

Markus Okkonen

**”SIELTÄ LÖYTÄÄ KOSKETUSPINTOJA  
MUIHIN TAITOLAJEIHIN JA ELÄMÄÄN”**

Nuorten aikuisten videopelaamisen motiivit ja merkitykset  
jätkimodernissa yhteiskunnassa

[Yhteiskuntatieteiden tiedekunta]  
[Pro gradu tutkielma]  
[10] [2020]

# TIIVISTELMÄ

[Markus Okkonen]: [”Sieltä löytää kosketuspintoja muihin taitolajeihin ja elämään” – Nuorten aikuisten videopelaamisen motiivit ja merkitykset jälkimodernissa yhteiskunnassa.]

[Pro gradu tutkielma]

[Tampereen yliopisto]

[Nuorisotyön ja nuorisotutkimuksen maisteriohjelma]

[10] [2020]

---

Videopelaaminen on viime vuosikymmeninä yleistynyt ja valtavirtaistunut ilmiö, josta on muodostunut nuorten ja nuorten aikuisten keskuudessa suosittu harrastus ja vapaa-ajanviettotapa. Ilmiön suosioista huolimatta esimerkiksi media, lääketieteelliset instituutiot, erilaiset asiantuntijat ja julkiset diskurssit tuottavat ilmiöstä usein pinnallisia, kapeita ja keskenään ristiriitaisia representaatioita, jotka asemoivat videopelaavia nuoria aikuisia erilaisiin ulkoisesta näkökulmasta rakennettuihin lokeroihin.

Tällaiset mediassa ja julkisissa keskusteluissa tuotetut representaatiot vaikuttavat usein kytkeytyvän yhteiskunnassa vallitsevaan uusliberalistiseen tehokkuusajatteluun, jossa nuorten odotetaan olevan aktiivisia, vastuullisia, itsenäisiä, dynaamisia ja taloudellisesti tehokkaita kansalaisia. Siirtymät nuoruudesta vastuulliseen sekä itsenäiseen aikuisuuteen ovat kuitenkin jälkimoderneissa nyky-yhteiskunnissamme harvoin suoraviivaisia ja tätä nuoruuden ja itsenäisen aikuisuuden välistä siirtymävaihetta on kuvailtu esimerkiksi orastavan aikuisuuden elämänvaiheeksi.

Orastavan aikuisuuden elämänvaiheeseen liittyy oman identiteetin etsimistä ja tutkiskelua; henkilökohtaisen maailmankatsomuksen pohtimista sekä kauaskantoisten ja merkityksellisten elämänvalintojen tekemistä. Orastavan aikuisuuden ikävaiheeseen kuuluu usein myös ajatus riippumattomuudesta, sosiaalisista rooleista, normatiivisista odotuksista ja täyden aikuisuuden vastuullisuudesta, jolloin omien polkujen valitsemisen nähdään olevan mahdollista. Voidaan esittää, että monien muiden kulttuuristen aktiviteettien ja tuotteiden kuluttamisen tavoin, videopelit ja niiden pelaaminen ovat nuorten aikuisten käytännöissä omien polkujen valitsemiseen ja tutkimiseen sovellettava väline. Tutkimalla nuorten aikuisten videopelaamisen motiiveja sekä videopelaamiselle annettuja merkityksiä, tämä tutkimus tekee näkyväksi videopelaamisen motiiveja sekä pelaajien sille antamia merkityksiä ja luomaan siten nykyistä syvällisempää ymmärrystä suositusta ilmiöstä.

Tutkimuksen aineisto koostuu kuuden pelaajan teemahaastattelusta, joita on analysoitu sisällön analyysillä. Tutkimuksen havainnot on jaoteltu haastatteluissa esiin tulleiden motiivien perusteella. Lisäksi motiivien merkitystä taustoitetaan karkean pelaajatyyppittelyn avulla.

Videopelaaminen on tutkimuksen mukaan tärkeä, notkea ja moniulotteinen ilmiö orastavan aikuisuuden elämänvaiheessa. Vaikka nuorten aikuisten videopelaamisen yleisimpiä motiiveja voidaan tarkastella karkeasti sosiaalisuuden, kyvykkyyden ja tekemiseen uppoutumisen motiivien kautta, kyseiset motiivit saavat huomattavan kirjavia merkityksiä videopelaavien nuorten aikuisten videopelaamisen käytännöissä ja yksilöllisissä konteksteissa.

Tutkimuksen tulosten myötä videopelaamisen voidaan esittää olevan luontevasti orastavan aikuisuuteen, jälkimoderniin yhteiskuntaan ja itsenäisen aikuisuuden tavoitteluun asettuva aktiviteetti, jota nuoret aikuiset soveltavat luovana ongelmanratkaisukeinona yhteiskunnallisesti tuotettujen paineiden sietämiseen sekä henkilökohtaisten maailmankatsomuksellisten, filosofisten ja elämänhallinnallisten kysymysten ratkomiseen.

Avainsanat: videopelaaminen, nuoret aikuiset, motiivit, merkitykset, jälkimoderni yhteiskunta, orastava aikuisuus

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

# SISÄLLYSLUETTELO

1	JOHDANTO.....	1
2	TUTKIMUKSEN TOUREETTINEN VIITEKEHYS.....	11
2.1	Katsaus pelitutkimuksen taustaan ja pelin teoreettiseen määritelmään.....	13
2.2	Videopelaaminen uusliberalismin viitekehysessä .....	20
2.2.1	Uusliberalismin tuolla puolen: osallistumisen kulttuuri ja pelipääoma .....	32
2.2.2	Yhteenvetoa.....	35
3	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS .....	40
3.1	Tutkimuksen menetelmälliset valinnat.....	40
3.2	Tutkimuksen aineisto .....	42
3.3	Aineiston kerääminen.....	43
3.4	Aineiston analyysi .....	48
3.5	Tutkimuksen eettisyyden tarkastelua .....	49
4	VIDEOPELAAMISEN MOTIIVEJA JA MERKITYKSIÄ NUORTEN AIKUISTEN ELÄMÄSSÄ .....	53
4.1	Sosiaalisuus ja yhteisöllisyys .....	59
4.2	Saavutukset ja kyvykkyyden kokemukset.....	69
4.3	Rentoutuminen, uppoutuminen, elämyksellisyys ja eskapismi.....	79
4.4	Merkitysjärjestelmän murtumapisteet .....	87
5	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	96
5.1	Yhteenvetoa.....	96
5.2	Pohdinta.....	98
	LÄHTEET .....	100
	LIITTEET .....	111

# 1 JOHDANTO

*”Aivan kuin yrittäisi ottaa juopolta pulloa pois.”*

- Lastenpsykiatri Jari Sinkkonen, 19.4.2018.

Näin lastenpsykiatri Jari Sinkkonen luonnehtii Helsingin Sanomien (2018) artikkelissa tilannetta, jossa videopelaava lapsi saa raivokohtauksen, kun hänen vanhempansa huomauttavat, että videopelaaminen tulee kohta keskeyttää. Rinnastettuaan ensin lasten videopelaamisen alkoholismiin Sinkkonen kehottaa artikkelissa vanhempia perustamaan kansanliikkeen, jotta lapset saataisiin pelastettua videopeliriippuvuudelta.

Videopelaaminen on muutaman viimeisen vuosikymmenen aikana valtavirtaistunut ilmiö, joka on herättänyt laajaa keskustelua sen vaikutuksista yksilöön ja yhteiskuntaan. Yksi merkittävä syy kiihtyneelle keskustelulle lienee videopelaamisen kasvu suosituksi vapaa-ajanviettopavaksi suomalaisten keskuudessa: *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen* (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018) –barometrin mukaan 36 prosenttia 10–19 vuotiaista suomalaisista nuorista pelaa jotain ”digitaalista viihdepeliä”<sup>1</sup> päivittäin ja 69 prosenttia ainakin viikoittain, kun taas 20–29 –vuotiaista nuorista aikuisista 27 prosenttia pelaa videopelejä päivittäin ja 61 prosenttia viikoittain. Barometrin kokonaisarvion mukaan 76 prosenttia suomalaisista pelaa jotakin digitaalista peliä satunnaisesti. Tilastokeskus puolestaan arvioi vuonna 2017 digitaalisen videopelaamisen nelinkertaistuneen Suomessa viimeisen 25 vuoden aikana (Suomen viralliset tilastot 2017).

Ilmiön laajasta suosiosta huolimatta media, erilaiset asiantuntijat ja julkinen keskustelu tuottavat usein kapeita ja keskenään ristiriitaisia näkemyksiä videopelaamisesta. Esimerkiksi aikaisemmin eduskunnassa vaikuttanut kulttuuri- ja urheiluministeri Sampo Terho on ilmaissut haluavansa tehdä Suomesta merkittävän e-urheilu maan (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018) ja presidentti Sauli Niinistö on kutsunut menestyneitä ammattivideopelaajia Itsenäisyyspäivän vastaanotolle (Yle Uutiset, 16.11.2018). Sen sijaan Sinkkosen ohella huolta videopelaamisen haitallisista vaikutuksista on tuonut esiin mediassa esimerkiksi Kainuun ammattiopiston kuraattori Matti Ilvonen Ylen (2018) artikkelissa, jossa hän kuvaa videopelaamisella olevan haitallisia vaikutuksia ammattiin opiskeleville opiskelijoille.

---

<sup>1</sup> Alkuperäisessä lähteessä käytetty termi

Myös vaikutusvaltaiset lääketieteelliset instituutiot ovat ottaneet kantaa kasvavaan ilmiöön: Maailman Terveysjärjestö WHO julkaisi vuoden 2018 kesäkuussa päivitetyn version kansainvälisestä tautiluokituksestaan (ICD-11), jossa haitalliselle videopelaamiselle on määritetty virallinen, joskin laajasti eri alojen tutkijoiden ja asiantuntijoiden toisaalta kyseenalaistama (esim. Aarseth ym. 2017), toisaalta puoltama (esim. Griffiths, Kuss, Lopez-Fernandez & Pontes 2017) tautiluokitus (WHO 2018). Riippuvuuden ohella videopelaamisen on joissakin tutkimuksissa todettu linkittyvän masennukseen, aggressiivisuuteen, syrjäytymiseen ja unihäiriöihin (esim. Ferguson 2007; Hellman ym. 2013; Zamani, Chashmi & Hedayati 2009). Tuloksia ei voida kuitenkaan pitää yksiselitteisinä, sillä viimeaikaiset laajat meta-analyysit vaikuttavat kumoavan väitteet aggressiivisuuden osalta ainakin väkivaltaa sisältävien videopelien kontekstissa (Przybylski & Weinstein 2019a).

Haitallisuuksien ohella videopelaamisella on havaittu olevan ihmisen kognitiivisia ominaisuuksia kehittäviä vaikutuksia niin lasten (esim. Toppo 2015) kuin vanhusten (esim. Anguera ym. 2013) keskuudessa. Samalla videopelit tunnustetaan taiteellisina ja kulttuurisina tuotteina sekä artefakteina. Näistä esimerkkejä ovat esimerkiksi Juho Kuorikosken (2018) kirjoittama *Pelिताiteen Manifesti* -kirja, Tampereen museokeskus Vapriikin ylläpitämä *Suomen pelimuseo* tai itse videopelaamiselle rakentunut kirjava videopelikulttuuri (ks. esim. Mäyrä 2008).

Kapeat näkemykset uusista mediateknologioista eivät ole uusi ilmiö: yhdysvaltalainen Dimitri Williams (2003) on tarkastellut videopelaamisen mediarepresentaatioita yhdysvaltalaisissa valtavirtamedioissa vuosina 1970–2000 ja havainnut samankaltaisuuksia eri aikakausien uusista mediateknologioista sekä videopelaamista käsittelevien mediakeskustelujen välillä. Kuten muut uudet mediateknologiat, myös videopelit ovat käyneet läpi eräänlaisen parjausvaiheen, jota on seurannut osittainen vapautus syytöksistä. Williams mukaan videopelit ovat toimineet mediassa eräänlaisen koetinkivenä laajemmille kulttuurisille kamppailuille, jonka myötä hän päätyy kuvailemaan videopelaamista *kulttuuristen kamppailujen ukkosenjohtimena*. (mt. 543).

Keskustelun ilmapiiri, jossa videopelaamista tarkastellaan kapeista näkökulmista ja videopelaaminen toimii kulttuuristen kamppailujen ukkosenjohtimena voi häiritä videopelaamista käsittelevän hedelmällisen julkisen diskurssin rakentumista. Yksi ongelma voi olla keskustelun polarisoituminen, jolloin näkemykset videopeleistä tiivistyvät

kärjistyneisiin ääripäihin (esim. ”videopelit ovat alkoholismiin rinnastettava riippuvuus” vs. ”videopelit ovat täysin harmitonta ja ylivertaista viihdettä”). Tällainen vastakkainasettelu voi ohjata julkista diskurssia keskittymään esimerkiksi vain videopelaamisen haittoihin ja hyötyihin, mikä pelkistää ilmiön kirjavia ulottuvuuksia huomattavasti<sup>2</sup>. Samalle keskustelu voi kehittyä eräänlaiseksi mielipiteiden asemasodaksi, jossa eri osapuolet keskittyvät rakentavan dialogin sijaan ”olemaan oikeassa”. Jos videopelejä pidetään puolestaan kulttuuristen kamppailujen ukkosenjohtimena, yhdeksi ongelmaksi voi muodostua kaikkien yhteiskunnallisten ongelmien selittäminen tai ratkaiseminen videopelaamisen kautta. Yksiuotteiset näkemykset videopeleistä luovat samalla pohjaa niille videopelien julkisille representaatioille sekä diskursseille, joita vasten videopelaajat peilaavat omaa videopeliharrastustaan, muodostaen osittain niiden kautta käsityksiä siitä, millainen ajanviettotapa videopelaaminen on ja miten ympäröivä yhteiskunta suhtautuu videopeleihin sekä niiden pelaajiin.

Kokoavasti voidaan todeta, että vaikka edellä havaituista videopelaamisen diskursseista voisi tehdä johtopäätöksen, että videopelit sekä niiden pelaaminen voi paradoksaalisesti olla yhtä aikaa esimerkiksi urheilulaji, taiteen muoto, mielenterveysongelmien lähde ja yksilön ominaisuuksia kehittävää toimintaa, olisi älyllisesti epärehellistä olla huomioimatta kyseisten esimerkkien kontekstuaalisuutta. Kuten moni muu tutkittava ilmiö, myös videopelaaminen saa erilaisia merkityksiä ja tulkintoja riippuen siitä, millaisessa asiayhteydessä sekä millaisesta näkökulmasta sitä tarkastellaan ja tulkitaan. Kontekstuaalisuuden tärkeyden korostamisen ohella edellä esiin nostetut näkökulmat alleviivaavat tehokkaasti, miten *monimuotoisia, monitulkintaisia ja haasteellisesti määriteltäviä* ilmiöitä pelit ja leikki yleensä ovat (ks. esim. Sutton-Smith 1997).

Videopelaamisen ristiriitaisuudesta ei kuitenkaan voida asettaa vastuuseen ainoastaan videopelaamisesta yksiuotteisia ja pinnallisia näkemyksiä esittäviä tahoja, kuten mediaa, lääketieteellisiä instituutioita tai rönsyilevää julkista diskurssia. Henkilökohtaisen, lapsuuteeni asti ulottuvan videopeliharrastuneisuuden myötä koen oppineeni tunnistamaan edellä kuvattuja kapeita näkökulmia ja kykeneväni suhteuttamaan niitä omaan videopelaamiseeni. Tästä huolimatta aikuistumisen sekä erilaisten elämäni osa-alueiden muutosten myötä olen havainnut tämän aktiviteetin herättäneen minussa myös sisäisiä

---

<sup>2</sup> Hyötyihin ja haittoihin keskittyvien näkökulmien pelkistävät vaikutukset ovat ilmeisiä, kun sama kysymys aktiviteetin hyödyistä ja haitoista peilataan esimerkiksi kulinaristiseen ruokakulttuuriharrastukseen tai oopperassa käymiseen.

ristiriitoja ja haasteellisia kysymyksiä, joita en tunnista ainakaan suoraan edellä mainittujen kapeiden näkökulmien tuottamiksi ja joihin en ole löytänyt yksiselitteisiä vastauksia.

Videopelaaminen on tyypillisesti edustanut minulle vuorovaikutuksellista ja sen myötä kokonaisvaltaisesti mukaansa tempaavaa viihteen muotoa ja harrastusta, jolla on huomattavia sosiaalista lähipiiriäni yhteen sitovia vaikutuksia. Videopelit ovat myös tarjonneet minulle kaunokirjallisuuden kaltaisia ikkunoita pelisuunnittelijoiden luomiin mielikuvituksellisiin maailmoihin sekä kirjavia, pelikavereiden kanssa sosiaalisesti jaettuja kokemuksia jännityksestä, oppimisesta ja kyvykkyydestä. Samalla olen hetkittäin kokenut videopelaamisen jollakin häilyvällä tavalla liian vetovoimaiseksi toiminnaksi, joka sitoo henkilökohtaista potentiaaliani muilla elämäni osa-alueilla ja siten saa minut ajoittain tuntemaan itseni kyvyttömäksi erilaisten yhteiskunnallisten odotusten edessä.

Voidaan esittää, että esiin tuomani ongelma on vaivattomasti ratkaistavissa oikeanlaisen ajankäytön priorisoinnin ja itsekurin avulla. Sosiologian ja nuorisotutkimuksen näkökulmasta kysymykset ”oikeanlaisen” ajankäytön priorisoinnista, itsekurista, videopelaamisen liiallisuudesta ja yhteiskunnallisista odotuksista herättävät kuitenkin kysymyksiä siitä, *millaisia* odotuksia kaltaisiini videopelaaviin nuoriin aikuisiin kohdistuu, millaiseen *arvopohjaan* nämä odotukset perustuvat ja *mitkä tahot* tällaisia odotuksia sanelevat. Nämä pohdinnat ovat nostattaneet tutkimusprosessissani esiin joukon jatkokysymyksiä siitä, millaisia erilaisia merkityksiä videopelaaminen voi saada nuorten aikuisten yksilöllisissä elämäntilanteissa sekä käytännöistä ja millaisilla erilaisilla tavoilla nuoret aikuiset voivat jäsentää videopelaamistaan suhteessa yhteiskunnan asettamiin odotuksiin ja paineisiin sekä muihin elämän osa-alueisiin kuten esimerkiksi työhön, opiskeluun tai sosiaalisiin suhteisiin.

Alaikäisiin tai juuri täysi-ikäisyyden saavuttaneisiin nuoriin kohdistuvaa, psykologiaan ja tilastotieteisiin nojaavaa videopelitutkimusta on kohtuullisen paljon (esim. Coëffec ym. 2015; Gaetan, Bréjard & Bonnet 2016; Rehbein, Psych, Kleimann, Mediasci & Möble 2010; Przybylski & Weinstein 2019b). Sen sijaan ”pitkällä” täysi-ikäisyyttään elävien nuorten aikuisten odotetaan ja oletetaan ratkovan vapaa-ajan aktiviteetteihinsa liittyviä kysymyksiä itsenäisesti. 20–30-vuotiaita nuoria aikuisia saatetaan pitää 18 ikävuoden rajapyykin ylittäneinä juridisesti aikuisina. Kuitenkin esimerkiksi amerikkalainen psykologi Jeffrey

Arnett (2000) on luokitellut ikävuodet 18–25 omaksi elämänvaiheekseen, jota hän nimittää *orastavaksi aikuisuudeksi* (eng. *emerging adulthood*).

Orastavan aikuisuuden elämänvaiheen voidaan katsoa syntyneen teollistuneiden jälkimodernien yhteiskuntien myötä, kun suuret kertomukset eivät enää ohjaa ihmisten elämäntapaa samalla tavalla kuin ennen ja tilalle on tullut erilaisten pienten kertomusten (tai kielipelien, ks. Wittgenstein 1953/1974) *laaja kirjo* (Lyotard 1979/1985). Samalla nuorten aikuisten on usein opiskeltava aikaisempia sukupolvia pidempään ja siirtymät nuoruudesta aikuisuuteen ovat harvoin suoraviivaisia. Arnett (2000) esittää, että useimmille orastavan aikuisuuden elämänvaihe on tärkeää perusteellisten muutosten aikaa, johon liittyy oman identiteetin etsimistä ja tutkiskelua; henkilökohtaisten maailmankatsomuksen pohtimista sekä kauaskantoisten ja merkityksellisten elämänvalintojen tekemistä. Orastavan aikuisuuden ikävaiheeseen linkittyy samalla suhteellinen riippumattomuus sosiaalisista rooleista, normatiivisista odotuksista ja täyden aikuisuuden vastuullisuudesta, jolloin omien polkujen valitseminen elämässä on nuorille aikuisille vielä mahdollista. (mt., 469).

Arnett on huomauttanut, että tätä tulevaisuuden avoimuutta voidaan tarkastella mahdollisuuksien kirjon ohella myös tulevaisuuden epävarmuutena ja näköalattomuutena, jolloin nuorten aikuisten elämänvaiheeseen voidaan katsoa liittyvän ristiriitaisia tunteita ja haasteellisia kysymyksiä heidän kokemastaan suhteellisesta riippumattomuudesta sekä valinnanvapaudesta. Artikkelissaan hän viittaa tutkimuksiin, joiden mukaan nuoret aikuiset eivät koe täyden ja kypsän aikuisuuden linkittyvän esimerkiksi yhteiskunnallisiin instituutioihin kuten työhön, avioliittoon tai koulutukseen, vaan erilaisiin luonteenpiirteisiin ja ominaisuuksiin, kuten kykyihin tehdä itsenäisiä päätöksiä ja ottaa vastuuta itsestään sekä taloudelliseen riippumattomuuteen. Arnettin mukaan kaikki tämä viittaa siihen, että nuorten aikuisten mieltämässä täydessä aikuisuudessa korostuu kasvu *omavaraiseksi henkilöksi*. (mt., 472–473).

Myös nuorisotutkija Jaana Lähteenmaa (2000) on esittänyt myöhäismoderneja nuorisokulttuureja tarkastelevassa väitöskirjassaan samansuuntaisia näkemyksiä nuoren aikuisuuden ristiriitaisuudesta ja haasteellisuudesta. Lähteenmaan mukaan erilaisia nuorisokulttuureja ja alakulttuurisia<sup>3</sup> aktiviteetteja voidaan tarkastella *luovana ongelmanratkaisuna* nuoren aikuisuuden asettamiin haasteisiin, joita tuottavat erilaiset yhteiskunnalliset *muutokset* ja

---

<sup>3</sup> Videopelaamisen suosion myötä sen alakulttuurinen status voidaan kyseenalaistaa (Herz 1997, 1).

*rakenteet* (mt., 14; 17). Tällaisesta näkökulmasta katsottuna videopelaamisen ja yhteiskunnallisten rakenteiden välisien jännitteiden tuottamien haasteiden sekä ristiriitaisuuksien kanssa kamppaileminen voi haasteellisuudestaan huolimatta päätyä palvelemaan nuorten aikuisten keskuudessa Arnettin mainitsemien luonteenpiirteiden omaksumisen ja sen myötä koetun täyden aikuisuuden saavuttamisen tarkoituksia.

Maailmankatsomukseen ja elämänvalintoihin linkittyvien kysymysten ratkomisen voidaan sanoa olevan haasteellisia eri syistä: vaivattomasti ratkaistavilla ongelmilla ei välttämättä ole koettuun omavaraisuuteen johtavia vaikutuksia. Edeltävät näkökulmat antavat myös ymmärtää, että täyden aikuisuuden saavuttamiseksi nuorten aikuisten tulisi ratkoa eteen tulevat kysymykset ja haasteet itsenäisesti. On kuitenkin hankala määrittää, millaisia resursseja kullakin nuorella aikuisella on käytössään näitä kysymyksiä pohtiessaan, eivätkä tehtävää oletettavasti helpota nuoriin kohdistuvien yhteiskunnallisten odotusten sekä paineiden ristiriitaisuus tai videopelaamisen ilmiön kirjavuus. Siten videopelaamisen yksilöllisiin motiiveihin ja merkityksiin sekä niihin vaikuttaviin kontekstuaalisiin tekijöihin kohdistuva tutkimus voi osoittautua videopelaaville nuorille aikuisille merkittäväksi: tutkimus voi tarjota luvun alussa esiteltyjä yksiulotteisia diskursseja yksityiskohtaisemman tarkastelun videopelaamiseen. Samalla tutkimus esittelee, millaisia haasteita videopelaavat nuoret aikuiset kokevat sekä tarjoaa sosiologiaan ja psykologiaan nojautuvia videopelaamisen tarkastelutapoja niille lukijoille, jotka eivät itse pelaa videopeläjä.

Suomalaisen nuorisotyön näkökulmasta tehtyä videopelitutkimusta vaikuttaa nuorisotyön kentällä olevan verrattain vähän. Nuorisotutkimuksellisesta näkökulmasta toteutetun videopelitutkimuksen vähäisyys on osittain yllättävää, kun huomioidaan nuorisotyön sekä erilaisten pelien välinen ”luonnollinen”<sup>4</sup> yhteys: nuorisotyön kentällä on tutkittu nuorten vapaa-aikaa ja harrastamista, minkä lisäksi videopelaaminen on suosittua nuorten keskuudessa. Videopelaamisen yleistymisen, sen nuoriso- ja kasvatustyöhön soveltuva potentiaali sekä ilmiön ymmärtämisen tärkeys eivät ole kuitenkaan jääneet nuorisotyön kentällä huomiotta. Esimerkiksi digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke on tuottanut nuorten videopelaamista käsitteleviä materiaaleja, kuten alan toimijoille suunnatut *Nuorisotyö pelaa* (2014) ja *Nuorisotyö lanittaa* (2016) -menetelmäoppaat. Laajemmassa

---

<sup>4</sup> Nuorisotyössä sekä kasvatuksellisessa toiminnassa yleensä on pitkät perinteet erilaisten *leikkien, pelien* ja leikkimielisen *asenteen* soveltamisesta kasvatuksellisten tavoitteiden saavuttamiseksi.

kasvatuksellisessa kontekstissa Pelikasvattajien verkosto on puolestaan laatinut *Pelikasvattajan käsikirja* (2013) sekä *Pelikasvattajan käsikirja 2* (2019) -oppaat.

Omassa ajattelussani videopelaaminen näyttäytyy suosittuna ja ajankohtaisena, mutta nuorisotutkimuksen näkökulmasta alituttuna ilmiönä: videopelaaminen on maailmanlaajuisesti suosittu ilmiö ja epäilemättä osa sitä laajempia sosiaalisia, kulttuurisia ja yhteiskunnallisia todellisuuksia, kuten tutkielman teorialuvussa käy myöhemmin ilmi. Samalla näen videopelaamista käsittelevän nuorisotutkimuksen nuorten kannalta tarpeellisenä, sillä kuten johdantoluvussa on jo käynyt ilmi, sekä *nuoret* että *videopelit* ovat usein erilaisten kapeiden ja leimaavien määrittelyjen kohteena, jolloin videopelejä pelaavien nuorten kohdalla kyseiset leimaavat määrittelyt voivat olla kaksinkertaisia. Videopelaamisen ollessa merkittävä (nuoriso)kulttuurinen ilmiö, siitä tuotettu tieto on myös yksi mahdollinen väylä itse nuorten tavoittamiseen ja ymmärtämiseen digitaalisuuden läpäisemällä aikakaudellamme.

Tämän tutkimuksen kohderyhmänä ovat *viihteellisesti digitaalisia videopelejä* pelaavat nuoret aikuiset. *Viihteellisyydellä* tarkoitetaan tutkimuksessa sitä, että haastateltavien videopelaamisen ensisijainen tarkoitus on hauskanpito ja vapaa-ajanvietto, jolloin siihen ei liity vakavia taloudellisia intressejä tai elannon hankkimista kuten vaikka erilaisilla ammattivideopelaajilla (esim. e-urheilijat, videopelisuunnittelijat ja itsensä täysipäiväisesti työllistäneet videopelistriimaajat <sup>5</sup> ). *Digitaalisuudella* tarkoitetaan pelien virtuaalisia/sähköisiä ulottuvuuksia, ja videopelit tarkoittavat tässä tutkimuksessa pääasiassa tietokoneilla sekä videopelikonsoleilla pelattavia videopelejä. Käytän ilmiöstä käsitettä *videopeli*, koska se on oman näkemykseni mukaan vakiintunein termi, jolla kyseisestä ilmiöstä puhutaan julkisessa keskustelussa ja videopeliharrastajien keskuudessa.

Samalla videopelaaminen on haastateltavien itse merkitykselliseksi tunnistettu elämän osa-alue, jonka parissa he viettävät aikaa säännöllisesti, poikkeuksellisia elämäntilanteita lukuun ottamatta. Videopelaamista on siten mahdollista luonnehtia haastateltavien keskuudessa *vapaa-ajanviettotavaksi* ja *kulttuuriseksi harrastukseksi*, vaikka tutkimukseen osallistuneet haastateltavat toisinaan pelaavat videopelejä erilaisilla kokeilevilla, arkisen ja viihteellisen hauskanpidon rajoja hämärtävillä tavoilla sekä mentaliteeteilla. Videopelaaminen on siten haastateltaville tavallista ja arkista toimintaa, joka tavallisuudestaan huolimatta saa

---

<sup>5</sup> Videopelaamistaan suoratoistona sisältöpalveluun (esim. <https://www.twitch.tv/>) lähettävä henkilö.

haastateltavien keskuudessa erityisiä merkityksiä heidän yksilöllisissä konteksteissaan. Kiteytettynä videopelit ovat nuorten aikuisten keskuudessa *enemmän* kuin pelkkiä pelejä, mutta silti samalla myös *vain* pelejä<sup>6</sup>.

Nuorten aikuisten valitsemista tutkimuskohteeksi voi pitää nuorisotutkimuksessa itsestään selvänä valintana, mutta valinnanvaraa on olemassa: esimerkiksi nuorisolaki määrittelee kaikki alle 29-vuotiaat kansalaiset nuoriksi (Nuorisolaki 2016/1285, 3 §). Omassa ajattelussani alle 18-vuotiaiden nuorten videopelaamisen motiivit poikkeavat kuitenkin merkittävästä orastavan aikuisuuden elämänvaihetta elävien nuorten aikuisten videopelaamisen motiiveista: alaikäisten nuorten videopelaamista säätelevät ja ohjaavat vahvasti monet ulkoiset tekijät, kuten esimerkiksi nuorista vastuussa olevat *huoltajat* sekä *lakisääteinen oppivelvollisuus*. Sen sijaan nuoret aikuiset elävät alaikäisiin nuoriin verrattuna itsenäisempää elämänvaihetta ja ovat pääasiassa itse vastuussa videopelaamisestaan, jolloin heillä voidaan katsoa olevan enemmän valmiuksia sanoittaa videopelaamisensa motiiveja ja merkityksiä. Siten tästä ikäryhmästä on mahdollista löytää suuremmalla todennäköisyydellä esimerkiksi Lähteenmaan ”luovia ongelmanratkaisutapoja” nuoren aikuisuuden sekä yhteiskunnallisten rakenteiden ja muutosten tuottamiin haasteisiin, jotka samalla voivat tarjota välähdyksiä videopelaavien nuorten aikuisten arjesta ja orastavan aikuisuuden elämänvaiheeseen liittyvistä haasteista digitalisoituneessa nyky-yhteiskunnassamme.

Tutkimuksen avulla pyritään tuottamaan pelaajalähtöistä, nuoria aikuisia käsittelevää tietoa siitä, (1) millaisia *motiiveja* nuoret aikuiset liittävät videopelaamiseensa ja (2) millaisia *merkityksiä* nuorten aikuisten videopelaaminen saa heidän käytännöissään. Itse haastateltavien nimeämien motiivien ohella tarkastelen sitä, miten nuoret aikuiset sanoittavat nimeämiään motiiveja ja jäsentävät videopelaamiselleen antamiaan merkityksiä peilaamalla niitä erilaisia *psykologisia*, *kulttuurisia* ja *yhteiskunnallisia* selitysmalleja vasten. Haastateltavien nimeämät motiivit antavat jo itsessään runsaasti tietoa siitä, mitä videopelaaminen heille merkitsee, mutta tarkastelemalla syvällisemmin haastateltavien videopelaamisen motiiveja sekä heidän tapojaan sanoittaa niitä, on mahdollista tunnistaa mainittujen motiivien ohella erilaisia, itse videopelaamisen ulkopuolisia tekijöitä, jotka vaikuttavat sekä ohjailevat haastateltavien videopelaamiseen liittämiä merkityksiä.

---

<sup>6</sup> Erilaisten pelien kulttuurisesta *merkityksestä* ja *merkityksettömyydestä*: ks. Geertz 1973, 412–416; 452.

Tutkimuksen tarkoituksena on osallistua videopelaamista käsittelevään julkiseen diskurssiin ja antaa videopelaaville nuorille aikuisille ääni. Tarkoitukseni on korostaa, miten yksiulotteiset, yleistävät ja kategorisoivat näkemykset videopeleistä sekä niiden pelaajista harvoin tavoittavat videopelaamisen kirjavia käytäntöjä ja merkityksiä yksilön tasolla. Tämän lausuman tarkoituksena ei ole vähätellä erilaisten peliteoreettisten määritelmien ja videopelaajataksonomioiden tieteellistä arvoa, tai videopelihäiriön/riippuvuuden kaltaisen ongelman todellisuutta. Edellä mainitut, kategorisoiviin ja formaaleihin tarkastelutapoihin nojaavat näkökulmat videopeleistä ja niiden pelaamisesta ovat olleet myös tämän tutkielman lähtökohta, jonka pohjalta pyrin tuottamaan sosiologiseen ja nuorisotutkimukselliseen tutkimusotteeseen nojautuvaa laadullista tutkimustietoa ilmiöstä. Laadullinen ja määrällinen tieto eivät siten ole omassa ajattelussani toisiaan poissulkevia, vaan ne *täydentävät toisiaan*.

Keskusteltaessa videopelaamisen kaltaisen monitulkinnallisen ilmiön luonteesta tai merkityksestä yksilön tasolla, kategorisoivat ja yksiulotteiset näkemykset videopelaamisesta voivat kuitenkin luoda pelkistettyjä sekä vääristyneitä kuvia videopelaamisesta harrastuksena ja ajanvietteenä: esimerkiksi antropologi ja pelitutkija Thomas Malaby (2007) on varoittanut pelitutkijoita tekemästä liian hätäisiä johtopäätöksiä kategorisoivien teorioiden pohjalta ja kehottanut sen sijaan keskittymään ilmiön tilanteelliseen tutkimiseen. Samalla esimerkiksi pelitutkija Ivan Mosca (2016) on esittänyt, että pelitutkimuksen painopisteen tulisi siirtyä objektikeskeisestä pelien tarkastelusta kohti pelaajien tarkastelua. Keskusteltaessa videopelaamisesta yksilön tasolla olisi ensiarvoisen tärkeää tunnistaa, että videopelaaminen ei voi pelkästään saada monenlaisia muotoja, vaan erilaiset tavat hahmottaa pelaamista voivat vaihdella tilanteittain ja olla jopa päällekkäisiä. Ennen ryhtymistä keskusteluun videopelaamisesta aktiviteettina olisi tarpeellista pohtia ainakin sellaisia kysymyksiä, kuten (1) kuka, (2) mitä, (3) miten paljon, (4) millä mentaliteetilla ja (5) millaisessa kontekstissa videopelejä pelataan.

Tutkimuksen tarkastelun ulkopuolelle rajautuvat erilaiset lauta- ja korttipelit; äly- ja mobiililaitteilla pelattavat *mobiilipelit* sekä *uhkapelit*, kuten esimerkiksi Veikkauksen rahapeliautomaateilla tai verkossa pelattavat digitaaliset rahapelit. Vaikka esimerkiksi edellä mainitut mobiilipelit ovat epäilemättä digitaalisia, viihteelliseen tarkoitukseen suunniteltuja videopelejä, mobiilipelaaminen on mobiililaiteteknologian yleistymisen myötä muodostunut verrattain uusi videopelaamisen muoto, eikä minulla ole siitä samanlaista lapsuuteeni asti ulottuvaa harrastuneisuutta kuin tietokoneilla ja videopelikonsoleilla tapahtuvasta

videopelaamisesta. Valikoin siten tutkimukseen osallistuneet haastateltavat henkilökohtaisen harrastuneisuuteni ja preferenssini mukaan, minkä myötä mobiilipelaaminen rajautuu tutkimuksen tarkastelun ulkopuolelle. En ole kuitenkaan katsonut tutkimuksessani ongelmaksi sitä, jos haastateltavat toisinaan pelaavat edellä mainittuja tutkimuksen tarkastelun ulkopuolelle rajautuvia pelejä. Sen sijaan pidin tärkeänä, että haastateltavat pitävät tietokoneella ja videopelikonsoleilla tapahtuvan videopelaamisensa heille ensisijaisena ja viihteellisenä pelaamisen muotona, sekä jollakin tavalla heille itselleen merkityksellisenä toimintana ja elämän osa-alueena. Itse tutkimus perustuu laadulliseen aineistoon, joka kerättiin käyttäen teemahaastattelua.

Pintapuolisesti tarkasteltuna viihteellisesti videopelejä pelaavien nuorten aikuisten joukko saattaa vaikuttaa homogeeniseltä, mutta tarkemman tarkastelun myötä videopelaaminen paljastuu nuorten aikuisten keskuudessa huomattavan kirjavaksi ja vivahteikkaaksi ilmiöksi. Kirjavuutta videopelaamisen motiiveihin ja merkityksiin tuottavat lukuisat eri tekijät, kuten esimerkiksi erilaisten videopelien laaja kirjo; videopelaamisen yleistymisen myötä muodostunut kirjava videopelikulttuuri; videopeliteollisuus; erilaiset videopelaamisen käytännöt ja mentaliteetit; haastateltavien yksilöllisesti vaihteleva yleistasoinen sitoutuneisuus videopelaamiseen; vaihtelevat elämäntilanteet, joissa videopelejä pelataan; eri tavoin eri yksilöihin vaikuttavat yhteiskunnalliset odotukset ja paineet sekä videopelaamisen tilanteellisesti vaihteleva intensiteetti. Näin ollen haastateltujen nuorten aikuisten videopelaaminen ei ole ainoastaan yksilöllistä ja tilanteellista, vaan myös joustavaa ja mukautuvaa (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 2–3).

Tutkimuksen seuraava luku keskittyy tutkimuksen teoreettiseen viitekehykseen. Luvussa käsittelen pelin ja leikin tutkimuksen taustaa sekä pelin teoreettista määritelmää, jonka jälkeen keskityn videopelaamisen kulttuuriseen ja yhteiskunnalliseen tarkasteluun. Luvun tarkoituksena on esittää yhdenlaisia vastauksia esimerkiksi sellaisiin kysymyksiin, kuten (1) *mistä (video)pelaaminen ilmiönä juontaa juurensa*, (2) *miten pelejä voidaan teoreettisesti määritellä* ja (3) *millaisia yhteiskunnallisia sekä kulttuurisia kysymyksiä videopeleihin ja niiden pelaamiseen liittyy*. Luvussa kolme kuvaan tutkimuksen metodologisia valintoja sekä aineistoa, analyysin vaiheita ja arvioin lopulta tutkimuksen eettisyyttä sekä luotettavuutta. Luvussa neljä esittelen tutkimuksen havainnot ja luvussa viisi vedän ne yhteen sekä pohdin omia pohdintojani.

## 2 TUTKIMUKSEN TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Arkisessa ajattelussa erilaiset pelit sekä leikit voivat vaikuttaa helposti hahmotettavilta, itsestään selviltä kokonaisuuksilta. Voidaan jopa esittää, että ihmisellä on intuitiivinen taipumus tunnistaa pelejä sekä leikkiä. Johdantoluvun tarkastelu kuitenkin osoittaa erilaisten pelien ja leikkien olevan moniulotteisia ja häilyviä kokonaisuuksia, jolloin vähintään tiivistetty teoreettinen vuoropuhelu pelien ja leikkien eri ulottuvuuksista ja teoreettisista määritelmistä on tarpeen tutkielman näkökulman jäsentämiseksi.

Puhuessani tutkielmassa *peleistä* tarkoitan erilaisia pelejä/leikkejä niiden kaikissa muodoissa. Sen sijaan käsitteellä *videopeli* viitataan pääasiassa tietokoneella ja videopelikonsolilla pelattaviin digitaalisiin videopeleihin. Syyt leikin sisällyttämiseksi osaksi alaluvun 2.1 teoreettista katsausta ovat sekä kielellisiä että teoreettisia. Suomen kielessä vallitsee erottelu substantiivien peli ja leikki sekä verbien pelata ja leikkiä välillä, mutta monessa muussa suuressa eurooppalaisessa kielessä tätä samaa erottelua ei ole olemassa: esimerkiksi englannin kielessä substantiivi *game* voi tarkoittaa sekä peliä että leikkiä, kuten myös verbi *play* voi tarkoittaa pelaamista tai leikkimistä. Samankaltaisia kielellisiä piirteitä on olemassa englannin kielen lisäksi ainakin saksan, ranskan (Sotamaa 2009, 100–101) ja espanjan kielissä. Tästä huolimatta pelin ja leikin eroavaisuuksia on havaittu teoreettisella tasolla ainakin ranskan kielessä itse kielen asettamista esteistä huolimatta: esimerkiksi ranskalainen sosiologi Roger Caillois tunnisti pelaamisen/leikin olevan sekä formaalia ja sääntöpohjaista (peli) että vapaata ja strukturoimatonta (leikki). Näitä pelin ja leikin muotoja hän päätyi äidinkiелensä leksikaalisten puutteiden myötä kuvailemaan muinaiskreikasta ja latinasta lainatuilla käsitteillä *ludus* ja *paidia*. (Caillois 1958/2001, 13).

Kielten väliset leksikaaliset erot tuottavat toisinaan teoreettisia ongelmia, kun tarkastellaan englanninkielistä pelitutkimusta, joka käsittelee digitaalisten ja ei-digitaalisten pelien välisiä eroavaisuuksia: esimerkiksi Bergonsen (2017, 243) mukaan videopelejä edeltävien ”perinteisten pelien/leikkien” (eng. *traditional games*) piirteet ovat kiistatta laajasti läsnä nykyaikaisissa videopeleissä. Bergonse ei kuitenkaan tarkenna, *mitä* kyseiset perinteiset pelit/leikit hänelle tarkoittavat, jolloin jää lukijan tulkittavaksi, tarkoittaako Bergonse ”perinteisillä peleillä/leikeillä” esimerkiksi lautapelejä tai urheilulajeja; lasten kuurupiiloa tai hippaleikkejä; molempia vai kenties jotain muuta. Tarkkuudella on merkitystä, sillä Bergonsen lausumasta jää epäselväksi, viittaako hän ”piirteillä” lopulta esimerkiksi lautapeliin strategisiin piirteisiin vai leikin tuottamaan lapsenomaiseen iloon. Teoreettisen

tarkastelun pohjalta vaikuttaisi kuitenkin siltä, että ei-digitaalisia pelejä ja leikkejä käsittelevät teoriat soveltuvat osittain digitaalisen videopelaamisen tarkasteluun, kun tarkastellaan esimerkiksi pelien kulttuurisia tai psykologisia ulottuvuuksia. Lisäksi teoreettinen rajanveto digitaalisten videopelien ja ei-digitaalisten pelien sekä leikkien välille sulkisi teoreettisen tarkastelun ulkopuolelle aihepiirin klassista kirjallisuutta.

Videopeleihin keskittyvän humanistisen pelitutkimuksen kenttä on laava yhdistelmä erilaisia lähestymistapoja kuten esimerkiksi elokuva- ja televisio teoriaa, semiotiikkaa, kirjallisuuden teoriaa, tietojenkäsittelytieteitä, interaktiivisuutta, identiteettiteoriaa, ludologiaa, mediateoriaa, narratologiaa, postmodernismia, estetiikkaa, psykologiaa ynnä monia muita (Wolf & Perron 2003, 2). Tutkimuskentän ollessa näin monimuotoinen tutkijan voi olla haastavaa hahmottaa omaa paikkaansa pelitutkimuksen kentällä. Hahmottaakseni omaa tutkimuksellista näkökulmaani olen käyttänyt Egenfeldt-Nielsenin, Smithin ja Toscan (2013) erilaisia lähestymistapoja erittelevää taulukkoa (Taulukko 1), jolla he ovat pyrkineet luomaan Wolfin ja Perronin listausta systemaattisemman, joskin yleistasoisemman jaottelun erilaisista mahdollisista lähestymistavoista pelien tutkimiseen.

Tutkimuksen kohde	Yleisiä tutkimusmenetelmiä	Teoreettinen inspiraatio	Yleinen mielenkiinto
Peli	Tekstuaalinen analyysi	Kirjallisuustiede, elokuvatutkimus	Suunnitteluvalinnat, merkitys
Pelaaja	Havainnointi, haastattelu, kyselytutkimus	Sosiologia, etnografia, kulttuuritutkimus	Pelien käyttötarkoitukset, peliyhteisöt
Kulttuuri	Haastattelu, tekstuaalinen analyysi	Kulttuuritutkimus, sosiologia	Pelit kulttuurisina objekteina, pelit osana mediaekologiaa
Ontologia	Filosofinen pohdinta	Useita, esim. filosofia, kulttuurihistoria, kirjallisuuskritiikki	Pelien ja pelaamisen loogiset/filosofiset perustat
Metriikka	Tallennetun datan tilastollinen analyysi	Ohjelmistokehittäminen, käyttäytymispsykologia	Pelisuunnittelu

Taulukko 1. Näkökulmia videopelien tieteelliseen tarkasteluun (Egenfeldt-Nielsen ym. 2013, 10). Vapaa suomennos.

