

Jaakko Hiltunen

# **DIGITAALISEEN PELAAMISEEN LIITTYVÄN UUTISOINNIN MUUTOS**

Katsaus yhteiskunnan pelillistymiseen Helsingin sanomissa  
1991-2021

# TIIVISTELMÄ

Jaakko Hiltunen: Digitaalisen pelaamisen muutos Helsingin Sanomissa  
Kandidaatintutkielma  
Tampereen yliopisto  
Yhteiskuntatutkimus  
Joulukuu 2021

---

Tutkimuksen tarkoituksena on kartoittaa yhteiskunnan pelillistymisprosessia digitaaliseen pelaamiseen liittyvän uutisoinnin kontekstissa. Tarkastelussa on joukkoviestimien yhteiskunnallinen rooli sosiaalisen todellisuuden rakentajina, sekä miten ilmiön popularisaatio ilmenee joukkoviestinnässä. Digitaalisen pelaamisen suosion nousu liittyy laajempaan yhteiskunnalliseen ja kulttuuriseen pelillistymiseen, missä peleille ja pelaamiselle ominaiset piirteet leviävät niille ominaisilta alueilta laajemmalle. Helsingin Sanomat käsitetään yhteiskunnallisena tiedon logistiikan instituutiona, jonka uutisointi uusintaa, rakentaa, sekä purkaa jaettuun sosiaaliseen todellisuuteen koskevia käsityksiä viestintäelimelle tyypillisin vuorovaikutusmenetelmin.

Kartoittavan tutkimus kvantifioi Helsingin sanomien peliaiheisen uutisoinnin 1991-2021 välillä. Vuosittainen määrällinen muutos edustaa ilmiön yhteiskunnallista suosiota. Julkaisujen määrällisen muutoksen lisäksi tutkimus kvantifioi peliaiheisen uutisoinnin kategorisoinnin muutosta samalla aikavälillä. Kategorinen muutos edustaa ilmiön yhteiskunnallista asemaa ja antaa suuntaa laajemmasta diskursiivisesta muutoksesta. Tutkimus mahdollistaa laajemman jatkotutkimuksen tarkemmasta peleihin ja pelaamiseen liittyvästä diskursiivisesta muutoksesta.

Aineiston kvantifiointiin valikoitui aikaväliltä 1134 uutisjulkaisua, joissa digitaalinen pelaaminen on keskeisessä osassa. Aikavälillä on huomattavissa selkeä peliaiheisen uutisoinnin nousu, joka viestii ilmiön popularisaatiosta, sekä yhteiskunnan pelillistymisestä digitaalisen pelaamisen suosion kontekstissa. Kategorisesta kvantifioinnista selviää, että peliaiheisen uutisoinnin kategorisointi on kokenut muutoksen. Keskeistä tuloksessa on peliaiheisten julkaisujen sirpaloituminen etenkin sille perinteisesti epätavallisiin kategorioihin, joka viestii ilmiön yhteiskunnallisen aseman muutoksesta. Kategorisoinnin leviäminen peliuutisoinnin perinteistä luokittelua laajemmalle, etenkin urheiluun saralle voidaan nähdä yhteiskunnan pelillistymisenä. Temaattisen julkaisun kasvu ja kategorinen monimuotoistuminen yhdistetään uutisoinnissa tapahtuvaan diskursiiviseen muutokseen.

Julkaisujen määrällinen kasvu ja kategorinen monimuotoistuminen liitetään sosiaaliseen konstruktionismiin ja ilmiön valtavirtaistumiseen. Peli aiheisen uutisoinnin kasvu voidaan käsittää ilmiön valtavirtaistumisena ja pelillistymisprosessin piirteenä. Kategorinen monimuotoistuminen nähdään toisaalta valtavirtaistumisen edesauttajana, että sivutuotteena, jonka johdosta ilmiötä käsitellään joukkoviestinnässä kokonaisvaltaisemmin eri konteksteissa.

Avainsanat: Pelillistyminen, Joukkoviestintä, Helsingin Sanomat, Digitaalinen pelaaminen, Valtavirtaistuminen

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

## Sisällys

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Joukkoviestinnän rooli yhteiskunnan pelillistymisessä</b>	<b>3</b>
2.1	Pelillistyminen	3
2.2	Joukkoviestintä	5
2.3	Sosiaalinen konstruktionismi	6
<b>3</b>	<b>Tutkimuksen lähtökohdat</b>	<b>7</b>
3.1	Joukkoviestintä yhteiskuntatutkimuksena	7
3.2	Sanomalehti sosiaalisen todellisuuden rakentajana	9
3.3	Kvantifioinnin merkitys	11
<b>4</b>	<b>Aineisto ja tutkimusmenetelmä</b>	<b>12</b>
4.1	Tutkimuskysymys	12
4.2	Aineisto ja menetelmä	13
4.2	Kvantifiointi	14
<b>5</b>	<b>Tulokset</b>	<b>15</b>
5.1	Julkaisujen määrällinen muutos	15
5.2	Julkaisujen kategorisoinnin muutos	17
5.3	Joukkoviestinnän vaihteleva asemointi	19
5.3.1	Väkivalta	19
5.3.2	Tiede	21
5.3.3	Urheilu	23
5.3.4	Pelaajuus	24
5.3.5	Pelaaminen tuottavana toimintana	26
<b>6</b>	<b>Johtopäätökset</b>	<b>27</b>
	<b>Lähteet</b>	<b>29</b>

