (Andersson 2004, 182–184.) Mäyrä (2008, 25, 28) puolestaan on kirjoittanut, että samoin kuin kulttuurit voidaan ymmärtää merkitysten rakenteina, myös pelikulttuuri muodostuu pelien ja pelaamisen ympärille samanmielisiä yksilöitä kielen ja käytöksen kautta yhdistäen. Mäyrän mukaan pelikulttuuria voidaan tarkastella hedelmällisesti esimerkiksi *alakulttuurin* roolissa, jolloin vaikutteita saadaan kulttuurintutkimuksen urbaaniin sosiaaliseen elämään keskittyvistä haaroista.

Alakulttuurien määrittely on Anderssonin (2004, 188) mukaan kirjavaa, mutta kaikki alakulttuurit poikkeavat kuitenkin jollakin tavalla valtakulttuurista. Mäyrä (2008, 25–26) kirjoittaa, että alakulttuuriin kuuluvat yksilöt muodostavat vuorovaikutuksen välityksellä laajemman kulttuurin sisällä oman ryhmän, jossa käytänteet, arvot ja kiinnostuksen kohteet ovat jaettuina. Joissakin alakulttuureissa ryhmän jäsenyys voi Mäyrän mukaan näkyä ulkopuolisille esimerkiksi erilaisten ulkonäköseikkojen välityksellä, mutta pelikulttuuriin kuulumiseen ei yleensä liity erityisiä ulkoisia merkkejä. Mäyrä toteaa pelikulttuurin syvällisemmän tarkastelun kuitenkin usein osoittavan, että samoja pelejä pelaavilla on jaettu kieli, rituaalit ja mielenkiinto peleihin liittyvään materiaan.

Adrienne Shaw on kirjoittanut artikkelissaan ”What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies” ehdotuksia siitä, kuinka hänen mielestään pelikulttuuria olisi hyvä tutkia. Artikkelin on julkaistu *Games and Culture* -lehdessä vuonna 2010 ja siinä tarkastellaan kriittisesti videopelikulttuurin käsitteen määrittelyä sekä lehdistössä että akateemisessa tutkimuksessa. Shawin (2010, 403–404) mielestä videopelejä tulisi tutkia kriittisesti kulttuurintutkimuksen näkökulmasta sen sijaan, että keskityttäisiin tutkimaan pelikulttuuria sellaisenaan. Shaw (2010, 417–418) esittää, että esimerkiksi pelaajia ja pelaamisen motivaatiota koskevia yleisiä oletuksia voitaisiin vertailla pelaajien omiin kokemuksiin. Toisena vaihtoehtona Shaw mainitsee pelien tarkastelun median käyttötapoina, jotka liittyvät kulutukseen, pelaamiseen sekä sosiaaliseen järjestykseen, ja silloin pelitavat nähdään myös suhteessa muiden medioiden käyttötapoihin.

Pelikulttuurin määrittelemisen on kulttuurin tavoin siis monimutkainen tehtävä ja pelien kulttuurisen näkökulman tutkimisessa haasteita lisää Mäyrän (2008) mukaan myös se, että pelikulttuurista suuri osa on näkymätöntä. Monet pelaavat pelejä päivittäin mutta sillä tapaa satunnaisesti, että he eivät koe olevansa varsinaisia pelaajia (gamer) eivätkä he ota

osaa minkään pelien alakulttuurin toimintaan. Pelaajat jaetaan usein satunnaispelaajiin (casual gamers) ja sellaisiin pelaajiin, jotka ovat satunnaispelaajia sitoutuneempia peleihin ja pelaamiseen (hardcore gamers). Jako kasuaaliin ja hardcore-pelaamiseen ei kuitenkaan ole yksiselitteinen ja Mäyrän mielestä erityisesti pelikulttuurin määrittelyn kannalta tärkeää on huomioida pelaajan oma identiteettikokemus pelaajana. Peleillä on molemmissa pelaajaryhmissä omat merkityksensä, jotka puheen ja toiminnan myötä heijastavat yksilön peleihin ja pelaamiseen kohdistuvaa asennetta. (Mäyrä 2008, 26–27.)

Myös Shaw on kirjoittanut vuonna 2011 *New Media & Society* -lehdessä julkaisussa artikkelissaan ”Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity” kasuaalista ja hardcore-pelaamisesta. Shawin (2011, 30) mielestä jako perustuu pikemminkin pelintekijöiden tarpeisiin kuin pelaajien omiin asenteisiin pelejä kohtaan. Artikkelissaan Shaw painottaa Mäyrän tavoin ihmisten omia kokemuksia pelaajaksi identifioitumisesta. Shawin mukaan esimerkiksi kasuaalipeleiksi määriteltäviä *Facebookissa* pelattavia pelejä voidaan pelata aktiivisesti ja pitkiäkin sessioita kerrallaan, kun taas hardcore-peleinä pidettyjä pelejä on mahdollista pelata myös kevyenä viihteenä illanvietoissa ystävien kesken. Vaikka tässä tutkielmassa ei ole tarkoitus selvittää haastateltavien identiteetin eri osa-alueita eikä syventyä pelaajan identiteetin kokemuksiin tai määrittelyyn, haastateltavien asennoituminen peleihin ja pelaamiseen on tutkielman kannalta merkittävässä asemassa siitä näkökulmasta, minkälaisia pelikokemuksia pidetään pelaamisen elinkaareissa merkittävinä.

2.1.2 Pelaajien ja pelaamisen kuvauksia

Kulttuurisen ymmärryksen edistämiseksi on tarpeen tutustua myös kulttuuria luoviin yksilöihin sekä heidän tapoihin ja vuorovaikutukseen tässä yhteydessä nimenomaan pelaamisen näkökulmasta. Esimerkiksi Petri Saarikosken vuonna 2012 *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* julkaistussa artikkelissa ””Rakas Pelit-lehden toimitus...” Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002” pyritään lukijakirjeiden avulla hahmottamaan suomalaista pelikulttuuria ja pelimaailman ilmiöitä. Myös tästä tutkielmasta saadaan haastateltavien kokemuksiin perustuvaa laadullista tietoa, minkä avulla voidaan selvittää pelaamisen elinkaaren vaiheita ja pelien merkityksiä niissä. Tutkielman perusteella ei kuitenkaan voida tehdä yleistettäviä johtopäätelmiä, joten pelaajien ja pelaamisen ominaisuuksien kokonaisuuden hahmottamiseksi on hyvä perehtyä myös määrällisen tutkimuksen kirjallisuuteen.

Pelaajia, pelaamista ja pelaamisen motivaatioita ovat tarkastelleet esimerkiksi Dmitri Williams, Nick Yee ja Scott E. Caplan tutkimuksessaan, josta julkaistiin artikkeli ”Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile” vuonna 2008 *Journal of Computer Mediated Communication* -lehdessä. Williamsin ym. tutkimuksessa kerättiin reaalielämän luonteenpiirteitä, motivaatioita sekä fyysistä ja psyykkistä terveyttä kartoittavan kyselyn avulla tietoa 7000:sta *EverQuest 2* pelaajasta. *EverQuest 2* on massiivinen monen pelaajan verkkopeli (MMO). Tutkimuksessa pelaajien itse raportoimat vastaukset yhdistettiin pelin operaattorin tarjoamaan tietoon pelaajien käyttäytymisestä pelissä.

Tutkiessaan pelaamisen motivaatiotekijöitä Williams ym. täydensivät ja tarkensivat Bartlen vuonna 1996 luomaa pelaajatyypien teoriaa. Bartlen teoriassa pelaajia on neljää tyyppiä: saavuttajat (achievers), sosialisoijat (socializers), seikkailijat (explorers) ja tappajat (killers). Williamsin ym. tutkimusten mukaan pelaamisen motivaatiotekijät ovat jakautuneet saavutusten, sosiaalisuuden ja immersion eli peliin uppoutumisen mukaan. Kukin pääluokka jakautuu edelleen alaluokkiin, joten kaikki luokat huomioiden tutkijoiden mallissa on lopulta kymmenen motivaatiotekijää, sisältäen myös kaikki Bartlen teorian luokat. Williams ym. huomasivat myös, että tyypillinen pelaaja on aiemmin oletettua stereotyypistä pelaajaa vanhempi. Pelaajat olivat tutkimuksen mukaan myös esimerkiksi muuta väestöä vähemmän uskonnollisia ja mediankäyttötottumuksiltaan muista poikkeavia. (Williams ym. 2008, 995–996, 1007.)

Pelaamisen ymmärtämistä lähestyttiin Williamsin ym. tutkimuksessa lähinnä pelaajien määritelmien kautta. Shawin (2010, 404) mukaan pelaamisen tarkastelu kategorioittain *ketkä* pelaavat videopelejä, *kuinka* he pelaavat niitä ja *mitä* pelejä he pelaavat auttaa hahmottamaan pelaamisen monimuotoisuutta ja siten koko pelikulttuuria entistä paremmin. Suomalaisten pelaamista voidaankin tarkastella pelaajien ja pelien näkökulmista pelaajabarometrien tutkimussarjan tilastoihin perehtymällä. *Pelaajabarometri 2009: Pelaaminen Suomessa* on ensimmäinen pelaajabarometri ja siihen osallistui 1169 suomalaista postikyselyiden välityksellä. Juho Karvisen ja Frans Mäyrän tekemässä tutkimuksessa tarkasteltiin erilaisten pelien pelaamista 10–75-vuotiaiden suomalaisten keskuudessa. Pelaajabarometrissa voidaan erotella kaikkien eri pelimuotojen joukosta muun muassa pelkästään digitaalisten pelien pelaajat, ja tarkastella heidän pelaamiseen liittyviä tapoja ja mieltymyksiä.

Pelaajabarometri 2010 jatkoi edeltäjänsä jalanjäljillä, kun Eero Kuronen ja Raine Koskimaa tutkivat erityyppisten pelien pelaamisaktiivisuutta, eniten pelattuja digitaalisia pelejä, digitaaliseen pelaamiseen käytetyn ajan ja rahan määrää sekä kotiin hankittujen pelien määrää. Edellisen pelaajabarometrin kyselylomakkeeseen lisättiin kuitenkin kysymykset *Facebook*-pelien ja opetuspelien pelaamisesta sekä digitaalisten pelien, rahapelien ja opetuspelien pelipaikasta. Kyselyitä lähetettiin edellisvuoden tavoin 4000 kappaletta, joista hyväksytyjä vastauksia vuonna 2010 saatiin 1087 kappaletta. Tutkimuksen analyysissa tarkasteltiin tällä kertaa myös vastaajien asuinpaikan suhdetta pelaamiseen.

Vuonna 2009 suomalaisista noin 51 prosenttia pelasi tutkimuksen mukaan aktiivisesti eli vähintään kerran kuukaudessa jotakin digitaalista peliä ja heidän keski-ikä oli 33 vuotta. Jonkin verran digitaalisia pelejä pelasi pelaajabarometrin mukaan noin 72 prosenttia keskimäärin 36-vuotiaista suomalaisista. Keski-ikältä 57-vuotiaiden joukko ei pelannut digitaalisia pelejä ollenkaan ja heidän osuutensa oli alle kolmannes suomalaisista. Edellisvuoden pelaajabarometriin verrattuna vuonna 2010 jonkin verran digitaalisia pelejä pelaavien osuus oli laskenut hieman, mutta alle 40-vuotiaiden keskuudessa aktiivisesti pelaavien osuus sen sijaan oli noussut. Vuoden 2010 pelaajabarometrin mukaan asuin ympäristön vaikutus pelaamiseen ei ollut suuri, mutta aktiivisia digitaalisia pelaajia oli alle 40-vuotiaiden keskuudessa jonkin verran enemmän kaupungissa kuin haja-asutusalueella. Molempina vuosina suomalaisten suosituin digitaalinen peli oli tietokonepasiassi.

Karvinen ja Mäyrä jatkoivat kyselytutkimusten sarjaa vuonna 2011 tutkimuksella *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*, johon saatiin 1079 kappaletta vastauksia. Karvinen ja Mäyrä tarkastelivat pelaajabarometriin sarjaa kokonaisuutena ja havaitsivat, että digitaalisen pelaamisen määrä oli lisääntynyt tilastollisesti merkitsevästi kolmen vuoden aikana ja aktiivisesti digitaalisia pelejä pelasi jo enemmistö tarkastellusta väestöstä. Tutkimuksen mukaan kolmen vuoden ajanjaksolla pelikonsoleilla pelaaminen oli yleistynyt ja osa nettiselainpelaajista oli siirtynyt suosiota kasvattaneen mobiililaitteilla pelaamisen pariin. Karvinen ja Mäyrä arvelevat, että mobiilipelaamisen lisääntymiseen vaikutti älypuhelinien suosion kasvu. Yksittäisen pelien tarkastelussa selvisi kuitenkin jälleen, että tietokonepasiassi piti suosituimman pelin asemansa.

Vuonna 2013 Frans Mäyrän ja Laura Ermin toimesta toteutettiin pelaajabarometrin neljäs kyselytutkimus *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*, johon saatiin mukaan

972 vastaajaa. Tutkimuksessa havaittiin vuositason pientä vaihtelua pelaajien kokonaismäärissä, mutta muutokset eivät olleet tilastollisesti merkitseviä. Aktiivisten pelaajien osuus sen sijaan oli kasvanut merkittävästi mobiilipelien ryhmässä, kun taas tietokonepelit, konsolipelit ja nettiselainpelit *Facebook*-pelejä lukuun ottamatta olivat menettäneet aktiivisia pelaajia. Keskimääräinen digitaalinen pelaaja oli vuoden 2013 pelaajabarometrin mukaan 37-vuotias, ja pelaamisen aktiivisuus oli miesten ja poikien keskuudessa hie-man naisia ja tyttöjä suurempaa. Vaikka mobiilipelit olivat barometrin mukaan selvässä nousussa, pasianssipelit olivat edelleen suosituimpia digitaalisia pelejä. Tällä kertaa pelaajabarometrissa tutkittiin myös pelien ja niiden lisäominaisuuksiin kohdistuvaa virtuaalilihyödykkeiden ostamista. Digitaalisen jakelun yleistymisestä huolimatta vuoden 2013 pelaajabarometrin mukaan pelejä ostettiin kuitenkin tyypillisimmin kaupasta.

Williamsin ym. (2008) tutkimuksesta ja pelaajabarometreista (2009; 2010; 2011; 2013) saadaan monipuolisesti määrällistä tietoa pelien ja pelaajien näkökulmasta. Jos kuitenkin seurataan Shawin (2010) ajatusta pelaamisen kategorioista, tulee vielä selvittää, *kuinka* pelejä pelataan. Pelitutkimuksessa pelaamista on Shawin (2010, 411–414) mukaan tarkasteltu positiivisessa valossa runsaasti uusien taitojen ja tietojen oppimisen näkökulmasta. Sekä journalistit että akateemiset tutkijat pitävät pelaamista myös hyvin sosiaalisena toimintana ja Shaw ihmettelee, kuinka perinteinen pelaajan stereotyyppi yksinäisestä pelaajasta on yleensä syntynyt. Pelaaminen ei ole Shawin mielestä kuitenkaan yksinkertaistettavissa yksinäiseksi tai sosiaaliseksi, sillä esimerkiksi nettipelejä voidaan pelata yhdessä, vaikka fyysisesti pelaaja onkin yksin kotonaan. Toisaalta pelejä voidaan pelata samassa huoneessa toisten kanssa, mutta kaikki pelaavat eri pelejä esimerkiksi omilla mobiililaitteillaan.

Tämän tutkielman haastatteluista saadaan tietoa muun muassa juuri siitä, kuinka pelejä on pelattu elämänkaaren varrella ja pelataan aikuisuudessa. Haastatteluista ei etsitä pelaajan perinteisiä tai uudistettuja stereotyyppisiä eikä pelaajia tai pelaamista pyritä määrittelemään ulkoa käsin. Tutkielmassa keskitytään haastateltavien omiin kokemuksiin pelaamisen merkityksistä. Pelaamisen elinkaarta ei tarkastella tutkielmassa myöskään vain hardcore-pelaamisen näkökulmasta, vaan kaikenlaisista merkitykselliseksi koetuista pelimuistoista ollaan kiinnostuneita. Haastateltavien pelikokemuksia tarkastellaan lisäksi muiden kuin pelkästään suoraan pelaamiseen liittyvien toimintojen näkökulmasta, jolloin pelien ja pelaamisen merkitykset voidaan nähdä laajemmin osana haastateltavien elämää ja käyttäytymistä.

2.2 Yhteiskunnallinen sukupolvi

Pelaamisen elinkaaren vaiheiden yhteiskunnallisia liitoskohtia voidaan paikantaa esimerkiksi Suomen peliteollisuuden historiasta. Vaikka tutkielmassa ei verrata pelaamisen elinkaaren tapahtumia peliteollisuuden historiaan, haastateltavien kokemusten ymmärtämiseksi on olennaista hallita ainakin pääpiirteet peliteollisuuden kehityksestä. Muun muassa *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* on useita peliteollisuuden historiaa käsitteleviä artikkeleita. Eräs mielenkiintoinen esimerkki historiallisesta katsauksesta on lisäksi Juho Kuorikosken kirjoittama teos *Sinivalkoinen pelikirja: Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Kirjassaan Kuorikoski käy läpi suomalaisen peliteollisuuden vaiheita mittavan taustatyön ja kuudenkymmenen alan asiantuntijan haastattelun avulla.

Petri Saarikosken lisensiaatintutkimus vuodelta 2001 puolestaan käsittelee tietotekniikan läpimurtoa Suomessa. *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi. Suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin* -tutkimuksessa perehdytään kotimikroilun kone- ja käyttäjäryhmien synnyn ja kehittymisen lisäksi tietokonepelaamisen asemaan ja merkitykseen kotimikroilussa. Tutkimuksessa tarkastellaan myös esimerkiksi erilaisten alakulttuurien ja vaihtoehtoliikkeiden syntyä ja suhdetta kotimikroiluun. Kotimikrolla Saarikoski (2001, 19–20) tarkoittaa lyhyesti kuvattuna vaatimattomia, tavalliselle kuluttajalle harrastekäyttöön suunnattuja tietokoneita, jotka tulivat Suomessa myyntiin 1980-luvulla. Tutkimuksensa päälähteinä Saarikoski käytti Suomessa ilmestyneitä tärkeimpiä kotimikrolehtiä ja vuosien 1998–2000 välisenä aikana keräämiään haastatteluita.

Saarikoski (2001) selvitti tutkimuksessaan muun muassa, että 1980-luvun alkupuolelle sijoittuvaan tietotekniikan arkipäiväistymisen murrokseen liittyi harrastustoiminnan laajentuminen, uusien mikrotietokoneiden markkinoille tulo ja alaa käsittelevän populaarin erikoislehdistön synty. Saarikosken mukaan kotimikroilun historia voidaan nähdä esimerkiksi useaan eri jaksoon jakautuneena, ja vaikka koneiden käyttäjillä oli usein eri käyttötarkoituksia koneilleen, heidät voidaan jakaa yleistäen hyöty- ja viihdekäyttäjiiin. Tutkimuksessa tarkastellussa viimeisessä vaiheessa, vuosien 1992–1994 aikana, kotimikrojen markkinointi kuluttajaryhmille laajeni edelleen ja aikaisemmin ammattimikrona tunnetusta PC:stä tuli peruskäyttäjälle suunnattu kotimikro. Tässä vaiheessa myös tietokonepelaaminen alkoi Saarikosken mukaan vakiinnuttaa asemaansa merkittävänä ja hyväksytyynä nuorisokulttuurin muotona. (Saarikoski 2001, 240–241.)

Saarikosken (2001, 240–241) kuvaamat kotimikroilun historian vaiheet näkyvät myös tämän tutkielman haastatteluissa. Esimerkiksi 1980-luvulla pelejä pelattiin haastatteluiden perusteella usein Commodore 64:lla, mikä oli myös Saarikosken (2001, 241–242) mukaan suosituin kotimikro Suomessa sekä pelikäytössä että monessa muussa tarkoituksessa koko vuosikymmenen ajan. PC-koneiden läpimurto puolestaan tapahtui Saarikosken (2001, 243–244) mukaan 1990-luvun alussa, mistä myös voidaan nähdä viitteitä tämän tutkielman haastatteluissa. Saarikosken tutkimuksen ja tämän tutkielman yhtymäkohtien vertailua jatketaan hieman syvemmin aineiston analyysissä, kun selvitetään haastateltavien pelikokemuksia eri pelilaitteiden näkökulmasta ja tarkastellaan peleihin liittyvää sosiaalista toimintaa.

Vaikka sekä peliteollisuuden kehitystä että teknologian arkipäiväistymisen historiaa olisi kiinnostava verrata laajemmin pelaamisen elinkaaren vaiheisiin, tässä tutkielmassa perehdytään kuitenkin nimenomaan haastateltavien omiin peleihin ja pelaamiseen liittyviin kokemuksiin. Kokemusten yksilöllistä kattavampi tarkastelukehys löytyy esimerkiksi *yhteiskunnallisen sukupolven* käsitteestä, josta kirjoitetaan muun muassa Semi Purhosen, Tommi Hoikkalan ja J.P. Roosin vuonna 2008 toimittamassa kirjassa *Kenen sukupolveen kuulut? Suurten ikäluokkien tarina*.

Purhosen ym. (2008) mukaan sukupolven käsite sai 1800-luvulla yhteiskunnallisen merkityksen, kun konkreettisten perheyhteyksien sijaan alettiin painottaa käsitteen sosiaalisia elementtejä tiettyjä ikäryhmiä yhdistävinä kokemuksina. Moderni merkitys sukupolven käsitteelle muotoutui 1800-luvun lopun ja 1900-luvun ensimmäisten vuosikymmenten aikana, jolloin nuoruus ja nuoruuden kokemukset nousivat käsitteen määrittelyssä ensisijaiseen asemaan. Tutkijoiden mukaan ilmaisut nouseva, uusi ja nuori sukupolvi korostivat vanhojen ja nuorten sukupolvien eroa ja ilmensivät samalla merkittävää muutosta käsitteen käytössä viitaten sukupolven sisäiseen samanikäisyyteen. (Purhonen ym. 2008, 14–17, 29, 49.)

Semi Purhonen osoittaa vuoden 2007 väitöskirjassaan *Sukupolvien ongelma. Tutkielmia sukupolven käsitteestä, sukupolvitietoisuudesta ja suurista ikäluokista*, että yhteiskunnallisen sukupolven määrittely tyhjentävästi on kuitenkin hyvin vaativa tehtävä. Väitöksessä esitellään historian lukuisia merkittäviä sukupolviteorioita, joista tarkemmin keskitytään erityisesti sosiologi Karl Mannheimin 1920-luvulla rakentamaan teoriaan. Purhonen

(2007, 63–64) kirjoittaa muun muassa, että sukupolviteoriat eivät ole olleet aina yhteiskunnallisen tutkimuksen keskiössä mutta 1960- ja 1970-lukujen nuorisoliikkeiden ja poliittisen aktivismin tutkimisen yhteydessä Mannheimin määrittelemä sukupolven käsite nousi uudelleen huomion keskipisteeksi. Nykypäivänäkin Mannheimin sukupolvikäsitte on vahvassa asemassa tutkijoiden piirissä eikä suotta, sillä se tarjoaa Purhosen (2007, 65) mukaan hyvän lähtökohdan yhteiskunnallisten sukupolvien tutkimukselle.

Anu Järvensivu ja Tuomo Alasoini ovat kirjoittaneet pelaajasukupolven ja nykyajan työelämän vaatimusten tutkimuksesta artikkelissa ”Pelaajasukupolvi mosaiikkityössä”, joka julkaistiin *Futura*-lehdessä vuonna 2012. Järvensivu ja Alasoini (2012, 7) käyttävät tutkimuksessaan Purhosen ym. (2008) esittämää sukupolven määritelmää, jonka mukaan yhteiskunnallisen sukupolven käsite tarkoittaa sitä, että sukupolven jäsenet ovat syntyneet suunnilleen samoihin aikoihin ja heitä yhdistää yksi tai useampi merkittävä avainkokeemus. Purhonen (2007, 50) kirjoittaa väitöskirjassaan kuitenkin eräästä Mannheimin sukupolviteorian erityisestä piirteestä, jonka mukaan sukupolvia ei synny säännöllisesti, vaan mahdollisuus yhteisten kokemusten ja itsetietoisuuden syntymiseen on vain erityisissä olosuhteissa. Järvensivu ja Alasoini (2012, 7) huomioivatkin sukupolven määrittelyn haasteet tutkimuksessaan ja toteavat, että sukupolvia nimitetään ja rajataan eri tutkimuksissa eri tavoin.

Yksi keskeinen rajoite sukupolven määrittelyssä on sekä Järvensivun ja Alasoinin (2012, 7) että Purhosen ym. (2008, 16–17) mukaan se, että sukupolven sisälläkään kokemukset eivät koskaan koske kaikkia samalla tavalla. Sukupolvien määrittelyn ja rajaamisen monimutkaisuuden vuoksi tässä tutkielmassa ei noudatettu mitään ennalta määriteltyä sukupolven rajausta, vaan esimerkiksi aineistonkeruun perustana käytettiin Purhosen ym. (2008) määrittelemää sukupolvikäsitteeseen kuuluvaa sisäistä samanikäisyyttä, ja ikähaarukka rajattiin peliteollisuuden alkuhistorian tutkimuksesta saatujen tietojen mukaan.

2.2.1 Sukupolvikokemuksia

Purhosen ym. (2008, 36–38) mukaan elämän käännekohdilla tarkoitetaan niitä hetkiä, jotka muuttavat elämän kulkua mutta voivat joskus olla tapahtumahetkellä jopa miltei huomaamaton osa elämäntarinaa. Käännekohdat voivat olla Purhosen ym. mukaan sekä positiivisia että negatiivisia, ja ne heijastavat henkilökohtaisen luonteensa lisäksi myös yhteiskunnan muutoksia. Esimerkiksi sodat muokkaavat voimakkaasti ihmisten elämää ja vaikuttavat monitahoisesti yksilöllisten käännekohtien syntymiseen ja sijaintiin. Tässä

tutkielmassa elämän käännekohtat ovat tärkeitä huomion kiinnekohtia pelaamisessa tapahtuneiden muutosten näkökulmasta. Tutkielmassa elämän käännekohtat sidotaan digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen liittyviin kokemuksiin, joita haastateltavat etsivät muistelemalla tärkeitä ja mieleen painuneita tapahtumia pelaamisen elinkaaren varrelta.

Haastatteluiden perusteella elämän käännekohtien henkilökohtainen luonne näkyy siinä, kuinka yksilön elämänkaaren eri vaiheissa syntyneet elämän käännekohtat ovat vaikuttaneet haastateltavien pelaamiseen. Toisaalta esimerkiksi peliteollisuuden kehitysvaiheilla on ollut merkittävä rooli monen elämän käännekohdan syntymisessä pelaamisen näkökulmasta, jolloin käännekohtien yhteiskunnallinen vaikutus korostuu pelaamisen elinkaarta tarkastellessa. Purhosen ym. (2008, 14–17, 29, 49) mukaan 1920-luvulla syntyneissä sukupolviteorioissa tärkeimpiä ikäryhmän jäseniä toisiinsa yhdistäviä tekijöitä ovat historialliset kokemukset eli Karl Mannheimin hahmottelemat *sukupolvikokemukset*. Purhonen ym. kirjoittavat, että mannheimilaisen sukupolviteorian mukaan sukupolvikokemukset erottelevat sukupolvet toisistaan, mutta ovat myös historiallis-yhteiskunnallisia luonteeltaan.

Efrat Ben-Ze'ev ja Edna Lomsky-Feder ovat myös kirjoittaneet vuonna 2009 *Sociology*-lehdessä julkaistussa artikkelissaan ”The Canonical Generation: Trapped between Personal and National Memories” sukupolven määrittelystä, mikä pohjautuu Mannheimin kehittämään sukupolviteoriaan. Ben-Ze'ev ja Lomsky-Feder (2009, 1048) kirjoittavat artikkelissaan, että sukupolvi määrittyy mannheimilaisessa sukupolviteoriassa tietyn ihmisjoukon aikuistumisesta tietyissä olosuhteissa, minkä myötä kyseinen joukko kokee uudistuneen sosiaalisen ja kulttuurisen järjestyksen tuoreeltaan ja reagoi uuteen tilanteeseen jaetulla tavalla. Myöhemmin jotkut sosiologit ovat kuitenkin Ben-Ze'evin ja Lomsky-Federin mukaan ajatelleet, että sukupolvia yhdistävä aika ja sukupolvikokemusten syntyminen tapahtuu mannheimilaista sukupolviteorian käsitystä aikaisemmin jo nuoruusiällä ja varhaisessa aikuisuudessa, jolloin yksilöt tekevät esimerkiksi uraan, asuinpaikkaan ja perheen perustamiseen liittyviä ratkaisuja.

Sukupolvikokemuksen määrittelyssä lienee huomionarvoista ainakin se, millä tasolla yhdistävän kokemuksen tulee tapahtua, jotta sitä voidaan kutsua sukupolvikokemukseksi. Voidaan myös pohtia, tarvitseeko sukupolvikokemuksen olla jokin yksittäinen elämän käännekohta, vai voiko se olla laajemmin yhteistä ymmärrystä luova käsitys eletystä tai

elettävästä ajasta. Jos sukupolvikokemuksen ajatellaan syntyvän Mannheimin ajatusta aikaisemmin jo nuoruudessa, voidaan myös tässä tutkielmassa nuoruutta tarkastella merkittävien tapahtumien näkökulmasta. Esimerkiksi nettipelaamisen kautta haastateltavat tutustuivat ja sopeutuivat uudensuunlaisein peleihin, pelitapoihin ja virtuaaliseen sosiaalisuuteen. Mannheimin sukupolviteoriaa mukaillen tämän tutkielman haastateltavat ovat siis kokeneet sekä pelikulttuurin että sosiaalisen järjestyksen merkittävän uudistumisen nuoruudessaan, kun virtuaaliset tilat synnyttivät pelaajille tarpeen hahmottaa itsensä osana aiemmasta poikkeavia sosiaalisia ympäristöjä.

2.2.2 Y-sukupolven pelaajat

Järvensivu ja Alasoini (2012, 6, 7) kuvaavat Y-sukupolvea pelaajasukupolveksi, johon he ovat rajanneet aiemman tutkimuksen perusteella vuosien 1977–1997 välisenä aikana syntyneet ihmiset. Tutkijat tiedostavat, että sukupolven sisällä on suurta vaihtelua mutta työelämän näkökulmasta heidän mielestään sukupolvea yhdistää työnantajalähtöinen, joustavia ja kevyitä organisaatorakenteita suosiva työelämän kokemus. Järvensivun ja Alasoinin (2012, 7–8) mukaan sekä suomalaisessa että kansainvälisessä tutkimuksessa on Y-sukupolven työorientaatiossa havaittu samankaltaisia piirteitä, kuten ansiotulojen kustannuksella tapahtuva vapaa-ajan ja ihmissuhteiden aiempia sukupolvia suurempi arvostus elämässä. Järvensivu ja Alasoini (2012, 9, 13) kirjoittavat myös, että globaalissa taloudessa muun muassa digitaalisen lukutaidon ja työelämän omaehtoisen hallinnan merkitykset korostuvat, mikä on vuorovaikutteisen internetin parissa kasvaneille Y-sukupolven edustajille luontevaa.

Y-sukupolven määrittelyssä pelaajasukupolveksi Järvensivu ja Alasoini viittaavat W. Stanton Smithin artikkeliin ”Employers and the New Generation of Employees”, mikä julkaistiin vuonna 2006 vertaisarvoidussa *Community College Journal* -lehdessä. Artikkelissaan Smith (2006, 10) kuitenkin luonnehtii sekä X- että Y-sukupolvea pelaajiksi (gamer), mutta hän ei jaottele sukupolvia ikäluokkien mukaan vaan ainoastaan suurten ikäluokkien (baby boomers) jälkeen syntyneiksi. Sukupolvien määrittelyn haasteet vaikuttavat luonnollisesti myös pelaajasukupolvien määrittelyyn, minkä vuoksi asiaan ei kiinnitetä tässä yhteydessä enempää huomiota. Tämän tutkielman kannalta olennaisempaa on se, että Järvensivu ja Alasoini (2012, 13) lukevat nettipelaamisen ja muun sosiaalisessa mediassa toimimisen yhdeksi Y-sukupolven nuoruusajan avainkokemuksista. He kirjoittavat, että digitaalisen kommunikaation ja internetin lisäksi myös video- ja tietokonepelit

ovat olleet läsnä jo Y-sukupolven lapsuudessa, ja siksi niiden logiikka näkyy sukupolven identiteetin rakentamisessa, ongelmanratkaisussa ja vuorovaikutuksessa.

Järvensivu ja Alasoini (2012, 13–14) jakavat eri sukupolvet siten, että Y-sukupolvi erottuu mediavuorovaikutteisuuden sosiaalistumisen perusteella sotien jälkeisistä suurten ikäluokkien televisiosukupolvesta ja tietokoneperustaisen median X-sukupolvesta. Järvensivu ja Alasoini ennakoivat artikkelissaan myös, että tulevaisuudessa suomalaisessa työelämässä näkyy Y-sukupolven myötä nettipelien logiikka, kulttuuriset piirteet ja peliorientaatiot. Tämän tutkielman haastateltavat lukeutuvat syntymävuotensa mukaan Järvensivun ja Alasoinin rajaamaan Y-sukupolveen ja siksi ainakin näiden tutkijoiden esityksen perusteella nettipelaaminen voisi olla myös tässä tutkielmassa yksi sukupolven nuoruusajan avainkokemuksista. Sukupolvikokemusten syntyä pelaamisen elinkaareissa pohditaan tarkemmin tutkielman analyysiluvussa.

Järvensivu ja Alasoini päätyivät pelaajasukupolven määrittelyyn tutkimuksessaan, jonka aineiston he kokosivat vuosien 2009–2011 välisenä aikana 32 teemahaastattelun avulla. Haastatteluissa ei alun perin pyritty selvittämään sukupolvikysymyksiä mutta teema nousi Järvensivun ja Alasoinin (2012, 7) mukaan toistuvasti esiin. Tutkijat päättivät erottaa kahdesta yrityksestä yhteensä 16 haastattelua omaksi osiokseen ja analysoida niitä sukupolvikysymyksen näkökulmasta lähemmin. Aineistosta esiin nouseviin teemoihin tarttuminen ilman etukäteen suunnittelua rajoittaa Järvensivun ja Alasoinin (2012, 7) mukaan syvällisten ja systemaattisten analyysien tekoa, mutta he kuvailevat menetelmää luonteeltaan kartoittavaksi ja uusiin avauksiin pyrkiväksi.

Järvensivun ja Alasoinin kartoittava tutkimus on mielenkiintoinen avaus myös pelaamisen elinkaariajattelun näkökulmasta. Jatkotutkimuksissa pelaamisen elinkaarta voitaisiin esimerkiksi selvittää vielä tarkemmin pelattujen pelien, pelimäärien ja pelitapojen osalta, joita verrattaisiin aikuisuuden ikävaiheessa haastateltavien työkulttuuria koskeviin kokemuksiin. Joissakin tämän tutkielman haastatteluissa pohditaan jo nyt oma-aloitteisesti pelaamisen ja uravalintojen tai työelämän yhteyttä. Systemaattisen ja sen myötä myös laadukkaasti tutkimuksen tekemisen kannalta jatkotutkimuksissa on kuitenkin syytä keskittyä jo suunnitteluvaiheessa pelien ja pelaamisen sekä työelämän kokemusten yhteyden kartoittamiseen.

2.3 Elämänkaaren vaiheet

Tässä alaluvussa perehdytään ihmisen elämänkaaren eri vaiheisiin Erik. H. Eriksonin psykososiaalisen kehitysteorian pohjalta ja tarkastellaan lähemmin identiteetin määrittelyä sekä sen kehityksen edellytyksiä. Tony Dunderfeltin (2006, 231) mukaan psykososiaalisessa näkökulmassa perehdytään ihmisen kehitykseen ulkoisten ja sisäisten tekijöiden vuorovaikutuksessa ja sitä käytetään monissa psykologisissa elämänkaaritutkimuksissa ja -teorioissa. Haastateltavien peleihin ja pelaamiseen liittyviä kokemuksia tarkastellaan tässä tutkielmassa elämänkaaren ajalta lapsuudesta aikuisuuteen. Elämänkaaren vaiheet toimivat tutkielmassa temahaastattelun runkona, minkä vuoksi vaiheiden ja ihmisen kehityksen ymmärtäminen pääseikkojen osalta on tutkielman kannalta olennaista.