**Peliä** analysoivassa lähestymistavassa on tarkoitus tarkastella itse peliä systeemisenä artefaktina ja/tai tuotteena. Kohteena voivat olla sekä analogiset että virtuaaliset pelit ja analyysille tyypillisiä mielenkiinnonkohteita ovat esimerkiksi pelin esteettiset ulottuvuudet sekä pelin sisäiset mekaniikat ja rakenteet. **Pelaajaa** analysoivat lähestymistavat keskittyvät

pelaajiin, jolloin analyysi voi keskittyä sellaisiin kysymyksiin kuten, miten pelaajat soveltavat pelejä tietoa välittävänä mediumina tai miten pelit soveltuvat sosiaaliseen kanssakäymiseen. **Kulttuuriin** keskittyvä tutkimus voi tarkastella esimerkiksi millaisia vuorovaikutussuhteita pelien ja laajemman kulttuurisen kontekstin välillä vallitsee, jolloin mielenkiinnon kohteena voivat olla esimerkiksi videopelieihin linkittyvät mediapaniikit sekä videopelaamisen julkiset diskurssit. **Ontologia** tarkastelee pelien filosofisia perusteita ja se voi pyrkiä tuottamaan esimerkiksi yleisiä, kaikkia pelejä koskevia väittämiä peleistä tai lisäämään ymmärrystä fiktion ja pelaajan välisestä suhteesta. **Metriikka** puolestaan voidaan liittää pelaajiin kohdistuvaan määrälliseen tutkimukseen, jota hyödynnetään usein esimerkiksi pelisuunnittelussa. (Mt., 10).

Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca huomauttavat, että heidän taulukkonsa esittelee vain yleisiä trendejä. Käytännössä tutkimus kuitenkin keskittyy harvoin vain yhdelle heidän mainitsemistaan osa-alueista ja pyrkii usein laaja-alaisempaan tarkasteluun omaksumalla ja yhdistelemällä eri näkökulmia (mt., 11). Tämän tutkielman tavoitteet keskittyvät taulukoiduista tutkimuskohteista pääasiassa **pelaajaan**, joskin tutkimuksen sivuaa kaikkia edellä mainittuja pelitutkimuksen osa-alueita, metriikkaa lukuun ottamatta.

Tutkimuksen näkökulma rakentuu *toimijaverkkoteoriaan* (ks. esim. Hassard & Law 1999; Latour 2005) nojautuvan ajattelun varaan, jossa videopelaamista ei tarkastella sitä ympäröivistä ilmiöistä irrallisena tai eristäytyneenä aktiviteettina vaan moniulotteisena, muuntuvien ja dynaamisten suhteiden verkostona, joka muodostaa erilaisia heterogeenisiä yhteyksiä muihin sitä ympäröiviin ilmiöihin. Nuoria aikuisia puolestaan hahmotetaan monimuotoisia yhteyksiä rakentavina *toimijoina* näissä verkostoissa. Videopelaamista tarkastelleet sosiologit Daniel Muriel ja Garry Crawford (2018) ovat tehneet samankaltaista, joskin näkökulmallisesti ja teoreettisesti huomattavasti laiveampaa tutkimusta videopelaamisesta teoksessaan *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, joka on toiminut merkittävänä teoreettisena inspiraationa ja lähdekirjallisuutena tutkielman alaluvulle 2.2.

## 2.1 Katsaus pelitutkimuksen taustaan ja pelin teoreettiseen määritelmään

Vaikka videopelieihin keskittyvä pelitutkimus on vielä suhteellisen uusi ja muotoutuva tieteenhaara, pelin ja leikin tutkimus on tutkimuskenttänä laaja ja monitieteellinen kokonaisuus, jolla on nykyaikaisen videopelaamisen näkökulmasta katsottuna yllättävän

kauas ulottuvat historialliset juuret. Erilaiset pelit ja leikit ovat kuitenkin olleet kirjavissa muodoissaan osana ihmisten kulttuuria jo vuosituhansia (ks. esim. Peterson 2012) ja ne jopa edeltävät kulttuuria, kuten hollantilainen kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga teoksensa *Homo Ludens* (1938/1949) avaussanoissa ytimekkäästi toteaa:

*”Leikki on vanhempaa kuin kulttuuri, sillä kulttuuri, miten vaillinaisesti määriteltyinä tahansa, on aina edellyttänyt ihmisten yhteisöä, eivätkä eläimet ole jääneet odottelemaan, että ihminen opettaisi heille heidän leikkinsä.”* (Suomennos Markus Okkonen)

Pontta väitteille pelien ja leikkien muinaisesta sekä luonnollisesta alkuperästä antavat havainnot pelaamisen ja leikkimisen kaltaisesta toiminnasta eläinkunnan edustajien käyttäytymisessä (esim. Bekoff & Byers 1998; Burghardt 2005; Groos 1898/2014), jonka myös jokainen koiransa kanssa palloa heiteltyt koiranomistaja voi itse empiirisesti todeta<sup>7</sup>. Peliä ja leikkiä biologisina adaptaatioina tarkastelevien näkökulmien ohella pelin ja leikin aspekteja on tunnistettu myös ihmisten käyttäytymisen alueilla, joita ei tyypillisesti yhdistetä pelaamiseen tai leikkiin, kuten esimerkiksi sodankäynnissä, kielessä ja taiteessa (esim. Huizinga 1938/1949, 89; 119; 158). Todisteet pelin ja leikin muinaisuudesta eivät myöskään rajoitu ainoastaan käyttäytymistä analysoivien tutkijoiden näkökulmallisiin tulkintoihin ihmisten tai eläinten toiminnasta, vaan erilaiset muinaiset lautapelit, kuten todennäköisesti nykyisen Lähi-idän alueelta kotoisin olevat *mancala* -pelit (yleisnimitys) sekä kiinalaista alkuperää oleva *go* (*wei-qi*) ovat säilyneet fyysisinä artefakteina tähän päivään asti vuosituhansien takaa (Parlett 1999, 168; 216–217).

Muodollisesti ensimmäisten videopelien voidaan katsoa ilmestyneen 1950-luvulla, joskin kyseiset ”videopelit” olivat aikansa alkeellisilla tietokoneilla toimivia shakkiohjelmistoja, joiden toiminta pohjautui karkeisiin algoritmeihin. Matemaatikko ja tietojenkäsittelytieteiden pioneeri Alan Turing sekä matemaattinen ekonomisti David Champernowne olivat ensimmäisiä henkilöitä, jotka yhdessä suunnittelivat edellä mainitun kaltaisen shakkiohjelmiston nimeltä *Turochamp* vuonna 1948<sup>8</sup> (Copeland & Turing 2004, 563–564;

---

<sup>7</sup> Ihmisen jalostaman eläimen kohdalla leikin/pelaamisen luonnollinen alkuperä voidaan kyseenalaistaa, mutta leikkiä/pelaamista ilmenee myös luonnonvaraisten eläinten käyttäytymisessä: Burghardtin mukaan jopa 80 % istukallisista nisäkkäistä leikkii/pelaa (Burghardt 2005, 191).

<sup>8</sup> Turing ja Champernowne eivät saaneet ohjelmistoaan toimimaan ennen Turingin kuolemaa, sillä aikakauden tietokoneiden laskentateho ei riittänyt algoritmien laskemiseen. Turing kuitenkin todisti ohjelmiston toimivuuden pelaamalla ottelun shakkia imitoiden Turochampia: pelatessaan Turing laski ohjelmiston laskutoimitukset tietokoneen puolesta itse paperille.

Donovan 2010, 4–5). Teknologinen kehitys ei kuitenkaan ollut vielä kypsä videopelaamisen viihdemuotoiselle yleistymiselle. Ensimmäiset kaupallisesti menestyneet videopelit, kuten esimerkiksi laajasti tunnettu ja kulttuurisesti merkittävä pöytätennisvideopeli *Pong* (Atari 1972), ilmestyivät 1970-luvun alkupuolella ja vasta Pongin pelihalleissa saavuttama merkittävä kaupallinen menestys johti kotona pelattavan *Pong* -videopelikonsolin kehittämiseen, jota voidaan pitää kotona tapahtuvan videopelaamisen lähtöpisteenä (Donovan 2010, 25–26; 29; 36). Globaalisti suosituksi ja yhteiskunnallisesti merkittäväksi viihteen muodoksi videopelaamisen voidaan puolestaan katsoa kasvaneen 1980 ja 1990-lukujen aikana (Donovan 2010, 81; 111; 125; 153; Kirkpatrick 2015). Muutaman viimeisen vuosikymmenen teknologisen ja pelisuunnittelullisen kehityksen siivittämänä videopelaaminen on vakiintunut asemansa monimuotoisena sekä suosittuna viihteenmuotona ja aktiviteettina ympäri maailmaa.

Videopelaamisen kasvaneen suosion myötä myös videopeleihin keskittyvä pelitutkimus on vakiinnuttanut asemaansa varteenotettavana tieteenhaarana. Tähän ovat vaikuttaneet ainakin videopelien valtavirtaistumisen, teknologinen kehitys ja videopeliteitellisuuden globaali kukoistaminen (Rutter & Bryce 2006, 4–6), joiden yhdessä voidaan katsoa muokanneen vallitsevia asenteita hyväksyvämmäksi videopeleihin keskittyvää tutkimusta kohtaan. Suomessa näkemysten videopeleistä sekä niiden tutkimisesta voidaan katsoa muuttuneet yleisesti hyväksyvämmiksi viimeistään *Angry Birds*in (Rovio Entertainment Oy 2009) ja *Clash of Clans*in (Supercell Oy 2012) saavuttaman merkittävän suosion ja kaupallisen menestyksen myötä. Esimerkkinä kyseisten videopelien asenteita muokkaavista vaikutuksista voidaan mainita edeltävien yhtiöiden maksamat yhteisöverot<sup>9</sup>, joiden huomattavia yhteiskunnallisia vaikutuksia on hankala kiistää edes videopelejä vastustavien tahojen keskuudessa. Erityisen tärkeää on mainita myös tutkijoiden pitkäjänteinen työ tutkimusalansa teoreettisen kivijalan rakentamiseksi.

Nyky-yhteiskunnassa videopelien on myös havaittu muovaavan niitä ympäröivää kulttuuria ja yhteiskuntaa (esim. Raessens 2006; Mäyrä 2017), minkä ohella pelillisen ja leikkimielisen asennoitumisen on havaittu nousevan merkittävämmäksi jälkimodernissa yhteiskunnassa jo ainakin 1990-luvulta lähtien (Bauman 1995, 98–99). Sosiologi Zygmunt Baumanin (2005) mukaan kuluttajavalinnoista on myös muodostunut nyky-yhteiskunnassa kansalaisille yksi

---

<sup>9</sup> Vuonna 2016 kiinalainen Tencent-yhtiö osti Supercell Oy:n osake-enemmistön. Kauppaa varten perustetun Kahon 3 Oy:n ja Supercell Oy:n Suomeen maksamat yhteisöverot olivat kyseisenä vuonna yhteensä yli 855 miljoonaa euroa (Uusi Suomi 27.10.2017; Verohallinto 2016, 3598; 6114).

keskeisimmistä tavoista jäsentää identiteettiä (mt., 23–26; Muriel & Crawford 2018, 147), jolloin videopelejä voidaan niiden merkittävän suosion ja kulttuurisen aseman myötä pitää vähintäänkin yhtenä digitaalisen aikakautemme tärkeimmistä kulttuurisista tuotteista (Kirby 2009, 167). Tutkimalla videopelejä meidän on siten mahdollista lähestyä joitakin nyky-yhteiskuntamme kohtaamistamme merkittävistä muutoksista ja haasteista (Muriel & Crawford 2018, 3–4).

Ei ole yllättävää, että erilaisten pelien monimuotoisuuksien edessä alan tutkijat ovat joutuneet käymään runsaasti teoreettista vuoropuhelua siitä, *mitä pelit oikeastaan ovat*. Pelin määritelmää voidaan luonnehtia yhdeksi pelitutkimuksen keskeisimmistä kysymyksistä, sillä yhden ilmiön tarkasteluun keskittyvällä tutkimuskentällä kyseisen ilmiön määritelmillä on ymmärrettävästi huomattavia vaikutuksia koko pelitutkimuksen tieteenalaan.

Erilaisten formaalien teoreettisten määritelmien voidaan katsoa olevan tarpeellisia pelitutkimuksessa tai millä tahansa humanistisella tieteenalalla: laajoja sekä moniulotteisia kokonaisuuksia sisältävissä humanistisissa tieteissä ne voivat tarjota alan opiskelijoille ja tutkijoille selkeitä kiintopisteitä, joiden päälle he voivat rakentaa ymmärrystään tutkittavasta ilmiöstä. Samalla formaalit teoreettiset määritelmät voivat kuitenkin olla myös toisinaan ongelmallisia, kuten käy epäsuorasti ilmi johdantoluvussa esitellyistä videopelaamisen ristiriitaisista representaatioista: tuottaakseen erilaisia näkökulmia tutkittavasta ilmiöstä, erilaiset tieteelliset määritelmät rajaavat sekä pelkistävät tutkittavaa ilmiötä, mikä voi toisinaan aiheuttaa ristiriitoja teorian ja empirian, tai erilaisten teoreettisten näkökulmien välille. Pelitutkijat Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca (2013) havainnollistavat tätä subjektiivisen näkökulman ongelmaa ytimekkäästi peilaamalla erilaisten videopelien välisten eroavaisuuksien tarkastelua ihmisten välisten eroavaisuuksien tarkasteluun: esimerkiksi antropologi voi olla taipuvaisempi pitämään ihmisiä erilaisina, kun taas biologilla voi olla taipumus pitää ihmisiä samanlaisina (mt., 46). Paradoksaalisesti näkökulmat ovat toistensa polaarisia vastineita ja loogisesti poissulkevia, mutta yhtä aikaa omissa tieteellisissä ja teoreettisissa viitekehyksissään valideja.

Objektiivisissa määritelmissä myös itse kieli voi luoda tieteenfilosofisia haasteita, sillä sanoja voidaan *tulkita* eri tavoin. Esimerkkinä tästä ongelmasta voidaan käyttää Katie Salenin ja Eric Zimmermanın (2004) laveaa pelin teoreettista määritelmää ”*pelii on systeemi, jossa pelaajat osallistuvat sääntöjen määrittämään keinotekoiseen konfliktiin, mikä johtaa*

*kvantifioitavaan lopputulokseen*” (mt., 16). Laveasti tulkittuna tällä määritelmällä voidaan kuvailla karkeasti laajaa joukkoa erilaisia toimintoja, joita ei ensisijaisesti pidetä peleinä, kuten vaikka poliitikon pyrkimyksiä tulla valituksi eduskuntaan tai nuoren aikuisen pyrkimystä valmistua yliopistosta. Määritelmässä käytetään myös monikkomuotoista ilmaisua pelaajat, jolloin se sulkee implisiittisesti ulkopuolelleen yksin pelattavat pelit, kuten yleisesti peliksi tunnistetun *pasianssi* -korttipelin.

Itävaltalais-englantilainen filosofi Ludwig Wittgenstein (1953/1974) lähestyi tätä ilmiön objektiivisesti tarkan teoreettisen määrittelyn tieteenfilosofista ja kielellistä ongelmaa käyttäen esimerkkinä juuri peliä (mt., 3). Wittgensteinin mukaan kykenemme korkeintaan toteamaan, että erilaisten pelien välillä vallitsee *perheyhtäläisyys* (eng. *family resemblance*). Tällä Wittgenstein tarkoittaa sitä, että kuten eri perheenjäsenten välillä voidaan katsoa olevan erilaisia periytyviä ulkonäkötekijöitä ja muita yhdistäviä ominaisuuksia, myös eri peleillä on erilaisia yhdistäviä tekijöitä ja ominaisuuksia, jotka kuitenkin eivät esiinny absoluuttisesti kaikissa tarkasteltavan joukon yksilöissä (Wittgenstein 1953/1974, 32; Aarseth 2011, 52). Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että teoreettiseen tarkkuuteen ja objektiivisuuteen tähtäävät määritelmät olisivat tieteellisesti arvottomia<sup>10</sup> tai että pelit itsessään olisivat liian monimutkainen ilmiö määriteltäväksi. Esimerkiksi pelejä ja niiden filosofiaa tutkinut Oliver Laas (2017) on todennut, ettei Wittgensteinin tarkoitus ollut sanoa universaalien ja objektiivisen pelin määritelmän olevan tieteenfilosofinen mahdottomuus, vaan että pelit voidaan määritellä eri tavoin eri asiayhteyksissä suhteessa tavoitteisiinsa ja sitoumuksiinsa (mt., 92). Tällöin olennaista ilmiön määrittelyssä on itse määrittelyprosessi ja sen kytkeminen kontekstuaaliseen viitekehykseen, ei pelkkä määrittelyprosessin lopputulema.

Sama ongelma on inspiroinut myös Tampereen yliopiston pelitutkija Jaakko Stenrosia (2017), joka on meta-analyttisessä artikkelissaan rakentanut peleistä kiinnostuneille tutkijoille tarkoitettua teoreettisen työkalun sopivan pelin määritelmän laatimiseksi. Artikkelillaan Stenros pyrkii samalla osoittamaan, että oletus pelin määrittelyprosessin mahdottomuudesta ei pidä täysin paikkaansa ja että tutkijan tulisi teoreettisen määritelmien tarkastelun kautta pyrkiä selkeyttämään edes itselleen, millaisten ontologisten taustaolettamusten varaan hänen näkemyksensä peleistä rakentuu (mt., 515). Artikkelissaan yli 60 pelin teoreettista määritelmää tarkastellut Stenros on muodostanut meta-analyysinsä pohjalta kymmenen

---

<sup>10</sup> Teoreettinen vuoropuhelu erilaisista pelin määritelmistä voi palvella erityisesti tutkijoiden keskuudessa ymmärrystä lisäävänä *hermeneuttisen kehän* muodostamisen tarkoituksia (ks. esim. Arjoranta 2014).

teoreettista kiintopistettä, jotka ovat tunnistettavissa analysoiduista pelin määritelmistä ja alleviivaavat siten merkittävimmät erot sekä yhtäläisyydet eri määritelmien välillä. Stenrosin tunnistamat kymmenen teoreettista kiintopistettä ovat (1) säännöt, (2) tarkoitus ja funktio, (3) aktiviteetti vai systeeminen artefakti, (4) erillään vai yhdessä, (5) pelaajan rooli, (6) (epä)tuotteliaisuus, (7) kilpailu ja konflikti, (8) tavoitteet ja päämäärät, (9) konstruktio ja kategoria sekä (10) johdonmukaisuus/koherenssi. Tutkija voi siten muodostaa omiin tarpeisiinsa soveltuvan tyydyttävän tarkan määritelmän pelille antamalla omat vastauksensa Stenrosin määrittämien teoreettisten kiintopisteiden tuottamiin kysymyksiin. (mt., 499).

Ilmiön objektiivisen määrittelemisen tieteenfilosofisten ja kielellisten haasteiden edessä toiset tutkijat ovat ehdottaneet, ettei formaalien määritelmien luominen peleille ole edes tarpeen, sillä tieteenfilosofisten ongelmien voidaan katsoa koskevan ainoastaan tutkijoita, eikä esimerkiksi itse pelaajia, jotka kykenevät usein tunnistamaan pelin intuitiivisesti, eikä pelin universaalien, formaalien määritelmän puute rajoita pelien pelaamista, tutkimista tai niistä keskustelemista (Aarseth 2014, 492). Ongelman ratkaisuksi on myös ehdotettu hyvin avoimia määritelmiä pelille, kuten *”peli on mikä tahansa asia, joka nimetään yleisessä keskustelussa peliksi”* (Elias, Garfield & Gutschera 2012, 6) tai Aarsethin (2011, 54) hiukan rajatumpi, pragmaattisen lavea määritelmä *”pelit ovat fasilitaattoreita, jotka strukturoivat pelaajakäyttäytymistä ja joiden ensisijainen tarkoitus on viihde”*.

Edeltävän teoreettisen vuoropuhelun myötä on aiheellista kysyä, onko objektiivisen tarkan teoreettisen videopelin määritelmän muotoileminen olennaista tässä tutkimuksessa. Esimerkiksi pelitutkija Gordon Callejan (2011, 7) mukaan videopelit ovat monimutkainen sosiaalinen ilmiö, joka välttelee erilaisia holistisia kategorisointeja. Kelvollisen määritelmän luominen videopelille olisi toki mahdollista esimerkiksi esittelemällä omat tutkimukselliset valinnat Stenrosin esittämiin teoreettisiin kiintopisteisiin, joskin näin teoreettisista lähtökohdista muodostettu määritelmä painottuisi todennäköisesti teoreettiseen ja objektiiviseen tarkkuuteen, kuin ymmärrystä lisäävään hedelmällisyyteen.

Tehdessään tieteellistä tutkimusta tutkijan on tehtävä arvovalintoja suhteessa tutkimuksen tavoitteisiin ja tieteenalansa sitoumuksiin. Yhteiskuntatieteellisessä, nuorten aikuisten videopelaamiseen motiiveja ja merkityksiä tarkastelevassa laadullisessa tutkimuksessa olen siten taipuvaisempi painottamaan yleistajuista, laveaa ja ”teoreettista liikkumavaraa” sallivaa määritelmää tiukasti rajatun teoreettisen määritelmän sijaan. Videopelit olisi siten

mahdollista määritellä laueasti esimerkiksi edellä mainittujen Eliasien, Garfieldin ja Gutscheran (2012) tai Aarsethin (2011) määritelmien mukaan. Kun tällaisen määritelmän yhteydessä esiteltäisiin tutkimuksen tarkastelun ulkopuolelle rajautuvat digitaalisen pelaamisen muodot ja nimetään tutkimukseen osallistuneiden haastateltavien mainitsemat videopelit tarkalleen, olisi jo mahdollista muodostaa tyydyttävästi rajattu ja yleistajuisempi näkemys siitä, mitä videopelillä tässä tutkimuksessa tarkoitetaan.

Näin laueaa määritelmää on kuitenkin mahdollista vielä tarkentaa yhdistämällä siihen johdantoluvussa mainittuja videopelien sekä niiden pelaamisen harrastuksellisia, kulttuurisia ja vapaa-ajan viettoon linkittyviä ulottuvuuksia. Videopelaamisen ilmiötä voidaan siten tutkia sosiologisella otteella kulttuurisena harrastuksena ja vapaa-ajanviettotapana sen yhteiskunnallisissa viitekehyksissä, jolloin se asettuu mielekkäällä tavalla johdantoluvussa esiteltyyn *orastavan aikuisuuden* elämänvaiheeseen sekä sen myötä nuorisotutkimuksen tavoitteisiin ja sitoumuksiin (ks. Kiilakoski & Honkatukia 2018, 10). Humanistisissa tieteissä kulttuurin käsite on laaja ja monimerkityksinen, mutta tässä tutkielmassa videopelikulttuurilla tarkoitetaan interaktiivisen median professori Frans Mäyrän (2008) kuvailemaa *merkitysten järjestelmää, joka perustuu samoja videopelejä pelanneiden yksilöiden jaettujen kokemusten ja oppimisen kerroksille* (mt., 13; 19). Tutkielmassa ”samoilla videopeleillä” tarkoitetaan laueasti samoilla laitteilla (tietokoneella ja videopelikonsoleilla) pelattavia videopelejä, jolloin tutkimukseen osallistuneet haastateltavat osallistuvat pääasiassa valtavirtaiseen ja itsensä vahvasti vakiinnuttaneeseen tietokone- ja konsolivideopelikulttuuriin<sup>11</sup>. Itse videopelejä tarkastellaan puolestaan pääasiassa digitaalisina ja kulttuurisina tuotteina, jotka ovat osittain verrattavissa muihin suosittuihin kulttuurisiin tuotteisiin, kuten elokuviin, kirjoihin ja musiikkiin, mutta samalla videopelit eroavat osittain edeltävistä tuotteista esimerkiksi niiden interaktiivisuuden vuoksi.

Näkökulmaa, jossa videopelaamista tarkastellaan vapaa-ajan viettönä ja harrastuksena voidaan vielä täydentää yleistasoilla motivaatiopsykologian teorioilla, joiden mukaan videopelit voivat tarjota videopelaajille monen muun tavanomaisen harrastuksen tavoin ihmisen psykologista hyvinvointia ylläpitäviä (1) sosiaalista kanssakäymistä ja kokemuksia yhteenkuuluvuudesta; (2) saavutuksen tunteita ja kokemuksia kyvykkyydestä sekä (3) tunnetta elämänhallinnasta, tekemiseen uppoutumisesta ja eskapismista (Ryan, Rigby &

---

<sup>11</sup> Jos sellaisesta voidaan edes puhua: esimerkiksi tiedotusopin professori Mia Consalvo (2007, 3–4) esittää, että tietyn videopelin tai videopelilaitteella tapahtuvan videopelaamisen rajaaminen omaksi alakulttuurikseen on liian jäykkä tapa tarkastella videopelaamisen ilmiötä käytännön tasolla.

Przybylski 2006; Yee 2006). Kun lopuksi huomioidaan vielä, ettei videopelikulttuuriin kuulumisella tai osallistumisella ole samanlaisia yksilön yhteiskunnallista asemaa perusteellisesti määrittäviä ominaisuuksia kuin esimerkiksi perinteiseen etniseen kulttuuriin kuulumisella (Mäyrä 2008, 23) ja että videopelaamisen motiivit voivat olla sekä itseisarvoisia että välineellisiä (Ryan, Rigby & Przybylski 2006), videopelaaminen voidaan yleisesti mieltää viihteelliseksi ja kulttuuriseksi harrastukseksi sekä vapaa-ajanviettotavaksi, joka voi saada monenlaisia, yksilöllisesti mukautuvia muotoja ja merkityksiä suhteessa laajempiin henkilöhistoriallisiin, kulttuurisiin ja yhteiskunnallisiin viitekehyksiin. Näihin näkökulmiin sekä aikaisemmin mainittuun Aarsethin (2011, 54) pragmaattiseen määritelmään nojautuva määritelmä videopelille voitaisiin siten esittää tiivistettynä seuraavassa muodossa:

Videopelit ovat pelaajan käyttäytymistä fasilitoivia digitaalisia kulttuurisia tuotteita ja artefakteja, joiden pelaaminen saa harrastuksellisia, kulttuurisia ja vapaa-ajan viettoa muistuttavia piirteitä videopelaajien käytännöissä.

## 2.2 Videopelaaminen uusliberalismin viitekehyksessä

Aikaisemmassa luvussa olen käynyt teoreettista keskustelua videopelin teoreettisesta määritelmästä ja päätenyt tarkastelemaan videopelejä kulttuurisina tuotteina ja artefakteina. Tässä alaluvussa keskityn puolestaan tarkastelemaan sosiologisesta näkökulmasta, millaisia keskusteluja videopelaamiseen liittyy, kun videopelejä tarkastellaan kulttuurisina artefakteina sekä tuotteina, ja videopelaamisen aktiviteettia pidetään kulttuurisena harrastuksena sekä vapaa-ajanviettotapana. Näkemykseni mukaan videopelaamisen aihepiirissä nämä keskustelut ovat nuoren aikuisuuden elämänvaiheen kannalta keskeisiä.

Keskusteltaessa videopeleistä kulttuurisina tuotteina tai tietoa välittävänä mediumina, yksi keskeinen esiin nouseva ominaisuus videopeleissä on niiden *interaktiivisuus*. Esimerkiksi pelitutkija Gordon Calleja (2011) on tutkinut teoksessaan *In-game: From Immersion to Incorporation* yksityiskohtaisesti pelaajan roolia sekä asemaa videopeleissä ja hän esittää, että pelatessaan videopelejä pelaaja ei ole ennalta määrätyn mediatuotteen passiivinen kuluttajan, vaan videopelien interaktiivisuuden myötä hän on pelikokemuksensa luomiseen aktiivisesti osallistuva *toimija* (mt., 56).

Vaikka videopelien interaktiivisuus ei omasta mielestäni tee niistä tietoa välittävänä mediumina tai kulttuurisena tuotteena ylivertaisia, se mahdollistaa joidenkin asioiden ilmaisemisen ja välittämisen tehokkaammin kuin toiset mediumit (esim. maalaus, elokuva)

sekä luo videopelaajalle huomattavan kirjon mahdollisuuksia erilaisille toisistaan poikkeaville tavoille pelata/kuluttaa videopelejä. Samalla videopelaaminen on kirjava sosiokulttuurinen ilmiö, joka kietoutuu osaksi laajempia sosiaalisia, yhteiskunnallisia ja kulttuurisia viitekehyksiä erilaisilla mutkikkailta tavoilla. Esimerkiksi videopelejä tutkinut sosiologi Garry Crawford (2012) esittää, ettei videopelaaminen ole vain pelaamista, vaan se on samalla myös esimerkiksi muistojen, unelmien, keskustelujen, kokemusten, identiteettien, ystävyyksien ja taiteen lähde (mt., 143).

Mediatutkimuksen professori ja sosiologi T.L. Taylor (2009) on puolestaan vienyt ajatusta videopelaamisen moniulotteisista yhteyksistä vielä pidemmälle huomioimalla, miten videopelit ja niiden pelaaminen kokonaisuudessaan muodostuvat esimerkiksi teknologisten järjestelmien sekä ohjelmistojen; materiaalsen maailman; virtuaalisen pelitilan; peligenrejen ja niiden historioiden; pelaajayhteisöjen ja niiden käytäntöjen; pelaajien henkilöhistorioiden; pelejä ja pelaamista muokkaavien institutionaalisten rakenteiden sekä laajemman, omia käsitteellisiä viitekehyksiä omaavien ympäröivien kulttuurien välisestä kirjavista vuorovaikutussuhteista (mt., 332). Tällaisesta moniulotteisesta näkökulmasta videopelaamisen ilmiötä voidaan kokonaisuutena tarkastella laveana *vuorovaikutusjärjestelmällisenä kokoonpanona* (Taylor 2009), tai esimerkiksi filosofi Michel Foucault'n (Foucault & Gordon 1980) termein *dispositiivina* (*dispositif*):

”Mitä minä yritän ilmaista tällä termillä, on ensinnäkin erittäin heterogeeninen kokonaisuus, joka koostuu diskursseista, instituutioista, arkkitehtonisista muodoista, sääntelypääöksistä, laeista, hallinnollisista toimenpiteistä, tieteellisistä lausunnoista, filosofisista, moraalisisista ja filantrooppisista ehdotuksista – tiivistetysti niin sanottu, kuin sanomaton. Nämä ovat dispositiivin<sup>12</sup> elementit. Dispositiivi itsessään on suhdejärjestelmä, joka voidaan muodostaa näiden elementtien välille.” (Foucault & Gordon 1980, 194, suomennos Markus Okkonen).

Foucault'n näkökulmasta tarkasteltuna erilaisista tietynlaisella tavalla yhteen sopivista elementeistä koostuvan rakenteen määrittelemine ei ole olennaista, vaan tärkeämpää on tunnistaa näiden elementtien välisten yhteyksien ja vuorovaikutussuhteiden *luonne*. Tärkeää on myös huomioida näiden elementtien positio suhteessa muihin elementteihin ja kyseisistä

---

<sup>12</sup> Englanninkielisessä sitaatissa käytetään dispositiivin käsitteen sijaan termiä ”laite/järjestelmä” [eng. *apparatus*], mikä on yleinen englanninkielinen käännös Foucault'n dispositiivin käsitteelle (Muriel & Crawford 2018, 65).

elementeistä muodostuneen ilmiön tilapäisyys, sillä dispositiivin elementtien positiot ovat muuntuvaisia (Foucault & Gordon 1980, 195). Dispositiivi itsessään on tiettyjen valta–tieto–suhteiden tuotos, mutta samalla myös tuottaa itsessään näitä samoja suhteita, mitkä edellyttävät ”tietynlaista voimien suhdanteiden manipuloimista joko kehittämällä niitä tiettyyn suuntaan, estämällä ne, vakauttamalla niitä, hyödyntämällä niitä jne.” (mt., 196). Tällä prosessilla on puolestaan strateginen funktio, sillä dispositiivi syntyy aina vastaamaan ”kiireelliseen tarpeeseen” (mt., 195). (Muriel & Crawford 2018, 65–66).

Tällainen videopelaamisen tarkastelutapa voi selittää, miksi (video)pelit pyrkivät välttelemään holistisia kategorisointeja; miksi pelit voivat saada monenlaisia muotoja, dynamiikkoja ja ilmiöitä pelaajien käytännöissä sekä miten pelien representaatiot ja pelaajien kokemukset näistä representaatioista voivat olla sekä ristiriitaisia, että vaihtelevia. Videopelaaja voi esimerkiksi pelata videopeljä rentoutuakseen tai kokeakseen itsensä kyvykkääksi yhteiskunnassa, joka ei tarjoa näitä samoja kokemuksia yhtä helposti kuin videopelit; edeltävän videopelaamisen avulla tapahtuvan viihteellisen eskapismien myötä kokea itsensä osittain kyvyttömäksi yhteiskunnallisten odotusten edessä; tunnistaa videopelaamisen koetun ongelmallisen tilanteen osatekijäksi ja lopulta mukauttaa omia videopelaamisen käytäntöjään tai priorisoida ajankäyttöään eri tavoin. Yksilön näkökulmasta tarkasteltuna videopelaaminen alkaa muistuttaa hänen arjessaan ja elämässään osittain orgaanisesti soljua, muuntuva ja mukautettavissa olevaa systeemiä kokonaisuutta, jonka yleinen sekä tilapäinen muoto on hahmotettavissa. Samaan aikaan systeemin sisällä muodostuvista dynamiikoista, itse systeemin rajapinnoista tai sen kokonaisuuden representaatioista voi olla haastavaa löytää pysyvyyttä.

Edeltäviin havaintoihin sekä toimijaverkkoteoriaan nojautuva tarkastelu tarjoaa näennäisen rajattoman valikoiman erilaisia aihepiiriin linkittyviä tutkittavia ulottuvuuksia sekä näkökulmia, vaikka videopelaamista tarkasteltaisiin vain kulttuurisena harrastuksena, vapaa-ajanviettotapana tai dispositiivina. Elämän monimuotoisuuden kokoaminen yhteen tutkielmaan on ilmeisen mahdoton tehtävä, mutta *jälkimodernin yhteiskunnan ja orastavan aikuisuuden* viitekehyksissä yksi merkittävä, Lähteenmaan (2000) ”luovaa ongelmanratkaisua” vaativa yhteiskunnallisten rakenteiden ja muutosten tuottama haaste voidaan paikantaa yhteiskunnassa vallitsevasta *uusliberalismin* aatteesta sekä sen poliittisista rationaliteeteista. Tarkasteltaessa videopelaamista uusliberalismin viitekehyksessä siihen

voidaan katsoa linkittyvän runsas joukko laajoja sekä moniulotteisia kysymyksiä esimerkiksi *vallankäytöstä, vapaudesta, vastuusta, eskapismista ja toimijuudesta*.<sup>13</sup>

Vaikka uusliberalismin historialliset juuret ovat vapaita markkinoita ja säännöstelemätöntä kilpailua korostavassa markkinataloudellisessa aatteessa, kulutuskeskeisissä jälkimoderneissa yhteiskunnissa uusliberalismista on muodostanut hegemoninen, koko yhteiskunnan läpäisevä poliittinen ja moraalinen ideologia, jolla on ”ylivoimainen diskursiivinen ja kulttuurinen asema” aikamme julkisissa keskusteluissa (McGuigan 2010, 107–108). Kuten erilaiset poliittiset rationaliteetit yleensä, uusliberalismi on moraalisessa muodossa esiintyvä, tietoon pohjautuva ja kielen kautta ymmärrettäväksi tehty ”älyllinen koneisto” (eng. *intellectual machinery*), jolla voidaan tarkastella, analysoida ja oikoa julkista diskurssia sekä kansalaisten uskomuksia siten, että ne myötäilevät poliittisten tahojen asettamia päämääriä (Miller & Rose 2008, 58–59).

Uusliberalismin keskeisiä arvoja ovat esimerkiksi kilpailu, yksilökeskeisyys ja taloudellinen tehokkuus, jotka eivät määritä ainoastaan taloudellisia realiteetteja vaan myös ihmissuhteita ja sosiaalisia todellisuuksia. Samalla uusliberalismi määrittelee kansalaiset uudelleen kuluttajiksi, jotka soveltavat demokraattista valitsemisoikeuttaan parhaiten ostamalla ja myymällä. Tämä dynamiikka rankaisee kuluttajaa tehottomuudesta ja palkitsee tuotosta, mikä puolestaan suosii ja voimaannuttaa aloitekykyisiä sekä yrittelijäitä yksilöitä, jotka kykenevät valitsemaan nopeasti, tehokkaasti ja itsenäisesti. Kilpailua ja tehokkuutta korostava uusliberalismi edellyttää ihmisiä olemaan aktiivisia, vastuullisia, itsestään huolta pitäviä ja dynaamisia kansalaisia, joille uusliberalismi lupaa samat välineet sekä yhtäläiset mahdollisuudet menestykseen ja onnellisuuteen, mutta sysää kaiken vastuun näiden tavoitteiden onnistumisesta yksilölle. Siten uusliberalismi esittää kansalaisille vaatimuksen elää elämäänsä uusliberalistista aatetta mukailevina suorituskeskeisinä ”*itsensä yrittäjinä*” (ks. esim. Gordon 1991, 44; Pyykkönen 2014, 10–11). Tiivistettynä kyse on *itsenäisyyden vaatimuksen muuntamisesta autonomian toimeksiannoksi*. (Muriel & Crawford 2018, 68–69; Monbiot 2016).

---

<sup>13</sup> Sosiologiassa *toimijuus* on moniulotteinen käsite, jolle ei ole yksiselitteistä määritelmää. Ranskalaisen tieteesosiologi ja filosofi Bruno Latourin (2005, 53) mukaan ilman ”*havaittavaa muutosta asiaintilassa*” (eng. *state of affairs*) ”toimijuudelle on vaikea esittää merkittäviä perusteluja. Toimijuus ei myöskään keskity pelkästään yksilön *toimintaan*, vaan sitä tuottavat esimerkiksi instituutiot, kehot, tilat, ihmissuhteet tai vaikkapa videopelit (Latour 2005, 55; Muriel & Crawford 2018, 11; 62–63).

Samalla uusliberalismi tarjoaa kansalaisille näennäisen laajan kirjon erilaisia yksilöllisiä välineitä, tapoja ja tuotteita, joilla he voivat toteuttaa itseään ja maksimoida elämänlaatuaan. Nämä välineet, tavat ja tuotteet puolestaan muodostavat oman, erilaisista toimijoista, tekniikoista, laskelmista, kuvista sekä hyödykkeistä koostuvan löyhän, mutta samaan aikaan lavean kokoonpanon, joilla uusliberalismi hallitsee kansalaisia heidän oman valinnanvapautensa kautta (Miller & Rose 2008, 82). Videopelaamisen ohella tällaisia piirteitä on havaittavissa esimerkiksi vallitsevassa *mittaustrendissä* (esim. Yle Uutiset 12.12.2019), jossa ihmiset mittaavat hyvinvointiaan ja terveyttään erilaisten teknologisten laitteiden avulla sekä pyrkivät olemaan maksimaalisen tehokkaita (uusliberalistisessa ajattelussa myös trendikkäitä) yksilöitä jopa nukkuessaan.

Uusliberalististen tehokkuusdiskurssien viitekehyksessä videopelaamisesta tai liki mistä tahansa kulttuurisesta toiminnasta tai viihteenmuodosta keskusteltaessa nousee usein esiin erilaisia kysymyksiä toiminnan *eskapistisuudesta* ja *todellisuudesta*<sup>14</sup>. Todellisuuden tyydyttävälle määrittelemiselle ei tässä tutkielmassa ole tilaa, mutta eskapismi sen sijaan voidaan määritellä tyydyttävällä tarkkuudella esimerkiksi ”*menemiseksi sieltä missä olemme sinne, missä haluaisimme olla*” (Evans 2011, 55). Tällainen määritelmä kehystää eskapismia laajasti ilmeneväksi ja inhimilliseksi käyttäytymiseksi, jota voidaan löytää liki mistä tahansa toiminnasta, kuten vaikka *siivoamisesta* tai *kirjoittamisesta* (Calleja 2010, 349). Eskapismia voidaan myös pitää kaiken ihmisten luoman kulttuurin perustana, kuten esimerkiksi Yi-Fu Tuan (1998, 5–6) on esittänyt: Tuanin mukaan raa’an todellisuuden hyväksyminen sellaisenaan vaikuttaa olevan ihmiselle haasteellinen tehtävä ja ihmiskunta on koko olemassaolonsa ajan keksinyt erilaisia luovia tapoja joko vältellä havaittua todellisuutta tai tehdä siitä jollakin tavalla siedettävämpää.

Videopelien kohdalla erilaiset normatiiviset näkemykset, jotka rinnastavat kulttuuriset aktiviteetit tai viihteen sisäsyntyiseen ja negatiivisia sävyjä saavaan eskapismiin ovat yleisiä: esimerkiksi Gordon Calleja (2010) on esittänyt videopelien kärsivän *epätodellisuuden kaksoisbinääristä* (eng. *double binary of unreality*), sillä videopelejä pidetään usein sisäsyntyisesti eskapistisina ja epätodellisina niiden virtuaalisuuden ja pelillisyyden vuoksi.

---

<sup>14</sup> Pelitutkimuksessa on pitkään kiistelty pelin/leikin ja todellisuuden välisen häilyvän rajapinnan olemassaolosta sekä luonteesta Huizingan (1938/1949) kirjoituksiin pohjautuvan metaforisen *taikapiiri* -käsitteen avulla (ks. esim. Consalvo 2009; Stenros 2012).

Virtuaalinen rinnastetaan usein osittain virheellisesti epätodelliseen<sup>15</sup>, mikä on havaittavissa myös vakiintuneissa kielenkäytön taipumuksissa, joissa virtuaaliset ympäristöt ja muu elämä erotetaan ainakin retorisesti toisistaan puhumalla arjesta ”oikeana elämänä”<sup>16</sup> kun sitä peilataan virtuaaliseen. Samalla videopelit ovat pelejä, jolloin niitä hahmotetaan lapsille suunnattuna työn sekä vakavuuden polaarisenä vastineena, minkä myötä niitä voidaan pitää tyhjämpäiväisinä ja jopa haitallisina erityisesti uusliberalistisissa kilpailu- ja tehokkuuskeskeisissä yhteiskunnissa. Calleja huomioi, ettei hänen tarkoituksensa ole sanoa, etteivätkö videopelit *voisi* olla eskapistisia tai haitallisia, vaan hän korostaa, etteivät videopelit ole lähtökohtaisesti eskapistisia tai haitallisia ja että eskapismi itsessään on aina sidoksissa kontekstuaalisiin tekijöihin (mt., 336; 350). Jos tätä ajatusta peilataan Evansin (2011) määritelmään eskapismista, joka ilmaisee jonkinlaista liikettä paikasta toiseen, on tärkeää tunnistaa *mistä* ja *mihin* eskapismi tapahtuu, eikä ainoastaan tähän tarkoitukseen käytetyn välineen (siivoaminen, kirjoittaminen, videopelaaminen, työnteko jne.) luonne.

Edeltävien todellisuuden tasoja eriyttävien ajattelumallien perusteleminen voi kuitenkin olla haastava tehtävä erityisesti nyky-yhteiskunnissa, joissa digitaalisuus ja virtuaalisuus ovat sulautuneet vahvasti osaksi ihmisten arkea ja elämää (esim. sähköposti, sosiaalinen media, digitaaliset palvelut). Samalla tällaiset ajattelumallit voivat päätyä lopulta palvelemaan uusliberalismin poliittisten rationaliteettien sanelemien normatiivisten odotusten edistämisen tarkoituksia: jos esimerkiksi videopelaaja omaksuu vahvan käsityksen siitä, että videopelit ovat hänelle eskapistinen ”vaihtoehtoinen todellisuus” ja pelatessaan hän on irrallaan ”konkreettisesta todellisuudesta” sekä sen vallitsevista poliittisista rationaliteeteista, hänen käsityksensä siitä, että hän on poliittisiin aatteisiin pohjautuvan vaikuttamisen tai vallankäytön kohteena voi hämärtyä.

Videopelejä ei kuitenkaan suunnitella, markkinoida tai pelata kulttuurisessa tyhjiössä (Consalvo 2007, 4). Päinvastoin yhteiskunnassa vallitseville poliittisille rationaliteeteille on tyypillistä, että ne heijastuvat ja toisintuvat erilaisissa kulttuurissa aktiviteeteissa ja tuotteissa (Muriel & Crawford 2018, 4; 49), eivätkä videopelit tai uusliberalismi ole tässä suhteessa muista kulttuurisista tuotteista tai poliittisista rationaliteeteista poikkeavia. Esimerkiksi

---

<sup>15</sup> Esimerkiksi Rob Shields (2002) on esittänyt, että virtuaalisen osuvampi käsitteellinen vastine on *konkreettinen* ja että virtuaalisia ympäristöjä tulisi tarkastella epätodellisen sijaan konkreettisen todellisuuden *jatkeena* (mt., 22; 79).