# 1 Johdanto

Suomessa pelaajien määrä on nelinkertaistunut viimeisen 25-vuoden aikana. Vuonna 2017 jopa 47 % miehistä ja 35 % naisista pelasi digitaalisia pelejä vähintään kerran kuussa (Tilastokeskus 2019). Suomessa ei ole tutkittu kuinka paljon keskivertopelaaja käyttää aikaa pelaamiseen, mutta esimerkiksi Yhdysvalloissa ja Saksassa aiheesta on tuotettu tieteellistä tietoa. Näissä maissa vähintään kerran viikossa digitaalisia pelejä pelaavien aktiviteettiin käytetty aika on noin 7-8 tuntia (Limelight Networks 2021). Tämän statistiikan valossa voidaan puhua merkittävästä ajallisesta omistautumisesta pelaamiseen, joka on Suomessa todennäköisesti samankaltaisella tasolla. Pelaaminen on kuitenkin myös siirtynyt harrastelijoiden kellareista julkisuuteen ja valtavirtaan monessa eri muodossa. Nykyään se ilmenee viihteen lisäksi muun muassa elinkeinona, urheiluna, opetusmenetelmänä tai jopa kuntouttavana toimintana. Tätä prosessia kuvaillaan pelitutkimuksen alalla *pelillistymiseksi (gamification)*, jossa pelien piirteitä sovelletaan konteksteihin, joissa niitä ei perinteisesti ole.

Pelien leviämistä viihteellisten käyttötarkoitusten yli on tutkittu myös Suomessa. Jyväskylän yliopiston ”Ludification and the Emergence on Playful Culture” tutkimushanke (Koskimaa, Mäyrä 2014-2018) ehdottaa pelillistymisen olevan osa isompaa yhteiskunnan *leikillistymisen (ludification)* prosessia.

Yhteiskunnallisen kehityksen, sekä aikalaiskulttuurin muutoksia on myös rajattu pelien ja leikin kautta; pelitutkija Raessens esittää, että nykyisen vuosisadan aikana on todistettu useita yhteiskuntaa ja kulttuuria muovaavia ”käänteitä”. Olemme todistaneet esimerkiksi kielellisen, digitaalisen ja materiaalisen suunnanmuutoksen ja nyt olemme kokemassa leikillistä käännettä. ”Ludifikaatio” voidaan näin ymmärtää strategisena konseptina pyrkimyksissä ymmärtää nykyisiä muutoksia aikalaiskulttuurissa (Fuchs, Raessens 2014, 12). Digitaalisten pelien valtavirtaistuminen voidaan käsitellä osana isompaa pelillistymis-prosessia.

Digitaalisen pelaamisen valtavirtaistumista joukkoviestinnässä ei ole aikaisemmin tutkittu Suomessa. Tämä tutkimus etsii pelillistymisen yhteiskunnallisia piirteitä julkisista puheenvuoroista joukkoviestinnän kontekstissa, media- ja yhteiskuntatutkimuksen keinoin. Tutkimuksen perustana on kvantitatiivinen tilastoanalyysi, jolla kartoitetaan pelitemaattisen uutisoinnin määrällistä, sekä uutiskategorisoinnin julkaisumäärällistä muutosta. Uutisoinnin tilastollisilla muutoksilla perustellaan digitaalisen pe-

laamisen valtavirtaistumista. Tilasto-analyysin kautta tutkimus perustelee myös yhteiskunnan pelillistymistä ja esittelee tarkasteluvälillä tapahtuvaa diskursiivista muutosta pintapuolisesti.

Analyysin pohjalla on joukkoviestintä välineiden – tässä tapauksessa Helsingin sanomien – käsittäminen sosiaalisen konstruktionismin kontekstissa, jossa joukkoviestintäelin rakentaa, purkaa ja ylläpitää jaettuja käsityksiä kulttuuriaineesta – tässä tutkimuksessa digitaalisesta pelaamisesta.

