

Teija Kemppainen

DIGIPELAAMINEN SOSIAALISEN PÄÄOMAN KEHYKSESSÄ

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta
Pro gradu -tutkielma
Lokakuu 2020

TIIVISTELMÄ

Teija Kempainen: Digipelaaminen sosiaalisen pääoman kehityksessä. Laadullinen tutkimus digipelaamisen hyödyistä ja voimavaroista

Pro gradu -tutkielma

Tampereen yliopisto

Sosiaalityö

Ohjaaja: Riikka Korkiamäki

Lokakuu 2020

Tämä pro gradu -tutkielma on laadullinen tutkimus digipelaamisen hyödyistä ja voimavaroista sosiaalisen pääoman käsitteen valossa. Digipelaaminen on aiemmin leimattu vahvasti ongelmien aiheuttajaksi. Tämän laadullinen tutkimus osoittaa, että digipelaamisesta on myös myönteisiä vaikutuksia. Tutkimusaineistona on kuusi Teams online haastattelua, kaksi sähköpostikyselyä ja yksi kasvotusten tapahtunut haastattelu. Haastateltavat ovat olleet 23 —39 -vuotiaita miehiä ja yksi nainen eri puolilta Suomea. Haastattelut on toteutettu kevään ja syksyn 2020 aikana, ja ne on analysoitu teoriaohjaavan sisällönanalyysin keinoin.

Tutkielman käsitteellisenä kehiksenä toimii sosiaalinen pääoma ja sen alakäsitteet osallisuus, verkostot ja suhteet sekä luottamus. Käsitteiden sosiaalisten verkostojen rakenteita ja niiden välisissä suhteissa syntyvää luottamusta ja vastavuoroisuutta sekä sosiaalisen pääoman vajetta digipelaajilla. Tässä tutkimuksessa digipelaaminen viittaa konsolin tai tietokoneen kautta tapahtuvaan yksin tai yhdessä muiden kanssa pelaamiseen verkossa tai laitteella. Sosiaalisen pääoman käsitettä ei aiemmissa tutkimuksissa ole juurikaan yhdistetty digipelaamiseen.

Tutkimuksen tavoite oli selvittää, voiko digipelaaminen näyttäytyä pelaajalle sosiaalisena pääomana. Tutkimuskysymys liittyy ajatukseen digipelaamisen hyödyistä ja pelaamisen mahdollisesti tuottamista voimavaroista.

Tutkimus osoittaa, että pelaajat kokevat oppineensa paljon erilaisia taitoja ja tietoja digipelaamisen kautta. Taitoja kehittyi sekä kaupallisista taidoista että englannin kielestä. Pelaajille on muodostunut pitkäkestoisia sosiaalisia kontakteja ja verkostoja pelaamisen kautta. Puolet haastateltavista kokee peliyhteisöön liittymisen tärkeäksi voimavaraksi. Pelaamisverkostot ovat olleet kestäviä ja syventyneet ystävyyssuhteiksi. Pelaajaverkostojen voidaan katsoa tuottavan sekä sitovaa että yhdistävää sosiaalista pääomaa. Luottamuksellisuus näissä suhteissa on usein samankaltaista kuin perheiden sisäisissä suhteissa.

Pelimaailma voi kuitenkin olla myös myrkyllinen pelaajia kohtaan, ja muiden sosiaalisten verkostojen ulkopuolelle jättämistä. Näitä voidaan pitää digipelaamisen tuottamana negatiivisena sosiaalisena pääomana tai vajeena muiden mahdollisten verkostojen tuottamasta sosiaalisesta pääomasta.

Avainsanat: digipelaaminen, sosiaalinen pääoma, osallisuus, verkostot, suhteet, luottamus

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

ABSTRACT

Teija Kemppainen: Digipelaaminen sosiaalisen pääoman kehityksessä. Laadullinen tutkimus digipelaamisen hyödyistä ja voimavaroista

Master's thesis

Tampere University

Social Work

Supervisor: Riikka Korkiamäki

October 2020

This Master's thesis is a qualitative research into the benefits and resources of digital gaming in the context of social capital. Digital games have traditionally been seen in a very negative light, only causing problems. This qualitative research demonstrates that digital gaming has also positive effects. The research consists of six Microsoft Teams online interviews, two email questionnaires and one live interview. The interviewees have been 23—39-year-old men and one woman, from different parts of Finland. The interview material has been collected during spring and autumn 2020 and has been analysed using theory driven content analysis.

Social capital and its subordinate concepts: participation, networking, relationships and trust, form the conceptual framework for this thesis. This concept simply includes the constructs of social networks and the trust and reciprocity that is born through the relationships between different members of the networks. This research also considers the lack of social capital in the case of some gamers. The digital gaming in this research material refers to playing on a computer or console, either alone or in groups, online or offline. The concept of social capital has not often been used in the context of digital gaming.

The aim of this research has been to find out if a gamer can gain social capital through digital gameplay. The research question is based around the idea that digital games can be beneficial and a potential resource.

This research demonstrates that the gamers feel they have learned lots of useful skills and information through digital gaming. These skills range from economic knowhow to extensive knowledge of the English language, the latter of which all of the interviewees mentioned. Gamers have formed social connections and networks through gaming. Half of the interviewees believe joining a gaming network to be an important resource. Their gaming networks have stood the test of time and have deepened into real friendships. These networks also seem to be producing bonding and bridging social capital. The confidentiality in these relationships is comparable to family relationships.

The gaming world can also be toxic in nature and players often encounter this during their gaming sessions. This, as well as dropping out of one's other social networks, can be considered as negative social capital or as a deficit in social capital gained from other possible networks.

Keywords: digital gaming, social capital, participation, connections, relationships, trust

The originality of this thesis has been checked using the Turnitin OriginalityCheck service.

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO	5
2 DIGIPELAAMINEN SOSIAALISENA TOIMINTANA	7
2.1 NÄKÖKULMIA DIGIPELAAMISEEN	8
2.2 DIGIPELAAMISEN HAITAT JA HYÖDYT AIEMMISSÄ TUTKIMUKSISSA	11
2.3 DIGIPELAAMINEN SOSIAALISEN PÄÄOMAN NÄKÖKULMASTA	12
2.3.1 Sosiaalinen pääoman teoriat	13
2.3.2 Osallisuus	15
2.3.3 Verkostot ja suhteet	16
2.3.4 Luottamus	17
2.3.5 Sosiaalinen pääoman vaje vai negatiivinen sosiaalinen pääoma?	18
4 TUTKIMUSASETELMA	19
4.1 TUTKIMUSTEHTÄVÄ	19
4.2 AINEISTO	19
4.3 ONLINE HAASTATTELUT	21
4.4 ABDUKTIIVINEN ELI TEORIAOHJAAVA SISÄLLÖNANALYYSI	23
5 TUTKIMUSTULOKSET: DIGIPELAAMINEN SOSIAALISENA PÄÄOMANA	24
5.1 OSALLISUUS	26
5.2 VERKOSTOT JA SUHTEET	27
5.3 LUOTTAMUS	30
5.4 NEGATIIVINEN SOSIAALINEN PÄÄOMA JA SOSIAALISEN PÄÄOMAN VAJE	30
6 JOHTOPÄÄTÖKSET	32
7 DIGIPELAAMINEN TULEVAISUUDEN SOSIAALITYÖSSÄ	37
LÄHTEET	40
LIITTEET	43
TAULUKOT	
Taulukko 1 Haastatteluaineisto	20
Taulukko 2. Haasteltavien vastaukset teemoittain pelkistettynä	47

1 JOHDANTO

Olen työskennellyt nuorten parissa monta vuotta ja nähnyt miten nuoret kasvavat digipelimaailmaan. Kandidityössäni perehdyin sosiaaliseen pääomaan. Halusin hyödyntää sen tuomaa tietoaani pro gradu -tutkielmassani. Aikuisina ja ammattilaisina meillä voi olla tietty käsitys normaalista kanssakäymisestä ja sosiaalisesta vuorovaikutuksesta. Siinä missä diginatiivi sukupolvi, joka on aloittanut tietotekniikan käytön jo lapsuudessa, on sinut tietotekniikan ja sosiaalisen median kanssa, me vanhempi sukupolvi näemme helposti toiminnot tiettyssä mielessä suppeasti. Pelaaminenkin ajatellaan usein vain ongelmana. Tässä pro gradu -tutkielmassani olen kiinnostunut digipelaamisesta erityisesti sen mahdollisesti tuottaman hyödyn ja voimavarojen näkökulmasta. Teoriapohjana minulla on sosiaalinen pääoma, osallisuus, verkosto ja suhteet sekä luottamus. Tuon esille myös ajatuksia sosiaalisen pääoman vajeesta ja negatiivisesta sosiaalisesta pääomasta. Tutkimukset ovat osoittaneet, että syyt digipelien pelaamiseen kulminoituvat sosiaaliseen vuorovaikutukseen ja oman kyvykkyyden vahvistamiseen sekä pelistä saatuun mielihyvään. Pelaajalla on tietty motivaatio, joka saa hänet palaamaan yhä uudelleen ja uudelleen pelin pariin. Näin ei ole ainoastaan nuorten kohdalla, sillä tutkimukset ovat osoittaneet, että pelaajien keski-ikä on noin 40 vuotta. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 10—17, 30.)

Enentyvän digitalisaation myötä myös sosiaalityön ja -palveluiden kehittämisessä on herätty miettimään miten hyödyntää pelejä ja pelaamista (THL 2020). Palveluiden pelillistämisestä olisi hyvä saada tietoa, samoin kuin digipelaajista syrjäytymisuhan alaisena sekä tyypillisesti ongelmaisena pidettynä ryhmänä. Viime vuosina vertais- ja kokemusasiantuntijoita on hyödynnetty sosiaalipalveluiden kehittäjinä muun muassa päihdepalveluissa. Vastaavasti digipelaajien kokemusasiantuntijuutta voisi tuoda esiin esimerkiksi koulu- ja aikuissosiaalityössä.

Sosiaalisuus on jotain mitä meissä kaikissa on. Kananoja (2013, 27) toteaa väitöskirjassaan, että jos yksilöllä on kykyä liittyä yhteiskuntaan, hän on myös sosiaalisesti kehittynyt. Koska digipelaaminen tapahtuu suurelta osin sosiaalisissa verkostoissa, sitä voidaan tarkastella osana laajempaa sosiaalisen median kenttää. Matikainen (2008, 26) on kuitenkin pohtinut sosiaaliseen mediaan osallistumista. Hän on pohtinut, miten todellista on siellä esiintyvä sosiaalisuus. Matilaisen tutkimuksessa on koottu yhteen eri sosiaalisen median viestinnän genret. Sosiaaliseen mediaan osallistuminen voidaan ajatella olevan osallisuutta vuorovaikutussuhteissa ja yhteisöissä. Nuorten kohdalla on todettu, etteivät

sosiaalinen media ja internet juuri ole muuttaneet aiempien tutkimusten tuottamaa tietoa nuorten sosiaalisesta pääomasta ja sen lähteistä. Nuoret tapaavat netissä samoja kavereita kuin reaali maailmassakin. (Korkiamäki 2013, 184; Smylie 2015, 139—145.) Heille internetin tuoma sosiaalinen kenttä on yhtä tärkeä kohtaamispaikka kuin kasvokkainen tapaaminen (Smylie 2015, 140—141). Saastamoisen (2007) mukaan taas virtuaalisen vertaistuen määrä on lisääntynyt. Ihmiset vuorovaikuttavat paljon verkkoyhteisöissä ja tietoverkkojen keskusteluryhmissä. Saastamoinen pohtii, että tällaista sosiaalisuuden muotoa olisi tutkittava lisää. Virtuaaliryhmissä ja erillisen yksilöiden välillä on paljon sosiaalista vuorovaikutusta, jota ei ole tieteellisesti tutkittu. (Saastamoinen 2007, 104—105.) Kokoontumiset digitaalisissa medioissa ja muissakin kolmansissa tiloissa on tätä päivää. (Kaarainen & Saikkonen 2019, 2, 4—7, 22, 34—35).

Tässä tutkimuksessa olen tehnyt kuusi online-haastattelua 23—34 -vuotiaille aikuisille ja tallentanut ne Teams -video-ohjelman välityksellä. Lisäksi olen haastatellut kasvotusten yhtä tutkittavaa ja saanut lisämateriaalia avoimena sähköpostikyselynä sosiaalitoimen ja sivistystoimen verkostoilta Keski- ja Etelä-Suomessa. Vuoden 2020 koronapandemian aikana online-haastattelut ovat tarjonneet uudenlaisen tavan toteuttaa tutkimusta. Olen analysoinut aineiston teoriaohjaavan sisällönanalyysin keinoin.

Tutkimukseni toisessa luvussa käsittelen digipelaamista sosiaalisena toimintana. Samassa luvussa tarkastelen digipelaamisen haittoja ja hyötyjä aikaisempien tutkimustulosten valossa. Lisäksi tarkastelen sosiaalista pääomaa ja sen lähikäsitteitä osallisuutta, verkostoja ja luottamusta. Kolmannessa luvussa esittelen varsinaisen tutkimusasetelman tutkimuskysymyksineen, aineistoineen ja analyysimeteleineen. Tutkimustuloksia esittelen luvussa neljä. Luvut viisi ja kuusi sisältävät johtopäätöksiä ja pohdintaa.

2 DIGIPELAAMINEN SOSIAALISENA TOIMINTANA

Digipelaamista on tutkittu paljon rahapeliiriippuvuuden näkökulmasta. Näkökulma on ollut enemmänkin kielteisyyden, haastavuuden ja ongelmapelaamisen esille nostamisessa. Tässä tutkimuksessa näkökulmani on myönteisyydessä ja voimavaroissa sekä pelaamisesta saaduissa hyödyissä. Jokainen pelaaja hyöttyy pelaamisesta jollain tavalla, mikä onkin yksi merkittävä syy runsaaseen pelaamiseen. Digitaalinen pelaaminen on osa meidän kulttuuriamme ja nyky-yhteiskuntaamme. Ennen luettiin, käytiin elokuvissa ja konserteissa. Nyt pelataan yhdessä konsoli-, tietokone- tai mobiililaitteilla verkon kautta tai verkossa. Pelaajabarometri tutkimustuloksissa vuonna 2018 10—75 -vuotiaista 75% pelaa satunnaisesti ja 60% vähintään kerran kuukaudessa. Alle 20 -vuotiaista 36,4% ja 20—29 -vuotiaista 27,8% pelaa päivittäin. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 31—37.) Myös työssä käyvät aikuiset pelaavat. Digipelejä pelaavien keski-ikä on tutkimuksen mukaan noin 40 vuotta ja kyseessä on useimmiten mieshenkilö. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 17.) Digipelaamista voidaan pitää leikin jatkeena. Pelien hyötynäkökulman lisääntyessä, pelit ovat monipuolistuneet ja niiden käyttötarkoitukset lisääntyneet. Edelleenkin peleillä on vahva assosiaatio nautintoon ja kiinnostavuuteen. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 10; Pelaajatutkimus 2020.)

Koska digitalisaatio etenee ja digipeliharrastus yleistyy jatkuvasti, ovat pelaajatkin varttuneempia ja vanhempia. Enää ei puhuta nuorista pelaajista. Digipelaamisharrastuksessa kulttuurisen pääoman välittyminen tapahtuu päinvastaisesti kuin normaalisti eli varttuneemmat oppivat nuoremmiltaan. Vanhemmat ovat osaltaan kuitenkin kehittämässä pelejä nuoremmille (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 16.) Digipelaamisen vetovoimaa selittää yksilöiden motivaatio pelata, mutta myös heidän ominaisuutensa sekä pelien rakenteelliset piirteet. Tutkimukset ovat osoittaneet, että syyt digipelien pelaamiseen kulminoituvat sosiaaliseen vuorovaikutukseen ja oman kyvykkyyden vahvistamiseen sekä pelistä saatuun mielihyvään. Pelaajalla on tietty motivaatio, joka saa hänet palaamaan yhä uudelleen ja uudelleen pelin pariin. Riippuen pelien luonteesta, pelaajan motivaatio voi olla tilannesidonnaista tai luonteeltaan pysyvämpää. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 30.)

Pelejä pelataan muussakin kuin viihtymistarkoituksessa. Yhdysvaltojen armeija käyttää miljardeja kehittääkseen erilaisia taistelu- ja taktiikkapelejä virtuaalisiin ja stimuloiviin harjoitusohjelmiin. Ammattilaisille sotapelit ovat tärkeä apu taktiikoiden harjoitteluisa. On pelejä, joilla kehitetään ryhmävuorovaikutus- ja ryhmätyötaitoja. Nykyelämässä on osattava käyttää laitteita ja ohjelmia.

Tosielämässä on kuitenkin vain rajallinen aika toimia oikein informaation äärellä. Tätä voi harjoitella digipelien avulla, voidaan puhua pelillistämisestä. On jo olemassa simulaatioita niin lääketieteen alalta kuin sotatieteestä. Vaikka näillä aloilla digipelien tärkeys on osoitettu, niiden merkitys on vieläkin huomattavampi koulutusjärjestelmällemme. Digipelejä käytetään tukemaan lasten lukemaan oppimista sekä vaikkapa opeteltaessa soittamaan uutta instrumenttia. Mobiililaitteiden avulla voidaan opiskella ajasta tai paikasta riippumatta. Oppijat voivat olla samalla vuorovaikutuksessa myös ympäristön kanssa. Tämä tuo sekä hauskuuden että mielekkyyden monelle oppijalle uuden tiedon edessä. (Chatfield 2011, 150—164; Kuuluvainen & Mustonen 2017, 12—16, 21—24, 36; Mobiilisti-hanke 2020a; Pelitutkimus 2020; Spanellis, Dörfler & MacBryde 2020, 1.)