Dunderfeltin vuonna 2006 kirjoittaman kirjan *Elämänkaaripsykologia* mukaan Erik H. Eriksonin psykososiaalisessa kehitysteoriassa ihmisen kehitys tapahtuu perimän, oppimisen ja minuuden tasoilla. Perimään liittyvät biologiset vaikutukset ja voimat, oppimiseen vaikuttavat ympäristö ja kulttuuri, ja minuus tarkoittaa ihmisen yksilöllisyyttä. Eriksonin psykososiaalinen kehitysteoria koostuu ihmisen kahdeksasta kehitysvaiheesta ja niiden kehitystehtävistä. Eri kehitysvaiheissa Erikson seuraa perimän, oppimisen ja minuuden vuorovaikutusta. Ihminen saavuttaa kyvyiltään ja sisäisiltä ominaisuuksiltaan kehityshuippuja eri aikoina, mutta kaikki osavaiheet vaikuttavat Eriksonin mukaan toisiinsa ja ilmenevät muissa vaiheissa kehittyneinä tai taantuneina osina. Kehitysvaihe rakentuu siis aina aiemman vaiheen perustalle. (Dunderfelt 2006, 32, 241–244.)

Dunderfeltin (2006) mukaan vaiheteoriat ovat kiisteltyjä ja niiden vastineeksi on esitetty näkemyksiä, joiden mukaan muutos ja kehitys eivät ole sidottuja toisiaan seuraaviin rakenteellisiin vaiheisiin. Vaiheteorioita kritisoidaan ensisijaisesti siitä, että tapahtumien ja kokemusten ajatellaan ilmenevän kaikilla ihmisillä samaan aikaan ja samalla tavalla. Vaiheteorioiden kannattajille vaiheet kuitenkin edustavat vain kuvauksia mahdollisista tapahtumista ja yksilön sisäisten kokemusten laadusta tietyssä ikävaiheessa. Toisen vaiheteorioihin liittyvän kritiikin mukaan vaihekuvauksia pidetään normatiivisina elämänohjeina terveen ja hyvän ihmisen toiminnasta ja kokemuksista eri elämänvaiheissa. Vaihekuvauksia ei kuitenkaan pidä ymmärtää ihmisen toimintaa ohjaavina sääntökirjoina, vaan ne osoittavat vaihtoehtoisia polkuja halki eri elämänvaiheiden. (Dunderfelt 2006, 15–16, 53–54.)

Tässä tutkielmassa ihmisen elämänkaaren eri vaiheita ajatellaan yksityiskohtaisia vaihekuvauksia laveammin pikemminkin elämänkaaren suurpiirteisinä kuvauksina. Vaiheiden kaikkien osatekijöiden tyhjentävään tarkasteluun ei pyritä. Elämänkaariajattelu vaiheiden näkökulmasta on kuitenkin yleistä ja voidaan olettaa, että myös tämän tutkielman haastateltavat jäsentävä elämäänsä luontevasti eri vaiheiden mukaan. Psykologi Anneli Vilkkö-Riihelä kirjoittaa vuonna 2001 julkaistussa kirjassaan *Psyyke* elämänkaaren käsitteestä ja toteaa, että se voidaan jakaa monella tavalla. Vilkkö-Riihelän (2001, 193) mukaan yleisessä käytössä on karkea jaottelu jaksoihin lapsuus, nuoruus ja aikuisuus, mutta jokaiseen elämänkaaren jaksoon kuuluu myös alavaiheita. Lapsuudella siis voidaan Vilkkö-Riihelän mukaan tarkoittaa varhaislapsuutta, kolmea ensimmäistä elinvuotta tai aikaa ennen kouluikää, ja nuoruudenkin osavaiheet voidaan nimetä ja jaotella monella eri tavalla esimerkiksi juridisten mittareiden tai fyysisen kehittymisen mukaan.

Tämän tutkielman teemahaastattelussa vaiheiden jaottelussa noudatettiin Vilkkö-Riihelän esittämää yleistä, jaksojen karkeaa nimeämiskäytäntöä. Vaiheet jaoteltiin lapsuuteen, nuoruuteen ja varhaisaikuisuuteen sekä aikuisuuteen ilman ennalta määriteltyjä ikäluokkia. Jokainen haastateltava siis sai sijoitella peleihin ja pelaamiseen liittyvät kokemuksensa elämänkaaren eri vaiheisiin sopivaksi katsomallaan tavalla. Ainoastaan varhaisimman pelimuiston yhteydessä haastateltavilta tiedusteltiin muiston sijoittumista elämänkaareen ikävuoden suhteen, minkä perustalle pelaamisen elinkaari voitiin rakentaa. Vaiheiden hyvin suurpiirteisen jaottelun ajateltiin olevan käytäntö, jonka avulla vältetään haastateltavien johdattelu kokemusten ja muistojen sijoittelusta muiden elämänkaaren tahtumien, kuten koulunkäyntiin liittyvien vaiheiden mukaan.

2.3.1 Psykososiaalisen kehitysteorian soveltaminen

Eriksonin psykososiaalisen kehitysteorian kahdeksan vaihetta ovat vanhuus, keski-ikä, varhainen aikuisuus, nuoruus, kouluikä, leikki-ikä, varhaislapsuus ja vauvaikä. Erikson ei halua sitoa vaiheita mihinkään kronologiseen ikään, mutta keski-ikäisen vaiheen voidaan ajatella käsittävän suunnilleen 35–65 vuoden iän. Jokaisella kehitysvaiheella on omat kehitystehtävänsä, jotka esitetään vastakkaisina pareina mutta ne eivät kuitenkaan sulje toisiaan pois. Esimerkiksi keski-ikäisen luovuus ja lamaantuminen eivät ole vaihtoehtoisia kehitystehtäviä, vaan ne kuvaavat keski-ikäisen vaiheen kokemuksellista ulottuvuutta. (Dunderfelt 2006, 244–249.) Tämän tutkielman haastateltavat kertovat omista pelimuistoistaan

ja -kokemuksistaan mahdollisimman varhaisesta iästä alkaen. Haastateltavista suurimman osan ensimmäiset pelimuistot sijoittuvat aikaan juuri ennen kouluun menoa, minkä vuoksi myös Eriksonin kehitysteorian tarkastelu aloitetaan kouluiän vaiheesta.

Eriksonin teoriassa kouluikäinen lapsi alkaa luottaa aikaisempaa enemmän itseensä ja omiin kykyihinsä. Kouluiässä lapsi alkaa myös irrottautua perheestään ja tunnustelee uuden itsenäisyyden synnyttämiä joskus ristiriitaisiakin tunteita. Lapsi pohtii omaa arvoaan ja ponnistelee tietoisesti päämääriensä eteen tunteakseen mielihyvää niiden saavuttamisesta. Kouluiän jälkeen nuoruuden vaiheessa yksilö työstää identiteettiään ja etsii elämänsä tarkoituksia. Fyysiset muutokset, koulutusvalinnat, urasuunnittelu ja ystävyysuhteiden vakiinnuttaminen luovat sopeutumispaineita nuoruudessa. Identiteetti on muotoutunut tai sen eri puolet ovat integroituneet, kun nuori pystyy hahmottamaan, kuka hän on. Identiteetikriisiä seuraavassa varhaisaikuisuuden vaiheessa tulisi Eriksonin teorian mukaan luoda suhteet toisiin ihmisiin. Varhaisaikuisuudessa halutaan tavallisesti olla sekä itsenäisiä että toteuttaa kiintymyksen ja rakkauden tarpeita. Ystävyysuhteet ja parisuhteet ovat tärkeitä ja varhaisaikuisen ihmisen tehtävä on selvittää itsenäisyyden ja tarvitsevuuden ristiriita. (Vilkko-Riihelä 2001, 255.)

Eriksonin kehitysteoriassa olevien varhaisaikuisuuden ja keski-ikäisen vaiheiden väliin on tässä tutkielmassa lisätty aikuisuuden vaihe, jotta nykytilanteen kuvailu olisi haastateltaville luontevampaa. Noin 30-vuotiaan suomalaisen voidaan ajatella kokevan itsensä arkielämässä käytettyjen termien mukaisesti todennäköisemmin aikuiseksi kuin esimerkiksi varhaisaikuiseksi tai keski-ikäiseksi. Aikuisuuden ajatellaan tässä yhteydessä siis limittyvän Eriksonin teoriassa osittain sekä varhaisaikuisuuden että keski-ikäisen vaiheisiin. Vilkko-Riihelä (2001, 255–256) kirjoittaa Eriksonin kehitysteorian keski-ikäisen vaiheesta, että silloin ihminen koettaa saada aikaan jotakin pysyvää, mitä voisi jättää jälkeensä. Perheen perustaminen voi esimerkiksi tuottaa onnistumisen kokemuksia luomisesta ja pysyvyydestä, mutta lasten lisäksi tai niiden sijasta seuraaville sukupolville voidaan yrittää tuottaa myös jotakin yhteiskunnallisesti tai taiteellisesti merkittävää. Vilkko-Riihelän mukaan keski-ikäinen ihminen myös tarkastelee itseään ja pohtii, onko hän saanut elämässään aikaan jotakin arvokasta ja pysyvää, ja onko elämällä ollut merkitystä.

Tässä tutkielmassa siis haastateltavat voivat aikuisuuden pelikokemuksista kertoessaan käydä läpi hyvin erilaisia elämänvaiheita Eriksonin teorian vaihekuvausten perusteella.

Toiset saattavat keskittyä esimerkiksi merkittävien parisuhteiden etsimiseen, kun taas toiset ehkä perustavat perhettä tai koettavat tuottaa jotakin annettavaa seuraaville sukupolville. Eriksonin psykososiaalista kehitysteoriaa ei kuitenkaan sovelleta tutkimusaineiston analyysissä varsinaisten kehitystehtävien osalta, vaan teoria toimii pikemminkin ihmisen elämänkaaren hahmottamisen, haastateltavien omien kokemusten ja peleihin liittyvien valintojen ymmärtämisen tukena. Erikson ei ole asettanut teoriansa eri vaiheille tarkkoja ikärajoja, joten myös pelaamisen elinkaaren tutkimuksessa kohdellaan elämänkaaren vaiheita sisältöineen lähinnä suuntaa antavina ja toisiaan suurpiirteisessä järjestyksessä seuraavina prosesseina.

2.3.2 Pelaamisen muutokset identiteetin kehityksen näkökulmasta

Identiteetin kehitys kuuluu olennaisena osana ihmisen elämänkaareen ja erityisesti nuoruuden vaiheeseen, jolloin esimerkiksi Eriksonin psykososiaalisen kehitysteorian mukaan identiteetin rakentaminen alkaa. Tässä tutkielmassa identiteetin kehitys kytkeytyy pelaamisen elinkaareen pelaamisessa tapahtuneiden muutosten näkökulmasta. Atkinson, Atkinson, Smith, Bem ja Nolen-Hoeksema (2000, 102–103) ovat tarkastelleet laaja-alaisessa, psykologisia teorioita käsittelevässä teoksessaan *Hilgard's Introduction to Psychology* muun muassa Erik H. Eriksonin identiteettikäsitystä. Erikson on Atkinsonin ym. mukaan määrittellyt nuoruuden identiteetin kehittymisen tapahtuvan identiteettikriisien kautta, kun yksilö pohtii omaa olemustaan ja tarkoitustaan. Vaikka tässä tutkielmassa ihmisen elämänkaarta tai identiteetin kehitystä ei tarkastella kehitystehtävien tai kriisien tasolla, nuoruudessa tapahtuvat elämänkaaren yleiset muutokset on tarpeen suhteuttaa pelaamisen elinkaareen liittyviin haastateltavien kokemuksiin.

Saastamoisen (2006) mukaan minuuden ja identiteetin käsitteitä käytetään usein synonyymeina. Identiteetti nähdään kuitenkin yleensä yksilöiden ja muiden ihmisten tekemänä määrittelynä siitä, keitä olemme. Nykykäsitteen mukaan sekä minuus että identiteetti ovat tietoisien työn tuloksia pohdintojen ja elämän eri osa-alueiden mukaisten valinnan mahdollisuuksien lisääntymisen myötä. Identiteetillä tarkoitetaan tapoja, joilla ihmiset määrittelevät ja ymmärtävät itsensä suhteessa kulttuuriin, sosiaaliseen ympäristöön ja itseensä. Jos minuutta määritellään ja arvotetaan, puhutaan silloin identiteetistä. Sosiaalitieteellisessä tutkimuksessa identiteetti jaotellaan yleensä persoonalliseen ja sosiaaliseen identiteettiin. Sosiologi Erving Goffmanin mukaan persoonallinen identiteetti tarkoittaa yksilön elämäkokemuksen ajallisen jatkumon yhdenmukaisuutta ja johdonmukaisuutta.

Sosiaalinen identiteetti puolestaan merkitsee Goffmanin määrittelyn mukaan johdonmukaisuutta erilaisissa sosiaalisissa rooleissa sekä yksilön samastumista sosiaalisiin ryhmiin ja yhteisöihin. (Saastamoinen 2006, 170–173.)

Atkinson ym. (2000) mukaan Erikson ja monet muut kehityspsykologit ajattelevat, että nuoruudessa ihmisen kuuluu kokeilla erilaisia rooleja, joiden kautta on mahdollista oppia esimerkiksi moninaisia käyttäytymismalleja ja ideologioita. Yksinkertaisessa yhteiskunnassa identiteetti on helppo muodostaa, jos ympärillä olevat muut ihmiset heijastavat nuoren kokeilemistä arvoista yhtenäisen kuvan. Monimutkaisemmassa yhteiskunnassa aikuisuuden mallien ja sosiaalisten roolien lisääntyessä identiteetin muodostaminen voi olla hankalaa monelle nuorelle, kun mahdollisten toimintatapojen vaihtoehtoja on lähes rajattomasti. Vaihtoehtojen moninaisuuden tuloksena nuorten identiteetin kehitys etenee hyvin vaihtelevasti ja kehityksen eri osa-alueet eri elämänvaiheisiin painottuen. (Atkinson ym. 2000, 102–103.)

Tässä tutkielmassa identiteetin kehityksen alkamiseen kiinnitetään huomiota vain yleisellä tasolla, sillä sen yhteyden tarkastelusta kulttuurin, sosiaalisen ympäristön ja yksilön itsensä kanssa muodostuisi helposti oma tutkimuksensa. Jos identiteetin kehityksen ilmenemistä pelaamisen elinkaareissa tutkittaisiin tarkemmin, olennaista olisi pohtia identiteetin kehitystä nimenomaan pelikulttuurin näkökulmasta. Adrienne Shawin (2011, 29–30) mukaan yksilön identifioituminen pelaajaksi tulisi erottaa siitä, kenet voidaan määrittellä ulkopuolelta käsin pelaajaksi. Shaw ei väitä, että identiteetti on kokonaisuudessaan yksilön itsensä määriteltävissä mutta hänen mielestään olisi tarpeen tutkia, kuinka erilaiset rakenteet muokkaavat yksilön identifioitumista oman refleksiivisen kokemuksen mukaan. Myös mahdollisissa pelaamisen elinkaaren jatkotutkimuksissa pelaajan identiteetin määrittelyä ja kehitystä olisi hyvä tarkastella yksilöiden kokemuksista käsin.

2.3.3 Elämänkaari ja sosioemotionaalisen valinnan teoria

Tässä tutkielmassa lapsuuden käyttäytymistä tarkastellaan osaltaan myös Laura L. Carstensenin sosioemotionaalisen valinnan teorian kautta. Teoriaa verrataan tutkielmassa haastateltavien peleihin ja pelaamiseen liittyviin valintoihin siitä näkökulmasta, mitä sosiaalisen vuorovaikutuksen tavoitteita haastatteluissa voidaan havaita. Carstensenin sosioemotionaalisen valinnan teoriaa selvittävä artikkeli ”Evidence for a Life-Span Theory of Socioemotional Selectivity” julkaistiin vuonna 1995 *Current Directions in Psycholo-*

gical Science -lehdessä. Teoria tarjoaa selitysmallin sille, miksi sosiaalinen vuorovaikutus muuttuu iän karttuessa. Carstensenin teoria ei koske pelkästään ikääntyneitä ihmisiä, vaan se käsittelee koko elämänkaaren aikana tapahtuvaa sosiaalista käyttäytymistä.

Carstensenin (1995, 153–154) mukaan sosiaalisen vuorovaikutuksen tavoitteiden tärkeysjärjestykseen vaikuttaa merkittävästi tulevaisuudennäkymä. Esimerkiksi, nuoren ihmisen tiedonjano voi olla paljon tärkeämmässä asemassa sosiaalisen vuorovaikutuksen motiiveissa kuin vaikkapa emotionaaliset tekijät. Nuorena tulevaisuus näyttäytyy avoimena, jolloin myös pitkäaikaiset tavoitteet ovat merkittävämpiä ja siten esimerkiksi opiskelija sietää opinnoissaan epämukavia tilanteita ja tiedostaa niiden hetkellisyyden. Vanhuudessa sen sijaan ihminen kokee tulevaisuuden rajattuna ja pitää Carstensenin teorian mukaan sen vuoksi välittömiä tarpeita tärkeänä. Vanhemmat ihmiset tekevät sosiaalisia valintoja mieluummin emotionaalisten tekijöiden perusteella kuin vaikkapa tiedon hankinnan näkökulmasta. Carstensenin teorian mukaan siis vanhuudessa nähtävät sosiaaliset muutokset eivät perustu biologisiin muutoksiin, vaan ne heijastavat koko elämänkaaren kehitystä koskevia kognitiivisia ja motivaatioon perustuvia prosesseja.

Elämänkaarinäkökulmaa tutkiessaan Carstensen (1995, 153) paneutui Jean McFarlanen monta vuosikymmentä aikaisemmin tekemän pitkittäistutkimuksen aineistoon ja analysoi siitä soveltuvaa osajoukkoa. Myöhemmin Carstensen tutki kollegansa kanssa amerikkalaisesta aineistosta tekemiensä löydösten yleistettävyyttä saksalaisen tutkimusaineistoon peilaten, ja sai hypoteeseille vahvistuksen. Vaikka sosiaalista valitsemista selvästi tapahtuu, teoria kaipasi kuitenkin vielä varmennusta valinnanvapauden näkökulmasta. Carstensen (1995, 154) jatkoi tutkimuksia kollegoidensa kanssa ja tarkasteli sosiaalisia kognitioita muun muassa kehittämänsä korttitehtävän ja puhelinhaastatteluiden avulla. Tutkijat totesivat, että tulevaisuuden näkymien kaventuminen vaikuttaa merkittävästi sosiaalisiin valintoihin, sillä myös esimerkiksi vakavasti sairailta nuorilla ihmisillä valintojen motiivit painottuvat vanhusten tavoin emotionaalisiin tekijöihin.

Vaikka Carstensenin teoria käsittelee monelta osin ikääntymistä, se auttaa kuitenkin ymmärtämään ihmisten sosiaalisia mieltymyksiä ja käyttäytymistä koko elämänkaaren ajalta. Pelaamisen elinkaareissa sosiaalisten valintojen motiivit ovat mielenkiintoinen tutkimuskohde juuri peleihin ja pelaamiseen liittyvässä lapsuuden toiminnassa, kun sekä pelilaitteiden että pelien osalta resurssit olivat monen tämän tutkielman haastateltavan mukaan niukat ja siksi lasten sosiaaliset verkostot liittyivät kiinteästi peliharrastukseen.

Tutkielmassa tarkastellaan Carstensenin teorian kautta peliharrastuksen merkityksiä haastateltavien lapsuudessa myös siitä näkökulmasta, minkälaisia kokemuksia haastatelluista löytyy pelien ja kaverisuhteiden muodostamisen yhteydestä.

2.4 Yhteenveto

Tässä tutkielmassa pelaamisen elinkaaren kokonaisuutta ja haastateltavien kokemuksia pyritään hahmottamaan ja ymmärtämään eri näkökulmista kulttuuria, sukupolvia ja ihmisen kehitystä koskevien tulkintojen ja teorioiden avulla. Tässä alaluvussa luodaan yhteenveto tutkielman kannalta tärkeimmistä vallalla olevista käsityksistä ja olennaisesta aiemasta tutkimuksesta.

Pelaamisen elinkaaren tutkielma asettuu luontevasti kulttuurin kontekstiin, sillä haastateltuiden perusteella pelaaminen on suurelta osin sekä valtakulttuurin että alakulttuurien tavoin sosiaalista ja jaettua. Vaikka pelejä ei voida ainakaan vielä yksiselitteisesti istuttaa valtakulttuurisiin käsityksiin ja tulkintoihin, pelien alakulttuurissa merkitysten ja toiminnan vuorovaikutus luo juuri pelikulttuurille ominaisia kulttuurin muotoja. Pelien kulttuurisen näkökulman tutkiminen on kuitenkin haastavaa muun muassa siksi, että niin kulttuurin kuin pelikulttuurin määrittäminen on moninaisten tulkintojen vuoksi vaikeaa. Vaikka pelaaminen jaetaan usein kasuaali- ja hardcore-pelaamiseen, ulkopuolelta käsin tehdyn luonnehdinnan sijaan pelikulttuurin määrittelyssä olisi hyvä perehtyä yksilöiden omiin kokemuksiin pelien merkityksistä ja pelaajan identiteetistä.

Tämän tutkielman haastateltavien kokemukset sijoittuvat yhteiskunnallisesti paitsi pelikulttuurin kentälle, myös jaettujen kokemusten näkökulmasta erilaisten sukupolvikäsitteiden piiriin. Sukupolven käsite on kuitenkin kulttuurin käsitteen tavoin vaikea määrittellä, ja siksi sukupolvien nimityksille ja rajauksille on monenlaisia käytäntöjä. Sosiologi Karl Mannheimin käsitys sukupolvista ja sukupolvikokemuksista on yksi historian merkittävimmistä sukupolviteorioista, jota käytetään nykyään paljon yhteiskunnallisten sukupolvien tutkimuksen lähtökohtana. Eräs keskeinen rajoite sukupolven määrittelyssä liittyy juuri sukupolvikokemuksiin, sillä ne eivät koskaan koske sukupolven sisälläkään kaikkia samalla tavalla. Kokemusten syntyajankohdasta ollaan tutkijoiden keskuudessa myös erimielisiä, kun toiset ajattelevat sukupolvikokemusten syntyvän Mannheimin teoriassa esitettyä aikuisuutta aikaisemmin jo nuoruudessa tai varhaisaikuisuudessa.

Sellaisissa sukupolvissa, joiden lapsuudessa digitaaliset pelit ovat olleet läsnä, pelien logiikka ilmenee joidenkin tutkijoiden mukaan esimerkiksi vuorovaikutuksessa ja identiteetin rakentamisessa. Identiteetillä tarkoitetaan muun muassa niitä tapoja, joilla yksilö määrittää ja ymmärtää itsensä osana kulttuuria ja sosiaalista ympäristöä. Sosiologi Erving Goffmanin ajatusta persoonallisen ja sosiaalisen identiteetin jaottelusta käytetään yleisesti sosiaalitieteellisessä tutkimuksessa. Tässä tutkielmassa identiteetin kehitystä tarkastellaan pelaamisen muutosten yhteydessä nuoruuden ikävaiheessa. Elämänkaariajattelu puolestaan näkyy tutkielmassa konkreettisesti teemahaastattelun runkona, jossa sovellettiin osittain elämänkaaritutkimuksissa ja -teorioissa yleisesti käytettyä Erik H. Eriksonin psykososiaalista kehitysteoriaa.

3 TUTKIMUSASETELMA JA TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Tässä tutkielmassa analysoidaan sähköpostin välityksellä kerättyjä teemahaastatteluita, joissa haastateltavat kertovat kokemuksiaan ja muistojaan pelaamisen elinkaaren eri vaiheista lapsuudesta aikuisuuteen. Tutkimusaineiston 15 haastateltavaa ovat asuneet lapsuudessaan Etelä-Pohjanmaalla ja he ovat syntyneet vuosien 1978–1985 välillä. Yksi haastateltavista asui lapsena eteläisen Pohjanmaan alueella Kaskisissa, mikä sijaitsee Etelä-Pohjanmaan maakunnan läntiseltä rajalta noin 15 kilometriä rannikon suuntaan. Kyseinen haastattelu on kuitenkin luettu mukaan tutkimuksen aineistoon, sillä se ei poikkea sisällöltään merkittävästi muista haastatteluista eikä siten luo aineistoon epäsuhtaa lapsuuden asuinpaikan näkökulmasta. Tässä luvussa perustellaan tarkemmin tutkimusaineiston rajaukseen liittyvät ratkaisut ja perehdytään aineiston keräämiseen käytettyihin menetelmiin. Tutkimusaineistoon liittyvien seikkojen lisäksi tässä luvussa kuvaillaan käytettyä laadullista tutkimusmetodia ja esitellään tutkielman teoreettinen viitekehys.

3.1 Tutkimusaineiston valinta ja rajaaminen

Hirsjärven ym. (2010, 164, 181) mukaan laadullisen tutkimuksen kohdejoukko valitaan tarkoituksenmukaisesti, sillä tutkimuksen tavoitteena on ymmärtää tutkimuskohdetta eikä etsiä esimerkiksi tilastollisia säännönmukaisuuksia. Myös tässä tutkielmassa pyritään ymmärtämään pelaamisen elinkaaren vaiheita ja käännteitä haastateltavien kokemusten kautta. Tässä alaluvussa perustellaan tutkimusaineiston tarkoituksenmukaisessa valinnassa ja rajaamisessa tehdyt ratkaisut.

Saaranen-Kauppisen ja Puusniekan (2006) mukaan laadullisessa tutkimuksessa tutkittavien tietämys tutkimuksen aiheesta on olennaista, kun kuvaillaan ja pyritään ymmärtämään tiettyä ilmiötä. Tutkittavien valinnan tulee siis myös olla harkittua ja tarkoitukseen sopivaa. Niin kutsuttu lumipallo-otanta on Saaranen-Kauppisen ja Puusniekan esittämä esimerkki harkinnanvaraisesta otoksesta, jossa tutkija kerää tutkimusaineistonsa eteneväällä avainhenkilön johdattamasta informantista toiseen sitä mukaa, kun hänelle uusia informantteja esitellään.

Tässä tutkielmassa kohdejoukko valittiin laadullisen tutkimuksen periaatteita mukailien harkinnanvaraisesti ja sellaisiin ihmisiin keskittyen, jotka ovat olleet elämänsä varrella jollakin tapaa tekemisissä pelien kanssa. Ennen aineistonkeruun aloittamista tutkielman kohdejoukko tuli kuitenkin rajata vielä tarkemmin ikäluokan ja maantieteellisen sijainnin perusteella tutkielman tavoitteita, laajuutta ja käytössä olevia resursseja ajatellen. Kuten Eskola ja Suoranta (2014, 18) opastavat kirjassaan *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*, laadullinen aineisto ei lopu koskaan ja siksi sen rajausta on tärkeä pohtia huolella analyysin mielekkyys huomioiden.

3.1.1 Kohdejoukon ikähaarukka

Tämän tutkielman kohdejoukon rajausta alettiin pohtia ensin iän suhteen, sillä tutkimuksen tarkoituksena oli tavoittaa muistoja ja kokemuksia sellaisilta ihmisiltä, jotka ovat kasvaneet lapsesta aikuisiksi suomalaisen peliteollisuuden kehityksen rinnalla. Muun muassa Saarikoski ja Suominen (2009, 22) ovat kartoittaneet tietokoneiden ja digitaalisten pelien rantautumista Suomen markkinoille. Heidän mukaansa 1980-luvun alkupuolella Suomen kulutusmarkkinoille saapuivat ensimmäiset massatuotetut kotitietokoneet, joiden käyttäjäryhmän piirissä ohjelmointi oli suosittu harrastus mutta myös pelaaminen nousi nopeasti tärkeään asemaan. Suomessa merkittävimmistä kotitietokoneista Commodore 64 (C64) voidaan lukea suurimmaksi vaikuttajaksi tietokonepelikulttuurin syntyyn muun muassa vuonna 1984 ja sen jälkeen markkinoille tulleiden tuhansien peliensä ansiosta.

Videopelikonsolit ja elektroniikkapelit puolestaan alkoivat vallata Saarikosken ja Suominen (2009, 22) mukaan Suomen pelimarkkinoita vasta, kun videopeliteollisuus koki maailmalla romahduksen vuoden 1983 aikana. Maahantuonti kuihtui teollisuuden tilanteen vuoksi nopeasti mutta Saarikoski ja Suominen kirjoittavat, että aikaisempaa suurempaan suosioon videopelikonsolit pääsivät Suomessa 1990-luvun alkupuolella. C64:n ja konsolipelien merkittävien markkinavaltuusten välillä aikaa kului siis noin kymmenen vuotta. Tämän tutkielman haastateltavien ikähaarukaksi rajattiinkin vuosina 1975–1985 syntyneet suomalaiset henkilöt, jotta sekä C64 että konsoli- ja elektroniikkapelit ovat voineet olla läsnä elämänkaaren itse raportoitavissa olevissa merkityksellisissä pelimuistoissa aina lapsuudesta saakka. Aineistonkeruussa käytetyn lumipallomenetelmän toimintaperiaatteen vuoksi lopullinen tutkimusaineisto koostuu vuosien 1978–1985 syntyneistä henkilöistä.

3.1.2 Kohdejoukon maantieteellinen sijainti

Kohdejoukon rajaamisella tietylle maantieteelliselle alueelle ei pintapuolisesti ajatellen ole tutkielman kannalta merkitystä, sillä pelaamisen elinkaaren voi nähdä mukailevan aina ihmisen henkilökohtaisia elämänpolkuja. Tutkielman laajuuden kannalta kuitenkin myös kohdejoukon maantieteellisen sijainnin rajaaminen oli mielekästä, sillä esimerkiksi maaseudulle ja kaupunkeihin sijoittuvien muistojen vertailu pelien ja pelaamisen näkökulmasta olisi mielenkiintoista, mutta se tuottaisi helposti pro gradu -tutkielmalle liian laajan analyysin. Maaseutuja ja kaupunkeja vertailevan tutkimusaineiston olisi syytä olla myös selvästi tätä tutkielmaa runsaslukuisampi, jotta aineistoa voisi hedelmällisesti kuvata ja analysoida. Pro gradu -työtä tulee ajatella kuitenkin sivumäärän lisäksi myös ajallisesti rajoitettuna tutkielmana, minkä vuoksi aineiston rajaaminen on työtuntienkin suhteen olennaista.

Tässä tutkielmassa kohdejoukon maantieteellinen rajaus tehtiin laadulliselle tutkimukselle Saaranen-Kauppinen ja Puusniekan (2006) mukaan olennaisen kohdejoukossa vallitsevan aiheen tuntemuksen perusteella. Kohdejoukon muistelut alkavat lapsuuden ikävaiheesta, joten lapsuuden elinympäristö ajateltiin olevan kriittinen yhteneväisyystekijä haastateltavien varhaisten kokemusten muodostumisessa ja siten aiheen tuntemuksessa. Jo ennen varsinaista otantamenetelmän valintaa, yksi tutkielman aiheen asiantuntija oli tiedossa. Asiantuntija oli myös ilmaissut halukkuutensa osallistua tutkimukseen, joten oli ainoastaan luontevaa perehtyä hänen pelimuistoihinsa ensimmäisenä. Tutkimusaineiston ensimmäisen haastateltavan perusteella siis myös tutkielman koko kohdejoukon maantieteellinen rajaus asettui Etelä-Pohjanmaalla lapsuudessaan asuneisiin henkilöihin.

Ensimmäisen haastateltavan eli avainhenkilön kanssa keskusteltaessa kävi ilmi, että hän tiesi muitakin iältään ja lapsuuden asuinpaikkakunnaltaan kohdejoukkoon sopivia ja tutkielmasta todennäköisesti kiinnostuneita henkilöitä. Aineistoa lähdettiin kartuttamaan Saaranen-Kauppinen ja Puusniekan (2006) esittelemää lumipallo-otantaa käyttäen, avainhenkilöstä informanttiin ja taas informantista seuraavaan edeten. Lumipallo ei pyörinyt koko aineistonkeruuprosessin ajan täysin omalla painollaan, minkä vuoksi matkan varrella vauhtia antoivat kaksi muuta tietoon tullutta avainhenkilöä. Useamman avainhenkilön käyttäminen oli paitsi välttämätöntä tutkimusaineiston kartuttamiseksi, myös hyödyllistä kohdejoukon rajautumisen suhteen. Kolmen avainhenkilön käyttäminen takasi sen,

että lopullinen tutkimusaineisto ei koostunut esimerkiksi vain yhden tuttavapiirin ryhmästä.

Tämän tutkielman tutkimusaineisto on siis valittu laadulliselle tutkimukselle ominaisella tavalla harkinnanvaraisesti ja sellaisiin henkilöihin keskittyen, joilla on aiheesta asiantuntemusta. Kohdejoukon rajaus iän suhteen tehtiin suomalaisen peliteollisuuden historian pohjalta siten, että niin C64 kuin konsoli- ja elektroniikkapelit ovat voineet olla läsnä elämänkaaren itse raportoitavissa olevissa merkityksellisissä muistoissa aina lapsuudesta saakka. Aineistonkeruussa käytetyn lumipallo-otantamenetelmän toimintaperiaatteen vuoksi aineiston haastateltavat ovat syntyneet vuosien 1978–1985 välillä. Kohdejoukon maantieteellisessä rajaamisessa keskityttiin haastateltavien asiantuntemukseen lapsuuden asuinalueen näkökulmasta, jotta pelaamisen elinkaaren alkuvaiheista voitiin muodostaa yhteneväinen kuva ulkoisten tekijöiden näkökulmasta. Kohderyhmän maantieteellinen rajaus asetui ensimmäisen haastateltavan mukaan Etelä-Pohjanmaalla lapsuudessaan asuneisiin henkilöihin.

3.2 Teemahaastattelu ja aineistonkeruu sähköpostilla

Hirsjärven ym. (2010) mukaan kvalitatiivisessa tutkimuksessa lähtökohtana on todellisen elämän kuvaaminen. Todellisuuden moninaisuutta voidaan pilkkoa osiin huomioiden, että kvalitatiivisessa tutkimuksessa pyrkimyksenä on tutkia kohdetta mahdollisimman kokonaisvaltaisesti. Tutkijan tarkoituksena on paljastaa odottamattomia seikkoja eikä tutkija voi määrätä teorian tai hypoteesin testaamisen kautta, mikä on tärkeää ja mikä ei. Tutkittavien oman äänen ja näkökulmien esiin nostamiseksi tapauksia käsitellään ja tulkitaan ainutlaatuisina. (Hirsjärvi ym. 2010, 160–164.) Tässä tutkielmassa pyrittiin Hirsjärveä ym. mukailten tukemaan tutkielmaan osallistuvia mahdollisimman syväluotavassa ja yksityiskohtaisessa muistelutyössä sekä peleihin ja pelaamiseen liittyvien kokemusten avoimessa jakamisessa. Ulkopuolisella ei voi olla etukäteen asiantuntemusta henkilökohtaiseen elämänkaareen liittyvistä merkityksistä, ja siksi pelaamisen elinkaaren tutkimusaineiston hankinnassa tarkoituksenmukaisena pidettiin mahdollisimman avointa kysymyksenasettelua. Tässä alaluvussa perehdytään tutkielmassa sähköpostin välityksellä tehtyyn teemahaastatteluun.