<sup>16</sup> Suomen ja englannin kielen nettislangeissa esiintyy vakiintunut kirjainlyhenne IRL (*in real life*), jolla tarkoitetaan usein *arkea* tai virtuaalisesta *erillään olevaa* elämää.

erilaiset videopelejä ympäröivät *paratekstit*<sup>17</sup>, kuten videopeliarvostelut, pelintekijähaastattelut ja tuotepakkaukset ohjeistavat tyypillisesti videopelaajaa valitsemaan, keräämään, hallinnoimaan ja voittamaan, mitkä tarjoavat pelaajalle vahvasti uusliberalistisiin arvoihin nojautuvan määritelmän siitä, millainen viihdyttävän videopelikokemuksen tulisi videopelaajalle olla (Oliva, Pérez-Latorre & Besalú 2016).

Itse videopeleissä esiintyy myös usein erilaisia *voimafantasioita*, joita voidaan tarkastella uusliberalistisia aatteita edistävinä ja toisintavina tehokeinoina: esimerkiksi monet tarinalliset toiminta- ja strategiavideopelit asemoivat pelaajan tyypillisesti joko vahvan protagonistin tai erityisesti strategiavideopeleissä kaikkivoipaisen hallitsijan/jumalhahmon asemaan. Videopelaajan ohjastama vahva protagonistin tai jumalhahmo puolestaan kykenee hallitsemaan itseään, ympäristöään ja käytössä olevia resurssejaan tavalla, josta videopelaaja voi omassa arjessaan vain haaveilla. Monissa tarina- ja toimintapainotteisissa videopeleissä vahva protagonistin puolestaan kamppailee perinteistä sankaritarinaa mukaillen yksin häviäviä todennäköisyyksiä vastaan päihittääkseen antagonistin ja selviytyy koetuksestaan lopulta voittajana. Videopelien interaktiivisuuden myötä pelaaja voi myös vahvasti samaistua tähän videopelissä esiintyvän sankaritarinan/voimafantasian tuottamaan voimaantumisen kokemukseen: pelaaja kuitenkin ohjastaa videopelissä esiintyvää ja toimivaa hahmoa, jolloin hänen valinnoillaan ja pelitaidoillaan on videopelin lopputuleman kannalta merkitystä. Itse *pelaaja* on videopelin voittaja sekä häviöjä (Kirby 2009, 169).

Vaikka videopelien interaktiivisuus ja Kirbyn argumentti saattavat antaa viitteitä videopelien fasilitoimasta autenttisesta toimijuudesta tai sellaisen kokemuksesta, argumentilla on myös rajansa: vaikka videopelin läpäiseminen on useimmiten mahdotonta ilman videopelaajan ohjausta tai hänen omaksumiaan pelitaitoja, videopelisuunnittelulliset valinnat usein varmistavat, että pelaaja on lopulta videopelin voittaja. Videopelit esimerkiksi tarjoavat pelaajalle tyypillisesti *”reilun mahdollisuuden lunastaa itsensä ja yrittää uudestaan”* sekä harvoin rankaisevat pelaajaa ankarasti epäonnistumisesta, mikä erottaa videopeleissä tapahtuvan epäonnistumisen arjen epäonnistumisista (Juul 2013, 7). Tällaiset videopelisuunnittelulliset valinnat voivat luoda videopelaajalle vääristyneitä tai liioiteltuja käsityksiä hänen kyvykkyydestään, toimijuudestaan ja vapaudestaan videopelissä. Samalla videopelaajat toisintavat ja siten ainakin osittain hyväksyvät sekä sisäistävät videopelien

---

<sup>17</sup> ks. parateksteistä: Genette 1997.

kautta uusliberalismin tehokkuus- ja yksilökeskeisiin arvoihin nojautuvia videopelaamisen käytäntöjä ja ajattelumalleja.

Viihdeteollisessa ja markkinataloudellisessa kontekstissa voidaan myös huomioida, että erityisesti valtavirtaisia ja kaupallisia videopelejä tuottavat kapitalistisessa markkinatalousjärjestelmässä toimivat yritykset, joilla on taloudellinen intressi sitoa videopelaaja tuotteensa kuluttamiseen. Tämä tapahtuu usein kuluttajan hyvinvoinnista välittämättä niin kauan, kun tuotteen kuluttaminen jatkuu ja se on yritykselle taloudellisesti kannattavaa (Marcuse 1969; Crawford 2015, 587). Voimafantasioiden ohella yksi tällaisten kyseenalaisten ansaintalogiikkojen ilmentymä on videopeleissä esiintyvät digitaaliset *yllätyslaatikot* (eng. *loot box*), joita on rinnastettu pelaajan taloudelliseen hyväksikäyttöön tähtäävään *uhkapelaamiseen* (ks. esim. Zendle ym. 2020).

Siten kulutusyhteiskunta- ja viihdeteollisuuskriittisessä diskurssissa voidaan esittää, että videopelit ovat uusliberalismin poliittisten rationaliteettien sanelemien arvojen edistämisen väline, joka ohjaa videopelaajia tehokkuus- ja yksilökeskeiseen sekä voittoa tavoittelevaan ajatteluun. Samalla ne ovat ”*pelaajalle myyty tunne yksilöllisyydestä, elämänhallinnasta ja eskapismista yhteiskunnassa, joka tarjoaa niitä vähenevässä määrin*” (Crawford 2015, 587). Tällaisesta näkökulmasta tulkittuna tilanne, jossa videopelaaja hyväksyy ja sisäistää videopelien sekä niitä ympäröivien paratekstien saneleman uusliberalistisen käsityksen itsestään aktiivisena, kyvykkäänä ja videopelitulannetta hallitsevana vapaana toimijana, joka pelaa videopelejä eli kuluttaa viihdeteollisia tuotteita saavuttaakseen elämässään hallinnan, eskapismia ja kyvykkyyden tunteita, on uusliberalistista valinnanvapauden kautta hallitsemista *parhaimmillaan* (Muriel & Crawford 2018, 72). Tällöin esimerkiksi Hermanin ja Chomskyn (1988) joukkotiedotusvälineiden vallankäyttöä kriittisesti tarkastelevaa näkökulmaa soveltaen videopeliteollisuuden todellinen tuote eivät ole itse videopelit, vaan niiden avulla videopelaajalle luotu illuusio omaehtoisesta ja vapaasta tuotteen kuluttamisesta/toimijuudesta sekä tällä *teollisesti tuotetulla illuusiolla lunastettu videopelaajan suostumus olla hyväksikäytetty kuluttaja*.

Vaikka edeltävä kulutusyhteiskunta- ja viihdeteollisuuskriittinen diskurssi sisältää aiheellisia pohdittavia kysymyksiä erityisesti itse videopelaajille, tämä diskurssi on vain yhdenlainen tapa tulkita ja tarkastella videopelaamiseen linkittyviä kulttuurisia sekä yhteiskunnallisia kysymyksiä ja haasteita. Teoreettisen tarkastelun pohjalta edeltävästä diskurssista

mahdollista osoittaa jako videopelaamisen *aktiviteetin* ja videopelin *systemisen artefaktin* (ks. Stenros 2017) välillä, jolloin voidaan nähdä, miten kulutus- ja viihdeteollisuuskriittiset diskurssit oikeuttavat johtopäätöksensä painottamalla tarkastelussaan videopelien olevan viihdeteollisia *tuotteita* ja videopelaajien hyväksikäytettyjä *kuluttajia*. Samalla kriittiset diskurssit jättävät vähemmälle huomiolle, että videopelaaminen on myös aktiviteetti, jolloin videopelaajia voidaan pitää myös osallistujina tai toimijoina, kuten Calleja (2011) on esittänyt. Kumpaakaan näkökulmaa ei voi sulkea täysin tarkastelun ulkopuolelle, sillä ilman jossain määrin aktiivista osallistujaa (videopelaaja) tai systemistä artefaktia/tuotetta (videopeli), videopelaamisen ilmiön konkretisoituminen muuttuu mahdottomaksi.

Nojautumalla esimerkiksi Tuanin (1998) ja Callejan (2010) ajatuksiin voidaan vaivatta nähdä, miksi eskapismi ja kulttuuristen tuotteiden kuluttaminen jossain muodossa ei ole nyky-yhteiskunnissa ainoastaan inhimillistä ja arkista, vaan yksilön hyvinvoinnin kannalta myös sopivissa määrin tarpeellista, sillä pelin/leikin tavoin myös eskapismi vaikuttaa olevan ihmisille osittain sisäsyntyinen ominaisuus. Kärjistävän kriittisille diskursseille voidaan siten esittää vasta-argumenttina, että aiheellisista huomioistaan huolimatta keskittymällä videopelien markkinataloudellisiin ja poliittisen vallankäytön ulottuvuuksiin ne tarjoavat kapean pessimistisen tulkinnan esimerkiksi videopelien fasilitoimista osallistumisen sekä yhteisöllisyyden mahdollisuuksista ja videopelien tuottamien tunne-elämysten tai eskapismin kokemusten kontekstuaalisesti rakentuvista yksilöllisistä merkityksistä.

Esimerkiksi videopeleissä esiintyviä voimafantasioita tai Juulin (2013) huomioimaa videopelien tarjoamaa ”*reilua mahdollisuutta yrittää uudestaan*” voidaan pitää kuluttajaa hyväksikäyttävinä ja tuotteen myyntiä kasvattavina tehokeinoina, mutta yhtä hyvin niitä voidaan tulkita myös valonpilkahduksina haastavia elämäntilanteita läpikäyvien videopelaajien arjessa (ks. esim. Yle Dokumentit 3.2.2020). Nämä kaksi diskurssia eivät myöskään välttämättä ole toisensa poissulkevia, vaan ne voivat ilmetä yksilöllisesti muodostuvissa videopelaamisen dispositiiveissa päällekkäisinä, mikä voi selittää videopelaajien ristiriitaisia tuntemuksia videopelaamisesta: videopelaajat voivat tunnistaa videopelaamisensa omassa elämässään yhtä aikaa haitalliseksi ja tarpeelliseksi. Callejaa (2010) mukaillen nämä keskenään ristiriitaiset diskurssit ovat myös sidoksissa kontekstuaalisiin tekijöihin, kuten esimerkiksi vallitseviin yhteiskunnallisiin diskursseihin sekä yhteiskunnan kulttuurisiin ja moraalisiin arvoihin, mutta myös videopelaajan yksilölliseen elämäntilanteeseen.

Videopeliteitollisuuden puolustukseksi on myös huomioitava, että se tuottaa myös valtavirtaisia videopelejä, jotka eivät sisällä kuluttajan hyväksikäyttöön tähtääviä räikeän viihteellisiä voimafantasioita, vaan ne pyrkivät aktiivisesti asemoimaan pelaajan heikkoon ja epämurkkaan asemaan. Esimerkiksi videopelikulttuurisesti merkittävässä, rankaisevan haastavasta vaikeusasteestaan kuuluisassa *Dark Souls* -pelisarjassa (From Software 2011–2016) pelaajan ohjastama hahmo sysätään verrattain avoimeen fantasiamaailmaan ilman selkeää tehtävää, tavoitetta tai päämäärää. Lisäksi videopelien alussa pelaajalle ohjeistetaan vain näppäinten funktiot, mutta muuten hän joutuu itse ottamaan selvää videopelin tarkemmista pelimekaanisista ominaisuuksista ja paikoitellen hyvin arvoituksellisesta tarinasta, jota ei kerrota suoraan tyypillisen tarinankertojan avulla. Sen sijaan pelaaja löytää videopelin maailmasta tarinallisia yksityiskohtia esimerkiksi erilaisten hahmodialogien ja videopelistä löydettävien tavaroiden sanallisten kuvausten kautta. Samalla kyseisen pelisarjan videopelit sisältävät tarkoituksellisesti rankaisevaksi suunniteltuja pelimekaanisia ominaisuuksia, jotka mitätöivät pelaajan saavuttamaa edistystä sekä pakottavat hänet toistamaan samoja videopelin osuuksia uudestaan ja uudestaan.

Samanlaisia videopelaajan voimaantumista ja toimijuutta ylösalaisin kääntäviä elementtejä esiintyy myös esimerkiksi *Alien: Isolation* (The Creative Assembly 2014), *Outlast* (Red Barrel Studios 2013) ja *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games 2010)–videopeleissä. Näiden videopelien kauhuelokuvien ilmapiiriä jäljittelevissä ympäristöissä pelaaja asemoidaan haavoittuvaisen protagonistin asemaan, jolla on käytössään rajallinen tai olematon määrä keinoja taistella häntä saalistavia uhkia vastaan ja pelaajan pääasiallinen keino selviytyä näistä kohtaamisista on usein joko pakeneminen tai piiloutuminen.

Videopelien laajasta kirjosta löytyy nykypäivänä myös esimerkkejä videopeleistä, jotka verrattain marginaalisesta asemastaan huolimatta alkavat muistuttaa kantaa ottavia ja taiteellisia tuotoksia pyrkimällä herättämään videopelaajissa esimerkiksi empatian tunteita. Tällaisia videopelejä ovat esimerkiksi videopelin kehittäjän omiin kokemuksiin pohjautuva, masennuksen kanssa elämistä simuloiva tekstiseikkailupeli *Depression Quest* (The Quinnsspiracy 2011); neljän vuoden kamppailun jälkeen lapsensa syöväälle menettäneen kahden vanhemman kehittämä autobiografinen videopeli *That Dragon, Cancer* (Numinous Games 2016) sekä Joseph Conradin *Pimeyden sydän* –romaanista ja Francis Ford Coppolan *Ilmestyskirja. Nyt.* –elokuvasta inspiraatiota hakenut toimintavideopeli *Spec Ops: The Line* (Yager Development 2012).

Jälkimmäisessä videopelissä pelaaja johdatellaan itsetutkiskelun ja eettisten kysymysten äärelle asemoimalla hänet aluksi hyvää tarkoittavan geneerisen amerikkalaisen sotasankarin rooliin, jonka jälkeen tämä viihteellisille toimintavideopeleille tyypillinen premissi kyseenalaistetaan manipuloimalla videopelaaja oikeudenjakamisen varjolla tekemään videopelissä raskauttavia sotarikoksia ja seuraamaan, miten tapahtumien edetessä tarinan päähenkilö yrittää ulkoistaa tekojensa seurauksia muille tahoille ja kieltäytyy ottamasta vastuuta aiheuttamastaan siviilien kuolemasta. Samalla videopelin latausruuduissa esiintyy suoraan pelaajalle kohdistettuja ajatuksia herättäviä kysymyksiä, kuten ”*Yhdysvaltojen armeija ei suvaitse aseettomien taistelijoiden tappamista. Mutta tämä ei ole totta, joten miksi sinun pitäisi välittää?*”. Videopeli kommentoi siten kyseenalaistavaan sävyyn pelaajan tekojen merkitystä videopelissä ja kysyy osittain itsekriittisesti, miten meidän tulisi suhtautua siihen, että sodankäynnistä on tullut monille videopelaajille arkista viihdettä.

Myös uusliberalismista on huomioitava, että vaalimalla yksilöissä itsenäisyyttä ja riippumattomuutta se kylvää oman osittaisen tuhonsa siemenet: itsenäisyyteen ja omavaraisuuteen kasvaneet kansalaiset kykenevät tunnistamaan uusliberalismin poliittisia rationaliteetteja sekä heihin kohdistuvaa vallankäyttöä; selviytymään elämässään ilman niitä ja tarvittaessa kamppailemaan niitä vastaan (Muriel & Crawford 2018, 74). Useimmat videopeliharrastajat ovat kuitenkin todennäköisesti havainneet, miten uusliberalistisiin arvoihin nojautuva tehokkuus- ja suorituskeskeinen videopelaaminen voi kääntyä itseään vastaan erityisesti hauskanpitoon tähtäävän videopelaamisen kontekstissa: esimerkiksi pelisuunnittelija Soren Johnson (2011) on huomoinut, miten monilla videopelaajilla on taipumus tarkastella videopelejä eräänlaisina optimoinnin ja tehokkaimpien strategioiden löytämisen haasteina. Tällaisen ajattelumallin mukainen videopelaaminen voi kuitenkin johtaa tilanteeseen, jossa varmaa voittoa tai tehokkainta strategiaa tavoitteleva videopelaaja päätyy ehkä hieman ironisesti optimoimaan riskinoton sekä sen myötä jännityksen ja hauskuuden pois videopelaamisestaan. Erityisesti kilpailua sisältävien joukkuepohjaisten verkkopelien, kuten esimerkiksi *League of Legends* (Riot Games 2009) kontekstissa tämä taipumus tehokkuuskeskeiseen ajatteluun ja varman voiton tavoitteluun on jo potentiaalisesti vaikuttanut vihamielisen pelaajakäyttäytymisen ja räikeän meritokraattisten videopelikulttuurin muodostumiseen, jotka opettavat kyvykkäitä videopelaajia herjaamaan pelaajia, jotka eivät ole yhtä taitavia kuin he itse ja ohjeistavat vähemmän lahjakkaille pelaajille, että häviäminen on kokonaisuudessaan täysin heidän omaa syytään (Paul 2018, 61).

Videopelien ollessa interaktiivisia ne itsessään fasilitoivat mahdollisuuksia kamppailla videopelin sanelemia ehtoja sekä uusliberalismin nojautuvia tehokkuuskeskeisiä videopelikäytäntöjä vastaan. Tällaiselle vastarinnalle on toki olemassa rajoituksia: videopelaaja pystyy harvoin esimerkiksi vaikuttamaan videopelin suunnitteluvalintoihin ja rakenteeseen tai muokkaamaan itse videopelin koodia<sup>18</sup>. Pelaamalla videopeliä harjaantunut videopeliharrastaja voi kuitenkin verrattain vaivattomasti päätellä, millaisilla pelisuunnittelullisilla valinnoilla hänen toimintaansa virtuaalisessa videopeliympäristössä ohjailaan. Havaittuaan näitä videopelin asettamia ehtoja sekä velvoitteita pelaaja voi siten itse päättää, noudattaako hän annettuja ohjeistuksia ja pelaako hän videopeliä ”tarkoitettulla” tai ”oikealla” tavalla.

Sosiologit Garry Crawford ja Jason Rutter (2006) ovat kirjoittaneet tällaisesta videopelaamisesta ilmenevästä ”popkulttuurisesta vastarinnasta” nojautumalla ranskalaisen kulttuuritutkijan Michel de Certeau (1984) ja mediatutkija Henry Jenkins (1992/2013) kirjoituksiin. De Certeauille, joka omaa kulutusyhteiskunta- ja viihdeteollisuuskriittisiä diskursseja optimistisemmän ihmiskäsityksen, arkinen sosiaalinen elämä näyttäytyy yksilöä rajoittavan sosiaalisen vastarinnan näyttämönä, jossa ihmisellä on hyvin vähän vaikutusvaltaa esimerkiksi häneen vaikuttaviin markkinataloudellisiin voimiin. Elämän ollessa kuitenkin äärimmäisen monimuotoista ihmisellä on ”liikkumavaraa” soveltaa erilaisia arkisia sekä luovia taktiikoita ja strategioita, joilla hän voivat vastustaa vallankäyttöä ja ylläpitää yksilöllisyyttään häneen kohdistuvien vaatimusten ja ehtojen edessä. Yksi tällaisen vastarinnan keino on *yhteiskunnan tarjoamien resurssien pidättäminen ja soveltaminen omiin tarkoitukseen*, jota de Certeau (1984, 25) kuvailee metaforisella *peruukin* käsitteellä. Yksinkertaistettuna peruukissa on kyse työntekijän itselleen tekemän työn naamioimisesta työnantajalle tehdyksi työksi, josta on olemassa erilaisia sovelluksia käytännössä lukemattomia määriä. (Crawford & Rutter 2006, 160–163).

Esimerkkeinä peruukista de Certeau esittelee tilanteita, jossa sihteeri kirjoittaa työajallaan rakkauskirjeen tai puuseppä ”lainaa”<sup>19</sup> työpaikkansa sorvipenkkiä tehdäkseen itselleen huonekaluja. De Certeau painottaa myös, että kyse on vapaasta ja luovasta toiminnasta, joka nimenomaan ei tähtää taloudellisen voiton tavoittelemiseen. Nojautumalla de Certeau (1984, 165–176) ajatuksiin Henry Jenkins (1992/2013) on puolestaan viitannut tällaiseen

---

<sup>18</sup> Modaamista tai kolmannen osapuolen huijausohjelmistoja lukuun ottamatta.

<sup>19</sup> Sana lainausmerkeissä alkuperäisessä lähteessä.

käyttäytymiseen fanikulttuurisessa kontekstissa *tekstuaalisena salametsästämisenä* (eng. *textual poaching*), jossa fanit pidättävät viihdekulttuurisissa tuotteissa esiintyviä *tarinoita* ja *henkilöhahmoja* (resursseja) sekä tuottavat niiden pohjalta omia fanikulttuurisia tarinoita, musiikkikappaleita ja muita taiteellisia tuotoksia. (Crawford & Rutter 2006, 160–163).

Videopelikulttuurin yhteydessä tällaista ”viihdekulttuurista vastarintaa” ja tekstuaalista salametsästämistä on laajasti havaittavissa esimerkiksi videopelikulttuuriin läheisesti linkittyvissä *meemeissä* ja YouTube-pelivideoissa, joita laativat henkilöt poimivat ja yhdistelevät tuotoksissaan kirjavia pop- ja videopelikulttuurisia viittauksia erilaisilla luovilla tavoilla. Itse videopelaamisen kontekstissa esimerkiksi Alan Meades (2015) on puolestaan kutsunut videopeleissä esiintyvää arkiseksi sosiaaliseksi vastarinnaksi tulkittavaa pelaajakäyttäytymistä vastapelaamiseksi (eng. *counter play*). Vaikka monet tehokkuuskeskeisesti ajattelevat videopelaajat tulkitsevat tällaiset vastapelaamisen muodot usein ilonpilaamiseksi (videopelikulttuurisin termein ”*trollaamiseksi*” tai ”*grieffaamiseksi*”), Meadesin mukaan erityisesti pelaajan hyväksikäyttöön pyrkivässä pelisuunnittelullisessa kontekstissa vastapelaamisessa voi olla kyse videopelaajan vastarinnasta pelin(tekijöiden) auktoriteettia vastaan sekä vallitsevia videopelin pelaamiskäytäntöjä rikkovasta ja uudenlaisia pelaamistapoja etsivästä luovasta käyttäytymisestä. (mt., 1; 3).

### 2.2.1 Uusliberalismin tuolla puolen: osallistumisen kulttuuri ja pelipääoma

Videopelaaminen ja siihen linkittyvät kulttuurisen ilmaisuuden muodot (meemit, pelivideot, fanitaide ym.) ovat samalla paljon muutakin kuin videopeleissä esiintyviä uusliberalismin poliittisiin rationaliteetteihin nojautuvia tehokkuus- ja suorituskeskeisiä videopelikäytäntöjä tai pelaajaan kohdistuvaa vallankäyttöä vastustavaa sosiaalista vastarintaa. Esimerkiksi myöhemmissä teoksissaan Henry Jenkins (2006; 2009) on kirjoittanut laajasti digitaalisissa ympäristöissä ja fanikulttuureissa ilmenevästä *osallistumisen kulttuurista* (eng. *participatory culture*), joka on nykypäivänä Jenkinsin (2006) sanoin ”kaikkea muuta kuin valtavirran vastaista tai sen ulkopuolista” (mt., 2). Jenkins (2009) määrittelee osallistumisen kulttuurin seuraavien ominaisuuksien kautta:

1. Verrattain matala kynnys taiteelliseen ilmaisuun ja kansalaistoimintaan.
2. Vahva tuki erilaisten luomusten luomiseen ja jakamiseen muiden kanssa.
3. Jonkinlainen informaali mentorointi, jonka avulla kokeneimpien tieto välittyy aloittelijoille.

4. Jäsenet uskovat, että heidän kulttuurisilla työpanoksillaan on merkitystä.
  5. Jäsenet tuntevat jonkinasteista sosiaalista yhteenkuuluvuutta toisiinsa (ainakin he välittävät, mitä mieltä muut ovat heidän työpanoksistaan).
- Henry Jenkins (2009, 5–6, suomennos Markus Okkonen).

Jenkins (2009) tähdentää, että osallistumisen kulttuuri rakentuu sen avoimuudelle: kaikkien jäsenten ei ole pakko osallistua, mutta kaikkien osallistujien on uskottava, että he ovat vapaita osallistumaan milloin tahansa ja heidän osallistumisen panostaan arvostetaan asianmukaisesti (mt., 6). Edeltäviä osallistumisen kulttuurin piirteitä on havaittavissa esimerkiksi yleisissä, informatiivisiin tai itseilmaisullisiin videopelisisältöihin keskittyvissä YouTube-kanavissa ja digitaalista yhteisöllisyyttä vaalivissa videopelistriimeissä. Samoja piirteitä on nähtävissä myös itse videopelitalousuudessa esimerkiksi uudenaikaisina videopelien tuotanto- ja kulutusmalleina, jotka eivät ole enää pelkästään vertikaalisia ”tuottajalta kuluttajalle” -malleja, vaan kuluttajilla on entistä enemmän mahdollisuuksia sekä välineitä osallistua kulttuuristen tuotteiden tuotantoon, muokata niitä, tuottaa omia kulttuurisia tuotteita ja jakaa niitä toisten kuluttajien kesken.

Yhtenä videopelitalousuudessa osallistumisen kulttuurin ilmentymänä voidaan pitää esimerkiksi siinä yleistynyttä ennakkojulkaisu (eng. *early access*) -rahoitusmallia, jossa videopelin kehittäjät julkaisevat videopelinsä tarkoituksellisesti osittain keskeneräisenä<sup>20</sup> ja sen ostaneet pelaajat voivat osallistua videopelin kehittämiseen etsimällä sekä raportoimalla pelinkehittäjille pelatessaan löytämistään ongelmista ja bugeista. Halutessaan pelaajat voivat myös osallistua ennakkojulkaistun videopelin kehittämistä koskeviin keskusteluihin digitaalisilla keskustelufoorumeilla suorassa yhteydessä toisten videopelaajien sekä videopelin kehittäjien kanssa.

Toisen esimerkkinä osallistumisen kulttuurista voidaan mainita videopelitalousuudessa yleistyneet itsenäisten pelikehittäjien laatimat indie-videopelit, joiden tuotantoa ja rahoittamista mahdollistavat erilaiset joukkorahoituspalvelut (esim. *Kickstarter*, *Indiegogo*, *Patreon*). Muutamia tällaisia miltei kokonaan henkilökohtaisina intohimo projekteina toteutuneita indie-videopelit, kuten Toby Foxin kehittämä *Undertale* (2015) ja Eric ”ConcernedApe” Baronen *Stardew Valley* (2016) ovat saavuttaneet videopelitalousuudessa merkittävän kansainvälisen kaupallisen menestyksen sekä

---

<sup>20</sup> Esimerkiksi suosituilla Steam –videopelijakelualustalla ennakkojulkaistujen videopelien keskeneräisyys on ilmaistu ostajalle selkeästi, mikä estää kuluttajan harhaanjohtamista.

videopelikulttuurisen statuksen (Venture Beat 13.4.2016), mikä antaa viitteitä osallistumisen kulttuurin huomattavasta merkityksestä ja suosioista videopelikulttuurissa, mutta toisaalta se heijastelee uusliberalistista yksilö- ja suorituskeskeisiä ajattelumalleja.

Videopelaamiseen linkittyvä osaaminen ja tietoisuus voivat myös muodostua arvokkaaksi omaisuudeksi videopelaajalle, joka pelaa videopelejä ja osallistuu erilaisiin videopelikulttuuriin toimintoihin aktiivisesti. Mia Consalvo (2007) viittaa tällaisiin videopelaamiseen linkittyviin tietoihin, taitoihin ja osaamiseen kollektiivisesti sosiologi Pierre Bourdieun kulttuurisen pääoman käsitteestä mukailtuna *pelipääomana* (eng. *gaming capital*). Consalvon (2007) mukaan videopelaajan hankkima tietämys videopeleistä muovaa hänen pelaamiskokemuksiaan ja mahdollistaa erilaisia lukutapoja jopa hyvin lineaarisille videopeleille riippuen siitä, millaisia saman genren videopelejä pelaaja on aikaisemmin pelannut, millaista tietoa hän on niistä etsinyt verkosta tai millaisiin videopelin osiin videopelin markkinointi yrittää vetää pelaajan huomiota (mt., 4). Samalla pelipääoma voi saada yllättäviä, itse videopelaamisen rajat ylittäviä käyttötarkoituksia kulttuureissa ja yhteiskunnissa, joissa videopelit ovat suosittu viihteellinen ja kulttuurinen harrastus sekä vapaa-ajanviettotapa. Itsestään selvänä esimerkkinä tästä itse videopelaamisen ylittävistä kulttuurisen pelipääoman käytännön sovelluksesta voidaan viitata kaikkiin tässä tutkielmassa käytettyihin akateemisiin lähteisiin, jotka käsittelevät videopelaamista.

Tällaiset videopelaamisessa esiintyvät osallistumisen kulttuurin ja pelipääoman piirteet sekä niiden luomat mahdollisuudet voivat kohottaa videopelaamisen pelkistetyn markkinataloudellisen ja kuluttajuuskeskeisen tarkastelun yläpuolelle. Ennen laajojen yleistysten tekemistä videopelikulttuurisesta osallistumisen mahdollisuuksista on myös sovellettava varovaisuutta ja harkintaa: esimerkiksi videopeliteollisuutta ja videopelaamista tutkinut sosiologi Aphra Kerr (2006, 123) on varoittanut, ettei meidän tulisi olettaa kaikkien pelaajien olevan aktiivisia videopelikulttuurisia osallistujia heidän omissa videopeliyhteisöissään tai että muutamien videopeliyhteisöissä aktiivisesti toimivien yksilöiden teot antaisivat merkittävää valtaa tai mahdollisuuksia kaikille videopelaajille:

”Vaikka modaaminen, huijausohjelmistojen käyttö ja taiteelliset väliintulot ovat osa laajempaa videopelikulttuuria ja esittelevät mielenkiintoisia esimerkkejä videopelaajien luovuudesta ja toimijuudesta, niiden yleisyyden korostaminen ei välttämättä ole viisasta. Monille videopelaajille pelaaminen on ”yksityinen” aktiviteetti, joka tapahtuu kotona ystävien ja perheen kanssa, tai yksin kun ei ole

parempaa tekemistä. Monet ovat tyytyväisiä yrittämään itse, kunnes voittavat haasteen tai kysymään neuvoa ystävältä sen sijaan, että he ostaisivat strategiaoppaita tai menisivät internettiin etsimään ohjeita.” (Kerr 2006, 123, suomennos Markus Okkonen).

Vaikka Kerrin huomiot ovat osittain vanhentuneita esimerkiksi strategiaoppaiden myynnin/ostamisen osalta, hänen havaintonsa on edelleen tärkeä: osallistumisen kulttuurin luomat mahdollisuudet ja potentiaali voivat luoda videopelaajille *kokemuksia* videopelikulttuurisen osallistumisen avoimuudesta, mutta pelkkä kokemus yksin ei tarkoita, että videopelikulttuurinen osallistuminen olisi käytännössä aidosti avointa kaikille. Potentiaali tai aikomukset yksin eivät riitä, tarvitaan myös konkreettisia toimenpiteitä tai *toimijuutta*, eli Latourin (2005) sanoin *nähtävissä olevaa muutosta olosuhteisiin*.

### 2.2.2 Yhteenvetoa

Edellä käydyn teoreettisen keskustelun myötä videopelaamisen voidaan esittää olevan kokonaisuutena monimutkainen sosiokulttuurinen ilmiö ja vuorovaikutusjärjestelmällinen kokoonpano, johon liittyy runsaasti huomioitavia ulottuvuuksia, dynamiikkoja ja diskursseja sekä niiden tulkintoja. Kulutusyhteiskunta- ja viihdeteollisuuskriittisissä diskursseissa videopelit ovat toisaalta kaupallisia viihdekulttuurisia tuotteita, joita tuottavien videopelitaloissa toimivien yritysten voidaan katsoa useimmiten pyrkivän *sitomaan* videopelaajan valtavirtaisen kulttuurisen tuotteen kuluttamiseen esimerkiksi luomalla pelaajalle illuusioita autenttisesta toimijuudesta, yksilöllisyydestä, elämänhallinnasta ja eskapismista omien taloudellisten päämääriensä sekä kuluttajan hallinnan saavuttamiseksi. Samalla useat videopelit sekä niitä ympäröivät paratekstit heijastelevat uusliberalismin poliittisiin rationaliteetteihin nojautuvia, tehokkuus-, yksilö- ja suorituskeskeisiä ajattelumalleja, jotka usein toisintuvat videopelisuunnittelussa sekä videopelaajien pelikäytännöissä.

De Certeau (1984, xxiii-xxiv) mukaan tällaisista markkinatalouden ja vallankäytön dynamiikoista voi pyrkiä irtautumaan, mutta niiden täydellinen vältteleminen yhteiskunnan osallistuvana jäsenenä on mahdotonta, jolloin de Certeau mukaan ainoa jäljelle jäävä vaihtoehto on pyrkiä olemaan näitä yksilön hallintaan pyrkiviä järjestelmiä ja diskursseja *ovelampi*. Videopelien ollessa interaktiivisia ne myös itsessään fasilitoivat mahdollisuuksia sosiaaliselle vastarinnalle ja vastapelaamiselle, joita soveltamalla videopelaaja voi kamppailla esimerkiksi kuluttajan hyväksikäyttöön tähtäävää räikeän kaupallista

videopeliteollisuutta vastaan tai vastustaa pelintekijöiden sekä videopelijärjestelmien auktoriteettia tai videopeleissä korostuneita uusliberalistisia tehokkuus- ja suorituskeskeisiä videopelikäytäntöjä ja kulttuureja.

Samanaikaisesti videopelaamisen ympärille rakentuva kirjava videopelikulttuuri tarjoaa videopelaajille ainutlaatuisia mahdollisuuksia osallistua itse videopelien tuotantoon, suunnitteluun ja videopelaamisen ympärille rakentuviin digitaalisiin yhteisöihin, jos pelaaja näin itse haluaa. Osallistumisen ohella tällaisella käyttäytymisellä pelaaja voi kartuttaa Consalvon (2007) kuvailemaa videopelikulttuurista pelipääomaa esimerkiksi kehittämällä videopelitaitojaan; analysoimalla videopelien sisältöjä; etsimällä internetistä tietoa videopeleistä erilaisten wikisivustojen ja YouTube-sisältöjen kautta tai perehtymällä videopeliteollisuuden trendeihin sekä kehityssuuntiin. Tällainen videopelikulttuurinen pääoma ei ainoastaan avaa pelaajalle uudenlaisia tapoja ymmärtää ja tulkita videopelejä, vaan se voi muodostua arvokkaaksi omaisuudeksi sekä saada yllättäviä käyttötarkoituksia yhteiskunnissa, joissa videopelaaminen on suosittu aktiviteetti ja vapaa-ajanviettotapa.

Tiivistettynä voidaan esittää, että videopelaamiseen sisältyy yhtä aikaa *passivoivaan kuluttajuuteen, uusliberalistiseen tehokkuusajatteluun ja poliittiseen vallankäyttöön* liittyviä haasteita sekä ainutlaatuisia lupauksia *osallisuudesta, toimijuudesta ja yhteisöllisyydestä*. Videopelit sekä niiden pelaamiselle rakentuva videopelikulttuuri ja –teollisuus muodostavat yhdessä sen merkitysjärjestelmällisen kokonaisuuden, joka toisaalta mahdollistaa näiden kulttuuristen artefaktien/tuotteiden tuotannon, mutta samalla määrittää ja ohjailee vahvasti niiden sisältöjä sekä sen myötä videopelaajien pelaamiskäytäntöjä ja mieltymyksiä. Siten videopelit samanaikaisesti sekä *mahdollistavat*, että *mukauttavat* videopelaajan toimijuutta (Muriel & Crawford 2018, 67; Giddings 2009, 151). Pelitutkija Rowan Tulloch (2014, 336) kiteyttää tämän videopelaamisen sisäsyntyisen ristiriitaisuuden ytimekkäästi:

”Pelaaja on samanaikaisesti aktiivinen toimija ja systeemin vanki; tapahtumien kirjoittaja ja pelin auktoriteetin orja; luova osallistuja ja aivoton robotti. Paradoksaalisesti pelaamisen ymmärretään olevan riippuvainen sekä pelaajan toimijuudesta, että pelin tahtoon alistumisesta.” (Suomennos Markus Okkonen).

Tulloch esittää myös ratkaisua muotoilemalleen paradoksille nojautumalla Michel Foucault’n ajatuksiin vallankäytöstä ja toimijuudesta, jotka eivät Foucault’n ajattelussa ole toisensa vastakohtia, vaan ne *uusiutuvat toistensa kautta*: Tulloch (2014) mukaan

videopelaajan pelaamiskäytännöt ja peliin kohdistamat odotukset ovat “videopelin muotoilemia, mutta samalla aikaa peli voi muodostua todelliseksi vain pelaamalla” (mt., 348). Sekä vallan alaisuuteen asettumista että toimijuutta tarvitaan, muiden elementtien ohella, jotta vallankäyttö ja toimijuus voisivat olla olemassa; ne ovat osa samaa tuottavaa voimaa. Videopelaajan toimijuus rakentuu siten näiden *heterogeenisten entiteettien kierteessä, jotka vaikuttavat toinen toisiinsa*. (Muriel & Crawford, 2018, 67).

Edeltävän tarkastelun myötä voidaan myös nähdä, miten itse videopelaamisen sekä siihen liittyvien kulttuuristen ja viihdeteollisten ulottuvuuksien muodostama lakea kokoonpano mahdollistavat huomattavan määrän erilaisia tapoja sekä muotoja toimia ja omaksua erilaisia positioita sen sisällä. Videopelaajat tunnistavat usein ainakin intuitiivisesti näitä lakean kokoonpanon sisällä muodostuneita kirjavia ja toisinaan ristiriitaisia dynamiikkoja sekä positioita, mikä selittää videopelaamisen mieltämistä ristiriitaisena aktiviteettina. Toisinaan nämä ristiriitaiset dynamiikat ja positiot mahdollistavat kuitenkin videopelaajalle monenlaisia mahdollisuuksia jäsentää ja kyseenalaistaa omaa maailmankatsomustaan, minkä myötä videopelaamisen voidaan esittää olevan *jälkimoderniin yhteiskuntaan ja orastavan aikuisuuden elämänvaiheeseen* luontevasti asettuva aktiviteetti.

Esimerkiksi arkinen videopelaaminen, johon ei liity vakavia taloudellisia tai yksilöllisen taitotason kehittämisen päämääriä, mahdollistaa videopelaajalle omaehtoisen harrastukseen uppoutumisen, asettamatta hänelle vahvoja velvoitteita tai sitoumuksia toimintaan. Tällöin videopelaaja samanaikaisesti sekä pitää etäisyyttä videopelaamiseen, että uppoutuu siihen. Sosiaalisen verkostoitumisen kontekstissa internetin välityksellä pelattavat videopelit voivat toimia pelaajaa välittömältä sosiaaliselta vuorovaikutukselta suojaavana tekijänä, sillä virtuaalisissa peliympäristöissä videopelaajat esiintyvät tyypillisesti kasvottomina ja keksityn nimimerkin takana, samalla kun he säilyttävät ainakin pinnallisen yhteyden muihin videopelaajiin sekä sosiaaliseen kanssakäymiseen liittyviin arkisiin realiteetteihin. (Mäyrä 2015, 334).

Tällaista pelaajakäyttäytymistä, sen sosiaaliset ulottuvuudet poisluettuna, voidaan peilata esimerkiksi kaunokirjallisuuden lukemiseen: uppoutumalla kirjaan lukija ottaa etäisyyttä arjen sekä työn realiteeteista samalla kun hän luopuu tilapäisesti arjen ja työn tuottamasta vastuun taakasta. Uppoutumalla mielekkääseen tekemiseen, jossa ei ole mitään konkreettista

hävittävää, lukija ”antaa aikaa itselleen” ja pitää yllä yksilöllisyyttään sekä henkistä hyvinvointiaan yhteiskunnallisten paineiden ja rakenteiden muodostamien haasteiden edessä.

Intensiivisempi videopeliharrastaja voi puolestaan vaihdella esimerkiksi suorituskeskeisten ja kilpailullisten toimintavideopelien sekä tunnelmallisten, rentouttavien ja audiovisuaaliseen toteutukseen panostavien videopelien välillä. Tällainen pelaajakäyttäytyminen voidaan tulkita esimerkiksi uusliberalistista tehokkuusajattelua mukailevien sekä niistä etäisyyttä ottavien elämäntyylien simuloimiseksi videopelaamalla, mikä mahdollistaa ainakin videopelaamisen ja videopelaajan oman arjen kontekstissa näiden simuloitujen elämäntyylien lopputulemien yksilöllisen tutkimisen: videopelaaja voi ”keräillä” näiden erilaisten videopeleillä simuloitujen elämäntyylien tuottamia kokemuksia ja havainnoida, millaisia vaikutuksia niillä on häneen itseensä ja hänen arkeensa. Tätä hankittua tietoa voidaan puolestaan soveltaa esimerkiksi identiteetin ja maailmankatsomuksen jäsentämiseen. Tällaista käyttäytymistä voidaan myös tarkastella aktiivisesti videopelikulttuuriin osallistuvan videopelaajan kohdalla Consalvon (2007) muotoileman pelipääoman kartuttamisena, mikä voi saada yllättäviä merkityksiä esimerkiksi Jenkinsin (2009) mainitseman osallistumisen kulttuuriin liittyvän informaalin mentoroinnin muodossa tai tulevaisuudessa muodostua aktiiviselle videopelaajalle arvokkaaksi, potentiaalisesti videopelialalle työllistymiseen johtavaksi tekijäksi.

Foucault’n (Foucault & Gordon 1980) teoreettisen tarkastelun näkökulmasta nämä kaksi tavanomaista esimerkkiä erilaisista pelaajakäyttäytymisistä voidaan vaivatta tulkita erilaisten dispositiivien ilmentymiksi, sillä niihin molempiin sisältyy *tietyntaista voimien suhdanteiden manipuloimista*, jolla on *strateginen funktio* (mt., 195–196). Tällaiset monimuotoisuudet ja ristiriitaisuudet voivat myös lopulta johdattaa videopelaajan kokonaan uuden maailmankatsomuksen äärelle: esimerkiksi ranskalainen filosofi Gilles Deleuze (1990, 165) huomioi, että jokaisesta dispositiivista on löydettävissä kaksi ryhmää: ”kerrostumis- tai saostumislinjat sekä linjat, jotka johtavat nykypäivään ja luovuuteen.” Jälkimmäinen näistä pitää sisällään halkeamien, rikkoumien ja murtumien linjoja, jotka mahdollistavat *siirtymisen dispositiivista toiseen*. (mt., 161–162; Muriel & Crawford 2018, 74–75). Tätä ajatusta voidaan peilata luontevasti orastavan aikuisuuden elämänvaiheeseen, jossa nuorille aikuisille yksi tapa harjoitella itsenäisten päätösten tekemistä ja vastuunottoa on erilaisten dispositiivien muodostaminen, jonka jälkeen he voivat joko pitäytyä näissä muodostetuissa

dispositiiveissa, neuvotella niitä tai särkeä ne ja muodostaa särkyneiden dispositiivien pohjalta uusia dispositiiveja.

Myös Muriel ja Crawford (2018) toteavat, että videopelien kautta voimme ymmärtää, miten nykypäivänä toimijuus on yhtä aikaa osa meitä sekä vapauttavia että vieraannuttavia käytäntöjä. Toimijuus ei linkity ainoastaan *vapauteen, voimaantumiseen* ja *autonomiaan*, vaan myös *alistumiseen, voimattomuuteen* ja *riippuvaisuuteen* (eng. *dependency*). Rajallisuudet ja potentiaalit ovat molemmat osa samoja toimijuuden käyttötarkoituksia, sillä videopelit sekä niiden pelaamiselle rakentuva kulttuuri ja teollisuus muodostavat sen totuusjärjestelmän kokonaisuuden (eng. *regime of truth*), joka mahdollistaa kaiken, mitä niistä voidaan sanoa tai miten niiden sisällä voidaan toimia. Viihteelliset videopelit ja niiden muotoilema yksilökorostainen toimijuus saattavat olla osa nykypäivän uusliberalistisia rationaliteetteja sekä tehokkuusdiskursseja, mutta samalla ne sisältävät potentiaalin särkeä itse itsensä sekä tuottaa uusia rationaliteetteja, kantaen siten lupauksen uusista, luovista ja kriittisistä toimijuuden muodoista. (mt., 80).