2.1 Näkökulmia digipelaamiseen

Digipelaamista on tutkittu pelihaittojen vuoksi ja pelaamisen haitat ovat myös lääketieteessä luokiteltu (Rantala & Sulkunen 2010, 1—10; Kuuluvainen & Mustonen 2017, 58, 74—82). Yhteiskuntamme yleistää ja leimaa pelaajat tyypillisesti ongelmapelaajiksi. Ennakkoluulojen tähden on syntynyt leimautumista, joka ohjaa ajatteluamme pelaamisesta. Stigmatisoitumisen ja peliongelmiin lisäksi digipelaamista voidaan tarkastella esimerkiksi sosiaalisuuden ja sosiaalisen taitavuuden, itsensä kehittämisen ja prososiaalisen käyttäytymisen sekä pelaamismotivaation näkökulmasta. Esittelen nämä näkökulmat lyhyesti tässä luvussa.

Yhteiskunnallinen leimautuminen muodostuu silloin, kun yksilö ei yllä itsessään normistoon, jonka yhteiskunta on luonut. Normiston ulkopuolelle jäänyt yksilö leimataan eli stigmatisoidaan puutteelliseksi, vajaaksi tai jopa syrjäytyneeksi. Kun stigman sovellusalue on kapea, nousee nopeasti esiin yhteiskunnallinen ongelma ja yksilölle syrjäytymiskokemus. Kun ihmiset näkevät toisensa joko normaaleina tai normaalista poikkeavina, yhteiskunnassa muodostuu helposti ennakkoluuloja tiettyjä ihmisryhmiä, esimerkiksi vammaisia, kohtaan. Välimuotoja ei ole tai vivahteita ei sallita. Valitettavan monissa yhteiskunnissa arvioidaan ja normitetaan myös sosiaalinen taitavuus. Näin ei saisi olla. Siksi sosiologi Spitzberg (1993) on pyrkinyt irrottamaan arvot ja sosiaaliset taidot sosiaalisen kompetenssien analyysissä. Tässä analyysissä keskiössä on yksilön ominaisuudet käyttäytyä tietyssä tilanteessa, eikä itse käytöksessä. (Vilkkumaa 1998, 229—233.) Yhteiskunta on pitänyt digipelaajia syrjäytyneinä ja yleistänyt kaikki heidät ongelmapelaajiksi. Pelaaminen on kuitenkin monitahoinen ilmiö, johon vaikuttaa moni seikka pelaajassa ja häntä ympäröivässä maailmassa. Ongelmapelaajia

tutkimusten mukaan on 8-12% digipelaajista. Ongelmapelaaminen on saanut myös oman luokituksen terveydenhuoltoon. (Rantala & Sulkunen 2010, 1—10; Kuuluvainen & Mustonen 2017, 7, 41—43; 52.)

Digipelaaminen tapahtuu virtuaalimaailmoissa. Peliryhmissä validoidaan ja normalisoidaan yhteiskunnan poikkeamina pitämiä kokemuksia, kun ryhmäläiset saavat vahvistusta itsetunnon tai uutta näkemystä reaali maailmasta. Tutkimustietoa ei juurikaan ole siitä mitä hyötyä näistä virtuaalimaailmoista on yhteiskunnan syrjäytyneenä pitämilleen ihmisille. Näille ihmisille virtuaalimaailma on turvasatama, jossa voi vahvistaa identiteettiään ja saada positiivisia kokemuksia, joita hyödyntää tosielämässä. (Kaarakainen & Saikkonen 2018, 4—7; Salmons 2015, 110—111.)

Vilkkumaa (1998, 225—228) mukaan sosiaalipsykologiassa ajatellaan, että kasvaakseen sosiaalisesti olennoksi, ihmisen on välttämättä osattava asettua toisen asemaan. Sosiaalista taitavuutta on sitä, että osaa ottaa kulloisessakin tilanteessa oikean roolin. Sosiaalisesti taitava osaa nähdä asiat toisen näkökulmasta. Hän osaa eläytyä ja olla empaattinen. Kukaan maapallolla ei ajattele olevansa täysin yksin. Fyysinen yksinäisyys on vielä kestettävissä, mutta sosiaalisen yksinäisyyden kanssa kamppaillaan. Varsinkin jos yksilö on konkreettisesti osa jotain yhteisöä, voi hän ajoittain kokea sosiaalista yksinäisyyttä. Sosiologi Simmelin (1950) mukaansa yksilö kamppailee jatkuvassa ristiriidassa. Yksilö miettii ollako yksin vai yhdessä. Ja pohtii, mitä ympäristö häneltä mahdollisesti vaatii. Kun puhutaan sosialisatiosta, puhutaan yhteisöllisyyden ilmiöstä. Sosiabiliteetti taas on yhteisön muodostamisen prosessi, eli ryhmäytyminen. Ryhmäytyminen liittyy vahvasti yksilön resursseihin. Toisaalta se on yksilön taito ja ominaisuus. Kantin kultainen sääntö luo resurssiin oman lisänsä, kun pitää ottaa huomioon ulkoiset riippuvuustekijät. Simmelin mukaan yksilö elää ja toimii jonkinlaisessa näennäisessä sosiaalisessa pelissä, jossa yksilö saa arvoa ja tunnustusta. Yksilöt muodostavat yhteisön, joka vastaavasti tuottaa yksilölle elämää ja merkitystä. (Vilkkumaa 1998, 225—228.) Digipelaaminen saattaa mahdollistaa yhteisöllisyyttä, joka elää, syvenee ja etenee pelaajan elämänhistorian aikana. Digipelit mahdollistaisivat kentän, jossa sosiaalinen taitavuus voi tulla esiin suhteessa muihin pelaajiin ja vahvistaa pelaajan identiteettiä ja sosiaalisia verkostoja. On tutkittu, että sosiaalinen aspekti on pelaajille tärkeä pelaamismotivaation lähde. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 25, 27—28.)

Pelaajat ovat hyvin tasavertaisia internetissä. Vain ne taidot, joilla pelissä on edetty, merkitsevät jotain. Se, millainen pelaaja on ”oikeassa elämässä”, ei ole tärkeää. Pelaaja voi olla esimerkiksi pitkä

tai lyhyt, mies tai nainen, vammautunut tai terve. Pelimaailmassa kaikkia kohdellaan kuitenkin sen mukaan, miten taitavasti he liikkuvat digipelikentillä. Ihminen tarvitsee samaistumisen kohteita, joka tukee hänen hyvinvointiaan ja itsetuntoaan. Internet ja pelimaailma voivat tarjota näitä samaistumisen kokemuksia ja vahvistaa siten hänen hyvinvointiaan.

Digipelaamista tutkiessa on todettu, että pelit ja pelaajat kehittävät niissä itseään. Tokion yliopiston tutkijat Ji Soo Lim ja Akira Baba (2016) kirjoittivat tieteellisessä artikkelissaan itsensä kehittämisen teoriasta (*cultivation theory*) digipelaamisen kautta. He ovat tutkineet prososiaalista käyttäytymistä digipeleissä. Prososiaalinen käyttäytyminen tai hyötykäyttäytyminen on sosiaalista käyttäytymistä, joka hyödyttää muita tai jopa yhteiskuntaa. Sitä on muun muassa auttaminen, jakaminen, lahjoittaminen, yhteistyö ja vapaaehtoistyö. Myös säännösten noudattamista ja yhteiskunnallisten normien mukaan elämistä pidetään prososiaalisena käyttäytymisenä. Lim ja Baba kategorioivat prososiaalista käyttäytymistä peleissä muun muassa motiiviperustaisesti julkiseen, tunteelliseen, julmaan, kohteliaaseen, anonyymiin ja epäitsekkyuden teemaan. (Lim & Baba 2016, 252.) Näitä teemoja väitän tulevan esiin myös haastateltavieni kohdalla pro gradu -tutkielmassani. Digipelaajat käyttäytyvät pelissä prososiaalisesti.

Tutkimuksessani digipelaamisesta törmäsin pelaamismotivaatiomalliin. Malli selittää parhaiten pelaamisen merkityksiä ja on yleinen pelaamiseen liittyvä teoria. Tämä Przybylskin, Rigbyn ja Ryanin -malli perustuu tunnettuun itseohjautuvuusteoriaan (*self-determination theory*). Mallia on sovellettu yksilön toimintaan ja hyvinvointiin. Malli selittää toimijuuden sekä hyvinvoivien että erilaisiin ongelmiin ajautuneiden henkilöiden kohdalla. Itseohjautuvuusteorian ajatus on, että ihminen aktiivisena toimijana valitsee päämääriä pyrkien samalla toteuttamaan itseään. Omaehtoisuus, kyvykkyys ja yhteisöllisyys ovat kehityksellisesti ja psykologisesti ihmisen kolme perustarvetta. Nämä tarpeet liittyvät vahvasti yksilön hyvinvointiin. Omaehtoisuudella (*autonomy*) tarkoitetaan yksilön omaa tavoitteellista toimintaa. Kyvykkyuden kautta (*competence*) ihminen saa kokemuksen omasta pystyvyydestään ja taidoistaan. Yhteisöllisyydessä (*relatedness*) yksilö kokee haasteista selviytymistä (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 28.)

Edellä mainittujen teorioiden voidaan ajatella myös liittyvän läheisesti sosiaaliseen pääomaan. Lisäksi ne voidaan myös rinnastaa sosiaalisen pääoman alakäsitteisiin, kuten verkostoihin, osallisuuteen ja luottamukseen. Näitä käsittelen myöhemmin alaluvussa 2.3.

2.2 Digipelaamisen haitat ja hyödyt aiemmissä tutkimuksissa

Viime aikoina on käyty yhteiskunnallista keskustelua syrjäytymisestä, jonka katsotaan olevan yhteydessä runsaaseen pelaamiseen. Tämä ilmene esimerkiksi lukuisissa dokumenteissa paljon pelaavista nuorista, joissa heidät kuvataan syrjäytyneiksi. Nämä dokumentit osoittavat saman, mitä toisaalta Romakkaniemi ja kumppanit (2018) julkaisussaan esittävät: syrjäytyneiksi määrittyvät yksilöt eivät näe itseään vahvana yhteiskuntaan kuulumisen osana tai mihinkään ryhmään kuuluvaksi. Heidän ajatusmaailmassaan ei riitä myöskään tilaa ajatukselle alkaa tavoittelemaan yhteiskunnan jäsenyyttä tai tulemista palkansaajaksi. Arjen rytmiä ei ole, koska ei käydä koulussa tai olla työssä. Tällöin tietty arjen struktuuri jää uupumaan. (Romakkaniemi, Lindh, Laitinen 2018, 44—46.) Tällainen uhka liitetään tyypillisesti myös digipelaamiseen.

Kun uusliberalismissa korostetaan yksilön vastuuta talouden ihannoinnin ohella, apua tarvitsevat määrittyvätkin usein ongelmakansalaisiksi. (Jokinen 2012, 139.) Uhkana voi olla yksilön leimautuminen syrjäytyneeksi ja ongelmakansalaiseksi vain siksi, että hän pelaa paljon eikä välttämättä käy töissä, kuulu työyhteisöön tai elä sosiaaliturvan varassa. Syrjäytymisen ja digipelaamisen yhteyttä on tarkasteltu niin sanottuja hikikomoreita koskevassa tutkimuksessa. Oxford English Dictionaryn mukaan hikikomorit ovat henkilöitä, jotka pyrkivät välttämään sosiaalisia kontakteja. Hikikomori on yleistä Aasiassa, josta olemme saaneet lukea myös aikakauslehtien uutisista nuorten omistautuneiden pelaajien menehtymisistä. Haasion (2018, 20) mukaan tyypillistä hikikomoreille on, että he pitävät kotona olemisesta, heillä ei ole mielenkiintoa tai halua opiskella tai käydä töissä. Tällaiset oireet ovat jatkuneet hikikomoreiksi luokitelluilla vähintään kuusi kuukautta ja sitä ei selitä mikään mielenterveydellinen haaste tai pulma. Heidän henkilökohtaiset suhteensa ovat kokonaan kadonneet, ja pelaaminen on heidän elämässään keskiössä. (Haasio 2018, 20; Haasio & Zechner 2014, 51—62.)

Kuuluvaisen & Mustosen (2017, 44—48) mukaan digipelihaitat voidaan jakaa yleisesti kahteen kategoriaan: kognitiivisiin haittoihin ja psykososiaalisiin haittavaikutuksiin. Edelliset liittyvät muun muassa proaktiiviseen ja reaktiiviseen tarkkaavaisuuteen, lukutaitoon, työmuistin kuormitukseen unenpuutteen vuoksi ja ärsykeherkkyyteen. Jälkimmäiset haitat liittyvät lähinnä tunne-elämän haasteisiin, elämäntyytyväisyyteen, yksinäisyyteen ja haluun paeta hankalia tilanteita.

Vaikka digipelaamisen riskit ovat tunnistetut, ovat aiemmat tutkimukset osoittaneet pelaamisen olevan toisinaan hyödyllistä pelaajille. Viimeisen vuosikymmenen aikana digipelaamisessa on

lisääntynyt pelien sosiaalinen luonne. Jo vuonna 2012 eräs amerikkalaistutkimus totesi, että yli 70% pelaajista pelasi jonkun toisen kanssa (Granic, Lobel & Engels 2014, 66—78). Verkkoroolipeleillä on selkeä sosiaalinen ulottuvuus. Kansainvälinen pelaajatutkimus osoitti, että digipelien kautta saatuja ystäviä oli keskimäärin seitsemän pelaajaa kohti. Pelaajat pelasivat pelejä ystävien sekä perheenjäsentensä kanssa. Tutkimuksen mukaan kaksi viidestä digipelaajasta sanoi keskustelewansa mieluiten yksityisasiastaan pelitovereiden kanssa. Mutta sama määrä oli myös tavannut pelitovereitaan kasvotusten. Jotkut pelaajista olivat löytäneet pelien kautta itselleen jopa elämäkumppanin. Huomion arvoista on, että viidesosan mukaan suhteet kärsivät ystäviin tai perheenjäseniin, jotka itse eivät pelanneet. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 38.)

Kuuluvainen ja Mustonen (2017, 38) ovat tuoneet esiin teoksessaan paljon eri tutkimuksia digipelaamisen eri näkökulmista. He ovat pohtineet edistääkö digipelit yksilöiden hyvinvointia pitkäkestoisemmin. Tähän liittyy vahvasti itsetunnon ja itsetuntemuksen kehittyminen. Heidän mielestään pelit ovat mahdollistaneet irtautumisen reaaliwailman rajoitteista. On olemassa pelejä, joissa pelaajat luovat pelihahmonsa. Pelihahmoille kehitetään ominaisuuksia ja taitoja pelin aikana pelaajan haluamalla tavalla. Tällaista peliä pelaavien pelaajien tutkimuksessa jo vuonna 2007 on havaittu, että pelaajat ovat tavoitelleet pelihahmoilleen ominaisuuksia, joita toivovat itsellään olevan. Toisaalta ominaisuudet eivät ole olleet ominaisuuksia, joita heillä itsellään jo reaaliwailmassa on. Tutkimus on osoittanut, että mikäli pelaajalla on taipumus masennukseen tai heikkoon itsetuntoon, hän valitsee pelihahmolleen ominaisuuksia, joita hänellä itsellään ei ole. Jos pelaajan psyykkinen hyvinvointi on tasapainossa, hahmojen ominaisuuksien erot reaaliwailmaan ovat vähäisiä. Tutkijat ovat esittäneet, että digipelaaja voi pelihahmollaan pienentää eroja minuuksien välillä reaaliwailmassa ja virtuaaliwailmassa. Siten hänen itseluottamuksensa kasvaa. Pari vuotta tätä tutkimusta myöhemmin pelaajille tehty tutkimus on myös tuonut esille, että emotionaalinen samaistuminen pelihahmoon on lisännyt pelaajan hyvinvointia vähentämällä stressiä ja rentouttamalla. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 38.) Kun pelaaminen on suhteessa pelaajan omaan elämään ja päämääriin, hänelle ei muodostu ristiriitaa pelaamisesta ja se on vain osa vapaa-ajan elämää tai yksi harrastuksista. (Perry, Drahen, Kearney, Krigistein, Nacke, Sifa, Wallner & Johnson 2018. 208.) Pelaamisesta ei siis välttämättä aina muodostu pelaajalle ongelmaa.

2.3 Digipelaaminen sosiaalisen pääoman näkökulmasta

Siinä missä aikaisemmin kuvailemiani näkökulmia ja teorioita on yhdistetty digipelaamiseen, sosiaalisen pääoman käsitteen kohdalla linkitys digipelaamiseen on vähäistä. Tätä voidaan pitää yllättävänä, sosiaalisen pääoman käsite pitää sisällään sosiaalisten verkostojen rakenteita ja niiden välisissä suhteissa syntyvää luottamusta ja vastavuoroisuutta, joka on keskeistä digipelaamisessa. Kuuluvaisen ja Mustosen (2017, 39) kokoelmateoksessa digipelaamisesta mainittiin kuitenkin saksalaistutkimus, jonka mukaan täysi-ikäiset pelaajat voivat muokata sosiaalisen pääoman, joka verkkopeleihin liittyy, reaali maailman suhteiksi. Toisaalta näin käy, kun pelaajat ovat olleet motivoituneita saavuttamaan jonkin sosiaalisen statuksen ja pelaamaan ryhmässä. Seuraavissa luvuissa keskityn sosiaalisen pääoman teorioihin ja osallisuuden, verkoston ja suhteiden käsitteisiin sekä negatiivisen sosiaalisen pääoman ja sosiaalisen pääoman vajeen käsitteisiin.