## 2 Joukkoviestinnän rooli yhteiskunnan pelillistymisessä

### 2.1 Pelillistyminen

Pelillistymisellä tarkoitetaan teknologista, taloudellista, kulttuurillista ja yhteiskunnallista kehitystä, jossa todellisuus muuttuu pelilliseksi (Hamari 2019, 1). Se kehittyy kahdella pääasiallisella tavalla; tarkoituksellisesti ja emergentisti (Hamari, 2019, 1). Taroituksellisessa pelillistämisprosessissa usein pyritään hyödyntämään pelin ja leikin luontaista mielekkyyttä tuottavassa toiminnassa. Useimmiten tällainen tuottava toiminta liittyy joko työhön, oppimiseen tai liikuntaan, joiden kokemusmaailmaan on yhdistetty pelillisiä elementtejä. Täten pelisuunnittelu fuusioituu sille epäominaisten alueiden kanssa, kuten työelämän johtamisstrategioiden tai liikunnanohjaamisen kanssa. Esimerkiksi tieteen pelillistyminen näkyy digitaalisten pelien hyödyntämisenä tutkimuksessa. Etenkin psykologisessa tutkimuksessa ei ole harvinaista, että yksilön toimintaa ja valintoja mitataan pelillä. Löyhemmin myös itse pelien tutkiminen voidaan käsittää pelillistymiseksi, jossa pelien ymmärtämisen kautta pyritään ymmärtämään oikeaa maailmaa ja sen tapahtumia.

Emergentti pelillistyminen määritellään tahattomaksi kulttuurilliseksi ja yhteiskunnalliseksi muutokseksi joka aiheutuu lisääntyneestä altistumisesta peleille ja pelilliselle vuorovaikutukselle (Hamari, 2019, 1). Pelien lisääntynyt merkitys heijastuu sosiaaliin ja yhteiskunnalliseen kulttuuriin, jotka täten alkavat muistuttaa enemmän pelejä (Stenros). Emergenttiä pelillistymistä on vaikeampi tarkastella, sillä epätarkoituksenmukainen syntyprosessi muovaa sen suoraan osaksi kulttuuria. Sitä voi kuitenkin etsiä käytännön toimista, asenteista ja sosiaalisista käytännöistä, jotka koetaan merkittävästi leikkisiksi tai peli ominaisuuksia sisältäväksi. Ajankohtaisin esimerkki voisi olla digitaalinen urheilu, eli esports, jossa emergentti pelillistyminen on saavuttanut merkittävän legitimitetin perinteisten urheilumuotojen rinnalle. Digitaalisten pelien kasvava suosio, mitä tässäkin tutkielmassa pyrin kvantifioimaan, on suorassa yhteydessä pelillistymisprosessiin. Stenrosin tekemä raja-alue emergentistä pelillistymisestä pelien heijastumisena kulttuuriin tekee ilmiöstä tarkasteltavan, vaikkakin ne ovat itsessään jo osa kulttuuria. Kyse onkin mielestäni enemmän siitä, minne kulttuurin osa-

alueille digitaalisten pelien lisääntynyt merkitys tulee heijastumaan vahvemmin, tai vielä syvemmin mikä aiheuttaa pelien kasvavan suosion.

Hamari assosioi pelillistymisprosessin pelillisyyden positiivisiin piirteisiin, kuten sisäsyntyiseen motivaatioon, tavoitteellisuuteen, ongelmanratkaisuun, leikkisyyteen ja luovuuteen. On kuitenkin tärkeää huomioida, että kuten muukin kulttuuri, levittäytyy se laajemmalle kuin määrittelemimme ihanteisiin. Myös digitaalisesta pelaamisesta kumpuava teknologia, kuten erilaiset ohjaimet valjastetaan mitä erilaisempiin tarkoituksiin. Yhteiskuntatieteelliset näkemykset pelillistymisestä yleensä painottavat sen leikillisyyden ja pelillisyyden piirteitä, usein jättäen huomioimatta yllä mainittujen esimerkkien kaltaisia pelillistymiseen liitettävissä olevia ominaisuuksia. Eronteko on kuitenkin jokseenkin ymmärrettävä, sillä liian löyhästi tarkasteltuna pelillistyminen muuttuu liian vaikeasti määriteltäväksi. Pelillistymisen tulisi tapahtua pelillistymisen vuoksi (Waltz, Deterding, 2015, 68 ). Näkemys on etenkin tärkeä intentionaalisen pelillistymisen kontekstissa, sillä pelien ja pelaamisen positiivisia piirteitä pyritään jatkuvasti tietoisesti valjastamaan esimerkiksi työelämään (Waltz, Deterding, 2015, 66) ja sotateollisuuteen. Modernin sodankäynnin pelilliset piirteet, kuten rekrytointi, kaukaa ohjattavat täsmä-aseet tai johtamisjärjestelmät, tunnustetaan jo joukkoviestinnänkin puheenvuoroissa:

*”Videopelimäiset lennokkitaistelut yleistyvät, sillä ne ovat perinteisiä iskuja edullisempia. Iskuja väitetään tarkoiksi, ja siviiliuhrien sanotaan vähentyvän.”* (HS 10.4.2012)

Pelit ovat usein aikalaisessa pelillistymistutkimuksessa synonyymi digitaalisille peleille. Perinteisemmässä tutkimuksessa pelit ja pelaaminen esitetään usein leikin kontekstissa. Pelillistyminen tapahtuu tavanomaisimmin näyttöpäätteen ja käyttöliittymän kautta, joka pyrkii asettamaan pelillistettävän toiminnan uuteen kontekstiin. Konkretissa näillä leikin uusilla muodoilla on paljon eroavaisuuksia niiden perinteisiin muotoihin, mutta sisällöllisesti ja kokemuksellisesti ne ovat samankaltaisia. Niitä kaikkia koskettavat leikille vaikeasti määriteltävät luontaiset motivaatiot ja elämykset. Sosiologi Roger Caillois pyrkii luettelemaan leikin keskeisiä piirteitä teoksessaan *Les jeux et les hommes* (Caillois, 2001). Ensinnäkin leikki ei voi olla pakotettua, vaan sen pitää olla vapaata. Se on myös elämänrutiineista erillistä, erillisessä tilassa ja ajassa tapahtuvaa. Sitä määrittää epätietoisuus, sillä leikin tulosta ei voi ennalta määrittää,

jotta pelaajien oma toimijuus on merkityksellistä. Se on tuottamatonta toimintaa, mikä ei luo rikkautta ja loppuu samaan pisteeseen mistä se alkoi. Sitä määrittävät säännöt jotka asettuvat tavanomaisten tapojen, joita pelaajien täytyy seurata. Siihen liittyy teeskentelyä, joka vahvistaa pelin kuviteltua todellisuutta. Pelillistymisprosessi kuitenkin rikkoo klassisia leikin määritelmiä sen levitessä sille epäominaisille alueille. Esimerkiksi pelien lisääntyminen koulussa asettaa pelin ja leikin tarkastelun uuteen oppimisen kontekstiin, joka vääjäämättä tekee pelistä määrätietoista ja tuottavaksi koettua toimintaa. Leikin vapaa luonne kyseenalaistuu myös elinkeinon, eli työn pelillistymisessä. Digitaaliset pelit täyttävät leikin ja pelin määritelmät, jonka kautta digitaalisen pelaamisen suosion mahdollinen kasvu voidaan nähdä osana yhteiskunnallista ja kulttuurista pelillistymisprosessia.

## 2.2 Joukkoviestintä

Suomessa sosiologinen tutkimus liittyen joukkoviestintään oli erittäin vähäistä ennen Erik Allardt ja Yrjö Liuttusen sosiologian yleisteosta (Malmberg, 2019, 246). Teoksessa "Sosiologia" (Allardt, Liuttunen, 1964) joukkotiedotusta lähestytään funktionalistisesta näkökulmasta, jossa sen tehtävä on identtinen henkilökohtaiseen informaation välityksen kanssa (Allardt, Liuttunen). Näkemys tunnistetaan kuitenkin yksinkertaistetuksi ja jokseenkin utopistiseksi, sillä joukkotiedotusvälineet eivät ole täysin inklusiivisia, joiden jakamaan tietoon kaikilla olisi pääsy (Allardt, Liuttunen, 1964, 359). Toki Allardt ja Liuttusen pohdintojen jälkeen joukkoviestinnässä ja tiedon logistiikassa on tapahtunut mullistuksia. On uskottavaa väittää, että henkilökohtaisten älylaitteiden lisääntyessä pääsy jaettuun tietoon on myöskin laajentunut. Lähestyn kuitenkin joukkoviestintää tutkielmassani Helsingin Sanomien kautta, enkä sisällytä käsitteeseen uusia ei-keskittyneitä median muotoja, eli sosiaalista mediaa. Ironisesti sosiaalinen media kuitenkin tavoittaa Allardt ja Liuttusen ihanteellisen joukkoviestinnän määritelmän keskitettyä mediaa paremmin, sillä se edustaa kokonaisvaltaisemmin yksilönäkemyksiä. Joukkotiedotuksen harjoittajat tulisi myös olettaa julkisroolin haltijoiksi, jotka käyttävät viestintävälineitä joidenkin puolesta tai hyväksi (Allardt, Liuttunen 1964, 360).