Tutkimuksen teoreettisen keskustelun myötä tutkimusongelmaksi muodostuu sen selvittäminen, *mitä videopelaavat nuoret aikuiset tekevät videopeleillä* eli millaisena aktiviteettina videopelaaminen ilmenee heidän elämässään. Kuten de Certeau (1984, 30–31) esitti kulttuuristen tuotteiden kuluttamisen ja niihin linkittyvien vallankäytön muotojen tutkimisesta jo hyvissä ajoin ennen Malabya (2007), *itse tuotteiden kuluttamisen käytäntöjä on analysoitava*. Tutkimuksen täsmälliset tutkimuskysymykset ovat seuraavat:

1. *Millaisia motiiveja nuoret aikuiset liittävät viihteelliseen videopelaamiseensa.*
2. *Millaisia merkityksiä viihteellinen videopelaaminen saa nuoret aikuisten videopelaamisen käytännöissä.*

### 3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tutkimuksen alkuvaiheessa tutkijan tulisi perehtyä erilaisiin tiedon hankinnan menetelmiin ja valita omaan aiheeseen sopivan tutkimusmenetelmä suhteessa siihen, millainen on tutkimuksen tavoite ja millaista tietoa siihen tarvitaan. Tutkimusmenetelmällä tarkoitetaan empiirisen aineiston hankintaan liittyviä menetelmiä ja miten hankittua aineistoa analysoidaan. Siten tutkimusmenetelmän valinta liittyy kysymyksiin siitä, *millaista* tietoa tutkimuksella tavoitellaan ja *miten* saatua tietoa käsitellään. Määritellessä tutkimuksen tiedon laatua yksi vaihtoehto on nojautua Habermasin (1968/1988) esittämään tiedonintressiteoriaan, joka esittää tutkimuksen tavoitteiksi *teknisen*, *praktisen* ja *emansipatorisen* tiedon intressin (Kyrö 2004, 63). Näistä kolmesta *praktinen*, tulkinnallinen tiedonintressi vastaa parhaiten tämän tutkimuksen tavoitteeseen. Tavoitteenani on tutkimuksen kohteena olevan ilmiön, nuorten aikuisten videopelaamisen motiivien ja merkitysten *ymmärtäminen*, jonka pohjalta tutkittavaa ilmiötä lähestytään.

#### 3.1 Tutkimuksen menetelmälliset valinnat

Tutkielman pyrkiessä tuottamaan yksilötasoista tietoa videopelaamisen *motiiveista* ja sen saamista *merkityksistä*, katsoin *puolistrukturoidun teemahaastattelun* soveltuvan parhaiten tarkoituksiini tiedonhankintamenetelmänä. Varsin avoimena menetelmänä teemahaastattelu vastaa hyvin laadullisen tutkimuksen lähtökohtiin, ilmiön ymmärtämiseen, minkä takia sitä käytetään paljon yhteiskunta- ja kasvatustieteissä (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 195). Nuorisotutkimuksen viitekehyksessä esimerkiksi nuorisotutkimuksen professori Päivi Honkatukia (2018, 149) on puolestaan huomionnut, miten haastattelu on yksi keino tavoittaa nuorten luovaa toimijuutta heidän omassa arjessaan, minkä ohella haastattelulla voidaan välttää esimerkiksi nuorten esineellistämistä (Puuronen 1997, 216–217).

Tutkimuksen näkökulmasta teemahaastattelu vaikutti olevan joustavuudessaan luontevin valinta aineiston keruuseen. Teemahaastattelulle on tyypillistä, että haastattelun aihepiirit eli teemat (tässä tutkimuksessa videopelaamisen *motiivit* ja *merkitykset*) on suunniteltu etukäteen, mutta keskustelun kulkua ei ole tarkkaan päätetty, jolloin motiivit ovat avoimia haastateltavien omille tulkinnoille ja heidän asioille antamilleen merkityksille (Honkatukia 2018, 153). Puolistrukturoitu teemahaastattelu antoi haastatelluille mahdollisuuden tuoda esiin henkilökohtaisia näkemyksiä aiheesta vapaammin kuin valmiiksi strukturoitu haastattelu, jonka lisäksi se voi antaa tietoa tutkijan ennakoimattomista ilmiön ulottuvuuksista. Verrattain avoimena tutkimusmenetelmänä teemahaastattelu sallii

yksilöllisten haastattelujen sisällönvaihtelua ja mahdollistaa tarkentavien *miksi* ja *miten* – kysymysten esittämisen haastattelutilanteessa (Tuomi & Sarajärvi 2013, 75–76), joilla saatua tietoa voidaan tarkentaa.

Koin jonkinlaisen rakenteen tarpeellisenä ja parhaana aineistoa tuottavana vaihtoehtona. ”*Miksi teet asiaa X?*” tai ”*mikä tekemisessä Y kiehtoo?*” -muotoisten kysymysten vastaukset pitävät usein sisällään runsaasti henkilökohtaista kontekstia, jolloin tällaiset kysymykset voivat laajuudessaan yllättää haastateltavan ja aiheuttaa jähmettymistä. Lisäksi kun huomioidaan tarkasteltavan ilmiön monimuotoisuus sekä -tulkinnaisuus ja etteivät kaikki ihmiset omaa samantasoisia kykyjä tai valmiuksia ilmaista ajatuksiaan sanallisesti, ajattelin tarvittaessa sovellettavan ja etukäteen suunnitellun haastattelun käsikirjoituksen edesauttavan haastateltavia jäsentämään omia ajatuksiaan. Haastattelun strukturina (Liite 1) sovelsin itse laatimieni kysymysten ohella videopelejä tutkineen sosiaalipsykologi Nick Yee:n (2006) laatimaa videopelaamisen motivaatiotaksonomiaa (Taulukko 2), jota mukailen esitin haastateltaville tarvittaessa tarkentavia kysymyksiä heidän videopelaamisen motiiveistaan.

<u>Saavutukset</u>	<u>Sosiaalisuus</u>	<u>Uppoutuminen</u>
<b>Edistyminen</b> <i>Kehitys, voima, kertyminen, status</i>	<b>Keskusteleminen</b> <i>Rento keskustelu, toisten auttaminen, ystäväystyminen</i>	<b>Löytäminen</b> <i>Tutkiminen, taustatarina, kätkeytyneiden asioiden löytäminen</i>
<b>Mekaniikat</b> <i>Numerot, optimointi, mallintaminen, analyysi</i>	<b>Suhteet</b> <i>Henkilökohtaiset suhteet, itsetutkiskelu, tuen antaminen ja löytäminen</i>	<b>Roolipelaaminen</b> <i>Juoni, hahmohistoria, roolit, fantasia</i>
<b>Kilpailu</b> <i>Toisten haastaminen, provokaatio, dominointi</i>	<b>Ryhmätyöskentely</b> <i>Yhteistyö, ryhmät, ryhmäsaavutukset</i>	<b>Muokkaaminen</b> <i>Ulkonäkö, varusteet, tyyli, väriskeemat</i>
		<b>Eskapismi</b> <i>Rentoutuminen, todellisuuden pakeneminen, elämän ongelmien välttely</i>

Taulukko 2: Nick Yee:n (2006, 773) videopelaamisen motivaatiotaksonomia, suomennos Markus Okkonen.

Yllä esitetystä motivaatiotaksonomiasta voidaan esittää kriittisenä huomiona, että Yee on laatinut sen tutkimalla massiivisia monen pelaajan verkkoroolipelien (eng. *massive multiplayer online role-playing game*, MMORPG) pelaajia, jolloin taulukko ei peilaudu täydellisesti tästä videopeligenrestä poikkeavien videopelien tarkasteluun. Yleisesti

taksonomiaa voisi kuitenkin luonnehtia kattavaksi. Sen ohella pyrin haastattelujen aikana huomioimaan tämän seikan esittämällä tarkeantavia kysymyksiä esimerkiksi ”onko”, ”miten”, ”millainen” ja ”miksi” –kysymyssanoilla. Haastateltavilla oli siten mahdollisuus nostaa esiin heidän omat näkemyksiään käsiteltävästä teemasta tai tarvittaessa huomioida, etteivät he pelaa kyseisiä teemoja sisältäviä videopelejä.

Tarkastelemalla haastateltavien tapoja sanoittaa heidän yksilöllisiä videopelaamisen motiivejaan sekä heidän videopelaamiselle antamia merkityksiä on mahdollista saada tietoa siitä, millaisesta näkökulmasta he tarkastelevat videopelaamista osana heidän arkeaan, mikä puolestaan linkittyy omassa ajattelussani olennaisesti videopelaamiselle annettuihin merkityksiin. Tiivistetysti ilmaistuna ajattelen, että puolistrukturoidulla teemahaastattelulla keräämäni tiedon antavan *rikkaan* ja *monipuolisen* aineiston tutkittavasta ilmiöstä. Sen avulla pystyn vastaamaan asettamaani tutkimustavoitteeseen nuorten aikuisten videopelaamisen motiivien ja sen saamien merkitysten tutkimisesta.

## 3.2 Tutkimuksen aineisto

Tutkimuksen aineisto koostuu kuudesta puolistrukturoidusta teemahaastattelusta, joiden kesto vaihteli riippuen haastateltavasta noin 50 minuutin ja 75 minuutin välillä. Tutkimusta varten haastatellut henkilöt ovat 22–32-vuotiaita nuoria aikuisia, joista kolme ilmoitti olevansa naisia ja kolme miehiä. He pelaavat videopelejä pääasiassa tietokoneella ja/tai videopelikonsoleilla (esim. Xbox One, Nintendo Switch ja Playstation 4).

Tutkimukseen osallistuneet haastateltavat profiloituvat tässä tutkimuksessa viihteellisinä videopelaajina, joille videopelaaminen on ensisijaisesti harrastus ja tapa viettää vapaa-aikaa. Tästä huolimatta he kuvasivat videopelaamisen käytäntöjä kirjavin, usein kevyen hauskanpidon rajat ylittävien tavoin. Esimerkiksi useampi haastateltava kertoi pelaavansa videopelejä joskus kilpailullisella asenteella, jota ei mielletty enää pelkäksi kevyeksi huvitteluksi. Tällaiseen vakavamieliseen kilpailuun ei kuitenkaan sisältynyt ammattilaisen uraan tai itsensä työllistämiseen tähtääviä tavoitteita. Sen vuoksi olen tulkinut tällaisen kilpailullisen videopelaamisen olevan yksilön tai ryhmän kyvykkyyttä mittaavan ja kehittävän viihteellisen toiminnan muoto, tai vaihtoehtoisesti intensiivisen kilpailun kautta tapahtuvaa äärikokemusten ja -elämysten tavoittelemista. Esimerkkinä vastaavanlaisesta aktiviteetista voisi käyttää musiikki-instrumentin soiton opettelua, johon linkittyy selkeä tavoite ja vahva halu kehittyä soittajana. Vaikka aktiviteettiin ei sisälly tavoitteita musiikilla

itsensä työllistämisestä, se voi muodostua harrastajalle yllättävän vakavamieliseksi esimerkiksi bänditoiminnan kautta sekä tuottaa harrastajalle turhautumisen ja suuttumuksen tunteita, mutta haasteiden kautta positiivisia äärikokemuksia.

Näitä kevyen viihteellisen toiminnan rajoja hämärtäviä piirteitä ilmeni haastattelujen yhteydessä lukuisia: esimerkiksi yksi haastateltavista kertoi satunnaisesti striimaavansa, eli lähettävänsä suoraa lähetystä omasta videopelaamisestaan suoratoistopalveluun. Toinen haastateltava puolestaan piti videopelialalle työllistymistä ”yhtenä potentiaalisena tulevaisuuden vaihtoehtona”, joskin hän suhtautui tavoitteeseensa myös epäroiden. Eräs haastateltavista taas mainitsi osallistuvansa vuosittain tuttavansa järjestämään videopeliturnaukseen, johon osallistujat asettivat pienen rahapanoksen ja jossa turnauksen voittaja sai rahapanoksista kertyneen potin kokonaan itselleen. Tutkimuksen kannalta en ole katsonut tällaisen toiminnan täyttävän esimerkiksi kilpaurheilun rinnastettavissa olevan toiminnan tai uhkapelaamisen kriteerejä, sillä haastateltavan mukaan tapahtuma järjestettiin vain kerran vuodessa, osallistujien videopeliturnaukseen asettamat rahapanokset olivat suuruudeltaan pienen käteisrahan kokoisia ja haastateltava ei maininnut tapahtuman sisältävän katsojien välistä vedonlyöntiä. Siten olen katsonut tässä tapauksessa rahan läsnäolon palvelevan lähinnä jännityksen lisäämisen tarkoituksia, jolloin tulkitin kyseinen tapahtuman kokonaisuudessaan leikkimieliseksi ja yhteisölliseksi toiminnaksi sekä luovaksi pelaajakäyttäytymiseksi, joka tähtää uudenlaisten videopelielämysten löytämiseen. Kukaan haastateltavista ei myöskään tuonut haastatteluissaan esiin videopelaamisen kautta tapahtuvaa tavoitteellista elannon hankkimista, mitä olen pitänyt tärkeimpänä yksittäisenä kriteerinä videopelaamisen viihteellisyydelle.

### 3.3 Aineiston kerääminen

Tutkimukseen osallistuneet informantit eivät valikoituneet satunnaisesti, vaan pyrin valikoimaan heidät osittain tarkoituksenmukaisesti. Esimerkiksi Eskola ja Suoranta (2001, 15–24) esittävät, että laadullisen aineiston hankinta perustuu harkinnanvaraiseen näytteeseen. Tässä tutkielmassa harkinnanvarainen näyte tarkoitti sitä, että välttelin esimerkiksi sellaisten henkilöiden valitsemista, joiden kanssa pelaan itse aktiivisesti videopelejä, koska katsoin sen luovan tutkimuseettisiä ristiriitoja. Valikoimalla haastateltaviksi omia videopelikavereita, joiden henkilökohtaisista näkemyksistä ja videopelaamisen motiiveista olisin jo itse valmiiksi tietoinen, minun olisi tutkijan asemassa mahdollista tuottaa ennako-oletuksiani myötäileviä tutkimushavaintoja.

Alasuutarin (2011, 84) mukaan laadulliselle tutkimukselle on luonteenomaista kerätä aineistoa, joka mahdollistaa tarkastelun monenlaisilta näkökulmista. Esimerkiksi mediassa videopelaamisen representaatiot vaikuttavat olevan tyypillisesti sukupuolittuneita ja ilmiötä käsitellään usein intensiivisesti videopelaavien miespuolisten nuorten aikuisten tai teinien näkökulmasta. Pyrin välttelemään tällaista pelkistynyttä tarkastelua säilyttämällä tasapuolisen sukupuolijakauman haastateltavia valikoidessani. Lisäksi en edellyttänyt sitä, että haastateltavat pelaisivat tiettyä videopeliä tai vähintään jonkin asetetun viikoittaisen tuntimäärän. Tiivistettynä päädyin valikoimaan tutkimukseen haastateltavia jotka:

1. Olivat nuorten aikuisten ikäryhmään luettavissa.
2. Identifioivat itsensä naisiksi ja miehiksi.
3. Eivät olleet tutkimuksen toteutuksen aikana omia välittämiä videopelikavereitani.
4. Pelasivat videopelejä pääasiassa videopelikonsolilla tai tietokoneella.
5. Eivät ansainneet videopelaamalla elantoaan.
6. Olivat itse halukkaita osallistumaan tutkimukseen.

Tutkimukseen osallistuneet haastateltavat löytyivät kokonaisuudessaan omien sosiaalisten verkostojeni kautta: tutkimusprosessin aikana levitin lähipiirissäni sanaa tutkimuksesta ja pyysin lähipiiriini kuuluvia henkilöitä kyselemään omilta tuttaviltaan, olisivatko he halukkaita osallistumaan tutkimukseen tai tuntisivatko he ketään sopivaa henkilöä, joka olisi halukas osallistumaan tutkimukseeni. Loppujen lopuksi osa tutkimukseen valikoituneista haastateltavista oli omia tuttaviani, joiden kanssa en itse pelannut aktiivisesti videopelejä. Kokonaisuudessaan aineistonkeruuprosessi kului parisen vuotta: ensimmäinen haastattelu tapahtui vuoden 2017 joulukuussa ja viimeinen haastattelu vuoden 2019 helmikuussa.

Tehdessäni haastatteluja pyrin tutkijana toteuttamaan haastattelut soveltamalla konstruktionistista näkökulmaa (Honkatukia 2018; Taulukko 3, sivu 45). Tämä tarkoitti käytännössä sitä, että pyrin haastattelujen aikana tavoittamaan haastateltavien omia kokemuksia videopelaamisen aktiviteetista, enkä etsimään aineistosta ilmiöön linkittyviä ”kovia faktoja”. Haastattelijana pyrin siten osoittamaan kiinnostusta haastateltavien henkilökohtaisia näkemyksiä kohtaan ja omaksumaan keskustelevaa roolia haastatteluissa. Tämä menettely vaikutti luontevalta valinnalta suhteessa nuorisotutkimuksen tavoitteisiin ja sitoumuksiin; tutkimuksen menetelmällisiin valintoihin ja tiedonintressiin sekä teorialuvussa tehtyihin havaintoihin ilmiön monimuotoisuudesta, monitulkinnaisuudesta ja yksilöllisestä mukautuvuudesta.

	<b>Fakthanäkökulma</b>	<b>Konstruktionistinen näkökulma</b>
Haastateltava	Asiantuntija/todistaja	Kulttuurin jäsen
Mitä aineistoilta kysytään?	Mitä tapahtui? Ketä mukana? Milloin? Missä? Miksi?	Miten asioista puhutaan? Miten asia konstruoidaan? Millaiset teemat vahvoja/heikkoja?
Haastateltavan rooli.	Rajatun historiallisen prosessin tai ilmiökentän tuntija.	Kuka tahansa tutkittava kulttuurin jäsen.
Haastateltavan korvattavuus.	Harvoin korvattavissa.	Yleensä korvattavissa.
Haastattelujen avulla saatu tieto.	Tutkittava ilmiö, prosessi, käytännöt, faktat.	Kulttuuriset merkitykset, kertomukset, vuorovaikutus.
Väärät vastaukset.	Ovat mahdollisia.	Eivät ole mahdollisia.
Millaiseen tutkimukseen sopii?	Yhteiskunnallisten prosessien tutkimus, historiallisten tapahtumien rekonstruointi, tapaustutkimus.	Toiminnalle annetut merkitykset

Taulukko 3: Haastattelut faktojen tai kulttuurin kuvauksina (Honkatukia 2018, 151)

Aloitin haastattelut lämmittelykysymyksillä, joiden avulla pyrin muodostamaan haastateltavista tiivistetyn henkilökohtaisen pelaajahistorian/profiilin: tämä osio sisälsi sellaisia kysymyksiä, kuten ”*milloin aloitit videopelaamisen?*”, ”*mitä kautta pelaaminen alkoi?*”, ”*millä pelilaitteilla pelasit?*”, ”*mitä videopelejä pelasit?*”, ”*mitä videopelejä pelaat nykyisin?*” ja ”*kuinka paljon nykyisin käytät aikaa pelaamiseen viikoittain? Anna suuntaa antava arvio*”. Lämmittelyosion avulla pyrin yleisluontoisen tiedon keräämisen ohella edesauttamaan haastateltavien virittymään keskustelun aihepiiriin.

Lämmittelyosion viimeinen kysymys videopelaamiseen käytetystä ajasta tuotti tutkimuksessa osittain yllättäviä vastauksia, vaikka kysymyksen tarkoitus oli antaa yhdenlaisia viitteitä haastateltavien henkilökohtaisesta sitoutuneisuudesta videopelaamiseen. Olen tietoinen videopelaamisen arkaluonteisuudesta sekä mahdollisista ongelmista. Niitä itse kokeneena pyrin haastattelutilanteissa esittämään kysymyksen videopelaamisen ajankäytöstä hienovaraisesti ja pehmeästi. Tästä menettelystä huolimatta useampi haastateltava koki kysymykseen vastaamisen osittain kiusallisena ja arkaluontoisena. Tällaiset odotetusta vastausformaatista (”noin X tuntia/viikko”) poikkeavat vastaukset ja reaktiot tuottivat kuitenkin arvokasta tietoa videopelaamisen saamista merkityksistä ja videopelaamisen koetuista ongelmallisuuksista sekä omassa ajattelussani korostavat aihepiirin tutkimuksen merkitystä nuorille aikuisille.

Haastatteluissa pyysin haastateltavia aluksi nimeämään kolme tärkeintä videopelaamisen motiivia tai niin monta, kuin he kykenivät nimeämään. Tämän jälkeen sanoin, että voimme

aloittaa keskustelun nimetyistä motiiveista ja palata mahdollisten puuttuvien tekijöiden nimeämiseen haastattelun edetessä, kun heidän ajattelunsa virittyy syvemmin haastattelun aihepiiriin. Vaikka menettely loi haastattelujen kulkuihin vaihtelua ja poikkeavuutta, en katsonut sen tuottavan ongelmia itse aineiston sisällön kannalta. Menettely vaikutti tuottavan myös suotuisia tuloksia, sillä muutamien haastateltavien kohdalla lyhyen keskustelun myötä he vaikuttivat kykenevän sanoittamaan motiivejaan ja jäsentämään ajatuksiaan sujuvasti.

Kiinnostava yleinen huomio haastateltavien nimeämistä motiiveista on, että ne vaikuttavat korreloivan huomattavasti Ryanin, Rigbyn ja Przybylskin (2006) itseohjautuvuusteorian sovelluksen ja Yeen (2006) motivaatiotaksonomian kanssa erityisesti videopelaamisen sosiaalisuuden ja yhteisöllisyyden sekä saavutusten ja kyvykkyyden kokemusten osalta. Nämä kaksi motiivia ilmenevät hiukan eri sanoin muotoiltuna jokaisen haastateltavan videopelaamisen tarkastelussa, joskin ne vaikuttavat olevan haastateltavien tarkasteluissa huomattavan moniulotteisia ja kirjavia kokonaisuuksia.

Vaikka useimmat haastateltavat päätyivät näihin motiiveihin itsenäisesti, korrelaatio on myös osittain tulkinnallinen: haastateltavat ilmaisivat näitä motiivejaan sanoilla, jotka ovat sisällöllisesti rinnastettavissa edeltävissä motivaatioteorioissa nimettyihin tekijöihin, mutta samalla tämä rinnastus on itse tekemäni tulkinta haastateltavien tavoista sanottaa heidän motiivejaan. Ilmenneeseen korrelaatioon on epäilemättä vaikuttanut myös tekemäni rajaus kolmen motiivin nimeämisestä, soveltamani Yeen motivaatiotaksonomia ja itse haastattelurungon kysymyksenasettelu, jossa painotan toiminnan motiiveja, enkä esimerkiksi kulttuuristen tuotteiden sisältöjä.

Tutkimus sisälsi myös kysymyksen videopelaamisen potentiaalisesta ongelmallisuudesta, jonka tarkoituksena oli tavoittaa haastateltavien videopelaamisen tarkastelutavoista ristiriitaisuutta ja kriittisyyttä. Kysymyksen intressi on osittain itsekäs, sillä kuten johdantoluvussa avasin, omat kokemukseni videopelaamisesta ovat olleet vaihtelevia ja ristiriitaisia. Koska kuulun tutkimukseen osallistuneiden haastateltavien kanssa samaan ikäryhmään, olin kiinnostunut sekä tutkijana että videopeliharrastajana, ilmenneekö samanlaista ristiriitaisuutta myös muiden kaltaisteni videopeliharrastajien parissa.

Videopelaamisen ongelmallisuutta lähestyin esimerkiksi sellaisilla kysymyksillä kuin *”oletko kokenut videopelaamisen joskus ongelmalliseksi?”*, *”jos olet, millaisia*

*ongelmallisuuksia siihen on liittynyt?”, ”jos oma videopelaaminen ei ole ongelmallista, niin voiko pelaaminen olla ongelmallista yleisesti?” ja ”jos voi, mitä ongelmia pelaamiseen mielestäsi voi liittyä? Nimeä muutamia, jos voit.”.* Osittain kysymys videopelaamisen ongelmallisuudesta vaikutti olevan tarpeeton, sillä haastateltavien videopelaamisen tarkastelutavoista oli havaittavissa ongelmallisuutta, ristiriitaisuutta ja kriittisyyttä myös ilman suoraa kysymystä. Kysymys vaikutti silti olevan aiheellinen, sillä se nosti tehokkaasti esiin videopelaamisen koettua ongelmallisuutta ja ristiriitaisuutta, mikä ilmeni toisaalta itse videopelaamiseen, mutta myös ympäröivässä yhteiskunnassa vaikuttaviin aatteisiin kohdistuvana *kriittisyytenä*. Samalla näihin sisältöihin kietoutui piirteitä esimerkiksi *vastuullisuudesta, pärjäämisestä ja sinnittelystä* koettujen haasteiden edessä.

Tutkijana halusin myös, että haastateltavat kokisivat antamiensa vastausten vastaavan heidän omia ajatuksiaan. Tätä tavoitetta pyrin edistämään käymällä läpi haastateltavien antamia vastauksia heidän kanssaan haastattelujen eri vaiheissa, antaen heille samalla mahdollisuuden tarkentaa tai täydentää niitä. Pyrin myös ennakoimaan mahdolliset pelkistyneet haastattelutulokset esittämällä jokaisen haastattelun lopussa haastateltaville avoimen *”onko vielä jotain, mitä haluat sanoa aiheesta?”* –kysymyksen. Ennen tätä viimeistä avointa kysymystä kävin myös haastateltavien kanssa läpi haastattelun sisällön kokonaisuudessaan, jotta he saisivat kokonaiskuvan haastattelun sujumisesta ja jotta minä saisin tutkijana varmuuden haastateltavien tyytyväisyydestä. Kokonaisuudessaan haastateltavat vaikuttivat olevan tyytyväisiä haastatteluihin, ja niiden lopussa esitetty avoin kysymys tuotti vastauksen vain yhdessä haastattelussa. Yleisesti arvioisin haastattelujen sekä laaditun haastattelurungon olleen onnistuneita.

Taltion haastattelut nauhurilla ja litteroin eli kirjoitin puhtaaksi taltioman aineiston analyysia varten. Haastatteluja litteroidessa pyrin litteroimaan ne sanatarkasti, erilaisia täytesanoja (esim. ”tota”, ”niinku”), toistoa ja epärelevanttia materiaalia lukuun ottamatta. Sanatarkkuuden ohella pyrin kirjaamaan ylös erilaisia haastateltavien tapoja sanoittaa asioita (esim. haastateltava sanoo jotain hymyillen, epäröiden tai itseironisesti), heidän reaktioitaan (esim. huokaukset ja nauru) sekä muita haastattelutilanteeseen liittyviä huomioita, mikäli ne vaikuttivat kertovan mielestäni jotain merkittävää aineiston sisällöstä. Esimerkiksi Suoninen (1999) on huomionnut, miten sanat itsessään ovat monenlaisten merkityspotentiaalien kantajia, minkä lisäksi erilaiset asioiden suorasanaisestä selittämisestä poikkeavat tavat puhua asioista kertovat keskustelun aihepiirin hienovaraisuudesta tai arkaluontoisuudesta

(mt., 103; 105). Näitä reaktioita olen korostanut litteroidussa aineistossa lihavoidulla tekstillä, jonka lisäksi erotin reaktiota kuvaavat sanat litteroidusta aineistosta asteriskimerkeillä. Haastatteluista kertyi lopulta litteroitua haastatteluaineistoa yhteensä noin 121 liuskaa (riviväli 1, fonttikoko 11).

### 3.4 Aineiston analyysi

Tutkimuksen analyysin menetelmänä toimii sisällönanalyysi, joka on tyypillinen tarkastelutapa laadulliselle aineistolle (Tuomi & Sarajärvi 2013, 91–94). Siinä tekstin muotoon muokatusta aineistosta etsitään yhtäläisyyksiä ja eroja sekä pyritään kuvaamaan tarkasteltava ilmiö tiivistäen aineistossa esiintyvällä tavalla. Analyysini oli pääasiassa aineistolähtöinen, sillä yhtenä tutkimuksen tarkoituksena on korostaa tutkittavan ilmiön monimuotoisuutta ja antaa nuorille aikuisille ääni videopelaamisen julkisessa keskustelussa. Tästä huolimatta haastateltavien vastauksia peilataan myös tutkimuksessa käsiteltyyn teoriaan. Tutkimuksen analyysiluvussa olen jäsentänyt haastattelututkimuksen tuloksia alustavasti karkealla *tyypitellyllä*, jonka jälkeen käsittelen aineistoa *teemoittelun* avulla.

Aloitin haastateltavien tyypittelyprosessin taulukoimalla ensin haastateltavien perustiedot, joihin kuuluivat iän ja sukupuolen lisäksi haastateltavien nykyisin pelaamat videopelit ja kunkin haastateltavan sanoittamat kolme videopelaamisen tärkeintä motiivia ja heidän kokemiaan videopelaamisen ongelmallisuuksia. Motiivien merkitystä korostin haastateltavien itse antamilla sitaateilla kunkin motiivin kohdalla. Kiteytin ne taulukoinnissa tiiviiseen sanalliseen muotoon. Katsoin menettelyn antavan minulle tiiviin kokonaiskuvan siitä, millaisena pelaajana kukin haastateltava tässä tutkielmassa näyttäytyy. Tämän aineiston prosessoimisen myötä muodostin haastateltavista karkeita pelaajatyypittelyjä/luonnehdintoja, joiden tarkoituksena on tuoda esiin ilmiön yksilöllisiä sekä kontekstuaalisia vivahteita kunkin haastateltavan videopelaamisessa; korostaa ilmiön monitulkinnaisuutta, monimuotoisuutta ja joustavuutta sekä inhimillistä haastateltavia.

Alustavan tyypittelyn jälkeen keskityn aineiston käsittelyyn teemoittelun avulla. Teemoittelu on lähes luokittelun kaltaista aineiston käsittelyä, mutta siinä painotetaan sisältöä, mitä kustakin temasta on sanottu. Kyse on aineiston pilkkomisesta teemoihin ja niiden sisällön vertailusta. (Tuomi ja Sarajärvi 2013, 93). Analyysiluvun teemat olen puolestaan valinnut Yee:n (2006) motivaatitaksonomiaa ja Ryanin, Rigbyn & Przybylskin (2006) itseohjautuvuusteorian sovellusta mukaillen. Muodostettuani hankkimistani haastattelujen

sisällöistä teemoja, pyrin löytämään olennaisen tiedon, mitä haastateltavat olivat eri teemoista esittäneet. Näiden teemojen ohella olen sisällyttänyt analyysilukuun yhden alaluvun, joka käsittelee haastateltavien puheissa ilmennyttä videopelaamisen ongelmallisuutta, ristiriitaisuutta ja kriittisyyttä.

Pilkoin litteroitujen haastatteluaineistojen sisältöjä sopiviin osiin, jonka jälkeen sijoitin sisällön sitä mielestäni parhaiten vastaavan motiivin/teeman alle. Kaikkien haastattelusisältöjen kohdalla tehtävä ei ollut helppo, sillä toisinaan motiivien väliset rajat vaikuttivat olevan häilyviä: haastateltavat huomioivat haastatteluissaan esimerkiksi tilanteita, joissa videopelien tarjoamat haasteet saivat sosiaalisia merkityksiä, sillä esimerkiksi joukkuepohjaisissa videopeleissä yksilön taidot saavat väistämättä sosiaalisia merkityksiä ryhmätyöskentelyn kautta. Lisäksi haastateltavat nostivat haastatteluissa esiin muutamia ennakoimattomia näkökulmia, kuten taipumusta tarkastella videopelejä vuorovaikutuksellisinä elämyksinä, mitä tuotiin tyypillisesti esiin videopelin tapahtumiin tai sisältöihin eläytymisen kautta. Aineistosta nousi esiin myös hankalasti edeltäviin motivaatiopsykologian teorioihin asettuvia itseisarvoisia ilmiöitä, joita on samalla vaikea kiistää, kuten videopelaamisen tuottama hauskuus tai lapsenomainen ilo.

Pilkottuani haastattelujen sisältöjä näihin teemoihin pureduin niihin syvällisemmin. Aineiston analyysissä käytän suoria lainauksia sekä lyhyitä vuoropuheluja haastateltavien puheista aineiston elävöittämiseksi ja sisältöjen todentamiseksi. Nämä lainaukset esiintyvät analyysissä pääpiirteittäin litteroidussa muodossa, joskin joissakin tapauksissa olen muokannut niitä helpommin luettavaan muotoon ja lisännyt niihin omia tarkentavia huomioita tai puuttuvia sanoja hakasulkumerkeillä ympäröitynä, jotta lainauksen olennainen sisältö välittyisi lukijalle paremmin.

### 3.5 Tutkimuksen eettisyyden tarkastelua

Eettisesti toteutetun tutkimuksen lähtökohtana voidaan pitää yleisten hyvien tieteellisten käytäntöjen (tutkimuksen *rehellisyys*, *huolellisuus*, *tarkkuus* ja *avoimuus*, Tutkimuseettinen neuvottelukunta (2012, 6) noudattamista. Tähän olen tässä tutkimuksessa pyrkinyt.

Tutkimuksen aineiston keräämistä ja tutkimuskysymysten asettelua olen jo käsitellyt jo edellisessä alaluvussa. Tulosten julkaisuun ja soveltamiseen sekä haastateltavien yksityisyyden suojaamiseen liittyvät eettiset kysymykset pyrin ratkaisemaan kertomalla

haastattelun alussa, että tutkimuksen analyysiluvussa heidän yksilöllisyytensä häivytetään siten, ettei heitä voida tunnistaa aineistosta. Samalla olen häivyttänyt haastatteluista erilaiset paikkatiedot. Kerroin myös haastateltaville, että tutkimuksen valmistuttua ja sen aineiston käytyä tarpeettomaksi, aineisto hävitetään kokonaisuudessaan varmuuskopioineen.

Tutkimusta tehdessäni tutustuin Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (2019) laatimaan tutkimuseettiseen ohjeistukseen ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen periaatteista. Kyseisen ohjeistuksen mukaan yleisiä lähtökohtina tutkimuksen tekemisessä ovat (1) tutkittavien henkilöiden ihmisarvon ja itsemääräämisoikeuden kunnioitus; (2) aineellisen ja aineettoman kulttuuriperinnön kunnioittaminen sekä (3) tutkimuksen toteutus siten, että tutkimuksesta ei aiheudu haittaa tutkittavina oleville ihmisille (mt., 7). Näitä lähtökohtia pyrin noudattamaan kerätessäni aineistoa tutkielmaani varten.

Tutkimusmenetelmänä haastattelut vaativat tutkijalta herkkyyttä ja hienovaraisuutta, sillä niihin liittyy kysymyksiä esimerkiksi tutkijan positiosta sekä haastattelutilanteen valtasuhteista. Kuten nuorisotutkijat Laukkanen, Pekkarinen ja Vilmilä (2018) toteavat, kaikkien haastattelumenetelmien eettiset perusteet liittyvät siihen *mitä, miksi, miten ja keneltä* kysytään. Samalla he pitää tärkeänä, että tutkija varautuu yllättäviin tilanteisiin ja pohtii etukäteen, miten voimakkaita tunteita, kuten surua, vihaa ja ahdistusta kohdataan. Tärkeimpänä yleisenä ohjeena he esittävät, että tutkijan tulisi kohdata haastateltava ihmisenä ja kohdella häntä hyvin. (mt., 85–86).

Haastattelujen toteutuksessa huomioin edellä mainittuja eettisiä kysymyksiä seuraavilla tavoilla: haastattelujen ajankohdat ja -paikat sovittiin yhteistyössä haastateltavien kanssa, päätäntävällän ollessa itse haastateltavilla. Annoin haastateltavien päättää haastattelupaikan ja ajankohdan, esittäen kuitenkin tutkijana oman toiveeni rauhallisesta ja kiireettömästä haastattelutilasta. Haastattelujen alussa (Liite 1) kerroin myös, että videopelaamiseen voi potentiaalisesti linkittyä henkilökohtaisia, haasteellisia ja jopa kipeitä asioita, joista haastateltavien tulisi puhua omien voimavarojensa puitteissa ja harkiten. Vaikka arkaluontoisista asioista tiedon saaminen voi olla tutkimuksen kannalta tärkeää, pidin tärkeänä painottaa haastateltaville, että tutkimus ei mene tärkeydessään kenenkään haastateltavan henkilökohtaisen hyvinvoinnin tai turvallisuuden edelle. Haastattelujen aikana pyrin toteuttamaan aineiston keruun eettisesti omaksumalla dialogisen ja haastateltavan omia kokemuksia peilailevan roolin haastattelijana.

Humanistisiin tieteisiin lukeutuvan laadullisen tutkimuksen yhteydessä tutkijan olisi syytä pohtia erilaisia epistemologisia kysymyksiä tuotetun tiedon poliittisuudesta ja tutkijan omasta positiostaan suhteessa tutkittavaan ilmiöön. Kuten esimerkiksi sosiaalitieteiden epistemologiasta kirjoittanut yhdysvaltalainen tieteenfilosofi Sandra Harding (2016) on esittänyt, tiede ja tieto ovat aina syvästi niiden sosiaalisten yhteyksien läpäisemiä, joiden kautta ne syntyvät, jolloin mikään ihmisten tuottama selonteko ei voi välttyä olemasta poliittinen (mt., ix-x). Edellisestä lausumasta ja tieteellistä objektiivisuutta kriittisoivista huomioistaan huolimatta Harding ei kuitenkaan kannatta jyrkkää epistemologisen relativismia, joka kieltää minkäänlaisten kohtuullisten vertailustandardien mahdollisuuden kilpailevien näkökulmien välillä. Harding on myös huomionut, miten epistemologista liikkumavaraa salliva relativismi voi olla järkevää esimerkiksi sosiaalitieteissä ja antropologiassa, biologian ja fysiikan tieteenoilla se näyttäisi absurdilta. (mt., 139).

Edeltävän haasteen edessä Harding on esittänyt, että luonnontieteille tyypilliseen objektiivisuuteen pyrkimisen sijaan sosiologista tutkimusta voidaan tehdä tutkijan omasta arvopohjasta, mutta samalla hänen tulisi tehdä omat arvonsa näkyväksi. Tällöin tutkijan epistemologiset taustaolettamukset sekä arvopohja ovat avoimesti lukijan arvioitavissa sekä kritisoitavissa, jolloin tutkimus ei ole jäykän objektiivista, mutta se on läpinäkyvää. Tätä menettelyä Harding kutsuu *vahvaksi objektiivisuudeksi*. (mt. 149).

Tutkimuksen aikana olen pyrkinyt tuomaan esiin omia taustojani tutkijana, jotka vääjäämättä ohjailevat ja vaikuttavat tutkittavasta ilmiöstä tekemiäni tulkintoja. Kuten johdantoluvussa toin esiin, omaan henkilökohtaisen, lapsuuteeni asti ulottuvan suhteen tutkittavaan ilmiöön ja kuulun samalla haastateltujen nuorten aikuisten ryhmään. Tutkittava ilmiö on siten minulle huomattavan läheinen. Samalla voidaan kuitenkin esittää, että jo liki kahdenkymmenen vuoden videopeliharrastuneisuuden myötä omaan jonkinlaista merkittävää ja monitasoista kokemusasiantuntijuutta videopelaamisesta, mikä on luonut minulle tutkijana ainutkertaisia mahdollisuuksia tutkimusprosessin aikana. Harrastuneisuuden myötä minun on ollut tutkijana esimerkiksi mahdollista käydä keskusteluita haastateltavien kanssa videopelikulttuurisin termein, joiden kautta haastateltavat ovat voineet välittää minulle omia näkemyksiään.

Tutkimuksessani olen pyrkinyt vaalimaan Hardingin kuvailemaa vahvaa objektiivisuutta. Omien taustojeni esiin tuomisen lisäksi olen tutkimuksen aikana pyrkinyt olemaan tietoinen

omista ennakkoluuloistani ja ajatteluni vinoumista. Näiden havainnointi sekä niiden vältteleminen ovat kuitenkin haasteellinen tehtävä kenelle tahansa tieteenalasta, tutkimuksellisesta näkökulmasta tai henkilöhistoriasta riippumatta. Vahvan objektiivisuuden ohella parhaaksi katsomiani keinoja pyrkiä olemaan tietoinen oman ajatteluni ottamista suunnista olivat omaksua dialoginen ja haastateltavien omia kokemuksia peilaileva rooli itse haastattelutilanteissa sekä laaja ja kriittinen perehtyminen tutkittavaan ilmiöön. Suuntaa oman tieteellisen näkökulman jäsentämiseen ja omien ennakko-oletusten arvioimiseen ovat antaneet kirjallisuuden, ja haastattelujen ohella myös pyrkimykseni välttää apologian, eli videopelaamisen puolustuspuheenvuoron kirjoittamista.

#### 4 VIDEOPELAAMISEN MOTIIVEJA JA MERKITYKSIÄ NUORTEN AIKUISTEN ELÄMÄSSÄ

Haastattelututkimuksen aineiston perustella viihteellinen videopelaaminen on haastateltujen nuorten aikuisten keskuudessa huomattavan *kirjava, ristiriitainen ja yksilöllisiin tarpeisiin mukautettavissa oleva* aktiviteetti, jonka motiiveja ja merkityksiä ohjailevat lukuisat kontekstuaaliset tekijät. Haastattelujen perusteella videopelaaminen vaikuttaa olevan haastateltaville samanaikaisesti esimerkiksi arkista, erityistä, vakavaa, viihteellistä, turhanpäiväistä, tarpeellista, yhteisöllistä ja yksityistä. Kaikki tutkimukseen osallistuneet haastateltavat kertoivat pelanneensa videopelejä vaihtelevissa määrin lapsuudestaan saakka. Videopelaamisesta on tämän myötä muodostunut joitakin poikkeuksellisia elämäntilanteita lukuun ottamatta heidän nykyiseen arkeensa mukautuva tavanomainen, mutta myös erityisiä merkityksiä saava sekä häilyvästi ongelmalliseksi koettu kulttuurinen harrastus ja tapa viettää vapaa-aikaa.

Haastatteluissa videopelaamista verrattiin toistuvasti muihin yleisiin tapoihin viettää vapaa-aikaa: yleisiä viittauskohteita olivat muut viihteelliset mediat, kuten kirjat, elokuvat ja televisiosarjat. Viihteellisten medioiden ohella videopelaamista rinnastettiin toistuvasti myös muihin vapaa-ajan harrastuksiin, kuten liikuntalajeihin, mutta myös päihteisiin kuten alkoholiin. Olen tulkinnut tällaisten vertailun olevan luova keino hahmottaa sekä kommunikoida videopelaamisen eri ulottuvuuksia ja sen saamia yksilöllisiä merkityksiä.

Videopelaamisen *arkisuutta* ja *tavanomaisuutta* selittävät haastateltavien pitkäaikaisen harrastuneisuuden ohella teorialuvussa mainitut motivaatiopsykologian teoriat, joiden mukaan videopelit fasilitoivat monen muun tavanomaisen harrastuksen tavoin ihmisen psykologisia perustarpeita täyttäviä kokemuksia (1) *sosiaalisuudesta* ja *yhteenkuuluvuudesta*; (2) *saavutuksen tunteesta* ja *kyvykkyydestä* sekä (3) *elämännhallinnasta, tekemiseen uppoutumisesta* ja *eskapismista*. Samalla videopelaaminen on haastateltaville *erityistä* ja *poikkeavaa*, sillä uppoutumalla videopelaamiseen haastateltavat kykenevät videopelien interaktiivisuuden vuoksi *myötäelämään* videopelien fasilitoimia viihteellisiä, jännittäviä ja mielikuvituksellisia tapahtumia. Tämä uppoutuminen puolestaan tuottaa konkreettisesta todellisuudesta sekä *arjen* ja *työn* realiteeteista *tilapäisesti irtauttavia* kokemuksia, mikä asemoi videopelaamisen haastateltavien elämässä osittain *erityiseen* asemaan.

Vaikka käsittelen edellä mainittuja psykologisia perustarpeista/motiiveja tutkielman analyysiluvussa alaluvuittain on tärkeä huomioida, että kyseiset motiivit vaikuttavat olevan aineiston perusteella läheisesti sidoksissa toisiinsa. Esimerkiksi systemaattisen harjoittelun kautta kehittyneet videopelitaidot eivät vaikuta olevan haastateltaville ainoastaan itseisarvoinen videopelaamisen motiivi, vaan hankitut taidot ja tieto saivat joissakin tapauksissa esimerkiksi sosiaalisia merkityksiä, kun niitä sovellettiin informaalin mentoroinnin muodossa. Hiottujen taitojen käyttö sai myös usein eskapistisia merkityksiä esimerkiksi syvällisen keskittymisen ja tekemiseen uppoutumisen kautta. Haastatteluissa nousi myös esiin huomioita, joissa esimerkiksi videopelaamisen kautta tapahtuvalle sosiaaliselle kanssakäymiselle annettiin yhteisöllisyyden ohella myös työn ja arjen välttelyä korostavia merkityksiä.

Ennen haastattelututkimuksen tulosten teemakohtaista käsittelyä aloitan aineiston tarkastelun karkealla tyypittelyllä. Haastateltavat voidaan jaotella heidän viihteelliseen videopelaamiseensa kohdistaman yleisen mentaliteetin perusteella kahteen ryhmään tai ”ääripäähän” sen perusteella, pyrkivätkö he sitoutumaan videopelaamiseen selkeästi ja kokonaisvaltaisesti vai osoittavatko he sitoutumisessaan varovaisuutta. Käytän näistä tyypittelyistä nimityksiä omistautuneet ja arkiset videopeliharrastajat. On tärkeää huomioida, että nämä mainitut tyypit eivät edusta ajattelussani toistensa polaarisia vastineita, sillä oman näkemykseni mukaan molemmat nimeämäni harrastajatyypit vaikuttavat pyrkivän loppujen lopuksi samaan päämäärään: täyttämään edellä mainittuja psykologisia perustarpeita. Tyyppien väliset eroavaisuudet selittyvät omassa ajattelussani haastateltavien taipumuksilla priorisoida heidän yksilöllisissä videopelaamisen tarkasteluissaan eri motiivien merkityksellisyyttä eri tavoin, jolloin haluttuun päämäärään pyrkiminen näissä tyypeissä tapahtuu tekemällä erilaisia valintoja ja muodostamalla yksilöllisiä videopelaamisen dispositiiveja tai ”kulkemalla erilaista reittiä” lavean videopelaamisen merkitysjärjestelmällisen kokoonpanon sisällä. Siten nimetyt tyypit edustavat omassa ajattelussani lopulta vain erilaisia tapoja pyrkiä merkityksellistämään videopelaamista ja sen myötä ymmärtämään todellisuuttamme.