2.3.1 Sosiaalinen pääoman teoriat

Sosiaalisessa pääomassa keskeisiä ovat tietyt sosiaalisen rakenteen osat kuten verkostot, normistot ja luottamus. Nämä voivat edistää jäsentensä välistä sosiaalista vuorovaikutusta, joka voi vaikuttaa yksilöiden tavoitteiden toteutumiseen tai taloudelliseen toimintaan. (Ruuskanen 2001, 1—2). Taloustieteestä käsite onkin siirtynyt aikoinaan muiden tieteenalojen käyttöön, erityisesti sosiologiaan. Sosiaalisen pääoman ”isän”, Robert Putnamin (1995, 65—78; Zhou & Kaplanidou 2018, 491—493), ajatus sosiaalisesta pääomasta sisältää yksinkertaistettuna kolme pääelementtiä: luottamuksen, vuorovaikutuksen ja sidokset. Sidokset hän jakaa vielä kolmeen eri ryhmään: 1) homogeenisiin sidoksiin (bonding), 2) heterogeenisiin sidoksiin (bridging) ja 3) linkittyvään verkostoon (linking). Esimerkkinä homogeenisistä sidoksista voisivat olla perhe, naapurusto ja työkaverit. Heterogeenisistä sidoksista esimerkkinä voidaan pitää kahden edellä mainitun ryhmän keskinäisiä sidoksia ja kanssakäymistä. Linkittyvästä verkostosta esimerkkinä voidaan pitää ammattilaisten ja asiakkaan välisiä suhteita. Näihin liittyvät usein hierarkkinen asetelma ja valta. Linkittyvä verkosto kuvaa horisontaalista verkostoa ja kaksi muuta sidosryhmää ovat esimerkkejä vertikaalisista verkostoista. Putnamin teoriassa painottuu korkealle yhteiskunta-aktiivisuus. Tämä aktiivisuus kerryttää yksilölle sosiaalista pääomaa. Tämän myötä yksilö voi saada myöhemmin vahvemman sosioekonomisen statuksen ja paremman aseman yhteisössä. Näitä ei tosin saavuteta ilman kulttuurisen pääoman vaikutusta (mm. myötätunto ja arvostus) tai vahvoja sidoksia ihmisten välillä. (Zhou & Kaplanidou 2018, 491—493.)

Rationaalisen toiminnan resurssien lähtökohta on perustunut toisen tunnetun sosiaalisen pääoman teoreetikon, James Colemanin, jatkokehittämään sosiaalisen pääoman teoriaan. Hänen mukaansa yksilöllä tai toimijalla on tiettyjä resursseja, joilla hän operoi. Yksilön intressinä on hankkia lisää niitä, jotta lopulta saavutettu hyöty olisi mahdollisimman suuri. Vastavuoroinen velvoite ja luottamus, että velvoite toteutuu, ovat tässä suuntauksessa äärimmäisen tärkeitä. Sosiaalinen pääoma yksinkertaisuudessaan on ollut Colemanin mukaan funktio ja kokonaisuus, joiden piirteet ovat liittyneet sosiaaliseen rakenteeseen ja niihin sisältyvien toimijoiden toimintaan. (Ruuskanen 2001, 14—17.)

Yksilön rationaalinen toiminta siis kerryttää sosiaalista pääomaa. Vastavuoroisuuden ja yhteisöllisen toiminnan kautta voi myös yksilö saada sosiaalista pääomaa. Yhteisöllisen toiminnan kautta saatuun sosiaaliseen pääomaan kuuluvat normit, sekä horisontaaliset että vertikaaliset verkostot. Sosiaalisen pääoman lähde voi myös olla yhteiskunnallinen. Tällöin oikeudet ja lait ovat keskiössä. Sosiaalinen pääoma voi kertyä myös konfliktien säätelyn tai avoimen tietojen välityksen kautta. Mekanismit, joiden kautta sosiaalista pääomaa tuotetaan, ovat luottamus ja kommunikointi. Yksityisen sosiaalisen pääoman määritelmässä yksilön saamat hyödyt ja voimavarat korostuvat. Teorian kehittäjänä tunnetaan Ronald Burt (1992). Hänen mukaansa on tärkeää, että toimija verkostoituu ja hyödyntää verkostoa, jotta hän saavuttaa informaatiota ja myös hallitsee sitä. Myös tutkija Nan Lin (1999) on tullut samaan johtopäätökseen. Sosiaalinen pääoma on joukko sosiaalisia suhteita, joita yksilöt hyödyntävät. Hyödyt taas voivat olla varallisuutta, valtaa, mainetta, terveyttä tai hyvinvointia. (Ruuskanen 2020a; 2001, 19—21, 45—50; Lin 1999, 28—51; Burt 1992, 8—9.)

Sosiaalisessa pääomassa arvostus- ja tuttavuussuhteet muuttuvat ja institutionaalistuvat siten, että jollakin yksilöllä on ryhmäjäsenyyttä tai sitä hänelle voidaan tarjota. Tämän sosiaalisen pääoman määritelmän isänä on tunnettu Pierre Bourdieun. Hänen mukaansa sosiaalisen pääoman luonne on yksinomaan suhdeverkoston ominaisuus. Yksilö on jäsen toisten samankaltaisten henkilöiden kanssa tai hän liittyy organisaatioon. Organisaatiot voivat myös linkittyä yhteen. Sosiaalisen pääoman kartuttamiselle ryhmässä on ymmärrettävä sen kerryttämisen erityinen logiikka. (Ruuskanen 2001, 21—26.)

Yhteisöjen suhteessa ja sosiaalisen pääoman välillä on todettu eroja. Niitä on tarkasteltu esimerkiksi Noora Ellosen (2008) väitöskirjassa. Hän nostaa esille muun muassa Putnamin vajavaisen ajattelun sosiaalisen pääoman ja yhteisön eroista. Ellonen on kritisoinut Putnamin tapaa käyttää sosiaalisen

pääoman käsitettä. Ellonen tarkastelee sosiaalista pääomaa mahdollisena uusien yhteisöjen luoja. Hänen mukaansa yhteisö ei ole pelkästään sosiaalisen pääoman perustana. Kiintymys ja luottamus vaalivat yhteenkuuluvaisuuden tunnetta ja sosiaalista identiteettiä ja ovat ryhmän jäsenille elintärkeitä. Ellosen mukaan ”status quo” on tila, jossa yhteisö ja yhteisöllisyys elävät. Tätä tilaa tavoitellaan. Tilaa voidaan pitää pääomana tai resurssina - sosiaalisena pääomana. Tämän kaltaisessa ajattelussa on huomionarvoista nostaa esiin yhteisön toimintakyky ja ominaisuudet. Yleisesti voidaan ajatella sosiaaliseen pääomaan sisältyvän prosesseja. Prosessit vahvistavat yksilöitä ja ylläpitävät uusia suhteita yksilöiden välillä. Yksilöön voi kohdistua inkluusio tai ekskluusio. Yhteisö, jolla on resursseja tukea yksilöä, vaikuttaa hänen saamaan sosiaalisen pääoman määrään. (Ellonen 2008, 43—45.) Sosiaalinen pääoma ja yksilön hyvinvointi kasvavat yhteisöissä, joissa on vahvoja sosiaalisia suhteita ja resurssien mukaista formaalia ja informaalia tukea. (Ellonen 2008, 43—45; Korkiamäki 2013; Romakkaniemi 2018, 58.) Haluan pro gradu -tutkimuksessani tarkastella, voidaanko digipelaamisen ja virtuaalimaailman sosiaalinen pääoma nähdä tällaisena resurssina.

2.3.2 Osallisuus

Sosiaalisen pääoman keskeisenä edellytyksenä on voitu pitää osallisuutta eli kokemusta toisten ihmisten yhteyteen kuulumisesta. Sosiaalisen pääoman osallisuutta ja suhteiden laatua on tutkittu esimerkiksi Veselyn (2008) tutkimuksessa 15-vuotiailla nuorilla kaksi kertaa neljän vuoden aikavälillä. Hän on tutkinut nuorilla muodostuneita suhteita ja verkostoa, jotka ovat laajentuneet harrastusten ja opintojen aloittamisen jälkeen merkittävästi. Eroja sosiaalisen pääoman kertymisestä ja suhteiden laadusta on saatu vain, jos mittaus on aloitettu varhaisessa vaiheessa. (Vesely 2008, 185—187.)

Osallisuus elää osana yksilön elämänvaiheita ja -tilanteita. Se on prosessi ja syrjäytymisen vastapari. Prosessissa yksilö kokee kuuluvansa ryhmään tai yhteisöön. Ryhmän kautta yksilö pystyy ilmaisemaan itseään, kokemaan ihmisarvoista huolenpitoa ja turvaa sekä hyvinvointia yhteiskunnan taholta. Kun osallisuus vähenee, syrjäytyminen ja osattomuus nostavat päätään. Osallisuus vähenee myös, kun mahdolliset taloudelliset ja terveydelliset haasteet kohtaavat yksilöä. Yksilön turvallisuuden tunteessa saattaa samanaikaisesti olla myös notkahdus. Tästä syystä osallisuuden edellytyksiä ovat riittävät aineelliset resurssit (*having*), autonomia sekä toimijuus omassa elämässä (*acting*) ja sosiaalisesti merkittävät ja tärkeät suhteet (*belonging*). Osallisuudella ja syrjäytymisellä

on yhteinen dynamiikka. Toimijuuden on helppo valahtaa vieraantumisen puolelle ja taas yhteisöllisyydestä ja jäsenyydestä on helppo vetäytyä ja tulla osattomaksi. Hyvin helposti digipelaaminen voi siirtää elämässä arvomaailman ylösalaisin ja pelaamisesta tulee haaste voimavarojen ja hyötyjen sijaan (Krook 2019, 40—46; Raivio 2018, 31—33; Hakasalo 2015, 1; Vesely 2008, 185—187.) On todettu, että osallisuus ja tuki voivat olla voimaannuttava kehä. Kehässä osallisuuden kokeminen mahdollistaa sosiaalisen tuen ja sitä kautta tuki vahvistaa kuulumisen tunnetta. Sitoutuminen johonkin tiettyyn ryhmään tai yhteisöön vahvistaa emotionaalista kuulumisen tunnetta, jolla myös vältetään yksinäisyyttä. Tunne on tärkeä ja itsessään yksilölle voimavara. (Korkiamäki 2013, 131, 144, 166.)

Tutkimukset ja kansainvälinen aineisto ovat osoittaneet, että viimeisen kolmen vuoden aikana osallistuminen virtuaalisiin yhteisöihin, kuten Second Life¹⁾ -virtuaalimaailmaan, on lisääntynyt dramaattisesti. Salmonsin (2015, 110) teoksessa puhutaan näistä tapahtumapaikoista, jotka ovat erityisiä sidosryhmän ja sosiaalinen yhteisöön kuuluvuuden tähden. Näihin kuulumisen on lisääntynyt. Ei ole tutkittu kuitenkaan riittävästi, mitä ovat osallistumisen vaikutukset syrjäytyneillä heitä tukevissa virtuaaliyhteisöryhmissä.

2.3.3 Verkostot ja suhteet

Bourdieuun pääidea sosiaalisesta pääomasta perustuu ajatukseen siitä, kuinka kulttuurinen lisääntyminen edistää ryhmien ja luokkien välisten suhteiden sosiaalista lisääntymistä. Erilaisten yhteyksien kautta pääomaa käytetään kollektiivisena ”omaisuutena” ryhmän sisällä ja sen ulkopuolella. (Kovalainen 2005, 74.) Coleman (Zhou & Kaplanidou 2018, 491—493; Ruuskanen 2001, 17—19) puhuu teoriassaan sulkeumasta eli closuresta, rajatusta yhteisöstä. Hänen teoriansa mukaan sosiaalisessa pääomassa keskeistä ovat sosiaaliset verkostot. Tiivis yhteisö, sulkeuma, tuottaa sosiaalista pääomaa verkoston suhteiden ja ylläpidettyjen normien kautta. Tällainen yhteisö voi sekä kontrolloida että luottaa jäseniinsä. Yksilölle yhteisö toimii resurssina. (Zhou & Kaplanidou 2018, 491—493; Ruuskanen 2001, 17.)

1) Tällä hetkellä Second Life -virtuaalimaailman käyttäjiä on 14 miljoonaa. Tässä virtuaalimaailmassa voi olla vuorovaikutuksessa muiden käyttäjien kanssa ympäri maailmaa avatarien välityksellä. Samoin virtuaalimaailmassa voi vuokrata virtuaalimaata tai perustaa jopa yrityksen. Second Life ei ole pelillinen maailma, vaikka siellä roolipelialustoja onkin. Ohjelmaa saa käyttää vielä ilmaiseksi käyttäjätilin kautta. Käyttäjä lataa käyttöohjelman ja omalla hahmollaan operoi alustalla. Hahmoja voi muokata rajattomasti. (Wikipedia 2020.)

Teoreetikko Mark Granovetter jakaa yhteisöissä ja verkostoissa esiintyvät suhteet heikkoihin ja vahvoihin. Mitä enemmän on vahvoja suhteita, sen suurempi on sosiaalinen pääoma. (Ilmonen 2000, 17.) Virtuaaliryhmissä on sekä heikkoja että vahvoja suhteita muihin pelaajiin, ja siten joukko voi olla hyvinkin heterogeeninen. Tällöin kaikki eivät tunnista ryhmän sosiaalista pääomaa eikä se kerry yksilölle. Heikot suhteet peliverkostossa laajentavat verkostoa itsessään, mutta syvälliset ja vahvat suhteet lisäävät yksilön emotionaalista tarvetta. Vain verkkopeliryhmissä pelaavilla ei ole pelkästään ja ainoastaan heikkoja suhteita. Pitkiä aikoja pelaavissa ryhmäpeleissä pelaajille muodostuu myös vahvoja suhteita. Kun pelaaminen on harmoniassa muun elämän kanssa, on se yksi aktiviteetti muiden joukossa. (Perry, Drahen, Kearney, Krigistein, Nacke, Sifa, Wallner & Johnson 2018. 202, 207—209; Ilmonen 2000, 17.)

Tutkijat D'Augelli, Patterson, Garnets, Kimmel, Perez, DeBord ja Bieschke ovat ilmoittaneet samankaltaisista löydöistä tutkimuksissaan. Niissä muiden samankaltaisten yksilöiden löytäminen, joiden kanssa voi saada tukea ja kumppanuutta (joko henkilökohtaisesti tai medioitujen tekniikoiden kautta) hyödyntää pelaajia. Sosiaalisen tuen löytäminen on ollut tärkeä hyvinvoinnin lähde, ja sitä tarvitaan tehokkaaseen selviytymiseen stressitekijöistä. On myös huomattu, että itsensä yhdenmukaistaminen samankaltaisten muiden kanssa, tarjoaa kaksi tärkeää selviytymisfunktiota: Ensiksikin se mahdollistaa olemassaolon stigmatisoimattomassa ympäristössä ja toiseksi se tukee stigmatisoivan ulkoisen yhteiskunnan kielteisiä vaikutuksia. (Salmons 2015, 110—111.)

2.3.4 Luottamus

Luottamus on yksi tärkeimmistä sosiaalisen pääoman komponenteista. Luottamuksen käsite liikkuu filosofisissa ja poliittisissa kentissä, kun sosiaalisen pääoman käsite on vahvempi taloustieteen ja sosiologian piireissä. On vaikeaa mitata sosiaalista pääomaa ja luottamusta, koska niiden määritelmät muuttuvat vaihdellen eri tasoilla (yksilö - yhteiskuntataso), tai yhteyksissä. Luottamuksen käsite kuvailee esimerkiksi yksilöiden ja instituutioiden välisen vuorovaikutuksen luomista ja ylläpitämistä. Colemanin ja Granovetterin mukaan yksilön luottamus auttaa myös yhteisöä toimimaan. Erilaiset ihmissuhteet ja kokemus niistä saa yksilöä luottamaan enemmän. Luottamukseen siis tarvitaan ihmissuhteita. Annette Baierin (1995) tarkentaa luottamuksen luonnetta: Hänen mukaansa riippuvuudesta ja luottamuksesta on keskusteltava luotettavuuskysymyksenä. Luottamussuhteessa jollekin uskotaan toiset. Tämä tarkoittaa, että hoito- ja riippuvuussuhteissa, kuten sosiaali- ja

terveydenhuoltopalveluissa, luottamus sisältää usein mahdollisuuden valta- ja eriarvoisuussuhteisiin. On myös todettu, että yksilö, joka luottaa, tekee enemmän vapaaehtoistyötä ja on aktiivisempi kansalaistoiminnassa sekä antaa enemmän hyväntekeväisyydessä, kuin hän, joka ei luota. Luottamus synnyttää yhteisöllisyyttä ja mukana oloa, joka lisää luottamusta. Näin syntyy positiivinen vaikutuskehä. (Kovalainen 2005, 74—77; Ruuskanen 2001, 12, 28; Vesely 2008, 186—187.) Digipelaamisessa tärkeässä roolissa ovat peliryhmät ja verkostot. Pro gradu -tutkimuksessani haluan osoittaa, että luottamusta syntyy ja se syvenee näissä ryhmissä ja verkostoissa.

Vastavuoroisuuden velvoite ja informaation kulku ovat myös sosiaalisen pääoman rakenteisiin läheisesti liittyvät määritelmät. Velvoitteeseen liittyy oleellisesti, että sen suorittaja odottaa vastapalveluksen suorittamista. Tähän liittyvä luottamus odottaa, että velvoite suoritetaan tulevaisuudessa. Informaatiokanavana sosiaalisen pääoman verkostot tehostavat yksilöiden päätöksentekokykyä. (Ruuskanen 2001, 16.) Tässä pro gradu -tutkielmassa tarkastelen myös vastavuoroisuuden periaatteen ilmenenistä digipelaamisen yhteydessä.