Hirsjärven ym. (2010) mukaan laadullisen tutkimuksen päämenetelmä on haastattelu. Tiedonkeruumenetelmien tulee kuitenkin olla perusteltuja ja siksi on tärkeää pohtia myös

haastattelun soveltuvuutta tutkimuksen ongelman ratkaisuun. Haastattelun suurimpana etuna muihin tiedonkeruumenetelmiin verrattuna pidetään joustavuutta, kun aineiston keuruuta voidaan säädellä tilanteen edellyttämällä tavalla ja myös vastauksien tulkinnassa on esimerkiksi postikyselyä enemmän mahdollisuuksia. Haastattelun valintaan päädytään monesta eri syystä, kuten esimerkiksi silloin, kun halutaan korostaa haastateltavaa merkityksiä luovana ja aktiivisena osapuolena. Tutkimustarkoituksessa tehdyssä haastattelussa on tavoitteet ja haastattelun avulla pyritään saamaan tietoa tutkittavasta ilmiöstä, joten puhutaan tutkimushaastattelusta. Tutkimushaastattelu puolestaan voidaan jakaa strukturoituun eli lomakehaastatteluun, teemahaastatteluun ja avoimeen haastatteluun. Teemahaastattelussa kysymysten tarkka järjestys ja muoto puuttuvat, mutta haastattelun aihepiiri ja teema-alueet ovat tiedossa. (Hirsjärvi ym. 2010, 204–209.)

Tässä tutkielmassa ollaan kiinnostuneita haastateltavien kokemista peleihin ja pelaamiseen liittyvistä merkityksistä elämänkaaren varrelta, minkä vuoksi Hirsjärven ym. (2010) esittelemä tutkimushaastattelu sopi luontevasti tiedonkeruun menetelmäksi. Eri haastatteluvaihtoehdoista teemahaastattelun katsottiin vastaavan parhaiten tutkielman tavoitteita. Vaikka aineiston analyysissä ei varsinaisesti tukeuduta mihinkään tiettyyn elämänkaariajattelussa yleiseen vaiheteoriaan, myös elämänkaaren vaiheita tarkastellaan pelaamisen elinkaareissa tapahtuneiden muutosten yhteydessä. Teemahaastattelun rungon rakentaminen vaiheteorioiden perustalle karkeasti eri ikävaiheisiin jaotellen nopeutti haastatteluissa ilmenevien pelaamisen muutosten analysointia. Teemahaastattelu oli tutkielmalle paras vaihtoehto myös siitä näkökulmasta, että haastatteluissa voitiin esittää avoimia kysymyksiä haastateltavien kokemuksiin liittyen mutta haastateltavien muistot ohjautuivat kuitenkin teemojen mukaisesti suhteellisen helposti hahmotettaviin aihe-alueisiin.

Tiittula, Rastas ja Ruusuvuori (2005) kirjoittavat myös haastattelusta tiedonkeruun menetelmänä ja esittelevät tietokonevälitteisen tutkimushaastattelun, mistä on tullut tietotekniikan kehittymisen myötä vaihtoehto kasvokkaiselle haastattelulle. Tietokonevälitteisessä menetelmässä on paljon hyviä puolia, mutta siinä on myös omat haasteensa. Virtuaalihaastattelut voivat tapahtua monin eri tavoin, esimerkiksi reaaliajassa tai sähköpostilla, strukturoidusti tai strukturoimatta, ja ne voivat olla yksityisiä tai jopa julkisia. Keskeinen piirre virtuaalihaastattelussa on viestinnän tekstipohjaisuus puheen sijasta sekä tutkijan ja haastateltavan fyysinen etäisyys. (Tiittula, Rastas & Ruusuvuori 2005, 264–266.)

3.2.1 Virtuaalihaastattelun hyödyt ja haasteet

Tiittulan ym. (2005) mukaan kasvokkaisen haastattelun ja virtuaalihaastattelun vertaileminen on mielekäästä, sillä ainakin monen aloittelevan tutkijan kohdalla virtuaalihaastattelun haasteet jäävät helposti liian vähälle pohdinnalle. Virtuaalihaastatteluiden erityinen etu on haastattelijan ja haastateltavan mahdollinen etäisyys, jolloin haastattelu voidaan toteuttaa ilman lisäkustannuksia pitkänkin välimatkan päästä. (Tiittula ym. 2005, 266.) Tässä tutkielmassa resurssien rajallisuuden vuoksi sähköpostihaastattelun katsottiin tarjoavan parhaat mahdollisuudet haastateltavien tavoittamiseen eri puolilta Suomea. Vaihtoehtona harkittiin muun muassa Skype:n välityksellä suoritettavaa etähaastattelua. Aihepiirin laajuuden ja sen edellyttämän muistelutyön vuoksi kuitenkin katsottiin, että haastateltavien olisi parempi saada miettiä ja jäsennellä pelaamisen elinkaaren tapahtumia rauhassa. Myös Tiittulan ym. (2005, 266) kirjoittavat sähköpostihaastattelun eduista, että haastateltavat voivat valita, milloin ja missä vastauksensa kirjoittavat, joten ympäristö voi olla tuttu ja turvallinen.

Tiittula ym. (2005) vertailevat edelleen kasvokkaista ja virtuaalihaastattelua, kun niissä esimerkiksi viestintä on erilaista. Tekstipohjaisesta haastattelusta jää uupumaan nonverbaalisten viestien tulkinta, mutta toisaalta eri tunnetiloja voidaan ilmentää myös tekstin keinoin. Tekstissä esiintyvät tunneilmaisuudet ovat hieman vaikeampia tulkita juuri haastateltavan tarkoittamalla tavalla, kun esimerkiksi kehonkielestä ei voida päätellä mitään. Haastateltavan on kuitenkin mahdollista harkita kirjoittamaansa tekstiä ja perehtyä kysymyksiin suullista haastattelua tarkemmin, jolloin vastauksistakin tulee mahdollisesti organisoidumpia ja suorempia. Sähköisesti tapahtuva viestintä voi tuoda mukanaan myös aivan uusia ulottuvuuksia kommunikaatiolle. Haastateltavat voivat ilmentää tunteitaan tai mielialojaan esimerkiksi erilaisin liittein, vaikka niitä haastattelussa ei olisikaan erikseen pyydetty. Tutkijan on päätettävä tapauskohtaisesti, minkälainen aineisto on mielekäästä ottaa osaksi analyysia ja siis kertomuksena haastateltavasta itsestään, ja mitkä hän jättää tutkimuksen ulkopuolelle. (Tiittula ym. 2005, 268–270.)

Tämän tutkielman haastatteluista nonverbaalit viestit niin ikään puuttuivat ja tulkintojen perustana käytettiin ainoastaan tekstipohjaista ilmaisua. Haastattelut olivat varsin suorasanaisia ja loogisia eikä tutkielman kannalta olennaisten asioiden kohdalla havaittu esimerkiksi tunnetilojen tulkinnan ongelmia. Jotkut haastateltavat käyttivät muistojensa ha-

vainnollistamisen apuna YouTube-linkkejä esimerkiksi peleistä tai pelimusiikeista kertoessaan. Linkeillä ei kuitenkaan koetettu varsinaisesti välittää tunnetiloja tai muuta tekstin ulkopuolista seikkaa, vaan niitä käytettiin nimenomaan esimerkkien asemassa.

Virtuaalihaastatteluun osallistuminen edellyttää Tiittulan ym. (2005) mukaan tietynasteista teknologista varustelua ja voi siksi erotella haastateltavista pois juuri ne, jotka ehkä saavat näkemyksiään muutoinkin muita kansalaisryhmiä huonommin kuuluviin. Toisaalta vastaajat voivat esiintyä myös anonyymeinä haastattelun toteutuksesta riippuen, ja siksi esimerkiksi marginaaliryhmät saattavat pyrkiä aktiivisemmin esiin. Etähaastattelussa tutkijan on lisäksi vaikea tietää, kuka haastatteluun on todellisesti vastannut ja vaikka vastauksiin voidaan välimatkan ja anonyymiteetin vuoksi saada aivan uudentasoista rohkeutta ja avoimuutta, ei vastaajasta voida tietää varmuudella juuri mitään. (Tiittula ym. 2005, 266–268.)

Tämän tutkielman tutkimusaineistoa kootessa haastateltavat valittiin tarkoituksenmukaisesti juuri sellaisin edellytyksin, että sähköpostihaastattelu on luonteva ja mahdollinen tapa vastata haastattelukysymyksiin. Myös sosiaalisesta mediasta löytyy työkaluja, joilla haastattelut olisi voitu toteuttaa mutta aineiston yhtenäisyyden vuoksi sähköpostin katsottiin olevan todennäköisemmin viestintäkanava, mikä on jokaiselle entuudestaan tuttu. Vaikka sähköpostihaastattelusta ei voida varmuudella sanoa, kuka sen on kirjoittanut, jokainen haastattelu vaikuttaa kuitenkin eheältä kertomukselta henkilökohtaisista muistoista ja kokemuksista. Tutkijan ja haastateltavien välillä käytiin toisinaan lisäksi aktiivista keskustelua sähköpostien välityksellä, joten voidaan ajatella että sitoutuminen haastatteluprosessiin ilmentää myös rehellisyyttä haastatteluiden yhteydessä.

3.2.2 Tutkimuksen laatu, luotettavuus ja eettiset kysymykset

Hirsjärven ja Hurmeen (2008) mukaan tutkimusaineiston laatuun on syytä kiinnittää huomiota jo ennen haastatteluiden tekemistä. Teemahaastattelu ei ole vain pääteemojen esittämistä, vaan on hyvä pohtia etukäteen, mitä teemoja voidaan syventää ja miten mahdolliset lisäkysymykset kannattaa muotoilla. Laatua voidaan parantaa haastatteluvaiheen aikana esimerkiksi haastattelupäiväkirjaa kirjoittamalla. Haastattelupäiväkirja voi auttaa myöhempää aineiston tulkintaa, kun tutkija on kirjannut muistiin vaikkapa yksityiskohtia kysymysmuotojen toimivuudesta tai huomioita haastateltavista. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 184.)

Ruusuvuoren, Nikanderin ja Hyvärisen (2010) mukaan tutkimuksen laadun varmistamiseksi tulee huolehtia myös tutkimuksen validiteetista eli pätevydestä. Validiteetin määrittely laadullisessa tutkimuksessa tarkoittaa valitun aineiston ja siitä tehtävien tulkintojen vastaavuuden arviointia. Kvalitatiivisen tutkimuksen laatua tulee lisätä systemaattisen analyysin ja tulkinnan luotettavuuden osoittamisen kautta. Systemaattinen analyysi osoittaa kaikki tutkimuksen edistymisen yhteydessä tehdyt valinnat, rajaukset ja analyysin etenemistä ohjaavat periaatteet. Tulkinnan luotettavuutta vahvistetaan esimerkiksi aineiston esittelyllä ja tulkintojen perustana olevien analyyttisten kriteerien avaamisella. (Ruusuvuori ym. 2010, 26–27.)

Haastatteluaineiston luotettavuuteen eli reliabiliteettiin puolestaan vaikuttavat sekä aineiston laatu että monet muut seikat. Tutkimuksen luotettavuudella voidaan Hirsjärven ja Hurmeen (2008) mukaan tarkoittaa esimerkiksi sitä, saadaanko samaa henkilöä tutkittaessa kahdella tutkimuskerralla sama tulos tai päädytäänkö kahdella rinnakkaisella tutkimusmenetelmällä samanlaiseen lopputulokseen. Jos kuitenkin ajatellaan, että ihmiset muuttuvat ajassa, tulkitsevat ympäristöään omien kokemustensa perusteella ja muuttavat käyttäytymistään kontekstista riippuen, voi edellä lueteltuja luotettavuuden määrittelytapoja olla vaikea soveltaa sellaisinaan haastatteluaineiston luotettavuuden arviointiin. Hirsjärven ja Hurmeen (2008) mukaan tutkimusta tehdessään tutkijan onkin syytä olla tietoinen siitä, että tutkija vaikuttaa myös itse saatavaan tietoon ja kyse on tulkinnoista. Haastatteluaineiston luotettavuutta arvioitaessa merkittäväksi kriteeriksi nousee aineiston laatu ja tutkijan toiminta. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 185–189.)

Tässä tutkielmassa temahaastattelut suoritettiin sähköpostin välityksellä, joten esimerkiksi perinteisestä haastattelutilannetta havainnoivan haastattelupäiväkirjan pidolla ei ollut tutkimusaineiston laadun kannalta merkitystä. Päiväkirjaa kirjoitettiin kuitenkin niiltä osin, mitä huomioita vaikkapa haastattelukysymysten muotoilusta ja sanavalinnoista nousi tutkimusprosessin myötä esiin. Päiväkirjan kirjoittamisen lisäksi tutkimuksen laatua pyrittiin edistämään haastatteluiden teemojen ja niissä esitettyjen kysymysten huolellisella pohdinnalla etukäteen. Tutkielman laadun varmistamiseksi myös tutkimuksen tekemisen eettiset kysymykset huomioitiin koko prosessin ajan ja tutkijan omien toimien sekä tulkintojen järjestelmällisellä raportoinnilla pyrittiin avoimeen ja luotettavaan lopputulokseen.

Tiittula ym. (2005) mukaan eettiset kysymykset ovat virtuaalihaastattelussa yhteneväiset muiden haastatteluiden kanssa, mutta erityisesti aineiston käsittelyssä tutkijan on oltava tarkempi. Tiedostojen tallentaminen ja niiden suojaaminen on tärkeää, ja haastateltavan tulee tietää, miten sähköisesti kerättäviä aineistoja säilytetään ja käytetään. Tutkija joutuu myös käyttämään erityistä harkintaa sanamuotojensa valitsemisessa, sillä tekstimuodossa tapahtuneita lipsahduksia tai muutoin aineiston leviämiseen liittyviä kömmähdyksiä ei internetistä saa koskaan varmuudella takaisin. Litterointivaiheen puuttuminen aineiston käsittelystä helpottaa tutkijan työtä mutta aineistositaatit tulee kuitenkin olla yhtä tarkasti eroteltuna tutkijan omasta tekstistä kuin litteroidutkin sitaatit. Tutkijan kohtaamat haasteet virtuaalihaastattelussa eivät ole vain teknisiä, vaan myös vuorovaikutuksellisia. (Tiittula ym. 2005, 270–271.)

Tässä tutkielmassa tutkimusaineiston tallennuksessa oltiin erityisen huolellisia ja aineiston käytöstä sekä säilytyksestä kerrottiin haastateltaville. Etukäteen tehtävän perusteellisen pohjatyön myötä tutkijan ja haastateltavien välille pyrittiin muodostamaan mahdollisimman luottamuksellinen suhde sekä aineiston käsittelyn että haastateltavien avoimuuden näkökulmista. Hyvällä suunnittelulla voitiin myös ennaltaehkäistä monitulkintaisten ja harhaanjohtavien sanavalintojen tai muutoin tutkimuksen laatua ja luotettavuutta heikentävien virheiden esiintymistä. Tutkimuksen tekemisen yleisten eettisten kysymysten huomioimisen lisäksi myös virtuaalihaastatteluiden erityisvaatimuksiin suhtauduttiin vakavasti. Huolellisuus sähköpostihaastatteluiden teknisten ja vuorovaikutuksellisten seikkojen yhteydessä parantaa tutkimuksen laatua, mutta sen tarkoituksena oli viestittää myös haastateltaville luottamuksen arvoisesta tutkimusprosessista.

Teemahaastattelu siis valittiin tämän tutkielman tiedonkeruun menetelmäksi siitä syystä, että sen avulla voitiin keskittyä aiheeseen laaja-alaisesti ja mahdollistaa jatkossa haastatteluiden teemoihin perustuva aineistolähtöinen analyysi. Teemahaastattelussa ei osoitettu varsinaisia peleihin ja pelaamiseen liittyviä teemoja, vaan haastattelurunko rakennettiin löyhästi elämänkaaripsykologiassa suosittujen vaiheteorioiden perustalle. Peliaiheisten haastattelukysymysten tarkoituksena oli auttaa haastateltavia muistelutyössä ja innoittaa heitä kokemusten jakamiseen. Haastatteluiden suorittamiseen sähköpostin välityksellä päädyttiin ensinnäkin siitä syystä, että haastateltavilla oli mahdollisuus valita haastatteluun vastaamiseen itselle parhaiten sopiva kirjoitusympäristö ja -ajankohta. Menettely helpotti lisäksi tekstin käsittelyä tutkimusprosessin seuraavassa vaiheessa.

3.3 Aineiston koodaus ja teemoittelu

Tässä alaluvussa perehdytään tutkielmassa käytettyyn aineistolähtöiseen lähestymistapaan ja luodaan katsaus grounded theory -menetelmään, mikä toimii tutkielman teoreettisena viitekehyksenä. Alasuutarin (2011, 83–84) mukaan teoreettisen viitekehyksen ja sen kanssa sopivan tutkimusmetodin valinta on tärkeää. Aineiston ja menetelmän valinta voi Alasuutarin mukaan nousta teoreettisesta viitekehystä, tai vaihtoehtoisesti teoreettinen viitekehys ja metodien valinta voi perustua aineiston luonteen määrittelemisiin rajoihin. Tämän tutkielman haastattelut ovat persoonallisia ja hyvin monitahoisia, joten aineistolähtöinen lähestymistapa oli luontevin valinta teksteissä esiintyvien merkitysten etsimiseksi. Tarkoituksena oli kuunnella tarkkaavaisesti haastateltavien omaa ääntä ja kerätä siten aineistosta esiin piirtyviä teemoja. Muun muassa Koskela (2007, 91) kirjoittaa grounded theory -menetelmän sopivan juuri sellaisiin tilanteisiin, joissa on tarkoituksenmukaista lähteä liikkeelle aineistosta käsin.

Laadullisessa tutkimuksessa aineiston analyysi on Eskolan ym. (2014) mukaan usein tutkimuksen haastavin osuus, sillä sen tarkoituksena on luoda hajanaisesta aineistosta selkeä kokonaisuus. Ennen analyysia aineisto kuitenkin järjestetään, kun se on ensin kerätty ja muunnettu teknisesti käsiteltävään muotoon. Järjestelyvaiheessa aineistoa luetaan ja sitä pyritään asteittain jäsentelemään. Aineiston ahkeran lukemisen tarkoituksena on päästä sinuiksi aineiston kanssa ja on tärkeää, että tutkija tuntee aineistonsa läpikotaisin. Kun aineisto on alustavasti avautunut lukijalle, voidaan analyysivaihetta lähestyä useammalla tavalla. Eräässä tavassa aineiston purkamisen jälkeen tutkija luottaa omaan intuitioonsa ja rakentaa analyysin sen pohjalta. Toinen keino taas on ensin purkaa ja koodata aineisto, minkä jälkeen voidaan edetä analyysivaiheeseen. (Eskola ym. 2014, 138, 151–153.)

Tämän tutkielman tutkimusaineiston purkaminen tapahtui vaivattomasti, sillä haastattelut olivat jo valmiiksi tekstimuodossa. Haastatteluiden luettavuuden optimoimiseksi teksteille tehtiin kevyttä kielenhuoltoa. Lisäksi sitaateissa esiintyvät nimet tai muut mahdolliset tunnisteet poistettiin ja tarpeelliset selvennykset lisättiin sitaatteihin hakasulkein. Merkinnällä [...] on osoitettu sellaiset kohdat, joissa sitaattia on lyhennetty asiayhteydessä olennaisten seikkojen korostamiseksi. Kielenhuollon yhteydessä pidettiin huoli siitä, että haastatteluiden sanoma ja merkitykset eivät muutu mitenkään. Alusta alkaen oli myös selvää että aineisto koodataan järjestelmällisesti, sillä Eskolan ym. (2014) mainitsema

tutkijan intuitioon perustuva analyysi vaatii todennäköisesti huomattavasti enemmän kokemusta ja asiantuntemusta tutkimusprosessista onnistuakseen luotettavasti.

Eskolan ym. (2014) mukaan laadullista aineistoa voidaan analysoida monella eri tavalla, ja uusia tapoja kehitetään jatkuvasti. Analysointitapojen runsaus saadaankin laskea laadullisen aineiston rikkaudeksi, kun eri vaihtoehtoja voi kokeilla vapaasti ja soveltaa niistä parasta mahdollista tapaa. Yksi yleisimmistä lähestymistavoista laadullisen aineiston analyysissä on tematisointi, jossa tutkimusongelmaa käsitellään aineistosta löytyvien teemojen valossa. Monesti hyvin mielenkiintoisten, teemoittain järjestettyjen aineistositaattien jalostaminen varsinaiseksi analyysiksi vaatii kuitenkin lisäksi teorian ja empirian vuorovaikutusta. (Eskola ym. 2014, 161, 163, 175–176.) Pelaamisen elinkaarta käsitteleviä haastatteluita analysoidaan niin ikään tematisoinnin avulla. Tematisointi on luonteva analyysitapa aineistolähtöisesti koodatulle aineistolle, kun haastatteluista esiin nousevia teemoja peilataan aikaisemmasta tutkimuksesta löytyvään teoriaan.

3.3.1 Grounded theory -menetelmä

Grounded theory on alun perin Glaserin ja Straussin vuonna 1967 teoksessaan *The Discovery of Grounded Theory* esittelemä metodologia. Grounded theory ei ole yhtenäinen ja selvärajainen menetelmä, vaan monet tutkijat ovat kehitelleet ajan saatossa siitä erilaisia tulkintoja. (Dey 2007, 80.) Koskelan (2007, 91, 94–96) mukaan grounded theory -menetelmässä tarkoitus on kuitenkin rakentaa teoriaa aineistolähtöisesti koodaten ja jatkuvasti vertaillen. Kun tutkija on kiinnostunut tietyistä aihepiiristä, hän kerää aineistoa yleensä vaiheittain aineiston kylläntymiseen eli saturaatioon saakka, jolloin uudet tapaukset eivät enää tuota tutkimusongelman kannalta uutta informaatiota. Koskela toteaa, että analyysin tekeminen grounded theory -menetelmällä vie helposti aikaa ja aineiston avautuminen on tutkijalle usein monihaarainen prosessi. Tässä tutkielmassa aineiston kylläntymisen seuraaminen perustui vahvasti tulkintaan, sillä jokainen haastattelu on uniikki kokonaisuus. Aineiston saturaatiopiste katsottiin kuitenkin saavutetuksi, kun uusissa haastatteluissa ei ilmennyt enää pelaamisen elinkaaren yleisistä linjoista merkittävästi poikkeavia seikkoja.

Grounded theory -menetelmässä tarkoituksena ei ole muodostaa teoriaa taustakirjallisuuden tai valmiiden rakennelmien varaan, vaan tavoite on löytää teoria aineistosta. Puhtaimmillaan teoria tehdään ensin valmiiksi, minkä jälkeen tarkastellaan vasta muuta tutkimus-

kirjallisuutta. Valmiiden teorioiden lukemista analyysiprosessin aikana ei vältellä teorioiden ominaisuuksien vuoksi, vaan siksi että taustakirjallisuuden lukeminen liian aikaisessa vaiheessa saattaa häiritä etenkin kokemattoman tutkijan induktiivista otetta aineiston analyysissä ja muuttaa sitä deduktiiviseen suuntaan. (Koskela 2007, 98–99.) Kathy Charmaz (2006, 17, 26) on kehittänyt Glaserin ja Straussin ajatusten pohjalle grounded theoryn määritelmää. Myös hänen teoksensa *Constructing Grounded Theory* mukaan grounded theory -menetelmän avulla tutkimusaineistosta etsitään johtolankoja, jotka määrittävät aineistoa eikä ennalta määrättyjä ideoita ja teorioita yritetä sovittaa aineistoon suoraan.

Grounded theory -menetelmästä kirjoittaessaan Charmaz (2006, 26) toteaa, että haastatteluissa tutkijan tulisi keskittyä avoimiin ja suvaitsevaisiin kysymyksiin, jotka rohkaisevat haastateltavat joskus jopa yllättävään tarinankerrontaan. Juuri sellaiseen lähestymistapaan pyrittiin myös tässä tutkielmassa haastattelukysymyksiä suunniteltaessa. Haastattelurungon teemat jaoteltiin karkeasti elämänkaaren vaiheiden mukaan, jotta pelaamisen elinkaaren muistelua ja peleihin liittyviä kokemuksia ohjailtaisiin mahdollisimman vähän ulkopuolelta käsin. Haastatteluiden saatekirjeessä haastateltavia lisäksi rohkaistiin mahdollisimman runsassanaiseen ja kattavaan kerrontaan, jotta aineistosta voisi rakentua muistelutyön avuksi esitettyjä valmiita kysymyksiä monipuolisempi kokonaisuus.

Aineiston koodaaminen grounded theoryn avulla tarkoittaa Charmazin (2006) mukaan aineiston osien nimeämistä ja kokoamista kategorioiden ja yhteenvetojen kautta. Aineiston koodaaminen on ensimmäinen askel kohti analyttisiä tulkintoja. Koodit osoittavat, kuinka tutkija valitsee, erottelee ja järjestää aineistoaan ja ne muodostavat ikään kuin analyysin luuston, josta tutkija rakentaa teoreettisen integroinnin avulla tutkimuksensa luurangon. Grounded theoryn mukaisen koodaamisen ensimmäisessä vaiheessa aineistosta etsitään nimityksiä sanoille, tekstiriveille ja osa-alueille. Seuraavaksi keskitytään valikoivasti tärkeisiin tai toistuviin ensimmäisessä vaiheessa löydettyihin koodeihin, joiden perusteella aineistoa järjestellään ja yhdistellään. On tärkeää myös muistaa, että monesti tutkimus muuttuu joltakin osin sitä mukaa, kun aineistoon tutustutaan. (Charmaz 2006, 43, 45–46.)

3.3.2 Pelaamisen elinkaaren teemat

Tässä tutkielmassa aineiston koodaaminen suoritettiin Charmazin (2006) esittelemän koodaamisprosessin vaiheiden mukaisesti. Tutkimusaineistosta löydetty teemat koottiin

yhteen laatimalla niistä elämänvaiheittaisia miellekarttoja. Miellekarttoja käytettiin aineiston järjestelyn ja jäsentelyn työkaluina ja ne auttoivat muodostamaan käsityksen löydettyjen teemojen yhteneväisyyksistä ja eroista elämänkaaren eri vaiheissa. Teemojen vertailu niiden sisältöihin ja elämänvaiheiden mukaiseen sijaintiin perustuen tuottaisi jossainslaisenaan kiinnostavaa analyysia, mutta tässä tutkielmassa analyysia haluttiin syventää pelaamisen elinkaaresta hahmottuvien laajempien teemoja avulla. Koko pelaamisen elinkaaren kattavat teemat ovat pelien *käyttömahdollisuudet* sekä peleihin ja pelaamiseen liittyvät *ihmissuhteet*. Näitä laajempia teemoja voidaan hyödyntää analyysin näkökulmina ja ikään kuin punaisena lankana, joka sitoo eri elämänvaiheissa esiintyvät teemat toisiinsa.

Lapsuuden elämänvaiheessa pelaamiseen ja peleihin yleensä liittyy haastatteluiden perusteella voimakkaasti *sosiaalisuus*, mutta tärkeitä teemoja ovat myös peleistä ja pelien innoittamana *opitut asiat* sekä *pelien saatavuuteen* liittyvät seikat. Nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa haastatteluissa esiintyi niin ikään teemat *sosiaalisuus* ja *opitut asiat*, mutta tuolloin myös laajakaistojen yleistymisen ja nettipelaamisen näkökulmista. Nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelit toimivat lisäksi useiden haastateltavien mukaan jollakin tapaa *välineenä* esimerkiksi sosiaalisessa kanssakäymisessä, ja pelaamista kuvailtiin myös *viihteenä* muun tekemisen ohessa. Aikuisuudessa haastatteluissa esiintyy aikaisempia elämänvaiheita enemmän eri teemoja, kun *sosiaalisuuden*, *opittujen asioiden* ja *välineen* sekä *viihteen* teemat saivat aikuisuudessa rinnalleen myös *harrastusta* ja *työtä* käsittelevät teemat.

Vaikka eri elämänvaiheissa esiintyvät merkitykselliset teemat vaikuttavat ikään kuin kumuloituvan pelaamisen elinkaaren edetessä lapsuudesta aikuisuuteen, teemojen sisällöt ovat paikoitellen radikaalistikin toisistaan poikkeavia. Lapsuudessa esimerkiksi pelien pariin pääseminen vaati monen haastateltavan mukaan aivan erilaisia ponnisteluita verrattuna nuoruuden tai aikuisuuden pelimahdollisuuksiin vaikkapa oman tietokoneen ja internetin myötä. Haastatteluiden aineistolähtöinen tarkastelu ja teemojen jaottelu käyttömahdollisuuksien ja ihmissuhteiden näkökulmiin auttaa hahmottamaan pelaamisen elinkaarta kokonaisuutena paitsi haastateltavien merkityksellisten kokemusten, myös elinkaaren varrella tapahtuvien muutosten ja kehittymisen osalta.

4 PELAAMISEN ELINKAAREN ANALYYSI

Tässä luvussa kuvataan ja analysoidaan pelaamisen elinkaareissa esiintyviä teemoja pelien käyttömahdollisuuksien sekä peleihin ja pelaamiseen liittyvien ihmissuhteiden näkökulmista. Analyysi painottuu lapsuuden ikävaiheeseen, sillä valtaosa haastateltavista kertoi lapsuuden ajan pelimuistoista ja -kokemuksista hyvin runsassanaisesti. Nuoruutta ja varhaisaikuisuutta sekä aikuisuutta kuvattiin haastatteluissa lapsuutta niukemmin mutta kuitenkin niin, että jokaisen elämänvaiheen ominaispiirteet ja pelien merkitys elämässä pelaamisen elinkaaren varrella erottuvat selvästi.

Pelien käyttömahdollisuudet ja merkitykset liittyvät pelaamisen elinkaaren alussa haastatteluiden perusteella kiinteästi sekä koti- ja asuinympäristön mahdollisuuksiin että peli- ja pelilaitetarjontaan. Lapsen elämässä on ollut tärkeää, ovatko kasvatuksesta päättäneet tahot olleet halukkaita tai kykeneviä tukemaan lapsen peliharrastusta jollakin tavalla laitehankintojen tai yleensäkin pelaamisen sallivan kasvatuskulttuurin myötä. Lapsuudessa pelejä pelattiin yleensä yhdessä jonkun kanssa ja fyysisesti samassa tilassa. Pelaamisen elinkaaren jokaisessa ikävaiheessa peliharrastuksen sosiaalisuus on jollakin tavalla läsnä, mutta lapsuudessa se näkyy erityisen selvästi myös peleihin liittyvissä pelaamisen ulkopuolisissa toiminnoissa.

Nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelaamisen kerrotaan miltei kaikissa haastatteluissa muuttuneen jotenkin. Pelaamisen muutokset näkyivät pelaamisen määrässä, käytetyissä pelilaitteissa ja peleissä sekä nuorten pelitavoissa. Haastateltavien mukaan nuoruuden pelaamisen muutoksiin vaikuttivat sekä uudet harrastukset ja kiinnostuksen kohteet että moninpelien ja vähän myöhemmin myös internetin yleistyminen. Pelaaminen siirtyi useiden haasteltavien mukaan nuoruuden ja varhaisaikuisuuden aikana nettiin, ja myös sosiaalinen kanssakäyminen niin pelin sisällä kuin sen ulkopuolella sai uuden virtuaalisen ympäristön. Nuoruudessa uusia tuttavuus- ja ystävyys-suhteita luotiin netissä entistä helpommin jopa ympäri maailmaa.

Aikuisuudessa monet haastateltavat kertovat pelaamisen vähentyneen. Joidenkin pelisesiot ovat lyhentyneet tai harventuneet, toisilla pelaamisesta on saattanut tulla aikuisuuden myötä kausittaista. Joissakin tapauksissa pelaaminen on loppunut miltei kokonaan. Aikuisuuden pelaamista rajoittaa haastateltavien kokemusten mukaan voimakkaasti elämän

kiireet. Vaikka pelaaminen on monen haastateltavan elämässä vähentynyt aiempiin ikävaiheisiin verrattuna, haastateltavien joukosta löytyy myös sellaisia aikuisia, joiden arjenkuvassa pelit ovat edelleen vahvasti läsnä joko pelaamisen tai muun merkityksen muodossa. Peleillä on aikuisten arjessa monipuolisia käyttötarkoituksia ja niitä pelataan usein yhdessä kavereiden tai perheenjäsenten kanssa sekä netissä että omalla kotisohvalla.

4.1 Varhaisia pelikokemuksia

Tässä alaluvussa perehdytään pelaamisen elinkaaren alkuvaiheisiin ja käsitellään haastateltavien lapsuuden aikaa Etelä-Pohjanmaalla pelilaitteiden käyttömahdollisuuksien näkökulmasta. Tämän tutkielman haastatteluissa kuvataan lapsuuden elämää ennen internetin ja kännyköiden ilmestymistä haastateltavien asuinalueen ihmisten arjenkuvaan. Kotitietokoneita ja digitaaliseen pelaamiseen soveltuvia laitteita oli haastateltavien mukaan vain harvoissa talouksissa ja lapsuuden pelaamista sävytti voimakas uutuudenviehätys ja innostus. Vaikka pelilaitteiden kerrotaan olleen vasta hiljakseen yleistymässä Etelä-Pohjanmaalla, haastateltavista kaikki ovat kuitenkin pelanneet digitaalisia pelejä enemmän tai vähemmän jo lapsuudessaan.

Ensikosketuksia digitaalisiin peleihin haastateltavat ovat saaneet muistojensa mukaan vuosien 1984–1992 välisenä aikana, selvän ensimuistojen enemmistön painottuessa vuosien 1987–1991 välille. Pääosin haastateltavat ovat herätelleet kiinnostustaan digitaalisia pelejä kohtaan Commodore 64:n (C64) tai 8-bittisen Nintendo Entertainment System (NES) pelikonsolin avulla. 1980-luvun puolella ensikosketuksen pelaamiseen saaneet ovat aloittaneet peliharrastuksen useammin C64:n parissa, kun taas 1990-luvulle sijoittuvat ensimmäiset merkittävät pelikokemukset liittyvät aiempaa useammin myös konsolipeleihin. Suomeen rantautuneiden pelilaitteiden historiaa tarkastelemalla voidaan löytää joitakin selityksiä sille, miksi esimerkiksi C64 on ollut tutkielman kohderyhmän ikähaarukassa monelle Etelä-Pohjanmaalla lapsuudessaan asuneelle ensimmäisten pelikokemusten tuottaja erityisesti vielä 1980-luvun puolella, kun taas konsolipelaaminen alkoi selvästi yleistyä 1980- ja 1990-lukujen taitteessa.

4.1.1 Hyödyllinen Commodore 64

Saarikosken (2001) mukaan 1970-luvun puolivälissä yksityisten ihmisten pienimuotoinen maahantuonti ei kyennyt enää tyydyttämään mikrotietokoneiden kasvavaa kysyntää

Suomessa, joten vaasalainen pioneeri PCI-Data Oy aloitti virallisena Commodore-koneiden maahantuoja. 1980-luvulla *Tasavallan pelikoneeksikin* tituleerattu C64 oli Suomessa kotitietokoneiden keskeisin konemerkki ja jouluna vuonna 1984 se pääsi valtaamaan Suomen markkinat ja nousi myyntimenestykseen. Vuoteen 1986 mennessä C64 alkoi kuitenkin jäädä teknisessä mielessä jo vanhentuneeksi, vaikka käyttäjien keskuudessa koneen tekninen ja ohjelmallinen virittely olikin yhä suosittua. C64:lla oli pitkään laajimmat peli- ja hyötyohjelmavalikoimat, ja vielä 1990-luvun alussakin C64:sta kuvailtiin alan lehdissä viimeiseksi dinosaurukseksi 8-bittisten kotitietokoneiden kuolemasta kirjoitettaessa. (Saarikoski 2001, 26, 34, 37, 41, 44, 49.)

Tämän tutkielman haastattelut tukevat Saarikosken (2001) löydöksiä C64:n historiasta, sillä kyseinen laite on ollut melko yleisesti haastateltavien keskuudessa pelikäytössä. Veratessa haastateltavien ensimmäisten pelimuistojen ajankohtia Saarikosken (2001) kirjoittamaan historiaan käy kuitenkin ilmi, että C64:n merkittävin mahti oli jo hiipumassa juuri niihin aikoihin, mihin monet haastateltavat sijoittavat ensimmäiset pelikokemuksensa laitteella. Yksi haastateltavista kertoo esimerkiksi saaneensa oman C64:n vuonna 1989.