Nimetyt tyypit eivät myöskään edusta omassa ajattelussani toisiaan poissulkevia tai ”puhtaita” pelaajatyyppejä tai ryhmiä. Sen sijaan näitä tyyppiejä voisi luonnehtia videopelaamiseen kohdistetuiksi suhtautumistavoiksi, taipumuksiksi ja mentaliteeteiksi, sillä haastateltavissa esiintyy selkeää vaihtelua näiden mentaliteettien välillä: haastateltavat kertovat esimerkiksi

eri pituisista ajanjaksoista, joiden aikana he pelaavat kilpailullisia videopelejä intensiivisesti, omistautuen omien taitojen kehittämiseksi ja paremmin videopelissä suoriutumiseksi. Intensiivisen pelaamisjakson myötä omistautuneet videopelaajat palautuvat videopelaamisen tuottamasta rasituksesta esimerkiksi vähemmän intensiivisen rentouttavan ja tarinallisen videopelaamisen avulla. Samanlaista vaihtelua tapahtuu myös laajemmassa mittakaavassa: useat haastateltavat tuovat haastatteluissa esiin erilaisia poikkeuksellisia ajanjaksoja ja elämäntilanteita, joiden aikana he pelasivat pitkittyneesti videopelejä ”tavallista enemmän” tai ”jopa liikaa”. Näitä ajanjaksoja on puolestaan seurannut usein videopelaamiseen käytetyn ajan selkeä vähentäminen tai verrattain pitkä, kuukausien mittainen tauko videopelaamisesta.

Vaikka nämä kaksi perustyyppiä esiintyvät aineistossa häilyvinä, sillä liki kaikissa haastateltavissa on nähtävissä erilaisten mentaliteettien vaihtelun ohella videopelaamiseen kohdistuvaa kriittisyyttä, ne ovat samalla osittain selkeästi tunnistettavissa haastateltavista eräänlaisina videopelaamisen ”lähtökohtaisina suhtautumistapoina” tai ”oletusasetuksina” esimerkiksi haastateltavien sanavalintojen, haastattelutilanteissa esiin nostettujen aihepiirien sekä haastattelutilanteissa omaksuttujen roolien tai positioiden (esim. ”asiantuntija”, ”intensiivinen kilpailija”, ”rentoutuja”, ”utelias tutkija” jne.) kautta.

Haastattelujen perusteella omistautuneen videopeliharrastajan mentaliteettia selkeimmin määrittävä piirre on monitasoinen sitoutuneisuus videopelaamiseen. Tämä sitoutuneisuus ilmenee esimerkiksi viihteellisen videopelaamisen rajoja hämärtävänä vakavamielisenä kilpailuna ja kulttuurisen videopelipääoman kartuttamisena, johon liittyy esimerkiksi (1) asiantuntevaa perehtymistä erilaisiin videopelisiin sekä videopelikulttuurin ja -teollisuuden trendeihin; (2) sopivissa määrin tavoitteellista videopelaamisen harjoittelua sekä (3) harjaantunutta kykyä tarkastella ja analysoida videopelejä taiteellisina, audiovisuaalisina sekä pelimekaanisina kokonaisuuksina. Omistautuneen mentaliteetin omaava videopeliharrastaja voi pitää videopelikulttuuristen pääoman tavoittelemista jollain tavalla merkittävänä, jonka ohella omistautuneessa mentaliteetissa vaikuttaa olevan taipumus tavoitella erilaisia videopelien fasilitoimia äärikokemuksia ja tunne-elämyksiä. Tämä vaikuttaa tapahtuvan usein joko vakavamielisen kilpailun, tavallisesta pelaajakäyttäytymisestä poikkeavien/luovien videopelaamisen käytäntöjen kokeilullisena soveltamisena tai valtavirrasta poikkeavien indie-videopelien kautta, jotka tarjoavat vaihtelua kerättyjen videopelikokemustensa kirjoon ja mahdollisuuksia videopelaamista käsittelevän ymmärryksen syventämiseen.

Arkisen videopeliharrastajan mentaliteetin kuvaileminen on haasteellisempaa, mutta sitä vaikuttaa määrittävän toisaalta ristiriitainen ja ailahteleva, mutta myös joustava ja mukautuva halu sitoutua sekä osallistua videopelaamiseen, pitäen siitä samalla sopivaa etäisyyttä. Arkisen videopeliharrastajan mentaliteetissa vaikuttaa korostuva taipumus tarkastella videopelaamista sen välineellisten arvojen kautta: kun omistautunut videopelaaja uppoutuu kokonaisvaltaisesti videopelaamiseen, unohtaen samalla ”sivutuotteena” työn tai arjen tuottaman stressin, arkinen videopeliharrastaja huomioi tämän videopelaamisen stressiä lievittävän vaikutuksen suoraan. Arkisen videopelaamisen mentaliteetin omaava videopelaaja vaikuttaa siten säilyttävän pelatessaankin yhteyden arjen sekä työn realiteetteihin ja varoo uppoutumasta videopelaamiseen ”liian syvällisesti”. Arkisen videopelaamisen mentaliteettiin vaikuttaa myös sisältyvän taipumus suosia videopelaamisen sosiaalisia ulottuvuuksia, mikä vaikuttaa tekevän videopelaamisesta tässä mentaliteetissa hyväksyttävämpää. Painottamalla videopelaamisen sosiaalisuutta sekä yhteisöllisyyttä videopelit lakkaavat olemasta arkisessa mentaliteetissa ”pelkkiä” viihdekulttuurisia tuotteita, joiden hallitsematon kuluttaminen korostuu potentiaalisesti haitallisena, ja videopelaaminen muuttuu yksilöllisiin tarpeisiin mukautuvaksi, ”notkeaksi” yhteisölliseksi aktiviteetiksi ja jaetuksi mielenkiinnonkohteeksi, joka ei aseta arkiselle videopelaajalle vahvoja sitoutumisen ehtoja.

Huomiota herättävä havainto edeltävistä tyypeistä/mentaliteeteista on, että tässä tutkimuksessa ne antavat varovaisia viitteitä videopelaamisen sukupuolittuneisuudesta. Aineistosta käy ilmi, että miehille on luontevampaa omaksua omistautunut mentaliteetti videopelaamiseen ja nähdä videopelaaminen osana heidän itseisarvoista kulttuurista toimintaansa, kun taas naisilla puolestaan vaikuttaa olevan taipumus suosia arkisen videopelaamisen mentaliteettia, jolloin he ovat taipuvaisempia merkityksellistämään videopelaamistaan sen välineellisillä arvoilla. Samanlaisia havaintoja kulttuuristen aktiviteettien sukupuolittuneisuudesta on tehnyt myös Lähteenmaa (2000, 44), jonka mukaan naiset nähdään usein kulttuurisissa aktiviteeteissa eräänlaisina sosiaalisten verkostojen ”sukkuloijina” ja miehet puolestaan ”toimijoina”. Samoja termejä voisi käyttää myös tähän tutkimukseen osallistuneiden haastateltavien tyyppitelyistä/mentaliteeteista.

Tutkimuksen otannan ollessa kuitenkin vähäinen, siitä ei voi tehdä koko aktiviteettia tai videopelikulttuuria koskevia yleistäviä johtopäätöksiä. Vaikka edeltävä sukupuolittunut jaottelu edustaa yleistasoista ja jossain määrin havaittavaa trendiä aineistossa, se tarjoaa

myös osittain pelkistyneen, vääristyneen ja potentiaalisesti sukupuolittuneita käsityksiä tuottavan/vahvistavan tulkinnan videopelaamisesta sosiokulttuurisena ilmiönä. Perehtymällä tarkemmin haastateltavien sanoittamiin videopelaamisen motiiveihin, merkityksiin sekä huomioimalla esimerkiksi heidän suosimiaan videopelejä ja poikkeavia tapoja pelata videopelejä, näiden mentaliteettien välistä on mahdollista tunnistaa erilaisia yksilöllisiä harrastajatyyppejä (tässä tutkimuksessa erityisesti ”Salla” ja ”Teemu”), jotka eivät asetu selkeästi kumpaankaan edellä mainituista mentaliteeteista. Sen sijaan tällaiset tyypit omaksuvat sekä yhdistelevät piirteitä molemmista edellä mainituista mentaliteetit luovilla ja notkeilla tavoilla, kuvastaen siten Deleuzen (1990, 165) mainitsemia dispositiivien murtumalinjoja etsiviä ryhmiä. Tällaisia piirteitä on havaittavissa jossain määrin kaikissa haastateltavissa, joskin kriittiset, kyseenalaistavat ja luovat videopelaamisen käytännöt sekä ajattelumallit kohdistuvat yksilöllisesti muodostuvissa ja mukautuvissa videopelaamisen dispositiiveissa sekä tarkastelutavoissa videopelaamisen eri osa-alueisiin.

Näiden havaintojen sekä haastatteluaineiston prosessoinnin pohjalta olen laatinut tutkimukseen osallistuneista haastateltavista tarkemmin yksilöidyn tyypittelyn (Taulukko 4, sivut 58–59), jonka tarkoituksena on taustoittaa lukijalle kunkin haastateltavan yksilöllisiä videopelaamisen tarkastelutapoja ja käytäntöjä. Taulukoinnista on tärkeä huomioida, että yksityiskohdistaan huolimatta se tuskin kuvastaa haastateltavien pelaajakäyttäytymistä täydellisesti: olen laatinut kuvaukset aineiston pohjalta pääasiassa itsenäisesti, hakien osittain inspiraatiota lähdekirjallisuudesta (Muriel & Crawford 2018, 150–162), jolloin laaditut kuvaukset ovat osittain tulkinnallisia. Samalla itse haastattelutilanne edustaa vain tilanteellista näkemystä siitä, mitä videopelaaminen haastateltaville edustaa.

Kuvauksissa olen pyrkinyt korostamaan kunkin haastateltavan yksilöllisiä videopelaamisen tarkastelutapoja, jolloin kuvauksen tavoitteena on erilaisten tarkastelutapojen taustoittamisen ohella tuottaa inhimillistettyjä kuvauksia haastateltavien tavoista tarkastella ja pelata videopelejä. Samalla olen pyrkinyt tiivistämään kunkin haastateltavan videopelaamisen mentaliteetin piirteitä lisäämällä kuvausten loppuun erilaisia kuvailevia attribuutteja. Haastateltavat esiintyvät taulukossa itse valitsemallani satunnaisella etunimellä ja tämän satunnaisen etunimen mukaan aakkosjärjestykseen järjestettynä.

Nimi/ikä	Kuvaus
”Eerik” 27 vuotta.	Eerik tarkastelee videopelejä analyttisesti, arvioiden niiden pelimekaanista suunnittelua ja toteutusta syvällisesti. Hänellä on laajaa tietämystä erilaisista videopelikulttuureista sekä videopeliateollisuuden trendeistä ja hän pitää alalle työllistymistä mahdollisena tulevaisuuden vaihtoehtona. Eerik suosii haastavia, kilpailullisia ja huolellisesti suunniteltuja videopelejä, joiden pelaamisen hän linkittää analyttiseen mielenkiintoonsa, haasteellisten videopelien tuottamien äärikokemusten etsimiseen ja kilpailun kautta tapahtuvaan itsetutkiskeluun sekä henkiseen kasvuun. Kilpailullisten videopelien vastapainona hän pelaa valtavirrasta erottuvia indie-videopelejä, joista hän pyrkii löytämään vallitsevista suunnittelutrendeistä erottuvia pelisuunnitteluvalintoja ja uusia videopelielämyksiä. Eerikiä voisi luonnehtia videopelaajana <b>kulttuuri-intellektuelliksi, kokemusasiantuntijaksi ja aktiiviharrastajaksi.</b>
”Johanna” 27 vuotta.	Johannalle videopelaaminen on liki päivittäistä, muuhun arkeen mukautuvaa sosiaalista kanssakäymistä, joka tarjoaa hänelle kokemuksia kyvykkyydestä. Samalla se on rentouttava, eskapistinen työn sekä arjen vastapaino, elämänhallinnan väline ja ”konkreettista tekemistä”, joka auttaa häntä jaksamaan. Johanna painottaa haastattelussaan videopelaamisen välineellisiä arvoja, kuten videopelien tuottamia selkeitä arjesta irtautumisen kokemuksia ja sosiaalisten tilanteiden hallintaa. Hän ei vaikuta olevan kiinnostunut esimerkiksi videopeliateollisuuden vallitsevien trendien tai videopelien sisältöjen analysoinnista, mutta hän havainnoi peliyhteisönsä sosiaalisia dynamiikkoja huomattavan tarkasti. Johannaa voisi luonnehtia videopelaajana <b>arkiseksi aktiiviharrastajaksi.</b>
”Noora” 28 vuotta.	Noora pelaa videopelejä verrattain harvoin, sillä hän on tutkimuksen ainoa haastateltava, joka ei pelaa videopelejä verkossa. Pelatessaan hän kuitenkin uppoutuu syvälle videopelien sisältöihin ja virtuaalisiin maailmoihin. Videopelit ovat hänelle eskapistinen vastapaino opintojen tuottamalle stressille, jolloin hän kokee videopelaamisen yhtä aikaa stressiä helpottavana, mutta myös kontrollia vaativana toimintana. Nooran videopelien tarkastelussa painottuu sisältöjen tutkiminen, jolloin se on hänelle läheisesti verrattavissa kaunokirjallisuuden lukemiseen. Noora mainitsee myös samalla pelilaitteella tapahtuvan videopelaamisen vahvistaneen hänen suhdettaan hänen nuorempiin sisaruksiinsa, sillä videopelaaminen on ollut heille ”yhteistä tekemistä” ja jaettu mielenkiinnon kohde verrattain suureksi koetusta iäkerosta huolimatta. Nooraa voisi luonnehtia videopelaajana <b>arkiseksi satunnaisharrastajaksi.</b>
”Pasi” 22 vuotta.	Pasi on intohimoinen videopeliharrastaja, jolle videopelaaminen ovat ennen kaikkea korkeatasoista kilpailua ja äärikokemuksia tuottavaa toimintaa. Hän harjoittelee systemaattisesti kehittyäkseen paremmaksi videopelaajaksi esimerkiksi nauhoittamalla omaa videopelaamistaan ja analysoimalla tallenteitaan jälkikäteen. Kilpailun ohella Pasi pitää videopelaamista tärkeänä ystävyssuhteita luovana, ylläpitävänä ja syventävänä aktiviteettina, jonka lisäksi hän satunnaisesti valmentaa ja neuvoa omia videopelikavereitaan. Pasi tunnustaa kilpailullisen pelaamisen johtavan toisinaan uupumukseen, jota hän tasapainottaa tarinallisilla yksin pelattavilla videopeleillä. Pasilla on syvä tietämys erilaisista videopelaamisen muodoista, videopelikulttuurista ja –teollisuudesta sekä erityisesti kilpapelamisesta. Pasia voisi luonnehtia videopelaajana <b>omistautuneeksi aktiiviharrastajaksi ja kilpailullisen videopelaamisen kokemusasiantuntijaksi.</b>

<p>”Salla” 24 vuotta.</p>	<p>Salla on opiskelija, jolle videopelikaverit ovat ”toinen” sosiaalinen yhteisö. Samalla videopelit tarjoavat hänelle kokemuksia kyvykkyydestä ja ne ovat opiskeluun liittyvän abstraktin ajattelutyön vastapaino, ”konkreettista tekemistä”. Salla korostaa sosiaalisuuden/yhteisöllisyyden ohella videopelien elämyksellisyyttä: ”kevyen” kilpailullisen videopelaamisen ohella hän ”fiilistelee” erilaisia videopelejä ja arvioi pelatessaan niiden audiovisuaalista ja taiteellista toteutusta. Salla ei vaikuta olevan kovin kiinnostunut esimerkiksi peliteollisuuden trendeistä, mutta hänellä vaikuttaa olevan tietämystä erilaisista videopelikulttuureista. Satunnaisesti Salla myös <i>striimaa</i> videopelaamistaan, jota hän vaikuttaa itse pitävän lähinnä kokeilevana ja yhteisöllisyyttä luovana aktiviteettina. Sallaa voisi luonnehtia videopelaajana <b>arkiseksi ja kokeilevaksi aktiiviharrastajaksi.</b></p>
<p>”Teemu” 32 vuotta.</p>	<p>Teemulle videopelaaminen vaikuttaa edustavan arkista kulttuurista toimintaa ja haasteita tarjoavaa sosiaalista ajanvietettä. Teemu luonnehtii itseään scifi- ja fantasia faniksi, joka seuraa e-urheilua ja keräilee retrovideopelejä. Kulttuurin ohella videopelaaminen on Teemulle arkinen sosiaalisen kanssakäymisen muoto ja ”älyllistä ongelmanratkaisua”. Hänellä on myös kokeilevia tapoja pelata erilaisia videopelejä: toisinaan Teemu poimii kokoelmastaan satunnaisen videopelin ja pyrkii ”ratkaisemaan” sen älyllisenä haasteena ilman ulkoisia apuja. Teemu osallistuu myös vuosittain ystävänsä järjestämiin yhteisöllisiin ja informaaleihin videopeliturnauksiin, joissa on mukana pieniä rahapanoksia. Toisaalta Teemu korostaa, etteivät videopelit ole hänelle ”tavallaan mitään erityistä”, vaan ne ovat kirjoihin ja elokuviin verrattavissa olevia kulttuurisia tuotteita, joiden kuluttamista hän pitää tavallisena. Teemua voisi luonnehtia videopelaajana <b>arkiseksi, kokeilevaksi ja kulttuuriseksi aktiiviharrastajaksi.</b></p>

Taulukko 4: Tutkimukseen osallistuneiden haastateltavien luonnehdinnat.

#### 4.1 Sosiaalisuus ja yhteisöllisyys

Edeltävä tyypittely perustuu omaan analyysiini haastateltavista. Seuraavaksi keskityn tutkimuksessani teemoitteluun ja käsittelen videopelaamisen motiiveja. Sosiaalisuus ja yhteisöllisyys ovat haastateltavien keskuudessa yksi yleisimmistä videopelaamisen motiiveista. Aikaisemmin mainituista osittain sukupuolittuneista videopelaamisen mentaliteeteista, erilaisista pelaajatyypittelyistä tai haastateltavien henkilökohtaisesti suosimista videopeleistä huolimatta jokainen haastateltava nosti haastattelussaan esiin videopelaamisen sosiaalisuuden ja yhteisöllisyyden motiiveja jossakin muodossa. Videopelaaminen oli kaikille haastateltaville jollain tavalla ystävien tai sisarusten kanssa tapahtuva yhteisöllinen aktiviteetti ja jaettu mielenkiinnon kohde, joka yhdistää heitä ja saa heidät kokoontumaan heidän vapaa-ajallaan:

*”Se on mulle ehkä se mieluisin tapa viettää aikaa kavereitten kanssa. [...]. Sit siinä [videopelaamisessa] on jotain mihin keskitytään yhdessä, yhteinen tavote sillä porukalla. Se on tapa viettää yhdessä aikaa semmosen asian ympärillä, mistä kaikki*

*tykkää. [...]. Sit kaikki se hauskanpito ja läpän heitto, kuulee myös tietty kuulumiset ja tällasta...”*

-Johanna. Arkinen aktiiviharrastaja.

*”Mulle on tärkeä ainaki se sosiaalinen puoli, et [on] kavereitten kanssa porukalla semmosta kivaa yhteistä tekemistä.”*

-Salla. Arkinen ja kokeileva aktiiviharrastaja.

Kuten edeltävistä lainauksista käy ilmi, videopelaamisen yhteisöllisyys korostuu myös itse aktiviteetin yhteydessä tapahtuvien keskustelujen aihepiireissä, jotka eivät käsittele ainoastaan videopelien tapahtumia ja sisältöjä, vaan videopelaaminen vaikuttaa olevan videopelaavien nuorten aikuisten keskuudessa arkinen ja tavanomainen tapa ”vaihtaa kuulumisia” eli ylläpitää sosiaalisia suhteita sekä verkostoja. Erityisesti internetin välityksellä tapahtuvan verkkovideopelaamisen yhteydessä teknologia vaikutti ratkaisevan fyysisten etäisyyksien muodostamia ongelmia sosiaalisten suhteiden ylläpidossa ja luovan siten haastateltaville runsaasti säännöllisiä mahdollisuuksia pitää yhteyttä virtuaalisissa peliympäristöissä heidän yksilöllisten arkien asettamissa puitteissa. Samalla videopelaamista havainnoitiin jaettuna mielenkiinnonkohteena, joka antaa videopeliharrastajille ”syyn” kokoontua yhteen heidän vapaa-ajallaan, jolloin näiden tekijöiden myötä videopelaamisen nähtiin tekevän sosiaalisten suhteiden ylläpidosta sekä vaivatonta, että luontevaa:

*”Kyl mä oon enemmän yhteyksissä just pelikavereitten kanssa, kun vaikka mun parhaimpien ystävien kanssa. Vaikka mä en ees niin hyvin tuntis niitä.”*

-Johanna. Arkinen aktiiviharrastaja.

*”Kun pelaa kavereiden kanssa- Voi olla vaikka, et kaveri asuu jossain kauempana, mut sit voi kuitenkin laittaa napin korvaan ja keskustella. Tulee vaihdeltua kuulumiset ja sillee. [...]. Et ei siinä pelkästään pelistä puhuta koko aikaa. Sit on ihmisiä, jotka ei oo missään sosiaalisessa mediassa. Nii sit on kuitenkin pelit, joiden kautta on ehkä jopa helpompi pitää yhteyttä.”*

-Teemu. Arkinen, kokeileva ja kulttuurinen aktiiviharrastaja.

*”Kun mä pelaan kavereiden kanssa tiimipelejä, nii se on se yhtenäisyys. Kaikki kaverit, jotka opiskelee eri paikkakunnilla pysyy kontaktissa, koska kaikki pelaa tietokoneella.”*

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

Joissakin tapauksissa haastateltavien henkilökohtaisella videopelipääomalla vaikutti olevan vaikutuksia videopelaamisen mahdollistamiin sosiaalisten suhteisiin. Esimerkiksi Eerik ei pitänyt videopelaamisen sosiaalisia ulottuvuuksia itselleen merkittävänä videopelaamisen motiivina, mutta hän huomioi haastattelunsa aikana videopelaamisen sosiaalisia merkityksiä

kertomalla, miten videopeliharrastuksen kautta hän ”löysi uudelleen” lapsuuden ystävänsä. Yhteyden muodostumiseen vaikutti hänen videopeligenrekohtaisen asiantuntijuutensa, jolloin hänen ystävänsä otti Eerikiin yhteyttä osittain hänen tietämyksensä vuoksi. Siten Eerikin tapauksessa hänen videopelikulttuurinen pääomansa vaikuttaa toimineen merkittävänä osatekijänä sosiaalisen suhteen jälleen rakentumisessa:

*”Mulla on yks lapsuuden ystävä, jonka kanssa oon ollu vähemmän tekemisissä, vaikka hän asuu samassa kaupungissa. Mutta viime aikoina olla videopeliharrastuksen pohjalta juteltu, ku hän kiinnostu tästä Dragonball FighterZ:sta [Arc System Works 2018]. Hän ei oo ikinä pelannu tappelupelejä mut tietää, et minä oon jonki verran. Sitä kautta ollaan uudelleen löydetty toisemme ja jutellaan nyt päivittäin.”*

-Eerik. Kulttuuri-intellektuaali, kokemusasiantuntija ja aktiiviharrastaja.

Videopelaaminen ja teknologia yhdessä mahdollistavat päivittäisen ystävien tapaamisen virtuaalisissa ympäristöissä ja kun näihin kohtaamisiin yhdistyy digitaalisissa ympäristöissä tapahtuva yhteinen tekeminen jaetun mielenkiinnon kohteen parissa, videopelaamisella nähtiin olevan erityisiä, ystävyysuhteita syventäviä vaikutuksia. Toisinaan nämä syventävät vaikutukset ulottuivat ja konkretisoituivat myös virtuaalisten tilojen ulkopuolella, kuten esimerkiksi Pasi huomioi tarkasti omassa tarkastelussaan:

*”Se on älyttömän hienoo, et mitä kavereita siellä on: nytki mä juttelin, et mitä tehdään juhannuksena. Et vaikka pelataan, nii samalla siinä voi keskustella mitä tehdään ”oikeesti”. Noista [pelikavereista] tulee lähimpiä kavereita just sen takia, kun niiden kanssa on koko ajan: viikossa pystyy helposti juttelee 20 tuntia kaverin kanssa, mikä on mun mielestä aika harvinaista nykyään. Mut videopelit sallii sen.”*

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

Tällaiset sosiaalisten suhteiden muodostamisen dynamiikat vaikuttavat toimivan joidenkin haastateltavien kohdalla myös toiseen suuntaan. Videopelit tarjoavat videopeliharrastajille jaetun mielenkiinnon kohteen, jolloin se tarjoaa yhteisen tekemisen, säännöllisen yhteydenpidon ja ystävyysuhteiden syventämisen ohella mahdollisuuksia kokonaan uusien ystävyysuhteiden muodostamiselle myös itse videopelaamisen ulkopuolella. Tällainen dynamiikka puolestaan vaikutti luovan mahdollisuuksia ystävyysuhteille, joissa ensi kohtaaminen on tapahtunut videopelaamisen ulkopuolella, mutta ystävyysuhteet konkretisoituvat ja syventyvät yhteisöllisen videopelaamisen myötä:

*”Mäki oon tullu tänne paikkakunnalle muualta, mut sit mun luokalla on yks tyyppi, joka pelaa kans League of Legends:iä [Riot Games 2009]. Mä sanoin hänelle et “mitä helvettiä, sä tuut pelaa meidän kaa tottakai!”. Sit hän tulee mukaa ja nyt mun omat*

*kaverit tuntee tän uuden kaverin, hän on osa meidän porukkaa. Et siinä on tämmönen yhdistävä elementti. Jos tapaa oikees elämässä jonku, nii sen pystyy yhdistää omiin videopelikavereihin: kaikki ootte samanlaista porukkaa kuitenkin.”*

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

Haastateltavista erityisesti Pasi sivuaa näitä videopelaamisen ystävyysuhteita syventäviä vaikutuksia tarkastelussaan huomioimalla, miten erilaiset pelit yleensä luovat sosiaaliin tilanteisiin omia kontekstuaalisia viitekehyksiä ja tekevät videopelien fasilitoimista sosiaalisista tilanteista erityisiä. Siten videopelit mahdollistavat tavallisesta sekä arkisesta sosiaalisesta kanssakäymisestä poikkeavaa, mutta pelin viitekehyyksessä hyväksytyä käyttäytymistä. Tätä hän korostaa huomioimalla, miten peleille ja leikeille tyypilliseen tapaan myös videopelit mahdollistavat osallistujien välistä leikkimielistä provokaatiota:

*”Nykyään ku mä käyn [haastateltavan kotikaupunki], nii mä meen kaverin luo ja me pelataan änäriä [NHL-pelisarjan videopeli] vastakkain. Se on... Kyl mä sanosin et se on viihdettä. Me kilpaillaan, mut se on vähän sama, ku pelais pingistä: haukutaan toisia paskaks ja sillee, mut kumpikin pelaa sitä sen takia et se on hauskaa.”*  
**\*nauraa\*.**

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

Joissakin tapauksissa myös internetin välityksellä tapahtuvan videopelaamisen tarjoama kasvottomuus ja anonymiteetti huomioitiin uusien sosiaalisten suhteiden muodostamisessa etuna, erityisesti ulkonäkötekijöiden yhteydessä:

*”On myös niitä, jotka ei oo oikeessa elämässä niin sosiaalisia, mut sit ku ne on pelaamassa nii ne saa sitä kautta kavereita. [...]. Siinä oppii tutustumaan itse siihen henkilöön, eikä tarvii kattoo vaikka ulkonäkötekijöitä.”*

-Teemu. Arkinen, kokeileva ja kulttuurinen aktiiviharrastaja.

Virtuaalisissa videopeliympäristöissä tapahtuvalla sosiaalisella kanssakäymisellä nähtiin olevan myös muita huomattavia, välittömältä sosiaaliselta vuorovaikutukselta suojaavia ominaisuuksia. Virtuaalisuuden tarjoaman anonymiteetin ohella yksi tällainen suojaava ominaisuus oli teknologian mahdollistama huomattava yksilöllinen sosiaalisten tilanteiden hallinta, jonka nähtiin tekevän videopelaamisen kautta tapahtuvasta sosiaalisesta kanssakäymisestä omaehtoista, notkeaa ja sitoutumatonta, kuten esimerkiksi Johanna huomioi omassa haastattelussaan:

*”Joo! Ja se asettuu tosi hyvin oman aikataulun mukaa, et mä pystyn hyvin säätää sitä, et mä teen nyt vähän aikaa töitä. Mä jotenkin hallinnoin tosi paljon sitä, et miten*

*mä käytän mun aikaani ja se [videopelaaminen] sopii siihen tosi hyvin. [...] Mä tykkään myös olla paljon kotona eli se tarkoittaa sitä, et mä voin aina olla kotona ja sit toisaalta, et mun ei tarvii aktiivisesti olla tavallaan ”läsnä” siinä tilanteessa. Musta tuntuu jotenki, et mä en nykyään jaksa olla ihmisten kaa sillee ”face-to-face”, et sitä ei jaksa joka päivä tehdä. [...] Sit se on jotenki semmosta ite hallinoivampaa, että mä voin aina ite päättää, et nyt mä en oikestaan jaksa ja sit mä vaan lähen pois pelaamasta. Se on semmonen selkee. Siinä ei tarvii miettii mitään sellasta et ”lähtiskö toi nyt vaikka kotii, et mä en nyt jaksa!” -tyyppisesti **\*naurahdus\***. Tai et mä en ny ite jaksa lähtee kotoa. Ja aina löytyy jotain seuraa, kenen kaa voi hengata.”*

-Johanna. Arkinen aktiiviharrastaja.

Nämä omaehtoisuuden, hallinnan, notkeuden ja sitoutumattomuuden piirteet saattavat antavaa viitteitä näiden virtuaalisten suhteiden pinnallisuudesta, mutta esimerkiksi Johanna huomioi tätä potentiaalista pinnallisuutta tarkastelussaan korostamalla, että tuntemattomien henkilöiden kanssa tapahtuva yhteinen aktiviteetti ja samoihin tavoitteisiin pyrkiminen on luonut hänelle mahdollisuuksia sosiaalisten suhteiden muodostamiseen sellaisten henkilöiden kanssa, joista hän on saanut negatiivisena ensivaikutelman. Tällainen videopelaamisen sosiaalinen ulottuvuus vaikuttaa siten tarjonseen Johannalle mahdollisuuksia hänen omien ennakkoluulojensa tarkasteluun ja itsereflektioon, jolloin videopelaaminen vaikuttaa saavan Johannan tarkastelussa myös hänen sosiaalista maailmankatsomustansa jäsentäviä ja kyseenalaistavia merkityksiä:

*”Sit kun se pääpointti on siinä pelaamisessa se aktiivinen toiminta, nii sit tulee tutustuttua sellasii ihmisiin, keneen ei ehkä muuten tutustuis. Semmosetki, kenestä mä en välttämättä tykkäis live tilanteessa. Ja vaikka mä en näkis kaverustuvani semmosten kaa, nii kyl mä voin hyvin niitten kanssa pelata. En ehkä samoissa määrin tai samalla tavalla, ku jonku hyvän pelikaverin kaa, mut ku on se joku muu fokus siinä, nii sillon oikeesti tutustuu muihinki tyyppeihin. [...]. Ja sit toisaalta niistäki voi löytää ne piirteet, et on ehkä ite ollu ennakkoluulonen. Et joku ihminen vaikuttaa rasittavalta, mut ku siihen tutustuu, ni löytyyki joku yhteys.”*

-Johanna. Arkinen aktiiviharrastaja.

Vaikka Johannalla vaikuttaa korostavan hänen videopelaamisen tarkastelunsa yhteydessä sosiaalisen kanssakäymisen omaehtoisuutta, notkeutta ja sitoutumattomuutta, hänen omaehtoinen sosiaalinen osallistumisensa ei vaikuta olevan täysin hänen oma valintansa. Tätä hallinnoivaa tarkastelutapaa ja käyttäytymistä Johanna selvittää pääasiassa työn kuormittavien vaikutusten ja ajankäytön hallittavuuden saavuttamisen kautta. Tällaiset hallintaa korostavat ulottuvuudet sekä niiden toisintuminen Johannan videopelaamisen

käytännöissä vaikuttavat puolestaan antavan viitteitä hallintaa, yksilöllisyyttä ja tehokkuutta korostavien uusliberalististen diskurssien vahvasta läsnäolosta yhteiskunnassamme:

*”Kun oma työ on niin vahvasti ihmisten kanssa, ihan koko ajan! Sit ku pääsee kotii, nii mä oon niin ilonen, et mä saan olla kotona loppupäivän. Mut silti mä saatan olla sen illan yhteydessä ihmisiin, vaikka pelaamisen tai yleensä koneella olemisen kautta. Et mä oon sosiaalinen, mut tavallaan omilla ehdoillani.”*

-Johanna. Arkinen aktiiviharrastaja.

Vaikka sosiaalisten tilanteiden *hallinta*, *joustavuus* ja *omaehtoisuus* voivat jälleen näyttäytyä sosiaalisten suhteiden tarkastelussa pinnallisuutta tuottavina tekijöinä, haastattelussa Johanna antaa työn kuormittavuuden lisäksi tekemilleen valinnoille huomattavia perusteluja avaamalla oman elämänsä taustatekijöitä. Erilaiset henkilöhistorialliset tekijät vaikuttavat johtaneen kyseiseen elämäntilanteeseen sekä Johannan hallintaa ja omaehtoisuutta korostavaan sosiaaliseen pelaajakäyttäytymiseen:

*”Mä oon joskus ollu sellanen, et aina pitäny mennä ja ihmiset olettaa, et mä tuun mukaan. Juhlat ja kaikki semmoset... Nii sitä ei oikeesti jaks! Ja sit ku itelle tulee se rooli, ettei ikinä sano ”ei” ja on aina mukana kaikessa, nii sit on tosi vaikee yhtäkkiä sanoo et ”hei, mä en jaks tulla”. Nyt on siinä mielessä hyvässä tilanteessa, et tuolla [videopeleissä] kukaa ei ikinä suutu tai ihmettele sitä, et jos ei tuu pelaa tai jos on et ”nyt mä en jaks, mä lähen täst”. Se on jotenki niin helppoo.”*

-Johanna. Arkinen aktiiviharrastaja.

Johannan tarkastelussa videopelaaminen vaikuttaa saavan erityisiä sosiaalisia merkityksiä. Hän pyrkii ottamaan itsenäisyytensä takaisin omaan hallintaansa. Uusliberalistisia tehokkuusdiskursseja heijasteleva sosiaalinen rooli aktiivisena toimijana ja eräänlaisena ”tapahtumien järjestäjänä” sekä roolin tuottamat paineet ovat luoneet Johannalle liian kuormittavan elämäntilanteen, jota hän vaikuttaa pyrkivän ratkaisemaan videopelaamisen avulla. Ensimmäinen askel tässä tehtävässä vaikuttaisi olevan Johannan kohdalla etäisyyden otto kyseiseen sosiaaliseen rooliin, joka vaikuttaa tapahtuneen hänen kohdallaan siirtämällä sosiaalinen kanssakäyminen osittain videopelaamisen ympärille rakentuvaan sosiaaliseen ympäristöön, jossa häneltä ei odoteta samanlaista tehokkuuskeskeisen roolin suorittamista kuin hänen muussa arjessaan.

Johannan tarkastelussa erityisesti sosiaalisten tekijöiden yhteydessä videopelaaminen vaikuttaa siten saavan samanaikaisesti elämänhallinnan välinettä ja sosiaalista vastarintaa muistuttavia piirteitä ja merkityksiä. Toisaalta ristiriitaisesti hänen videopelaamisen

käytäntönsä vastustavat, mutta myös heijastelevat uusliberalismin hallintaa, yksilöllisyyttä ja tehokkuutta korostavia piirteitä ja käytäntöjä, mitä Johanna myös huomioi myöhemmin tarkastelussaan kriittisenä suhtautumisena omaan videopelaamiseensa. Videopelaaminen vaikuttaa siten olevan Johannalle samanaikaisesti väline sekä hallita, että neuvotella hänen suhdettaan yhteiskunnallisesti ja sosiaalisesti tuotettuihin paineisiin.

Seuraavassa vuoropuhelussa haastateltava Salla esittelee toisenlaisen yksilöllisen esimerkin videopelaamisen saamista huomattavista sosiaalisista merkityksistä. Sallalle videopelikaverit vaikuttavat olevan eräänlainen ”toinen” tai ”vaihtoehtoinen” sosiaalinen yhteisö, jonka hän on löytänyt entisen poikaystävänsä kautta. Vaikka Salla huomioi tarkastelussaan myös Johannan korostamia sosiaalisten yhteisöjen joustavuuden ja notkeuden ulottuvuuksia, hänen tarkastelussaan korostuu selkeämmin esimerkiksi Pasin huomioima videopeliyhteisöjen tiiviys ja sitoutuneisuus. Samalla hänen videopelikäyttäytymisessään on havaittavissa luovia, uusia ja kokeilevia pelaamiskäytäntöjä etsiviä ja yhdisteleviä piirteitä, jotka vaikuttavat Sallan tarkastelussa häivyttävän teknologian ja virtuaalisten tilojen tuottamia etäisyyksiä, tiivistäen videopelaamisen fasilitoimia yhteisöllisyyden kokemuksia. Tapauksessa ilmenee myös alkoholin käyttöä vakavamieliseksi tarkoitetun kilpailullisen pelitilanteen yhteydessä, joka voidaan tulkita tehokkuuskeskeisiä videopelikäytäntöjä vastustavaksi sosiaalisesti vastarinnaksi tai uusien, yhteisöllisten videopelielämysten etsimiseksi:

*Salla: ”Noh, mun ns. ”omista kavereista” ei oikeestaan kukaan pelaa, mut sitten mun entinen poikaystävä, joka tutustutti mut pelaamiseen, nii mä oon siinä porukassa tosi paljon mukana. Ja meillä on Discord [VoIP-keskustelusovellus] -ryhmä: et sit ku siellä on porukkaa ja sit ku huomaa et jotkut pelaa nii voi kysyy, et ”hei, pääseekö mukaan?”. Sit vaikka striimatessaki- nii tosiaan, meistä muutama striimaa- Nii sit katellaan vähän, et miten toisella menee ja moderoidaan toistemme chatteja. Et me tavallaan tuetaan toisiamme **\*hymyillen sanottu\*** ...ja eihän meillä ois katsojia, jos me ei katottas toistemme striimejä.” **\*nauraa\****

*Haastattelija: **\*nauraa\*** ”Mut joo, et sulla on semmonen tietynlainen yhteisö siinä?”*

*Salla: ”Nii. Ja sit ihan hauska esimerkki tästä, et me on harrastettu nyt muutaman kerran känni-rankedia Overwatchissa [Blizzard Entertainment 2014] **\*nauraa\***. Pelataan porukalla sijoitusmatsit yhdessä juomapelisäännöillä. Se on hauskaa kattoo, miten menee **\*nauraa\*** Et voi olla sosiaalinen, vaikka ei ois samassa paikassa!”*

Omassa tarkastelussaan Salla esittää itsensä sosiaalisena ja yhteisöllisenä videopelaajana, jolle videopelaaminen ja sen ympärille muodostuvat sosiaaliset verkostot ovat merkittävä

sosiaalisen kanssakäymisen muoto. Sallan tarkastelussa on havaittavissa myös viitteitä, miten virtuaaliset tilat eivät täytä hänen sosiaalisia tarpeitaan täydellisesti, vaan hän kokee tarpeelliseksi vaalia yhteisöllisyyttä virtuaalisissa tiloissa erilaisten kokeilevien, fyysisiä etäisyyksiä häivyttävien videopelaamiskäytäntöjen kautta. Poikkeavia, yhteisöllisyyttä vaalivia käytäntöjä vaikuttavat tässä tapauksessa olevan videopelaamisen ja alkoholin käytön yhdistäminen juomapeliksi sekä kokeileva ja taloudellista voittoa tavoittelematon videopelistriimaaminen, joiden etäisyyksiä hävittävä ominaisuuksia Salla korostaa suorasanaisesti edeltävän lainauksen lopussa. Tämän painotuksen taustatekijöitä Salla ei avaa tässä vuoropuhelussa tarkemmin, mutta ilmaisee myöhemmin haastattelussaan kokevansa videopelaamiseen linkittyvää sosiaalista stigmaa. Tällaisesta näkökulmasta tulkittuna Sallan videopelaamisen tarkasteluun voi potentiaalisesti linkittyä huolta tulla leimatuksi sosiaalisia tilanteita välttelevänä videopelaajana. Tällaista tulkintaa tukevia huomioita hän tuo esiin videopelaamisen viikoittaista ajankäyttöä koskevan kysymyksen yhteydessä:

*”Joo ja emmätiä ku... Pelaaminen on mulle semmonen, et jos mulla ei tavallaan oo muuta tekemistä ja mä oon kotona, nii sit joo, mut jos mulla- vaik- e- **\*epäröi, takeltelee sanoissa\*** Ikinä ei mee pelaaminen sen edelle, et jos kaverit halua nähdä tai tehdä jotain yhdessä!”*

-Salla. Arkinen ja kokeileva aktiiviharrastaja.

Toisaalta Sallan tarkastelussa hänen huolensa sekä koettu sosiaalinen stigma liittyvät myös videopelaamisen ilmiön häilyvyyteen ja monitulkinnaisuuteen, sillä videopelaamista on mahdollista tarkastella samanaikaisesti esimerkiksi passivoivana viihteenä sekä aktiivisena harrastuksena. Salla tuo esiin tätä monitulkinnaisuuden muodostamaa ristiriitaa seuraavassa lainauksessa, josta on samalla havaittavissa normatiivisten yhteiskunnallisten asenteiden vaikutus kyseisen koetun stigman muodostumiseen:

*”Siinä on joku semmonen... tietty stigma. [...]. Ja sitten jotenki... **\*mieltii, empii\*** Mä en tiitä, osataanko pelaamista [yleisesti] aatella sillein, ku mä ite aattelen. Et se on mulle harrastus. Mut sit yleensä... Mä en tiedä, voiko aatella samalla tavalla, et ku joku sanoo “mä harrastan jalkapalloo”. Noh, mä harrastan videopelejä. Mut et niitä ei välttämättä nähdä saman arvoisena...”*

-Salla. Arkinen ja kokeileva aktiiviharrastaja.

Sallan korostuminen sosiaalisena videopelaajana sekä digitaalisen yhteisön henkilökohtainen sosiaalinen merkitys hänen tarkastelussaan ovat vielä ilmeisempiä, kun pyysin häntä kertomaan tarkemmin hänen suhteestaan tähän yhteisöön:

**\*empien\*** ”Noh, siis... Tää on ollu just vähän tapetilla tässä, ku ei olla enää yhdessä mun entisen poikaystävän kanssa. Nii sit jos me ei olla väleissä, ku sen porukan tyytit on tosiaan sen entisen poikaystävän kavereita tosi pitkältä ajalta, nii se tietenki tarkoittaa sitä, et mä lennän pihalle sieltä. Se ei oo kiva ajatus koska... Niinku mä sanoin, mulla ei oikein omista kavereista kukaan pelaa ja se [peliyhteisö] on tosi mukava porukka. Ja se on just siinä pelaamisessa se kiva juttu, et on niitä pelikavereita ja et yhdessä pelaaminen on paljon mukavampaa, ku yksin pelaaminen.”

-Salla. Arkinen ja kokeileva aktiiviharrastaja.

Sallan henkilökohtaiset taustatekijät ovat toisaalta mahdollistaneet tämän digitaalisen yhteisön löytämisen, mutta samalla luoneet hänelle jännitteisen sosiaalisen tilanteen, jossa hänen jäsenyytensä yhteisössä ei ole täysin turvattu. Tilannetta vaikeuttaa entisestään digitaalisen yhteisön ainutlaatuisuus ja korvaamattomuus, sillä kuten Salla mainitsee, hänellä ei ole vaihtoehtoisia digitaalisia videopeliyhteisöjä tai ”omia” videopelikavereita, joiden joukkoon siirtyä. Sallan tarkastelussa videopelaaminen on siten korostuneen yhteisöllistä ja sitovaa toimintaa, mikä esittelee mielenkiintoisella tavalla poikkeavan sosiaalisen dynamiikan esimerkiksi Johannan videopelaamisen sosiaalisten tilanteiden hallintaa ja omaehtoisuutta korostavasta tarkastelusta sekä vahvistaa erilaisten ilmiöiden merkitysten muodostumista suhteessa kontekstuaalisiin tekijöihin.