2.3.5 Sosiaalisen pääoman vaje vai negatiivinen sosiaalinen pääoma?

Vaikka sosiaalinen pääoma viittaa yleensä voimavaroihin ja resursseihin, sillä on myös kääntöpuolensa. Käsitteet sosiaalisen pääoman vaje ja negatiivinen sosiaalinen pääoma niputetaan usein virheellisesti tarkoittamaan samaa asiaa. Maarit Kumpula (2012) nostaa esiin omissa pro gradu -tutkielmassaan negatiivisen sosiaalisen pääoman. Hän ei tarkoita tällä käsitteellä positiivisen sosiaalisen pääoman vajetta. Sosiaalisen pääoman kasvaessa verkostoissa, voivat verkostot ohjata yksilöä luvattomiin toimiin. Toiminta voi olla jotain, mitä ryhmässä oloon sitoutuminen edellyttää, esimerkiksi kiellettyjen aineiden pariin tutustumista, Tämä tuottaa negatiivista sosiaalista pääomaa. Putnam myös alleviivaa, että yhteisöissä, jossa on vääränlaista sitoutumista, voi esiintyä negatiivista sosiaalista pääomaa. Sosiaalisen pääoman vaje puolestaan voi olla vetäytymistä pois verkostoista tai osattomuutta jostain ryhmästä. Ryhmä ajautuu tekemään ei-toivottuja toimintoja, joilla on kielteisiä seurauksia. Tällöin eivät kaikki haluakaan olla siinä mukana. Sosiaalisen pääoman vajetta on siellä, missä pelaaminen on yksinäistä ja pakkomielteisen intohimoista. Tällöin sosiaalisen pääoman hyötyä ei synny yksilölle. Peliryhmässä, jossa pelaajat tuntevat toisensa sitä vastoin sosiaalinen pääoma kasvaa. Toisaalta myös verkosto, johon pelaaja jumiutuu eikä sen seurauksena osallistu muihin peliverkostoihin, on negatiivista sosiaalista pääomaa. (Kumpula 2012, 50—54; Korkiamäki 2013, 169; Perry ym. 2018, 205—207.)

4 TUTKIMUSASETELMA

4.1 Tutkimustehtävä

Tutkimuskysymystä miettiessäni ajatukseni pohjalla oli kandidityönä tehty kirjallisuuskatsaus sosiaalisesta pääomasta. Ajattelin, että pelaamisesta ja digipelaamisesta on paljon kriittistä tutkimusta ja sen haittoja on tullut esiin myös julkisuudessa. Tästä syystä halusin lähestyä aihetta myönteisyyden kautta ja tarkastelen pelaamisen tuomia voimavaroja ja hyötyjä. Kytken aineiston myös sosiaalisen pääoman kontekstiin ja verkostoihin. Tarkastelen pelaajien verkostojen laatua ja niissä muodostuvaa luottamusta. Tutkimuksessa tarkastelen myös, miten haastateltavani tuovat esiin sosiaalisen pääoman elementtejä.

Selvitän tutkimuksessani digipelaajien peliympäristössä omaksumaa sosiaalista pääomaa, ja mitä hyötyjä yksilö pelaamisesta saa. Tutkimustehtävänäni on selvittää, millaisena digipelaaminen näyttäytyy sosiaalisen pääoman näkökulmasta. Tutkimuskysymykseni ovat:

Millaisia hyötyjä ja voimavaroja digipelaaminen tuottaa pelaajalle?

Millaista sosiaalista pääoman vajetta tai negatiivista sosiaalista pääomaa pelaajilla ilmenee?

4.2 Aineisto

Aloittaessani pro gradu -tutkielmaprosessin otin yhteyttä Digipelirajatton -nettisivustoon ja Sosped-säätiön asiantuntijoihin kysymällä, olisiko heillä mahdollisuus välittää tietoa digipelaajista. Sosped on valtakunnallinen sosiaalialan järjestö, joka tekee työtä osallisuuden, vertaisuuden ja yhteisöllisyyden edistämiseksi. Kysyin heiltä digipelaamisen, ja sen hyötyjen ja tuottamien voimavarojen, tutkimuksista ja mistä saisin tutkittavia omaan tutkimukseeni. Säätiössä asia otettiin innolla vastaan ja minun tutkimustiedotteeni levitettiin heidän vertaisohjaajilleen. Lähestyin myös Kuopiossa sijaitsevaa pelitalo Muikkua ja sen vastaavaa ohjaajaa. Tuttavapiirissäni ja opiskelijatovereiden kesken kyselin haastateltavia. Näin sain kokoon tarvittavan määrän haastateltavia eli kahdeksaa eri ikäistä ja sukupuolista digipelaajaa ympäri Suomea. Heidät haastattelin keväällä ja syksyllä 2020.

Kun olin saanut kokoon haastateltavani ympäri Suomea, lähetin heille kaikille sähköpostitse tiedotteen tutkimuksestani, haastattelurungon ja tutkimukseen suostumuslomakkeen. Kunkin suostumuslomakkeet sain skannattuna takaisin haastattelupäivinä. Verkkohaastattelusta lähetin haastateltavilleni puolistrukturoidun kyselyn sähköpostin piilokopiona, jotta kukaan ei osaisi päätellä kuka osallistuisi haastatteluun. Hahmottelin kysymykset teemoihin, joihin halusin haastattelussa kiinnitettävän huomiota. Varasin jokaiselle haastateltavalle ajan Teams –tapaamiseen. Teams –haastattelun aluksi kävimme läpi anonyymiyteen ja tutkimukseen yleisesti liittyviä asioita sekä testasimme tekniikan toimivuutta. Jokainen haastattelu oli ainutlaatuinen ja niiden kestot vaihtelivat 30 minuutista puoleentoista tuntiin. Osa haastateltavistani olivat selvästi valmistautuneet ja miettineet vastauksia jo etukäteen.

Olen tehnyt pro gradu -tutkimusta työn ohessa, joten jouduin valitsemaan haastattelujen ajankohdat vapaapäiviini tai iltoihin. Tämä ei haitannut haastateltavia eikä näkynyt muussa tutkimuksessa kuin siinä, että aineiston keruu hieman venyi, jotta saimme aikataulut soviteltua yhteen. Litterointi oli haastavaa ja siihen meni aikaa. Sillä vaikka äänet testattiin, oli äänen laatu paikoin huono. Yhdistin sen huonoon tai heikkoon verkkoyhteyteen. Jotta saisin varmistuksen vastauksien oikeellisuudesta, kysyin haastateltaviltani halukkuutta vastata kysymyksiin myös kirjallisesti. Yksi haastateltava vastasi pyyntöön lähettämällä minulle sähköpostitse äänitteen. Tähän haastateltava oli äänittänyt vastauksensa ensimmäisellä haastattelukerralla käyttämäni haastattelun kysymyksiin. Litteroin myös äänitteen. Halusin kuitenkin lisää vastauksia aineiston niukkuuden pelon vuoksi ja täydensin aineistoa sähköpostikyselyillä lähiverkoston digipelaajille. Näin sain kaksi vastausta lisää. Lisäksi tein vielä yhden haastattelun, jossa tapasin tutkittavani hänen toiveestaan kasvokkain. Näin Teams -haastatteluja tuli yhteensä viisi, kirjallisia sähköpostikyselyn vastauksia kaksi, yksi lisä-äänite ja yksi kasvokkain tapahtunut haastattelu. Yhteensä materiaalia kertyi paperisena noin 50 A4 arkkia fontilla 12 Times New Roman. Haastateltavien nimimerkit ja paikkakunnat on jätetty kirjaamatta lopulliseen tutkielmaan. Olen tutkimuksessani maininnut haastateltavan iän ja sukupuolen. Taulukkoon 1 olen kerännyt aineiston laadun ja määrät.

Haastattelumuoto	Laatu ja määrä	Haastateltavien sukupuoli ja ikä
Teams-haastattelut	5 kpl, vaihdellen 30 min – 1h 20 min pituuteen.	N1=mies 23v N2=mies 28v

		N3=mies 29v N4=nainen 34v N7=mies 39v
Sähköpostihaastattelu ja lisä-äänite	1 kpl äänite n. 20 min. 2 kpl kyselyä	N2=mies 28v N5=mies 32v N6=mies 23v
Kasvokkainen haastattelu	yksi haastattelu 20 min.	N8=mies 36v

Taulukko 2 Haastatteluaineisto

4.3 Online haastattelut

Nykyään laadullisessa tutkimuksessa voidaan kerätä tietoa blogeista, sähköpostitse, online-keskusteluryhmistä kuten Skypestä, tweeteistä, teksteistä ja muista sosiaalisen median muodoista. Verkkohaastattelut eli online-haastattelut voidaan suorittaa synkronisesti reaaliajassa erilaisten CMC-työkalujen (*computer-mediated communication*) kautta. Näitä ovat esimerkiksi Skype, Teams, Adobe Connect ja Zoom. Haastattelut ovat henkilöhaastatteluita. Puhelimien kautta voidaan myös tehdä äänite, josta puhutaan reaaliaikaisena haastatteluna. Sähköpostitse tai online – keskusteluryhmissä tehdyt haastattelut ovat hitaita suorittaa. Asynkroniset eli ei-reaaliaikaiset haastattelut ovat yleensä tekstipohjaisia tai kirjallisia haastatteluita ja ne voidaan tehdä elektronisilla keskustelualustoilla. Äänitallenne haastatteluja tehtäessä jää usein niin sanotut visuaaliset viitteet puuttumaan. Kasvotusten tehdyissä haastatteluissa ja niiden analyysissä voi olla enemmän haastetta raportointivaihetta ajatellen. Sähköpostitse tehdyistä kyselyistä, haastattelijan lisäkysymykset ja tarkennustoiveet taas jäävät uupumaan. (Merriam & Tisdell 2015, 115—117.)

Verkkohaastattelututkimus eli online-haastattelu on nouseva menetelmä tutkimuksen tekemisen saralla. Yleisin online-viestinnän haastattelumuoto on edelleenkin sähköposti. Näissä tutkija saa kirjallisen tarkan transkription itselleen. Merriam & Tisdell (2015, 116) ovat kuvanneet tutkimuksessaan verkkohaastattelutallenteiden eettisyyttä ja helppoutta. Maantiede ei enää rajoita kohderyhmien haastatteluja kuten ennen. Osapuolet voivat nähdä toisensa, vaikka etäisyys olisi tuhansia kilometrejä. Videotallenteiden tekeminen on mahdollistanut myös sen, että niistä voi tarkistaa myös ei-sanalliset vihjeet jälkikäteen. On tärkeää huomioida myös eettisyys, kun tehdään

haastattelutallenteita. On tärkeä tiedostaa mille palvelimelle ja mihin ohjelmaan haastattelut tallentuvat ja miten ne hävitetään, kun niitä ei enää tarvita. Internet-yhteydet eivät aina ole niin toimivat kuin voisivat olla. Äänenlaatu voi jäädä osassa tallenteista heikoksi ja litterointi voi siten olla haastavaa. Tämä voi aiheuttaa turhautumista puolin ja toisin. (Merriam & Tisdell 2015, 116—117.)

Itse halusin tehdä haastattelut monikanavaisen online-menetelmän avulla. Valitsin Microsoft Teams alustan siksi, että opiskelijana minulla oli automaattisesti siihen lisenssi. Tallensin haastattelut ohjelmaan, jonne oli pääsy salasanan kautta. Poistin haastattelut välittömästi litteroinnin jälkeen, koska tallennuskapasiteettia oli vain neljälle tunnille (4h). (Salmons 2015, 215—217.)

Laadullinen verkkohaastattelututkimus eroaa määrällisestä tutkimuksesta sen suhteen, että ensimmäisellä on aina tietty suhde tutkittavan ja tutkijan välillä, eikä vahvaan objektiivisuuteen tähdätä. Haastattelututkimukset ovat aina ainutlaatuisia ja niistä huokuu luottamus, havaittu kokemus, empatia ja reflektiivinen kuuntelu. Jotta tutkimus olisi validi, on tutkimuksessa avattava tutkijan motivaatiot, tarkoitus ja mallit, joita hän käyttää tutkimuksessaan, jotta lukijat ymmärtävät tutkimuksen ja osaavat arvioida sitä. Verkon kautta kerätty tieto käy tiettyjä vaiheita läpi, mutta pääsääntöisesti tekniikka on apuväline haastattelun mahdollistamisessa. Tieto- ja tekniikkaviestintä vain mahdollistavat visuaalisen ja sanallisen vaihdon haastattelutilanteessa. Parhaimmillaan se olisi kuin kasvokkain tapahtuva haastattelu, jossa voi tulkita sanalliset ja sanattomat signaalit. Keskityn tässä tutkimuksessa ensisijaiseen internet-välitteiseen tutkimukseen (IMR) eli kerään alkuperästä tietoa hyödyntäen teknologiaa. En siten käytä jo internetissä olemassa olevaa tietoa. (Salmons 2015, 1—30.)

Kevään 2020 koronapandemian tilanne maailmalla ja tutkimuksen teema saivat minut valitsemaan verkkohaastattelut datan keräämisen metodiksi. On tärkeää huomioida, ettei itse tekniikka ole tutkimukseni ilmiön osa, vaikka se teemassa tärkeä onkin. Olen valinnut tietokonevälitteisen viestinnän tutkimukseni aineiston keruun metodiksi, koska se on kätevä tapa tavata osallistujat, jotka ovat maantieteellisesti hajallaan ympäri Suomea. Halusin, että verkkohaastattelut tehdään ilman tutkittavan visuaalista kontaktia tutkijaan. Näin ollen vain tutkijan visuaalinen kuva tallentui aineistoon. Osalle haastateltavista tämä oli helpotus, koska heidän laitteistoonsa ei kuulunutkaan lainkaan kameraa. Tämä rajasi tutkimuksen kannalta non-verbaalisen viestinnän tulkinnan vain ääneen, koska videotallennusta ei näin ollen ollut kuin tutkijasta. Tämä asetelma takaisi visuaalisen

anonyymiuden kaikille haastateltaville. Koska jälkepäin tehdyissä litteroinneissa huomasin äänenlaadun olevan verrannollinen verkon nopeuteen, oli joissakin haastattelutallenteissa heikompi äänenlaatu. Eräs haastateltava teki jälkikäteen oman äänitallenteen, jonka litteroin. Hän oli siinä uudestaan vastannut haastattelukysymyksiin.

Hahmottelin kysymykset teemoihin, joihin halusin haastattelussa kiinnitettävän huomiota. Haastatellessani esitin tarkentavia lisäkysymyksiä varsinaisten teemojen ulkopuolelta. Jokaisessa haastattelussa etenin jäsennellyn rakenteen mukaan eli kysyin kysymykset samassa järjestyksessä. Osa haastateltavista oli valmistautunut ja miettinyt vastauksiaan ennakkoon, osa oli hyvinkin spontaaneja haastattelussa. Haastattelujen aikana emme käyttäneet muita verkkohaastattelun välineitä kuin Teams -konferenssipuhelua. Joissain tapauksissa verkkohaastatteluissa voidaan käyttää lisänä vaikkapa teksti- ja viestintätekniikoita kuten chat -toimintoa (Salmons 2015, 20). Kasvokkaisen haastattelun äänitin Appstoresta lataamalla ääninauhurisovelluksella. Se tallentui 20 minuutin kokonaisuudeksi mp3 muotoon, josta se oli helppo litteroida.

4.4 Abduktiivinen eli teoriaohjaava sisällönanalyysi

Aineiston analyysissä olen hyödyntänyt abduktiivista sisällönanalyysiä. Tutkijana minun on pitänyt muodostaa yleiskäsitteiden avulla käsitys tutkimuskohteesta ja verrata teoriaa jokaisessa tutkimuksen vaiheessa alkuperäisaineistoon. Sisällön tulee olla selkeä ja johdonmukainen, jolloin tulkinta ja johtopäätökset ovat helppoja tehdä. Laadullinen aineiston analyysi voi olla aineistolähtöinen eli induktiivinen tai deduktiivinen eli teorialähtöinen. Abduktiivisessa eli teoriaohjaavassa lähestymistavassa puolestaan teoria ohjaa analyysiä. Tätä lähestymistapaa olen käyttänyt tässä pro gradu -tutkimuksessa. Teoriaohjaava analyysi perustuu induktiiviseen päättelyyn eli teoria ohjaa lopputulosta. Vaihetta, jossa teoria otetaan ohjaamaan päättelyä, ei ole määritelty. Se riippuu yksin omaan aineistosta ja tutkijasta itsestään. Se, miten nopeasti tutkija aloittaa teorian peilaamiseen tuloksiin, vaikuttaa siihen, miten lähellä analyysi on induktiivista tai deduktiivista analyysiä. Teoriaohjaavan analyysin peruspiirre on se, ettei käsitteitä tarvitse luoda uudestaan. Ne tuodaan valmiina ilmiöinä tuloksiin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 81—84, 94—98.)

Haastattelujen nauhoittamisen jälkeen kuuntelin ne ja aukikirjoitin sanasta sanaan. Saatua dataa luin useaan kertaan läpi. Lukiessani ensimmäisen kerran haastattelut numeroin ne yhdestä kahdeksaan juoksevin numeroin (N=1, 2, ...). Luin aiheiston useita kertoja läpi etsien pelkistettyjä ilmauksia,

teemoja, teksteistä ja alleviivasin niitä. Kokosin taulukkoon 2 (ks. liite 4) haastateltavieni vastaukset teemoittain. Taulukon avulla haastatteluista oli helppo etsiä samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia. Analyysin ensivaiheen teemat (Taulukko 2. ks. liite 4) noudattelivat kyselyn sisältöjä eli pelaajahistoriaa, syitä pelaamiseen, pelaamisessa koettuja haittoja, pelaamisesta koettuja hyötyjä, verkostoon liittyviä ajatuksia ja vuorovaikutusta koskevia ajatuksia. Seuraavaksi luokittelin vastauksia sosiaalisen pääoma osa-alueiden mukaisesti neljään pääluokkaan: 1) osallisuus, 2) verkostot ja suhteet, 3) luottamus sekä 4) negatiivinen sosiaalinen pääoma ja sosiaalisen pääoman vaje. Seuraavassa luvussa esittelen tutkimustuloksia näiden sosiaalisen pääoman kategorioiden mukaisesti.