Perinteisissä sosiologian puheenvuoroissa joukkoviestintä käsitetään tyyppillisesti yksipuolisena informaation jaon prosessina, jossa toiset esittävät tietoa ja toiset vas-



taanottavat. Kyseinen kuvailu jää kutienkin lyhyeksi, eikä tavoita joukkoviestinnän vuorovaikutuksen piirteitä sen tarkemmin. Vuorovaikutusprosessia tulisikin lähestyä pyrkimyksillä käsittää esimerkiksi sanomalehdelle tyypillisiä tapoja ja funktioita siitä miten tietoa valikoituu esitettäväksi, ketä se palvelee, sekä millaiselle laajemmalle vuorovaikutusprosessille se altistuu sen tullessa julkiseksi.

## 2.3 Sosiaalinen konstruktioismi

Sosiaalisen konstruktioismin mukaan tieto maailmasta on sosiaalisesti rakentunutta itsenäisten toimijoiden yhteisvaikutuksessa. Sosiaalinen vuorovaikutus tuottaa tietoisesti ja tiedostamattomasti sosiaalista todellisuutta. Teorian perusteoksessa ”Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen” (Berger, Luckmann 1964) ehdotetaan toimijoiden tuottavat representaatioita toisistaan, samalla roolittuen. Roolien valtavirtaistuessa ne institutionalisoituvat. Institutionalisaation kautta sanomalehti voidaan käsittää funktionaalisesti yhteiskunnan tiedon logistisena elimenä. Bergerin ja Luckmannin näkemykset keskittyvät tiedon sosiologiaan, mutta jättävät huomioimatta ilmiöihin liittyvät kausaaliset, genetiikan ja ontologisen statuksen (Stenros, 2015, 30). Bergerin ja Luckmannin lähestymistapa on kuitenkin mielekkäämpi tämän tutkielman tutkimusintressin huomioiden.

Tieteenfilosofisesti sosiaalinen konstruktioismi ei kuitenkaan pääse itseään karkuun, sillä myös tieteelliset tosiasiat voidaan käsittää sosiaalisesti rakentuneina (Latour, Woolgar, 1979). Se on kuitenkin pätevä työkalu, joka mahdollistaa ilmiselvyyksien ja vallitsevien käsityksien kriittisen käsittelyn. Sosiaalista konstruktioismia hyödyntävässä tieteessä tämä onkin tyypillistä (Hacking, 1999, 6-14).

Käsitän tutkielmassani Helsingin Sanomat sosiaalisen vuorovaikutuksen alustana ja yhteiskunnallistumisen muotona, jossa sen eri toimijoiden keskinäinen vuorovaikutus muokkaa julkisia ja jaettuja käsityksiä. Helsingin Sanomat, kuten muutkin julkiset tiedon välineet, sekä niiden esittämä julkinen tieto voidaan käsittää yhteiskunnan hegemonisten käsityksien representaatioina.

Kategorisointia kartoittavaa tutkimusta peliutisoinnista ei ole tehty, mutta esimerkiksi kirjallisuuden osuudesta kulttuuri kategoriassa on tuotettu määrällinen sisälönalanyysi (Hellman, Ruohonen 2019).

### 3 Tutkimuksen lähtökohdat

#### 3.1 Joukkoviestintä yhteiskuntatutkimuksena

Kauko Pietilä ja Klaus Sonderman määrittelevät sanomalehden yhteiskuntaa Simmeliä tulkiten, jonka kautta se voidaan nähdä kolmen position keskinäisenä vaikuttamisena; ideaalisti se on julkisen huomion kohteeksi joutuvien toimijoiden ja julkista huomiota kohdistavan yleisön keskinäistä vaikuttamista ja samalla toiseen kohdistuvaa ehdollistamista journalistiseen välineeseen perustuvan kokonaisuuden puitteista (Pietilä, Sonderman, 1994, 38-39). Pietilän ja Sondermanin rajaus käsitteleeekin Sanomalehteä omana sosiaalisena instituutiona, joka koostu erilaisten asemien toimijoista, jotka ovat jatkuvassa sosiaalisessa kanssakäymisessä toistensa kanssa, luoden sanomalehden yhteiskunnan. Tutkielmani keskiössä ei ole kuitenkaan pelkäämään joukkoviestimien sosiologinen tarkastelu, vaan niiden rooli digitaalisen pelaamisen ja samalla pelillistymisen valtavirtaistumisprosessissa. Tällöin yhteiskunnan rajaaminen sanomalehteen ei ole mielekäästä, vaan sen uutisointi tulisi kytkeä laajempaan sosiologiseen kontekstiin, jossa sanomalehden yhteiskunta kytkeytyy kokonaisvaltaisempaan yhteiskunnalliseen ja kulttuuriseen kehykseen, jossa luodut käsitykset ylittävät pelkän sanomalehden yhteiskunnan. Sanomalehden kielen, sekä julkaisujen tulkinnan mielekkyyden vuoksi yhteiskunnan rajaus on jokseenkin kansallinen.