Olin kuusivuotias, kun isä osti Commodore 64:n. Ensimmäinen koskaan pelaamani peli oli Space Invaders -kloonin, juurikin tuolla legendaarisella tasavallan tietokoneella. (M31)

Toinen haastateltava toteaa jälkikäteen tiedostaneensa, että noin vuonna 1990 joululahjaksi saatu C64 oli jo vanhentunut ja hänen muistojensa mukaan Amiga oli seuraavaksi valtaamassa alaa. Saarikosken (2001, 50) mukaan Amiga 500:sta tulikin Suomen hallitseva kotitietokonemerkki juuri 1990-luvun alussa. Edellistä haastateltavaa lukuun ottamatta oma C64 saatiin kuitenkin haastatteluiden mukaan 1980-luvun loppupuolella, mikä vielä ajoittuu laitteen elinvoimaisiin vuosiin etenkin Suomessa.

Ensikosketus digitaalisiin peleihin C64:n myötä on joidenkin haastateltavien kohdalla tapahtunut hieman vanhempien lasten kautta naapurissa ja sukulaisten luona, joille C64 oli tullut jo aikaisemmin tutuksi. Eräs haastateltava lumoutui ensimmäisestä pelikokemuksestaan niin voimakkaasti, että kertoo pelaamisen yhdistäneen naapuruksia heidän huomattavasta ikäerosta huolimatta.

Vuosi oli noin -87 eli olin 6-vuotias kun näin naapurini Commodore 64 -koneella ensimmäistä kertaa videopelin. Kyseessä oli ylhäältä kuvattu sotapeli, jossa edettiin alhaalta ylös ampuen kaikkea mikä vastaan tulee samalla pikselin kokoisia luoteja väistellen. Lumouduin täysin siitä, että ”katsoja” sai itse

ohjata mitä kuvaruudulla tapahtuu ja siitä, että kyseessä on haaste joka kestää pidempään mitä paremmin suoriutuu. Kyseessä oleva peli oli ilmeisesti Ikari Warriors mutta ristin sen ”miespeliksi”, josta muutaman vuoden vanhempi naapurini repi runsaasti huumoria. Naapurissa tulikin vierailtua juuri tuon pelilaitteen takia useasti, vaikkemme olleet lähellekään saman ikäisiä. (M33A)

Saarikosken (2001, 35) mukaan vuonna 1984 suomalainen mainoskampanja korosti C64:n teknisten ominaisuuksien sijasta sen halpaa hintaa ja positiivisia tulevaisuuden näkymiä lapsia ja nuoria hyödyttävänä tietokoneena. Tämän tutkielman haastateltavia hie- man vanhemmat lapset ovatkin todennäköisesti olleet otollisessa iässä juuri C64:n huip- puvuosien aikaan. Ensimmäisen virallisen Commodore-koneiden maahantuoja sijainti Vaasassa on myös saattanut vaikuttaa siihen, miksi nimenomaan eteläpohjalaiset ovat voineet nähdä ja kuulla jo varhain Commodore-koneiden mainoksia.

Monet haastateltavat kertovat, että kodin ulkopuolella tapahtuneen peli-innostuksen syt- tymisen jälkeen vanhemmat ostivat kotiin usein ensimmäiseksi pelilaitteeksi juuri C64:n. Saarikosken (2001, 49) mukaan C64:lla oli vuonna 1988 edelleen selvästi suurimmat peli- ja hyötyohjelma- valikoimat, mitkä saattoivat vaikuttaa siihen, miksi C64 oli suosittu va- linta monen perheen ensimmäiseksi pelikoneeksi. Pelivalikoiman lisäksi hinnoittelupoli- tiikka piti osaltaan todennäköisesti C64:n suosiota yllä pitkään, sillä Saarikosken (2001, 47–50) mukaan ensimmäiset seuraavan sukupolven 16-bittiset koneet olivat melko pit- kään hintavia ja siksi helposti monen ulottumattomissa. On mahdollista, että vanhempien ostopäätökseen vaikutti C64:n hinnan ja pelimahdollisuuksien lisäksi myös laitteen laaja hyötyohjelma- valikoima, ja siitä syntynyt koneen pelikäyttöä monipuolisempi hyötykäy- tön ajatus.

4.1.2 Pelikonsolien yleistyminen

C64:n historian mukaisesti pelaamisen elinkaaren haastatteluista voidaan löytää myös pe- likonsolien historian käännekohtia. Pelikonsolimarkkinat romahtivat Järvisen (1999, 173–174) mukaan ainakin Yhdysvalloissa 1980-luvun alkupuolella todennäköisesti osit- tain pelien ylitarjonnan ja -hinnoittelun vuoksi mutta niiden uusi kukoistuskausi koitti heti 1980-luvun loppupuoliskolla Nintendon *Super Mario Bros.* -pelin suosion myötä. Saarikosken (2001, 123) mukaan kiinnostus pelikonsoleita kohtaan oli Suomessa nou- sussa muuta maailmaa muutaman vuoden jäljessä, 1980- ja 1990-lukujen taitteessa. Myös tämän tutkielman haastateltavat ajoittavat pelikonsoleita kohtaan kasvaneen kiinnostuk- sen Saarikosken tavoin juuri 1990-luvun kynnykselle ja sen alkupuolelle.

Haastateltavat kertovat, että ensimmäinen oma pelikonsoli saatiin jo aikaisemmin ostetun C64:n lisäksi tai yleensäkin ensimmäiseksi omaksi pelilaitteeksi. Vain yksi haastateltavista kertoo saaneensa 1990-luvun alussa 16-bittisen Sega Megadriven, mutta muilla ensimmäinen oma konsoli tuohon aikaan oli NES. Saarikosken (2001, 121–123) mukaan Nintendo oli vuoteen 1989 mennessä tärkein yksittäinen peliyhtiö koko maailmassa, kunnes Sega Megadriven 16-bittinen pelikonsoli osoittautui kaupalliseksi menestykseksi Japanissa. Saarikoski kirjoittaa, että Segan menestyspeli *Sonic the Hedgehog* sai Suomessa nimityksen ”Mariontappaja”, koska ylsi suosiossa jopa Nintendon tunnetun *Super Mario* -sarjan rinnalle.

Saarikosken (2001, 121–123) mukaan Segan ja Nintendon välinen kamppailu hallitsevasta laitevalmistajan asemasta kääntyi kuitenkin Nintendon eduksi erityisesti sen pelivalikoiman vuoksi, koska Nintendolle laadukkaita pelejä ilmestyi Segan Megadrivea nopeammin. Myös tämän tutkielman konsolipelaajista lähes kaikki suosivat tuohon aikaan Nintendoa. Vaikka uusien konsolipelien hankkimisen kerrotaan olleen haastateltavien lapsuudessa kallista ja hankalaa, pelaamista harrastettiin kuitenkin paljon. Laadukkaan pelivalikoiman joutuisa kasvu piti todennäköisesti osaltaan lapset uskollisina Nintendolle. Konsolipelejä kuitenkin myös lainattiin usein kavereiden kesken, joten ainakin kaveripiirien sisällä tietyn laitteen omistamisesta oli etua, sillä siten myös oma pelivalikoima kasvoi aina kun joku kavereista sai uuden pelin.

Saarikoski (2001, 125) kirjoittaa, että Suomessa 1990-luvun alussa konsolipelaaminen ei päässyt nousemaan vielä vakavasti otettavaksi haastajaksi tietokonepelaamiselle. Tämän tutkielman haastateltavien keskuudessa konsolipelaaminen kasvatti kuitenkin juuri silloin suosiotaan hyvin nopeasti. C64:lla tai muulla pelaamiseen soveltuvalla tietokoneella lapsuudessaan pelanneet muistelevat pelien lataamisen hitautta, kun ruutua jouduttiin tuijottamaan ensin toiveikkaana jopa minuuttien ajan ja pelaamaan pääsemistä odotellessa ehti esimerkiksi selailla montaakin *Aku Ankka* -lehteä. Jotkut haastateltavat muistavat kokeensa, kuinka konsolipelaamisen aloittaminen oli kiehtovan helppoa ja nopeaa verrattuna tietokonepeleihin.

En [harrastanut] juuri muiden kuin Nintendon pelien pelaamista muiden lasten kanssa, mutta muistan joskus eräällä kaverillani olleen Commodore 64 tai vastaava laite. Olin hämmennyksissä peleistä, jotka löytyivät c-kaseteista ja niiden latauksen hitaudesta. Muutenkin joillain kavereilla olleet tietokoneet tai enemmän niitä muistuttavat laitteet eivät tuntuneet kiehtovan minua sen

jälkeen kun Nintendo oli tehnyt minuun vaikutuksen. Yksi syy siihen saattoi olla Nintendon laitteiden ja pelien ”pick up and play”-helppous. (M30B)

Muutamalla kaverilla oli sitten Nintendo 8-bittinen ja siinä se pieni kateus sitten iski. Olihan se paljon nopeampaa ladata pelit eikä mitään ylimääräisiä koodia että saa pelin ladattua. Peli sisään, virta päälle ja ei kun pelaamaan. (M30D)

Konsolipelien vaivattoman käyttöönoton voi kuvitella sopineen erinomaisesti monen innostuksessaan ehkä malttamattoman lapsen tarpeisiin.

4.1.3 Viihdekäyttöä

Vuonna 1996 kulutusta tutkiva Mika Pantzar (1996, 95–96) pohti, toteutuuko tietokoneen osalta elokuvaan verrattava kehityksen kaari, jossa viihde voittaa valistuksen ja mielihyvän järjen. Saarikosken (2001, 245) mukaan tutkimukset ovat osoittaneet tietokonepelaamisen olleen jo 1980-luvun lopulla ylivoimaisesti suosituin tietokoneen käyttömuoto. Myös tämän tutkielman aineiston perusteella tietokoneiden viihdekäyttö lapsuudessa oli yleistä ja haastateltavat kertovat pelanneensa paljon tietokonepelejä. Viihteen ja mielihyvän merkitystä peliharrastuksessa ilmentää lisäksi puhtaasti viihdekäyttöön suunnattujen pelikonsolien yleistyminen haastateltavien keskuudessa 1990-luvun alkupuolella.

Erään haastateltavan mielestä vuosi 1992 oli kovin myöhäinen ajankohta oman pelikonsolin saamiselle, ja pelaamista tapahtui kavereiden luona pitkään jo ennen omaa konsolia.

Siispä vuosikaudet videopelaaminen tapahtui kavereiden luona, missä tulikin vietettyä aikaa vanhempieni mielestä (ja varmaan kavereidenkin vanhempien mielestä) ongelmaksi asti. (M33A)

Kyseinen haastateltava kuvaa konsolipelaamista uutena viihteen muotona ja pohtii vanhempiensa aluksi kielteisen ostopäätöksen muodostumisen perustuneen peleihin kohdistuneisiin epäluuloihin.

Vanhempani eivät juurikaan osanneet arvostaa tuota uutta viihteen muotoa, vaan olivat jopa sitä vastaan. Olivathan pelikonsolit kalliitakin, mutta uskon syyn hankkimatta olemiseen olleen epäluulo videopelejä kohtaan. (M33A)

Järvisen (1999) mukaan digitaaliset pelit ovat esimerkki populaarin mediakulttuurin tuotteesta, joiden parissa toimimista ohjailevat ennen kaikkea nautinnon ja mielihyvän tavoittelu. Juuri hauskanpito jonkin mediakulttuurin tuotteen parissa aiheuttaa helposti moraalista närkästystä etenkin sellaisten ihmisten keskuudessa, joilla ei ole aiheesta tarpeeksi

tietoa. (Järvinen 1999, 168–170.) Tämän tutkielman haastatteluiden mukaan pelit tarjosivat lapsille mielekästä ajanvietettä, jonka parissa viihdyttiin pitkiäkin aikoja kyllästyttä. Samalla kun pelit ovat tarjonneet uutta sisältöä lasten arkeen, intensiivinen harrastus on voinut näyttää aiheesta tietämättömän silmiin huolestuttavalta.

Mika Pantzarin (1996, 95–96) mukaan julkisessa keskustelussa korostui 1990-luvun alkupuoliskolla pääasiassa tietotekniikan hyötykäyttö, eikä niinkään sen elämykselliset ja sosiaaliset elementit. Pantzar kritisoikin tietoyhteiskuntakeskustelua muun muassa siitä, että visioissa tekniikan vastaanotosta korostettiin nimenomaan rationaalisuutta intohimojen ja sosiaalisten vuorovaikutusprosessien sijaan. Tämän tutkielman haastateltavien lapsuudessa julkisen keskustelun painotukset ovat todennäköisesti vaikuttaneet myös joidenkin haastateltavien vanhempiin ja heidän pelilaitteita kohtaan suunnattuihin odotuksiin. Jos esimerkiksi C64:een on voinut liittyä ainakin toive laitteen hyötykäytöstä pelaamisen lisäksi, niin pelikonsoleista ilmiselvä hyötykäytön ajatus puuttui.

Pantzarin (1996) ja Saarikosken (2001, 125) mukaan tietokonetta pidettiin yleisesti vielä 1990-luvun alkupuolellakin pääasiassa hyötykäyttöön soveltuvana laitteena, mikä puolestaan vaikutti osaltaan konsoleita koskevan asenteen syntymiseen digitaalisen pelaamisen tulevaisuutena. Tämän tutkielman haastateltavien mukaan konsolipelaaminen oli heidän lapsuudessaan yleistä, ja kaikki pelikonsolin halunneet kertovat sellaisen ennemmin tai myöhemmin saaneen. Eräs haastateltavista uskoo, että perheeseen ostettiin pelikonsoli hänen isoveljensä määrätietoisuuden ansiosta 1990-luvun alussa.

Varhaisin muistoni videopelisiin ja niiden pelaamiseen liittyen on vuodelta 1990 tai 1991, kun meille ostettiin 8-bittinen Nintendo. [...] Minulla on kaksi vuotta vanhempi isovelji [A], joka oli aikamoinen diktaattori Nintendon suhteen. Uskonkin, että Nintendo ostettiin meille hänen painostuksestaan. (N30)

1990-luvun alussa C64 alkoi jäädä vanhentuneeksi laitteeksi ja seuraavan sukupolven koneet olivat vielä hintavia. Lapset olivat kuitenkin haastateltavien mukaan hyvin kiinnostuneita pelaamisesta ja halusivat kiihkeästi oman pelilaitteen, joten ehkä pelikonsolit olivat kalliin 16-bittisen koneen sijasta mielekkäämpi ostosvalinta vanhemmille. On myös mahdollista, että laitteiden hyötykäyttöä ei edes ajateltu, vaan lasten pyynnöt tai jopa ”painostus” uuden, ajantasaisen ja kaveripiireissä nopeasti yleistyvän pelilaitteen hankkimisesta olivat tarpeeksi. Haastatteluiden perusteella voidaan ajatella, että Saarikosken kuvaama asetelma konsoleihin kohdistuvasta asenteesta digitaalisen pelaamisen tulevaisuutena on näkynyt myös haastateltavien lapsuuden perheissä.

4.1.4 Yksinpeliä yhdessä

Lapsuuden pelaamisessa ihmissuhteet olivat haastatteluista päätellen merkittävässä roolissa yhdessä pelaamisen muodossa. Pelejä pelattiin lapsuudessa fyysisesti samaan tilaan kokoontuen, ja kaikilla käytössä olleilla pelilaitteilla pelattiin haastateltavien mukaan pääsääntöisesti joko perheen kesken tai kavereiden kanssa. Jos omaa pelilaitetta ei ollut, monet haastateltavat kävivät kotona usein koulupäivän jälkeen vain nopeasti syömässä ja tekemässä kotitehtävät, minkä jälkeen he lähtivät kaverin luokse pelaamaan. Monissa haastatteluissa kerrotaan siitä, kuinka parhaimmat ja mieleenpainuvimmat lapsuuden pelimuistot liittyvät juuri yhdessä pelaamiseen.

Vaikka joitakin pelejä pystyi pelaamaan moninpelinä, lapsuuden pelaamiselle ominaista oli että yksinpelejäkin pelattiin yhdessä. Monen haastateltavan mukaan peliin eläydyttiin voimakkaasti myös toisten pelivuorolla, peliä sivusta seuraten.

Pelaamisen kannalta ei ollut suurta merkitystä oliko kyseessä yksinpeli vai moninpeli. Vuorotellen pelattiin ja toisen pelivuorolla elettiin vahvasti tunnelmassa mukana. (M29B)

Toisin kuin nykyään, pelin ei edes tarvinnut olla moninpeli. Yksinpeliksi tarkoitettua peliä pelattiin vuorotellen tai muuten vain tuijotettiin vaikuttuneena vierestä toisen taitoja ihailleen. (M30)

Koulun (ala-aste) jälkeen painelin samaa matkaa [ystävän] kanssa niiden luokse pelaamaan tietokoneella. Silloin riitti että sai vierestä seurata kun [ystävä] pelasi. (M30A)

Lapsuuden pelaamisessa ihmissuhteet olivat merkityksellisessä asemassa etenkin silloin, jos omaa pelilaitetta ei ollut. Pelaamiseen liittyvät sosiaaliset tilanteet johtivat monen haastateltavan mukaan kodin ulkopuolisten ihmissuhteiden lujittamiseen, kun suunnitteen samaa ikäluokkaa olevien lasten kanssa ystäväystyttiin yhdessä pelaamisen myötä.

No kyllähän me alakoulun aikana ystäväystyttiin paljon [ystävien A ja B] kanssa, kun jatkuvasti oltiin toisten luona kylässä pelaamassa. (M30A)

Monet haastateltavat pelasivat lapsena aktiivisesti ja koska pelilaitteita ei ollut jokaisessa kodissa, yhdessä pelattiin paljon. Lapset jakoivat auliisti oman pelilaitteen kavereidensa kanssa todennäköisesti siitä syystä, että yhdessä pelaaminen oli hauskaa. Aina pelikavereita ei tarvinnut kuitenkaan tuntea edes entuudestaan. Eräs haastateltava kertoo pelien liittyneen osittain kaveripiirin valintaan yhteisen puheenaiheen myötä ja peliharrastus edesauttoi ihmissuhteiden syntymisessä jopa eri koulu- ja ikäluokkien välillä.

Pelit vaikuttivat varmasti osittain myös kaveripiirin valintaan, sillä videopelijä harrastavilla oli selkeä yhteinen puheenaihe, vaikka muuten oltaisiin hyvinkin erilaisia. Muistan tutustuneeni moneen eri luokalla olevaan ja eri-ikäiseen tyyppiin ainoastaan siksi, että meillä oli yhteinen videopeliharrastus. (M33A)

Pelaamisen sosiaalisuus oli siis haastateltavien lapsuudessa ihmissuhteiden kehittymisen näkökulmasta kaksitahoista, kun pelaamisen myötä usein jo olemassa ollut kaverisuhteiden syveni, mutta pelit myös aktivoivat uusien sosiaalisten yhteyksien luomiseen. Kaverit olivat ilmiselvästi merkittävä osa peliharrastusta, aivan kuten pelit olivat monen haastattelun mukaan myös tärkeä osa kaveruutta.

Laura L. Carstensenin (1995) sosioemotionaalisen valinnan teorian mukaan ihmiset haavevat sosiaalisesta vuorovaikutuksesta erilaisia asioita eri ikävaiheissa. Nuorena ihminen sietää epä mukaviakin tilanteita helpommin, kun kyseessä on vaikkapa oppimiseen liittyvä mahdollisuus. Vanhemmilla ihmisillä taas välittömät tarpeet ovat merkittävässä asemassa kuin nuoruudessa, joten esimerkiksi emotionaaliset tekijät ovat tärkeitä vaikuttajia sosiaalisiin valintoihin. (Carstensen 1995, 153.) Tämän tutkielman haastatteluiden perusteella lapsuudessa yksi peleihin liittyvän sosiaalisen vuorovaikutuksen motiivi on ollut pelaamaan ja siitä puhumaan pääseminen. Pelit ovat innoittaneet tutustumaan uusiin ihmisiin ja niiden perusteella on ainakin osittain jopa valittu kaveripiirejä. On siis mahdollista, että haastateltavat eivät tehneet lapsuudessaan sosiaalisia valintoja ainakaan täysin emotionaalisten tekijöiden perusteella, vaan sosiaalisen vuorovaikutuksen motiivina on voinut toimia Carstensenin teorian mukaisesti esimerkiksi uutta mediaa kohtaan herännyt kiinnostus ja halu oppia.

Tämän tutkielman haastatteluiden perusteella voidaan sanoa, että lapsuudessa haastateltavat olivat pelilaitteiden käyttömahdollisuuksien suhteen osaltaan vanhempien päätösten varassa. Vanhempien tekemät pelikoneiden ostopäätökset vaikuttivat lasten käytössä olleisiin laitteisiin, joista olivat C64 ja NES. Tutkielman haastattelut tukevat monilta osin aiempaa tutkimusta ja erityisesti Saarikosken C64:än historiaa koskevista löydöksistä löytyy useita yhtymäkohtia tähän tutkielmaan. Konsolien osalta haastattelut poikkeavat aiemmasta tutkimuksesta, sillä konsolipelaamisen suosio kasvoi voimakkaasti haastateltavien keskuudessa Saarikosken esittämää historiaa aikaisemmin. Pelilaitteiden käyttömahdollisuuksissa myös sosiaalisilla verkostoilla oli haastatteluiden perusteella suuri merkitys. Pelikokemuksia jaettiin ahkerasti kavereiden kanssa ja pelaaminen oli monen haastateltavan lapsuudessa merkittävä osa arjen toimintoja.

4.2 Niukat resurssit ja sosiaalista ongelmanratkaisua

Tässä alaluvussa tarkastellaan peliharrastuksen edellytyksiä ja peleihin liittyvää sosiaalista toimintaa haastateltavien lapsuudessa. Tämän tutkielman haastatteluiden perusteella sekä pelien että niitä koskevan tiedon hankkimisessa käytettiin lapsuudessa erinäisiä keinoja, sillä uusien pelien ostaminen oli hankalaa eikä peliaiheista tietoa ollut juurikaan saatavilla. Haastateltavat kertovat, että pelien hinnat olivat korkeita ja pelivalikoima melko suppea. Useat kertovat myös asuneensa lapsena ”syрjäkylällä” tai ”kaukana kaikesta”, ja siksi jotkut pääsivät hypistelemään uusia pelejä yleensä vain markkinoita kiertäneen pelimyyjän kojulla. Eräs haastateltava muistaa, että markkinoiden pelimyyjä jopa pukeutui toisinaan kohderyhmänsä harrastukseen sopivasti.

Tuohon aikaan markkinakulttuuri oli vahva Etelä-Pohjanmaalla. Markkinoita kiersi aina viiksekäs (joskus Super Marioksi pukeutunut) mies joka vaihtoi käytettyjä videopelejä toisiin, usein tosin aika poskettomilla välimaksuilla. Kuitenkin monesta jo läpipelatusista ja vähemmän arvostetusta pelistä tuli luovuttua, jotta saisi edes yhden uuden pelin tilalle. (M33A)

Markkinoiden pelilaarilta odotettiin haastateltavien mukaan paljon, sillä uusien pelien löytyminen oli hyvin todennäköistä. Lapset halusivat kiihkeästi uuden pelin pelattavakseen ja vaihtokauppaa tehtiin usein korkeasta välimaksusta huolimatta.

Hinnan ja heikon saatavuuden lisäksi uuden pelin ostaminen oli arvaamatonta, sillä haastateltavat ostivat pelit lapsuudessaan etukansien perusteella. Haastatteluiden mukaan 1990-luvun alussa pelejä käsittelevien lehtijuttujen valikoima ei ollut suuri eikä internet ollut vielä yleistynyt. Erään haastateltavan muistojen mukaan pelin valitseminen etukannen perusteella ei osunut aina oikeaan.

Ostaminen taas oli melkoista arpapeliä, kun vielä 90-luvun alussa pelilehtiä ei ollut. Muistan edelleen sen harmituksen, kun Nintendolle sai vuodessa ehkä yhden pelin ja erehdyin valitsemaan The Simpsons: Bart vs. The Space Mutantsin. Se peli oli ihan paska. (M31)

Vaikka uusia pelejä ostettaessa suuremman pettymyksen mahdollisuus oli olemassa, haastateltava kertoo kokeneensa tilanteen usein myös positiivisella tavalla jännittäväksi. Hän kaipaa vielä aikuisenakin juuri lapsuudessa uuden pelin ensimmäiseen käynnistämiskertaan liittyviä mieleen painuneita tunteita.

Vaikka toisinaan peliostoksilla kävi köpöisesti, joskus myös yllättyi iloisesti. Ei ollut videotrailereita tai ennakkojuttuja. Uuden pelin käynnistäminen ensimmäistä kertaa oli aina suorastaan maaginen kokemus, kun ei tiennyt yhtään, mitä odottaa. (M31)

Uusien pelien ostaminen ei ollut haastatteluiden mukaan kuitenkaan niin yleistä kuin pelien lainaaminen. Monet haastateltavat kertovat säästäneensä usein rahaa ja käyttäneensä sosiaalista verkostoaan hyväkseen lainaamalla pelejä kavereiden kesken. Eräs haastateltava kertoo, että lainaamista harrastettiin yleensä saman kylän sisällä, mutta toisiaan myös kauempana asuneiden koulukavereiden pelivalikoimaa hyödynnettiin.

Pelien lainaamisen lisäksi haastatteluissa kerrotaan toistuvasti myös tietokonepelien kopiaimisesta, jota monet haastateltavat pitivät lapsena itsestään selvyytenä. Saarikoski (2001, 151) on kirjoittanut havainnoistaan, että esimerkiksi 1980-luvulla kalliin C64:n ostamisen jälkeen vanhemmat eivät yleensä halunneet ostaa laitteelle alkuperäisiä pelejä, joten pelaajat kyselivät niitä toisilta, samalla paikkakunnalla asuvilta harrastajilta. Myös tämän tutkielman haastateltavien mukaan lapsuudessa oli yleistä, että vanhemmat ostivat kotiin tietokoneen ja pelaamaan päästäkseen lapset kopioivat ensitöikseen haluamansa pelit kavereilta.

4.2.1 Pelipiratismi

Varhaisen harrastepiratismiin historiaa on dokumentoitu Saarikosken (2001) mukaan varsin vähän, sillä aluksi kopiointia harrastivat yleensä yksittäiset ihmiset. Yhdysvalloista 1980-luvun alussa Eurooppaan levinnyt harrastepiratismi alkoi vakiintua 1980-luvun puoliväliin mennessä, ja yksittäisten harrastajien pioneerivaiheen jälkeen syntyi järjestäytyneitä piraattiryhmiä. Tehokkaimpien ryhmien oli mahdollista saada mainetta ympäri maailman, sillä niin heillä kuin yksittäisillä henkilöillä oli tapana merkitä kopioitua pelinsä omalla, yleensä englanninkielisellä tunnukseksi. Piratisteja kiinnostaviin koneisiin lukeutuivat ensin Apple II ja hieman myöhemmin erityisesti C64. Suomessa harrastepiratismiin ei kiinnitetty suuresti huomiota ennen 1984 vuoden loppua. C64 oli kuitenkin monelle suomalaiselle nuorelle ensimmäinen henkilökohtainen tietokone ja sitä käytettiin pääasiassa pelaamiseen. Kun vähitellen ulkomaiset kopioipelit alkoivat virrata Suomeen, myös maassamme syntyi omaa piratistimitoimintaa. (Saarikoski 2001, 149–151.)

Suomalaisesta harrastepiratismista voidaan löytää esimerkkejä useista tämän tutkielman haastatteluista. Eräs haastateltava ei muistikuvansa mukaan ostanut lapsuudessa yhtäkään

pelejä Amigalle, vaan kopioi kaikki haluamansa pelit disketille. Koska kunnan kopiosuojauksia ei ollut, pelien kopioiminen oli helppoa ja haastateltava ajatteleekin että ”Amigan käytännössä valitettavasti tappoi juuri pelien kopiointi”. Saarikosken (2001, 155–157) mukaan niin Amigan kuin C64:n kohdalla pelien kopioiminen ja levittäminen oli koneiden käyttäjäkunnan vakiintunut käyttömuoto. Saarikoski kirjoittaa, että juuri esimerkiksi Amigan pelituotannon kriisin kohdalla vuosien 1990 ja 1991 aikana keskusteltiin laajentuneen piratismiin aiheuttamista ongelmista. Monet muutkin pelaamisen elinkaaren haastateltavat hyödynsivät pelivalikoimansa kasvattamiseksi sosiaalisia verkostojaan, kun oman tietokoneen saatuaan he kopioivat ensitilassa kavereiltaan haluamansa pelit.

Ala-asteen loppupuolella se vihdoinkin tapahtui, eli äiti ja isä osti mulle ekan tietokoneen. Kun kone vihdoinkin saapui, ei mennyt kuin pari päivää niin olin tyhjiä diskettien kanssa [ystävän] luona kopioimassa itselleni Doom ykköstä ja Doom kakkosta. Eli hirvesti tuolloin ei paljon pelejä tarvinnut ostaa eikä lainata, kun ne pystyi kaverilta kopioimaan itselle. (M30A)

Isä varmaan osti koneet mutta itse sitten kopioitiin pelejä kavereilta. (M34B)

Pelipiratismia harrastettiin Saarikosken (2001, 157) mukaan Suomessa muun maailman tavoin pelien korkean hinnan vuoksi, mutta myös kopioitujen pelien helppo saatavuus piti toimintaa yllä. Tämän tutkielman haastateltavat eivät kerro tietokonepelien hinnoista oletettavasti ainakin osittain sen vuoksi, että pelien kopioiminen oli yleistä eikä tietokonepelien ostotapahtumista ole siten syntynyt merkittäviä muistoja. Haastatteluista voidaan kuitenkin löytää pelipiratismiin motiiviksi Saarikoskenkin mainitsema kopioitujen pelien helppo saatavuus. Helppo saatavuus ilmenee haastatteluissa sekä pelikopioiden mittavana tarjontana että kunnollisten kopiosuojauksien puuttuessa itse kopioimisen helppoutena.

Saarikosken (2001) mukaan Suomessa pelialan lehdistö otti pelipiratismiin aikaisempaa tarkemmin käsittelyyn 1980-luvun lopulla ja 1990-luvun alkupuolella, jolloin tietokonepelien maahantuojat kertoivat piratismiin tekevän pelien maahantuonnista kannattamattomaa liiketoimintaa ja siksi maahantuonti oli vaarassa loppua. *MikroBitissä* käsiteltiin esimerkiksi piratismiin laajenemista ja sen kulttuurisia piirteitä. Silloin yhden suurimmista pelien maahantuojista, turkulaisen Toptronicin edustaja havainnollisti ongelmallista tilannetta pelien hintojen nousulla ja siten pienempien pelifirmojen tippumisella pois myyntilistoilta. (Saarikoski 2001, 154–155.) Vaikka jotkut tämän tutkielman haastateltavat osoittavatkin tiedostaneensa pelien kopioimisen haittatekijät, pelipiratismia ei pohdita haastatteluissa syvällisemmin eikä sen haittoihin haastatteluiden perusteella perehdytty

lapsuudessakaan. Eräs haastateltava nostaa esiin keräilyharrastusta ilmentävän seikan kertoessaan, kuinka säilyttää edelleen ostamiensa pelien pakkauksia kotonaan.

Tietokonepelit kopioitiin disketeille mutta myöhemmin CD-pelien yleistyä ostimme paljon pelejä, joiden pakkaukset ovat edelleen kotona hyllyssä.
(M30C)

Kun pelejä kopioitiin, niitä ei voitu säilyttää alkuperäisissä pakkauksissa. Pelien ostamista siis olisi puoltanut ainakin keräilyarvoltaan merkittävien pelien tunnistaminen, ostettiinpa ne sitten omaksi iloksi tai ajan myötä ehkä taloudellisen hyödyn tavoittelemiseksi. Lapsuudessa alkuperäisten pelien keräily olisi ollut kuitenkin kallis harrastus, mihin olisi tarvittu vanhempien varoja ja suostumus. Haastatteluiden perusteella on lisäksi ilmeistä, että pelejä haluttiin hankkia puhtaasti pelaamisen tarkoitukseen ja mahdollinen keräilyharrastus alkoi vasta myöhemmällä iällä. Todennäköisesti pelien kopioiminen loppui haastateltavien keskuudessa vasta, kun peliteollisuus reagoi piratismiin kopiosuojausten tehostamisen keinoin.

4.2.2 Yhteisöllisyyttä pelaamisen ulkopuolella

Lapsuudessa pelien sosiaalisuus ei rajoittunut pelkästään yhdessä pelaamiseen, vaan sosiaalinen verkosto oli monelle pelaajalle myös monipuolisen pelivalikoiman edellytys. Tietokonepelien osalta pelivalikoiman laajentaminen oli haastateltavien mukaan helppoa, sillä niitä voitiin kopioida ja kopioituja pelejä myös levitettiin ahkerasti kaveripiireissä eteenpäin. Konsolipelien kohdalla tilanne oli hieman erilainen, sillä konsolipelejä ei voinut kopioida ja uusien pelien ostaminen oli hankalaa. Vaikka haastatteluista voidaan toistuvasti lukea muistoja konsolipelien niukasta valikoimasta ja huonosta saatavuudesta, niitä lainattiin yleisesti kavereiden kesken ja eräs haastateltava muistaa käyneensä peleistä myös vaihtokauppaa. Toinen haastateltava kertoo saaneensa kaveriltaan vaihdossa lähes kaikki *Nintendo*-lehden ilmestyneet numerot. Epäilemättä peleillä on tehty laajemminkin vaihtokauppaa, vaikka siitä ei löydy haastatteluista useampia mainintoja. Etenkin konsolipelien niukkojen resurssien puitteissa lainaaminen ja vaihtokauppa kavereiden kesken ovat olleet hyvä keino saada jo läpipelätun pelin tilalle jotakin uutta ilman, että olisi esimerkiksi joutunut odottamaan paikallisia markkinoita ja käyttämään vaihdossa välirahaa pelikauppiaan kojulla.

Pelikokoelmien kartuttamisen lisäksi pelien synnyttämä sosiaalisuus näkyy haastatteluissa myös pelin ulkopuolisten keskusteluiden ja tiedonkeruun muodossa. Haastateltavat

kertovat keskustelleensa peleistä paljon kavereiden kanssa esimerkiksi koulun välitunneilla ja pitkillä koulumatkoilla. Eräs haastateltava kiinnostui *Doom*-tietokonepelistä kaverinsa kertomusten perusteella jo ennen kuin oli edes nähnyt itse kyseistä peliä.

[Kaveri] puhui siitä [Doom] pitkään koulussa ennen kun edes pääsin näkemään koko pelin. [Kaveri] osas tarinoida hyvin. Välitunnit meni kuunnelles kuinka [kaveri] oli kurkannu jostain ikkunasta pihalle ku isoo tomaatin muotoonen leijuva hirviö oli ampunu kohti [kaveria]. [Kaveri] oli onnistunu väistämään, mutta [kaverin] takana oli ollu toinen viholainen joka sai sen väistetyt tulipallon naamaansa. Jo näitten juttujen perusteella Doom oli paras peli ikinä. Kyllä mielikuvitus laukkas. (M30A)

Haastatteluiden perusteella lasten peleihin kohdistunut tiedonjano oli kova, mutta internet ei ollut vielä yleistynyt eikä peliaiheita käsittelevien lehtien valikoima ollut haastateltavien mukaan järin laaja. Keskinäisten keskusteluiden lisäksi peleihin liittyviä kirjoituksia yritettiin etsiä kuitenkin innokkaasti sisarusten ja kavereiden kanssa kaikista saatavilla olleista lehdistä ja kirjoista. Haastatteluiden mukaan lehdistä luettiin peleistä kertovien juttujen lisäksi muun muassa pelien läpipeluun ohjeita.

Jonkin verran lueskelin pelilehtiä, joista tutkiskeltiin vinkkejä sun muuta. (M29A)

Eräs haastateltava kertoo kuluttaneensa ystävänsä kanssa joskus runsaastikin aikaa keräyspisteessä, jonne kylän ihmiset toivat lukemansa lehdet. Hänen mukaansa iltapäivälehdet osoittivat tuolloin kiinnostusta pelikulttuuria kohtaan ja lehdistä etsittiin peleissä käytettäviä koodeja.