5 TUTKIMUSTULOKSET: DIGIPELAAMINEN SOSIAALISENA PÄÄOMANA

Haastatteluissa kävi ilmi, etteivät kaikki tutkimukseen osallistuneet suinkaan pelanneet verkossa moninpeliä. Monet heistä viettivät aikaa koneella pelaten myös yksin. Toisaalta toiset pelasivat omalla koneella yksin, mutta samassa tilassa toisten kanssa. Havaitsin, että pelityylejä on vähintään yhtä monta kuin on pelilajejakin. Tutkimukseeni osallistuneet ovat ladanneet pelejä netistä tai ostaneet niitä kaupasta. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 12—17.) Pro gradu -tutkielmaani varten haastattelemistani henkilöistä suurin osa on pelannut lapsuudesta lähtien. Ensin he ovat voineet kokeilla pelaamista kavereiden tietokoneilla tai pelikonsoleilla ja sitten jossain vaiheessa on saatu tai jopa itse rakennettu pelikone. Näin yksi haastateltavani kertoi historiastaan:

Mitähän se olis ollu, varmaan noin 6-7 - vuotiaana tommosella oisko se nyt ollut se 8-bittinen Nintendo mikä oli siihen aikaan se pelikonsoli. Ja sit joskus sitte tuli pleikka ykkönen sen jälkeen ja sit tietokonepelaamiseen mä siirryin joskus noin 9 -vuotiaana, kun meille tuli ensimmäinen tietokone. (N3)

Kaikkien tutkimukseeni osallistuneiden pelaajien mukaan digipelaaminen on suhteellisen halpa harrastus. Pelaaminen on hauskaa ajanvietettä. Se myös vähentää stressiä, koska sen avulla irtautuu arjesta ja siten voi rentoutua. Lisäksi monissa peleissä pystyy käsittelemään monia negatiivisia tunteita ja voi opetella omien tunteiden säätelyä, kuten seuraava lainaus osoittaa:

...niin kyllähän siellä saa niinku ajatuksia vaihettua ja stressiä purettua ja keskusteltua ja uusia ideoita ja rentoutta ja kaikkee sellasta, että ihmissuhteitahan ne on siinä mielessä ihan... (N4)

Jos verrataan digipelaamista muihin harrastuksiin, jotka voivat viedä viikoittain kymmeniäkin euroja, digipelaaminen on edullista alkuinvestoinnin jälkeen. Pelejä saa alennusmyynneistä jo muutamilla euroilla. Lisäksi on huomioitava, että tietokoneella on muutakin käyttötarvetta kuin pelaaminen. Seuraavassa mielipiteet kahdelta haastateltavaltani:

Siihen ei pala ihan hirveästi rahaa. Pelejä löytyy alennuksena. Jotkut ihmiset lataa pelejä ilmaiseksi...Tietenkin se vähän riippuu pelistä ja tälle, että miten laadukkaan tietokoneen haluaa ja siihen käyttää rahaa. Siinä mielellä tietokone saattaa maksaa ehkä vähän enemmän. Mä pistin jo aikoinaan ihan 1000-2000 e tohon nykyiseen koneeseen, mutta se onki kestäny mulla jo 4-5- vuotta, jos mä oikein muistan, tähän asti. Niin se oli oikein hyvä sijoitus. (N2)

Tavallaan pelaamiseen pitäisi suhtautua ihan samalla tavalla ku vaikka jääkiekkoon. Se voi olla lapsella aivan yhtä tärkeä harrastus, että arvostaa ja kannustaa ja tukee ja on innostunut. (N4)

Pro gradu -tutkimukseni tuloksista käy ilmi, että pelaaminen on saattanut joillekin olla pakokeino todellisuudesta ja apu elämässä eteenpäin menemiseksi. Pelien kautta on voinut siirtyä arkitodellisuudesta mielikuvitusmaailmaan.

Mulla oli se pelaaminen ollut tommonen pakokeino, että tota mä elin aika roughissa ympäristössä mun lapsuutta ja nuoruutta, että oli semmoista henkistä ja fyysistä väkivaltaa ja alkoholismia perheessä...Mä varmaan sanoisin niin, että jos mulla ei olis ollut pelaamisharrastusta, mä en ehkä olis tässä tänä päivänä. (N4)

Haastattelussa kysyin erikseen haastateltaviltani, mitä hyötyä he ovat kokeneet saavansa pelaamisesta. Monessa mielessä hyödyt olivat samoja kuin syyt lähteä harrastamaan pelaamista, mutta he nimesivät myös oman kokemuksensa ulkopuolista näyttöön perustuvaa hyötyä. Eräs haastateltavani kertoi esimerkiksi, että "Foldit protein foldin game" -peli oli ratkaisevassa roolissa proteiinin rakenteen keksimisessä, joka edesauttoi HIV/AIDS -viruksen lannistamisessa. Haasteltavan mukaan tavalliset ihmiset pääsivät keksimään proteiinien rakenteita ja ei mennyt kuin kolme viikkoa, kun löytyi ratkaiseva rakenne, jota tutkijat pääsivät testaamaan tosielämässä.

Ja siit on hauskoja artikkeleita tehty, että niinku ihan oikeet semmoiset virustutkijat on hyödyntänyt tätä Corrupted Blood -juttua...niin ne on ihan jotenki soveltanut sitä oikeeseen elämään. (N1)

Monet eri taidot ja valmiudet voivat kehittyä pelaamisen kautta. Perehtymällä pelin tarinaan ja maailmaan ovat pelaajat voineet saada tietoa vaikkapa historiasta tai kaupankäynnistä. Muutamat haastateltavani kertoivat kiltatoiminnasta ja siitä, että johtajuutta harjoitellaan niin killan livetapaamisissa kuin verkossa pelien etenemisen kautta. On selkeää, että moninpeleissä yksi johtaa joukkoa ja on kärjessä, osa tukee häntä tilanteen vaatimalla tavalla. Näin siis virtuaalimaailman taidot tulevat arjen toimintaan mukaan. Arkisempina hyötyinä haastateltavani mainitsivat kaverit, jotka ovat

tavoitettavissa nettipelien kautta, uusiin ihmisiin tutustuminen, uusien asioiden oppiminen ja sopeutuminen uusiin tilanteisiin.

Se on semmoinen peli, missä niinku myydään ja ostetaan tavaroita pelaajien kanssa hirveesti sillä pelissä olevalla rahalla. Se on melkein niinku osakkeiden myymistä ja ostamista se peli. Niin siinä on just tota paljon kaupankäyntiä ja neuvottelua oppinu ja sitte paljo... (N1)

Pelit opettavat tarkkuutta, silmän ja käden koordinaatioo, yhteistyökykyjä, ongelmanratkaisutaitoja. Näin pintapuolisesti ajateltuna...[sama haastateltava vielä lisää opittujen taitojen listaa] English, most of all. Riippuen pelistä ongelmanratkaisukyky, tiimityöskentely, miettimistä, pohdintaa, harkintakykyä, silmä käden koordinaation yhteistyötä, silmätarkkuutta, reflektionopeutta... (N2)

Yhden haastateltavan kanssa pääsin opettavaiselle matkalle hyötypelien maailmaan, kun kuuntelin hänen kerrontaansa arjen pelillistämisestä. Arkielämää on pelillistetty ja sitä kautta pelaaja on saanut lisää rutiineja arkeen pelin edetessä tasolta toiselle. Näin haastateltava 2 kertoo seuraavassa:

Et yks tosi hyvä työkalu, mitä mä oon käyttäny periaattees vuosia, palannut siihen takaisinkin pienen tauon jälkeen, ni on sellainen ku Habitica...Se on sekä nettisivusto että ainakin Androidille oleva aplikaatio, missä ideana on se, et sullon periaatteessa normaalielämään sellainen tehtävälista eli sulla on siellä niinku rutiineja, mitä sä voit tehdä, mitä sä haluat. Päivittäisii, se on oma listansa, mihin sä luot päivittäisii tekemisii. Jotka niinku säännöllisin väliajoin tulee tehtäväksi ja sit sellaisii kertaluontoisii. Ku sä teet näit tehtävii, sä saat niistä kokemuspisteitä siin palvelussa. Sä saat niistä kuunku kolikoita, sä saat niistä tasoja ja sit sä saat niistä erilaisii elukoita, joita sä voit kasvattaa, kehittää...sä voit osallistuu haasteisiin tai voit luoda itse haasteita. Sit siellä on oma yhteisönsä, missä sä voit niinku keskustella ihmisten kanssa...esimerkiksi sen avulla mä oon syöny terveellisemmin, sen avulla mä oon liikkunu enemmän, sen avulla mä oon saanu uusii rutiineja aikaiseksi. Et mulle se on toiminu tosi hyvin. (N2)

Monet haastateltavistani pitivät pelien grafiikkaa, musiikkia ja tarinoita loistavina keinoina uppoutua peliin. Joskus riittää vain se, että peli itsessään on vain niin hyvä, että sitä haluaa pelata. Erityistä syytä pelaamiseen ei tarvitse keksiä.

5.1 Osallisuus

Osallisuus yhteisöstä ja yhteenkuuluvuuden tunne ovat jokaisen perustarpeita. Tutkimuksessani digipelaamisen hyödyistä ja voimavaroista osallisuus nousi yhdeksi tärkeimmistä haastattelemini pelaajien mainitsemista hyödyistä.

Pelaajacommunityyn luuluminen, just se on ihan mitä tahansa online-peliä pelailee ja sitä pelailee jonku randomeittein kanssa, ni on sitten semmonen kuulumisen tunne, että hei mäki oon osa tätä näiden kanssa, vaikkei fyysisesti sillai tai kunnolla kuuluis mihinkään, mut just pelaajacommunityt on sillai hyviä. Netissä muutenki pystyy samaistuun ja puhuu ihmisten kanssa helposti. Se on semmoinen hyvä juttu. (N1)

Ja pelaaminen on avannu tavallaan ovia, oon ollu pelaamiseen liittyvissä asioissa mukana ja opiskellut aihetta. (N4)

Viidellä kahdeksasta vastaajasta olennaisia syitä pelaamiseen olivat peliyhteisöön kuuluminen ja kaverit. Tärkeää oli se, että voi ja pystyy verkostoitumaan, ja saamaan ystäviä, joita näkee myös kasvokkain erilaisissa kiltatapaamisissa tai muulla ajalla. Pelaaminen ei ole välttämättä vain kasvotonta viestintää verkossa. Samojen pelaajien kanssa tavataan vapaa-ajalla varta vasten järjestetyissä kiltatapaamista. Tällä tavoin syntyneet suhteet voivat tuottaa monenlaista hyötyä:

Ja sitten niin täällä kaupungissa pidettiin kiltamiitti ja sinne tuli muutamia tyyppejä. Käytiin juomassa baarissa ja vietettiin pitkä ilta, niin siellä jotkut henkilöt selitti, että on niinku paljo aikaa pelata ja ku on työttömänä, että ei oo oikein töitä ja tällai. Niin tosiaan mun kaveri X, jolla on X firmassa, niin se kirjaimellisesti tarjos yhdelle siellä töitä. (N1)

Tutkimukset ovat osoittaneet, että yhteisöllisyyteen liittyy nuoressa aikuisuudessa pari- ja ystävyys-suhteiden muodostamista sekä kipuilua oman paikan löytymisestä. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 58.) Kaksi kahdeksasta vastaajasta nosti esiin myös parisuhteen löytymisen. Heidän mukaansa on hyvinkin mahdollista, että pelimaailmasta voi löytyä kumppani, joka ymmärtää pelaamista ajanviettotapana tai jopa elämäntapana. Seuraavissa lainauksissa ilmenee, että jotkut ovat löytäneet parisuhteen pelaamisen kautta ja saaneet sitä myötä pelaamisesta yhteisen harrastuksen, ja toisilla taas parisuhde pelaamisen kautta kuuluu tulevaisuuden haaveisiin.

Ja sitten tietysti tiedän monta, jotka on saanu parisuhteen pelaamisen kautta, mutta itellä ei ole vielä natsannu siinä. (N1)

Nykyisellään se on sit sellaista esimerkiks, että mä pelaan puolison kanssa, et se on niinku meidän yhteinen harrastus. (N4)

5.2 Verkostot ja suhteet

Sosiaalisen pääoman keskeisistä komponenteista verkostot ja sitä kautta myös pelaajasuhteet olivat tutkimukseni tuloksissa keskeisessä roolissa. Vaikka kaikki tutkimukseeni osallistuneet pelasivat myös yksin, kaikki tutkittavani mainitsivat peliverkostot jollakin tasolla. Putnamin (1995, 65—75) määrittelemät sidoslajit kuten sitovat (*bonding*) eli perhemäiset sidokset ja yhdistävät (*bridging*) eli perheiden väliset sidokset sosiaalisena pääomana olivat tuloksena tässä tutkimuksessa. Seuraavassa esimerkki ajatuksesta perhemäisistä sidoksista:

Kyllä sit, kyllä koin olevani niinku samaa, yhtä heidän kanssaan siinä [pelissä]. Että kyllä siinä tulee niinku semmoinen perhemeininki kuiteski. Olihan siellä joitakin yksilöitä, joitten kanssa jako [elämää]... semmoisia sanotaanko isällisiä hahmoja, saatto olla parikymmentä vuotta vanhempia, jotka pelas. Että vanhimmat, joitten kanssa pelas, oli 55 -vuotias perheenäiti. Tai sitten kolminelikymppisiä isiä ja äitejä, jotka niinku pelas sitä harrastuspohjalta... Ne pelas sillo ja se oli niinku heidän harrastuksensa. Heillä oli elämänhallinta. Ei se peli vieny mennessään. (N8)

Myös muutaman haastateltavani kohdalla linkittävät (*linking*) sidokset toimivat. Heidän roolinsa niissä tosin oli puoliammattilainen, josta seuraavassa erään haastateltavani ajatuksia:

Enemmän se menee ehkä se hyöty sillee, että mä niinkun just tsemppailen noita työnhakujutuissa ja luen työhakemuksia ja annan vinkkejä johonki työhaastatteluihin ja kaikkee sellaista... (N4)

Digipelaajille verkossa pelaaminen on paljon ryhmässä toimimista ja mikin kautta kommunikointia. Pelaajat löytävät toisensa ja pitkiä lapsuudesta asti alkaneita ihmissuhteita pidetään yllä vielä aikuisuudessakin. He toimivat omassa sulkeumassaan, (vrt. Coleman, Zhou & Kaplanidou 2018, 491—493) koska luottamus on edennyt pitkälle pelaajien välillä. Mitä vahvemmat sidokset peliverkostossa on, sitä enemmän se tuottaa yksilölle sosiaalista pääomaa.

Ku miettii tota ku olin teini-ikäinen, niin otti tietokoneen mukaan mopolla ja lähti käymään kaverilla. Pelattiin samaa peliä...jollain tavalla sitten myös antaa ystäviä, mutta se on sitten kapea se kaveripiiri sinänsä ja kohtentuu hyvin paljon siihen pelimaailmaan sinänsä. Että sitte pyritään siinä ja puhutaan siitä...Se on ollut aikamoista tasapainoilua, koska itseni tietäen mä uppoisin mielelläni vaa sinne, mä menisin vaan sinne ja eläisin siellä. Mutta eihän se käy sinänsä niinku. (N8)

Digipeleissä on paljon yhteisöllistä niin kutsuttua kiltta- tai klanitoimintaa. Yksi haastateltavistani avasi minulle kiltatoimintaan pääsystä:

Kun siihen kilttaan laitettiin hakemus, niin siinähan tulee tiettyjä perustietoja: nimi ja sukupuoli ja onko perhesuhteet minkälaiset, onko yksin vai avioliitossa. Siinä [hakemuksessa] kerrotaan vähän minkälainen olet. Ja siinä oli ihan semmoinen, että sitten laitettiin, että ”minä olen tällainen ja harrastan näitä” Tietyllä tavalla vähän niin kuin työhakemuksen olisi laittanut. (N8)

Varhain muodostetut verkostot ovat osa sosiaalista pääomaa tutkimukseeni osallistuneille. Tutkimuksessani tuli esille, että haastateltavani ovat verkostoituneet pelaamisen kautta eri ihmisiin jo lapsuudessa tai kautta koko pelaajahistorian. Verkostot voivat olla pelissä muodostuneita tai ne voivat olla olemassa jo entuudestaan. Verkostot voivat olla paikallisella tasolla kavereiden kanssa muodostettuja tai ne voivat sisältää kansainvälisiä yhteyksiä.

Osa haastateltavista on pelannut kavereiden kanssa pitkään. Toisaalta jotkut kaverit vaihtuvat satunnaisiin tuttavuuksiin, koska kiinteää pelaajarinkiä ei välttämättä ole ollut tarjolla. Tällöin jää mahdollisuus pelata yksin.

Sosiaalisen kontakti – niin kyllähän se osaltaan tiä, kun löytää niitä samanmielisiä. Kun mieltii tota ku olin teini-ikäinen, nii otti tietokoneen mukaan mopolla ja lähti käymään kaverilla. Pelattiin samaa peliä...Jollain tavalla sitte myös antaa ystäviä, mut se on sitte kapea se kaveripiiri sinänsä ja kohdentuu hyvin paljon vaa siihen pelimaailmaan siinä. Että sitten pyöritään siinä ja puhutaan siitä. (N8)

Kaverit mitä on saanu pelaamisen kautta ja oon just tosi monen kanssa tavannu sitte oikeessa elämässä ja muuten viettäny aikaa, ihan pelaamisen kautta...kaverit on aina tavoitettavissa, jos on yksinäistä. Ja tosiaan on ihan niistä kaveriporukoista, mitä on saanu pelkästään pelin kautta, niin on kyllä saanu tosi hyviä sellaisia läheisiä kavereita, joiden kanssa on niinku pelien ulkopuolellakin ihan täysin. (N1)

Siinä tuli vähän semmoinen (tunne), että olemme vähän niinku perhettä. Siinä tulee vähän semmoinen sanotaanko 24/7 yhdessä pelin välityksellä ja siellä juttelet, niin siellähän tulee hyvin läheisiä ihmisuhteita sinänsä, vaikkei välttämättä fyysisesti koskaan päässy näkemään. (N8)

Että kun tuolla X kaupungissa toisaan siellä poikamiesboxissa ja siellä sitten toiset poikamiehet kävi kylässä. Duunarit siellä sitten...niin siitä sitten konsoleilla läiskittiin ja käytiin verkossa pelaamassa jotain Call od Dutyä ja mitä näit nyt oli. Se oli jotain – no on siitä yli 10 vuotta aikaa siitä jo että. Että silloin jo tavallaan ite sitten suolasin kavereita ja sitten pikkuhiljaa toinen toisensa jälkeen alko sit hommaamaan kans pelilaitteita itelleen ja siitä se tavallaan se yhteisö muodostu. Oltiin valmiiks niinku kaverieta siviilissä sitten ja siitä muodostu semmonen tavallaan pientä porukkaa sitten, minkä kaa sitten pelailtiin aika vahvasti. (N7)

Osallisuuden ja verkostoitumisen kautta haastateltavilleni on jopa muodostunut perheen kaltaisia sidoksia maailmanlaajuisesti eri kansallisuuksiin. Pelaajaverkostot saattavat muodostua saman maan kansalaisista, mutta moninpeleissä kansainvälisyyskin on tavallista. Yksittäisiä suhteita pelaajien kesken voi muodostua pelatessa yhdessä lyhyenkin ajan sisällä. Uudet pelaajat saatetaan arpoa, kun uusi peli-ilta alkaa.