Tämän tutkimuksen tavoitteena ei ole kartoittaa peliaiheisen uutisoinnin diskursiivista muutosta, mutta koska ydinaiheena on joukkoviestinnän rooli sosiaalisen todellisuuden rakentajana, on mielekäästä ymmärtää millaisia ovat ne joukkoviestinnälle ominaiset tavat, joissa sosiaalista todellisuutta rakennetaan. Pietilä ja Sonderman käsitteellistävän sanomalehden yhteiskuntaa ja yhteiskunnallista toimijuutta osuvasti ”pelaamisena” jossa sanomalehden sosiaalisen yhteisön (joka yhteiskunnaksikin käsitellään) toimijat vaikuttavat toisiinsa siirroilla. Lehden sosiaalinen toiminta koostuu siirroista, joka on mitä tahansa toimintaa jonka voisi tehdä toisin tai jättää kokonaan tekemättä (Pietilä, Sonderman, 1994, 101). Siirtoja eivät ole vain sanomalehden julkaisun sisäiset puheteot, toteamiset tai toteamatta jättämiset, vaan myös oikean maailman toiminta josta uutisoidaan.

*”Väkivaltaviihhteellä hetkessä miljardidollaria - Miksi pelien idea niin usein perustuu tuhoamiseen ja ihmisolentojen teurastamiseen?” (HS 18.12.2011)*

Helsingin sanomien pelaamista käsittelevästä mielipidekirjoituksen otsikosta on todettavissa kaksi siirtoa. Ensimmäinen sanomalehden sosiaalisen yhteisön siirto on B-puolen lukijan päätös ja puheteko tuottaa mielipide kirjoitus ja lähettää se Helsingin Sanomille. Toinen siirto on toimituksen ”A-puolen” päätös julkaista kirjoitus. Siirroilla sanomalehden yhteiskunta asemoi itseään ja toisia, jota Pietilä ja Sonderman kuvaavat tämän tutkimuksen kontekstissa osuvasti ”peliksi”. Yllä mainittu otsikko on esimerkki epäsuorasta pelistä, sillä siinä siirtoa ei kohdisteta suoraan tavoitettavaan toimijaan, eli viihdeteollisuuteen. Siirto kohdistuukin lehden omaan yhteiskuntaan, joka on tyypillinen tapa lehdelle asemoida itseään suhteessa muihin. Tässä tapauksessa viihdeteollisuuden lisäksi moraalinen kritiikki kohdistetaan digitaaliseen pelaamiseen jossa pelit ja pelaaminen assosioidaan väkivaltaan. Pietilä ja Sonderman kuvailevat tätä ”peliä” tyypilliseksi sanomalehden vaikuttajuudeksi: *”Lehti yleisöineen on toimijoille peliväline, jonka puoleen ne kääntyvät tehdessään siirtoja, joiden tarkoituksena tai vaikutuksena on toisten asemointi. Toimijat pelaavat lehdellä ja sen yleisöllä keskinäisiä pelejä. Ne eivät pelaa lehteen ja sen yleisöön kohdistuvia pelejä; pelit kohdistuvat toisiin toimijoihin, ja niissä kuvioissa lehti on peliresurssi”* (sic Pietilä, Sonderman, 1994, 183-184).

Keskeinen tutkimusintressiin liittyvä kysymys joukkoviestimien yhteiskunnallisesta roolista liittyy sen edustavuuteen yhteiskunnan arvoista ja näkemyksistä. Sanomalehtien näkemyksiä on vaikea nähdä valmiiksi rakentuneina käsityksinä niistä ilmiöistä mistä julkista tietoa jaetaan. Julkaisut tulisikin käsittää sosiaalisen konstruktionismi prosessiksi, jossa julkiseksi asetettu tieto altistuu yhteiselle konstruointiprosessille. Keskiössä on siis tiedon julkiseksi tuleminen. Jos jokin ilmiö kokee kasvavaa suosiota joukkoviestinnässä, voidaan siitä tehdä varovaisia johtopäätöksiä sen yhteiskunnallisesta tilasta.

Edustavuutta voidaan lähestyä tarkasteltavan joukkoviestimien suosion kautta. Noin 93-prosenttia suomalaisista lukee jonkun sanomalehden sisältöjä viikoittain (KMT 2021) ja Helsingin sanomat tavoittavat yli 2,6 miljoonaa eri lukijaa viikoittain (KMT 2021). Luvut kertovat joukkoviestimien nauttivan suurta suosiota, mutta suoraa yhteyttä yhteiskunnan arvojen edustavuuteen ei voida suosion kautta perustella. Sosi-

aalisen konstruktionismin puitteissa on kuitenkin helpompi puhua julkaistujen aiheiden yhteiskunnallisen suosion merkityksestä, jossa julkaisusisällöt eivät välttämättä edusta yhteiskunnallista konsensusta, vaan ne altistuvat kiivaalle sanomalehden sosiaalisen yhteisön sisäiselle konstruointiprosessille. Toisin sanoin joukkoviestimissä pinnalla olevat aiheet ovat suosittuja yhteiskunnallisia aiheita.