Eräänä kesänä naapurustoon tuotiin iso lava, jonne kyläläiset saivat tuoda lehensä. Tuohon aikaan iltapäivälehdet olivat kiinnostuneet sen verran peleistä, että julkaisivat peleissä käytettäviä koodeja. Kulutimmekin joskus pitkiä aikoja lavalla kaivaen kyseisiä lehtiä. (M30B)

Joillekin haastateltaville tilattiin kotiin pelialaa käsitteleviä lehtiä, kuten *Nintendo* tai *Super Power*, mutta monet kävivät lukemassa lehtiä usein kavereiden luona. Jotkut haastateltavat kertovat käyneensä 1990-luvun alkupuolella kirjastossa lukemassa esimerkiksi *Pelit*-vuosikirjoja ja -lehtiä sekä *MikroBitti*-lehden peliasioita. Saarikosken (2001, 124) mukaan pelikonsolien maahantuoja ja jälleenmyyjät lisäsivät tuntuvasti mainontaa juuri *MikroBitissä* vuosien 1990–1991 aikana. Saarikoski kirjoittaa, että esimerkiksi Nintendo panosti pelien jatkuvasti kasvavaan määrään ja pelejä tukeneisiin oheistuotteisiin, ja niinpä Nintendon mainoksissa käytettiin Mario-nukkeja lasten ja nuorten huomion herättämiseksi.

Haastateltavista vain harvat kuitenkin lukivat *Mikrobittiä*, vaikka suurin osa konsolipeelaajista pelasi lapsena juuri Nintendon laitteella. Saarikosken (2001, 125) mukaan vuodesta 1991 eteenpäin *Mikrobitissä* julkaistiin toisinaan jopa laajoja konsoliliitteitä, mutta ne eivät mitä ilmeisimmin tavoittaneet konsolipeelaajia ainakaan tämän tutkielman haastateltavien joukosta. Sen sijaan, monet haastateltavista lukivat innokkaasti *Pelit*-lehteä, mikä alkoi Saarikosken (2012) mukaan ilmestyä vuonna 1992 ja oli ensimmäinen pelkäs-tään digitaalisiin peleihin keskittynyt lehti.

Kirjastossa *Pelit*-vuosikirjat sekä *Pelit*-lehdet tuli selattua puhki. (M31)

Olen ollut *Pelit*-lehden tilaaja alusta asti, omistan lehden joka ikisen numeron. Juuri silloin pelien hankkiminenkin helpottui, kun oli joku media mistä lukea. Kuukausittain ilmestyvää lehteä odotettiin kuin kuuta nousevaa ja lehti todellakin luettiin kannesta kanteen. (M34A)

Kirjastossa luin paljon *Pelit*-lehteä ja myöhemmin sain tarpeeksi vinguttuani sen tilattua kotiin. (M30C)

Haastateltavat kertovat lukeneensa lapsuudessa pääosin suomalaisia lehtiä ja kirjoja. Valikoima rajoittui suomalaisiin kirjoituksiin todennäköisesti siitä syystä, että alakouluikäisten englannin kielen taito ei ollut vielä tarpeeksi kehittynyt kansainvälisten lehtien lukemiseksi. Toisaalta voidaan ajatella, että peleistä innostuneet lapset olisivat ainakin selailleet mielenkiinnolla kaikkia saatavilla olevia pelitekstejä, joten on mahdollista että haastateltavien lapsuudessa kansainvälisten peliaiheisten lehtien saatavuus oli uusien pelien tavoin asuinalueella heikko.

Tämän tutkielman haastatteluista nähdään selvästi, että lähestulkoon kaikki peleihin liittynyt toiminta oli hyvin sosiaalista, kun pelaaminen, pelien levitys sekä pelejä koskeva tiedonkeruu jaettiin yleisesti sisarusten ja kavereiden kanssa. Pelaaminen on siis yhdistänyt lapsia sekä pelin äärellä että pelaamisen ulkopuolella. Lapsuuden pelaamista leimasi haastatteluiden perusteella voimakkaasti resurssien niukkuus ja pelien kopioiminen sekä lainaaminen ovat loistavia esimerkkejä siitä, kuinka lapset hyödynsivät harrastuksessaan tehokkaasti sosiaalisia verkostoja. Monet haastateltavat muistelevat aikuisena myös lämmöllä lapsuuden kapeaa pelivalikoimaa. Etenkin konsolipelejä oli tarjolla niin vähän että moni kertoo pelanneensa kaiken mitä käsiinsä sai, ja yleensä saatavilla olleet pelit pelattiin ”puhki”. Lapsuuden peliharrastuksen ristiriita pelaamiseen käytettävän ajan runsauden ja toisaalta pelivalikoiman niukkuuden välillä ei siis ole ainakaan enää aikuisena yk-

sinomaan negatiivinen muisto. Kyse voi olla myös niukkuuden ihannoinnista, kun vähäiset resurssit asettivat tiukat rajat pelien kulutukselle ja pelien täydellistä pelaamista pidettiin ehkä jopa kunnia-asiana.

4.3 Pelit sukupolvien välissä

Osa haastateltavista kertoo kokeilleensa pelaamista ensimmäisen kerran esimerkiksi naapurin, kaverin tai sukulaisen luona. Positiivisten pelikokemusten jälkeen pelikoneita alettiin haastateltavien mukaan ”vinkua” vanhemmilta myös omaan kotiin. Poikkeuksellisesta tilanteesta kertoo eräs haastateltava, joka ei ollut suuresti innostunut pelaamisesta lapsena, mutta myös hän sai jo lapsuudessaan kokemusta digitaalisista peleistä isänsä johdatuksella.

Muistan, että isälle oli tärkeä asia käydä vuokraamassa R-kioskilta pelikonsoli. (N36)

Kun digitaaliset pelit alkoivat yleistyä pelaamisen elinkaaren haastateltavien lapsuudessa ja näkyä tavalla tai toisella monen lapsen arjenkuvassa, vanhemmat reagoivat tilanteeseen haastatteluiden perusteella eri tavoin. Tässä alaluvussa tarkastellaan kahden eri sukupolven välisiä liitoskohtia digitaaliseen pelaamiseen liittyen.

Lapsuuden ajan pelaamista kuvaillaan pääsääntöisesti haastatteluissa tunteikkaasti ja intohimoisena aktiviteettina. Kaikenlaisia pelejä pelattiin lapsuudessa monen haastateltavan mukaan paljon, usein ”tuntitolkulla” ja monena päivänä viikossa. Sellaisissa perheissä, joissa pelilaitteita ei ollut kotona, pelaamaan lähdettiin koulupäivän jälkeen naapuriin tai kaverin luokse. Jotkut haastateltavat muistelevat usein kiirehtineensä koulusta kotiin vain, jotta pakollisten toimintojen jälkeen pelaamaan pääsisi nopeammin.

Junnuna kun päästiin koulusta kotiin niin se vauhti, mitä poljettiin fillarilla kotio oli ihan käsittämätön. Syötiin, tehtiin läksyt ja sen jälkeen naapuriin pelaamaan Nintendolla tai Atarilla. (M30D)

Ennen Nintendon kotiin hankkimista, tyypillistä oli että koulun jälkeen tuli lähdettyä lähes saman tien kaverin luo, jolla oli 8-bittinen Nintendo. (M33A)

Aktiivista pelaamista siis harrastettiin yleisesti haastateltavien keskuudessa, oli pelilaite kotona tai ei. Vanhempien näkökulmasta tilanne on saattanut muuttua aiempaan nähden radikaalisti, kun uuden median läsnäolo alkoi näkyä selvästi perheen arjessa.

Pelikasvattajan käsikirjan (2013) mukaan uusien asioiden oppiminen on lapsena helpompaa kuin aikuisuudessa, ja usein myös lapsuudessa tutuksi tulleet mediasisällöt pysyvät elämänkaaren kehityksessä mukana. Ennen 70-lukua syntyneet sukupolvet siis ovat voineet tottua esimerkiksi kirjojen ja elokuvien maailmaan, kun taas digitaalisiin peleihin on saatettu suhtautua heidän parissa varauksella. (Aurava, Hamari, Harviainen, Hentonen, Huttunen, Hernesniemi, Kataja, Koulu, Kähkönen, Laakso, Lehtonen, Marjomaa, Markkula, Meriläinen, Sihvo, Silvennoinen, Sjölund, Tenkanen & Tossavainen 2013, 49.) Tämän tutkielman haastatteluista voidaan löytää esimerkkejä sekä pelaamista karttaneista mutta myös pelaamiseen osallistuneista vanhemmista. Joidenkin haastateltavien vanhemmat siis halusivat tutustua peleihin ja ymmärtää uutta mediasisältöä pelaamalla lastensa kanssa. Eräs haastateltava pohtii vanhempiensa osallistumisen motiiveja pelaamisen valvomisen näkökulmasta, mutta uskoo lasten nopeammin kehittyneiden pelitaitojen vaikuttaneen vanhempien mielenkiinnon loppumiseen.

Aluksi vanhemmat valvoi aika paljon pelaamista ja myös osallistuikin mutta sitten kun eivät enää pärjänneet niin kait se lopahti sitten siihen. (M34B)

Vanhempien osallistuminen pelaamiseen on joka tapauksessa ollut oiva keino tutustua lapsia kiinnostavaan harrastukseen ja valvoa uuden median sisältöjä.

4.3.1 Pelaamisen vapaus ja rajat

Vaikka kaikkien haastateltavien vanhemmat eivät pelanneet lastensa kanssa, valtaosa haastateltavista ei kerro tarkemmin vanhempien asettamista rajoituksista pelaamisen suhteen. Monen haastateltavien mukaan pääasia oli, että koulun jälkeen kotitehtävät oli tehty ennen pelaamaan ryhtymistä ja lapsuuden nukkumaanmenoajoista pidettiin myös kiinni.

Muistan että pelaamaan ei päässyt ennen kuin koululäksyt oli tehty. (M29A)

Jonkinlaiset kotiintulo- ja nukkumaanmenoajat olivat olemassa joten pelaaminen tuskin venyi koskaan yömyöhälle. Vanhemmat tai ystävien vanhemmat tulivat yleensä huomauttamaan asiasta jos he kokivat, että pelaamista jatkui liian pitkään. (M30B)

Joissakin haastatteluissa muistellaan pelaamisen lisäksi koulupäivän jälkeisiä ulkoleikkejä ja muita harrastuksia, jotka saattavat olla ainakin osasy s siihen, miksi vanhemmat eivät kokeneet pelaamisen tiukkoja rajoituksia tarpeellisiksi.

Kahdella haastateltavalla on lapsuudesta kuitenkin myös pelaamisen rajoittamisesta kertova muisto. Toinen haastateltavista muistaa perheen äidin keskeyttäneen pelaamisen katkaisemalla saksilla pelikonsolin signaalikaapelin, koska lasten kotityöt olivat jääneet tekemättä.

Kerran, kun jokin siivoushomma tai vastaava oli jäänyt tekemättä, äitini katkaisi vihoissaan Nintendon signaalikaapelin saksilla. 15 minuutin päästä siivoushomma oli hoidettu ja kaapeli korjattu teipillä. (M33A)

Uuden harrastuksen innostamina ja pelimaailmaan uppoutuneina lapset ovat voineet joko unohtaa tai tietoisesti jättää tekemättä kotona sovittuja tehtäviä. Lapsuuden pelaaminen vaati monen haastateltavan mukaan myös suurta kärsivällisyyttä ja pitkäjänteistä keskittymistä. Pelissä edistymistä ei ollut mahdollista tallentaa, joten pelejä yritettiin pelata läpi yhdeltä istumalta. Toinen pelaamisen rajoittamisesta kertova haastateltava muistaa pelisessioiden kiihkeän luonteen ja pelaamiseen liittyvät voimakkaat tunteet. Yhdessä muistossa haastateltavalle ja hänen veljelleen ruokailu oli toissijaista mielenkiintoiseen peliin verrattuna, mutta perheen äiti halusi lapset ruokapöydän ääreen ja sammutti pelilaitteen kesken pelin.

Muistan edelleen todella elävästi, kun veljeni kanssa pelasimme NES:llä Turtles II:ta, mutta äiti väänsi pääkytkimestä, kun emme tulleet syömään. Seurasi raivokohtaus, jonka jälkimainingeissa jouduimme veljeni kanssa panemaan Turtles-lelumme roskikseen. (M31)

Haastateltavan äiti koki mitä ilmeisimmin toimintansa oikeutetuksi, sillä haastateltava kertoo kärsineensä veljensä kanssa rangaistuksen pelin sammuttamista seuranneesta tunteidenpurkauksesta.

Pelikasvattajan käsikirjassa (2013) kerrotaan myös esimerkki perheen ruokailutilanteesta, jossa äiti reagoi lapsensa viivytelyyn sammuttamalla modeemin ja keskeyttäen siten intensiivisen pelisession. Esimerkkitapauksessa lapsi sai raivokohtauksen, koska yllättävä keskeytyminen pilasi pelin kulun ja aiheutti ongelmia lapsen virtuaalisessa peliyhteisössä. (Aurava ym. 2013, 46.) Tämän tutkielman haastateltavien lapsuudessa sen sijaan digitaalisten pelien tallennusmahdollisuuden puuttuminen saattoi vaikuttaa sukupolvien välisiin yhteentörmäyksiin. Pelissä edistyminen nollautui, jos pelilaitte sammutettiin kesken pelisession. Seuraavalla kerralla peli oli aloitettava jälleen alusta, ja lasten mahdollinen tuntien työ pelin parissa meni hukkaan.

Kummassakaan haastateltavan kertomassa esimerkkitaapauksessa, jossa pelaamiselle osoitettiin selvät rajat, haastateltavat eivät kerro äitiensä osallistuneen koskaan pelaamiseen. Kyseisten haastateltavien äideillä siis ei välttämättä ollut tietoa pelin vaatimuksista ja pelisaavutusten eteen tehtävän työn määrästä. *Pelikasvattajan käsikirjassa* (Aurava ym. 2013, 50) todetaan, että lasten pelaamisen perusasioiden opettelu saattaa helpottaa vanhempien suhtautumista pelaamisesta aiheutuviin tilanteisiin. Ristiriitatilanteita olisi saattanut edelleen syntyä myös tämän tutkielman haastateltavien perheissä, mutta lasten pelaamisesta syvällisempi ymmärtäminen olisi voinut auttaa pelaamisen rajojen ja yhteisten sääntöjen määrittelyssä etukäteen. Ongelmia kohdanneiden haastateltavien perheissä siis pelaaminen ei välttämättä ollut ristiriitojen aiheuttaja, vaan pikemminkin lasten tottelemattomuus ja näissä tapauksissa erityisesti haastateltavien äitien tietämättömyys silloisista peliominaisuuksista esimerkiksi tallennusmahdollisuuden puuttumisen suhteen.

4.3.2 Pelit ja kaksisuuntainen sosialisatio

Tämän tutkielman haastateltavien runsas pelaaminen lapsuudessa on saattanut vaikuttaa joihinkin vanhempiin negatiivisesti etenkin, jos pelit eivät kiinnostaneet vanhempia itseään lainkaan eikä omakohtaista kokemusta pelaamisen positiivisista puolista päässyt syntymään.

Vanhemmat eivät koskaan peliohjaimeen koskeneet, äitinikin luonnehti pelejä lähinnä ärsyttäväksi piipitykseksi. (M33A)

Pelaaminen nähtiin joidenkin vanhempien taholla ehkä vain lasten harrastuksena, johon aikuisten ei ollut tarve tai johon he eivät halunneet ottaa osaa. Sukupolvien välille saatoin muodostua kuilu digitaalisten pelien osalta, kun lapset harrastivat jotakin sellaista, mihin aikuiset eivät kyenneet tai halunneet perehtyä.

Haastatteluista löytyy kuitenkin myös monta muistoa, joissa vanhemmat osallistuivat pelaamiseen. Haastatteluiden mukaan pelejä pelattiin usein perheen isän kanssa, mutta myös joidenkin äiti oli kiinnostunut pelaamisesta.

Paljon tuli pelattua isoveljen kanssa ja joskus isäkin osallistui. (M34B)

Isän kanssa pelasimme toisinaan ensimmäistä Super Mario Brosia, mutta ne kovimmat ja verisimmät väännöt olivat pikkuveljen kanssa. (M31)

Isäntää ei pahemmin pelit kiinnostaneet mutta äitee pelaili välillä [The Great] Giana Sistersiä ja Breakoutia. (M30D)

Vanhempien pelaamisen ja yleensäkin heidän peleihin tutustumisen voi ajatella lisänneen kahden eri sukupolven välistä yhteisymmärrystä silloin verrattain uuden median merkityksistä. Suoranta (2001, 29) on kirjoittanut mediakulttuurin kaksisuuntaisesta sosialisatiosta, kun perinteisesti aikuisten hallitseman opettajan aseman lisäksi mediakulttuurissa myös lapset voivat opettaa toisiaan ja aikuisia. Vaikka digitaaliset pelit olivat melko uusi ilmiö tämän tutkielman haastateltavien lapsuudessa, haastateltavat vaikuttavat omakseen pelilaitteiden käyttövaatimukset ja pelaamisen nopeasti. Kukaan haastateltavista ei kerro oppineensa pelaamista tai pelilaitteen käyttöä vanhemmiltaan eikä opiskeluprosessia kuvata haastatteluissa muutenkaan. Tiedon kerryttäminen tapahtui haastatteluiden perusteella suurelta osin kavereiden kanssa keskustelemalla ja pelaamalla, mikä on osoitus kaksisuuntaisen sosialisatian vertaistoiminnasta.

Jotkut tämän tutkielman haastateltavista ovat päässeet myös opettamaan vanhempiaan ainakin joiltakin osin digitaalisten pelien parissa ja voineet siten jakaa uutta kulttuurista tietämystään vanhempiensa kanssa. Pelilaitteet saattoivat olla monille vanhemmille uutta teknologiaa, minkä käytön lapset oppivat aktiivisen harrastuneisuutensa myötä helposti ennen vanhempiaan. Eräs haastateltava esimerkiksi tuki äitinsä peli-innostusta auttamalla häntä toisinaan pelin aloittamisessa.

Sillä [äidillä] oli kotona työt [palveluammatti] niin välillä kun asiakasta odoteli niin sille piti laittaa pelit tulille. (M30D)

Etenkin sellaisissa talouksissa, joissa omia pelilaitteita ei heti ollut, lapset oppivat haastatteluiden perusteella paljon toisiltaan ja siten tietämystasojen ero digitaalisista peleistä joidenkin lasten ja vanhempien kohdalla on voinut olla suuri. Valtaosaan haastateltavien perheistä pelilaitte hankittiin kuitenkin lopulta vielä lapsuuden aikana. Oppimaan halukkaiden vanhempien olikin mahdollista saada jo varhain lapsiltaan arvokasta ensikäden tietoa uudesta mediasta ja pelikulttuurista.

Haastatteluiden perusteella voidaan sanoa, että pelit istuivat sukupolvien väliin pääsääntöisesti ongelmitta. Joidenkin haastateltavien vanhemmat pelasivat itsekin ja tutustuivat siten uuteen mediaan ja pelisisältöihin yhdessä lastensa kanssa. Pelit olivat haastatteluiden perusteella kaksisuuntaisen sosialisatian väylä paitsi lasten välillä, myös joissakin perheissä lasten ja vanhempien välillä, kun lapset kykenivät opettamaan vanhempiaan peleihin liittyen. Kavereiden kanssa pelaaminen oli kuitenkin yleisempää vanhempien

kiinnostuksen puutteesta ja luultavasti myös ajankäyttömahdollisuuksista johtuen. Vanhempien toiminta pelaamisen suhteen ei vaikuttanut lasten pelaamisen määrään, vaan pelaamista harrastettiin paljon sekä kotona että kylässä. Joidenkin haastateltavien kertomat pelitilanteiden ongelmatkaan eivät vaikuttaneet pelaamiseen, jolloin voidaan ajatella että pelaamisen sijaan ongelmia aiheuttivat esimerkiksi ristiriitaiset käsitykset perheen sisällä tottelemattomuudesta ja silloisista peliominaisuuksista.

Lapsuudessa pelaaminen on haastatteluista päätellen ollut intohimoinen ja hyvin sosiaalinen harrastus. Pelaaminen oli merkittävä osa miltei jokaisen haastateltavan lapsuuden arkea ja pelaamista harrastettiin yleisesti lähes päivittäin joko kotona tai kavereiden luona. Niukkojen resurssien puitteissa lapset hyödynsivät tehokkaasti sosiaalisia verkostojaan peliharrastuksen tukemiseksi pelaamalla yhdessä sekä kopioimalla ja lainaamalla pelejä kavereiden kesken. Koska pelejä pelattiin paljon riippumatta vanhempien osallisuudesta tai siitä, pelattiinko pelejä kotona vai kylässä, haastateltavien perheissä vallitsi mitä ilmeisimmin myönteinen ilmapiiri pelaamisen suhteen. Pelien lapsia yhdistävä ominaisuus ei rajoittunut pelkästään pelitapahtumiin ja pelivalikoiman laajentamiseen, vaan myös pelitietouden kerryttäminen oli kytköksissä haastateltavien sosiaalisiin verkostoihin. Pelit ovat yhdistäneet lasten lisäksi joissakin tapauksissa myös perheen sisällä eri sukupolvia toisiinsa kaksisuuntaisen sosialisointin ja yhdessä pelaamisen myötä.

4.4 Nuorten juttuja

Lapsuuden jälkeen pelaamisessa tapahtui jonkinlaisia muutoksia lähes kaikkien haastateltavien mukaan nuoruuden ikävaiheeseen siirryttäessä. Muutokset eivät tarkoita kaikkien osalta pelaamisen määrän vähentymistä, vaan esimerkiksi pelitavat ja pelattavat pelit seurasivat aikansa kehitystä tai pääasiallisessa käytössä ollut pelilaitte vaihtui toiseen. Jotkut haastateltavat kertovat kuitenkin myös pelaamisen määrän vähentymisestä ja kokevat sen johtuneen mielenkiinnon kohdistumisesta ainakin hetkellisesti pelejä voimakkaammin toisaalle. Nuoruudessa esimerkiksi uudenlaiset aktiviteetit ja sosiaalisen elämän muutokset vaikuttivat monen haastateltavan mukaan peliharrastukseen käytettävään aikaan.

Noin 16-vuotiaana tupakka, kalja sun muut nuorten jutut käytännössä tappoivat peliharrastuksen muutamaksi vuodeksi. (M31)

Nuoruudessa/varhaisaikuisuudessa pelattua tuli ehkä vähän vähemmän. Piti kuitenkin yrittää kulkea Mietaalla ja Kasinolla tyttöjä vokottelemassa. (M33B)

Jotkut haastateltavat kertovat pelaamisensa vähentyneen nuoruudessa myös siksi, että käytössä ei ollut sopivia pelilaitteita. Tässä alaluvussa tarkastellaan pelien merkityksiä haastateltavien elämässä nuoruuden ja varhaisaikuisuuden ikävaiheissa tapahtuneiden elämänkaareen liittyvien muutosten sekä laitehankintojen näkökulmista.

Erik H. Eriksonin psykososiaalisen kehitysteorian mukaan nuoruuden identiteetti kehittyy identiteetikriisien myötä, kun yksilö pohtii omaa olemustaan ja tarkoitustaan. Monet muutkin kehityspsykologit ajattelevat, että nuoruudessa ihmisen kuuluu kokeilla erilaisia rooleja, joiden kautta on mahdollista oppia esimerkiksi moninaisia käyttäytymismalleja ja ideologioita. (Atkinson, Atkinson, Smith, Bem & Nolen-Hoeksema 2000, 102–103.) Vilkkö-Riihelän (2001, 199, 264) mukaan myös Robert Havighurstin sosialisatioteoria käsittelee ihmisen kunkin elämänvaiheen kehitystehtäviä, joihin vaikuttavat fyysinen kypsyminen, yksilön omat arvot ja tavoitteet sekä ympäristön paineet. Nuoruudessa kehitystehtävät liittyvät Havighurstin teoriassa sukupuoliroolin, identiteetin ja fyysisen kypsymisen haasteisiin.

Tämän tutkielman haastateltavista jotkut kokevat, että ”nuorten jutut” vähensivät tai saivat pelaamisen loppumaan hetkellisesti jopa kokonaan. Nuorten juttujen tulkitaan tässä yhteydessä tarkoittavan esimerkiksi Havighurstin sosialisatioteorian sukupuolirooliin ja fyysiseen kypsymiseen liittyviä seikkoja. Atkinsonin ym. (2000) mukaan nuoruus on myös erilaisten kokeilujen aikaa, jolloin esimerkiksi haastatteluistakin esiin nousevat päihdekokeilut voivat kiinnostaa aiempaa enemmän tai ainakin sosiaalinen paine asian suhteen saattoi lisääntyä. Saastamoisen (2006) mukaan identiteetin kehitys vaatii aktiivista pohdintaa ja työtä, sillä elämänkaaren edetessä myös valinnanmahdollisuudet lisääntyvät. Myös tämän tutkielman haastatteluista ilmenee, että uudenlaiset ajanviettotavat ja kiinnostus eri mahdollisuuksiin lisääntyivät nuoruuden myötä. Haastatteluiden perusteella monen siis voi päätellä aloittaneen nuoruudessa identiteetin rakentamiseen ja sosialisatioon liittyvän työn, mikä näkyy joillakin pelaamisen elinkaareissa pelaamiseen käytettävän ajan vähentymisenä.

Laitehankintojen näkökulmasta taas pelaamisen määrä väheni joidenkin haastateltavien mukaan, koska käytössä ei ollut pelaamiseen soveltuvia pelikoneita. Jotkut haastateltavat kertovat lapsuuden pelaamiseen soveltuvan PC jääneen nuoruudessa pelien kehityksestä

jälkeen eikä pelaamiseen soveltumattomien koneiden tilalle hankittu heti uusia laitteita. Saarikosken mukaan (2001, 241–242) vuosien 1992–1994 välisenä aikana PC-koneita alettiin suunnata vahvemmin ammattilaisten lisäksi myös peruskäyttäjille ja ne yleistyivätkin helppokäyttöisyytensä, edullisuutensa ja monipuolisuutensa vuoksi. Tämän tutkielman haastateltavat eivät kerro nuoruuden laitevajauksen syistä tarkemmin. Jos esimerkiksi PC-koneet olivat kuitenkin siihen aikaan jo helposti monen saatavilla ja edullisessa hintaluokassa, saattoivat nuoruuden muut kiinnostuksen kohteet olla osasyynä laitteiden puuttumiseen. Ehkä tietokoneita tai konsolitakaan ei toivottu vanhemmilta yhtä kiihkeästi kuin lapsuudessa monen haastateltavan mukaan tehtiin, ja siksi ostopäätöksen ajankohtaa lykättiin vanhempien taholla myöhemmäksi.

Joillekin haastateltaville oli kertynyt nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa omaa rahaa josen verran, että laitehankintoja voitiin tehdä myös omatoimisesti. Eräs haastateltava kertoo, että oman PC:n ostaminen oli opintojen aloittamisen vuoksi tarpeellista, ja silloin hänen pelaaminenkin muuttui enemmän konsolipelaamisesta PC-pelaamiseksi.

16-vuotiaana aloin opiskella tietotekniikkaa ja hankin ensimmäisen PC-koneeni. Tällöin pelaaminen siirtyi enemmän PC-puolelle, ja muutenkin konsolipelaaminen alkoi hieman hiipua. (M33A)

Toinen haastateltava oli pelannut tietokoneella jo lapsuudessaan, mutta haastateltavan pelaaminen lisääntyi entisestään nuoruudessa juuri itse tehdyn laitehankinnan myötä.

Ensimmäinen oli oma PC, jonka hankin v. 1998 tai 1999, eli ollessani 13-14v. Vanha P-75Mhz vanheni pelikäytön kannalta melko nopeasti käsiin, eivätkä uusimmat pelit siinä enää pyörineet. Uusi kone oli 500Mhz:n Pentium 3, ja tämän jälkeen meikäläisellä on ollut aina ”pelikelpoinen” PC. (M29B)

Ajantasaiset ja ”pelikelpoiset” laitteet olivat siis nuoruudessa pelaamisen edellytys, sillä uudet pelit vaativat entistä tehokkaamman pelikoneen toimiakseen kunnolla. Vaikka uuden laitteen hankkimiseksi tarvittiin joko vanhempien apua tai omaa rahaa, Saarikosken mainitsema laitteiden edullinen hintaluokka edesauttoi pelien käyttömahdollisuuksia lapsuuden jälkeen ainakin ostopäätösten suhteen.

Kaiken kaikkiaan nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelien käyttömahdollisuudet siis helpottivat haastatteluiden perusteella selvästi lapsuuden jälkeen. Haastateltavat eivät kerro uusien pelien saatavuusongelmista tai vanhempien asettamista ehdoista koulutehtävien tekemiseen tai nukkumaanmenoaikoihin liittyen. Pelaamisesta edelleen kiinnostu-

neiden haastateltavien itse ostetut tietokoneet tai esimerkiksi opintojen aloittaminen toisella paikkakunnalla helpottivat pelien käyttömahdollisuutta ja lisäsivät pelaamisen vapautta entisestään. Haastatteluista voidaan kuitenkin nähdä selvästi nuoruuden identiteettityön alkaminen erityisesti niissä tapauksissa, joissa elämään tuli uudenlaisia ajanviettomahdollisuuksia ja mielenkiinto kohdistui aikaisempaa enemmän pelaamisen ulkopuolisiin aktiviteetteihin. Oletettavasti pelikelpoisen laitteen puuttumista ei muistella haastatteluissa katkerasti tai muuten negatiiviseen sävyyn juuri nuoruuden ikävaiheessa tapahtuneista elämänkaareen liittyvistä muutoksista johtuen, sillä pelaaminen oli muutenkin siirtynyt ainakin hetkellisesti elämässä taka-alalle.

4.5 Internetin yleistymisen vaikutukset pelaamisen elinkaareen

Nuoruuden ja varhaisaikuisuuden ikävaiheissa tapahtuneiden elämänkaaren muutosten sekä laitehankintoihin liittyvien tekijöiden lisäksi monen haastateltavan pelaaminen muuttui lapsuuden jälkeen myös pelattavien pelien suhteen. Uudet pelit mahdollistivat moninpelaamisen suuressa mittakaavassa ja pelaaminen siirtyi haastateltavien mukaan nettiin, kun internet alkoi yleistyä korkeakoulujen ulkopuolella. Tässä alaluvussa perehdytään haastateltavien kokemuksiin moninpelaamisen ja verkkoyhteisöllisyyden vaikutuksista pelaamisen elinkaareen nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa.

Tietoverkottumisen varhaishistorian vaiheet voidaan Saarikosken (2009) mukaan jakaa yleistäen kolmeen jaksoon. Ensimmäisessä jaksossa tehtiin varhaisia kokeiluja 1960-luvulla, kun taas toisessa jaksossa tapahtui uusien verkkojärjestelmien laajentuminen 1970-luvulla. Viimeiseksi jaksoksi puolestaan ajatellaan mikrotietokoneiden tulon ja vakiintumisen aikaa 1980-luvulla. Suomi liittyi internetiin kolmannen jakson lopussa vuonna 1989 NORDUnet-ohjelman mukana. Korkeakoulumaailman ulkopuolella yrityksiin ja kotitalouksiin internet levisi kolmivaiheisen mallin mukaan 1990-luvulla. (Saarikoski 2009, 25–26.)

Tietoverkottumisen varhaishistorian kolmannen vaiheen jälkeen tapahtunut internetin leviäminen korkeakoulumaailman ulkopuolelle näkyy selvästi myös tämän tutkielman aineistossa. Haastateltavien mukaan nuoruudessa ilmestyneet pelit sisälsivät yleistyvänä uutuutena moninpelimahdollisuuden ja monen haastateltavan pelaaminen muuttui lapsuudessa yleisten yksinpelien pelaamisen jälkeen moninpelaamiseksi sekä konsolilla että tietokoneella. Tietokonepelaamisen yhteydessä haastateltavat muistelevat niin kutsuttua

lanittamista. Laneja haastateltavat kuvailevat tapahtumiksi, joissa pelaaminen tapahtui yleensä fyysisesti samassa tilassa, tietokoneet lähiverkon välityksellä yhteen liitettynä. Eräs haastateltava muistelee, kuinka moninpelaamista olisi voinut harrastaa myös kotoa käsin modeemin välityksellä, mutta puhelinlaskut olisivat kasvaneet tuntien pelisessioista liian suuriksi.

Multiplay alkoi olla kova juttu uusissa peleissä, mutta kiinteän nettiyhteyden puuttuminen esti tämän käytännössä. Toki 56K-modeemilla olisi voinut vääntää teoriassa, mutta en olisi ikinä saanut lupaa tehdä puhelinlaskua tuntikaupalla. Yhdessä välissä kokoonnuimme kavereiden kanssa pienellä porukalla (3-5 henkeä) muutaman kerran kuukaudessa ja hakkasimme viikonlopun ajan Diablo 2:sta. (M29B)

Verkkopelaaminen oli siis haastateltavien nuoruudessa pelien puolesta mahdollista mutta kiinteät nettiyhteydet eivät olleet vielä yleistyneet kodeissa, minkä vuoksi lanittaminen oli tietokoneella pelanneiden nuorten suosiossa. Eräs haastateltava käytti nuoruusaikana oppilaitoksen asuntolassa asuessaan myös koulun lähiverkkoa pelaamiseen opiskelukavereidensa kanssa. Peliporukka muokkasi asuntolan huoneita pelikäyttöön sopiviksi ja he porasivat seiniin reikiä, jotta tietokoneet voitiin kytkeä samaan lähiverkkoon.

Tuohon aikaan tuli harrasteltua myös oppilaitoksen asuntolassa asuessani ns. lanittamista, eli tehtiin poralla seiniin reiät jotta saatiin koko nörttiporukan tietokoneet samaan lähiverkkoon. Siinä sitten pelattiin toisiaan vastaan noita manittuja pelejä [Doom, Quake ja Duke Nukem 3D]. (M33A)

Seinien poraaminen moninpelaamisen mahdollistamiseksi on osoitus askeleesta kohti nykyaikaista nettipelaamista, kun moninpelaamista harrastettiin verkossa, kukin omasta huoneestaan käsin. Haastatteluista päätellen moninpelaaminen lanittamisen muodossa oli suosittua 1990-luvun loppupuolella ja sen eteen nähtiin toisinaan paljonkin vaivaa. Jos pelaamista ei voitu järjestää esimerkiksi nuorisotiloissa tai muissa vastaavissa olosuhteissa, oli oma tietokone kuljetettava sellaiseen paikkaan, missä niiden lähiverkkoon kytkeminen oli mahdollista.

4.5.1 Pelaaminen palaa kotiin

Saarikosken, Suomisen, Turtiaisen ja Östmanin (2009) mukaan internetin yleistymisen myötä tietoverkkopelaaminen alkoi arkipäiväistyä 1990-luvulla. Vuosikymmenen puolivälissä peliporukoita oli vielä haastava löytää netistä, kun katkeilevat tietoliikenneyhteydet ja muut tekniset ongelmat haittasivat kontaktien luomista esimerkiksi chat-sovellusten

ja keskustelupalstojen kautta. Yrityksissä ja kouluissa otettiin kuitenkin käyttöön verkkoratkaisuja, jotka mahdollistivat PC-pohjaisten työasemien kytkemisen toisiinsa. Jos pelaamista ei estetty tai kielletty millään tavalla, saattoi verkkopelin asentamisen houkutus julkisessa käytössä olevalle tietokoneelle kasvaa vastustamattomaksi. (Saarikoski ym. 2009, 245.)

Saarikosken ym. (2009) kirjoittamia tietoverkkopelaamisen varhaisia vaiheita löytyy myös tämän tutkielman haastatteluista. Haastateltavilla on muistoja sekä nettipelaamisen alkuajoista että pelien asentamisesta julkisessa käytössä olevalle tietokoneelle. Erään haastateltavan asuinpaikkakunnan nuorisotiloissa oli nettikäytön mahdollisuus ja nuoret käyttivät koneita myös pelaamiseen.