Niin sehän oli multikansallinen, elikkä siinä oli monia eri kansallisuuksia. Oli miehiä ja naisia ja englanninkielihän oli se pääkieli, millä käytiin sitten...oli ainakin Englannista ja Tanskasta ja oiskohan ollut Saksastakin vielä. Että oli hyvin eri tyylisiä ihmisiä. Ja oli hyvin paljon sellaisia, jotka oli mielenterveysongelmaisia ja joilla ei ollut paljo muuta tekemistä, niin ne pelas. (N8)

Vähän riippuen pelistä, niin se on ihan semmoinen monikansallinen yhteisö, mikä siinä oli lähtökohtaisesti, mistä tulee niitä voimavaroja. Kun saa tavata eri kulttuurin ihmisiä ja sitten heidän kanssa jutella, niin siinähän tulee vähän niinku globaali kokonaisuus ... mutta sitte se, että sä pystyt olemaan jonkun tiäkkö välineen kautta siellä jonkun kiinalaisen ajatusmaailman lähteillä tai oli se mikä muu tahansa kansallinen ajattelutapa. Niin sä voit jakaa sitä, mitä sä oot suomalaisena, suomalaisia ajatuksia ja näin poispäin... Mulla oli muutama ruotsalainen, jotka oli siinä samassa killassa, niin oma käsitys ruotsalaisista ja ruotsalaisuudesta muuttu, koska sain olla tasapainoisten ja normaalien ruotsalaisten kanssa yhteistyössä. Tehdä yhdessä juttuja. Selkeä vaikutus omaan ajatusmaailmaan. Kun ruotsalaiset on homoja ja suomalaiset heteroja (!); niin kyllähän se muuttu, ku sait olla ruotsalaisen perheenisän kanssa pelaamassa. (N8)

Digitalisaation yleistyessä on tullut esille, kuinka välimatkat eivät enää ole niin merkityksellisiä. Pelimaailmassa on luonnollista, kuten edellä yksi haastateltavistani totesi, että omat ennakkokäsitykset ja mielipiteet kokevat mullistuksia. Kokemus ja totuus raivaavat ennakkoluuloilta tietä ja voi syntyä multikansallisia yhteyksiä, verkostoja ja syviäkin suhteita.

5.3 Luottamus

Luottamuksen käsitteeseen liittyvät läheisesti vuorovaikutuksen luominen ja ylläpito. Colemanin ja Granovetterin (Kovalainen 2005, 74—77; Ruuskanen 2001, 12, 28; Vesely 2008, 186—187) mukaan yksilön luottamus auttaa myös yhteisöä toimimaan. Mitä enemmän yksilöllä on kokemusta ja erilaisia ihmissuhteita, sitä enemmän hän kykenee luottamaan. Haastateltavani toivat esiin, että tietyssä pelissä voi vuorovaikutus pelaajien kesken jäädä vai keskusteluksi itse peliin liittyvistä asioista. Havaitsin sen, että näin voi olla hankala synnyttää syvempää luottamusta ja vuorovaikutus jää pinnalliseksi. Mitä pidempään samalla peliporukalla tai tietyn kaverin kanssa on pelattu, jaettua elämää ja historiaakin on takana useita kymmeniäkin vuosia. Tällöin peliä pelatessa voi jakaa arjen tapahtumat ja elämän käänteet juuri sille hyvälle, luotettavalle ystävälle, kuten seuraavissa esimerkeissä todetaan:

No on mulla yks kaveri tuolla, asuu tossa naapurikylällä, ni sen kaa me tosiaan iltaisin istutaan, saattaa se muutama tuntiki mennä. Ja sitte siinä tosiaan pelaillaan tommosta räiskintäpeliä...ja sitte siinä jauhetaan ihan kaikkee, perheellinen mies on seki, niin pennuista me jauhetaan ja kotioloista ja tottakai jauhetaan me kaikkee muutaki paskaa siitä pelistä ja tämmöstä. (N7)

Ne [muut pelaajat] oli hyvin avoimia, ne kerto ”mun elämä on tällaista. Minä kärsin tästä. Jos mua ei joskus näy, se johtuu siitä, että minä olen vaikka hoidossa tai lääkitys on vähän huono tai jotain”. Eli se oli hyvin sellainen - ne oli hyvin avoimia siinä [peli]piirissä. Että siinä niinku syntyi sellainen luottamuksellinen suhde kuitenkin, vaikka toista ei välttämättä koskaan päässy livenä näkemään...Siinä tuli myös, että pyritään kannustamaa elämässä eteenpäin. ”Hei että tässä mennään nyt tätä vaihetta ja ollaan yhdessä siinä” Että on siinä semmoinen niinku, minkälaista nyt voi olla ystävyysuhde. (N8)

5.4 Negatiivinen sosiaalinen pääoma ja sosiaalisen pääoman vaje

Yksin pelaavat eivät tutkimukseni perusteella ole kokeneet olevansa yksinäisempiä kuin ne pelaajat, jotka pelasivat yhdessä jonkun toisen kanssa joko onlineverkkopelejä tai yhdessä samassa tilassa omalla pelikonsolillaan. Heille se oli luonnollinen valinta ja yksin pelaamiseen oli syynsä. Ennen kaikkea pelaaja nautti pelistä, sen tarinoista ynnä muusta peliin liittyvästä, mikä rentoutti ja latasi

akkuja sekä teki sen hetkisestä elämästä stressittömämmän. Haastateltavani eivät siis kokeneet jäävänsä osattomiksi peliyhteisöstä. Siksi en tutkijana lukisi tätä tulosta sosiaalisen pääoman vajeeksi.

Tutkimukseni kuitenkin osoitti, että pelaaminen saattoi viedä ajoittain koko valveillaoloajan haastateltavillani. Eristäytyessään pelimaailmaan yksilö ajautui pois normaalista arjesta ja reaali maailman ihmissuhteista. Kahdella kahdeksasta haastateltavasta oli ollut pelihistoriansa aikana kausia, jolloin heillä esiintyi tällaista, kuten seuraavista lainauksista voidaan todeta:

Niin sitten mulla oli semmoinen periodi, missä koulussa ei käyny, jos ei ollut paikallaolopakkoa ja sitte jätin pakollisimpiakin tunteja menemättä. Niin se oli semmone - oli helppo eristäytyä kotiin, kun tota sulla oli koko ajan jotain tekemistä siinä koneella, ni sitten sä et käyny missään mutta ku syömässä ja toit senkin omaan huoneeseen, ja kaupassa, ku oli nälkä. Siihen on aika helppo eristäytyä sitte. (N1)

No kyllähän se välillä vei vähän sosiaalisia kontakteja vähemmäksi (live-elämässä). Että kyllähän siitä semmoinen vaikutus tulee, kun helposti jää kiinni siihen peliin ja sitten semmoinen fyysinen sosiaalinen kontakti vähentyy. Ja tulee ehkä vielä hankalaksikin, koska kaikki on siellä; kaikki ajatus on siellä pelissä. Niin sitten voi olla vähän haasteellinenki olla ihmisten kanssa. Että on ollut semmoista tässä pelihistorian aikana. (N8)

Tällainen eristäytyminen taas on mielestäni merkki sosiaalisen pääoman vajeesta, koska muu verkosto ja reaali maailman suhteet jäävät puuttumaan tai niitä on vain vähän. Tosin näillä molemmilla haastateltavillani tämä ajanjakso heidän elämässään on historiaa eivätkä he ajattele sen tuoneen heille pysyviä sosiaalisia ongelmia.

Että se oli, sanotaanko, ainakin omassa elämässä hetkellinen, niinku korvike sille sosiaaliselle kontaktille [oikeassa elämässä]. Koska oma elämäntilanne oli semmoinen. Silloin sen sai ja sitä haki vielä sitä [pelien] kautta, koska se oli turvallinen tapa lähteä hakemaan elämää. (N8)

Haastatteluissa tuli esiin termi ”toksisuus”. Ajattelen, että se lähentelee negatiivista sosiaalista pääomaa eli pelaaminen saa pelaajat tuottamaan ”myrkyllisiä ajatuksia” toisiaan kohtaan. Pelien toksisuus pelaajien kesken vaikuttaa olevan melko yleistä. Monesti epäonnistuminen ja huonosti kulkeva peli turhauttaa ja aiheuttaa tunteen purkautumisia.

Ja siin on tosi semmoinen toksinen community, hirveästi syytetään aina toisia, jos pelaa huonosti...siel on NIIN semmoista syväraivoo ja ikinä ei johdu ittestä, aina se on jonku toisen syy. (N1)

Se on tietysti aika kasvotonta, niin ei siinä oo ite kyllä oikein osannut ottaa vakavasti [vihapuhe/kiusaaminen]. Sitten ku ne on yleensä – se on just jännä seki, et ku K-18 pelejä pelaa siellä niinku varmaan kuusvuotiaat, ni tämmöset voi siellä välillä ruveta vinkumaan. On todettu siihen, että ”älkää kitiskö” ei siitä mitää traumoja oo jääny, ettei se ny niin pahaksi ole koskaan menny. (N7)

Näin pelien ja verkostojen kautta kerätty sosiaalinen pääoma ei enää olekaan resurssi vaan aiheuttaa ristiriitoja, turhautumista, vihaa ja jopa pelkoakin. Tällaisissa tilanteissa pelaaminen ei tuota enää mielihyvää. Tähän on havahduttu valtakunnallisestikin. Non-toxic —syrjimätön pelikulttuurihanke puuttuu nuoria pelaajia kohtaavien kasvattajien osaamisen digitaalisen pelikulttuurin vahvistamisessa. Hanke haluaa ehkäistä vihapuhetta ja syrjintää sekä luoda turvallisempaa pelikulttuuria kunnallisten nuorisotyön kumppaneiden kanssa. Kolme muuta tavoitetta hankkeelle kohdistuu e-urheilukulttuuriin, tutkimustiedon lisäämiseen alalta ja kansainvälisten suhteiden käynnistämiseen. (Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke 2020.)

Vaikka sosiaalisen pääoman vajetta ja negatiivista sosiaalista pääomaa esiintyi tutkimuksessani, pääasiallisesti tutkimukseni osoittaa, että digipelaaminen on resurssi ja voimavara pelaajilleen. Ihmeteltävää onkin digipelaamisen saama leima, jota tulen pohtimaan seuraavissa luvuissa.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimustehtävänäni tässä pro gradu -tutkimuksessa oli selvittää, millaisena digipelaaminen näyttäytyy sosiaalisen pääoman näkökulmasta. Tarkasti esitettynä tutkimuskysymykseni olivat seuraavat:

Millaisia hyötyjä ja voimavaroja digipelaaminen tuottaa pelaajalle?

Millaista sosiaalista pääoman vajetta tai negatiivista sosiaalista pääomaa pelaajilla ilmenee?

Tutkimuksessani olen koonnut vastaajien kertomat hyödyt ja voimavarat sekä haitat taulukkoon 2 (ks. liite 4). Aineiston perusteella voimavarat ja hyödyt olivat konkreettisia kuten parisuhteen syntyminen, keksinnöt, erityyppiset taidot, osaamiset ja asiatiedot. Taidot liittyvät niin käden ja silmän yhteistoimintaan kuin johtamiseen tai ongelmanratkaisukyvyyn paranemiseen. Osaamiset ja asiatiedot pelaajille kertyivät kaupallisten taitojen oppimisesta ja historian osaamisesta. Sosiaaliseen pääomaan liittyviä hyötyjä ja voimavaroja olivat ystävyysuhteet ja yhteisöllisyys sekä luottamuksesta rakentuva vuorovaikutus.

Toinen tutkimuskysymykseni sosiaalisen pääoman vajeesta ja negatiivisuudesta oli varsin haastava jo sen teorisoinnista. Oli vaikea hahmottaa sosiaalisen pääoman vajeita ja erottaa se negatiivisesta sosiaalisesta pääomasta. Näitä molempia kuitenkin ilmeni tutkimukseen osallistuvilla pelaajilla vaihtelevasti. Sosiaalisen pääoman vajeeseen kuului melko yleinen kielteinen puhe eli toksinen ilmapiiri pelaajien kesken. Negatiivista sosiaalista pääomaa edusti taas se, että pelaaja saattoi jättää pelaamaan vain tietyn yhden pelaajaryhmän kanssa jääden ulos muista kontakteista.

Sosiaalinen pääoma käsitteenä on hyvinkin monipuolinen, ja se soveltuu hyvin digipelaamisen hyötyjen ja voimavarojen tarkasteluun. Itsessään digipelaaminen on rakenteellisesti verkostomaista ja monisuhteista. Digipelaamisen verkostot ovat omiaan tuomaan tutkimustuloksia myös sosiaalisen pääoman vajeesta ja negatiivisesta sosiaalisesta pääomasta. Keräsin laadullisen aineiston, jonka tuloksista käy hyvin ilmi pelaamisesta saadut laajat hyödyt. Analyysin kautta tulee esille myös ns. piilossa oleva sosiaalinen pääoma. Yhdistämällä tutkittavien taustat heidän omiin kertomuksiinsa ja vertailemalla näitä keskenään saadaan esille tuloksia, jotka ovat sosiaalista pääomaa.

Putnamin (1995, 65–78) teorian pääelementit ovat luottamus, vuorovaikutus ja sidokset. Sidokset taas jakautuivat homogeenisiin eli sitoviin (*bonding*), heterogeenisiin eli yhdistäviin (*bridging*) ja linkittäviin (*linking*) verkostoihin. Tutkimuksessani ilmeni paljon homogeenisen verkoston omaista suhtautumista omaan pelaajaverkostoon. Tutkittavani mielsivät pelikaverinsa ja verkoston korvaavaksi perheeksi. Kiltatoiminta ja moninpelit toisia pelaajaryhmiä vastaan, ovat esimerkki heterogeenisista sidoksista virtuaalimaailmassa. Linkittyvää verkostoa ei juuri omassa tutkimuksessani löytynyt, mutta on otettava huomioon, että noin puolet tutkittavistani ovat aktiiveja järjestöammattilaisia ja vertaisia. Tästä syystä voisin ajatella myös linkittyvän verkoston olevan täysin mahdollinen toimintamuoto virtuaalimaailmassa.

Burtin (1992) ja Linin (1999) määritelmä yksityisestä sosiaalisesta pääomasta hyötynä ja voimavarana toteutuu tutkimuksessani. Pelaajat verkostoituvat ja hyödyntävät suhteita verkostossa. Hyötyjä näkyi pelaajilla paljon kognitiivisina tai sosiaalisina taitoina ja hyötyinä. Oli selvää, että pelaamisesta tuli hyvä olo ja pelaajat olivat hyvinvoivia. Bourdieumin (Ruuskanen 2001, 21–26) pääoman tarkastelun näkökulma suhdeverkoston ominaisuuksista toteutuu niin ikään. Pelaajat ovat tiivis verkosto ja pelimaailmassa heillä on myös aina moninpeleissä johtaja, joka antaa käskyjä, ohjeita ja johtaa pelin kulkua. Hyvin hioutuneessa pelaajakillassa ryhmädynamiikka toimii.

Osallisuus ja ajoittainen osattomuuskin tulivat todennetuksi tutkimuksessani. Oli selvää, että tutkittavillani oli aineellisia resursseja, toimijuutta omassa elämässä sekä pelin kautta sosiaalisia syntyneitä suhteita. Tietysti heillä oli suhteita myös reaalielämässä. Vetäytymistä pois reaalielämästä oli ajoittain kokenut kaksi kahdeksasta tutkittavastani pelaajahistoriansa aikana. Toisaalta voimaannuttava kehä sosiaalisen tuen ja osallisuuden välillä oli yksi selkeä tutkimustulos (vrt. Korkiamäki 2013). Yksi hyödyistä on tunne ryhmään kuulumisesta. Pelaajan ei tarvitse tuntea yksinäisyyttä, sillä kaverit ovat aina saatavilla online-yhteyden päässä.

Tässä tutkimuksessa tuli esiin myös Vilkkumaan (1998, 225–228) toteamus, että digipelit mahdollistavat kentän, jossa yhteisö tuottaa yksilölle elämää ja merkitystä. Kaikille haastatteluuni osallistuneille virtuaalimaailma oli elämys ja pelaaminen voimauttava kokemus. Sosiaalista taitavuutta sai ja pystyi kehittämään edelleen eri pelilajeissa. Osalle haastateltavistani oli sosiaalinen vuorovaikutus yksi tärkeimmistä pelaamismotivaation lähteistä, kuten Kuuluvainen ja Mustonen (2017, 25–28) myös toteavat.