KMT-tutkimuksen mukaan sanomalehtiä luetaan tasavertaisesti eri väestöryhmissä ikään, ammattiryhmään ja tuloon katsomatta. Joukkoviestinnän laajan kohderyhmän, sekä suuren tavoitavuuden kautta voidaan jo tehdä varovaisia johtopäätöksiä sen yhteiskunnallisesta edustavuudesta. Huomionarvoista kuitenkin on, että sanomalehdissä esitetyt näkemykset eivät koskaan edusta absoluuttista yhteiskunnallista konsensusta, vaan ne ovat ehdollisia jatkuvalla konstruointiprosessille.

### **3.2 Sanomalehti sosiaalisen todellisuuden rakentajana**

Tärkein muiden kokeminen tapahtuu kasvokkain ja kaikki muut vuorovaikutuksen muodot ovat sen muunnelmia (Berger, Luckmann, 1967, 72). Esitys on jokseenkin vanhentunut digitalisaation saatossa, mutta sitä perustelevat argumentit ovat päteviä. Kasvokkainen vuorovaikutus on muuta vuorovaikutusta kokonaisvaltaisempaa, joka on aistillisesti rikkaampaa. Eleellisyyttä ja läsnäoloa ei kuitenkaan tule yhdistää objektiiviseen ylivoimaisuuteen, sillä niiden tulkintakin on subjektiivista (Berger, Luckmann, 1967, 73). Merkityksellisempää onkin tarkastella vuorovaikutusta etäisyyden kontekstista. Kaikki muu, kuin kasvokkainen vuorovaikutus on vaihtelevasti etäisempää (Berger, Luckmann, 1967, 72). Kirjoitetusta vuorovaikutuksesta puuttuu tyypillisesti ruumiillisuuden piirteet, kuten läsnäolo ja eleellisyys, mutta se on silti vuorovaikutusta siinä missä sen muutkin muodot. McLuhanin mukaan joukkoviestimet voidaan kuitenkin käsittää aistien laajentumiksi, sillä niiden avulla meidän on mahdollista nähdä ja kuulla aistirajojemme tuolle puolen (Pietilä, Sondermann, 1994, 19). On kuitenkin erityisen tärkeää huomioida, että joukkoviestimien tarjoama vuorovaikutus ei perustu suoraan subjektin omaan kokemukseen, vaan esitetyt sisällöt ovat joukkoviestimen toimijoiden valikoimia (Pietilä, Sonderman, 1994, 17). Joukkotiedoituksen asema yhteiskunnassa kytkeytyykin vahvasti yleisön luottamukseen, sillä esitetty tieto koskee tapahtumia, tekoja ja ilmiöitä, joihin yleisöllä ei ole suoraa tiedollista yhteyttä (Lehtinen 2020, 206).

Sosiaalinen vuorovaikutus sanomalehdissä tapahtuu toimintaan osallistuvien osapuolien välillä. Kaikista suurpiirteisimminkin jaettuna osapuolet voidaan jakaa lukijakuntaan ja toimitukseen. Pietilä ja Sonderman kuvailevat näitä osapuolia A- ja B-puolina, jossa toimituksen puolella ovat kaikki todelliset ja kuvitellut henkilöt ryhmät, organisaatiot, laitokset, järjestöt, tahot ja muut sellaiset toimijat, jotka ovat mukana mediatapahtumissa ja joilla on intressinsä siihen, mitä esitetään ja miten. Toisella puolella taas ovat yleisöt, jotka kuluttavat joukkoviestintää ja joilla on oma intressinsä siihen, mitä esitetään ja miten. (Sonderman, Pietilä, 1994, 40-41). A- ja B-puolen välissä on itse lehden julkaisu, jossa vuorovaikutus tapahtuu. Sanomalehteä voisi elehtiä tiedonlogistiikan instituutioksi, jossa esitetty tieto syntyy edellä mainittujen A- ja B-puolen vuorovaikutuksessa.