Sieltä [nuorisotila] sai sitten varattua tietokoneaikaa surffaamiseen tai mitä nyt ikinä koneella keksiikään. No siinä sitten yksi kaveri asenteli Quake 2:sta koneelleen ja kysyin sitten ohimennen kun sitä pelaili, ”mikäs peli tuo on?”. No ei aikaakaan kun asentelin sitä jo itse siihen koneelle ja kohta jo otettiin duelia (pelattiin toisia vastaan). (M30D)

Monet haastateltavat kertovat, että merkittävä muutos pelaamisen elinkaareissa tapahtui kuitenkin internetin ja erityisesti laajakaistojen kodeissa yleistymisen myötä. Kotona pelaamisen mahdollistuessa pelaamista ei harrastettu enää laajamittaisesti esimerkiksi nuorisotilojen tai oppilaitosten tarjoamissa verkoissa eikä omaa tietokonetta ollut tarpeen kuljettaa minnekään. Pelaaminen siis ikään kuin palasi takaisin kotiin.

Saarikosken ym. (2009) mukaan nettipelaaminen yleistyi kotitalouksissa 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa nopeiden nettiyhteyksien myötä. 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa pelaajat olivat tottuneet pelaamaan toisiaan ja tietokonetta vastaan fyysisesti samaan tilaan kokoontumalla, mutta internetin käyttö tarjosi pelaamiselle aivan uudenlaisen virtuaalisen ulottuvuuden. Verkkopelaaminen oli sosiaalisesti jatketta aikaisemmalle tavalla jakaa pelikokemus kaveriporukassa, mutta pelin virtuaalisen tilan hahmottaminen oli uutta. (Saarikoski ym. 2009, 235, 249–250.) Myös tämän tutkielman haastateltavista monet muistelevat, kuinka verkkopelaaminen muutti peliharrastusta perusteellisesti.

Siinä missä uuden PC:n voi nähdä luoneen jonkinlaisen ”perusinfra” harrastukselle, mutta ei tarjonneen sinänsä mitään mullistavaa uutta, muutti kiinteä internet-yhteys (ADSL) harrastuksen luonteen täysin. (M29B)

Pelaamisen rajoituksista ei haastatteluissa kerrota ja monet muistavatkin pelanneensa runsaasti. Kuten Saarikoski ym. (2009) kirjoittavat, myös tämän tutkielman haastateltavat

olivat jo tottuneet moninpelaamiseen mutta kodin nettiyhteys tarjosi mahdollisuuden pelata kavereiden kanssa helposti ja vaikka joka ilta.

Nettipelien myötä pelaaminen vähän kyllä ”mullistui”. Oli helppo sopia nettissä ajat koska otetaan matsia. Varsinkin sitten kun sai kotiin ensimmäisen kunnan nettiyhteyden. Sillon tuli harva se ilta pelattua kaveriporukalla netissä jotain. Yleensä pelisessiot kesti sen 1-4 tuntia kerrallaan. Lähinnä FPS-pelit kiinnostivat silloin eli Quake, Quake2, Counter Strike jne. (M30D)

Williamsin, Yeen ja Caplanin (2008, 995) mukaan pelaajan perinteinen stereotyyppi kuvaa sisätiloissa oleskelusta johtuen kalpeaihoista nuorta miestä, joka on sosiaalisesti jokseenkin kyvytön. Tämän tutkielman haastateltavien verkkopelaamisen kokemuksista näkyy kuitenkin selvästi Saarikosken ym. (2009) mainitsema pelikokemuksen jakaminen ja pelaamisen sosiaalisuus, sillä nettipelejä pelattiin haastateltavien keskuudessa hyvin yleisesti kaveriporukalla. Nuoruudessa aiemmin kavereiden kanssa harrastettuun lanittamiseen verrattuna verkkopelaamisessa sosiaalinen ympäristö ainoastaan muuttui fyysisesti yhteisestä tilasta virtuaalisesti jaettuun tilaan.

Haastatteluista päätellen erityisesti ensimmäisen persoonan ammuntapelejä (FPS-pelit) olivat nuorten pelaajien suuressa suosiossa, mutta myös verkkoroolipelejä pelattiin runsaasti. Saarikosken ym. (2009, 245) mukaan Suomessa vuosien 1999–2004 aikana *Everquest* oli eniten huomiota saanut verkkoroolipeli, mutta sen syrjäytti vuonna 2004 ilmestynyt *World of Warcraft* (*WoW*). Pelaamisen elinkaaren haastateltavista kukaan ei kerro pelanneensa *Everquestiä* mutta *WoW* on ollut usean pelaajan suosiossa. Eräs haastateltava muistelee *WoW*ia ja kertoo, kuinka pelin ilmestymistä odotettiin kaveriporukassa jo vuosia ennen sen julkaisua.

Aloimme kavereiden kanssa kuolaamaan *World of Warcraftia* vuosia ennen sen ilmestymistä. Muodostimme killan toisten aktiivien kanssa jo paljon ennen pelin julkaisua ja itse asiassa kiltamme ensimmäinen miitti oli vuosi ennen pelin julkaisua. Se pidettiin [kotikunnassa] ja sinne tuli 15–20v kavereita ympäri Suomen. (M29B)

Haastateltava siis oli aktiivisesti mukana pelin ennakkotunnelmissa ja sen ympärille muodostui yhteisöllisyyttä jo ennen kuin peliä voitiin edes pelata. Haastattelusta näkyykin esimerkiksi Mäyrän (2008, 25, 28) luonnehdinta pelikulttuuriin kuuluvasta jaetusta kielestä, rituaaleista ja mielenkiinnon kohteista. Kun lapsuudessa yhdessä pelaaminen tapahtui yleensä lähistöllä asuvien kavereiden kanssa, nuoruudessa voitiin järjestää netin välityksellä huomattavasti laajempia pelitapaamisia. Yksi selvästi havaittava pelikulttuurin

piirre näkyy haastatteluissa erityisesti nuoruuden pelaamisen kuvailussa käytetyssä sanastossa. Jotkut haastateltavat käyttävät termejä ”kilta” ja ”miitti” ja eräs haastateltava kertoo muistoistaan koskien ”klaanimatsien” järjestämistä.

No aikansa kun sitä [Quake 2:sta] tuli pelattua ja kunnolla opittua niin laitetiinkin jo klaania pystyyn ja ruvettiin sopimaan ns. klaanimatsia. (M30D)

Saarikosken ym. (2009, 257) mukaan muun muassa massiivisia monen pelaajan verkkoroolipelejä (MMORPG) tutkineet tutkijat ovat esittäneet, että verkkopelaamisessa keskeistä on nimenomaan yhdessä pelaaminen, joko toisten pelaajien kanssa tai heitä vastaan. Myös tämän tutkielman haastatteluissa näkyy yhdessä pelaamisen tärkeys ja sen luoma voimakas yhteisöllisyys niin MMO- kuin FPS-peleissä, vaikka pelejä pelattiinkin netin yleistettyä omalta koneelta käsin kukin kotonaan. Pelit synnyttivät lisäksi pelikulttuurille ominaisesti pelien ulkopuolista, reaalielämässä ilmenevää yhteisöllisyyttä, kun kasvokkaisia tapaamisia järjestettiin nimenomaan yhteisen peliharrastuksen tiimoilta.

4.5.2 Sukupolvikokemuksen mahdollisuus

Internetin ja laajakaistojen kodeissa yleistymisen oli joidenkin tämän tutkielman haastateltavan mukaan suorastaan pelaamisen mullistava tapahtuma. Eräs haastateltavista kuvailee yleisesti nuoruuden netinkäyttöä voimakkaasti yhteisöllisenä toimintana ja kertoo, että pelaamisesta tuli nimenomaan netissä sosiaalista ja verkossa luotiin tärkeitä ihmissuhteita.

Pelaamisesta tuli sosiaalista ja siellä [netissä] tavatuista ihmisistä tärkeitä tuttuja. Tästä yhteisöllisyydestä voisi kirjoittaa vaikka erillisen kirjan, niin paljon siitä on kerrottavaa. (M29B)

Monen muunkin haastateltavan mukaan internetin yleistymiseen ja nettipelaamiseen liittyvät kokemukset uudenaikaisesta sosiaalisuudesta ja yhteisöllisyydestä olivat merkittäviä. Sukupolvikokemukset voivat löytyä juuri sellaisista elämän käännekohdista, jotka muuttavat jotenkin elämäntapaa ja siksi on kiinnostavaa tarkastella myös tämän tutkielman haastateltavien kokemuksia nettipelaamisesta sukupolvikokemusten näkökulmasta.

Purhosen ym. (2008, 14–17, 29, 49) mukaan Mannheimin teoriassa sukupolvikokemukset sekä erottavat eri sukupolvet toisistaan että ovat luonteeltaan historiallis-yhteiskunnallisia. Yksinkertaistettu kuvaus istuu luontevasti tämän tutkielman haastatteluiden perusteella myös ajatukseen nettipelaamisesta sukupolvikokemuksena. Haastateltavat eivät

kerro pelanneensa netissä vanhempiensa kanssa, vaikka pelikumppania ei netin tarjoaman anonymiteetin vuoksi pystykään varmaksi todentaa. Voidaan kuitenkin nähdä, että tämän tutkielman aineistossa nettipelaaminen oli ainakin 80-luvun alkupuolella syntyneiden keskuudessa pelielämää mullistava uutuus. Internetin yleistyminen oli myös yhteiskunnallisesti ja historiallisesti merkittävä asia, joten kyseessä eivät ole pelkästään esimerkiksi pelikulttuuriin piiriin rajautuneet ilmiöt ja kokemukset. Toisaalta juuri nettipelaamisen katsominen historiallisesti ja yhteiskunnallisesti merkittävänä asiana vaatisi syvällisempää perehtymistä aiheeseen muun muassa taloudellisten, sosiaalisten ja kulttuuristen seikkojen näkökulmasta.

Tämän tutkielman haastateltavat kokivat internetin yleistymisen myötä uudenlaisen sosiaalisen ja kulttuurisen järjestyksen ja monet heistä reagoivat siihen jaetulla tavalla, mikä sopii Ben-Ze'ev ja Lomsky-Feder (2009, 1048) kuvailuun Mannheimin määrittelemästä sukupolven käsitteestä. Jotkut tutkijat ajattelevat lisäksi, että sukupolvikokemus syntyy Mannheimin teoriaa aikaisemmin jo nuoruuden tai varhaisaikuisuuden ikävaiheessa. Esimerkiksi Järvensivu ja Alasoini (2012, 13) määrittelivät tutkimuksessaan nettipelaamisen ja muun sosiaalisessa mediassa toimimisen Y-sukupolven avainkokemukseksi. Tämän tutkielman haastateltavien nuoruusaika osuu kohdakkain Järvensivun ja Alasoinin pelaajasukupolveksi nimeämän Y-sukupolven kanssa, jolloin myös aineistossa ilmenevä nettipelaamisen suuri merkitys voitaisiin nähdä juuri nuoruudessa syntyneenä sukupolvikokemuksena. Tässä tutkielmassa kuitenkin katsotaan, että nettipelaaminen ja muu sosiaalinen netinkäyttö eroavat monin tavoin toisistaan eikä niihin liittyviä kokemuksia siksi haluta ajatella samankaltaisina. Vaikka monet haastateltavat yhdistivät nettikäyttäytymisessään alusta alkaen keskustelua ja pelaamista, sukupolvikokemuksen määrittelyssä tutkimusta olisi hyvä jatkaa juuri pelaamisen suhteen tarkentavasti.

Vaikka Saarikosken ym. (2009, 263–264) mukaan keskeinen osa netin kulttuurisesta omaksumisesta on tapahtunut juuri pelaamisen ja leikkimisen kautta, tässä tutkielmassa nettipelaamisen yleistymistä ei haluta liittää suoranaisesti sukupolvikokemuksen syntyyn ja siten sukupolven määrittelyyn. Sukupolvikokemuksen ja koko sukupolven määrittely vaatisi paljon tätä tutkielmaa laajempaa perehtymistä aiheen tutkimuskenttään. Nettipelaamisen suhteen lisäksi katsotaan, että tämän tutkielman aineisto ei ole riittävän kattava varsinaisten sukupolvikokemusten selvittämiseksi pelkän pelaamisen suhteen. Haastatteluiden perusteella voidaan korkeintaan ajatella, että nuoruuden nettipelaamiseen liittyviä

uudenlaisia yhteisöllisyyden ja sosiaalisen järjestyksen kokemuksia olisi hyvä tarkastella jatkotutkimuksissa sukupolvikokemuksen näkökulmasta muusta netinkäytöstä erillään.

4.5.3 Ihmissuhteiden verkko

Jotkut tämän tutkielman haastateltavista kertovat että nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelkästään pelaaminen ei siirtynyt nettiin, vaan myös sosiaalinen kanssakäyminen koki joiltakin osin internetin yleistymisen myötä muodonmuutoksen. Eräs haastateltava piti erityisesti Internet Relay Chatia (IRC) merkityksellisenä osana verkossa tapahtuvissa toiminnoissa ja yhteisöllisyyden tunteen syntymisessä. IRC:ssä voitiin keskustella pelaamiseen liittyvien asioiden lisäksi myös muista aiheista.

IRC oli auki käytännössä koko ajan, ja siellä juteltiin paitsi kavereiden ja tut-
tujen kanssa, mutta myös peliyhteisöissä. (M29B)

IRC on vuonna 1988 ilmestynyt, oululaisen Jarkko Oikarisen kehittämä reaaliaikainen keskusteluohjelma. Jo 1990-luvulle tultaessa IRC oli yksi maailman levinneimmistä chat-ohjelmista. IRC:n suosio pohjautui mahdollisuuteen perustaa monen käyttäjän yhtäaikaista keskusteluympäristö ja sitä käytettiin laajemmin ensimmäistä kertaa Persianlahden sodan aikana vuonna 1991. Suomessa nettiyhteyksien määrä kasvoi nopeasti vuoden 1995 jälkeen, jolloin myös IRC:n sosiaalistava vaikutus alkoi saada enemmän huomiota. (Saarikoski 2009, 94–95.) Vaikka tämän tutkielman haastateltavista monet eivät kerro juuri IRC:n käytöstä, niin useampi puhuu kuitenkin verkossa käydyistä keskusteluista ja esimerkiksi peliaikojen sopimisesta netin välityksellä. Saarikosken (2009) mainitsema IRC:n sosiaalistava vaikutus on nähtävissä haastatteluista selvästi sekä IRC:n että muiden keskustelupalstojen yhteydessä.

Nettikeskusteluja käytiin haastatteluiden mukaan niille tarkoitettujen keskustelupalstojen lisäksi myös pelissä. Saarikosken ym. (2009, 257) mukaan verkkopelit ovatkin luonnollinen kanava nettikeskusteluille, kun verkossa voidaan pelata sekä ennestään tuttujen seurassa että uusien pelikavereiden kanssa. Saarikoski ym. kirjoittavat, että pelissä kommunikointi voi tapahtua pelihahmon roolissa, mutta pelin ja hahmon ulkopuolinen kommunikatio verkkopelin kautta on myös tavallista. Eräs pelaamisen elinkaaren haastateltava muistaa edelleen ensimmäisen verkkopelaamisen myötä luodun ihmissuhteen. Hän kertoo jutelleensa pelatessaan ensin tuntemattoman pelikaverin kanssa, josta muodostui kuitenkin aktiivisen pelaamisen myötä tärkeä nettituttu.

Kun saimme kotiin ADSL-yhteyden aloin pelaamaan Counter Strikeä ja Day of Defeatia. Day of Defeatin kautta sain ensimmäisen tuntemattoman pelikaverin, jonka kanssa pelasimme lähes päivittäin ja tutustuimme. (M30C)

Yli kymmenen vuotta sitten Jyrki Kasvi (2001) kirjoitti, että vasta uuden vuosituhannen alussa peliharrastuksen haittoihin keskittyvää keskustelua alettiin yleisemmin vierastaa ja jopa pelättiin, että se mahdollisesti jättää pelien hyödyt kokonaan varjoonsa. Pelaamisen sosiaalista luonnetta perusteltiin pelien ympärille muodostuneella omalla kulttuurilla ja sosiaalisilla normeilla. Peliharrastuksen kautta lapsen ja nuoren uskottiin voivan löytää uusia ystäviä ja jopa parantaa itsetuntoaan ja sosiaalista asemaansa. (Kasvi 2001, 116–117.) Myös tämän tutkielman haastateltavista monet kertovat löytäneensä lukuisia uusia kavereita ja muodostaneensa elämänpituisia ystävyys-suhteita nettipelaamisen myötä. Jotkut haastateltavat kertovat tapaavansa nettituttujaan säännöllisesti tai ainakin toisinaan myös reaalielämässä.

Sosiologi Erving Goffmanin luonnehtima sosiaalinen identiteetti muodostuu erilaisten sosiaalisten roolien johdonmukaisuudesta ja yksilön samastumisesta sosiaalisiin ryhmiin ja yhteisöihin (Saastamoinen 2006, 173). On mahdollista, että verkossa syntyneiden ihmissuhteiden tuominen reaalielämään kertoo tämän tutkielman haastateltavien sosiaalisten roolien johdonmukaisuudesta sekä verkko- että reaali-identiteetissä. Siten sosiaalisen identiteetin kasvualustalla ei olisi suurta merkitystä, vaan ihmissuhteet erottuvat toisistaan pikemminkin sisältöjen perusteella. Vaikka haastatteluista ei selviä, koetaanko nettipelaamisen kautta syntyneet ihmissuhteet samanarvoisiksi kuin vaikkapa lapsuudessa yhden pelikonsolin ääressä syntyneet ystävydet, ihmissuhteen voi ajatella olevan ainakin jollakin tasolla merkityksellinen, jos se on säilynyt aikuisuuteen saakka.

Vaikka tämän tutkielman haastateltavat muistelevat pääosin positiiviseen sävyyn kokemuksiaan internetin tarjoamista mahdollisuuksista, jotkut muistelevat kuitenkin myös lämmöllä sosiaalisen pelaamisen aikaa ennen laajakaistojen yleistymistä. Kun haastattelussa kysyttiin, kaipaako jotakin nuoruuden ja varhaisaikuisuuden pelaamisessa, joissakin vastauksissa tuotiin esiin fyysisesti yhdessä pelaamiseen liittyviä mieleen painuneita kokemuksia. Eräs haastateltava ei muistele lanittamisen eteen nähtyä suurtakaan vaivaa negatiivisena asiana, vaan kokee että juuri sellaisen yhdessä pelaamisen muodon sosiaalisuus oli erilaista verrattuna nykyisenkaltaiseen verkkopelaamiseen.

Ainoa mikä tulee mieleen on lanittaminen, se on ihan eri tavalla sosiaalista kuin verkkoyhteyden yli pelaaminen. Raahattiin kovalla vaivalla tietokoneet

ja näytöt (jotka tuohon aikaan olivat raskaita kuvaputkinäyttöjä) jonkun kotiin/kämppään ja pelattiin lähinnä 1st person shootereita [FPS-pelejä] tunti-kaupalla. Kaupasta oli haettu iso kasa ”kumipitsoja” ja Saarioisen hampurilaisia, jotta itsensä ravitsemiseen tarvitsisi uhrata mahdollisimman vähän peliaikaa. (M33A)

Vaikka haastateltava ei sano että verkkopelaaminen ei ole hänen mielestään sosiaalista, pelaamiseen liittyvä yhteisöllisyyden kokemus on sidoksissa hänen kohdallaan selvästi voimakkaammin juuri fyysisen tilan jakamiseen yhdessä kavereiden kanssa. Joidenkin muiden haastateltavien kokemus yhteisöllisyyden syventymisestä tulee sen sijaan nimenomaan internetin ja verkossa käytävien keskusteluiden välityksellä. On mahdollista, että lanittamisen sosiaalisuuteen sisältyy pelaamisen ja keskusteluiden lisäksi muita yhteisöllisyyden kokemuksia, kuten yhdessä toimiminen tilan ja välineistön tai vaikkapa ravinnon hankkimiseksi. Joka tapauksessa, haastateltavien omien kokemusten perusteella pelit eivät eristäneet nuoria ja varhaisaikuisia sosiaalisesta kanssakäymisestä, vaikka pelaamisen sosiaalisuuden eri muodot olivatkin eri haastateltaville lähempänä sydäntä.

Tämän tutkielman haastatteluiden perusteella voidaan sanoa, että vaikka nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelaamisen elinkaareissa tapahtui suuria muutoksia, pelaamisen sosiaalisuus pysyi edelleen vahvasti mukana. Lapsuuden pelikokemukset eivät näytä haastatteluiden perusteella liittyvän haastateltavien pelaamisen määrään nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa, joten esimerkiksi oman pelilaitteen omistaminen jo pelaamisen elinkaaren varhaisessa vaiheessa ei ennustanut haastateltavien keskuudessa seuraavan ikävaiheen pelimääriä. Nuoruuden ja varhaisaikuisuuden pelaamisen määrää selittävät pikemminkin elämänkaareissa tapahtuneiden muutosten vaikutukset ja pelikelpoisten laitteiden saatavuus. Internetin yleistymisestä kertoessaan haastateltavat eivät puhu suoranaisesti pelaamisen lisääntymisestä, mutta monet pelasivat siihen aikaan paljon ja ovat sitä mieltä, että peliharrastus muuttui etenkin sosiaalisuuden ja yhteisöllisyyden suhteen radikaalisti internetin myötä. Tässä tutkielmassa internetin tai nettipelaamisen yleistymistä ei luokitella sukupolvikokemusten kaltaisiksi, mutta niillä on kuitenkin ollut selvästi merkittävä vaikutus joihinkin pelaamisen elinkaariin.

Vaikka pelaamisen sosiaalisuuden ilmenemismuodosta on haastateltavien joukossa eroavia kokemuksia, pelit ovat haastatteluiden perusteella selvästi yhdistäneet lapsuuden tavoin myös nuoria ja varhaisaikuisia. Verkkopelaaminen mahdollisti jo entuudestaan tuttujen kavereiden kanssa pelaamisen, mutta monet haastateltavat alkoivat myös laajentaa virtuaalisesti sosiaalisia verkostojaan ja uusia tuttavuuksia kehittyi pelaamisen myötä

maan- ja maailmanlaajuisesti. Lapsuuden tavoin pelien sosiaalisuus ei rajoittunut nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessakaan pelkästään pelaamiseen, vaan verkossa juteltiin haastateltavien mukaan sekä pelatessa että pelin ulkopuolella. Verkossa muodostuneet ihmissuhteet kantoivat nuoruudessa sosiaalista merkitystä myös pelin ulkopuolisessa elämässä, minkä voi ajatella heijastavan sosiaalisen identiteetin eheyttä sekä virtuaalisesti että reaalielämässä. Ihmissuhteiden kehittymisen näkökulmasta haastatteluiden perusteella voidaan sanoa, että pelit ja pelaaminen olivat lapsuuden tavoin myös nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa tärkeitä ihmisiä yhdistäviä tekijöitä.

4.6 Pelien merkityksiä aikuisuudessa

Pelaamisen elinkaaren haastatteluiden viimeisessä ikävaiheessa, aikuisuudessa, monen haastateltavan pelaaminen on vähentynyt aikaisempiin ikävaiheisiin verrattuna. Aikuisuuden myötä pelisessiot ovat usein lyhentyneet tai harventuneet, joillakin haastateltavilla pelaamisesta on tullut kausittaista ja joissakin tapauksissa pelaaminen on jopa loppunut miltei kokonaan. Pelimäärien vähentymisestä huolimatta, peleillä koetaan olevan merkityksellinen asema monen haastateltavan elämässä ja ne liittyvät aikuisikään monella eri tavalla. Tässä alaluvussa tarkastellaan haastateltavien kokemuksia pelien merkityksistä aikuiselämän arjenkuvassa.

Monet haastateltavat kertovat ristiriidasta elämässään, kun toisaalta työelämä tarjoaa taoudellisen mahdollisuuden yhä useampien pelien ostamiseen, mutta samalla pelaamiseen ei tunnu riittävän tarpeeksi aikaa. Vaikka pelaamisen vähentyminen aikuisuudessa on haastateltavien keskuudessa yleistä, haastatteluista löytyy kuvauksia myös siitä, kuinka peleihin, peliteollisuuteen ja pelikulttuuriin kohdistuva kiinnostus on aikuistumisen myötä joko pysynyt ennallaan tai lisääntynyt aiempiin ikävaiheisiin nähden. Sellaisissa haastatteluissa pelaaminen ja kiinnostus peleihin vaikuttavat kumpuavan usein melko omistautuneesta harrastuneisuudesta. Eräs haastateltava on esimerkiksi tehnyt aikuisiällä itsenäisesti kokonaisen mobiilipelin ja koki sen sanojensa mukaan antoisaksi harrastusprojektiksi.

Aikuisuuden näkökulmasta katsottuna monet haastateltavat kokevat oppineensa peleistä pelaamisen elinkaaren varrella esimerkiksi englannin kieltä ja monenlaisia muita taitoja. Erään haastateltavan elämässä pelit ovat myös toimineet ja toimivat edelleen aikuisuudessa eräänlaisena sosiaalisena medianana, minkä kautta hän pitää yhteyttä kavereihinsa.

Kyllä, olen tutustunut Internet-pelaamisen kautta useisiin ihmisiin ympäri Suomea, joiden kanssa olen lähes päivittäin tekemisissä pelien kautta. Olemme myös tavanneet monta kertaa ”oikeassa elämässä”. Olen saanut tuttavuuksia myös ympäri Eurooppaa, joita olen myös tavannut. Kielitaitoni on parantunut entisestään ja ymmärrys eri kulttuureista, joita olen voinut hyödyntää siviilielämässäni. (M30C)

Kansainväliset ihmissuhdeverkostot kerryttävät haastateltavan mukaan myös reaalielämässä hyödyllisiä taitoja ja ymmärrystä esimerkiksi kulttuurintuntemuksen suhteen. Elämässä yleisesti hyödyllisten taitojen oppimisen lisäksi pelien koetaan monesti vaikuttaneen elämänkaaren tapahtumiin ja sen varrella tehtyihin valintoihin. Joidenkin haastatteluiden mukaan lapsuudessa alkanut aktiivinen peliharrastus on ohjannut nuoria uravalinnoissa ja ammatillisen kiinnostuksen suuntautumisessa.

Olen äärimmäisen kiitollinen digipeleille, sillä ne ovat johdattaneet minut aikuisiässäni sille alalle, jolle halusin työllistyä. Pelaamisen kautta olen solminut paljon ystävyys-suhteita, hankkinut kielitaidon ja tietyllä tavalla myös ammatillisen pätevyyden. Se on selkeä polku, joka alkoi vuonna 1989, kun isä osti Commodore 64:n. (M31)

Pelaaminen on varmasti osaltaan vaikuttanut minun yleiseen kiinnostukseen populaarikulttuuriin. Joka taas johti minun hakeutumiseeni media-alalle. (M30B)

Voi myös olla, että pelaaminen on jollain tasolla vaikuttanut myös alavalintaani, sillä olen alusta asti ollut kiinnostunut siitä miten pelit tehdään. Aloinkin omatoimisesti opiskella ohjelmointia teini-ikäisenä. (M33A)

Muun muassa Eriksonin psykososiaalisen kehitysteorian mukaan identiteettityön yhteydessä yksilö pohtii esimerkiksi koulutukseen sekä ammatilliseen suuntautumiseen liittyviä seikkoja juuri nuoruuden ikävaiheessa (Vilkko Riihelä 2001, 255). Joillekin tämän tutkielman haastateltaville pelit ovat siis olleet mitä ilmeisimmin merkityksellisessä asemassa identiteetin kehityksessä ainakin koulutuksen ja alavalintojen suhteen.

Voidaan ajatella, että pelit ovat osa erään haastateltavan identiteettiä edelleen aikuisena, sillä hän kertoo kokevansa ne oleelliseksi osaksi elämäänsä vaikka pelaaminen onkin vähentynyt aikuisuuden myötä. Peleillä on haastateltavan mukaan myös pelaamisen ulkopuolinen sosiaalistava vaikutus hänen elämässään, mikä ilmenee kavereiden välisinä pelilaiheisinä keskusteluin.

Pelit ovat oleellinen osa elämääni, ja niin hassua kuin se onkin, niin pelien merkitys ei ole vähentynyt sen mukaan kun aika itse pelaamiseen on vähen-

tynyt. Niistä jauhetaan yhä kavereiden kanssa ja seuraan aktiivisesti pelimaailman uutisointia netissä. Peliuutiset edustavat minulle kenties niitä kevyitä uutisia mitä monet hakevat iltapäivälehtien sivuilta. (M29B)

Mäyrä (2008, 26–27) kirjoittaa näkymättömästä pelikulttuurin osasta, millä hän tarkoittaa kasuaalipelaajia, jotka eivät koe olevansa varsinaisia pelaajia eivätkä ota osaa minkään pelien alakulttuurin toimintaan. Mäyrän mukaan sekä kasuaali- että hardcore-pelaajien keskuudessa peleillä on kuitenkin omat merkityksensä, jotka ilmenevät yksilöiden puheessa ja toiminnassa. Tämän tutkielman haastateltava on pelaamisen suhteen ehkä kasuaalipelaajaakin näkymättömämpi. Hänen kohdalla itse pelaaminen ei kuitenkaan ole yksinomaan pelien merkityksen ilmentäjä.

Suomalaisesta kulttuurista voidaan löytää pelien merkityksiä melko helposti laajemminkin. Esimerkiksi hyvin monille assosiaatio punaisesta ja vihaisesta lintuhahmosta liittyy tiettyyn peliin eikä esimerkiksi trooppisen ilmaston erikoiseen eläimeen. Kulttuurin kuitenkin ajatellaan koostuvan merkitysten ja toiminnan vuorovaikutuksesta, jolloin tässä yhteydessä pelaaminen ei olisi ainakaan automaattinen merkityksiin liittyvä toiminto. Esimerkkinä esitettyjä punaisia lintuja löytyy kuitenkin yhä edelleen muun muassa lasten lelulaatikoista, kahvikuppien kyljistä ja karkkipusseista, mikä on osoitus jonkinlaisesta vaikutuksesta ainakin kulutuskäyttäytymiseen.

Jos pelikulttuurin määritelmää katsotaan kuitenkin pelaamisen näkökulmasta, tämän tutkielman haastateltavan kokemuksen perusteella kasuaali- ja hardcore-pelaajien lisäksi tarvittaisiin vielä jonkinlainen ex-pelaajien ryhmä. Vertauksena voidaan käyttää esimerkiksi entisiä urheilijoita, jotka siirtyvät syystä tai toisesta ajan saatossa pääosin penkkiurheilijoiksi. Ex-pelaajat tai vaikkapa *penkkipelaajat* eivät ehdi tai voi enää pelata, mutta ovat silti oman kokemuksensa mukaan vahvasti pelikulttuurissa osallisena muun muassa pelimaailman tapahtumia seuraamalla ja keskustelemalla peleistä ystävien kanssa. Tämä pelaamisen elinkaaresta tehty havainto puoltaa esimerkiksi Mäyrän (2008) ja Shawin (2010; 2011) näkemystä siitä, että pelikulttuuria olisi hyvä määritellä ja tutkia juuri yksilöiden omista kokemuksista käsin.

Aikaisempiin ikävaiheisiin verrattuna uudenlaisesta pelien merkityksestä aikuisen elämässä ilmentää lisäksi kahden haastateltavan aktiivisen keräilyharrastuksen aloittaminen. Haastateltavat kertovat aloittaneensa aikuisena itselle tärkeiden pelimuistojen keräilyn työelämän myötä kasvaneen budjetin mahdollistamana. Toinen heistä keskittyy keräilyharrastuksessaan lisäksi sellaisiin peleihin, joita ei vielä ole päässyt pelaamaan.

Olen aloittanut myös keräilyharrastuksen, jonka kautta olisi tarkoitus kerätä hyllyihin lapsuuden rakkaat pelimuistot. Suurin muutos on budjetti. Työssäkäyvänä on varaa harrastaa. (M31)

Aloin hankkimaan eritoten Nintendon pelejä jotka olivat jääneet itseltäni pelaamatta tai olin aikanaan vaihtanut pois rahanpuutteessa. (M30B)

Monen haastateltavan suhde peleihin onkin kehittynyt pelaamisen elinkaaren aikana aikuisuuteen mennessä esimerkiksi juuri pelien keräilyyn tai yleisempään kiinnostukseen pelikulttuuria kohtaan. Pelien merkitys aikuisen elämässä on pelaamisen määrän suhteen pienentynyt valtaosassa pelaamisen elinkaarista mutta sen tilalle pelit ovat saaneet monen haastateltavan elämässä entistä moninaisempia merkityksiä.

4.6.1 Kiireen keskellä kasuaalisti

Tämän tutkielman haastatteluiden perusteella pelaamisen vähentymisen merkittävin syy aikuisuudessa on kiire, joka vaikuttaa haastateltavien mukaan pelisessioiden pituuteen ja esiintymistiheyteen. Aikuisuudessa kiirettä aiheuttavat esimerkiksi opiskelut tai työelämän aikataulut, mutta kiireen lisäksi erilaiset elämän käännekohdat, kuten pariutumisen ja perheen perustaminen koetaan peliaikaa vähentäviksi tekijöiksi.

Nykyään työelämässä ollessa tuntuu väkisin siltä, että pelaamiseen ei riitä tarpeeksi aikaa. (M30B)

Onhan tässä vuosien saatossa tullut aika monta radikaalia muutosta. Vaimon kanssa tavattiin siinä 2002 tienoilla, mikä toki kans vaikutti hieman vähentävästi pelaamiseen. Radikaalimmat muutokset tuli sitten vähän myöhemmin [lasten syntymät ja omakotitalon ostaminen]. Kyllä nämä verottavat aika paljon pelaamista mitä se oli ns. varhaisaikuisuudessa. (M30D)

Vähemmän ehtii pelaamaan, nyt kun lapset on pieniä. (M33B)

Joillakin haastateltavilla aika myös jakautuu entistä useamman mielenkiinnonkohteen kesken, joten vaikkapa elokuvat ja musiikki vievät ison osan vapaa-ajasta ja siten myös peliajasta. Ajanpuute ei vaikuta pelkästään pelaamisen määrään, sillä jotkut haastateltavat kertovat kokevansa esimerkiksi juonellisen pelin pelaamisen hankalaksi.

On mulla siihen [PlayStation 3] sitten toi helvetin paljo kehuttu The Last of Us, joka oli kyllä hyvä peli. Juoni jäi vähän epäselväksi kun pelasin sitä niin harvoin. (M30A)

Ensin monipelit vaihtuivat juonellisiin yksinpeleihin (esim. Fallout 3, Fallout New Vegas, The Witcher 1 & 2), mutta niidenkin kanssa alkoi olla se ongelma, että välillä saattoi olla viikon tai parin tauko, jolloin peliin oli vaikea

palata. Tämä on kuitenkin se kategoria mitä haluaisin pelata, jos aikaa vain riittäisi. (M29B)

Haastateltavien mukaan pelisessioiden välillä saattaa kulua pitkäkin aika, ja tauon jälkeen pelin juoni ja jopa se, kuinka peliä pelataan, on saattanut unohtua. Kiire siis rajoittaa peliharrastusta pelaamisen määrän lisäksi pelattavien pelien näkökulmasta, kun kiinnostavaan pelikategoriaan ei ole tarpeeksi aikaa syventyä. Televisiosarjoista tuttu aikaisempien tapahtumien kertaus jaksojen alussa helpottaisi myös juonellisten pelien pelaamista, jos pelaaja voisi saada tauon jälkeen halutessaan kertauksen tärkeimmistä juonenkäänteistä ennen pelin jatkamista. Ajatus juonen kertaamisesta löytyy esimerkiksi Game of Thrones -pelistä, mikä perustuu George R. R. Martinin kirjasarjaan ja siitä tehtyyn televisiosarjaan. Peli julkaistaan TV-sarjoille ominaisesti episodeittain ja jokaisen jakson alussa on kertaus siihen mennessä pelatun juonen tapahtumista. Pidemmässä peleissä juonen kertaaminen on todennäköisesti teknisesti haastavampaa, mutta ainakin joillekin tämän tutkielman haastateltaville se olisi apukeino mieluisien pelien pelaamiseksi myös aikuisuudessa.