Toisaalta videopelaamisen mahdollistama sosiaalisuus ja yhteisöllisyys voivat olla luonteeltaan hyvin tavanomaista ja arkista, kuten esimerkiksi haastateltava Noora huomioi sisarustensa kanssa tapahtuvasta yhteisestä videopelaamisesta. Nooran tarkastelussa on olennaista huomioda hänen taustansa videopelaajan, sillä hän ei pelaa verkkovideopelejä ja hänen sosiaalinen videopelaamisensa tapahtuu saman videopelikonsolin ääressä yhdessä hänen sisarustensa kanssa:

Noora: ”Mä sanosin, että pelaaminen on hyvä väline mun sisarussuhteiden ylläpitoon. [...]. [Se on] yhteinen tekeminen, mielenkiinnonkohde. Mun veljeni on mua kolme vuotta nuorempi ja mun siskoni on mua kymmenen vuotta nuorempi. Esimerkiks sen nuoremman siskon kanssa meillä ei oo kauheesti yhteistä, joskus käydään ehkä shoppailemassa... Mut pelaaminen, aina ku ollaan kotipuolella, nii se on semmonen harrastus mitä voidaan yhdessä tehdä. [...]. Se on- Mä katsosin, et se on aika arkista. Jos me esim. pelataan sitä Rayman Originsia [Ubisoft Montpellier 2011], nii se on yleensä sitä, että minä pelaan yhden tason ja hän pelaa toisen tason ja sit me tsempataan, että ”noni nyt hyvin menee!” ja välillä... jotain kuulumisia siinä tietysti vaihtaa että...”

Haastattelija: ”Niin niin. Jotain ihan tavallisia juttuja?”

Noora: ”*Ihan tavallisia arkisia kuulumisia.*”

Nooran tarkastelussa on havaittavissa, miten videopelit ovat mahdollistaneet sisarusuhteiden ylläpidon ja vahvistamisen merkittäväksi mielletystä ikäerosta huolimatta. Tästä videopelaamisen saamasta erityisestä sosiaalisesta merkityksestä huolimatta Nooran tarkastelussa vaikuttaa korostuvan videopelaamisen arkisuus: hän ei esimerkiksi tuo haastattelussaan esiin, että hänen tarvitsisi erityisesti hakeutua yhteisöllisen videopelaamisen pariin tai suunnitella yhteen kokoontumista ja yhdessä videopelaamista hänen sisarustensa kanssa: sen sijaan yhteisöllinen videopelaaminen tapahtuu silloin, kun sille tarjoutuu otollinen mahdollisuus Nooran ja hänen sisarusten arjessa.

Aineiston perusteella videopelaaminen vaikuttaa olevan haastatelluille nuorille aikuisille fyysisiä etäisyyksiä häivyttävä, tavanomainen ja arkinen sosiaalisen kanssakäymisen muoto. Samalla se on jaettu mielenkiinnon kohde, joka saa haastateltavat kokoontumaan yhteisen aktiviteetin ääreen sekä virtuaalisissa että konkreettisissa tiloissa. Jaettu mielenkiinnonkohde tarjoaa videopelaajille yhteisöllisen aktiviteetin ja kontekstuaalisen keskustelun viitekehyksen, jonka pohjalta he voivat keskustella luontevasti, ylläpitää heidän sosiaalisia suhteitaan vaihtamalla videopelaamisen lomassa heidän arkisia kuulumisiansa ja muodostaa kokonaan uusia sosiaalisia suhteita tai verrattain tiiviitä digitaalisia yhteisöjä näin itse halutessaan. Videopelaajien yksilöllisissä käytännöissä videopelaamisen sosiaalisuus voi siten olla luonteeltaan tavanomaista tai vastaavasti huomattavan sitovaa ja yhteisöllistä.

Samalla videopelaamisen kautta tapahtuva sosiaalinen kanssakäyminen mahdollistaa haastateltaville huomattavaa sosiaalisten tilanteiden hallintaa, mikä mahdollistaa videopelaajille heidän henkilökohtaisten maailmankatsomuksellisten kysymysten pohtimisen ja jäsentämisen samalla, kun he säilyttävät edes pinnallisen yhteyden heidän sosiaalisiin verkostoihinsa. Tällaiset videopelaamiseen linkittyvät monimuotoisuudet mahdollistavat monenlaisten sosiaalisten dynamiikkojen muodostumisen, joiden merkityksiä ohjailevat esimerkiksi kontekstuaaliset tekijät, kuten henkilöhistoria sekä yhteiskunnalliset ja sosiaaliset paineet. Erityisesti Johannan ja Sallan tarkasteluissa näistä yksilöllisesti rakentuneista videopelaamisen käytännöistä on havaittavissa selkeitä strategisia funktioita, jotka pyrkivät vastaamaan erilaisiin yksilöllisiin tarpeisiin tai ratkaisemaan erilaisia yksilöllisiä ongelmia ja haasteita, jolloin videopelaamisen kautta tapahtuva sosiaalinen kanssakäyminen on myös notkeaa ja sitoutumatonta.

Tällaiset videopelaamisen sosiaalisen kanssakäymisen mukautuvuuden ulottuvuudet voivat selittää, miksi videopelaaminen on toisaalta suosittu sekä tavanomainen sosiaalisen kanssakäymisen muoto nuorten aikuisten keskuudessa, mutta myös miksi sosiaalinen kanssakäyminen videopelaamisen lomassa on nuorille aikuisille tavanomaista ja luontevaa. Näiden ominaisuuksien myötä videopelaaminen alkaa muistuttaa sosiaalisen kanssakäymisen kontekstissa Michel Foucault'n dispositiivia, jossa videopelaamista muokkaavat ja mahdollistavat erilaiset rakenteet, kuten esimerkiksi erilaiset videopelit, pelilaitteet, keskustelusovellukset, videopelaamiselle rakentuneet sosiaaliset verkostot ja videopelikulttuuri. Nämä rakenteet näyttäytyvät haastateltaville erilaisina dispositiivien elementteinä, mutta samalla he muodostavat omia yksilöllisiä videopelaamisen dispositiiveja mukauttamalla omaa suhdettaan näihin elementteihin. Tällaista erilaisten dispositiivien muodostamista vaikuttaa puolestaan ohjailevan erilaiset yhteiskunnallisten rakenteiden tuottamat paineet, mutta myös yksilölliset reaktiot näihin paineisiin, kuten näimme esimerkiksi Johannan ja Sallan tarkasteluissa.

Videopelaamisen saamat monimuotoiset sosiaaliset merkitykset rakentuvat siten kontekstuaalisten tekijöiden ja yksilöllisten käytäntöjen muodostamien monimuotoisten kokonaisuuksien yhteisvaikutusten kierteessä, jotka samalla vaikuttavat ja ohjailevat toinen toisiaan: esimerkiksi sosiaalisesti sitoutuville videopelaajille (esim. Salla ja Pasi) videopelit mahdollistavat kokemuksia osallisuudesta ja yhteisöllisyydestä sekä fyysisiä etäisyyksiä häivyttävää sosiaalista kanssakäymistä, mutta samalla sosiaalisesti sitoutuvat videopelaajat kuten esimerkiksi Salla ovat osittain yhteisönsä sitomia ja joutuvat siten kantamaan myös huolta asemastaan kyseisessä digitaalisessa yhteisössä. Vastaavasti sosiaalisten tilanteiden hallintaa ja sitoutumattomuutta korostavan videopelaajan (esim. Johanna) voi olla haastava kokea tiivistä yhteisöllisyyttä videopelaamisen kautta, mutta hallintaa korostavat videopelaamisen käytännöt mahdollistavat videopelaamisen aktiviteetin välineellistämisen henkilökohtaisesti merkittäviin tarkoitukseen, kuten itsetutkiskeluun ja elämänhallintaan. Sekä rajallisuudet, että potentiaalit ovat molemmat osa strategisesti muodostettujen videopelaamisen dispositiivien tilapäisiä käyttötarkoituksia.

## 4.2 Saavutukset ja kyvykkyyden kokemukset

Kilpailu, haasteet, ongelmanratkaisu, taitojen soveltaminen, saavutukset ja kyvykkyyden kokemukset ovat usein erilaisten (video)pelien sekä harrastusten ytimessä, mikä vaikuttaa olevan aineiston perusteella haastateltaville ilmeistä: videopelaamisen sosiaalisten

ulottuvuuksien tavoin jokainen haastateltava toi haastatteluissaan esiin videopelaamisen tarjoamia saavutuksia tai kyvykkyyden kokemuksia fasilitoivia ominaisuuksia tavalla tai toisella. Haastateltavien suhde kyvykkyyden kokemuksiin muodostuu aineiston perustella haastateltavia osittain merkittävästi jakavaksi videopelaamisen ulottuvuudeksi, joka tuo heissä eksplisiittisesti esiin heidän sitoutumistaan videopelaamiseen. Siten se on omassa ajattelussani selkeitten analyysiluvun alussa esiteltyä tyypittelyä esiin tuova yksittäinen videopelaamisen motiivi ja ulottuvuus.

Merkittävä yleinen havainto videopelaamisen kyvykkyyden kokemusten ja saavutuksen tunteiden teemasta on, että niiden yleisyydestä, tavanomaisuudesta ja haluttavuudesta huolimatta tämän teeman yhteydessä haastateltavissa alkaa esiintymään selkeämmin joko hienovaraista tai epäsuoraa videopelaamiseen kohdistuvaa kriittisyyttä. Kriittisyys ilmenee tämän teeman yhteydessä myös moniulotteisesti ja haastateltavat tuovat sitä esiin epäsuorasti esimerkiksi itseironian ja sarkasmin keinoin, kyseenalaistaen siten omaa videopelaamistaan. Samalla kriittisyys voi kohdistua myös monilla tavoilla esimerkiksi yhteiskunnallisesti tuotettuihin paineisiin tai videopelitaloudessa sekä –kulttuurissa vaikuttaviin trendeihin. Näitä *merkitysjärjestelmän murtumakohtia* käsittelemän myöhemmin alaluvussa 4.4.

Tutkielman aineiston perustella erilaiset videopelaamisen fasilitoimat kyvykkyyden kokemukset ja saavutuksen tunteet ovat moniulotteinen ilmiö, joka haarautuu useisiin, jossain määrin toisistaan erotettavissa oleviin suuntiin. Samalla se vaikuttaa linkittyvän vahvasti Yee:n nimeämään uppoutumisen motiiviin: aineiston perusteella vaikuttaisi siltä, että videopelaamisen fasilitoimat kyvykkyyden kokemukset muodostavat eräänlaisen kausaalisen jatkumon, jossa videopelit tarjoavat pelaajille ”vapaaehtoisia haasteita”, joiden ratkaisemiseksi pelaajan on esimerkiksi omaksuttava tietoa sekä taitoja, harjoitettava hienomotorista koordinaatiota ja/tai tehtävä nopeita päätöksiä. Näiden taitojen sujuva käytännön soveltaminen vaikuttaa puolestaan tuottavan kokemuksia kyvykkyydestä, saavutuksista, tekemiseen uppoutumisesta ja syvällisestä keskittymisestä, joilla koettiin olevan arjesta, työstä ja ympäröivästä todellisuudesta tilapäisesti irtauttavia vaikutuksia. Samalla vahvasti videopelin tapahtumiin eläytyvien videopelaajien kohdalla tällainen opittujen taitojen onnistunut soveltaminen vaikutti tuottavan intensiivisiä tunne-elämyksiä. Tämä saavutusten ja kyvykkyyden kokemusten sekä uppoutumisen motiivien huomattavan vahva yhteen kietoutuminen teki aineiston tarkastelussa niiden erottelusta toisinaan haasteellista.

Muutamia aineistosta tunnistettuja saavutusten ja kyvykkyyden kokemusten eri muotoja ovat esimerkiksi (1) videopelaajien välisen kilpailun kautta videopelitaitoja koetteleva ja mittaava ”kova” kilpaileminen; (2) tekemiseen uppoutumista ja omaehtoista kehittymistä painottava ”pehmeä”, kilpaileminen, sekä (3) videopelikulttuurisen pääoman soveltaminen, jossa kyvykkyyden kokemukset eivät liity suoraan itse videopelaamiseen, vaan videopelaamista ympäröiviin kulttuurisiin viitekehyksiin ja tiedolliseen pääomaan. Tässä tarkastelutavassa kyvykkyyden kokemukset syntyvät perehtymällä esimerkiksi videopelikulttuurin ja –teollisuuden, trendeihin ja kehityssuuntiin tai videopelien sisältöihin ja pelimekaanisiin ominaisuuksiin, joita analysoimalla ja omaksumalla videopelaajat voivat kokea kyvykkyyttä omaksumalla erilaisia videopelikulttuurisen asiantuntijan positioita.

Yleisellä tasolla voidaan esittää, että interaktiivisena mediana videopelit fasilitoivat tehokkaasti erilaisia konkreettisen tekemisen ja kyvykkyyden kokemuksia: useimpien videopelien interaktiivisuus tarjoaa videopelaajalle välittömän audiovisuaalisen palautteen hänen toimistaan videopelissä, joka puolestaan tuottaa videopelaajalle kokemuksia konkreettisesta, ”omilla käsillä” tekemisestä. Samalla videopelit sisältävät usein erilaisia pistejärjestelmiä, joilla videopelaajat kykenevät seuraamaan ja mittaamaan tilastollisesti omaa kehitystään videopelissä. Haastateltavista esimerkiksi Johanna sanallistaa näitä videopelaamisen ulottuvuutta ytimekkäästi, osoittaen myös hienovaraisesti itsekriittisyydeksi tulkittavaa ironiaa: paradoksaalisesti viihteellisessä videopelaamisessa, joka ei tavoittele taloudellista voittoa tai elannon hankkimista, ei ole muuta konkreettista saavutettavaa kuin itse saavutuksen ja kyvykkyyden tunne. Siten Johanna tarkastelussa viihteellinen videopelaaminen ja sen tarjoamat saavutuksen ja kyvykkyyden kokemukset vaikuttavat muodostavan eräänlaisen positiivisen palautteen kehän, joka vaikuttaa linkittyvän hänen tarkastelussaan jälleen elämänhallintaan ja psykologisen hyvinvoinnin ylläpitoon:

*”Hmmm, itsensä kehittäminen... Se ehkä vois olla sellanen, et on tarve saavuttaa... jotain. **\*naurahtaa itseironisesti\***. Siis semmosia pieniä asioita. Et mulle tuo motivaatiota ja jaksamista se, et mä nään kätteni jäljen. Jos mä nyt esimerkkinä otan, et mä siivoon kotona nii mulle tuo mielihyvää se, et mä nään, et joku asia on tehty. Eli sit jos taas pelaamisessa se mielihyvä tulee siitä et näkee, miten saa vaikka levelin **\*naurahtaa\***. Tai et ne menee semmosten pisteiden kautta. Se et näkee, et tulee paremmaksi jossain, nii se on mulle jotenki tärkeetä.”*

-Johanna. Arkinen ja aktiivinen harrastaja.

Haastateltavista Salla tuo esiin lähes samanlaisia näkökulmia omassa tarkastelussaan, huomioiden samalla myös videopelaamisen kautta harjaantuneen motorisen

koordinaatiokyvyn sekä pelimekaanisten ominaisuuksien opetteluun ja omaksumisen myötä kehittyneen strategisen pelinlukutaidon, tai videopelikulttuurisella termillä ilmaistuna metapelaamisen ulottuvuuksia:

*”Se on se oman kehittymisen huomaaminen. Ensinnäki se, kun en oo pelannu näppäimistöllä ja hiirellä paljoo, nii miten se koordinaatio lähtee toimimaan. Ja sit Overwatch [Blizzard Entertainment 2014] on hyvä esimerkki siitä, et alkaa tunnistaa, vaikka et “okei, noi valitsi noita hahmoja, mun kantsii ottaa tää” tai “me ollaan tässä mapissa, täällä toimii tämä hyvin”. Nii sen kehittymisen huomaaminen, se on ollu tavallaan yks semmonen, miks jatkaa vielä.”*

-Salla. Arkinen, kokeileva ja aktiivinen harrastaja.

Haastateltavista myös Teemu korostaa samanlaista tarkastelutapaa, joskin hän ilmaisee itseään kielellisesti eri tavoin painottamalla kyvykkyyden kokemusten tarkastelussaan analyyttistä ajattelua ja ongelmanratkaisukykyä. Samalla tarkastelussaan Teemu vaikuttaa käyttävän tätä ongelmanratkaisuun ja loogiseen ajatteluun nojautuvaa tarkastelutapaa korostaakseen, miten videopelit voivat olla enemmän kuin viihdekulttuurisia tuotteita ja ne voivat palvella esimerkiksi yksilön kognitiivisia ominaisuuksia kehittäviä tarkoituksia:

*”Kyllä se menee siihen: tavallaan ittensä kehittäminen, loogisuus ja kaikki tämmönen. Ku siinä pähkäilee ja löytää sen oikeen ratkasun... ja vaikka meneeki väärin, nii oppii mitä olis pitäny tehdä. Et vaikka se on vaan videopeli, nii miten ne aivot joutuu työskentelemään siinä tilanteessa. Nii se on semmosta ongelmanratkasua, loogisuutta.”*

-Teemu. Arkinen, kokeileva ja kulttuurinen aktiiviharrastaja.

Olen nimittänyt tässä tutkimuksessa tällaista omaehtoiseen kehittymisen kautta saavutuksen ja kyvykkyyden kokemuksia hakevaa pelaajakäyttäytymistä pehmeäksi, itseään vastaan kilpailemiseksi. Haastattelujen perusteella se vaikuttaa korostuvan arkisen videopelaajan mentaliteetissa, jossa tyypillisesti painottuvat videopelaamisen rentoutumista ja mielihyvää tuottavat vaikutukset. Seuraavassa vuoropuhelussa Johanna avaa jälleen omaa henkilökohtaista taustaansa ja selittää hänen valintaansa suosia tätä kyseistä pehmeän kilpailun kautta tapahtuvaa kyvykkyyden kokemisen muotoa videopelaamisen kautta:

Haastattelija: *”Joo. Tuli mieleen niistä saavutuksista: mainitsit et pelaat paljon noita multiplayer [monen pelaajan] pelejä. Niin kilpailullisuus elementti, onks se miten tärkeä sulle?”*

Johanna: *”Mmm... Asteikolla 1–5 ehkä noin 2.” \*naurahtaa\**

Haastattelija: ”Okei, ei siis kovin tärkeä.” **\*naurahtaa\***

Johanna: ”Jopa 3 joskus, mut joo ei kovin tärkeä. Musta tuntuu, että mä tavallaan yritän irtautuaki siitä tietoisesti sen takii, et mä tiän, et mä oon vähän perfektionismiin taipuvainen. Mä tiän, et mulla ei oo realistisesti mitään semmosta erityistä lahjakkuutta tai taitoa peleissä. Et mä tiedän oman keskinkertaisuuteni. Ja se, et siitä lähtis oikeesti kilpailullisesti olemaan jotenki huippu hyvä, nii se vaatis jotenki tosi paljon aikaa ja harjottelua ja... Mä en haluu alkaa semmoseen. Eli mä tietosesti pidän sen sellasen kasuaalina pelaamisena, koska mä tiedän, et se työmäärä ois muuten ihan helvetin iso.”

Tämä tarkastelutapa myötäilee selkeästi Johannan aikaisempia elämänhallintaa korostavia huomioita videopelaamisen sosiaalisten ulottuvuuksien yhteydessä. Johannan tarkastelussa videopelaaminen vaikuttaa saavan jälleen uusliberalistista tehokkuusajattelua vastustavan sosiaalisen vastarinnan piirteitä, johon sisältyy myös itsetutkiskelun elementtejä. Saman keskustelun edetessä näemme vuoropuhelussa viitteitä myös siitä, miten videopelaaminen mahdollistaa kilpailua, joka ei asetu selkeästi kumpaankaan aikaisemmin nimettyjen pehmeän tai kovan kilpailun kategorioihin. Näin ollen Johannan videopelaamisen kilpailullisuutta käsittelevä tarkastelussa on havaittavissa myös piirteitä yhteiskunnassa vallitsevien uusliberalististen tehokkuusdiskurssien neuvottelusta, jossa hän vaikuttaa pyrkivän jäsentämään yksilöllisen toimijuuden ja suorituskeskeisen voitontavoittelun välisiä eroavaisuuksia videopelaamisen kautta:

Haastattelija: ”Mut joo, meinasin tuolla kilpailullisuudella sitä, et ei ehkä välttämättä oo sitä, et haluaa tulla pro-pelaajaks. Mut sit tämmönen asetelma peleissä, et sä kilpaillet toisia pelaajia vastaan, entäs se puoli? Sä mainitsit kuitenkin et pelaat LoLia [Riot Games 2009].”

Johanna: ”Nojoo, kyllä. Tavallaan semmonen kasuaali kilpaileminen. Kyl mä siinä sillee mikrotasolla, et ketä vastaan mä pelaan. Nii kyl mä siinä pyrin olemaan parempi, ku se vaatii sitä, jos haluu voittoa. Et kyl mä haluan voittoa niitä pelejä, mut se ei oo mulle kovin vakavaa, jos mä en voita. Jos joku on parempi, nii ei sille mahda mitään. Ehkä semmonen ainoa, mikä mua harmittaa niissä peleissä on se, jos mä ite jotenki alisuoriudun siihen nähden mitä mun tavallaan pitäis osata. Se on selkein, mikä tuottaa pettymystä. Mut muuten ei.”

Samansuuntaisia ajatuksia haastattelussaan esiin nostanut Salla kiteyttää omassa tarkastelussaan pehmeän kilpailemisen aatteen ytimekkäästi ja kytkee sen lainauksen lopussa oman elämänsä kontekstiin elämänfilosofisena mietelauseena. Myös Sallan lausuma antaa jälleen viitteitä yhteiskunnallisten tehokkuusdiskurssien läsnäolosta nuorten aikuisten elämässä, niiden toisintumisesta videopelikulttuurisissa pelaajakäytännöissä ja näitä

tehokkuusdiskursseja myötäilevien videopelikulttuuristen rakenteiden tuottamista paineista. Samalla videopelaajat etsivät omien videopelikäytäntöjen avulla ratkaisuja näihin yhteiskunnallisesti tuotettuihin, mutta yksilöllisesti ilmeneviin haasteisiin:

*”Mä oon huomannu, et just noi rankit ja muut, nii onhan se kiva et huomaa, et niissä menee parempaan suuntaan, mut mä en oo liian kilpailullinen. Mä en haluu ottaa pelaamista niin vakavasti. Et se on enemmän ehkä just sitä fiilistelyä. Et mä en just Overwatchissaan [Blizzard Entertainment 2014] pelaa oikeestaan sitä komppia [anglismi sanasta competitive] juuri ollenkaa... [...]. Se mittari ei oo siinä, et mä oon parempi, ku noi muut, vaan siinä et mä oon parempi, ku mitä mä ite olin aikasemmin. Tottakai voittaminen on kivaa, mut mä en haluu ottaa paineita, et mun pitää olla muita parempi. Elämässä yleensäkin on kivempi kilpailla itteään vastaan, ku kaikkia muita vastaan.”*

-Salla. Arkinen, kokeileva ja aktiivinen harrastaja.

Samalla haastateltavista on havaittavissa teorialuvussa käsiteltyjä uusliberalistisia tehokkuusdiskursseja ja voitontavoittelua selkeämmin myötäileviä videopelaamisen käytäntöjä, jotka vaikuttavat ilmenevän omistautuneen videopelaamisen mentaliteetissa eksplisiittisesti kovan kilpailun muodossa. Haastateltavista erityisesti Eerik ja Pasi korostavat omassa tarkastelussaan tällaisia videopelaamisen ulottuvuuksia, joskin heidän tehokkuus- ja suorituskeskeisistä tarkastelutavoistansa on löydettävissä myös tällaisiin videopelaamisen käytäntöihin kohdistuvaa selkeää kriittisyyttä. Pinnallisesti tarkasteltuna kova kilpaileminen vaikuttaa palvelevan Pasi ja Eerikin kohdalla kyvykkyyden kokemisen ohella erilaisten intensiivisten tunne-elämysten tavoittamisen tarkoituksia, mikä vaikuttaa siten luovan omistautuneille videopelaajille arjesta irtautumisen kokemuksia. Erityisesti Eerik sanoittaa näitä kilpailullisen videopelaamisen mahdollistamia äärikokemuksia helposti samaistuttavalla tavalla, sillä hänen sanoillaan muotoiltuna kyseisten kyvykkyyden kokemusten voidaan katsoa linkittyvän läheisesti liki kaikenlaisen yksilön kyvykkyyttä mittaavan toiminnan syvimpään olemukseen:

*”Siitä saa vaan aika paljon kicksejä **\*hymyillen sanottu\***. Se vaan tuntuu hyvältä, ku toimitaan suorituskyvyn ääri rajoilla ja onnistutaan siinä, mitä on harjoitettu tosi paljon. Ja jos vielä siinä samalla onnistut lukemaan vastustajan ajatukset, nii se on vaan aivan uskomaton tunne...”*

-Eerik. Kulttuuri-intellektuaali, kokemusasiantuntija ja aktiiviharrastaja.

Haastateltavista Pasi korostaa seuraavassa vuoropuhelussa samankaltaisia kilpailullisen videopelaamisen tuottamia vahvoja tunne-elämyksiä, painottaen omassa tarkastelussaan systemaattisen ja pitkäjänteisen taitojen opettelu merkitystä yksityiskohtaisesti. Samalla hän

avaa henkilöhistoriaansa tavoitteellisen kilpaurheilun parissa, mikä selittää Pasiin intohimoista suhtautumistaan videopelaamisen kautta tapahtuvaa vakavamielistä kilpailua ja vahvasti tavoitteellista taitojen opettelua kohtaan:

Pasi: ”Se [kilpailu] on varmaan tärkein, ykkös tai kakkossija. Ja sit toinen on, et se on vaan hauskaa. Siinä tulee semmosia elämyksiä, et ”toi oli helkkarin siisti!” tai ”herrajumala ku syke kävi korkeella ku voittaa!”. Se on ihan parasta.”

[...]

Haastattelija: ”Joo, hmm... Voitas sitä kilpailullisuutta purkaa lisää. Noh, voittamisen sanoit jo, mut minkälaisia muita juttuja sulla liittyy siihen?”

Pasi: ”Joo. Ja mua pistettiin lapsena paljon urheilemaan. Mä pelasin futista, mä olin ihan menossa A-junnuihin paikkakunnallani pelaamaan. Mut sit joukkue hajos, lähti hyviä joukkuekavereita toisiin joukkueisiin ja valmentaja jätti kesken ihan yhtäkkiä. Siinä kohti mä rupesin sit pelaa videopelejä. Ne korvas sen yrittämisen ja enemmänki vielä. Kyl mä sitäki ennen hiukan pelasin, mut sit se rupes tulemaan sillein... Mä aattelin, et jos mä haluan jossain olla hyvä, nii se on tämä.”

Haastattelija: ”Niin niin.”

Pasi: ”Sit mä rupesin oikeesti keskittymään siihen pelaamiseen ja rupesin kattoo, et mitä mä teen ja myöski heti ensimmäisenä koitin tehdä sillein, et katoin videoita netistä et miten tulla paremmaks. Sit mä aloin nauhottaa omaa pelaamista ja kattomaan sitä, rupesin vaikuttaa siihen. Et joo, kyllä se on se voittamisen tunne.”

Omassa tarkastelussaan Pasi huomioi myös, miten hänen systemaattisen ja pitkäjänteisen harjoittelun tuloksena hänen omaksumansa videopelitaidot ja videopelipääoma ovat saaneet hänen videopelikäytännöissään huomattavia sosiaalisia merkityksiä esimerkiksi informaalin mentoroinnin ja videopelipääoman tuottaman sosiaalisen statuksen muodoissa:

Pasi: ”Mä oon tosi kilpailullinen, mä oon ihan yläasteelta lähtien aina halunnu yrittää kilpailullisesti ja olla parempi. Sit mä muistan, ku League of Legendsissä [Riot Games 2009] ja muissa on ne taitotasot ja sit se on helkkarin hienoo jos on Timantti [pelaajan taitotasoa ilmaiseva kilpailudivisioona]. Varsinki sen ikäsenä se oli just niin hienoo: kaikki oli sillein ”voi saakeli, se on Timantti!”. Sit ku siellä oli semmosta, et oltiin alimmilla tasoilla jumissa, nii sit mä oon sillein et ”anna mä näytän!”  
**\*nauraa\***

Haastattelija: **\*nauraa\***

Pasi: ”Mä annoin niitten harjotella ja valmensin niitä. Sit mä sain ihan suoraan rispektii niiltä: ne kattoo sitä et ”Vau, sä oot tosi hyvä pelaaja! Hienoo!”. Se on

*vähän sama, et jos pelais lätkää niiden kanssa ja sit ne näkee, et "Vau, toi on oikeesti aika nätti" ja mä pystyn nostaa niiden taitotasoo valmentamisella. Ja kyl sen näki kans, et ne oli ilosia siitä: ne oli mukavempia mua kohtaan."*

Eerikin kovaa kilpailua korostava tarkastelu eroaa tässä Pasin tarkastelusta osittain, sillä Eerik painottaa omassa tarkastelussaan kovan kilpailun kautta tapahtuvaa itsetutkiskelua sen sijaan, että korostaisi taitojen soveltamisen yhteydessä videopelaamisen saamia sosiaalisia merkityksiä. Eerikin videopelaamisen tarkastelussa on samalla havaittavissa piirteitä, jossa hän pyrkii strategisesti asemoimaan itsensä kovan sekä pehmeän kilpailun väliin ja vaikuttaa pyrkivän tämän strategisen, kahden kategorian väliin asettumisen avulla tavoittamaan jotain syvällisempää itsessään. Seuraavassa vuoropuhelussa hän peilaa intensiivisen harjoittelun kautta tapahtuvaa taitojen omaksumista muihin elämän osa-alueisiin ja sivuaa esimerkiksi pakonomaista voitontavoittelua, jolloin hänen kilpailullisen videopelaamisen tarkastelussaan vaikuttaa korostuvan orastavan aikuisuuden elämänvaiheelle tyypillisiä piirteitä maailmankatsomuksen jäsentämisestä ja täyden aikuisuuden tavoittelusta:

Eerik: *"Joo, mulla on aika vahva kilpailuvietti. Mä vaan saan tavallaan siitä [kilpailemisesta] ja sen käsittelemisestä paljon. Esimerkiks oon oppinu käsittelemään semmosia suuttumuksen tunteita paremmin, ku tuossa Street Fighterissa [Capcom 2008/2009] ei pärjää, jos ei pysy mieli kirkkaana. Siinä pitää melkein tehdä semmosia pieniä meditaatio harjoituksia siinä matsien välissä tai lopettaa kokonaan. Tavallaan oon oppinu huomaamaan semmosia omia rajoja tuon videopelaamisen kautta."*

[...].

Haastattelija: *"Njoo, sit sulla oli toi kilpailuhenkisyys, mistä puhuit aikasemmin. Sitä vois avata vielä vähän tarkemmin, tai mitä se on sulle yksilöllisesti?"*

Eerik: *"Noh, ensinnäki voittaminen tuntuu hyvältä ja häviäminen pahalta. Mutta voittamisen takia... No, mä en oikeestaan pelaa Street Fighteria [Capcom 2008/2009] enää pelkästään sen voittamisen takia, vaan nykyään se on sitä, että mä kehittyisin pelaajana. Ja sit ku se on semmonen harrastus, johon on käyttäny jo jonki verran aikaa, energiaa ja jopa vähän rahaa nii... **\*mieltii\*** Se on taitolaji. Ja niinku mikä tahansa taitolaji, nii sieltä löytää semmosia... kosketuspintoja muihin taitolajeihin. Ja elämään yleensä. Taitojen oppimiseen."*

Haastattelija: *"Joo."*

Eerik: *"Ja sit semmosen itsetarkasteluun ja tämmöseen suuttumuksen käsittelyyn ja rauhoittumiseen. Ne on vaan semmosia juttuja, joita oon tässä elämänvaiheessa miettiny muutenki. Henkinen kasvu ja kehitys."*

Samalla Eerikin tarkastelusta on havaittavissa myös tapoja kokea kyvykkyyttä videopelaamisen avulla muillakin keinoilla, kuin kovan kilpailun kautta. Eerikin kohdalla hänen pitkäaikainen videopeliharrastuneisuutensa yhdistettynä hänen analyyttiseen mielenkiintoonsa ovat muodostuneet syvälliseksi videopelaamisen asiantuntijuudeksi, jota voisi yleisesti luonnehtia videopelikulttuurisen pääoman käsitteellä. Tällaisten huomioiden myötä on samalla mahdollista havaita, miksi (video)pelaaminen on toisinaan haasteellinen tutkittava ilmiö tai miksi sen rajaaminen ainoastaan pinnallisen viihteelliseksi aktiviteetiksi voi osoittautua ongelmalliseksi käytännön tasolla:

Haastattelija: ”*Joo. Linkittykö se [uuden löytäminen] sitten tämmöseen, että jos sulla on vaikka joku tuttu peli, sanotaan vaikka joku open-world peli, jota sä oot pelannu jonku aikaa, mut sit jos sieltä löytää vaikka jonku piilotetun paikan?*”

Eerik: ”*Joo, tai sit jos siellä tulee joku ihan eri tavalla suunniteltu alue, joka yllättää positiivisesti. Tai joku hyvin kirjotettu narratiivi siellä pelin sisällä. Jotain poikkeuksellista löytyy... Joko videopelin sisältä tai sitten vaan peleistä yleensä.*”

Haastattelija: ”*Ahaa! Et sulla on tavallaan semmonen pelisuunnittelun näkökulma vähäse vai...? Jos tulkitsen oikein...*”

Eerik: ”*Joo kyllä! Minun on tavallaan tosi vaikee kattoo nykyään videopelejä puhtaasti viihteellisellä käytöllä. Sen tarinan pittää olla tosi, tosi mielenkiintoinen jollaki tavalla, et minä rupeen ihan puhtaasti viihteenä kuluttamaan videopeliä.*”

Eerikin analyyttisessä ja asiantuntevassa tarkastelussa on havaittavissa myös hienovaraista, itseironian kautta ilmaistua videopelaamiseen kohdistuvaa kriittisyyttä, joka voidaan tulkita merkiksi kyseisen aihepiirin arkaluontoisuudesta. Eerikin asiantuntevassa tarkastelussa vaikuttaa piilevän ristiriita, joka viittaa hänen kokevan epävarmuutta kokonaisvaltaisesta, asiantuntevasta ja analyyttisestä videopelaamisen tarkastelutavastaan. Eerikin syvälinen asiantuntijuus korostuu erityisesti hänen huomiossaan, miten erilaisia videopelisuunnittelullisia valintoja on mahdollista ymmärtää kokonaisvaltaisemmin valikoimalla tarkoituksellisesti pelattavakseen huonosti suunniteltuja videopelejä:

Eerik: ”*Eipä siinä oikeestaan oo muuta, ku et mä yritän tavallaan pilkkoa sen pelin osiin ja mieltää, et minkä takia sieltä löytyy tiettyjä design elementtejä. Minkä takia joku tuntuu hyvältä ja sillei. Se on jotenki omiaan myös tappamaan sen kokemuksen siitä **\*naurahtaa\***. Mutta siitä saa myös kicksejä sit, tulee fiksu olo!” **\*itseironisesti ilmaistu\****

Haastattelija: ”Joo joo **\*nauraa\***. Mut et ne on tietynlaisia äyllisiä haasteita ehkä? Vähän eri tavalla, et ei sen pelin mekaniikkojen sanelemana vaan tämmösestä ulkosesta näkökulmasta. Et sä tavallaan katot tietynlaisen filtterin läpi sitä peliä?”

Eerik: ”Joo, usein. En oo vielä ruvennu harrastamaan sitä, et alkaisin tarkoituksella pelaamaan oikein huonoja pelejä, mut sekin on todennäköisesti jossain vaiheessa edessä. Sitä oppii ehkä arvostamaan paremmin suunniteltuja pelejä taas. Toisaalta en kuitenkaa halua, että ikinä lopahtais se [harrastuneisuus]. Melkein mielummin etin jotain muuta työtä, ku antaisin sen harrastuneisuuden kuolla pois sen takia, että menee liikaa aikaa johonki tuommosiin...”

Vuoropuhelun perusteella Eerikin tarkastelussa vaikuttavat risteävän kaksi keskenään ristiriitaista tahtotilaa, joissa toinen määrittelee videopelaamisen viihteelliseksi vapaa-ajan harrastukseksi ja haluaa säilyttää sen eskapistisena sekä viihteellisenä hauskanpitona, kun taas toinen tahtotila tunnistaa videopelit vakavasti otettaviksi viihdekulttuurisiksi tuotteiksi/artefakteiksi, joiden suunnitteluun erikoistumalla Eerik voisi potentiaalisesti työllistää itsensä sekä olla taloudellisesti itsenäinen ja osallistuva yhteiskunnan jäsen itselleen henkilökohtaisesti merkittävän harrastuksen parissa. Syvällisestä asiantuntijuudesta ja huomattavasta videopelikulttuurisesta pääomastaan huolimatta Eerik vaikuttaa haastattelutilanteessa kallistuvan vaihtoehtoon, jossa hän haluaa säilyttää videopelaamisen viihdekulttuurisena harrastuksena ja hauskanpitona, vaikka hänen asiantunteva ja analyttinen tarkastelutapa vaikuttaa rajoittaneen huomattavasti hänen mahdollisuuksiaan saavuttaa näitä tunne-elämyksiä videopelaamisen kautta. Tätä valintaa hän tuo haastattelussaan esiin myöhemmin, lähestyen samalla suoraan erilaisten pelien ja leikkien *syvintä olemusta* sekä epäsuorasti videopelaamisen saamia eskapistisia merkityksiä:

Haastattelija: ”Mut joo. Eli siis ammatillisuus, löytämisen ilo ja kilpailuhenkisyys. Nää oli sulle ne tärkeimmät?”

Eerik: ”Joo. Siihen löytämisen iloon liittyy kyllä vielä semmonenki, että se ei oo pelkästään sitä minun hardcore-harrastuneisuuttani, vaan tuota... **\*empii, hakee sanoja\*** Sillon kun minä löydän itestäni semmosen... lapsenomaisen ilon, ku minä pelaan jotakin. Nii se on vaan semmonen, mitä ei mulle nykyään enää muualla tapahdu niin usein...”

Eerikin edeltävän huomion myötä voimme nähdä, miten videopelaamisen tarjoamat haasteet sekä syvälinen, analyttinen perehtyminen videopelaamiseen voivat johdatella videopeliharrastajia merkittävien, yhteiskunnallisia tai jopa eksistentiaalisia teemoja käsittelevien kysymysten äärelle. Samalla Eerikin havainto videopelaamiseen keskittyvän analyttisen asiantuntijuuden mahdollistama eskapismi alleviivaa hyvin, miten eskapismi

sekä asiantuntijuus, taitojen käyttö ja kyvykkyys ovat vahvasti sidoksissa toisiinsa. Crawfordia ja Murielia mukaillen toimijuus (tai asiantuntijuus) ovat samanaikaisesti osa meitä vapauttavia ja vierauttavia käytäntöjä: asiantunteva perehtyminen johonkin ilmiöön tai aktiviteettiin mahdollistaa havaitun todellisuuden rajaamisen mielekkäästi hahmotettavaan ja omaksuttavaan kokoluokkaan. Tällainen rajaaminen tarjoaa tässä tapauksessa videopelaajalle yhdenlaisen selkeän kiintopisteen, johon nojautumalla hän voi jäsentää suhdettaan yhteiskuntaan tai muihin ympäröiviin ilmiöihin ja tekemällä havaintoja suhteestaan omaan mielenkiinnonkohteeseensa, jäsentää maailmankatsomustaan. Samalla tällainen analyttinen perehtyminen edellyttää havaitun todellisuuden ”karsimista” tai rajaamista ja päättyy siten väistämättä tuottamaan yksilössä osittain vajavaista ymmärrystä, sekä osittaista riippuvaisuutta valikoidusta kiintopisteestään.

### 4.3 Rentoutuminen, uppoutuminen, elämyksellisyys ja eskapismi

Tutkimuksen haastatteluaineiston perusteella videopelaamiseen linkittyy monen muun viihdekulttuurisen harrastuksen ja vapaa-ajan aktiviteetin tavoin erilaisia toisiinsa läheisesti linkittyviä teemoja esimerkiksi unelmoimisesta; elämyksellisyydestä; rentoutumisesta, tekemiseen uppoutumisesta; arjesta sekä työstä irtautumisesta ja eskapismista. Voidaan esittää, että yleisellä tasolla useat eri viihdekulttuuriset harrastukset ja vapaa-ajan aktiviteetit päätyvät palvelemaan monien muiden tarkoitusten ohella tällaisia eskapistisia tarkoituksia erilaisten harrastajien käytännöissä, eivätkä videopelit ole haastateltaville tässä suhteessa muista vapaa-ajan harrastuksista tai viihdekulttuurisista aktiviteeteista poikkeavaa. Haastateltavista esimerkiksi Teemu huomioi tätä videopelaamisen arkista eskapismia/vapaa-ajan viettoa omassa tarkastelussaan ja kytkee sen muiden yleisesti hyväksytyjen kulttuuristen tuotteiden kuluttamiseen sekä arkiseen vapaa-ajan viettoon:

*”Joo, on se rentoutumisen väline myös, mut sekin tasapainottelee vähän sillein, et ei se välttämättä oo se. Et jos ei tuu semmosta oikeeta fiilistä, ei oo oikein mitään mitä haluisin pelata, nii sit voi ihan hyvin olla pelaamatta. [...]. Se on vaan mukavaa viihdettä. Tavallaan luokittelen sen [videopelaamisen] samaks ku kirjan lukeminen, leffat, sarjat ja muut. Se on mulle sillein, et ne kaikki menee samaan kategoriaan: ku miettii mitä tekee vapaa-ajalla tai tulee töistä kotiin ja ei oo mitään menoja, nii sit on et pelaanko, katonko sarjaa, katonko leffan vai luenko kirjaa.”*

-Teemu. Arkinen, kokeileva ja kulttuurinen aktiiviharrastaja.

Tällaisen arkisen eskapismien merkitykset voivat saada myös huomattavan vahvoja merkityksiä suhteessa erilaisiin kontekstuaalisiin tekijöihin. Tutkimukseen osallistuneista haastateltavista erityisesti Johanna sanoittaa tätä videopelaamisen tarjoaman arkisen

eskapismin/rentoutumisen huomattavaa henkilökohtaista merkitystä erityisen ytimekkäästi, korostaen samalla videopelaamisen välineellisyyttä hänen eskapismin ja rentoutumisen motiivin tarkastelussaan. Johannan tarkastelusta voidaan myös huomioida hänen taipumuksensa tarkastella tätä videopelaamisen eskapistista ulottuvuutta arjen ja työn tuottaman stressin vastapainona sekä aktiivisen tekemisen muodossa, jolloin näemme jälleen selkeitä viitteitä aikaisemmin todetusta eskapismin sekä taitojen käytön, tekemiseen uppoutumisen ja kyvykkyyden kokemisen vahvasta yhteen kietoutumisesta. Samalla Johannan tarkastelutapa havainnollistaa tehokkaasti, miten videopelaaminen voi saada monen muun arkisen harrastuksen tai viihdekulttuurisen aktiviteetin tavoin elämänhallinnan välinettä muistuttavia piirteitä ja merkityksiä videopelaajien käytännöissä:

Johanna: *”Varmaa sitä vois kuvailla semmosena vapaa-ajan viettona. Siis se on balanssi sille, että työ on stressaavaa. Ja se on myös semmonen tosi puhdas irtautuminen arjen vaatimuksista, et se on semmonen... Ku puhutaan nollaamisesta. Ne on niitä hetkiä, ku mä pelaan, nii mä keskityn siihen tavallaan niin paljon, et se ikäänku irrottaa todellisuudesta sillä tavalla, et mua ei niissä hetkissä stressaa. Nii se on se, mitä mä haen.”*

Haastattelija: *”Joo. Osaat sä eritellä, mitkä semmoset asiat siinä pelaamisessa on, jotka oikein irtauttaa? Onks ne tyyliin siihen peliin keskittyminen, voitas puhua taidon käyttämisestä, vai onks se, et sä syvennyt siihen tarinaan? Vai jotain muuta?”*

Johanna: *”Taidon käyttäminen eli siis se pelaaminen. Oma aktiivinen toimiminen siinä pelissä. Mä en niin paljoo tarinallisia [videopelejä pelaa], et niihin mun on ehkä vaikeempi päästä just kiinni. Et ku mä vaikka luen paljon, nii lukeminen on vaan semmonen missä... Siinä ei vaan yhtä helposti pääse semmoseen flow-tilaan, ku mitä pelaamisessa pääsee.”*

Tällaiset videopelaamisen saamat arkiset ja välineelliset eskapismin merkitykset olivat haastateltavien keskuudessa yleisiä ja vaikuttivat korostuvan selkeämmin naispuolisten haastateltavien haastatteluissa, jotka oman näkemykseni mukaan olivat taipuvaisempia edustamaan *arkisen* videopelaamisen mentaliteettia. Toisaalta on tärkeä huomioida, että myös omistautuneet miespuoliset haastateltavat toivat samankaltaisia näkökulmia esiin omissa haastatteluissaan, joskin he olivat taipuvaisempia käsittelemään tätä eskapismin/rentoutumisen teemaa itseisarvoisen, syvällistä tekemiseen uppoutumista ja eläytymistä painottavan videopelaamisen kautta. Näin ollen voidaan esittää, että molemmat mentaliteetit tavoittelevat eskapistisella videopelaamisellaan samoja psykologista hyvinvointia ylläpitäviä päämääriä, mutta eri mentaliteetit lähestyvät tätä päämäärää eri tavoin. Tämän eskapismin teeman käsittelyn yhteydessä haastateltavista esimerkiksi Salla

korostaa Teemun tavoin omassa haastattelussaan ytimekkäästi, miten monet muut arkiset aktiviteetit voivat päätyä palvelemaan tällaisia arkisia psykologista hyvinvointia ylläpitäviä tarkoituksia nuorten aikuisten paikoitellen haastavissa elämäntilanteissa:

*”Viikonloppusin mun mielitouhua on ihan oluen juonti ja videopelaaminen kavereitten kanssa, että kyllä siihen semmonen arjesta pakeneminen liittyy usein. Ja tavallaan myös ihan siinä mun harrastuneisuus aspektissakin.”*

-Eerik. Kulttuuri-intellektuaali, kokemusasiantuntija ja aktiiviharrastaja.