Koska itselläni ei ole kokemusta digipelaamisesta, olin alussa epäileväinen sen suhteen, voiko digipelaamisen kautta ja sen sisällä syntyä luottamusta. Tutkimukseni osoitti, että digipelaaminen oli sekä jatkumoa reaali maailman suhteista että uusi kanava löytää syvällisiä suhteita muihin pelaajiin. Tutkimukseni alussa en tarkastellut ajan suhdetta syntyviin verkostoihin. Oli yllättävää, että ajalla oli tuloksissa oma osuutensa. Tutkittavani eivät enää olleet nuoria ja siten virtuaalimaailman suhteissa oli jo pitkän aikavälin sitoumuksia. Avoin ilmapiiri peliverkossa oli avainasemassa siinä, että pelaajat luottivat toisiinsa ja kertoivat elämästään toisilleen. Toiselle pelaajalle jäi kuuntelijan rooli ja toiset taas olivat aktiivisemmassa roolissa, mikäli tunsivat jo ennestään apua tarvitsevan pelaajan.

Huomion arvoista, tässä tutkimuksessa esiin nousseena seikkana on, että digipelaamisen verkostot, myös kansainväliset ja eri kulttuureista muodostuneet, voivat tarjota pienellä paikkakunnalla asuvalle valtavat mahdollisuudet oppia, kehittää itseään ja saada ihmissuhteita, joista nauttia ja joita muistella vielä vanhanakin. Digipelaajaverkostoissa tapahtumien keskiössä ovat pelit ja pelaaminen. Verkosto saattaa pelistä riippuen vaihtua tai jotkut voivat pelata vuosikausia samalla peliporukalla. Tutussa porukassa voidaan olla rennosti vuorovaikutuksessa sekä antaa palautetta pelaamisesta. Voidaan siis ajatella, että pelaajat toimivat omassa sulkeumassaan (vrt. Ruuskanen 2001, 17), jossa luottamus on edennyt pitkälle pelaajien välillä. Vastavuoroisuuden periaate toimii osittain pelaajien kesken. Yleisesti on totuttu ajattelemaan, että veloitteen suorittamisesta saa vastapalveluksen, mutta

digipelaajaverkostossa tällaista vaihdantaa ei juurikaan tapahdu. Tämä riippuu siitä roolista ja avoimuuden asteesta, jolle pelaaja asettuu kussakin pelissä.

Aiempien tutkimusten mukaan on todettu, että jos yksilö tekee enemmän vapaaehtoistyötä ja on aktiivinen kansalais- ja järjestötoiminnassa, hän myös toimii luottavammin (Kovalainen 2005, 74–77; Ruuskanen 2001, 12, 28; Vesely 2008, 186–187). Aineistossani tämä tuli esiin vasta, kun tarkastelin haastateltavieni taustoja. Puolet haastateltavistani toimii järjestöaktiiveina ja vertaisohjaajina. Johtopäätöksenä voisin todeta, että heille sosiaalista pääomaa karttuu siten pelaamisen kautta enemmän. Lim ja Baban (2016) toteamus siitä, että digipeleissä on prososiaalista käyttäytymistä, tulee esiin myös haastateltavieni taustatietojen kautta. Prososiaalista käytöstä oli muun muassa auttaminen, jakaminen, lahjoittaminen, yhteistyö ja vapaaehtoistyö. Näistä esiintyi puolella haastatteluun osallistuvista. Yhteistyö ja asiatietojen jakaminen oli erittäin helppoa ja mutkatonta.

Itseohjautuvuusteoria oli yksi digipelaamistutkimusten näkökulmista (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 28). Tässä pro gradu -tutkielmassa tuli esiin, että nykyään kaikilla tutkittavillani oli vahva omaehtoisuuteen perustuva ajatus pelaamisesta. He itse määrsivät toiminnalleen fokuksen, eikä toiminta ohjannut heitä. Heillä oli kokemus omista taidoistaan ja siitä että he hallitsevat hyvin pelaamista myös ajallisesti. Peliyhteisöissä he saivat tukea ja kannustusta ja vastusta pelien läpi pelaamisessa. Näin ollen kaikki ihmisen kolmesta psykologisista tarpeista toteutuvat tutkittavieni digipelimaailmoissa.

Negatiivinen sosiaalinen pääoma ja leimautuminen digipelaamisen ympärillä on vain osittain totta. Jos verkostot saavat yksilön tekemään jotain luvatonta, jota edellytetään ryhmässä oloon sitoutumisessa, on se negatiivista sosiaalista pääomaa (Kumpula 2012, 50–54; Korkiamäki 2013, 169; Perry ym. 2018, 205–207.) Tuloksissa mainittu toksinen peli-ilmapiiiri voisi olla juurikin tätä. Yksilöt ajautuvat puhumaan pahaa ja osoittamaan vihaa toisia kohtaan, jotta peli etenisi toivotulla tavalla. Eräs haastateltavani pohti ääneen, että omalla esimerkillään ja asenteella voi vaikuttaa kuitenkin pelin ilmapiiiriin. Haastateltavani kertoivat, että pelien toksisuuden tähden ja siitä syystä osa pelaajista on lopettanut tiettyjen pelien pelaamisen tai ainakin vähentänyt niiden pelaamista. Tämä on myöskin negatiivista sosiaalista pääomaa. Tutkimukseni siis osoittaa, että pelaamisen haitat ovat yhteydessä välillisesti, ellei suoraan, sosiaalisen pääoman käsitteeseen. Pelaaminen ei siis ole

yksiseitteisesti negatiivista, kuten yhteiskunnallinen keskustelu antaa ymmärtää, mutta pelaamisen tuottama sosiaalinen pääomakaan ei ole yksiselitteisesti positiivista.

Eräs havainto, joka nousi esiin tutkimuksessa, oli pelien moraalisuus. Peleissä on usein asetelma hyvät vastaan pahat. Pelaajana voit valita kumman roolin otat hahmollesi ja millä puolella taistelet kulloinkin. Yksi haastateltavistani kertoi, että on todella vapauttavaa pelata aivan erilaisella hahmolla kuin yleensä olisi valinnut. On merkittävää erotella reaali maailman ja virtuaali maailman hahmot ja koettaa aivan jotain uutta. Peleistä voi myös valita haluaako pelata yhteistyössä ryhmässä vai ryhmänä toisia vastaan. Oma rooli voi siten vaihdella monella tapaa. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 38.)

Eräs havainto peleistä oli pelien terapeuttisuus. Pelejä pelatessa voi käsitellä traumoja ja menneisyyttä monella tapaa kuten kaksi kahdeksasta haastateltavastani olivat tehneet. Keskustelut pelikavereiden kanssa auttavat avautumaan syvällisille keskusteluille tai pelkästään tiettyjen pelien pelaaminen voi herättää tietyn prosessin ja tutkimusmatkan omaan sisimpään. Yhtymäkohtia peleistä muodostuu niin omaan elämäns historiaan kuin omiin tunteisiin. Pelien avulla opitaan säätelemään omia tunteita ja niiden reaktiota, kun yksi haastateltavista totesi.

Pelitutkimukset ovat osoittaneet pelaajien koostuvan enemmän miespuolisista kuin naispuolisista pelaajista (Kuuluvainen & Mustonen 2017). Tämä tuli esiin myös minun tutkimuksessani. Naispelaaja saattaa törmätä pelissä siihen, että miespelaajat eivät ota välttämättä häntä pelaajana tosissaan. Naiset saavat osakseen negatiivista palautetta pelaamisestaan, jopa vihaa ja vähättelyä taidoista. Jos pelissä miespelaaja häviää naispelaajalle, eivät kaikki pysty hyväksymään sitä terveellä tavalla. Monesti anonyymiys on naisten valttikortti ja suoja pelimaailmassa.

Tutkimukseeni osallistui aikuisia, joilla osalla oli jo omia lapsia. Näissä haastatteluissa tuli esiin ajatus, aikovatko he siirtää peliharrastuksensa myös jälkikasvulleen. Periaatteessa vastauksia ja mielipiteitä oli kahdenlaisia. Toinen vastaus oli ”ilman muuta” ja toinen ”jos se innostuu, mutta ehkä mieluummin ohjaan johonkin luovaan harrastukseen esimerkiksi musiikin pariin”. Hienoa peleissä on se, että niitä voi ja pystyy pelaamaan eri-ikäiset yhdessä. Sukupolvelta toiselle voi polveutua intohimo pelaamista kohtaan. Ajatus pelaamisesta harrastuksena tulisi saada voida olla yleisempi asenne kuin se, että pelit ovat vain ongelmien aiheuttajia.

Yksi haastateltavistani halusi suositella nuorille pelaamista yhtenä monista uravaihtoehtoista, jos mikään muu kuin pelaaminen ei kiinnosta. Suomessa on mahdollista yhdistää pelaaminen tradenomi, datanomi tai merkonomi opintoihin eri oppilaitoksissa. Tätä mielestäni liian vähän peruskoulun oppilaanohjauksessa tai koulusosiaalityössä on hyödynnetty. Seuraavassa luvussa tulenkin pohtimaan miten digipelaamista voisi hyödyntää enemmän sosiaalityössä ja -ohjauksessa.

7 DIGIPELAAMINEN TULEVAISUUDEN SOSIAALITYÖSSÄ

Yhteiskunnassamme käytetään rahaa syrjäytymisen ehkäisyyn tai voisiko sanoa mieluummin korjaavaan työhön miljoonia, ellei miljardeja. Tarkkaa rahamäärää on vaikea arvioida, sillä laskentatavat ovat erilaiset eri avustusvarojen lähteillä. (Valtiontalouden tarkastusvirasto 2007, 113—133). Ongelmana kuitenkin on se, että emme tavoita syrjäytyneitä ihmisiä. Syrjäytyneiden tavoittamiseen ei ole tarpeeksi välineitä, menetelmiä ja resursseja. Jalkautuvat työmuodot eli jalkautuva etsivä työ, jalkautuva poliisin työ ja jalkautuva sosiaalityö voisivat laajentaa työmuotoja enemmän myös virtuaalimaailmaan. Pelaamista ei tulisikaan enää pitää vain haittojen aiheuttajana. On aika ajatella laajemmin ja eri tavalla mahdollisuuksien kautta.

Kansainvälisten ja kotimaisten tutkimusten valossa digipelaaminen on yleistetty jopa kansanterveydelliseksi ongelmaksi. Nuorten miesten keskuudessa se on marginaalisesti yhdistetty vahvasti syrjäytymiseen. (Kuuluvainen & Mustonen 2017, 38—42.) Digipelaajalla tulee olla motivaatio pelata, mutta hänen täytyy myös osata asettaa rajat pelaamiselle. Jos taloudelliset ja terveydelliset haasteet ovat suuremmat kuin vaikkapa sosiaaliset suhteet, puhutaan jo digipeliongelmosta (Perry, Drahen, Kearney, Krigistein, Nacke, Sifa, Wallner & Johnson 2018. 208.) Yhteiskunnassamme vallalla oleva ajatus paljon pelaavista saattaa antaa heille ikävän leiman. Tällöin leimautuneet pyrkivät kohti verkostoja ja ryhmiä, jotka voisivat normalisoida heidän poikkeavan toimintansa. Tutkimuksestani ja teoriasta löytyvät yhtymäkohdat ovat vahvistaneet ajatusta siitä, että yksilöt kaipaavat yhteenkuuluvuuden tunnetta ja sitä, että löytävät samanhenkisiä ja samanmielisiä rinnalleen jakamaan elämäänsä. Ryhmässä saa olla oma itsensä ja ryhmä tukee ja vahvistaa yksilön identiteettiä ja itsetuntoa (Kuuluvainen & Mustonen 38-39.)

Olen Salmonsin (2015) kanssa samaa mieltä siitä, että tähän mennessä ei ole juurikaan tutkittu ja selvitetty virtuaalimaailman yhteiskuntien hyötyjä syrjäytyneille ihmisille. Tänä yhä digitalisoituvana aikana tarvitaan lisätutkimusta virtuaalimaailmoista ja niiden kehitysmahdollisuuksista syrjäytyneiden ihmisten tukemiseksi. On tutkittava millaisina maailmat näyttäytyvät identiteetin purkamisen ja jälleenrakentamisen tai niistä saatujen positiivisten kokemusten välivaikuttajina tosielämään. Onko siis se mitä koetaan reaali maailmassa yhtäpitävää virtuaalimaailmana, vai voivatko jopa yksin virtuaalimaailman kokemukset olla voimaannuttavia? Salmonsin tarkoituksena on tutkia tulevaisuudessa syrjäytyneiden ihmisten kokemuksia virtuaalimaailmoissa ja niiden vaikutuksia heidän reaali maailmaansa. (Salmons 2015, 110—111.) Pidän tätä varteenotettavana tutkimuskenttänä.

Lisäksi ajattelen, että koulusosiaalityössä ja aikuissosiaalityössä, on liian vähän menetelmiä ja tietoa digipelaamisen hyödyistä ja voimavaroista. Osa syy on kielteinen näkökulma ja ongelmalähtöinen lähestymistapa digipelaamiseen. Kehittämistä voisi ajatella tehtävän yhteisötason työskentelyn alueella. Agendana voisi olla kokemusasiantuntijoiden tiedon saaminen kouluihin, sosiaalityön yhteisöihin ja verkostoyhteistyöhön. Kokemusasiantuntijoilla on olemassa se tuorein tieto digipelaamisesta sekä sen hyödyistä ja riskeistä. Sosiaalityössä tätä mahdollisuutta käytetään nykyisellään liian vähän, jos olleenkaan.

Tässä ja muissa tutkimuksissa on todettu, että digipelaaminen tuottaa voimavaroja pelaajille. On myös todettu, että virtuaalimaailma ja reaali maailma eivät pelaajilla välttämättä kohtaa. Peliä pelatessa pelihahmojen ominaisuudet ovat usein sellaisia, joita yksilö haluaisi reaali maailmassa, mutta, jotka häneltä siellä puuttuvat. Tässä kohtaa on tärkeää kuulla pelaajia ja tarkastella yhdessä heidän kanssaan pelihahmoja ja niiden luonnetta. On ensi arvoisen tärkeää aikuis- ja koulusosiaalityöntekijöinä pysähtyä miettimään, mitä tietoa pelimaailman hahmoista saadaan, jotta pystytään auttamaan yksilöä saamaan reaali maailman haasteet ja esteet kaadettua. Mitä enemmän ymmärretään, miksi pelaaja on valinnut virtuaalimaailman hahmolleen tiettyjä ominaisuuksia, voidaan saada myös vinkkejä auttaa häntä elävässä elämässä. Työntekijänä on oltava kiinnostusta pelimaailmaa kohtaan, jos ja kun sieltä voi saada ratkaisevan vihjeen auttaa yksilöä elämässä eteenpäin. Pelillisyyden itsessään voi auttaa yksilöä etäännyttämään omasta elämästään tarkastelemaan tilannetta etäämmältä. Työntekijänä on tärkeä kuulla ja ymmärtää pelaajien kokemusta pelaamisesta.

Sosiaalityön käytännöissä voitaisiin hyödyntää digipelaamisen 'ideologiaa' mielestäni nykyistä enemmän niin yksilö-, ryhmä- ja yhteisötyöskentelyssä. Habitica -hyötypelien tapaisia arkea

pelillistäviä toimintoja on kokeiltava rohkeasti vaikkapa koulusosiaalityössä tai aikuissosiaalityön sosiaalisen kuntoutuksen ryhmissä. Ryhmän tuoma tuki, ja painekin, saavat aikaan varmasti peliin sitoutumista ja innostumista. Sitä kautta arjen uudet rutiinit saadaan hauskalla ja rennolla tavalla osaksi yksilön uutta elämää. Tämä voi olla jopa tie elämäntaparemontteihin tai elämästä ryhtiliikkeen saamiseen. Ryhmien kokoaminen yhteisen peliharrastuksen äärelle voi merkitä uusia sosiaalisia kontakteja yksilöille.

Peleistä puhuminen ja pelivideoiden katsominen yhdistää. Työntekijöiden ei enää tarvitse ihmetellä vierasta pelimaailmaa. Linkittyvien verkostojen suhteet, missä sosiaalityön ammattilaiset ja pelaajat muodostavat verkostot, voivat toimiessaan olla äärettömän hedelmällistä ja tuoda työntekijälle uutta tietoa asiakkaasta ja antaa kuvan inhimillisestä ja aidosta työntekijästä asiakkaalle. Tällöin asiakkaalle ja työntekijällä tulee tasavertaisempi kohtaamisen kokemus.