Pelaamisessa on aikuisuuden myötä tapahtunut muutoksia yleisen pelimäärien vähentymisen lisäksi myös pelaamista kohtaan suunnatuissa odotuksissa. Joillekin haastateltaville pelit toimivat aikuisuuden arjessa pakopaikkana joko stressiltä tai konkreettisilta ulkoisilta tekijöiltä, kuten pimeältä ja synkältä vuodenajalta. Pelaamiseen käytettävä aika on yhdelle haastateltavalle myös niin sanottua omaa aikaa kavereiden kanssa, kun kotoa ei voi syystä tai toisesta lähteä iltaisin ulos. Monella haastateltavalla pelattavat pelit ovat vaihtuneet aiempaa kasuaalimmiksi ja pelejä pelataan usein hauskan viihteen vuoksi.

Ehkä se suurin muutos on juuri se, että pelattavat pelit ovat muuttuneet kasuaalimpaan suuntaan. Pelaaminen pitää olla ehdottomasti hauskaa. Työpäivän jälkeen ei mitään peliä jaksa vääntää hampaat irvessä. (M34A)

No jos samassa huoneessa kavereiden kanssa tulee pelailtua, niin se on semmosta pikku viihdettä viinan juomisen ohessa. Wii on siihen tarkotukseen kiva laite. Tarpeeksi yksinkertaisia ja helppoja pelejä, jota joku osaa jotenki pelata kaljapullo toisessa kädessä. (M30A)

Kultiman (2009) mukaan kasuaalipeillä tarkoitetaan sellaisia pelejä, joita on helppo pelata ja joiden saatavuus on vaivatonta. Kultima kirjoittaa, että tunnetuin kasuaalipeli on Microsoft Windowsin *Pasianssi*. Yksi pelaamisen elinkaaren haastateltavista kertoo käyttävänsä kasuaalipelejä myös rentoutumisen työkaluna työelämän kiireiden vastapainoksi ja mainitsee muun muassa *Pasianssin* pelivalikoimassaan.

Niin ja illalla kännykällä jotain yksitoikkoista peliä, jotta saa ajatukset irti päivästä ja ruvettua nukkumaan. Esim. Candy Crush Saga, Pasiassi, Sudoku. (N36)

Myös suomalaisten pelaamista tarkastelevissa pelaajabarometreissa erilaiset pasianssipelit ovat olleet vuodesta toiseen kärkisijalla suosituimpien digitaalisten pelien ryhmänä (Mäyrä & Ermi 2013, 15, 22). Kasuaalipelit voivat parhaimmillaan toimia juuri esimerkiksi erinomaisina rentoutumisen työkaluina, kun yksinkertaisten pelien pelaaminen auttaa suuntaamaan ajatukset jonnekin pelimaailmaan mutta ei vaadi rentoutumista häiritseviä fyysisiä tai psyykkisiä ponnisteluja.

Pelien käyttömahdollisuuksien näkökulmasta aikuisuuden pelaamiselle ominaista on käytössä olevien pelilaitteiden vaihtoehtojen lisääntyminen. Eräs haastateltava kertoo pelaavansa monipuolisesti kaikilla mahdollisilla laitteilla.

Nykyään pelaan oikeastaan kaikella millä vaan pelata voi, tabletilla, puhelimella, tietokoneella ja pelikonsoleilla. (M34A)

Mobiilipelaaminen onkin uusi ilmiö aikuisuuden pelaamisessa aikaisempiin ikävaiheisiin verrattuna. Vuoden 2013 pelaajabarometrin (Mäyrä & Ermi 2013, 16–19) mukaan aktiivisesti digitaalisia viihdepelejä pelaavien keskuudessa mobiilipelaaminen nousi ensimmäistä kertaa pelaajabarometrin suosituimmaksi pelityypiksi ja yksin pelattavat tietokonepelit sekä konsoli- ja nettiselainpelit olivat menettäneet pelaajia aikaisempiin tilastoihin verrattuna. Aktiivisesti mobiilipelaamista harrasti kyseisen pelaajabarometrin mukaan lähes 29 prosenttia suomalaisista ja kaikkien mobiilipelaajien keski-ikä oli yli 28 vuotta. Tämän tutkielman haastateltavien mukaan mobiilipelaaminen on paitsi uusi ilmiö, erään haastateltavien mukaan myös näkyvä muutos pelaamisen elinkaareissa.

Yksi konkreettinen muutos on [...] mobiilin tulo kuvioihin, ja sen vaikutukset pelisessioihin, paikkoihin ja aikoihin. (M29B)

Haastateltava kertoo, että mobiilipelit vaikuttavat pelaamiseen sekä pelisessioiden että pelipaikojen ja -aikojen näkökulmista. Muun muassa pelilaitteiden valikoiman kasvamisen myötä pelejä voidaan siis käyttää joustavasti eri tarkoituksiin ja erilaisissa tilanteissa.

Vuoden 2013 pelaajabarometrin (Mäyrä & Ermi 2013) tilastoissa satunnaisesti ja aktiivisesti mobiilipelejä pelaavien keski-ikä vastaa tämän tutkielman haastateltavien ikäluokkaa. Yksi haastateltavista kokee, että mobiilipelit sopivat kiireiseen arkeen niiden lyhyiden pelisessioiden vuoksi, mutta hyvää peliä on hänen mielestään vaikea löytää.

Mobiilipeleissä on hyvä puoli juurikin se, että niitä voi pelata muutaman minuutin kerrallaan. Tosin suurin osa peleistä on täyttä paskaa, mikä onkin vain vahvistanut sidettäni Clash of Clansiin. (M29B)

Pelaajabarometrin tilastoihin peilaten mobiilipelit voivat siis olla laajemminkin kiireisen aikuisväestön suosiossa esimerkiksi juuri nopeiden pelisessioiden ansiosta. Mobiilipelaaminen jää kuitenkin tämän tutkielman haastatteluissa yleisesti melko vähäiselle huomiolle. Syynä siihen voi olla esimerkiksi yhtä haastateltavaa yleisempi mielipide pelien heikosta laadusta, ja siten mobiilipelaamisesta ei ole syntynyt tässä tutkielmassa kysyttyjä merkityksellisiä pelikokemuksia.

Toisaalta on myös mahdollista, että tämän tutkielman haastateltavista useimmat pelaavat mobiilipelejä, mutta niiden kasuaalin luonteen vuoksi eivät kokeneet tarpeelliseksi kertoa siitä tarkemmin. Pelaajan identiteetin kokemuksiin ei tässä tutkielmassa syvällisemmin perehdytä mutta muun muassa Kultima (2009) on kirjoittanut, että kasuaalipelejä pelaavat ihmiset eivät usein ajattele pelaamista harrastuksenaan eivätkä siksi pidä kasuaalipelejä osana omaa identiteettiä. Voidaan ajatella, että ehkä myös tämän tutkielman haastateltavista monet kuuluvat Mäyrän (2008) mainitsemaan kasuaalisti pelaavaan pelikulttuuriin näkymättömään osaan, mutta kerryttävät merkityksellisinä pitämiään pelikokemuksia aikuisena myös niin kutsutun hardcore-pelaamisen keinoin.

4.6.2 Edelleen yhdessä

Vaikka jotkut tämän tutkielman haastateltavista pelaavat aikuisena ainakin toisinaan yksin, monessa haastattelussa kuitenkin pelaamisen sosiaalisuus on aiempien pelaamisen elinkaaren ikävaiheiden mukaisesti vahvasti läsnä. Aikuisuuden pelaaminen koetaan useimmissa haastatteluissa antoisimmaksi juuri sosiaalisissa tilanteissa, yhteisöllisesti tai esimerkiksi yhteistyönä pelatessa.

Pelaamisessa hauskinta on sosiaalisuus. (N30)

Ehkä parhaimmat pelikokemukset tulevat peleistä, joissa pystymme tekemään yhteistyötä [vaimon kanssa]. Kerran esim. pelasimme Bubble Bobblen läpi yhdeltä istumalta. (M33A)

Kännykällä olen hakannut Clash of Clansia nyt kaksi vuotta, ja siinä yhteisöllisyys on se kovin juttu nykyään. (M29B)

Nuoruuden ja varhaisaikuisuuden tavoin toisille haastateltaville sosiaalinen pelaaminen aikuisuudessa on mieluisinta fyysisesti samassa tilassa, kun taas toiset viihtyvät enemmän

verkkopelien virtuaalisesti sosiaalisissa ympäristöissä. Fyysinen yhdessä pelaaminen on joillekin haastateltaville myös toisinaan sosialisoinnin väline osana illanviettoa ystävien seurassa. Aikuisuudessa jotkut haastateltavat pelaavat kavereiden lisäksi oman puolison kanssa.

Peliseurana on nykyään vaimo, jonka kanssa tulee pelattua yhdessä esim. seikkailu- ja puzzlepelejä siten, että minä ohjaan ja molemmat osallistuvat päätöksiin (esim. mitä tehdä seuraavaksi) ja ongelmanratkaisuun. Pelaamme myös muutamia kaksinpelejä, esim. Mario Kart -sarjaa. (M33A)

Toki iPadilla tulee vaimonkin kans välillä jotain sanapelejä väännettyä sohvalla yhdessä. (M30D)

Puolison kanssa siis pelataan erilaisia pelejä mutta yleisemmin yhteistyössä kuin toisiaan vastaan.

Monen tämän tutkielman haastateltavan elämässä pelaaminen on vähentynyt aikuisuuden myötä, mutta vähäistäkin peliaikaa jaetaan kodeissa puolisoiden lisäksi myös lasten kanssa. Entertainment Software Association (ESA) julkaisee vuosittain tilastotietoa amerikkalaisten pelaamisesta. Viime vuoden tilastojen (ESA 2014) mukaan amerikkalaisista vanhemmista 42 prosenttia pelasi vähintään kerran viikossa lastensa kanssa digitaalisia pelejä, ja vähintään kuukausittain lastensa kanssa pelasi 58 prosenttia amerikkalaisista vanhemmista. Tämän vuoden tilastojen (ESA 2015) mukaan luvut kasvoivat edellisvuodesta, kun jopa 59 prosenttia amerikkalaisista vanhemmista kertoi pelaavansa lastensa kanssa vähintään viikoittain. Tämän tutkielman haastatteluista ei selviä, kuinka usein lasten kanssa tarkalleen ottaen pelataan mutta ilmeistä kuitenkin on, että vanhempien osallistuminen pelaamiseen on haastateltavien keskuudessa nykypäivänä yleisempää kuin heidän omassa lapsuudessaan.

Myös välillä pojan kanssa tulee pelailtua esim. Minecraftia. (M30D)

Pelaamme jonkin verran myös yhdessä [lasten kanssa]. (N36)

Jälkikasvun kanssa pelataan satunnaisesti konsoleilla urheilu/autopelejä joissa monesti käytetään esim. Xboxin Kinect-kameraa. Keilailua, jousiamuntaa, joenlaskua, mäenlaskua jne. (M33B)

Tolla tyttöystävällä on nelivuotias poika, joka tulee PS2:n ohjaimen kanssa viereen ”pelaamaan” kun silloin tällöin tota NHL14:sta tykitän. Se on kyllä kivaa kun se on täysillä mukana siinä hommassa. Pari vuotta viä, niin saa tunkia oikian ohjaimen käteen. :) (M30A)

Joissakin haastatteluissa myös todetaan, että lasten kanssa pelaaminen odottaa tulevaisuudessa, sillä lapsia ei vielä ole tai he ovat vielä toistaiseksi liian nuoria. Kaiken kaikkiaan siis monet tämän tutkielman haastateltavat joko pelaavat lasten kanssa, suunnittelevat jonakin päivänä pelaavansa yhdessä tai suhtautuvat yhdessä pelaamiseen muuten avoimin mielin. Kukaan ei kerro pitävänsä lasten kanssa pelaamista negatiivisena asiana.

ESA:n vuoden 2015 tilastossa erotellaan syitä siihen, miksi amerikkalaiset vanhemmat pelaavat lastensa kanssa. Yleisin yhdessä pelaamisen syy oli 85 prosentin kannatuksella se, että pelaaminen on hupia koko perheelle. Toiseksi ja kolmanneksi yleisimmiksi raportoitujen syiden mukaan lasten kanssa pelataan, koska vanhempia on pyydetty peliin mukaan tai koska vanhemmat pitävät pelaamista hyvänä tilaisuutena sosialisoida lastensa kanssa. Yhdessä pelaamista pidetään vanhempien keskuudessa lisäksi hyvänä keinona valvoa pelin sisältöä, mutta monet vanhemmat pelaavat myös sen takia, että nauttivat pelaamisesta yhtä paljon kuin lapsensa. (ESA 2015.)

Tämän tutkielman haastateltavien aikuisiän perheissä lasten kanssa pelaaminen on melko yleistä, mutta sen syistä tai motiiveista ei haastatteluissa suoraan puhuta. Sen lisäksi, että monet haastateltavat pelaavat mitä ilmeisimmin mielellään, taustalla voivat vaikuttaa myös muun muassa oman lapsuuden positiiviset kokemukset vanhempien kanssa pelaamisesta. Joidenkin haastateltavien vanhemmat sen sijaan suhtautuivat haastatteluiden perusteella kovin välinpitämättömästi lasten peliharrastukseen. Voidaan ajatella, että jos vanhempien kanssa olisi kuitenkin haluttu pelata tai heiltä toivottiin erilaista asennetta pelejä kohtaan, niin nyt tilanteessa toimitaan omien lasten kanssa toisin. Toisaalta kuten *Pelikasvattajan käsikirjassa* (Aurava ym. 2013, 49) todetaan, lapsuuden mediasisällöt pysyvät yleensä elämänkaareissa mukana aikuisuuteen saakka. Tämän tutkielman haastateltaville pelaaminen voikin olla yhtä luonnollinen tapa viettää yhteistä aikaa lasten kanssa kuin esimerkiksi elokuvien katselu on voinut olla heidän vanhemmilleen.

Tämän tutkielman haastatteluiden perusteella voidaan todeta, että vaikka elämän kiireet rajoittavat yleisesti pelaamista eri tavoin ja pelaamiseen käytettävä aika on vähentynyt joissakin tapauksissa radikaalistikin, peleillä kuitenkin on valtaosan elämässä edelleen enemmän tai vähemmän näkyvä osa. Monen haastateltavan suhde peleihin on muuttunut aikuisuuden myötä, mikä näkyy esimerkiksi keräilyharrastuksen aloittamisena tai pelien erilaisina käyttötarkoituksina. Peleillä on siis aikuisuudessa aiempaa monipuolisempia

merkityksiä haastateltavien elämässä, vaikka itse pelaamista ei voida tai haluta enää harastaa edellisten ikävaiheiden tavoin. Aikuisuuden uutuutena haastatteluissa ilmenee kasuaalipelaaminen, millä tavoitellaan kevyitä ja hauskoja tai rentouttavia pelisessioita. Pelikulttuurin määrittelyssä kasuaalipelaaminen on mielenkiintoisessa roolissa pelaajien kokemusten näkökulmasta, sillä monet saattavat pelata paljonkin kasuaalisti mutta eivät silti koe olevansa pelaajia (gamer) tai osallistuvansa pelikulttuuriseen toimintaan.

Haastatteluista nähdään myös, että pelaamisen elinkaari pysyy yhdessä pelaamisen osalta johdonmukaisena, sillä aikaisempien ikävaiheiden mukaisesti myös aikuisuuden pelaamisessa sosiaalisuus on yleensä merkittävässä roolissa. Aikuisuuden pelaamisessa yhdistyvät sekä lapsuuden että nuoruuden ja varhaisaikuisuuden sosiaalisuuden piirteet, kun pelejä pelataan sekä kotona fyysisesti yhdessä että verkossa kavereiden ja entuudestaan tuntemattomien kanssa. Peleihin ja pelaamiseen suhtaudutaan myös perheen yhteisen aktiviteetin muodossa positiivisesti ja peliharrastus jaetaan monessa tapauksessa mielellään puolison ja lasten kanssa. Kaiken kaikkiaan haastateltavien omassa lapsuudessa tutuksi tullut media on siis pysynyt lähes kaikilla elämänkaareissa mukana ainakin jossakin merkityksessä aikuisuuteen saakka.

5 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämän tutkielman tarkoitus oli selvittää ja kuvata pelien ja pelaamisen merkityksiä pelaamisen elinkaaren eri vaiheissa. Tutkielmassa perehdyttiin Etelä-Pohjanmaalla lapsuudessaan asuneiden, vuosien 1978–1985 välillä syntyneiden ihmisten kokemuksiin. Tässä luvussa pohditaan ensin tutkimusaineiston rajaamisessa, keräämisessä ja analysoinnissa tehtyjen ratkaisujen soveltuvuutta tutkielman tavoitteiden saavuttamiseksi. Reflektion jälkeen tutkimuskysymyksiksi muotoiltuihin tutkimuksen tavoitteisiin vastataan aineiston analyysin pohjalta ja analyysin tuloksia verrataan aiempaan tutkimukseen. Lopuksi tässä luvussa esitellään tutkielman tulosten pohjalta tehtävät johtopäätökset ja pohditaan mahdollisia jatkotutkimusten aiheita.

5.1 Reflektio

Haastateltavat toimivat tässä tutkielmassa digitaaliseen pelaamiseen ja peleihin liittyvien, elämänkaaren varrella syntyneiden kokemusten asiantuntijoina. Tässä alaluvussa arvioidaan tutkielmassa tehtyjä ratkaisuja ja käytettyjä metodeja siitä näkökulmasta, pystyttiinkö niiden avulla kuvaamaan ja ymmärtämään haastateltavien kokemuksia pelaamisen elinkaaresta.

Tutkimusaineisto rajattiin suomalaisen peliteollisuuden historian mukaan siten, että niin Commodore 64 kuin konsoli- ja elektroniikkapelit ovat voineet olla läsnä haastateltavien itse raportoitavissa olevissa merkityksellisissä muistoissa aina lapsuudesta saakka. Tutkielmassa tavoiteltiin lapsuuden osalta suurempien kaupunkien ulkopuolella syntyneitä kokemuksia eikä huomattavasti erilaisia asuinalueita haluttu vertailla keskenään. Etelä-Pohjanmaa rajautui lapsuuden asuinalueeksi ensimmäisen haastateltavan mukaan. Kohderyhmän tiukan rajaamisen myötä pelaamisen elinkaaren alkuvaiheista oli mahdollista saada suurpiirteisesti yhteneväinen kokonaiskuva pelien käyttömahdollisuuksien näkökulmasta, jolloin henkilökohtaiset kokemukset nousivat paremmin esiin.

Tiedonkeruun menetelmäksi valittiin teemahaastattelu siitä syystä, että sen avulla voitiin keskittyä aiheeseen laaja-alaisesti elämänkaaren ajalta mutta kuitenkin tutkielman aiheessa pysyen. Haastattelun runko rakennettiin löyhästi elämänkaaripsykologiassa suositujen vaiheteorioiden perustalle teemoihin lapsuus, nuoruus ja varhaisaikuisuus sekä

aikuisuus. Elämänvaiheiden karkean jaottelun ja ennalta määrittelemättömien ikäluokkien avulla haluttiin välttää haastateltavien johdattelu kokemusten ja muistojen sijoittelussa muiden elämänkaaren tapahtumien mukaan. Menettelyn myötä esimerkiksi aineistosta esiin nousevat pelaamisen elinkaareissa tapahtuneet muutokset perustuvat haastateltavien omiin kokemuksiin eikä tutkijan määrittelemien ikävaiheiden tapahtumiin.

Teemahaastattelut lähetettiin haastateltaville sähköpostilla, jotta haastateltavilla oli mahdollisuus valita muistelutyölle itselle parhaiten sopiva kirjoitusympäristö ja -ajankohta. Sähköpostihaastattelu helpotti myös tutkimusprosessin seuraavaa vaihetta, kun haastattelut olivat valmiiksi tekstimuodossa eikä litterointia siten tarvinnut tehdä. Monitulkintaisen ja harhaanjohtavien sanavalintojen tai muutoin tutkimuksen laatua ja luotettavuutta heikentävien virheiden esiintymistä haastatteluissa ennaltaehkäistiin etukäteen tehtävällä perusteellisella pohjatyöllä ja suunnittelulla. Haastateltavien ja tutkijan sekä koko tutkimusprosessin välille luotiin luottamuksellinen suhde kertomalla avoimesti tutkimusaineiston tallennukseen ja käyttöön liittyvistä toimenpiteistä. Teemahaastattelun saatekirjeessä painotettiin lisäksi tutkittavien ehdotonta anonymiteettia, jotta kokemuksista kirjoitettaisiin mahdollisimman rehellisesti.

Sähköpostihaastattelussa ei voida olla varmoja, onko haastatteluun vastannut ihminen juuri se, jolle haastattelu on osoitettu. Tästä tutkimusaineistossa persoonalliset elämäntapa-kuvaukset ovat kuitenkin johdonmukaisia ja siten suurella todennäköisyydellä jokainen henkilökohtaisiin kokemuksiin perustuvia. Kuvaukset ovat lisäksi lapsuuden pelien käyttömahdollisuuksien osalta suurin piirtein samankaltaisia, minkä perusteella niiden voi olettaa sijoittuvan samalle seudulle. Haastatteluista nähtiin myös, että etähaastattelulle tyypillinen välimatka tutkittavien ja tutkijan välillä lisäsi todennäköisesti monissa vastauksissa rohkeutta ja avoimuutta.

Haastateltavien kokemusten henkilökohtaisuuden ja tutkielman aiheen urauurtavan luonteen vuoksi aineistolähtöinen lähestymistapa oli luontevin valinta haastatteluissa esiintyvien merkitysten etsimiseksi. Tutkielman laatua edistettiin tutkimusaineiston systemaattisen koodaamisen avulla, mikä toteutettiin aineistolähtöiseen lähestymistapaan soveltuvalla grounded theory -menetelmällä. Koodaamisen jälkeen haastattelut analysoitiin laadullisessa tutkimuksessa yleisellä tematisoinnin analyysitavalla pelaamisen käyttömahdollisuuksien sekä peleihin ja pelaamiseen liittyvien ihmissuhteiden näkökulmista.

Tekstistä puuttuu kasvokkaisessa viestinnässä ilmenevät eleet ja ilmeet, mikä nähdään yleensä tutkimuksen tulkinnan ja analyysin haasteena. Tämän tutkielman kirjoitetut haastattelut ovat kuitenkin hyvin suorasanaisia ja selviä kuvauksia pelaamisen elinkaaresta, joten haastatteluiden tulkinta sujui tässä käsiteltyjen teemojen osalta ongelmitta. Vaikka laadullisessa tutkimuksessa tutkijan tulkinta on väistämättä osa prosessia, tässä tutkielmassa huolehdittiin erityisen tarkasti siitä, että aineiston analyysi perustuu valituissa teemoissa nimenomaan haastateltavien kokemuksiin.

5.2 Analyysin tulokset ja aiempi tutkimus

Tässä alaluvussa analyysin tulokset suhteutetaan aiempaan tutkimukseen kummankin tutkimuskysymyksen näkökulmasta. Tutkimuskysymykset olivat:

- *Minkälaisia merkityksiä digitaalisilla peleillä ja niiden pelaamisella koetaan olevan elämänkaaren eri vaiheissa?*
- *Kuinka pelaamisessa vuosien varrella mahdollisesti tapahtuneet muutokset koetaan?*

Pelaamisen elinkaaren merkitykset voidaan analyysin tulosten pohjalta erotella sosiaalisuutta ja arjenkuvaa käsitteleviin osioihin. Pelaamisen elinkaareissa tapahtuneet muutokset puolestaan koetaan haastateltavien keskuudessa eri tavoin. Muutoksia on mielekkäintä tarkastella arjenkuvassa ilmenevien merkitysten kautta, sillä ne liittyvät pääsääntöisesti laajemmin elämänkaaren eri vaiheissa tapahtuneisiin muutoksiin. Ensin tässä alaluvussa käsitellään pelien ja pelaamisen sosiaalisia merkityksiä elämänkaareissa, minkä jälkeen kokemuksia pelaamisen elinkaareissa tapahtuneista muutoksista pohditaan arjenkuvassa ilmenevien merkitysten näkökulmasta.

5.2.1 Sosiaaliset merkitykset pelaamisen elinkaareissa

Tämän tutkielman haastatteluista nähdään selvästi, että pelaaminen ja peleihin liittyvä toiminta oli lapsuudessa hyvin sosiaalista. Lapsuudessa resurssien niukkuuden voi ajatella tukeneen pelaamisen sosiaalisuutta, kun pelien käyttömahdollisuudet olivat monen haastateltavan kohdalla heikot ja siksi pelikokemuksia jaettiin ahkerasti kavereiden kanssa. Lapsuuden pelaamisessa ominaista oli se, että valtaosa peleistä oli yksinpelejä. Pelikokemus oli kuitenkin pelaajille voimakas yksinpelinkin äärellä ja peliin eläydyttiin yhtälailla vierestä seuraten. Yksinpelit yhdistivät joissakin perheissä lisäksi vanhempia ja

lapsia, kun toisinaan vanhemmat pelasivat lastensa kanssa. Yhdessä pelaaminen oli haastatteluista päätellen hauskaa ajanviettoa kummallekin osapuolelle mutta myös aiemman tutkimuksen mukaisesti todennäköisesti hyvä keino vanhemmille tutustua uuden median sisältöihin ja valvoa pelaamista.

Pelit yhdistivät lapsia myös pelaamisen ulkopuolella, kun haastateltavat hyödynsivät tehokkaasti sosiaalisia verkostojaan pelien lainaamiseksi ja kopioimiseksi toisiltaan. Jakamisen kulttuuri oli ilmiselvästi myös vastavuoroista, sillä pelejä kopioitiin ahkerasti myös kavereiden käyttöön. Pelaamisen ulkopuolinen sosiaalisuus ilmeni lapsuudessa myös yhteistoiminnallisessa tiedonkeruussa, peleihin liittyvässä vuorovaikutuksessa ja ihmissuhteiden luomisessa sekä lujittamisessa. Joskus kaveripiirit jopa valittiin peliharrastuksen perusteella. Lapsuuden ajan peleihin ja pelaamiseen liittyvästä sosiaalisuudesta löytyykin viitteitä esimerkiksi Carstensenin (1995) sosioemotionaalisen valinnan teoriasta, kun uuden median käytön ja oppimisen halu on voinut toimia osaltaan sosiaalisen vuorovaikutuksen motiivina. Voidaan ajatella, että moni tämän tutkielman haastateltavista olisi ollut innokkaasti peliaiheisen harrastekerhon toiminnassa mukana, jos sellaisia olisi esimerkiksi alakoulussa lapsille järjestetty.

Nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelaamisen elinkaareissa tapahtui usean haastattelun perusteella suuria muutoksia ja peleihin liittyvä pelaamisen ulkopuolinen sosiaalisuus väheni huomattavasti. Pelaamisessa sosiaalisuus kuitenkin pysyi edelleen vahvasti mukana ja monin pelien sekä etenkin kotona tapahtuvan verkkopelaamisen myötä pelaamiseen ilmestyi uudenlainen, virtuaalisen sosiaalisuuden piirre. Nuoruuden pelaaminen selvästi myös eriytti vanhemmat ja lapset toisistaan, sillä vanhempien kanssa ei enää pelattu haastatteluiden perusteella lainkaan. Muutokset pelaamisen sosiaalisuudessa vanhempien suhteen ovat voineet liittyä uudensuunlaisiin peleihin ja pelitapoihin, mutta myös nuoruuden ikävaiheessa tapahtuneeseen elämänkaaren kehitykseen ja kavereiden tärkeyden korostamiseen.

Verkossa pelattiin nuorena usein entuudestaan tuttujen kavereiden kanssa, mutta monet haastateltavat alkoivat myös laajentaa virtuaalisesti sosiaalisia verkostojaan ja uusia tuttavuuksia syntyi pelaamisen myötä maan- ja maailmanlaajuisesti. Tässä tutkielmassa ilmenevät nettipelaamisen sosiaalisuuden kokemukset tukevat vahvasti aiempaa tutkimusta verkkopelien yhteisöllisestä luonteesta. Verkkopelit olivat haastateltaville Saarikosken ym. (2009) havaintojen mukaisesti luonnollinen kanava nettikeskusteluille mutta

peliihmissuhteita käytiin verkossa myös pelin ulkopuolella. Jotkut kertovat solmineensa pelatessa ihmissuhteita, joiden suuri merkitys ilmeni virtuaalisen sosiaalisuuden lisäksi reaalielämän kasvokkain tapaamisina. Nuoruudessa netissä solmitut ihmissuhteet ovat säilyneet joissakin tapauksissa aikuisuuteen saakka ja myös kasvokkain tapaamisia järjestetään yhä. Aineiston perusteella netin voikin ajatella tarjonnan reaalielämään rinnastettavan kanavan luoda merkityksellisiä ihmissuhteita. Monet nettituttavuudet ja -ystävyydet ovat paitsi elämänpituisia, myös maantieteellisesti laajemmin ja helpommin saavutettavissa ulkomaita myöten.

Pelaamisen elinkaari pysyy sosiaalisen pelaamisen osalta johdonmukaisena aikuisuuteen saakka. Aikuisuudessa pelaaminen on sosiaalista ja laajentunut monen haastateltavan mukaan kavereiden kanssa pelaamisesta myös oman puolison ja lastensa kanssa pelaamiseen. Aikuisuuden pelaamisessa yhdistyvät sekä lapsuuden että nuoruuden ja varhaisaikuisuuden sosiaaliset piirteet, kun pelejä pelataan niin kotona fyysisesti yhdessä kuin verkossa kavereiden ja entuudestaan tuntemattomien kanssa. Pelit ovat monelle myös osa illanviettoja, jolloin pelejä pelataan kaveriporukassa oheisviihteenä. Jotkut haastateltavat lisäksi kokoontuvat reaalielämässä säännöllisesti pelien pariin nuoruuden lanikavereiden tai nettituttujen kanssa, jolloin elämän kiireet siirretään taka-alalle ja viikonloppu pyhitetään yhdessä pelaamiselle.

Kukaan haastateltavista ei paheksu tai suhtaudu torjuvasti lasten kanssa pelaamiseen, vaan aikuisiän perheissä lasten kanssa pelaaminen tai sen suunnittelu on melko yleistä. Samankaltaisia havaintoja on aiemmassa tutkimuksessa (ESA 2014; ESA 2015) löytynyt amerikkalaisten aikuisten keskuudessa, kun amerikkalaisissa perheissä lasten kanssa pelataan vuosi vuodelta ahkerammin. Tämän tutkielman aineiston perusteella voidaan ajatella, että halukkuus yhdessä pelaamiseen voi johtua esimerkiksi omista lapsuuden kokemuksista, jolloin vain harvat saivat jakaa peliharrastuksen vanhempiensa kanssa. Toisaalta haastateltavat ovat kasvaneet pelien parissa ja ehkä siksi kokevat ne luontevaksi ajanvieton mediaksi myös aikuisuudessa, kuten esimerkiksi *Pelikasvattajan käsikirjassa* (Aurava ym. 2013) on median käyttötottumuksista esitetty. Lasten kanssa pelaamisen yleistymisen on myös kaksisuuntaisen sosialisoinnin kannalta positiivinen trendi, sillä sekä Suorannan (2001) että tämän tutkielman lapsuuden ikävaiheesta tehtyjen havaintojen mukaan mediakulttuurissa aikuiset eivät yksinään hallitse ja jaa tietoa, vaan se liikkuu kaikkiin suuntiin.

5.2.2 Arkinäkymä ja pelaamisen muutokset

Pelaaminen oli merkittävä osa miltei jokaisen haastateltavan lapsuuden arkea ja pelaamista harrastettiin yleisesti lähes päivittäin. Monissa perheissä pelilaitteita ei ollut kotona, joten pelaamaan lähdettiin koulupäivän jälkeen naapuriin tai kaverin luokse. Kun digitaaliset pelit alkoivat yleistyä tämän tutkielman haastateltavien lapsuudessa ja näkyä monen lapsen arjenkuvassa, vanhemmat reagoivat tilanteeseen haastatteluiden perusteella joko osallistumalla harrastukseen tavalla tai toisella tai jättäytymällä ainakin aluksi kokonaan sen ulkopuolelle. Yleisesti perheissä vallitsi pelaamisen salliva ilmapiiri ja lapset saivat pelata vapaa-ajallaan riittävästi. Aineistosta ilmeni vain kaksi ongelmallista tilannetta pelimuistoihin liittyen. Pelaamisen määrän ei kerrota kuitenkaan vähentyneen tai pelaamisen muuten muuttuneen perheensisäisten konfliktien jälkeen, joten ongelmat eivät ehkä johtuneet niinkään pelaamisesta vaan niissä tilanteissa pikemminkin vanhempien uutta mediaa koskevan tiedon puutteesta ja siitä syntyneestä väärinkäsityksestä.

Tutkielman aineisto tukee laitenäkökulmasta monilta osin Saarikosken (2001) aiempaa tutkimusta ja erityisesti C64:än historiaa koskevista löydöksistä löytyy useita yhtymäkohtia tähän tutkielmaan. Konsolipelaamisen suosion voimakas kasvu tapahtui kuitenkin haastateltavien keskuudessa esimerkiksi Saarikosken (2001) esittämää historiankuvausta varhaisemmin. Konsolipelaamista muistellaan tämän tutkielman aineistossa pelien käyttöönoton helpouden ja nopeuden vuoksi positiivisesti, mitkä todennäköisesti olivat erinomaisia valtteja varsinkin innokkaiden lasten keskuudessa. Lapsuuden pelaamista leimasi kuitenkin Etelä-Pohjanmaalla resurssien niukkuus, kun pelit olivat kalliita ja niitä oli vain harvoin ja hankalasti saatavilla. Niukkojen resurssien vuoksi etenkin konsolipelejä lainattiin ahkerasti kavereiden ja tuttujen kesken, jolloin samanlaisen pelilaitteen omistaminen mahdollisti oletettavasti myös pelikokemusten laajemman kirjjon. Saattaa siis olla, että konsolipelaamisen nopea varhainen yleistymisen oli paikallinen ilmiö juuri Etelä-Pohjanmaalla.

Tietokonepelaajien keskuudessa pelien kopioimista pidettiin lapsuudessa haastatteluiden mukaan jopa itsestäänselvyytenä. Saarikosken (2001) havaintojen mukaisesti myös tämän tutkielman haastateltavat saivat vanhemmilta usein koneen mutta eivät kalliita pelejä, sillä pelien kopioiminen kavereilta ja tutuilta oli helppoa ja nopeaa. Varhaista pelipiratismia on Saarikosken (2001) mukaan dokumentoitu varsin vähän mutta tiedetään

kuitenkin, että Amigan ja C64:n käyttäjäkunnan keskuudessa pelien kopioiminen ja levittäminen oli vakiintunut käyttömuoto, mikä näkyy selvästi myös tämän tutkielman aineistossa. Saarikoski (2001) on selvittänyt, että lehdistössä alettiin puida pelipiratismiin haittoja syvällisemmin 1980-luvun lopulla ja 1990-luvun alussa, jolloin myös monet tämän tutkielman haastateltavat harrastivat pelien kopiointia. Lapset eivät kuitenkaan todennäköisesti edes ajatelleet piratismiin vaikutuksia laajemmin eikä vanhempienkaan kertoa puuttuneen asiaan mitenkään. Haastateltavien toiminta oli peliteollisuuden mittakaavassa hyvin pienimuotoista ja niukkojen resurssien puitteissa ennen internetin yleistymistä jopa peliharrastuksen edellytys.

Tutkielman tuloksista nähdään myös, että pelaamisen elinkaareissa tapahtuu muutoksia pelimäärien, -tapojen ja -tavoitteiden suhteen nuoruudesta alkaen. Muutoksien koetaan johtuneen esimerkiksi elämänkaareen liittyvästä kehityksestä, elämän käännekohdista ja opiskeluiden sekä työelämän aloittamisesta. Pelaamisen vähentymistä ei koettu nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa ongelmana todennäköisesti pääosin siitä syystä, että muutokset liittyvät monen osalta elämänkaaren vaiheeseen, jolloin mielenkiinto kohdistui pelejä voimakkaammin toisaalle. Haastatteluiden perusteella monen voikin päätellä aloittaneen nuoruudessa elämänkaaripsykologian kehitysteorioista (Dunderfelt 2006; Vilkkö-Riihelä 2001; Atkinson ym. 2000) tutun identiteetin rakentamiseen ja sosialisointiin liittyvän työn. Jotkut haastateltavat kertovat pelaamisensa vähentyneen nuoruudessa myös siksi, että käytössä ei ollut sopivia pelilaitteita. Esimerkiksi PC-koneet olivat Saarikosken (2001) tutkimuksen mukaan kuitenkin siihen aikaan jo helposti monen saatavilla ja edullisessa hintaluokassa, joten ”nuorten jutut” saattoivat olla monelle tämän tutkielman haastateltavalle perimmäinen syy peliharrastuksen jäämiseen hetkellisesti taka-alalle.