*”Hmm, ehkä se... Pakeneminen tai pako tästä todellisesta maailmasta, et pääsee uppoutumaan johonkin. [...]. Et saa välillä aivot tyhjäksi, pääsee johonkin muualle ja sit ku se peli loppuu, nii voi tavallaan palata uusin aivoin Ja vähän paremmin mielin.”*

-Noora. Arkinen satunnaisharrastaja.

*”Joo... Mulle se [videopelaaminen] ei mee sitä kautta, et mun pitää päästä pakoon kaikkee tätä, mitä ympärillä tapahtuu. Mä oon ehkä vähän semmonen ihminen, et mä helposti stressaan kaikesta. Jos on vaikka tosi hektinen elämäntilanne, nii sitten niitä asioita kantaa koko ajan. Et siellä painaa se rapsa, mikä pitää palauttaa ens viikolla ja siellä on kolme työvuoroo kans, eikä kerkee ikinä oikein rentoutuu. Ja se ei oo vaan pelaaminen, vaan yleensä semmosten asioiden kanssa, et saa vähän aikaa vaan tehdä jotakin. Ihan et mikä vie pois siitä kaikesta, nii se on jees. Oli se sit pelaaminen tai vaikka haalarimerkkien ompelu. Et se menee sillei sitä kautta, et ihan kiva välillä tyhjentää aivot siitä kaikesta muusta, mikä tuolla jyllää.”*

-Salla. Arkinen, kokeileva ja aktiivinen harrastaja.

Haastattelujen perusteella arjesta ja työstä irtautumisen tai tekemiseen uppoutumisen kokemukset eivät myöskään rakennu ainoastaan taitojen käyttämiselle videopelin luomissa puitteissa, ajattelutyötä vastapainottavalle konkreettiselle tekemiselle tai tiiviisti ilmaistuna välineelliselle eskapismille, vaan haastattelujen perusteella tähän eskapismiin/rentoutumiseen vaikuttavat myös yksilölliset kyvyt eläytyä sekä uppoutua videopelien sisältöihin ja tapahtumiin. Videopelien interaktiivisuus ja tämän interaktiivisuuden tuottama kokemus autenttisesta toimijuudesta vaikuttavat olevan tämän videopelin tapahtumiin eläytymisen tai myötäelämisen rakentumisen avainasemassa:

*”Et jos pelaa jonku roolipelin alusta loppuun, seuraa koko ajan mitä tapahtuu ja on mukana siinä, nii sitä voi melkein ihan verrata kirjaanki, jossa on päähenkilö. Sä vaan siinä ite ohjaat sitä [päähenkilöä].”*

-Teemu. Arkinen, kokeileva ja kulttuurinen aktiiviharrastaja.

*”Siinä pelatessa voi ite ohjailla sitä hahmoa ja valita, mitä se sanoisi tässä tilanteessa. Mä koen, et se on sen takia jotenkin immersivisempää kun esim. lukeminen.”*

-Noora. Arkinen satunnaisharrastaja.

*”Juu, no mä sanosin- esim se Witcher 3 [CD Projekt RED 2015], sehän on alun perin Noituri –kirjasarja. Mä oon luku kyseisen kirjasarjan ja mä oon pelannu myös kyseiset pelit. Siinä mä oon huomannu, et kyllä ne pelit on parempia [immersivampia]. Andrzej Sapkowski on kyl kirjottanu hienot kirjat ja tehny aivan älyttömän hienon universumin, mut siinä pelissä sä pystyt ite vaikuttaa [tapahtumiin]. Nii se on niin paljon nätimpää! Pystyy päättää, mitä se [päähenkilö] tekee.”*

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

Omistautuneena harrastajana profiloituva Pasi korostaa omassa tarkastelussaan vahvasti edeltäviä videopelaamisen itseisarvoista eläytymisen ulottuvuuksia. Pasi painottaa omassa tarkastelussaan, miten juuri videopelien interaktiivisuus mahdollistaa tätä syvällistä eläytymistä videopelin tapahtumiin, sillä interaktiivisuus tuottaa videopelaajalle kokemuksia autenttisesta toimijuudesta ja osallistumisesta tavalla, johon muut tietoa välittävät mediumit eivät kykene yhtä tehokkaasti. Pasi huomioi samalla, miten videopelien virtuaalisissa ympäristöissä videopelaaja kykenee halutessaan toimimaan yhteiskunnassa vallitsevien sosiaalisten ja moraalisten arvojen vastaisesti, aiheuttamatta kuitenkaan konkreettista vahinkoa toiminnallaan. Tällainen videopelaamisen ulottuvuus mahdollistaa pelaajan omassa yksityisyydessä tapahtuvan monenlaisten roolien omaksumisen, mutta myös kyseisillä rooleilla leikittelemisen, jolloin tällaiseen videopelin tapahtumiin eläytymiseen linkittyy erilaisille kulttuurisille aktiviteeteille tyypillisiä fantasian ja unelmoimisen teemoja:

*”Sit on just Skyrim [Bethesda 2011] ja muut roolipelit, joissa tulee ongelmia eteen. Joku henkilö tulee ja sanoo et “voiks sä auttaa mua, mä oon kuolemassa nälkään”. Nii sit voi olla sullein “en”. \*nauraa\*. Et noissa peleissä voit olla tosi julma, kiertää asioita, vaikka viedä ne ruuat tai jotain ihan muuta. Tommosia aivan älyttömiä juttuja. Et sä voit elää sitä maailmaa. [...] Larppaaminen [live-roolipelaaminen] on tietenkin sit yks vaihtoehto, mut... ei se oo jotenki niin siisti.”*

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

Haastateltavista Pasi tuo esiin myös yllättäviä uppoutumisen ja elämyksellisyyden näkökulmia huomioimalla, miten hänen varusmiespalveluksensa on muodostunut hänelle yllättäväksi yhdistäväksi sekä etua tuottavaksi tekijäksi toimintapainotteisissa sotasimulaatio-videopeleissä. Samalla tällainen videopelaamisen ulkopuolella opittujen taitojen soveltaminen sotasimulaatiovideopelissä vaikuttaa tuottavan Pasille syvällisiä, live-

roolipelaamiseen verrattavissa olevia uppoutumisen kokemuksia, jotka tekevät konkreettisen ja virtuaalisen todellisuuden välisestä rajasta osittain häilyvän hänen tarkastelussaan:

*”Tuosta larpista tuli muuten mieleen... Toi Arma 3 [Bohemia Interactive Studio 2013] on varmaan tuttu sotasimulaattori? Nii mulla on yks kaveri, joka tykkää airsoftista ja armeijajutuista. Hän pyys mua kerran mukaan pelaamaan sitä Arma 3:sta, et heillä on tämmönen yhdeksän tyypin suomalaisten joukkue. Mä menin sinne mukaan, siellä oli kaks brittiryhmää mukana kans ja kokoonnuttiin samaan kellonaikaan yhdessä pelaamaan. Mä menin suomalaisten ryhmään ja mulle sanottiin, et sä oot nyt kiväärimies. Ku me pelattiin, mä huomasin miten verrattuna [britteihin] me suomalaiset kommunikoiitii tehokkaammin, ku me oltiin kaikki intin käyneitä tyyppejä ja ku sieltä tuli tietokonehahmoja vastaa, nii kaikki reagoitiin, ku me oltais oltu intissä. Nii se oli jotenki älyttömän hienoo elää sitäki uudestaan!”*

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

Haastateltavista myös Salla tuo esiin samankaltaisia eläytymisen näkökulmia, korostaen toiminnan saamia itseisarvoisia elämyksellisiä merkityksiä ja huomioiden samalla erilaisten videopelien vaihtelun merkitystä tämän elämyksellisyyden tavoittelussaan:

*”Joo ja sit tommosta Dead by Daylightia [Behaviour Digital Inc. 2016] pelaa ihan eri fiiliksellä, ku vaikka Overwatchia [Blizzard Entertainment 2014]. Et siinä Dead by Daylightissa on tavallaan just se jännitys ja tiimityö ja sillei ”pitää nyt päästä pois täältä!”. Ku siinä on eri elementtejä mistä tulee se jännitys, vaikka ku se tappaja lähestyy, nii sydämen pumppuääni vahvistuu korvissa. Mut sit Overwatch on semmonen paljon nopeatemposempi ja siinä on ehkä enempi, et mitenkä onnistuu reagoimaan niihin tilanteisiin.”*

-Salla. Arkinen, kokeileva ja aktiivinen harrastaja.

Samalla Sallan tarkastelusta on löydettävissä myös viitteitä erityisesti Eerikin tarkastelussa korostuvasta tavasta tarkastella videopelejä kulttuurisina tuotteina. Tällöin videopelaamisen tuottamat elämykset eivät liity välttämättä itse tekemiseen tai viihteellisiin kokemuksiin, vaan tarkastelemalla ja arvioimalla videopelejä kulttuurisina tuotoksina videopelien kautta pelaajien on mahdollista kokea taiteellisia/esteettisiä elämyksiä:

Salla: *”Niin ja ehkä yleensä, ku mieltii, nii se elämyksellisyys peleissä. Ku mä oon semmonen fiilistelijäihminen, että mä myötäälän elokuviakin vahvasti, nii mä uppoudun myös siihen peliin ja siihen fiilikseen. Se on mulle peleissä yks juttu. [...]. Ja esimerkiks toi Ori and The Blind Forest [Moon Studios 2015] on tosi kaunis peli. Ja ne musiikit! Tai sit toi Child of Light [Ubisoft Montreal 2014] oli tosi hauska, et siinä oli niin erilainen se graafinen ilme ja se kokonaisuus.”*

Haastattelija: *”Joo, peleissä on kyllä tämmösiä erilaisia painotuksia tavallan.”*

Salla: ”*Joo, et joissakin ihailee ja fiilistelee enemmän et “vitsi ku tää näyttää ja kuulostaa siistiltä!” tai... \*pohtii\* Ehkä sen elämyksellisyyden alle menee tavallaan kaikki nuo, et onks se sitten se jännitys, ne hienot maisemat vai semmonen “ei vitsi nyt mulla on viidentoista tyypin killstreak päällä!”*”

Salla korostaa videopelaamisen kautta tapahtuvan unelmoimisen, heittäytymisen kyvyn ja videopelin tapahtumiin eläytymisen huomattavaa merkitystä hänen elämässään jälleen kiteyttämällä haastattelussaan tekemän havainnon elämänfilosofisen mietelauseen muotoon. Samalla tällaiset huomiot antavat jälleen viitteitä siitä, miten nuoret aikuiset soveltavat videopelaamista (tai erilaisia viihdekulttuurisia aktiviteetteja yleensä) jäsentääkseen maailmankatsomustaan sekä suhdettaan ympäröivään todellisuuteen ja yhteiskuntaan:

*”Jos on yleensäkin elämässä semmonen kyky heittäytyä, nii se pätee tässäki [videopelaamisessa]: et niistä aktiviteeteista saa enemmän irti, jos pystyy uppoutumaan siihen tekemiseen.”*

-Salla. Arkinen, kokeileva ja aktiivinen harrastaja.

Havainnot eskapismien käsittelytapojen sukupuolittuneisuudesta herättävät kysymyksiä erilaisista videopelikulttuurissa ja yhteiskunnassa vaikuttavista sukupuolittuneista asenteista sekä sosiaalisista rooleista. Haastattelututkimus antaa varovaisia viitteitä siitä, että arkisen videopelaamisen mentaliteetin omaavat naispuoliset videopelaajat ovat taipuvaisempia korostamaan välineellistä eskapismia heidän videopelaamisen tarkastelussaan ja ovat samalla valmiimpia myöntämään avoimesti kokevansa toisinaan merkittävää stressiä. Tällaisesta sukupuolittuneesta näkökulmasta tulkittuna on mahdollista, että miespuoliset videopelaajat kokevat avoimeen stressin myöntämiseen liittyvän häpeää tai stigmaa ja ”kiertävät” tätä muodostuvaa problematiikkaa nojautumalla itseisarvoista eläytymistä painottavaan eskapismien tarkastelutapaan, jonka stressiä lievittävät vaikutukset ovat epäsuoria.

Toisaalta on myös epäselvää, kuinka vahvoja tällaiset videopelaamisen sukupuolittuneet eskapismien tarkastelutavat oikeastaan ovat. Haastateltavista esimerkiksi Salla tuo esiin omassa tarkastelussaan selkeästi sekä välineellistä, stressiä lievittävää videopelaamiseen uppoutumista, että eläytymistä painottavaa itseisarvoista uppoutumista, jonka stressiä lievittävät vaikutukset ovat epäsuoria. Tunnistettuaan ensin pelaajakäyttäytymisessään näitä molempia tapoja, hän korostaa myös tarkastelussaan näiden toisistaan osittain poikkeavien eskapististen videopelikäytäntöjen välisen vaihtelun merkitystä. Samankaltaisia piirteitä ilmeni myös muiden haastateltujen nuorten aikuisten haastatteluissa, sillä useimmat haastateltavat mainitsivat vaihtelevansa heidän pelaamiaan videopelejä saavuttaakseen

erilaisia päämääriä tai mielentiloja (esim. stressin lievittäminen ja intensiivinen kilpailu). Tällöin tarkastelutapojen sukupuolittuneisuus vaikuttivat ilmenevän lähinnä siinä, mitä eskapistisen käyttäytymisen selitysmallia tai tarkastelutapaa he suosivat lähtökohtaisesti.

Tarkasteltaessa nuorten aikuisten videopelaamisen eskapismia, tekemiseen uppoutumista ja elämyksellisyyttä voidaan nähdä, miten videopelaavat nuoret aikuiset vaikuttavat joutuvan tilanteeseen, jossa heidän on tehtävä joukko erilaisia arvovalintoja suhteestaan videopelaamiseen ja videopelien sisältöihin uppoutumisesta, sekä tasapainottamaan tätä heidän psykologista hyvinvointiansa ylläpitävää aktiviteettia suhteessa heidän velvollisuuksiinsa ja arkeensa. Tarkastelutavat, joissa videopelaaminen tunnustetaan itseisarvoiseksi, elämykselliseksi ja lapsenomaista iloa tuottavaksi aktiviteetiksi se voidaan kehystää yhteiskunnan suorituskeskeistä tehokkuusajattelua vastustavaksi leikkimieliseksi aktiviteetiksi, jonka avulla nuoret aikuiset vaikuttavat pitävät kiinni yksilöllisyydestään ja oikeudestaan toteuttaa itseään. Tällöin videopelaaminen vaikuttaa saavan suorituskeskeisiä yhteiskunnallisia ajattelumalleja vastustavaa sosiaalista vastarintaa muistuttavia piirteitä. Haastateltavista esimerkiksi Eerik toi esiin tällaisia videopelaamisen ulottuvuuksia epäsuorasti huomioidessaan, miten videopelit ovat hänelle väline kokea lapsenomaista iloa, jota hän ei kykene helposti löytämään mistään muualta. Tätä tarkastelutapaa ja arvovalintaa hän tuo esiin haastattelussaan myös asettaessaan videopelaamisen tuottaman lapsenomaisen ilon hänen analyttisen ja potentiaalista työllistymistä tavoittelevan tarkastelutavan edelle.

Samankaltaisia sosiaalisen vastarinnan piirteitä on nähtävissä myös Johannan elämänhallintaa ja videopelaamisen välineellistä eskapismia korostavassa tarkastelussa. Johannan tarkastelun pohjalta voimme havaita, miten jälkimodernissa yhteiskunnassa vaikuttavat suorituskeskeinen uusliberalismi luo yhdenlaisen haasteen nuorille aikuisille heidän tavoitellessa täyttä aikuisuutta ja jäsentäessään vielä suhdettaan yhteiskuntaan. Uusliberalismin sanelema suorituskeskeisyys vaatii osallistuvilta yhteiskunnan jäseniltä huomattavan työpanoksen ja tuottaa siten erityisesti vielä omaa yhteiskunnallista asemaansa hakeville nuorille aikuisille merkittävää stressiä. Samalla yhteiskunta tarjoaa nuorille erilaisia välineitä, joiden avulla nuoret aikuiset voivat ylläpitää psykologista hyvinvointia tämän stressin edessä. Tällöin jälkimoderni yhteiskunta sekä sen sisällä vaikuttava uusliberalismi luovat samanaikaisesti sekä tarpeen/markkinat, että välineet/tuotteet eskapismille, mutta sysää vastuun näiden välineiden soveltamisen seurauksista itse nuorille aikuisille. Tällaisessa moniulotteisessa dynamiikassa videopelaaminen ilmenee nuorille

aikuisille samanaikaisesti sekä tarpeellisenä että haitallisena ja näiden myötä hallintaa vaativana aktiviteettina, kuten esimerkiksi Johannan tiivistää ytimekkäästi:

*”Mä tiedän, että mun psyyke tarttee sitä, et välillä pitää irrottaa. Mä oon kuitenkin vastuullinen ihminen, et kaikki asiat aina hoituu. Kyl mä aina voin niitä lykätä, jos mua ei huvita, mut se on enemmänki sitä, että mä tiedän, et välilä ihminen tarttee semmosta ”nolla-aikaa”. Mä pyrin just irtautumaan semmosesta liian suorittavasta elämäntyylistä, et se [pelaaminen] on mulle jopa tapa sitä vastaan, koska se [suorittaminen] on ihan semmonen selkee ongelma ollu jopa. Mut ihan ehottomasti kyl vastuusasiat hoidan, et ei se pelaaminen sellasen edelle mee.”*

-Johanna. Arkinen ja aktiivinen harrastaja.

Johannan hallintaa painottava tarkastelu tekee näkyväksi, miten soveltamalla videopelejä elämönhallinnanvälineenä hän kykenee strategisesti asemoitumaan itselleen mielekkääseen positioon suhteessa yhteiskuntaan, työhön ja hänen arkeensa. Soveltamalla videopelejä elämönhallinnanvälineenä Johanna pitää huolen, että hän on toisaalta osallistuva yhteiskunnan jäsen, mutta samalla hän pitää kiinni itsenäisyydestään ja pyrkii videopelaamisen avulla myös vastustamaan uusliberalismin poliittisten rationaliteettien sanelemaa suoritus- ja tehokkuuskeskeistä elämäntyyliä. Tällaista pelaajakäyttäytymistä voidaan peilata esimerkiksi Foucault'n dispositiiviin tai De Certeau'n peruukkiin, jossa pelaaja ”naamioi” videopelaamisensa viihdekulttuurisen tuotteen kuluttamiseksi, mutta omissa pelikäytännöissä soveltaa tuotteen kuluttamista omiin henkilökohtaisiin käyttötarkoituksiinsa. Samalla Johanna suhtautuu omaan videopelaamiseensa kriittisesti ja pitää huolen, ettei tuotteen kuluttamisen kautta saavutetusta elämönhallinnasta muodostu hänelle pakkomielteiseksi, jolloin hän voi pyrkiä välttelemään videopeliteollisuuden tavoittelemaa kuluttajan sitomista ja taloudellista hyväksikäyttöä.

Tiivistettynä tätä videopelaamisen eskapismien/uppoutumisen/elämyksellisyyden ristiriitaisuuden muodostamaa konfliktia voidaan kuvata ristiriidaksi yksilön ja yhteisön välillä: tarkastelun perusteella haastateltavissa vaikuttaa esiintyvän kaksi keskenään ristiriitaista tahtotilaa. Toisessa he tunnistavat itsensä yksilöiksi, joilla on yksilöllisiä haluja sekä tarpeita toteuttaa ja kehittää itseään erilaisilla tavoilla itselleen mielekkäiden aktiviteettien parissa. Samanaikaisesti he kokevat myös tarvetta osallistua ja olla osa jotain heitä itseään suurempaa ja laajempaa kokonaisuutta. Videopelit voivat tarjota nuorille aikuisille tällaisia laajempia osallistumisen kokonaisuuksia esimerkiksi videopelikulttuuriin kautta, mutta samalla haastateltavat vaikuttavat hahmottavan intuitiivisesti yhteiskunnallisen

osallistumisen olevan kulttuurista osallistumista merkittävämmässä asemassa esimerkiksi suhteessa orastavan aikuisuuden täyden aikuisuuden tavoitteluun.

Edeltävän ristiriitaisen dynamiikan edessä erityisesti arkista videopelaamisen mentaliteettia suosivissa haastateltavissa vaikuttaa korostuvan taipumus ratkaista tämä ongelma olemalla kallistumatta kumpaankaan vaihtoehtoon täysin ja pyrkimyksenä eräänlaiseen harmoniaan näiden näkökulmien välillä. Videopelaaminen vaikuttaa monimuotoisuudessaan ja notkeudessaan soveltuvan tämän tehtävän ratkaisemiseen erityisen hyvin: videopelit tarjoavat haastateltaville esimerkiksi mahdollisuuksia sosiaalisten suhteiden muodostamiselle/ylläpidolle, digitaalisia yhteisöjä ja sosiaalisten tilanteiden hallintaa; omaehtoista taitojen kehittämistä, yksilön taitoja mittaavaa kovaa kilpailua ja mahdollisuuksia kulttuurisen pääoman kartuttamiseen sekä stressiä lievittävää konkreettiseen tekemiseen uppoutumista, videopelien mielikuvituksellisiin tapahtumiin eläytymistä ja taiteellisia elämyksiä.

Toisaalta videopelaamisen monimuotoisuuden ja notkeuden edessä haastateltavat tunnistavat videopelaamisen vastaavat heidän sisäisiin tarpeisiinsa liian tehokkaasti, kuten esimerkiksi Johanna huomioi erityisen tarkasti omassa tarkastelussaan. Videopelaaminen tunnistetaan sen mielekkäiden piirteiden ohella häilyvästi liian vahvasti omaa ajankäyttöä ja toimijuutta sitovaksi toiminnaksi, joka mahdollistaa vaivattomasti esimerkiksi tärkeäksi miellettyjen velvollisuuksien sekä epämukavien tilanteiden välttelyä ja on siten osittain häilyvällä tavalla ”liian hyvää ollakseen totta”. Näiden videopelaamisen yksilöllisiin tarpeisiin helposti mukautuvien ja mukautettavissa olevien ominaisuuksien edessä haastateltavissa ilmenee videopelaamiseen sekä heidän omiin käytäntöihinsä kohdistuvaa selkeää kriittisyyttä.

#### 4.4 Merkitysjärjestelmän murtumapisteet

Haastateltavien keskuudessa ilmenee useita eri tapoja sanoittaa videopelaamisen koettua ongelmallisuutta ja heidän omiin videopelaamisen käytäntöihin kohdistuvaa kriittisyyttä. Videopelaamisen arkisessa mentaliteetissa, jossa korostuvat videopelaamisen välineelliset arvot, kaksi keskeisintä ja yleisintä tapaa tuoda esiin näitä koettuja ongelmallisuuksia ja kriittisyyksiä ovat ajankäytön priorisoinnin ongelma sekä negatiiviseksi koettu eskapismi, jota haastateltavat sanallistavat tyypillisesti ongelmien tai velvollisuuksien välttelynä. Useat haastateltavat toivat omissa tarkasteluissaan esiin tällaisia omasta videopelaamisesta tehtyjä empiirisiä havaintoja, erityisesti varhaisemmassa nuoruudessaan:

*”Ehkä enemmän nuoruudessa se pelaaminen oli semmosta, et sillon ku oli välillä vähän rankempaa ajanjaksoa, nii sit sen avulla pääsee hetkeks pois siitä kaikesta muusta paskasta...”*

-Teemu. Arkinen, kokeileva ja kulttuurinen aktiiviharrastaja.

*”Ehkä suurin buumi minun pelaamisessa alko sillon, ku isoveli muutti pois kotoa. Sillon minulle vapautu oma huone, konsoli ja tietokone, eikä minun tarvinnu pyytää lupaa, isoveli ei voinu sanoo minulle, että mene pois. Sit se oli vähän aikaa sitä, et minä pelasin ihan helvetisti. Sit se niinku.... Sitten tuli muuta tekemistä. Eikä se nyt sillee- Siis siinä vaiheessa, ku pelkästään vaan pelaa, nii eihän se nyt vaa tunnu hyvältä.”*

-Eerik. Kulttuuri-intellektuaali, kokemusasiantuntija ja aktiiviharrastaja.

*”Niin... \*mietteliäästi\* Totta kai teini-iässä katuu tekojaan ja sit menee koneelle sillein, et “huhhuh, nyt se on ohi!”. Et olipa nolo koulupäivä ja tuli tehtyä jotain. Ja sit voi mennä sinne videopelin maailmaan, et pääsee pois siitä, pystyt vaan hakkaa jotain videopeliä.”*

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

*”Joo. Mun mielestä se ois tosi tärkeitä ja jotain sellasta, mistä pitäis nuorten kanssa keskustella Mulla on nyt huomattavasti enemmän se [videopelaaminen] hallinnassa, ku mitä se on joskus ehkä ollu. Mut joskus nuorempana siihen on menny paljon enemmän aikaa. Ja kyl sitä huomaa muillakin, et mitenkä maltillisempaa ja suunnitellumpaa se on nykyään.”*

-Johanna. Arkinen ja aktiivinen harrastaja.

Kuten tutkimuksessa on jo todettu, erilaiset videopelit ovat usein suunniteltu siten, että ne mukauttavat ja virtaviivaistavat pelaajan toimijuutta digitaalisista ympäristöissä monilla eri tavoilla, joka tekee niissä toimimisesta videopelaajille mielekäästä, tuottaen siten videopelaajille soljuvan tekemisen sekä syvällisen keskittymisen kokemuksia. Siten videopelien tarjoamat digitaaliset ympäristöt vaikuttavat näyttäytyvän nuorille aikuisille suoraviivaisempana ja selkeämpänä ympäristönä toimia kuin esimerkiksi monitulkinnainen jälkimoderni yhteiskunta. Näiden toimijuutta virtaviivaistavien vaikutusten myötä nuoret aikuiset hahmottavat videopelaamisen aktiviteettina, joka mahdollistaa vaivatta vääränlaiseksi tai haitalliseksi miellettyä ajankäytön priorisointia. Toisinaan tämä videopelaamisen toimijuutta virtaviivaistavien vaikutusten tuottama imu koettiin jopa niin vahvana, että merkittävien velvollisuuksien ja haasteiden edessä haastateltavat pitivät mielekkäinä tilanteita, joissa heillä ei ollut pääsyä videopeleihin. Näissä huomioissa voimme nähdä jälleen selkeitä viitteitä siitä, miten videopelit toisaalta mahdollistavat videopelaajien toimijuutta, mutta myös mukauttavat ja ohjailevat sitä sekä heidän mieltymyksiään tavalla,

jota ei koettu enää mielekkääksi. Tällainen videopelaamisen tuottaman imun negatiivisuus vaikutti korostuvan tilanteissa, joissa viihteellinen videopelaaminen asettuu täyttämään kansalaisuutta tai aikuisuutta tuottavien tekijöiden sekä merkittävien henkilökohtaisten haasteiden, kuten esimerkiksi pro gradu -tutkielman esteeksi:

Noora: ”Kun tekee gradua ja mulla on muitakin kursseja, nii mä jotenki koin, et se [pelaaminen] vie liikaa aikaa. Ku mä pelaan, nii mä tykkään uppoutua siihen. Et se ei oo semmosta, et mä avaan pleikkarin ja pelaan puoli tuntia ja sit taas jotain muuta, vaan jos mä alan pelaamaan nii kyllä siihen pari kolme tuntia ainakin voi helposti varata.”

[...]

Haastattelija: ”Joo ja just sanoitkin sen että... eeh, mitenkäs sä sanoitakaan sen... että se on tavallaan liian puoleensavetävää tai muuta tämmöstä?”

Noora: ”Joo. Välillä joo. Jos on erittäin hyvä tarina, esim. tossa Horizon Zero Dawnissa [Guerilla Games 2017]. Nii se vetää puoleensa ja sit ku mä alan pelaa, nii mä voin pelata ja pelata ja pelata ja sit mä huomaan et ”oho, kello on jo noin paljon”. \*naurahtaa\*. Että... Kyllä mä aina sillen, ku on jotain tärkeitä koulujuttuja, nii mun täytyy rajottaa. Sanoo itteleni, et mä en voi tänää pelata. Et sun täytyy tehdä tää juttu loppuun. \*naurahtaa\* [...] Mä oon päätenyt sit siihen, et mä en pelaa aamupäivällä ollenkaa. Et mä sallin tavallaan itselleni vaan sen, et mä pelaan illasta. [...]. Tietty joskus, kun on vaikka lomaa ja ei oo mitään muuta nii tärkeää, niin sillen ei tarvii.”

Toisaalta erilaisten ajankäytön priorisoinnin ongelmien yhteydessä Nooran lisäksi myös esimerkiksi Pasi ja Eerik toivat selkeästi esiin, miten he havaitsivat vaivattomasti näitä velvollisuuksien muodostamien paineiden ja rentouttavan eskapismien välisen dynamiikan muodostamia kausaalisia yhteyksiä sekä heidän itse löytämiään ratkaisuja näihin ongelmallisuuksiin. Yksinkertaistettuna haastateltavat toivat esiin empiirisiä havaintoja siitä, miten arjen haasteiden tuottama stressi lievittää, kun kyseisen stressiä tuottavan tekijän tai haasteen edes pyrkii ratkaisemaan, jolloin myös videopelaamisen ajankäytön priorisoinnin tuottamat ongelmallisuudet näyttäytyivät epämuikavuudestaan ja haasteellisuudestaan huolimatta nuorille aikuisille eräänlaista ”elämänviisautta” tuottavina opettavaisina kokemuksina:

”Joo. Joskus nuorempana tuli varsinki tehtyä... Se oli ehkä tavallaan siunaus, että sillen lukion lopussa lopetin pelaamisen joksi aikaa, ku tuli matematiikan ja fysiikan kirjojukset. Et sit tuli oikeesti harjoteltua... Muuten meni lukio ehkä vähän sillei lukematta läpi, että aika paljon vaa videopelejä ja kavereiden kanssa oloa. [...] Sitten jossaki vaiheessa lukion loppupuolella rupesin oikeesti käyttämään aikaan siihen

*kaikista stressaavimpaan, eli matematiikkaan ja fysiikkaan. Sitten huomaa myös, et se stressi vähenee sitä myötä mitä enemmän sitä tekee: että jos mä käytän vaikka hyppytunnit siihen, että teen niitä tehtäviä siellä koulunpenkillä, nii ei mun tarvii sitten kotona pelkäästään- Tai oikeestaan se pelaaminen ei tuntunu eskapismilta. Ainakaan siinä mielessä, että pakenisin velvollisuuksia.”*

-Eerik. Kulttuuri-intellektuaali, kokemusasiantuntija ja aktiiviharrastaja.

*”Joo, ja se mun mentaliteetti on se, et jos mua stressaa joku juttu, mihin mä pystyn vaikuttaa, nii mä pyrin tekee sen pois alta tai vaikuttaa siihen sillein, ettei se enää stressais. Et mä en pyri lykkää sitä sillä tavalla, et mä pääsisin pakoon videopelaamiseen. Nii mulla on tarkka suunnitelma, et miten mä hoidan sen stressaavan asian pois. En mä jaksa jäädä yhtään siihen.”*

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

Haastateltavista myös erityisesti Johanna käsittelee näitä samoja ajankäytön priorisointiin liittyviä videopelaamisen ongelmallisia ulottuvuuksia sekä addiktion diskursseja peilaamalla videopelaamista omassa tarkastelussaan alkoholin käyttöön. Tarkastelussaan Johanna ilmaisee olevansa tietoinen edeltävistä videopelaamisen toimijuutta sitovista dynamiikoista, mutta pitäytyy samalla hallintaa korostavalle tarkastelutavalleen johdonmukaisena korostamalla, miten hänen tarkastelussaan psykologista hyvinvointia ylläpitävä eskapismi on jossain määrin välttämätöntä osallistuville yhteiskunnan jäsenille. Samalla Johanna huomioi, miten hänen tarkastelussaan hallitun videopelaamisen tuottamat haitat ovat hänelle verrattain vähäisiä ja pääasiassa fyysisiä, jolloin hallittu videopelaaminen korostuu hänen tarkastelussaan verrattain harmittomana eskapismin muotona:

*”Se on tavallaan vähän liian koukuttavaa, vähän niinku alkoholin käyttö. Et kyllä sitä paljon vähemmän vois käyttää, mut ei sen kanssa mikään ongelma oo. Siis ettei oo mitään varsinaista syytä, minkä takia ei ikinä vaikka pelais enää. Mutta jos tilanne tulis, nii pystyis olee pelaamatta. Mut se ei oo semmonen asia, minkä mä haluisin missään nimessä lopettaa tai erityisemmin vähentää, vaikka mä voisin, vaikka ei siitä kyl varmasti mitään haittaa ois. Vähemmälläki varmaan saisin täyteen ne tarpeet mitä se pelaaminen tyydyttää. [...]. Voi olla semmosia satunnaisia hetkiä, ku se pelaaminen voi jollain tavalla aiheuttaa jotain haittaa. Siis tylyiin et kerran kuukaudessa mä valvon liian pitkään sen takia, ku mä pelaan. Se on niin satunnaista, et mä en pidä sitä haittana. Se on vaa sellanen.”*

-Johanna. Arkinen ja aktiivinen harrastaja.

Myös Pasi korostaa omassa tarkastelussaan samankaltaisia videopelaamisen tuottamia fyysisiä haittoja ja huomioi myös suoraan, miten hän intensiivisessä harrastuneisuudessaan tällaiset videopelaamisen tuottamat haitat ovat huomattavasti kärjistyneempiä: Pasi mainitsee

joutuneensa intensiivisen videopelaamisen myötä esimerkiksi jättäytymään pois erilaisista sosiaalisista tapahtumista videopelaamisen tuottaman väsymyksen ja unenpuutteen takia:

*”Mut sit himassa mä muistan, ku oli pleikkari, nii meni tosi pitkään välillä valvoessa ja pelatessa. Se anto kyl intohimoo, mut väsymys siinä vaan lopulta iski vastaan ja sit mä menin nukkumaa. Sit mä olin aina väsyneenä koulussa ja se alko mennä huonosti. En tiä miten se vaikuttaa muhun tällä hetkellä, mutta sit kyl sitä nykyäänki näkee, et mä valvon välillä videopelien parissa. Et ku se on niin siistiä tai pitää pärjätä nii pitää pelata enemmän. Kyl mulla on ollu semmosii et mä oon valvonu ihan yön yli pelatessa videopelejä. [...]. Joo ja oon sosiaalisia tapahtumia jättäny ihan vaan just sen takia, ku ei herää \*naurahtaa\*. Nukkuu vaan. Ei jaksa, ku on pelannu yön yli.”*

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

Haastateltavista selkeitten omistautuneena harrastajana korostuva Pasi nostaa tarkastelussaan esiin lisää erityisiä videopelaamisen ongelmallisuuksia, jotka linkittyvät hänen kokonaisvaltaisesti omistautuvaan videopelaajakäyttäytymisen. Pasi tuo esiin hänen intensiivisen harrastuneisuutensa myötä toisinaan jopa palavansa loppuun pelatessaan videopelejä, mikä toisaalta kuvastaa hänen vahvasti omistautunutta harrastuneisuuttansa ja häivyttää osittain videopelaamisen viihteellisyyttä hänen tarkastelussaan, mutta antaa toisaalta yhdenlaisen kuvan videopelien toimijuutta virtaviivaistavien vaikutusten voimakkuudesta ja sitovuudesta:

*”Joo, se on ihan totta juu. Sit siinähän tulee se, et jos on liian kilpailullista, nii kyllä siinä mullaki helposti pystyy burnoutti tulemaan, jos se ei menekään hyvin. Nii sit se ei oo enää viihdettä. Sit se on vaan... ketuttaa suorastaan, et miks ees pelaa. Et ei tässä oo mitään järkee, en tykkää tästä enää. Siihen mä oon onneks oppinu aika nopeeta, et jos ei siitä ei tunnu tykkävän nii lopetan, et en pelaa hetkeen tai jättää välistä. Et ei se kannata, kyl sen ensisijaisesti pitää silti olla hauskaa ja viihdettä.”*

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

Haastateltavista myös omistautuneen mentaliteetin piirteitä omaava Eerik tuo epäsuorasti esiin kokeneensa joskus samankaltaista loppuun palamista videopelaamisen parissa, mikä vaikuttaa linkittyvän hänen analyttiseen mielenkiintoonsa, videopelien pelimekaanisten ominaisuuksien tutkimiseen sekä näiden pohjalle rakentuvaan strategiseen ylisuoriutumiseen videopeleissä:

Haastattelija: *”Toi ammatillinen näkökulma on mielenkiintonen myös siinä mielessä, et tavallaan mulle tulee semmonen mieleen, et sen sijaan, et sä pelaajana astusit sinne maailmaan, nii sä sen sijaan otat vähän niinku askeleen taaksepäin ja tarkastelet sitä semmosesta isommasta näkökulmasta.”*

Eerik: ”Joo, kyllä. Paitsi sillon ku peli onnistuu vetämään sisään. Joko semmosilla riittävän haastavilla mekaniikoilla tai sitten ihan vaan estetiikalla ja muunlaisella immersioilla. Aika usein käy kyl nykyään sitä, et lentää tavallaan ulos sieltä pelistä ja kattoo vaan, miten joku juttu on toteutettu, minkä takia joku juttu toimii tällä tavalla tai mitä tässä on haettu takaa. Tai ihan vaa, että mitenkä tätä kannattais pelata, koska joskus on sitä semmosta ongelmaa, et yrittää ylisuoriutua siellä pelin sisällä, mutta se on harvoin kuitenkaa se tapa, miten ne on suunniteltu pelattavaks. Silti semmonen läpijuoksu aiheuttaa minussa lähinnä vaan ahdistusta” **\*hymähtää\***

Pasin intensiivisen harrastuneisuus vaikuttaa eroavan tässä Eerikin tarkastelusta, sillä vaikka Pasi korostaa aikaisemmassa lainauksessaan keskeyttävänsä videopelaamisen sen käydessä liian intensiiviseksi, toisinaan hänen käytännöissään vaikuttaa korostuvan myös taipumus tasapainottaa intensiivistä videopelaamistaan mukauttamalla hänen videopelaamisen käytäntöjään, mutta jatkamalla videopelaamista loppuun palamisesta huolimatta. Tasapainottaminen vaikuttaa tapahtuvan Pasin videopelaamisessa vaihtamalla kilpailu- ja suorituskeskeiset videopelit tarinallisiin videopeleihin:

Haastattelija: ”Joo. Hmm... Sit oli ne tarinahommat: onks se semmoinen vastapaino kilpailulliselle pelaamiselle, et se on semmosta rennompaa?”

Pasi: ”On. Se on rennompaa. Sit joskus se on vaan hauskaa. Yleensä ku mä pelaan tarinapelejä nii... **\*pohtii\*** Emmätiitä, burnoutti toisinaan joo, mut sit mä yleensä oon vaan sillein, et mä en nyt jaksa pelata tätä. En mä siis lähe siitä kavereiden luota pois juttelemasta. Sit mä meen just pelaa jotai yksinpeliä, mut sit.... Joskus mä jään vaan koukuun yksinpeliin ja tarinaan. Se on vähän ku kirjaan jäis koukuun tai elokuvaan. Nii sit mulla pystyy hyvin olee, et viikoks unohdan kaikki kilpailulliset League of Legendsit [Riot Games, 2009] ja muut. Mä kyl juttelen niiden kaa, mut sit mä itte sanon siinä et ”sori mä pelaan Witcherii” ja sit mä hakkaan mörköjä.”

Pasin omistautuneessa pelaajakäyttäytymisessä voidaan tehdä tulkintoja uusliberalistisesta vapauden kautta hallitsemisesta, jossa videopelaaja kuluttaa viihdekulttuurista tuotetta kokeakseen arjessaan intensiivisiä tunne-elämyksiä ja tasapainottaa näiden elämysten tuottamaa loppuun palamista jatkamalla viihdekulttuuristen tuotteiden kuluttamista loppuun palamisesta huolimatta eri muodossa. Toisaalta Pasi huomioi, miten hän pitää tästä tasapainottavasta käyttäytymisestä huolimatta yhteyden hänen videopelikavereihinsa, jolloin videopelaamisen tuottama yhteisöllisyys linkittyy olennaisesti hänen intensiiviseen pelaajakäyttäytymiseensä. Pasin tarkastelusta voimme myös nähdä, miten videopelaamisen yhteisöllisyys voi tuottaa sen monimuotoisissa dynamiikoissa myös haitalliseksi miellettyä pelaajakäyttäytymistä, sillä itse videopelien ohella myös videopelaamisen ympärille rakentuneet sosiaaliset yhteisöt sitovat videopelaajia tuotteen kuluttamiseen ja saavat heidät

jatkamaan videopelaamista, vaikka he kokisivat itsensä liian väsyneiksi tai muuten haluttomiksi jatkamaan videopelaamista:

Haastattelija: ”Hmmm... Tuleeko sulle enempää mieleen niitä ongelmallisuuksia?”

Pasi: *\*huokaa syvään\** ”...Kyl se koulu. Tottakai se valvominen ja tää, nii kyl mä väitän, että mulla on muutamia semmosia iltoja ollu et... Tietenki huomenna ois koe, mut sit mä katon et neljä kaveria on paikan päällä, viis tarvitaan tiimiin. Sit ne on sillein ”Tuu nyt pelaa vielä yks!”. Mä oon sit ”No hitto, kyl mä yhen tuun!”.

Haastateltavista myös Eerik tuo haastattelussaan esiin samansuuntaisia empiirisiä havaintoja videopelaamisen ympärille muodostuvien sosiaalisten yhteisöjen ja itse videopelaamisen sitovuuden välisestä yhteydestä, sivuten samalla erilaisia addiktion diskursseja:

*”Voisin kuvitella, et ihminen tosi herkästi eristää itsensä, ku se jää johonki koukkuun tai sit se vaan ympäröi itsensä muilla ihmisillä, joilla on sama koukku. Ja tämä pätee varmaan muuallekin, ku pelkästään videopeleihin.”*

-Eerik. Kulttuuri-intellektuaali, kokemusasiantuntija ja aktiiviharrastaja.

Haastateltavista hallintaa korostava Johanna vaikuttaa tunnistavan erityisen tarkasti edellä kuvattua videopelaamisen hienovaraista, tuotteen kuluttamisen kautta tapahtuvaa uusliberalistista vallankäyttöä. Johanna huomioi tarkastelussaan, miten videopelaaminen ja sen avulla tapahtuva elämänhallinta muodostavat lavean merkitysjärjestelmällisen kokoonpanon, jonka läsnäolo on havaittavissa epäsuorasti hänen elämänsä muilla osa-alueillaan juuri ajankäytön kautta. Siten hän huomioi tarkasti ja osittain itsekriittisesti, miten hänen elämänhallintaa korostavassa videopelaamisen tarkastelussaan hän pystyy hallitsemaan omaa videopelaamistaan ja ajankäyttöään, mutta samalla hänen elämänhallintansa on videopelilähtöistä. Siten osittain ristiriitaisesti Johanna pyrkii samanaikaisesti videopelaamisellaan välttelemään uusliberalistista suorituskeskeistä elämäntyyliä, mutta samalla tämän sosiaalisen vastarinnan toteutuminen vaatii häneltä itseään hallinnoivia uusliberalistisia arvoja peilaavaa pelaajakäyttäytymistä ja hän tarvitsee tämän hallinnan toteutumiseen viihdekulttuurisia tuotteita eli videopelejä:

*”Joo. Mä oon miettiny tota pelaamista sillee, et kyl musta tuntuu, et mä pelaan jossain määrin liikaa. Mut se on ehkä enemmän sitä, et mun vapaa-aika vois olla monipuolisempaa, ku se on tällä hetkellä. [...]. Se pyörii mun mielestä liikaa sen pelaamisen ympärillä ja se on semmonen, mihin mä en oo ehkä tyytyväinen. Et se pelaamiseen laitettu aika vois olla jotenki selkeempää.”*

-Johanna. Arkinen ja aktiivinen harrastaja.