LÄHTEET

- Burt, Ronald S. (1992) Structural holes. The social structure of competition. Harvard. Cambridge (Mass.)
- Chatfield, Tom (2011) Hupi Oy – Miten pelaaminen mullisti viihdeteollisuuden. Jyväskylä: WSOY.
- Ellonen, Noora (2008) Kasvuyhteisö nuoren turvana. Akateeminen väitöskirja. Tampere.
- Granic, Isabela & Lobel, Adam & Engels, Rutger C. M. (2014) The benefits of playing video games The American psychologist. 69 (1). 66-78.
- Haasio, Aki (2018) Hikikomorit. Avain Kirjastopalvelu. Vantaa.
- Haasio, Aki & Zechner, Minna (2014) Identiteettipuhetta hikikomero -keskustelufoorumilla. Teoksessa: Mika Gissler, Marjatta Kekkonen, Päivi Känkänen, Päivi Muranen & Matilda Wrede-Jäntti (2014) Nuoruus toisin sanoen. Nuorten elinolot -vuosikirja 2014. Tampere: THL.
- Hakasalo, Elina (2015) Sisällä ja ulkopuolella. Tutkimus koulutuksen ja työelämän ulkopuolella olevien nuorten yhteiskuntaosallisuudesta. Pro gradu. Tampere.
- Ilmonen, Kaj (toim.) (2000) Sosiaalinen pääoma ja luottamus. Jyväskylä. SoPhi.
- Kaarakainen, Meri-Tuuli & Saikkonen, Loretta (2019) Pelaaminen ja sosiaalisuuden ympärille muodostuvat kolmannet tilat - nuorten teknologian käyttötavat ja vapaa-ajan harrasteet. Nuorisotutkimus 1 / 2019. Nuorisotutkimusverkosto. Helsinki. 20-37.
- Kananoja, Sirpa (2013) Nuorten sosiaalinen toimintakyky. Väitöskirja. Jyväskylä.
- Keatley, David & Parke, Adrian & Townsend, Ellen & Markham, Claire & Clarke, David (2019) A Behaviour sequence analysis of young people and gambling-related harm. Journal of Gambling Issues, 43. Iso-Britannia.
- Kinnunen, Jani & Lilja Pekka & Mäyrä, Frans (2018) Pelaajabarometri 2018 -monimotoistuva mobiilipelaaminen. Tampere.
- Kovalainen, Anne (2005) Social Capital, Trust and Dependency. Teoksesta: Koniordos, Sokratis M (2005) Networks, Trust and Social Capital. Theoretical and Empirical Investigations from Europe.
- Krook, Päivi (2019) Palvelun käyttäjien käsityksiä kehittäjäasiakasryhmistä ja siihen osallistumisesta. Ammatillinen lisensiaattitutkimus. Tampere.
- Kumpula, Maarit (2012) Nuorten sosiaalisen pääoman muotoutuminen kaverisuhteissa. Pro gradu - tutkielma. Rovaniemi.
- Kuuluvainen, Soili & Mustonen, Terhi (2017) Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus - Katsaus pelaamisen eri ulottuvuuksiin. Sosped. Helsinki.

Korkiamäki, Riikka. (2013) Kaveria ei jätetä! Sosiaalinen pääoma nuorten vertaissuhteissa. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura julkaisu 137. Suomen Yliopistopainos. -Juvenes. Tampere.

Lewandowski, Joseph D. & Znoj, Milan (2008) Trust and Transitions: Social Capital in a Changing World.

<http://web.b.ebscohost.com.libproxy.tuni.fi/ehost/ebookviewer/ebook/ZTAwMHh3d19fNTM5OTE3X19BTg?sid=0bd3fa1f-d644-41d9-9725-a718a9cf4f82@pdc-v-sessmgr03&vid=0&format=EB&rid=1>

Lim, Ji Soo & Baba, Akira (2016) Content Analysis of Digital Games from Cultivation Theory Perspective. Tokio.

Lin, Nan (1999) Building a network theory of social capital. Connections. 22 (1): 28-51.

Matikainen, Janne (2008) Sosiaalinen media -millaista sosiaalisuutta? Tiedontutkimuskeskus (31:4). 24-41. <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/63013>

Merriam, Sharan B. & Tisdell, Elizabeth J. (2015) Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation, John Wiley & Sons, Incorporated. ProQuest eBook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/tampere/detail.action?docID=2089475>. 115-117.

Mobiilisti -hanke 2011-2014. <https://sites.google.com/site/mobiilillaluonnollisesti/linkit> Viitattu 13.10.2020

Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke (2020) <http://score.munstadi.fi/non-toxic-syrjimatton-pelikulttuuri/> Viitattu 13.10.2020.

Pelaajabarometri (2018) <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/104293/978-952-03-0870-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Viitattu 14.10.2020.

Pelitutkimus (2020) <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2019/sigrid-secrets-pelillistetyn-taiteen-ja-taiteellistetun-pelaamisen-mahdollisuudet-alykaupungin-tilassa> Viitattu 13.10.2020.

Perry, Ryan & Drachen, Anders & Kearney, Allison & Kriglstein, Simone & Nacke, Lennart E. & Sifa, Rafet & Wallner, Guenter & Johnson, Daniel (2018) Online-only friends, real-life friends or strangers? Differential associations with passion and social capital in video game play. 202-210.

Putnam, Robert D. (1995) Bowling Alone: America's Declining Social Capital. Journal of Democracy. 65-78. <http://archive.realtor.org/sites/default/files/BowlingAlone.pdf>

Raivio, Helka (toim.) (2018) Enemmän sosiaalista toimintakykyä, lisää osallisuutta! Sosiaalisen kuntoutuksen kehittämishankkeen (SOSKU) 2015 – 2018 loppuraportti. Terveystieteiden tutkimuskeskus. Juvenes. Tampere.

Rantala, Varpu & Sulkunen, Pekka (2010) Is pathological gambling just a big problem or also an addiction? UK. <http://web.b.ebscohost.com.libproxy.tuni.fi/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=ea296066-f791-4d53-9624-596588a4f78e%40sessionmgr101>

Ruuskanen, Petri (2001) Sosiaalinen pääoma -käsitteet, suuntaukset ja mekanismit. Valtion taloudellinen tutkimuskeskus. Helsinki.

Ruuskanen, Petri (2020a) <http://kans.jyu.fi/sanasto/sanat-kansio/sosiaalinen-paaoma> Viitattu 1.10.2020.

Romakkaniemi Marjo & Lindh Jari & Laitinen Marjo (2018) Nuorten aikuisten osallisuus ja sosiaalinen kuntoutus Lapissa. Helsinki.

Saastamoinen, Mikko (2007) Ryhmätutkimuksen suuntia sosiaalitutkimuksessa. Teoksessa Kuusela, Pekka (toim.) (2007) Sosiaalipsykologia -yksilöstä yhteiskuntaan. UNIpress. Suomi. 67-109.

Salmons, Janet (2015) Desinging and Conducting Research with Online Interviews. In: Cases in Online Interviews Research. Sage Publications.

Smylie, Lisa (2015) The Nature and Development of Young People's Social Capital: Transitions, co-presence, shared interests and emotional connections. International Journal of Child, Youth and Family Studies 6(1): 134–149

Spanellis, Agnessa & Dörfler, Viktor & MacBryde, Jillian (2020) Investigating the potential for using gamification to empower knowledge workers. Elsevier. 1-13.

THL (2020) Pelillisyys. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa> Viitattu 1.10.2020.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2018) Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Tammi. Helsinki.

Valtiontalouden tarkastusvirasto (2007) Toiminnantarkastuskertomus dnro6/54/06 19.6.2207. <https://www.vtv.fi/app/uploads/2018/07/03142740/nuorten-syrjaytymisen-ehkaisy-146-2007.pdf> Viitattu 24.10.2020.

Vesely, Arnost (2008) Where Does Social Capital Come from? Teoksesta: Lewandowski, Joseph D. & Znoj, Milan (2008) Trust and Transitions: Social Capital in a Changing World. <http://web.b.ebscohost.com.libproxy.tuni.fi/ehost/ebookviewer/ebook/ZTAwMHh3d19fNTM5OTE3X19BTg2?sid=0bd3fa1f-d644-41d9-9725-a718a9cf4f82@pdc-v-sessmgr03&vid=0&format=EB&rid=1>. 183-212.

Vilkkumaa, Ilpo. (1998) Sosiaalisen taidon metsästys. Lähtökohtia sosiaalisen kyvykkyyden ymmärtämiseen. Teoksesta: Lahikainen, Anja-Riitta & Pirttilä-Backman, Anna-Maija (1998) Sosiaalinen vuorovaikutus. Otava. Helsinki.

Zhou, Ran & Kaplanidou, Kyriaki (2018) Building social capital from sport event participation: An exploration of the social impacts of participatory sport events on the community. Sport Management Review 21. 491-503.

Wikipedia (2020) Second life. https://fi.wikipedia.org/wiki/Second_Life Viitattu 31.09.2020.

Liitteet

LIITE 1

HAASTATTELUKYSYMYKSET

HAASTATTELUN AJANKOHTA: _____

PERUSTIEDOT

Nimimerkki ja ikä

Miten asut?

TAUSTA

Kerro pelaajahistoriastasi

Mitkä ovat viisi yleisintä syytä sinun pelaamiseesi?

Mitä haittaa pelaamisesta on sinulle ollut?

Mitä hyötyä pelaamisestasi sinulle on?

VERKOSTO

Pelaatko tyypillisesti yksin vai yhdessä muiden kanssa; jos muiden niin kenen?

Millainen pelaajaverkosto sinulla on?

Millainen on vuorovaikutuksesi muiden pelaajien kanssa? Mistä puhutte?

Mitä ja miten pelaat?

Millaisia voimavaroja ja hyötyjä nämä verkostot sinulle tuottavat?

TULEVAISUUS

Mitä tavoitteita pelaajana sinulla on?

Digipelaaminen hyödyt ja voimavarat –pro gradu tutkimus

Pyydän sinua osallistumaan tähän tutkimukseen, jossa tutkitaan aika pelaamista ja sen hyötyjä ja voimavarojen kartuttamia elementtejä.

Perehdyttyäsi tähän tiedotteeseen sinulla on mahdollisuus esittää kysymyksiä tutkimuksesta, jonka jälkeen pyydän suostumustasi tutkimukseen osallistumisesta.

Tutkimuksen tarkoitus

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on arvioida nettipelaamista, konsolipelaamista tai ylipäänsä digipelaamista niiden mukana tuoman hyödyn ja voimavarojen näkökulmasta.

Tutkimuksen kulku

Tutkimus aloitetaan keväällä 2020. Tutkimuksessa tehdään yksilöhaastatteluja. Haastattelu kestää korkeintaan 1,5h. Paikka sovitaan haastateltavien kanssa erikseen. Tutkimukseen osallistumisesta ei makseta palkkiota.

Tutkimukseen liittyvät hyödyt ja riskit

Tutkimukseen osallistumisesta ei ole haastateltaville välitöntä hyötyä.

Luottamuksellisuus, tietojen käsittely ja säilyttäminen

Sinusta kerättyä tietoa käsitellään luottamuksellisesti tietosuojalain edellyttämällä tavalla. Tutkija ei kerää mitään tunnistettavia tietoja. Yhteystiedot hän hävittää tutkimuksen jälkeen. Tutkimuksessa käytetyt tiedot pidetään tallessa vain pro gradun julkaisuun asti tietokoneella salasanan takana. Tutkimustiedostoa ja tutkimuksen yhteydessä kerättyjä aineistoja ei säilytetä enempää kuin mitä kirjoitusprosessin tähden on säilytettävä. Sen jälkeen ne hävitetään.

Tutkimuksen rahoittajatahot

Tutkimuksella ei ole rahoittajia.

Vapaaehtoisuus

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja voit keskeyttää tutkimuksen koska tahansa syytä ilmoittamatta. Mahdollinen tutkimuksen keskeyttäminen ei estä siihen asti kerättyjen tietojen käyttämistä tutkimuksessa edelleen.

Yksityisyys tutkimusjulkaisuissa ja tutkimuksesta tiedottaminen

Tutkittavien yksityisyys/anonymiteetti tutkimusjulkaisuissa on suojattu, eikä luonnollisesti kirjallisessa tuotoksessa käytetä aitoja nimiä missään vaiheessa.

Tutkimuksen tuloksena syntyy pro gradu tutkielma, joka on nähtävissä Tampereen yliopiston nettisivuilla.

Lisätiedot

Pyydän sinua esittämään mahdolliset kysymykset tutkimuksesta Teija Kemppaisella.

Tutkijoiden yhteystiedot

Teija Kemppainen

Tampereen yliopisto, Sosiaalityön maisteriohjelma, Porin yksikkö

teija.kemppainen@tuni.fi

DIGIPELAAMISEN HYÖDYT JA VOIMAVARAT -PRO GRADU TUTKIMUS

Minua on pyydetty osallistumaan yllä mainittuun tieteelliseen tutkimukseen, ja olen saanut sekä kirjallista että suullista tietoa tutkimuksesta ja mahdollisuuden esittää siitä tutkijoille kysymyksiä.

Ymmärrän, että tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista ja että minulla on oikeus keskeyttää osallistumiseni tai peruuttaa suostumukseni, milloin tahansa syytä ilmoittamatta. Ymmärrän, että tiedot käsitellään luottamuksellisesti.

_____ . .20

Suostun osallistumaan tutkimukseen:

Henkilön allekirjoitus

Nimenselvennys

_____ . .20

Suostumuksen vastaanottaja:

Tutkijan allekirjoitus

Nimenselvennys

LIITE 4 Taulukko 2. Haasteltavien vastaukset teemoittain pelkistettynä.

N	Historia	5 syytä pelata	haitat	hyödyt	verkotot	vuorovaikutus
1	6-7 v asti pelannut	-Mieluisin ajanviettotapa -Kaverit -Pelien Mielenkiintoiset tavoitteet -pelaaja communityyn kuuluminen -kilpailullisuus /haasteellisuus	-asioiden tekemättä jättäminen /siirtäminen -eristäytyminen	-Kaveriporukat -Multitasking hyvä -Sopeutuminen eri tilanteisiin -päätelykyky -englannin kieli -kaupankäynnin ja neuvottelutaitojen oppiminen -rentoutuminen -Lääke- ja biokemian teollisuuden keksinnöt hyödyntävät pelejä -Työpaikan saaminen kiltakaverin kautta -Parisuhteen saaminen	-raidiporukat / kilita -Lapsuudesta asti tulleen ystävät -Myös ulkomaalaiset pelaajat	-puhutaan pelistä itsestään -puhutaan arjen asioista ja vaihdetaan kuulumisia -syvälliset keskustelut
2	lapsuudesta asti	-Kiva harrastus -opettaa paljon asioita: englannin kieli, ongelmanratkaisukyky, tiimityöskentely, harkintakykyä, pohdintaa, käden-silmän koordinaatiota, silmätarkkuus, reflektionopeutta -Sosiaalinen aspekti -pelien kivat tarinat -Mielikuvituksellisuus - halvahko harrastus, ale	-Vähentää läsnäoloa tilanteissa -koukuttavuus < ei saa demonisoida -huono epäsäännöllinen syöminen -liikunnan vähyys -mahdollinen vaikutus ihmissuhteeseen	-Taitojen karttuminen: ongl. ratkaisua, priorisointia, johtamistaidot -Pääsee kokeen erilaisia asioita: historialliset maisemat/tarinat -Virikkeellistä aivoille -Uppoutuneisuus -Tunteet: innostuneisuus, haikeus, suru -Sosiaaliset kontaktit -Rentoutuu, tulee hyvä olo, piristyy	-Pelaan suurimmaksi osaksi itsekseen -Kavereiden kanssa pelailua -vertaisen roolissa pelaaminen nuorten aikuisten kanssa -Pelikillat	-Pelistä keskustelua -Casual keskustelua, jos peli kulkee ja pelaajat ovat hyviä < ei tarvitse ohjata vaan voi keskittyä jutteluun -Palkitsevat pelit arjen toiminnoissa (kotityöt yms.)

3	6-7v vuotiaasta	-Hauskanpito -Aivojen nollaus -yhteisöllisyys -kilpaileminen -ajanviete	-Menestys <siitä koukuttuminen, unien väliin jättäminen, passiivisuus opiskelussa -Pelien toksisuus	-Ystävyys ja kaverisuhteet -Rentoutuminen ja arjesta ajatusten pois saaminen --Päätelykyvyn ja ennakoinnin paraneminen -Vapautuneempi olo (et tarvi olla viimeisen päälle tukka kammattu) -Omana itsenä oleminen -Taidot: englantia, päätelykyky, reaktiokyky,	-Tutut, kaveri- pelaajat -Arvotut pelaajat	-Pelikulttuurista puhuminen -ihmissuhteista, politiikasta puhuminen -Inside läpät -Arjen asioista puhuminen
4	6 – vuotiaasta	-Pääsee käsittelemään negat. tunteita -Auttoi vaikean lapsuuden ja nuoruuden yli -Puolison kanssa yhteinen harrastus -Vähentää stressiä -Pelaaminen avannut ovia	-Fyysiset vaivat, jos huono ergonomia, migreeni	-Kyyvyt: motoriset ja kielelliset taidot -Identiteetin vahvistuminen kavereiden ansiosta -Syvät ihmissuhteet -Uusien ideoiden syntyminen -Rentoutuminen	-Puolison kanssa -Kavereiden /veljien kanssa -Yksin	-Pelissä toisten ”haukkuminen” ja kiroilu -Elämän jakaminen -Syvälliset neuvot masennus- ahdistusajatuksille.
5	Ala-asteelta	-Rentoutuminen -Ajanvietto ystävien kanssa -Ajatusten nollaaminen	-Päivällä jaksaminen haastavaa, jos pelaaminen mennyt myöhään (nuorempana)	-Ajatusten nollaus -Viihdyttävää ja hauskaa ystävien kanssa -Kanssakäyminen ystävien kanssa kun iltaa ei muuten voi lähteä viettämään pois kotoa	-Ystävät -Vanha työkaveri	-Peliin ja tilanteisiin liittyvää keskustelua -Arjen asiat -Ihan muut asiat kuin peliin liittyvät jutut
6	5-vuotiaasta	-hauskanpito -apua tylsyyteen -ajanvietto kaverien kanssa -kehittyminen pelaamisessa -aika kuluu nopeammin	-huono unirytmii kun häviää ajantaju, enemmän nuorempana	-uusiin ihmisiin tutustuminen -uusien asioiden oppiminen, joistain hyötyä koulussakin -englannin oppiminen	-yleensä ystävien kanssa, joskus yksin -suurin osa koulukavereita -kaverien kaverit	-ihan kaikesta

				-historian ja maantiedon oppiminen	-osaan tutustunut pelien kautta	
7	12- vuotiaasta mutta satunnaisesti jo aikaisemmin kaverin kautta	-hauskanpito -mukavaa ajanvietettä	-nuorempana huono pärjääminen aiheutti kiukunpuuskia -aikaavievää puuhaa	-englannin kielitaito -sormien motoriikka -rentoutuminen -seuraa ja tekemistä sairaslomalla -välittömästi palautteesta saa kiksejä -itsehillintää	-pieni ydinporukka, 4- 5 kaveria	-perheestä ja arjesta -työasioista -parisuhteista -paskanjauhanta
8	Nuoruudesta asti	-Ajanviete -Harrastus		-Kansainvälistyminen		