Muutokset pelaamisen elinkaareissa eivät tarkoittaneet kaikkien osalta kuitenkaan pelimäärän vähentymistä, vaan esimerkiksi pelitavat ja pelattavat pelit seurasivat aikansa kehitystä. Monet kokevat, että nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa internetin yleistymisen suorastaan mullisti pelaamisen ja aiemman tutkimuksen mukaisesti nettipelaamisen suosio kasvoikin nopeasti. Aineistosta löytyy useita yhtymäkotia Saarikosken (2009) aiempaan tutkimukseen internetin yleistymisestä korkeakoulumaailman ulkopuolella. Arjenkuvan kannalta pelaaminen muuttui merkittävästi, kun aiempi fyysinen yhdessä pelaaminen vaihtui yksin omalla koneella pelaamiseksi. Monet haastateltavat kuitenkin kokevat,

että juuri nettipelaamisen myötä ihmissuhteiden verkostoja oli aikaisempaa helpompi ylläpitää ja laajentaa.

Aikuisuudessa pelien merkitys arjen kuvassa on pelaamisen määrän suhteen pienentynyt huomattavasti valtaosassa pelaamisen elinkaarista. Kiireiden ja sellaisten elämän käännekohtien, kuten avioitumisen tai perheen perustamisen vuoksi pelisessiot ovat usein lyhentyneet ja harventuneet. Aikuisuudessa pelien käyttömahdollisuudet ovat kuitenkin parantuneet työelämän myötä kasvaneen budjetin sekä erilaisten pelilaitteiden ja pelien saatavuuden ja tarjonnan myötä huomattavasti. Pelejä käytetään aikuisuudessa etenkin kasuaalipelien ja mobiililaitteiden yleistymisen myötä aiempaa monipuolisempiin tarkoituksiin. Pelimäärien vähentymisen suhteen jotkut kokevat ristiriitaa, kun työelämän myötä resurssit ovat parhaimmillaan mutta aikaa pelaamiseen ei riitä tarpeeksi. Moni kuitenkin pelaa aiempaa vähemmän mutta mitä ilmeisimmin kuitenkin riittävästi, ja osa suhtautuu asiaan melko välinpitämättömästi.

Vaikka mobiilipelaaminen on pelaamisen elinkaaren aikuisuuden vaiheessa uusi ilmiö, vain harvat kertovat mobiilipeleihin liittyvistä pelikokemuksista. Aiemman tutkimuksen (Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2013) perusteella mobiilipelit ovat kuitenkin kasvattaneet viime vuosina selvästi suosiotaan, ja lisäksi etenkin mobiililaitteilla pelattavien kasuaalipelien voi kuvitella sopivan mainiosti etenkin kiireisen aikuisen elämään lyhyiden pelisessioiden ja vapaiden pelitilavalintojen ansiosta. Esimerkiksi Mäyrä (2008) on pohtinut pelikulttuurin näkymätöntä osaa, jossa pelaamista harrastetaan kasuaalisti eikä sitä koeta välttämättä pelikulttuuriseksi toiminnaksi. Myös tämän tutkielman aineistossa näkymättömästä pelikulttuurin osasta on useita viitteitä.

Vähäisten mobiilipelaamista koskevien mainintojen taustalla siis saattaa vaikuttaa esimerkiksi kokemus siitä, että kevyttä viihdepelaamista ei välttämättä koeta varsinaiseksi pelaamiseksi. Pelitapa voi myös liittyä pelaajan identiteetin kokemukseen, kun Kultiman (2009) mukaan kasuaalipelaajat eivät yleensä ajattele pelaamista harrastuksena eivätkä sen vuoksi miellä sitä osaksi identiteettiään. Mobiilipelaamisen näkymättömyys ilmenee aineistossa esimerkiksi siinä, kun eräs haastateltava kokee että peleillä ei ole mitään vaikutusta aikuisiän elämänsä kulkuun mutta kertoo kuitenkin käyttävänsä kasuaalipelejä rentoutumisen työkaluna iltaisin. On mahdollista, että jos haastattelut toistettaisiin mobiilipelaamista ja kasuaalipelejä painottaen, aikuisuuden pelaaminen saattaisi olla aineistossa tätä tutkielmaa yleisempää.

5.3 Johtopäätökset ja ideointia

Tässä alaluvussa esitellään tutkielmasta tehtävät johtopäätökset ja pohditaan joitakin tutkimusprosessin aikana heränneitä jatkotutkimusten ideoita. Tutkielman tulosten pohjalta voidaan sanoa, että peleihin ja pelaamiseen on liittynyt sosiaalisuuden merkityksiä kaikissa pelaamisen elinkaaren vaiheissa. Pelejä on aikaisemmassa tutkimuksessa tarkasteltu kulttuurin ja identiteetin näkökulmista, mitkä näkyvät selvästi myös tämän tutkielman tuloksissa. Pelaamisen elinkaareissa tapahtuneiden muutosten näkökulmasta tutkielman tuloksista voidaan tehdä johtopäätös, että pelien merkitysten määrä elämässä ei riipu pelaamiseen käytettävästä ajasta.

5.3.1 Monipuolinen pelisosiaalisuus

Tämän tutkielman tulosten perusteella voidaan tehdä johtopäätös, että sosiaaliset merkitykset kuuluvat pelaamisen elinkaareen lapsuudesta aikuisuuteen. Tutkielmassa esiintyvää peleihin ja pelaamiseen liittyvää sosiaalisuutta kutsutaan *pelisosiaalisuudeksi*, jolla tarkoitetaan sekä pelitilanteessa ilmenevää että peleihin liittyvää pelitilanteen ulkopuolista sosiaalisuutta. Lapsuudessa pelisosiaalisuus oli muihin ikävaiheisiin verrattuna monipuolisinta, sillä yhdessä pelaamisen lisäksi erilaisia pelitilanteiden ulkopuolisia toimintoja oli runsaasti. Nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelaamisen ulkopuolinen sosiaalisuus väheni, kun taas kokemukset pelaamisen sosiaalisuudesta joissakin tapauksissa jopa voimistuivat internetin yleistymisen myötä. Aikuisuudessa pelisosiaalisuus ilmenee pääosin pelaamisen muodossa, mutta se liittyy myös ihmissuhteiden ylläpitämiseen.

Tämän tutkielman pelaamisen elinkaareissa esiintyvät sosiaaliset merkitykset nousisivat erittäin todennäköisesti vahvasti esiin myös, jos tutkimus toistettaisiin samoille haastateltaville. Haastatteluaineistoa voidaan siis pitää asian suhteen luotettavana. Tutkielman laadullinen aineisto on suppea, joten tuloksista ei voida tehdä yleistäviä johtopäätöksiä kohderyhmän lapsuuden asuinpaikan, ikähaarukan tai yleensä suomalaisen pelaamisen elinkaaren suhteen. Samankaltaisten kokemusten tiheä toistuminen aineistossa antaa kuitenkin aiheen olettaa, että etenkin lapsuuden peliharrastuksessa on ollut monipuolisia sosiaalisuuden merkityksiä mahdollisesti laajemminkin 1980-luvun alkupuolella syntyneiden ja lapsuutensa Etelä-Pohjanmaalla viettäneiden keskuudessa.

Tulokset tarjoavat useita jatkotutkimusten aiheita pelisosiaalisuuden kokemusten suhteen. Pelaamisen sosiaaliset merkitykset eivät ole tässä tutkielmassa esiintyneitä uusia löydöksiä, vaan peliharrastuksen sosiaalisuuteen kiinnitettiin Kasvin (2001) mukaan huomiota jo vuosituhannen vaihteessa, jolloin peliharrastuksen positiivisia puolia alettiin nostaa esiin. Tämä tutkielma tarjoaa kuitenkin kokemuksellista tietoa peliharrastuksen sosiaalisista merkityksistä ja tuloksista havaitaan, että tutkielman kohderyhmän kokemukset tukevat monilta osin aiempaa tutkimusta sosiaalisen pelaamisen merkityksistä. Analyysin tulokset lisäksi laajentavat erityisesti lapsuuden pelaamisen sosiaalisuuden kuvaa, kun pelisosiaalisuutta ilmeni monipuolisesti pelaamisen ulkopuolellakin.

Pelaamiseen ja peleihin liittyvää sosiaalisuutta tuki tulosten mukaan lapsuudessa selvästi resurssien niukkuus, jolloin pelisosiaalisuuden ja resurssien välistä suhdetta olisi mielenkiintoista selvittää tarkemmin. Jatkotutkimuksissa voitaisiin esimerkiksi tarkastella, minkälaisia pelaamisen elinkaaren varhaisia kokemuksia samassa ikähaarukassa on syntynyt muilla niin kutsutuilla syrjäseuduilla, ja minkälaiset resurssit sellaisilla seuduilla vallitsi samoihin aikoihin. Toisaalta resurssien ja sosiaalisuuden suhdetta olisi mielenkiintoista vertailla syrjäseuduilla ja kaupungeissa syntyneiden lapsuuden pelikokemusten näkökulmasta. Sosiaalisuuden kokemuksia voitaisiin tarkastella myös peliteollisuuden kehittymisen suhteen eri sukupolvien keskuudessa, sillä esimerkiksi monet suomalaiset nykylapset syntyvät tämän tutkielman haastateltaviin verrattuna paljon monitahoisempaan pelien käyttömahdollisuuksien ympäristöön.

Tutkielma tarjoaa pelisosiaalisuuden suhteen mielenkiintoisen aiheen jatkotutkimuksille myös nuoruudessa syntyvien sukupolvikokemusten näkökulmasta. Esimerkiksi Järven-sivu ja Alasoini (2012) määrittelevät nuoruuden nettipelaamisen ja muun sosiaalisen netinkäytön sukupolvikokemukseksi, mistä löytyy viitteitä myös tämän tutkielman aineistosta. Tutkimusaineisto on kuitenkin kovin suppea sukupolven mittakaavassa tehtäviin johtopäätöksiin mutta yksittäisten kokemusten merkityksellisyyden perusteella jatkotutkimukset ovat aiheellisia. Pelaaminen ja muu sosiaalinen netinkäyttö olisi tutkimuksissa hyvä erottaa toisistaan, jotta nimenomaan pelaamiseen liittyvät sosiaalisuuden ja yhteisöllisyyden kokemukset nousevat esiin. Erottelun myötä myös internetin kulttuurista omaksumista voidaan tarkastella juuri pelaamisen näkökulmasta.

Pelaamisen sosiaaliset merkitykset nousevat aineistosta selvästi esiin myös nuoruuden ja varhaisaikuisuuden jälkeen, mutta pelaamisen määrä pääosin vähenee aikuisuuteen mennessä. Tutkielman tulosten perusteella siis pelisosiaalisuuden kokemukset ovat merkittäviä kaikissa pelaamisen elinkaaren vaiheissa, mutta pelaamisen elinkaaren kokonaisuutta olisi kuitenkin tarpeen tarkentaa haastatteleamalla lisää sellaisia henkilöitä, jotka pelaavat aikuisenakin. Aineistoa tulisi kerryttää myös tasapuolisemmin sukupuolten suhteen, jotta pelaamisen elinkaaresta saataisiin vertailukelpoinen käsitys sekä miesten että naisten keskuudesta. Aineiston pohjalta voidaan kuitenkin sanoa, että monien muiden tutkimustulosten (Williams ym. 2008; Shaw 2010) mukaisesti tämän tutkielman tulokset eivät tue missään pelaamisen elinkaaren vaiheessa stereotyyppiä yksinäisestä tai sosiaalisesti eristäytyneestä pelaajasta.

5.3.2 Kokemuksia kulttuurista ja identiteetistä

Tutkielman tuloksista nähdään, että pelit ovat aiemman tutkimuksen (mm. Mäyrä 2008) mukaisesti kulttuuria, jossa pelien merkitykset ovat jaettuina ja pääosin myös sosiaalisia. Lapsuudessa pelaaminen oli tutkielman tulosten perusteella yleensä hyvin sitoutunutta ja pelien merkitykset näkyivät monissa arjen toiminnoissa. Pelit olivat osa lähes jokaisen haastateltavan arjen toimintoja siinä määrin, että ne voidaan nähdä kohderyhmän lapsuuden arjen kehyksenä, minkä sisällä monet rutiinit ja erilaiset sosiaaliset merkitykset muodostuivat. Uuteen mediaan tutustuttiin ja sitä opiskeltiin yhdessä, ja pelaamisessa sekä sen ulkopuolisissa toiminnoissa ilmeni uudenlaisia yhteisiä tapoja ja arvoja. Lapsuudessa pelien ympärille muodostunut kulttuuri rajoittui kuitenkin pääosin oman kylän tai kunnan kaveripiirien ja koulukavereiden keskuuteen.

Nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelien kulttuurinen ympäristö laajeni nettipelaamisen myötä maan- ja maailmanlaajuisiksi. Nuoruuden pelikulttuurisia piirteitä ilmenee aineistossa esimerkiksi haastateltavien kielenkäytössä, jossa alkaa esiintyä nettipeleille tyyppisiä ilmauksia. Pelitapaamiset ovat lisäksi osoitus kulttuurisesta toiminnasta, kun tiettyä peliä keräännettiin pelaamaan yhdessä joko fyysisesti laneille tai virtuaalisesti kukin omalle kotikoneelleen. Internetin myötä myös peliaiheet keskustelut saivat uudenlaisen ympäristön, kun vuorovaikutusta tapahtui virtuaalisesti jaetuissa tiloissa.

Kulttuurin löydös ei siis ole uutta tietoa, sillä pelejä on tarkasteltu aiemmassa tutkimuksessa erityisesti alakulttuurin roolissa. Tämän tutkielman aineistosta nousee kuitenkin eri-

tyisesti aikuisuuden osalta esiin joitakin sellaisia kokemuksia, joiden pohjalta pelikulttuurin määrittelyä on mielenkiintoista pohtia edelleen. Eräs haastateltava esimerkiksi kokee aikuisuudessa pelit oleelliseksi osaksi elämää ja arjenkuvaa, vaikka aikaa pelaamiseen ei juuri enää löydy. Kyseisen haastateltavan kohdalla pelien merkityksiä ilmentävä toiminta tarkoittaa muun muassa peli uutisoinnin seuraamista ja peliaiheisia keskusteluita, eikä niinkään varsinaista pelaamista. Pelien merkityksiä onkin hyvä pohtia kulttuurin lisäksi myös identiteetin näkökulmasta.

Identiteetin kautta ihmiset määrittelevät ja ymmärtävät itsensä muun muassa suhteessa kulttuuriin, ja siten identiteetti siis sisältää kulttuuriset arvot ja asenteet. Identiteetti koostuu monesta eri osa-alueesta ja tässä yhteydessä pelaamisen elinkaaren tutkimusta voisi jatkaa nimenomaan pelaajan identiteettikokemuksista käsin. Tutkimusaineistossa identiteettityön alkaminen näkyy nuoruudessa, jolloin myös internet alkoi yleistyä haastateltavien peli- ja viestintäkäytössä. Monet haastateltavat siis rakensivat identiteettiään samanaikaisesti sekä reaalielämän että virtuaalisten ympäristöjen kulttuureissa, kun taas toiset eivät keskittyneet virtuaalisiin kokemuksiin nuoruudessaan juurikaan. Pelaajan identiteettikokemus onkin saattanut muotoutua hyvin erilaiseksi etenkin tämän tutkielman kohderyhmän nuoruudessa.

Aikuisuuden osalta aineistossa on toisaalta aiempiin tutkimustuloksiin peilaten yllättävän vähän mainintoja mobiili- ja kasuaalipelaamisesta. On tietenkin mahdollista, että tämän tutkielman haastateltavat pelaavat hyvin vähän kasuaalipelejä. Aineistosta löytyy kuitenkin viitteitä viihteellisestä kasuaalipelaamisesta ja siitä, että sitä ei ehkä koeta ikään kuin varsinaiseksi pelaamiseksi. Tällainen suhtautuminen kasuaalipelaamiseen voi liittyä esimerkiksi pelaajan identiteettikokemukseen tai yleensä käsitykseen pelikulttuurin määritelmästä.

Jatkotutkimuksissa pelikulttuurin sisältöä voitaisiin ensinnäkin selvittää haastateltavien kokemusten pohjalta nimenomaan peleihin liittyvistä pelaamisen ulkopuolisista merkityksistä käsin. Pelimerkitysten elinkaaren tutkimuksella saataisiin mahdollisesti laajemmin tietoa myös pelikulttuurin näkymättömästä osasta, jossa ehkä pelaamisen sijasta pelit muodostavat kulttuurisen kehyksen ja siten myös omanlaisensa pelillisen identifikaation kanavan. Pelaajan identiteettikokemusten selvittämiseen tähtäävä pelaamisen elinkaaren

tutkimus puolestaan voisi antaa uutta tietoa yleensäkin identiteetikokemuksen syntymisestä, mutta myös tämän tutkielman ikähaarukassa reaali- ja verkkoidentiteettien vuorovaikutteisesta kehittämisestä.

5.3.3 Pelien lisääntyvät merkitykset

Pelaamisen elinkaareissa tapahtuneiden muutosten näkökulmasta tutkielman tuloksista voidaan tehdä johtopäätös, että vaikka pelimäärät vähenevät aikuisuuteen mennessä, pelit saavat pelaamisen elinkaaren aikana entistä monipuolisempia merkityksiä. Pelien merkitysten määrä ei siis riipu pelaamisen määrästä. Tässä asiassa aineiston luotettavuus asetuu kuitenkin kyseenalaiseen valoon, sillä ihmiset muuttuvat ajan ja kontekstin mukaan. Jos tutkimus toistettaisiin samoille henkilöille, on aikuisuuden elämäntilanne saattanut muuttua ja pelaamiseen löytyy esimerkiksi enemmän aikaa.

Toisaalta tutkielman tulokset antavat aiheen epäillä, että pelikulttuurin näkymätön osa on piiloutuneena myös tähän aineistoon. Pelaamisen määrä aikuisuudessa voi siis kokemuksen mukaan määriteltynä kasvaa, jos kokemus pelikulttuurista ja pelaajan identiteetistä syystä tai toisesta muuttuu. Tällöin aikuisten pelimäärät saattavat poiketa tämän tutkielman tuloksista, ja niiden suhde pelien merkitysten määrään tulee tarkistaa uudelleen. Tutkimusprosessissa on kuitenkin oltu huolellisia ja eri vaiheet on toteutettu systemaattisesti, jolloin tämä tutkimusaineisto on laadukas ja siten myös luotettava kuvaus tiettyyn aikaan ja elämäntilanteeseen sijoittuvista kokemuksista.

Lapsuudessa peleille ja pelaamiselle oli paljon aikaa ja peliharrastuksen monipuoliset sosiaaliset merkitykset muovasivat arjenkuvaa voimakkaasti yhteisölliseksi. Nuoruuden ja varhaisaikuisuuden vaiheessa pelien erinäiset sosiaalisuuden merkitykset harvenivat lapsuuteen nähden, mutta samalla peleille syntyi uudenlaisia merkityksiä esimerkiksi sosialisoinnin välineenä ja oheisviihteenä nuorten illanvietoissa. Lapsuuden jälkeen siis suhde peleihin muuttui joiltakin osin, kun pelien ainoa käyttötarkoitus ei ollut enää pelaaminen itsessään, vaan niitä käytettiin muihinkin tarkoituksiin.

Aikuisuudessa pelaamisen määrä on vähentynyt radikaalisti lähes koko aineistossa mutta pelien merkitykset ovat lisääntyneet entisestään, sillä pelien käyttötarkoitukset ja niitä kohtaan suunnatut odotukset ovat lisääntyneet aiempiin ikävaiheisiin verrattuna. Pelien uudenlaiset merkitykset näkyvät esimerkiksi työelämässä, uravalinnoissa ja työelämän myötä kasvaneen budjetin mahdollistamassa keräilyharrastuksessa. Pelejä käytetään

edelleen myös pelielämyksien tuottamiseen ja niillä on sosiaalisia merkityksiä elämässä, mutta erityisesti kasuaalipelejä käytetään aiempaa monipuolisemmin viihteenä ja välineenä.

Välineenä pelit toimivat aikuisuudessa muun muassa stressin lieventämisessä ja rentoutumisessa. Pelien tietoinen käyttäminen henkisen hyvinvoinnin edistämiseksi on mielenkiintoinen ilmiö, sillä sitä ei ilmene pelaamisen elinkaaren aiemmissa vaiheissa. Aikuisuudessa sellainen käytötapa liittyy tämän tutkielman aineiston perusteella ainakin kasuaalipeleihin, mutta asiaa olisi hyvä tutkia lisää myös muiden pelityyppien näkökulmista. Jos taas pelaamisen motiiveja tutkitaan koko pelaamisen elinkaaren varrelta, tutkimuksessa olisi hyvä painottaa mobiilipelejä ja kasuaalipelaamista muiden pelityyppien ja -tapojen rinnalla. Kaikenlaisen pelaamisen kokoaminen samaan tutkimukseen antaisi pelikulttuurin monipuolisista merkitystä tarkemman kuvan nimenomaan ihmisten omista kokemuksista käsin.

Jatkotutkimuksissa olisi mielenkiintoista selvittää lisäksi sitä, kuinka peliteollisuuden kehityksen eri vaiheissa syntyneet ihmiset suhtautuvat peleihin pelaamisen elinkaaren varrella. Tämän tutkielman kohderyhmän ikähaarukassa lapsuuden pelaaminen oli hyvin sitoutunutta ja haastateltavat olivat otollisessa iässä viihteelliseen pelaamiseen etenkin konsolipelien suosion voimakkaan kasvun aikaan. Nuoruudessa puolestaan internetin yleistyminen antoi pelaamiselle omanlaisensa merkityksen, ja monet nuoret olivat mitä ilmeisimmin halukkaita ja kykeneväisiä pelimaailman uutuuksien opiskeluun. Kasuaalipelit ilmestyivät haastateltavien kokemusten mukaan pelaamisen elinkaareen laajemmin vasta aikuisuudessa, jolloin kevyen viihdepelaamisen nopeat pelisessiot ja lyhyen aikavälin tavoitteet muuttivat jälleen pelaamista. Jatkotutkimuksissa vertailua voitaisiin käydä sellaisten ikäluokkien kesken, jotka ovat kokeneet samankaltaisia pelaamisen muutoksia eri ikävaiheissa.

Kaiken kaikkiaan tutkielman tulosten perusteella voidaan todeta, että tämän tutkielman avulla päästiin lähinnä raapaisemaan hyvin monitahoisen tutkimusaiheen pintaa. Tutkielma on paljastanut mielenkiintoisia havaintoja pelaajien kokemuksista pelaamisen elinkaaren eri vaiheissa, mutta myös aiheita jatkotutkimuksille löytyy runsaasti. Tuloksista päätellen ihmisten kokemusten tutkiminen on tarpeellista, sillä ulkopuolelta käsin selvitetty ja määritellyt pelien käyttötavat, suhtautuminen peleihin tai pelaamisen motii-

vitkaan eivät kuvaa pelikulttuurin kokonaisuutta. Erityisesti identiteetin kokemus on huomionarvoinen jatkotutkimusten aihe, jotta erilaisia pelaajia voidaan ymmärtää paremmin ja siten pelikulttuurin määrittelyä voidaan selventää kokemuksellisella tasolla. Pelaajien kokemusten laajamittaisemmalla tutkimuksella on mahdollista myös edesauttaa peliteollisuuden kehittymistä aina parempaan suuntaan ja aidosti käyttäjäkeskeisten ratkaisujen tekemiseen.

LÄHTEET

- Alasuutari, P. 2011. *Laadullinen tutkimus 2.0*. Vastapaino, Tampere.
- Andersson, M. 2004. Yhdistävä ja erottava kulttuuri. Teoksessa Kantola, I., Koskinen, K. & Räsänen, P. (toim.): *Sosiologia karttalehtiä*, s. 181–200. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.
- Atkinson, R., Atkinson, R., Smith, E., Bem, D. & Nolen-Hoeksema, S. 2000. *Hilgard's Introduction to Psychology*. 13th Edition. Harcourt Brace College Publishers, San Diego.
- Aurava, R., Hamari, J., Harviainen, J., Hentonen, E., Huttunen, T., Hernesniemi, S., Kataja, E., Koulu, S., Kähkönen, R., Laakso, M., Lehtonen, M., Marjomaa, H., Markkula, T., Meriläinen, M., Sihvo, R., Silvennoinen, I., Sjölund, A-K., Tenkanen T. & Tossavainen T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 12.9.2015. Saatavilla: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Ben-Ze'ev, E. & Lomsky-Feder, E. 2009. The Canonical Generation: Trapped between Personal and National Memories. *Sociology*. Vol. 43, No. 6, 1047–1065.
- Carstensen, L. 1995. Evidence for a Life-Span Theory of Socioemotional Selectivity. *Current Directions in Psychological Science*. Vol. 4, No. 5, 151–156.
- Charmaz, K. 2006. *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis*. Sage Publications Ltd, Lontoo. Viitattu 10.7.2015. Saatavilla: http://www.sxf.uevora.pt/wp-content/uploads/2013/03/Charmaz_2006.pdf
- Dey, I. 2007. Grounded theory. Teoksessa Seale, C., Gobo, G., Gubrium J. & Silverman D. (toim.): *Qualitative Research Practice*, s. 80–93. Sage Publications Ltd, Lontoo.
- Dunderfelt, T. 2006. *Elämänkaaripsykologia*. WSOY, Porvoo.
- ESA 2014. *Essential facts about the computer and video game industry. Sales, demographic and usage data*. Viitattu 5.3.2015. Saatavilla: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf
- ESA 2015. *Essential facts about the computer and video game industry. Sales, demographic and usage data*. Viitattu 11.3.2015. Saatavilla: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>
- Eskola, J. & Suoranta, J. 2014. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino, Tampere.
- Hiltunen, K., Latva, S. & Kaleva, J-P. 2013. Peliteollisuus – kehityspolku. *Tekesin katsaus 303/2013*. Viitattu 20.11.2015. Saatavilla: http://www.tekes.fi/globalassets/julkaisut/peliteollisuus_kehityspolku.pdf
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2008. *Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Gaudeamus, Helsinki.

- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2010. *Tutki ja kirjoita*. Kustannusosakeyhtiö Tammi, Helsinki.
- Järvensivu, A. & Alasoini, T. 2012. Pelaajasukupolvi mosaiikkityössä. *Futura*. Vol. 31, No. 3, 5–15.
- Järvinen, A. 1999. Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit. Teoksessa Järvinen, A. & Mäyrä, I (toim.): *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*, s.165–184. Vastapaino, Tampere.
- Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2009. *Pelaajabarometri 2009: Pelaaminen Suomessa*. Interaktiivisen median tutkimuksia 3. Tampereen yliopisto. Viitattu 20.8.2015. Saatavilla: <https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65501/978-951-44-7868-0.pdf?sequence=1>
- Karvinen, J. & Mäyrä, F. 2011. *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Verkkojulkaisusarja: TRIM Research Reports: 6. Tampereen yliopisto. Viitattu 20.8.2015. Saatavilla: http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1
- Kasvi, J. J. J. 2001. Lasten tietokonepelit. Teoksessa Kangassalo, M. & Suoranta, J. (toim.): *Lasten tietoyhteiskunta*, s.106–123. Tampereen Yliopistopaino Oy, Tampere.
- Koskela, H. 2007. Grounded theory. Teoksessa Syjäläinen, E., Eronen, A. & Värri, V. (toim.): *Avauksia laadullisen tutkimuksen analyysiin*, 91–110. Tampereen Yliopistopaino Oy, Tampere.
- Kultima, A. 2009. *Ongelmanratkaisua ja ajanvietettä: kasuaalipelien ja -pelaamisen piirteitä*. Viitattu 16.9.2015. Pelitieto.net-verkkosivut. Saatavilla: <http://pelitieto.net/ongelmanratkaisua-ja-ajanvietetta/>
- Kuorikoski, J. 2014. *Sinivalkoinen pelikirja. Suomen pelialan kronikka 1984–2014*. Fobos, Saarijärvi.
- Kuronen, E. & Koskimaa, E. 2011. *Pelaajabarometri 2010*. Agora Center. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 20.8.2015. Saatavilla: <https://www.jyu.fi/erillis/agoracenter/julkaisut/old/kirjat/pelaajabarometri2010>
- Mäyrä, F. 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Sage Publications Ltd, Lontoo.
- Mäyrä, F. & Ermi, L. 2013. *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*. Verkkojulkaisusarja: TRIM Research Reports: 11. Tampereen yliopisto. Viitattu 5.3.2015. Saatavilla: https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1
- Pantzar, M. 1996. *Kuinka teknologia kesytetään: kulutuksen tieteestä kulutuksen taiteeseen*. Tammi, Helsinki.
- Purhonen, S. 2007. Sukupolvien ongelma. Tutkielmia sukupolven käsitteestä, sukupolvi-tietoisuudesta ja suurista ikäluokista. Väitöskirja, sosiologia, Helsingin yliopisto. Viitattu 6.10.2015. Saatavilla: <https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/23412/sukupolv.pdf?sequence=2>

- Purhonen, S., Hoikkala, T. & Roos, J.P. 2008. *Kenen sukupolveen kuulut? Suurten ikäluokkien tarina*. Gaudeamus, Helsinki.
- Ruusuvuori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. 2010. Haastattelun analyysin vaiheet. Teoksessa Ruusuvuori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. (toim.): *Haastattelun analyysi*, s. 9–36. Vastapaino, Tampere.
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto*. Verkkojulkaisu. Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto, Tampere. Viitattu 22.5.2015. Saatavilla: <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>
- Saarikoski, P. 2001. *Pioneerien leluista kulutuselektroniikaksi. Suomalainen kotimikro-harrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Lisensiaatintutkimus, yleinen historia, Turun yliopisto. Viitattu 6.4.2015. Saatavilla: <http://users.utu.fi/petsaari/lisuri/lisuri.pdf>
- Saarikoski, P. 2009. Verkonpunontaa – tietoverkkojen esihistoria ja Suomi. Teoksessa Saarikoski, P., Suominen, J., Turtiainen, R. & Östman, S. (toim.): *Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria*, s. 23–72. Gaudeamus, Helsinki.
- Saarikoski, P. 2009. Visio – maailmantelevisiosta tiedon valtateille. Teoksessa Saarikoski, P., Suominen, J., Turtiainen, R. & Östman, S. (toim.): *Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria*, s. 73–115. Gaudeamus, Helsinki.
- Saarikoski, P. 2012. ”*Rakas Pelit-lehden toimitus...* ” *Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipe-laamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002*. Pelitutkimuksen vuosikirja, 21–40. Suomalaisen pelitutkimuksen julkaisu, Tampereen yliopisto. Viitattu 6.4.2015. Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf>
- Saarikoski, P. & Suominen, J. 2009. *Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen*. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, s. 16–33. Toim. Suominen J. ym. Tampereen yliopisto. Viitattu 6.4.2015. Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>
- Saarikoski, P., Suominen, J., Turtiainen, R. & Östman, S. 2009. Peliä ja leikkiä virtuaalisilla hiekkalaatikoilla. Teoksessa Saarikoski, P., Suominen, J., Turtiainen, R. & Östman, S. (toim.): *Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria*, s. 234–264. Gaudeamus, Helsinki.
- Saastamoinen, M. 2006. Minuus ja identiteetti tutkimuksen haasteina. Teoksessa Rautio, P. & Saastamoinen, M. (toim.): *Minuus ja identiteetti. Sosiaalipsykologinen ja sosiologinen näkökulma*, s. 170–180. Tampereen Yliopistopaino Oy, Tampere.
- Shaw, A. 2010. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*. Vol. 5, No. 4, 403–424.
- Shaw, A. 2011. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media and Society*. Vol. 14, No. 1, 28–44.
- Smith, W. S. 2006. Employers and the New Generation of Employees. *Community College Journal*. Vol. 76, No. 3, 8–13.

Suoranta, J. 2001. Cyberkids: lapset mediakulttuurin toimijoina. Teoksessa Kangassalo, M. & Suoranta, J. (toim.): *Lasten tietoyhteiskunta*, s.15–48. Tampereen yliopistopaino Oy, Tampere.

Tiittula, L., Rastas, A. & Ruusuvuori, J. 2005. Kasvokkaisesta vuorovaikutuksesta tietokonevälitteiseen viestintään. Virtuaalihaastattelun näkymiä. Teoksessa Ruusuvuori, J. & Tiittula, L. (toim.): *Haastattelu: Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*, s. 264–271. Vastapaino, Tampere.

Vilkkö-Riihelä, A. 2001. *Psykyke. Psykologian käsikirja*. WS Bookwell Oy, Porvoo.

Williams, D., Yee, N. & Caplan, S. 2008. Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*. Vol. 13, No. 4, 993–1018.

LIITE 1: HAASTATTELURUNKO

1. Lapsuus ja pelit

Mikä on varhaisin muistosi videopeleihin ja/tai niiden pelaamiseen liittyen? Mihin ikävuoteen se sijoittuu?

Oliko kotonasi tai ystäväsi kotona jokin pelilaitte? Jos oli, niin mitä muistoja siihen/niihin liittyy? Kuka pelilaitteet hankki?

Kerro tyypillisestä pelisessiosta lapsuudessasi, esim. missä, koska, kenen kanssa, kuinka kauan ja minkälaisia pelejä pelasit.

Liittyikö pelaamiseen jotakin erityistä lapsuudessa, esim. peliaikoihin tai pelitapoihin? Pelasivatko vanhemmat lasten kanssa yhdessä?

Mitkä olivat sinulle rakkaimpia pelejä ja pelilaitteita? Miksi?

Onko sinulla pelien ostamiseen tai lainaamiseen liittyviä muistoja, joita haluaisit jakaa?

Olitko lapsena kiinnostunut pelikulttuurista laajemmin esimerkiksi etsimällä aktiivisesti tietoa peleistä tai lukemalla alan kirjoituksia? Mistä ja miten hait tietoa?

Koetko että pelit ja pelaaminen vaikuttivat lapsuuteesi jollakin tavalla? Jos koet, niin miten ja miksi?

Kaipaatto jotakin lapsuuden pelaamisessa?

2. Nuoruus / varhaisaikuisuus ja pelit

Muuttuiko pelaamisesi ja/tai kiinnostuksesi pelejä kohtaan jotenkin lapsuuden jälkeen? Jos muuttui, niin minkä ikäisenä, kuinka ja miksi?

Kerro tyypillisestä pelisessiosta nuoruudessasi / varhaisaikuisuudessasi, esim. missä, koska, kenen kanssa, kuinka kauan ja minkälaisia pelejä pelasit.

Koetko että pelit ja pelaaminen vaikuttivat nuoruuteesi ja/tai varhaisaikuisuuteesi jollakin tavalla? Jos koet, niin miten ja miksi?

Kaipaatto jotakin nuoruuden / varhaisaikuisuuden pelaamisessa?

3. Aikuisuus ja pelit

Pelaatko nykyään videopelejä? Kerro tyypillisestä pelisessiosta aikuisuudessasi, esim. missä, koska, kenen kanssa, kuinka kauan ja minkälaisia pelejä pelaat.

Onko pelaamisessasi tapahtunut jonkinlaisia muutoksia varhaisaikuisuuden jälkeen? Jos on, niin minkälaisia muutoksia ja miksi?

Liittyykö pelaamiseen jotakin erityistä aikuisiällä, esim. peliaikoihin tai pelitapoihin? Jos sinulla on jälkikasvua, pelaatteko yhdessä?

Koetko että pelit ja pelaaminen liittyvät jotenkin aikuisiän elämäntilanteeseen? Jos koet, niin miten ja miksi?