Vaikka tällaiset yksilöllisten harrastajien piirteet antavat viitteitä erilaisista videopelaamiseen liittyvistä addiktion diskursseista, ne voivat tarjota myös intensiivisille videopeliharrastajille näkökulmia heidän omaan harrastuneisuuteensa tai muihin ympäröiviin ilmiöihin, kuten esimerkiksi Eerik huomioi tekemässään havainnossa videopelaamisen addiktoivuuden ja sosiaalisten verkostojen välisestä yhteydestä. Myös Pasi tuo esiin intensiivisen harrastuneisuutensa yhteydessä esiin, miten korkeatasoinen kilpailu ja huolellisesti hiotut videopelitaidot ovat mahdollistaneet hänelle muiden intensiivisten harrastajien kanssa videopelaamista, minkä myötä hän on päässyt todistamaan erityisen läheltä, millaisia seurauksia äärimmäisyyteen viedyllä suorituskeskeisellä videopelaamisella voi olla:

*Pasi: ”Mulla on semmonen hyvä tuuri ollu, et mä oon nää parisuhteet joskus jaksanu muodostaa itelleni ja oikeesti yritän olla sosiaalinen. Pystyn käymään baareissa, olee kavereiden kaa ulkona ja sillee. Mut mä tiedän kyllä, koska mä oon pelannu paljon tiimeissä, nii mulla on ollu semmosia [joukkuekavereita] niissä tiimeissä, ketkä kusee pulloon ja on lähellä semmosta tilannetta, et niillä on hajonnu kaikki käsiin.”*

*Haastattelija: ”Joo.”*

*Pasi: ”Niillä on menny se kilpailullinen osa just siitä yli. Et ne yrittää niin kovaa, et kaikki muu kärsii ja ne on ihan varmoja, et joskus ne kyl saa sen breikin, et ne on vaan parhaita. Jos tarpeeks kauan voittaa. [...] Et ne ei osaa tasapainotella sitä. Sitä... Se on onneks aika hyvä, et mä oon nähny nää huonommat esimerkit. Sellasii just et ku mä oon sillee ”Mun täytyy käydä vessassa”, nii sit ne heittää sieltä läpällä et ”Mikset sä kuse pulloon?”. Nii mä et ”Hyi helkkari! Miks mä kusisin pulloon?!”. Sit ne vastaa ”Kyl mä kusen välillä, en mä jaksu nousta: peli keskeytyy!”. Mä oon sillein ”Mitä hitto? Et toi on ihan...”. Mut joo. Ne on menny niin hajalle.”*

Toisaalta haastateltavista erityisesti Eerik huomioi tarkasti, miten hänen nuoruudessaan hän tunnisti ajankäytön priorisoinnin tuottamia ongelmallisuuksia esimerkiksi suhteessa koulunkäyntiin, mutta samalla hän korostaa, miten hänellä ei ollut nuorena riittävästi psykologisia valmiuksia tai välineitä käsitellä sekä jäsentää kaikkia nuoruuden ikävaiheen tuottamia ongelmia ja haasteita, jolloin hän päätyi hakeutumaan intuitiivisesti videopelaamisen äärelle selviytyäkseen näistä haasteista ja ratkoakseen niitä. Eerik tunnistaa tarkastelussaan, miten videopelaaminen on ollut hänelle eräänlainen tilapäinen ratkaisu hänen henkilökohtaisten ongelmien jäsentämiseen. Samalla vuoropuhelun pohjalta voimme nähdä, miten nuorten aikuisten videopelaaminen linkittyy olennaisesti erilaisten henkilökohtaisten ongelmien ratkomiseen ja maailmankatsomuksen jäsentämiseen, mutta samalla häilyvytydessään tämä ongelmien ratkominen voi helposti johtaa myös ongelmien

välttelyyn, jonka myötä nuorilla aikuisilla voi olla huomattavaa tarvetta nuorisotyön tarjoamalle tuelle ja rinnallakulkijuudelle heidän ratkoessaan videopelaamisen avulla heidän yksilöllisiä orastavan aikuisuuden elämänvaiheen haasteita:

Haastattelija: ”Nojoo. Onhan siinä, ku mieltii omiaki lukioaikoja, nii kyllähän siellä oli paljo muutaki sillon. Ja nyt kun mieltii näin nuorisotutkimuksen näkökulmasta, nii se nuoruus ei oo välttämättä sitä kaikista helpointa aikaa.”

Eerik: ”Joo ei oo. Ja ku ei oo työkaluja käsitellä niitä kaikkia ongelmia, nii sitä sitte helposti tavallaan sortuu vaan pakenemaan. Vaikka sitten videopelien kautta. [...] Minusta tuntuu, et minä en ollu siis... Ongelma ei sinänsä ollu videopelaaminen missään vaiheessa, vaan ongelma oli tavallaan kyvyttömyys... *\*pohtii\** Ei ollu työkaluja itsetutkiskeluun. Se ei tuntunu mielekkäältä, en halunnu semmosta. Pakenin stressiä ja ja ja... kaikkea. Et ei se suoranaisesti ollu ongelma se pelaaminen, vaan se oli tavallaan vaan se juttu millä minä... ”Kouppasin” [eng. to cope, kestää/selvitä].

Haastattelija: ”Niin. Tosiaan yks tapa millä riippuvuutta psykologian puolella käsitelty on sellanen, että riippuvuus jostain asiasta on ihmisen ”coping mechanism”. Et se on tavallaan niin sanotusti ”vääränlainen” tapa lääkittää jonkinlaista pahaa oloa itsessä.”

Eerik: ”Joo kyllä. Ja sitä se nimenomaan oli.”

Haasteita tähän tilanteeseen vaikuttaa tuottavan eskapistisen käyttäytymisen sisäsyntyisyys sekä kontekstuaalisuus/monitulkinnaisuus: nuorten aikuisten käytännöissä eskapismi vaikuttaa olevan samanaikaisesti psykologista hyvinvointia ylläpitävää toimintaa ja ongelmilta tai velvollisuuksilta pakoilua, joka asettuu vastakkain osittain liian haasteellisiksi koettujen yhteiskunnallisten odotusten ja täyden aikuisuuden tavoittelun edessä. Haastateltavista esimerkiksi Pasi tuo esiin tätä eskapismia häilyvyyttä ja sen suhdettaan hänen arkeensa omassa tarkastelussaan, mutta pyrkii samalla myös omassa tarkastelussaan jäsentämään näiden eskapismia muotojen välisiä eroavaisuuksia:

”En mä nykyään sillein... En mä pyri pakoon mun oikealta elämältä sillä, mä pyrin vaan... Noh, niin. Onks se sit ”pakoon” jos mä pyrin menee sinne, elämään sitä ja nauttimaan siitä tarinasta, minkä se kertoo? Ei tämmönen eskapismi, et pakenee sinne maailmaan sillein, et ”mun oma elämä on ihan paskaa”, en sillein. Se on enimmäkseen sillein, et ”tää on vielä vähän siistimpää, ku mun oma elämä”. Mä pyrin kuitenkin tiedostaa, et mun oma elämä on ihan ok.”

-Pasi. Omistautunut harrastaja ja kilpailullinen kokemusasiantuntija.

## 5 JOHTOPÄÄTÖKSET

### 5.1 Yhteenvetoa

Tutkimuksen empiirisen analyysin pohjalta voi havaita, että videopelaaminen on nuorten aikuisten käytännöissä huomattavan moniulotteinen ja moniselitteinen, mutta samalla orastavan aikuisuuden ikävaiheen kannalta ilmeisen merkittävä ilmiöksi. Motivaatiopsykologisenä ilmiönä tarkasteltuna videopelaamista voidaan hahmottaa esimerkiksi tässä tutkimuksessa sovellettujen (1) sosiaalisuuden ja yhteisöllisyyden; (2) saavutuksien ja kyvykkyyden kokemusten sekä (3) rentoutumisen, uppoutumisen, elämyksellisyyden ja eskapismien motiivien kautta, mikä toisaalta selittää videopelaamisen ilmiön maailmanlaajuisuutta, mutta myös erilaisten pelien universaaliutta ja sisäsyntyisyyttä ihmisten käyttäytymisessä. Tutkimuksen ensimmäiseen tutkimuskysymykseen *nuorten aikuisten videopelaamiseen liittämistä motiiveista* voidaan esittää karkea vastaus seuraavan taulukon/tulosmatriisin (Taulukko 5) muodossa, joka nojautuu vahvasti tutkimuksessa esiteltyihin motivaatiopsykologian teorioihin:

<b>Motiivi</b>	Sosiaalisuus ja yhteisöllisyys	Kyvykkyys ja saavutukset	Rentoutuminen, uppoutuminen, elämyksellisyys ja eskapismi
Välineellinen (arkinentaliteetti)	Sosiaalisten tilanteiden hallinta.	Konkreettinen tekeminen, pehmeä kilpailu.	Työstä ja arjesta irtautuminen, stressin hallitseminen.
Itseisarvoinen (omistautunut mentaliteetti)	Fyysisiä etäisyyksiä häivyttävä digitaalinen yhteisöllisyys.	Kova kilpailu, taitojen kehittäminen, äärielämykset, kulttuurinen pääoma.	Eläytyminen, unelmoiminen, ilon ja hauskuuden kokeminen.

(Taulukko 5: haastateltujen nuorten aikuisten videopelaamisen motiivit)

Samalla erilaiset yksilölliset videopelaamisen käytännöt ja kontekstuaaliset tekijät muovailevat videopeliharrastuksen saamia ilmiöitä, jolloin haastatelluissa esiin tulleet videopelaamisen motiivit saavat haastateltavien keskuudessa huomattavaa syvyyttä. Taulukoinnista voidaan toisaalta myös huomioda, että se esittelee vain yleisiä, pinnallisen tarkastelun myötä havaittavia trendejä haastateltavien selonteoissa, eikä kuvasta videopelaamisen saamia merkityksiä täydellisesti. Lisäksi on tärkeä huomioda, että haastateltavien käytännöissä yllä mainituissa motiiveissa esiintyy huomattavaa vaihtelua ja sekoittumista. Esimerkkinä tästä voitaisiin käyttää haastateltavista esimerkiksi Sallaa, jonka

videopelaamisen motiivit ovat selkeästi sekä välineellisiä, että itseisarvoisia ja hän huomioi näitä videopelaamisen eri ulottuvuuksia ja tarkastelutapoja omassa tarkastelussaan huomattavan laveasti.

Tutkimuksen toisen tutkimuskysymyksen ”*Millaisia merkityksiä videopelaaminen saa nuorten aikuisten videopelaamisen käytännöissä?*” avulla on mahdollista ymmärtää videopelaamisen ilmiötä motivaatiopsykologista tarkastelutapaa syvällisemmin ja nähdä, miten jälkimodernissa nyky-yhteiskunnassa se linkittyy nuorten aikuisuuden elämänvaiheen tuottamiin haasteisiin ja niiden ratkomiseen. Samalla videopelaamisen saamat kirjavat merkitykset eivät ole ainoastaan orastavan aikuisuuden elämänvaiheeseen linkittyvää luovaa ongelmanratkaisua, vaan videopelaamisen saamat merkitykset ovat yksilöllisten elämäntilanteiden ja videopelikäytänteiden sekä esimerkiksi videopelikulttuurisen osallistumisen sävyttämiä. Aineistosta havaittuja videopelaamisen saamia merkityksiä ovat esimerkiksi itsetutkiskelun ja elämönhallinnan väline; uusliberalistista tehokkuusajattelua vastustava sosiaalista vastarintaa muistuttava, yhteiskunnallisia osallistumisen ehtoja neuvotteleva aktiviteetti; yksilön toimijuutta vahvasti sitova, addiktion piirteitä saava aktiviteetti sekä viihdekulttuurisen osallistumisen, yhteisöllisyyden ja identiteetin rakentamisen väline.

Tutkimuksen perusteella voidaan esittää, että videopelaaminen vaikuttaa sijoittuvan nuorten aikuisten käytännöissä häilyviä rajapintoja omaavien harrastuksellisten, viihteellisten ja kulttuuristen viitekehysten väliseen moniselitteiseen välimaastoon, joka on samalla osittain irrallaan arjen ja työn realiteeteista. Notkeudessaan ja laveudessaan videopelaamisen ilmiö ei siten mahdollista nuorille aikuisille ainoastaan huomattavaa määrän erilaisia mahdollisuuksia erilaisten positioiden omaksumiseen lavean videopelaamisen merkitysjärjestelmällisen kokoonpanon sisällä, vaan se mahdollistaa myös näiden kyseisten positioiden osittain vapaamuotoista hallitsemista, strategista manipuloimista ja vaihtelua, jolloin videopelaamista voidaan tarkastella esimerkiksi Foucault’n dispositiivina.

Jos videopelaamista tarkastellaan tällaisena notkeana, osittain strategisesti manipuloitavissa olevana vuorovaikutuksellisena merkitysjärjestelmänä, sen voidaan katsoa olevan erityisen luontevasti monitulkinnaiseen jälkimoderniin yhteiskuntaan ja orastavan aikuisuuden elämänvaiheeseen asettuva aktiviteetti sekä ongelmanratkaisuväline, mikä puolestaan selittää ilmiön suosiota nuorten sekä nuorten aikuisten keskuudessa erityisesti digitalisoituneissa

nyky-yhteiskunnissamme. Siten tiivistettynä, joskin samalla ilmiötä osittain redusoivasti, voidaan esittää, että nuorten aikuisten käytännöissä videopelaaminen vaikuttaa olevan *väline kokea intensiivisyyttä omilla ehdoilla*. Kun Foucault'n dispositiivi yhdistetään Deluzen huomioihin erilaisten dispositiivien murtumapisteistä sekä haastateltavista havaintoihin hahmottaa niitä, videopelaamisen voidaan esittää olevan niiden monimutkaisten, kontekstuaalisesti rakentuvien merkitysten ja dynamiikkojen myötä monien muiden kulttuuristen aktiviteettien tavoin itse elämän representaatio (Suits, 2019/1978). Vaikka videopelit tuskin kykenevät tarjoamaan lopullisia vastauksia niihin ongelmiin, mitä nuorten aikuiset pyrkivät niitä pelaamalla ratkomaan tai tekemään ketään autuaaksi (ks. esim. Aikalainen 25.5.2018), tutkimuksen perusteella videopelaamisella vaikuttaa olevan oma tärkeä tehtävänsä suhdettaan jälkimoderniin yhteiskuntaan jäsentävien, orastavan aikuisuuden elämänvaihetta elävien nuorten aikuisten keskuudessa.

## 5.2 Pohdinta

Videopelaaminen on kirjava, monitulkinnallinen ja vahvasti kontekstuaalisia merkityksiä saava ilmiö nuorten aikuisten keskuudessa. Muun muassa videopelaamisen kulttuuriset ulottuvuudet sekä sen erilaisia psykologisia tarpeita fasilitoivien taipumusten yhteen kietoutuneisuus toisaalta selittävät hyvin sen vetovoimaisuutta ja suosiota, mutta myös hämärtävät sitä tarkasti tulkittavana ilmiönä. On tärkeä myös huomioda, että tämä tutkimus on keskittynyt pääasiassa vain videopelaamisen *kulttuurisiin* ja *psykologisiin* ulottuvuuksiin, mitkä ovat oman näkemykseni mukaan orastavan aikuisuuden elämänvaihetta elävien nuorten aikuisten kannalta relevantteja.

Vaikka näkökulmani on rajattu pääasiassa vain näiden ulottuvuuksien tarkasteluun, videopeleissä on vielä runsaasti tutkittavaa nuorisotutkimuksen näkökulmasta. Yhteiskunnan digitalisoitumisen sekä videopeliteknologioiden kehittymisen myötä pelit yleensä ovat kokeneet eräänlaisen uuden renessanssin videopelaamisen muodossa, johon suomalainen pelitutkimus ja erilaiset kasvatukselliset instituutiot, nuorisotyö mukaan luettuna, ovat tarttuneet esimerkiksi erilaisten julkaisujen, toimenpiteiden ja kannanottojen muodossa. Erilaisten digitaalisten ympäristöjen ja videopelaamisen integroituminen arkielämään esittää nuorista kiinnostuneille tutkijoille mielenkiintoisia kysymyksiä sekä haasteita esimerkiksi siitä, millaista *nuoruutta* yhteiskunnan digitalisoituminen ja videopelit tuottavat. Vaikka erilaiset pelit eivät ole uusi ilmiö ihmisten yhteisöissä, pelin yhdistyessä digitaalisuuteen lopputuloksena voi olla jotain odottamattoman merkittävää, kuten voimme yleisesti havaita

vaikkapa nykyisin valtavirtaisesta videopelikulttuurista, tai tarkempana esimerkkinä *Pokémon Go:n* (Niantic Labs, 2016) kaltaisista massiivisista videopeli-ilmioistä.

Tulevaisuudessa tutkijoille ja kasvattajille mielenkiintoiseksi haasteeksi voivat muodostua nykyisin vielä verrattain marginaaliset, mutta jatkuvasti kehittyvät virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät videopelit, kuten esimerkiksi *Half-Life: Alyx* (Valve Corporation, 2020) tai *Boneworks* (Stress level Zero, 2019), jotka tarjoavat mahdollisuuksia ennennäkemättömällä tavalla immersoivien videopelien suunnitteluun ja toteuttamiseen. Tulevaisuudessa virtuaalitodellisuus teknologiaan voidaan myös potentiaalisesti yhdistää jo kehitteillä olevia haptisia pukuja, kuten jo vuonna 2002 suunniteltu *HugShirt* tai hiukan uudempi vuonna 2018 valmistettu *Teslasuit*, jotka kykenevät jäljittelemään fyysistä kosketusta puvun käyttäjän omassa kehossa.

Tällainen teknologia saattaa kuulostaa osittain tieteisfiktioilta, mutta sitä kehitetään jatkuvasti ja se syventäisi videopelaajan uppoutumista virtuaaliseen todellisuuteen entistä kokonaisvaltaisemmin. Toisaalta vaikka kyseisen teknologia yleistyminen vaikuttaisi olevan vain ajan kysymys, sen käyttäjät ovat myös raportoineet laajasti laitteiston aiheuttamasta huomattavasta, matkapahoinvointia muistuttavasta olotilasta (Inside Science 14.8.2019), jolloin teknologian valtavirtaistuminen vaatii vielä ainakin yhden läpimurron.

Samalla kyseisen teknologian potentiaalisten sovellusten määrää rajoittaa lähinnä vain meidän oma mielikuvituksemme, jolloin sen sovellukset tuskin rajoittuvat ainoastaan videopelaamiseen, mikä tekee teknologian yhteiskunnallisista tai sukupolvellisista vaikutuksista haasteellisesti ennakoitavia. Nuorisotutkimuksellisesta näkökulmasta katsottuna kyseinen virtuaalitodellisuuden ja haptisten pukujen yhdistelmäteknologia voivat esimerkiksi esittää nuorille monitulkinnaisia ontologioita kysymyksiä meidän todellisuutemme luonteesta sekä virtuaalisuuden integroitumisesta osaksi elämiämme. Aika näyttää, miten teknologian yleistymistä jarruttavat haasteet ratkeavat ja jos näin tapahtuu, millaisia sukupolvellisia ja yhteiskunnallisia vaikutuksia tämän teknologian yleistymisellä tulevaisuudessa on.

## LÄHTEET

- Aarseth, E. (2011). "Define Real, Moron!": Some Remarks on Game Ontologies. Teoksessa Günzel, S., Liebe, M., & Mersch, D. (toim.) (2009) DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10. Potsdam: Universität Potsdam. 50–68. Haettu osoitteesta: [https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/5044/file/digarec06\\_S050\\_069.pdf](https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/5044/file/digarec06_S050_069.pdf). Viitattu 4.9.2019.
- Aarseth, E. (2014). Ontology. Teoksessa Wolf, M.J.P. & Perron, B. (toim.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Hoboken, New Jersey: Taylor & Francis Ltd, 484–492.
- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Helmersson Bergmark, K., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R., Prause, N., Przybylski, A., Quandt, T., Schimmenti, A., Starcevic, V., Stutman, G., Van Looy, J. & Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' Open Debate Paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder Proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267–270.
- Alasuutari, P. (2011). *Laadullinen tutkimus 2.0*. Tampere: Vastapaino.
- Anguera, J. A., Boccanfuso, J., Rintoul, J. L., Al-Hashimi, O., Faraji, F., Janowich, J., Kong, E., Larraburo, Y., Rolle, C., Johnston, E. & Gazzaley, A. (2013). Video Game Training Enhances Cognitive Control in Older Adults. *Nature*, 501(7465), 97–101.
- Arnett, J. J. (2000). Emerging Adulthood: A Theory of Development from the Late Teens Through the Twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469–480.
- Arjoranta, J. (2014). Game Definitions: A Wittgensteinian Approach. *The International Journal of Computer Game Research*, 14(1). Haettu osoitteesta: <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>. Viitattu 4.9.2019.
- Bauman, Z. (1995). *Life in Fragments: Essays in Postmodern Morality*. Oxford: Blackwell.
- Bauman, Z. (2005). *Work, Consumerism and the New Poor*. London: Open University Press.
- Bekoff, M. & Byers, J. A. (1998). *Animal Play: Evolutionary, Comparative, and Ecological Perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bergonse, R. (2017). Fifty Years On, What Exactly Is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*. 6(4), 239–255.
- Bryce, J. & Rutter, J. (2006). *An Introduction to Understanding Digital Games*. Teoksessa Bryce, J. & Rutter, J. (toim.). *Understanding Digital Games*. London: Sage, 1–16.
- Burghardt, G. M. (2005). *The Genesis of Animal Play: Testing the Limits*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Caillois, R. (1958/2001). *Man, Play and Games*. Ranskankielinen alkuperäisteos julkaistu vuonna 1958. Kääntänyt Meyer Barash. Urbana, Illinois: University of Illinois Press.

- Calleja, G. (2010). Digital Games and Escapism. *Games and Culture*, 5(4), 335–353.
- Calleja, G. (2011). *In-game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Coëffec, A., Romo, L., Cheze, N., Riazuelo, H., Plantey, S., Kotbagi, G., & Kern, L. (2015). Early Substance Consumption and Problematic Use of Video Games in Adolescence. *Frontiers in Psychology*, 6, 501. Haettu osoitteesta: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2015.00501/full>. Viitattu: 21.3.2019.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Consalvo, M. (2009). There is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4(4), 408–417.
- Copeland, B. J. (toim.) & Turing, A.M. (2004). *The Essential Turing: Seminal Writings in Computing, Logic, Philosophy, Artificial Intelligence, and Artificial Life, Plus the Secrets of Enigma*. Oxford, New York: Clarendon Press.
- Crawford, G. (2012). *Video Gamers*. London: Routledge.
- Crawford, G. (2015). Is it in the Game? Reconsidering Play Spaces, Game Definitions, Theming, and Sports Videogames. *Games and Culture*, 10(6), 571–592.
- Crawford, G. & Rutter, J. (2006). *Digital Games and Cultural Studies*. Teoksessa Rutter, J. & Bryce, J. (toim.). *Understanding Digital Games*. London: Sage, 148–165.
- De Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press. Kääntänyt Steven F. Rendall. Alkuperäinen teos ilmestynyt vuonna 1980.
- Deleuze, G. (1990). “What is a Dispositif?”. Teoksessa Armstrong, T. (toim.) *Michel Foucault Philosopher*. New York: Routledge, 159-168.
- Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2013/2012). *Understanding Video Games: The Essential Introduction (2. painos)*. New York: Routledge.
- Elias, G. S., Garfield, R. & Gutschera, K. R. (2012). *Characteristics of Games*. Cambridge, England: The MIT Press.
- Eskola, J. & Suoranta, J. (2001). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino: Tampere.
- Evans, A. (2001). *This Virtual Life: Escapism in the Media*. London: Vision.
- Ferguson, C. J. (2007). The Good, the Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309–316.
- Foucault, M. & Gordon, C. (1980). *Power/knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. New York: Pantheon Books.

- Gaetan, S., Bréjard, V., & Bonnet, A. (2016). Video Games in Adolescence and Emotional Functioning: Emotion Regulation, Emotion Intensity, Emotion Expression, and Alexithymia. *Computers in Human Behavior*, 61, 344–349.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.
- Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gordon, C. (1991). *Governmental Rationality: An Introduction*. Teoksessa Foucault, M., Burchell, G., Gordon, C. & Miller, P. (toim.). *The Foucault Effect: Studies in Governmentality*. London: Harvester Wheatsheaf, 1–51.
- Giddings, S. (2009). Events and Collusions: A Glossary for the Microethnography of Video Game Play. *Games and Culture*, 4(2), 144–157.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O., & Pontes, H. M. (2017). Problematic Gaming Exists and Is an Example of Disordered Gaming. Commentary on: Scholars' Open Debate Paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder Proposal. (Aarseth et al.). *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 296–301.
- Groos, K. (1898/2014). *The Play of Animals (Näköispainos)*. Whitefish, Montana: Literary Licensing. Alkuperäinen teos julkaistu vuonna 1898.
- Habermas, J. (1988). *Knowledge and Human Interests*. Cambridge: Polity Press. Saksankielinen alkuperäinen teos ilmestynyt vuonna 1968.
- Harding, S. (2016/1991). *Whose Science? Whose Knowledge? Thinking from Women's Lives*. Cornell University. Alkuperäinen teos julkaistu vuonna 1991.
- Hassard, J., & Law, J. (1999). *Actor Network Theory and After*. Oxford: Blackwell.
- Hellman, M., Schoenmakers, T. M., Nordstrom, B. R., & van Holst, R. J. (2013). Is There Such a Thing as Online Video Game Addiction? A Cross-disciplinary Review. *Addiction Research & Theory*, 21(2), 102–112.
- Henderson, L. (2005). Video Games: A Significant Cognitive Artifact of the Contemporary Youth Culture. *DiGRA 05: Proceedings of the DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Konferenssiartikkeli. Haettu osoitteesta: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.11341.pdf>. Viitattu 26.9.2019
- Herman, E., & Chomsky, N. (1988). *Manufacturing Consent: The Political Economy of the Mass Media*. New York: Pantheon.
- Herz, J.C. (1997). *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts and Rewired Our Minds*. New York: Little, Brown.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (2009). *Tutki ja kirjoita (15. uudistettu painos)*. Helsinki: Tammi.

- Honkatukia, P. (2018). Haastattelututkimus nuorisotutkimuksen metodina. Teoksessa Kiilakoski, T & Honkatukia, P. (toim.). Miten tutkia nuoria ja nuorisotyötä. Tampere: Vastapaino, 149–170.
- Huizinga, J. (1938/1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul. Kääntänyt Richard Francis Carrington Hull. Alkuperäinen teos julkaistu vuonna 1938.
- ICD-11: International Classification of Diseases for Mortality and Morbidity Statistics. Eleventh Revision (2018). World Health Organization. Haettu osoitteesta: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>. Viitattu 5.1.2019
- Jenkins, H. (1992/2013). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge. Päivitetty 20-vuotis juhlapäiväpainos. Alkuperäinen teos julkaistu vuonna 1992.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kiilakoski, T. & Honkatukia, P. (2018). Johdanto: Miten tutkia nuoria ja nuorisotyötä? Teoksessa Kiilakoski, T & Honkatukia, P. (toim.). Miten tutkia nuoria ja nuorisotyötä. Tampere: Vastapaino, 8–28.
- Laas, O. (2017). On Game Definitions. *Journal of the Philosophy of Sport*, 44(1), 81–94.
- Lähteenmaa, J. (2000). *Myöhäismoderni Nuorisokulttuuri: Tulkintoja ryhmistä ja ryhmiin kuulumisten ulottuvuuksista*. Väitöskirjan yhteenveto. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.
- Kallio, K. P., Mäyrä, F., & Kaipainen, K. (2009). Pelikulttuurin monet kasvot: Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, J., Koskimaa, R., Mäyrä, F. & Sotamaa, O. (toim.). *Pelitutkimuksen Vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–15. Haettu osoitteesta: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>. Viitattu 7.10.2019.
- Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/gameplay*. London: Sage.
- Kinnunen, J., Lilja, P. ja Mäyrä, F (2018). *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampere: Tampereen yliopisto. Haettu osoitteesta: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/104293/978-952-03-0870-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 15.11.2018.
- Kirby, A. (2009). *Digimodernism*. New York: Continuum.

- Kirkpatrick, G. (2015). *The Formation of the Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995*. London: Palgrave.
- Kyrö, P. (2004). *Tutkimusprosessi valintojen polkuna*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network -Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Laukkanen, T., Pekkarinen, E. & Vilmilä, F. (2018). Nuorisotutkimuksen etiikka. Teoksessa Kiilakoski, T & Honkatukia, P. (toim.). *Miten tutkia nuoria ja nuorisotyötä*. Tampere: Vastapaino, 75–97.
- Lyotard, J. (1979/1985). *Tieto Postmodernissa Yhteiskunnassa*. Tampere: Vastapaino. Ranskankielinen alkuperäisteos julkaistu vuonna 1979.
- Malaby, T. (2007). *Beyond Play: A New Approach to Games*. *Games and Culture*, 2(2), 95–113.
- Marcuse, H. (1969). *Yksiulotteinen ihminen: Teollisen yhteiskunnan tarkastelua*. Helsinki: Weilin+Göös.
- McGuigan, J. (2010). *Cultural Analysis*. Los Angeles: Sage.
- Meades, A. (2015). *Understanding Counterplay in Video Games*. New York: Routledge.
- Miller, P. & Rose, N. (2008). *Governing the Present: Administering Economic, Social and Personal life*. Cambridge: Polity Press.
- Mosca, I. (2016). *What Is It Like to Be a Player? The Qualia Revolution in Game Studies*. *Games and Culture*, 12(6), 585–604.
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. New York: Routledge.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Routledge.
- Mäyrä, F. (2015). *The Conflicts Within the Casual: The Culture and Identity of Casual Online Play*. Teoksessa Frissen, V., Lammes, S., De Lange, M., De Mul, J. & Raessens, J. (toim.). *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 321–336.
- Mäyrä, F. (2017). *Pokémon GO: Entering the Ludic Society*. *Mobile Media & Communication*, 5(1), 47–50.
- Oliva, M., Pérez-Latorre, Ó. & Besalú R. (2016). “Choose, Collect, Manage, Win!”: Neoliberalism, Enterprising Culture and Risk Society in Video Game Covers. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 24(6), 607–622.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.
- Paul, C. (2018). *The Toxic Meritocracy of Video Games: Why Gaming Culture is the Worst*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People, and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games*. San Diego: Unreason Press.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019a). Violent Video Game Engagement is not Associated with Adolescents' Aggressive Behaviour: Evidence from a Registered Report. *Royal Society Open Science*, 6(2). Haettu osoitteesta: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>. Viitattu 21.6.2019
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019b). Investigating the Motivational and Psychosocial Dynamics of Dysregulated Gaming: Evidence from a Preregistered Cohort Study. *Clinical Psychological Science*. Haettu osoitteesta: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2167702619859341>. Viitattu 25.10.2019.
- Puuronen, V. (1997). *Johdatus nuorisotutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Pyykkönen, M. (2014). *Ylistetty yrittäjyys*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Raessens, J. (2006). Playful Identities, Or the Ludification of Culture. *Games and Culture*, 1(1), 52-57.
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mößle, T. (2010). Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269-277.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Shields, R. (2002). *The Virtual*. Hoboken: Taylor & Francis Ltd.
- Sotamaa, O. (2009). Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa Suominen, J., Koskimaa, R., Mäyrä, F. & Sotamaa, O. (toim.). *Pelitutkimuksen Vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 100–115. Haettu osoitteesta: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>. Viitattu 7.10.2019
- Stenros, J. (2017). The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture*, 12(6), 499–520.
- Stenros, J. (2012). In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play. *DiGRA Nordic '12: Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference*. Haettu osoitteesta: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.43543.pdf>. Viitattu 29.4.2019.
- Suomen virallinen tilasto (SVT): Vapaa-ajan osallistuminen [verkkojulkaisu]. *Digipelaaminen 2017*, 1. Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa. Helsinki: Tilastokeskus. Haettu osoitteesta: [http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa\\_2017\\_02\\_2019-01-31\\_kat\\_001\\_fi.html](http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html). Viitattu 29.4.2019

Suits, B. (2019/1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. University of Toronto Press. Alkuperäinen teos ilmestynyt vuonna 1978.

Suoninen, E. (1999). Doing 'Delicacy' in Institutions of Helping: A Case on Probation Officer Interaction. Teoksessa Jokinen, A., Juhila, K. & Pösö, T. (toim.). *Constructing Social Work Practices*. Aldershot: Ashgate, 103–117.

Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Taylor, T.L. (2009). The Assemblage of Play. *Games and Culture*, 4(4), 331-339.

Toppo, G. (2015). *The Game Believes in You: How Digital Play Can Make Our Kids Smarter*. New York: Palgrave Macmillan Trade.

Tuan, Y-F. (1998). *Escapism*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Tulloch, R. (2014). The Construction of Play: Rules, Restrictions, and the Repressive Hypothesis. *Games and Culture*, 9(5), 335–350.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2013). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (Uudistettu laitos)*. Helsinki: Tammi.

Williams, D. (2003). The Video Game Lightning Rod: Construction of a New Media Technology, 1970 – 2000. *Information, Communication and Society*, 6(4), 523-550.

Wittgenstein, L. (1953/1974). *Philosophical Investigations (3. painos)*. Oxford, England: Basil Blackwell. Kääntänyt G.E.M. Anscombe. Alkuperäinen teos julkaistu vuonna 1953.

Wolf, M.J.P. & Perron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.

Zamani, E., Chashmi, M., & Hedayati, N. (2009). Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan. *Addiction & Health*, 1(2), 98-104.

Zendle, D., Cairns, P., Barnett, H., & McCall, C. (2020). Paying for Loot Boxes is Linked to Problem Gambling, Regardless of Specific Features Like Cash-out and Pay-to-win. *Computers in Human Behavior*, 102, 181–191.

## Muut lähteet

Aikalainen 25.5.2018. Pelaamisesta tuli synnitöntä. Kulttuuria käsittelevä lehtiartikkeli. Haettu osoitteesta: <https://aikalainen.uta.fi/2018/05/25/pelaamisesta-tuli-synnitonta/>. Viitattu 29.8.2020.

Harviainen, T.J; Meriläinen, M & Tossavainen, T. (toim.) (2013). Pelikasvattajan käsikirja. Kasvatusopas. Haettu osoitteesta: <https://peliviikko.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. Viitattu 12.4.2019

Helsingin Sanomat 19.4.2018. Lastenpsykiatri Jari Sinkkonen: Suomeen tarvitaan vanhempien kansanliike, jos emme halua menettää lapsiamme peliriippuvuudelle. Uutisartikkeli. Haettu osoitteesta: <https://www.hs.fi/elama/art-2000005647699.html>. Viitattu 16.11.2018.

Inside Science 14.8.2019. Cybersickness: Why People Experience Motion Sickness During Virtual Reality. Teknologiaa käsittelevä uutisartikkeli. Haettu osoitteesta: <https://www.insidescience.org/news/cybersickness-why-people-experience-motion-sickness-during-virtual-reality>. Viitattu: 19.9.2020.

Lauha, H. (toim.) (2014). Nuorisotyö pelaa. Menetelmäopas. Haettu osoitteesta: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%B6%88-pelaa.pdf>. Viitattu 12.4.2019.

The Guardian. Monbiot, G. (2016). Neoliberalism – The Ideology at the Root of All Our Problems. Kansantaloustieteellinen lehtiartikkeli. Haettu osoitteesta: <https://www.theguardian.com/books/2016/apr/15/neoliberalism-ideology-problem-george-monbiot>. Viitattu: 13.12.2019.

Venture Beat 13.4.2016. Stardew Valley is one of the best-selling PC-games of the year as it surpasses 1M copies sold. Videopeliteollisuutta käsittelevä lehtiartikkeli. Haettu osoitteesta: <https://venturebeat.com/2016/04/13/stardew-valley-is-one-of-the-best-selling-pc-games-of-the-year-as-it-surpasses-1m-copies-sold/>. Viitattu 2.3.2020.

Johnson, S. (2011). Designer Notes: Soren Johnson's Game Design Journal. GD Column 17: Water Finds a Crack. Videopelisuunnittelijan blogikirjoitus. Haettu osoitteesta: <https://www.designer-notes.com/?p=369>. Viitattu 29.1.2020.

Maailman Terveysjärjestö WHO. 18.6.2018. WHO releases new International Classification of Diseases (ICD 11). Tiedote. Haettu osoitteesta: [https://www.who.int/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11)). Viitattu 16.11.2018.

Nuorisolaki, 21.12.2016/1285. Finlex. Haettu osoitteesta: <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>. Viitattu 27.9.2019

Opetus- ja kulttuuriministeriö 4.6.2018. Terho: Suomella mahdollisuuksia kehittyä e-urheilun suurvallaksi. Tiedote. Haettu osoitteesta: [https://minedu.fi/artikkeli/-/asset\\_publisher/terho-suomella-mahdollisuuksia-kehittyä-e-urheilun-suurvallaksi](https://minedu.fi/artikkeli/-/asset_publisher/terho-suomella-mahdollisuuksia-kehittyä-e-urheilun-suurvallaksi). Viitattu 4.11.2018.

Tuominen, P. (toim.) (2016). Nuorisotyö lanittaa. Menetelmäopas. Haettu osoitteesta: <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/09/Nuorisotyö-lanittaa.pdf>. Viitattu 12.4.2019.

Tossavainen, T., Harvola, A., Sohn, V., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Tuominen, P., Korhonen, H. & Göös, P. (toim.) (2019). Pelikasvattajan käsikirja 2. Kasvatusopas. Haettu osoitteesta: <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>. Viitattu 12.4.2019.

Verohallinto (2016). Yhteisöjen ja yhteisuuksien tuloverotuksen julkiset tiedot. Julkinen verotietodokumentti. Haettu osoitteesta: [https://www.vero.fi/\\_julk\\_2016/yhteis%C3%B6\\_tuloverotus\\_julk\\_2016\\_kunnat\\_005-257.pdf](https://www.vero.fi/_julk_2016/yhteis%C3%B6_tuloverotus_julk_2016_kunnat_005-257.pdf). Viitattu 26.4.2019.

Uusi Suomi 27.10.2017. Veroasiantuntija ihmettelee selitystä Suomen 700 milj. €:n yllätyspotille: ”Näin on voitu välttää verot jossain muualla”. Uutisartikkeli, Kotimaa. Haettu osoitteesta: <https://www.uusisuomi.fi/uutiset/veroasiantuntija-ihmettelee-selitysta-suomen-700-milj-n-yllatyspotille-nain-on-voitu-valttaa-verot-jossain-toisaalla/39e2d49e-2fb4-3b02-8fa1-254ed1624cf8>. Viitattu 26.4.2019.

Yle Dokumentit 03.02.2020. Ei töitä, opiskelupaikkaa tai kavereita – Dokkarisarja äänen syrjään jätetyille nuorille miehille. Dokumenttisarjaa käsittelevä artikkeli. Haettu osoitteesta: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2020/02/03/ei-toita-opiskelupaikkaa-tai-kavereita-dokkarisarja-antaa-aanen-syrjaan>. Viitattu 15.3.2020.

Yle Uutiset 16.11.2018. E-urheilijoille tunnustusta korkeimmalta taholta, presidentti Sauli Niinistö kutsui pelaajia Linnan juhliin. Uutisartikkeli, e-urheilu. Haettu osoitteesta: <https://yle.fi/uutiset/3-10511146>. Viitattu 16.11.2018.

Yle Uutiset 7.3.2018. Pelaamiseen koukuttuneet opiskelijat uusi ilmiö kouluissa – jotkut jopa haluavat keskeyttää opintonsa voidakseen pelata. Uutisartikkeli, videopelit. Haettu osoitteesta: <https://yle.fi/uutiset/3-10102452>. Viitattu 16.11.2018

Yle Uutiset 12.12.2019. Mittaamme hyvinvointiamme, vaikka jatkuva suorittaminen on monille petollista. Kolumni. Haettu osoitteesta: <https://yle.fi/uutiset/3-11111819>. Viitattu 2.1.2020.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta (2012). Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa: Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2012. Toimittanut Launis, V., Helin, M., Spoof, S-K. & Jäppinen, S. Haettu osoitteesta: [https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK\\_ohje\\_2012.pdf](https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf). Viitattu 19.4.2019.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta (2019). Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden ennakoarviointi Suomessa: Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. Toimittanut Kohonen, I., Kuula-Luumi, A. & Spoof, S-K. Haettu osoitteesta: [https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden\\_eettisen\\_ennakoarvioinnin\\_ohje\\_2019.pdf](https://www.tenk.fi/sites/tenk.fi/files/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2019.pdf). Viitattu 19.2.2020.

## LUDOGRAFIA

Arc System Works (2018). Dragon Ball FighterZ.

Atari (1972). Pong.

Barone, E. (2015). Stardew Valley.

Behaviour Digital Inc. (2016). Dead by Daylight.

Bethesda (2011). The Elder Scrolls V: Skyrim.

Blizzard Entertainment (2004). World of Warcraft.

Blizzard Entertainment (2014). Overwatch.

Bohemia Interactive Studio (2013) Arma 3

Capcom (2008/2009). Street Fighter 4.

CD Projekt RED (2015). The Witcher 3: Wild Hunt.

Fox, T. (2015). Undertale.

Frictional Games (2010). Amnesia: The Dark Descent.

From Software (2015). Bloodborne.

From Software (2011). Dark Souls.

From Software (2014). Dark Souls 2.

From Software (2016). Dark Souls 3.

Guerilla Games (2017). Horizon Zero Dawn.

Larian Studios (2017). Divinity: Original Sin 2.

Moon Studios (2015). Ori and The Blind Forest

Naughty Dog (1996). Crash Bandicoot.

Naughty Dog (1999). Crash Team Racing.

Niantic Labs (2016). Pokémon Go.

Numinous Games (2016). That Dragon, Cancer.

Red Barrel Studios (2013). Outlast.

Riot Games (2009). League of Legends.

Rovio Entertainment Oy (2009). Angry Birds.

Stress Level Zero (2019). Boneworks.

Supercell Oy (2012). Clash of Clans.

The Creative Assembly (2014). Alien: Isolation.

The Quinnsspiracy (2011). Depression Quest.

Ubisoft Montreal (2007). Assassin's Creed.

Ubisoft Montreal (2014). Child of Light.

Ubisoft Montpellier (2011). Rayman Origins.

Valve Corporation (2020). Half-Life: Alyx.

Yager Development (2012). Spec Ops: The Line.

## LIITTEET

### Haastattelurunko:

#### Alkupuheet:

- Päiväys. Kellonaika. Haastattelupaikka.
- Haastattelijan ja haastateltavan nimi.
- Haastateltavan ikä ja sukupuoli.

"Haastateltavien nimiä ei julkaista tutkimuksen yhteydessä. Tutkimuksessa esiintyvissä prosessoidussa aineistossa haastateltavien nimet koodataan muotoon, josta heitä ei voi tunnistaa tai yksilöidä henkilönä. Kun tutkimus on valmis ja haastatteluaineisto käy tarpeettomaksi, se hävitetään varmuuskopioineen."

"Luonnollisesti haastattelun yhteydessä esiin voi nousta hankalia asioita liittyen aiheeseen. Puhu näistä asioista omien kykyjesi ja voimavarojesi puitteissa. Tiedon saaminen vaikeista asioista on tärkeää, mutta haastateltavan oma jaksaminen menee tärkeässä tämän tutkimuksen edelle."

#### 1. Lämmittelykysymykset:

##### -Lyhyt pelihistoria:

- Milloin aloitit videopelaamisen? Mitä kautta pelaaminen alkoi?
- Millä pelilaitteilla pelasit? Entä mitä videopelejä?
- Mitä videopelejä pelaat nykyisin? (Tarvittaessa lyhyt kuvaus, jos peli ei ole tuttu)
- Kuinka paljon nykyisin käytät aikaa pelaamiseen viikoittain? Anna suuntaa-antava arvio, ei tarvitse olla tarkka (Kertoo jotain haastateltavan harrastuneisuudesta?)

#### 2. Itse asiaan: motiivit

##### -Pelaamiseen kannustavat asiat eli pelaamisen motiivit.

-Miksi pelaat videopelejä? Mikä pelaamisessa kiehtoo? Nimeä **kolme** tärkeintä syytä tai tekijää, miksi pelaat videopelejä. Tämän jälkeen keskustellaan kustakin tekijästä tarkemmin. Voit nimetä aluksi niin monta tekijää kun tulee mieleen ja keskustella aluksi niistä, jonka jälkeen voimme palata tarvittaessa puuttuvien tekijöiden nimeämiseen.

-Enemmän keskustelua ja tarkempia perusteluja kunkin nimetyn tekijän kohdalla. Avuksi tarvittaessa Nick Yeen motivaatiotekijät (alla).

#### Saavutukset:

- Kehittyminen (Edistyminen, status, saavutukset)
- Mekaniikat (Numerot, optimointi, analysointi)
- Kilpailu (Haasteet, voittaminen, kilpailuhenkisyys)

#### Sosiaalisuus:

- Sosiaalinen kanssakäyminen (Jutustelu, kaverisuhteet, muiden auttaminen)
- Suhteet (Suhde itseensä, avun saaminen ja antaminen)
- Tiimityö (Yhteistyö, ryhmät, ryhmäsaavutukset)

#### Immersio:

- Löydöt (Tutkiminen, taustatarina, kätkettyjen paikkojen/tavaroiden löytäminen)
- Roolipelaaminen (Pelin tarina, hahmohistoria, roolit, fantasia/eläytyminen)
- ”Kustomointi” (Hahmon ulkonäkö, tyyli, varusteet, värit)
- Eskapismi (Rentoutuminen, todellisuudesta irtautuminen, ongelmien välttely)

### 3. Videopelaamisen ongelmallisuudet

-Voiko vidopelaaminen olla ongelmallista? Oletko joskus kokenut videopelaamisen ongelmalliseksi?

-Jos olet, millaisia ongelmallisuuksia siihen on liittynyt?

-Jos oma videopelaaminen ei ole ongelmallista, niin voiko pelaaminen olla ongelmallista yleisesti? Jos voi, mitä ongelmia pelaamiseen mielestäsi voi liittyä? Nimeä muutamia, jos voit.

### 4. Vapaa sana

-Onko vielä jotain, mitä tulee mieleen tai haluat sanoa?

### 5. Kiitos!