Esitetty tieto, lähtökohdistaan riippumatta osallistuu sosiaalisen todellisuuden rakentamiseen, jossa Sanomalehti-instituutioon yleisesti assosioidut piirteet, kuten virallisuus tai funktionaalisuus luotetun tiedon jakajana vahvistavat sen asemaa tässä prosessissa. Jos tarkastelemme jonkin ilmiön uutisointia hieman etäämpää, sanomalehden sisäistä yhteiskuntaa laajemmassa kontekstissa, voidaan siitä esitetty julkinen tieto nähdä laajemman yhteiskunnallisten ja kulttuuristen vallitsevien asenteiden representaationa. Julkaisussa sanomalehti joko uusintaa, rakentaa tai tuhoaa vallitsevia käsityksiä uutisoivasta aiheesta. Myös aiheen valinta on osa konstruktiosprosessia, sillä jonkin aiheen valikoituminen tai pois sulkeminen muokkaavat sitä, mistä aiheesta käsityksiä konstruoidaan. Sanomalehden toimituksen osapuoli voidaan nähdä prosessissa eräänlaisena portinvartijana, joka päättää mistä uutisoidaan ja mistä ei, liittyen sen omiin intresseihin. Tällä tapaa Pietilän ja Sondermanin kuvailemat siirrot voidaan myös käsittää sosiaalista todellisuutta muokkaavina tekoina niiden vuorovaikutteisen luonteen johdosta. Viittaan tutkielmassani käsityksien uusintamiseen, rakentamiseen, tuhoamiseen, uutisoinnin aiheen valitsemiseen ja valitsemattomuuteen *konstruoimisella*.

Joukkoviestinnän käsittäminen sosiaalisen todellisuuden rakentajaksi ei ole uusi. Erik Allardt esittelee yhdeksi joukkotiedotuksen sosiaalisiksi vaikutukseksi sosiaalisen todellisuuden muodostumisen. (Allardt, 1964, 376-377). Hän myöskin tekee pätevän huomion sosiaalisen konstruktion kuvitteellisesta luonteesta: Kriteereiden asettamisesta riippuen voidaan viitetaustojen syntyä pitää joko funktiona tai häiriöfunktiona. Joukkotiedotus voi ilman muuta välittää väärän kuvan todellisuudesta. Koska ihmiset

mielellään omaksuvat virheellisiä tietoja tai vääristyneen kuvan suojellakseen itseään epämiellyttäviltä muutoksilta tai frustraatiolta yleensäkin, on sanomalehdistön ja radion helppoa ainakin pienillä alueilla ja lyhyen ajan pitää yllä vääristynyttä todellisuutta (Allardt, 1964, 377).

Ihminen tarvitsee viitteitä toisilta osatakseen suhtautua uusiin ja outoihin ilmiöihin.

Osa nykyaikaisen yhteiskunnan ilmiöistä on niin monimutkaisia tai erillisiä, että pienryhmiltä puuttuu mahdollisuus muodostaa keskuudessaan käsitystä todellisuudesta (Allardt, 1964, 367). Joukkotiedotus tarvitsee viitetaustoja tai ainakin aineksia niitä varten ryhmien jäsenille. Vaikenemalla ihmisiä askarruttavista tärkeistä asioista joukkoviestintä voi aiheuttaa poliittisia häiriöitä, kun sosiaalinen todellisuus muotoutuu jyrkkäväritteisenä tiedotusvälineiden jarrituksen murruttua (Allardt, 1964, 367-368).

### 3.3 Kvantifioinnin merkitys

Sosiaalisen konstruktionismin näkökulmasta määrällinen muutos kertoo vain aiheeseen kohdistuvasta huomiosta, toisin sanoen myös sosiaalisen konstruktioprosessin intensiivisyydestä. Aiheen näkyvyys viestii sen saamasta julkisuudesta. Määrällinen nousu tarkoittaa sitä, että aiheesta on merkityksellistä uutisoida enemmän. Merkityksellisyydestä itsessään on vaikea tehdä johtopäätöksiä ilman tarkasteltavaa ilmiötä koskevaa tarkempaa sisällönanalyysiä, mutta kasvava näkyvyys tarkoittaa vääjäämättä sitä, että ilmiöön kohdistuu enemmän huomiota. Kasvanut huomio tarkoittaa, että aiheeseen liittyviin käsityksiin kohdistuu enemmän diskursseja, jotka *konstruoivat* vallitsevia käsityksiä. Ilmiön ja aiheen saamaa huomiota sosiaalisen konstruktionismin näkökulmasta voitaisiin kuvata painovoimaksi, jonka vahvuus määrittää konstruktioprosessin intensiivisyyden. Pienen painovoiman aiheisiin ja ilmiöihin kohdistuu vääjäämättä vain vähän näkemyksiä, joka tarkoittaa, että yksilönäkemykset eivät tule julkisesti niin vahvasti esille ja samalla ne harvat julkiset näkemykset muokkaavat jaettuina käsityksiä vahvemmin, sillä niistä uutisoitu tieto on usein julkisessa tilassa uutta. Isomman painovoiman ilmiöt ovat usein valtavirtaistuneita tai luonteeltaan yllättäviä. Tällaisista aiheista on paljon julkisia näkemyksiä ja uutisointia, joissa esitetyt näkemykset kilpailevat toistensa kanssa julkisuudessa, luoden konstruktioprosessissa intensiivisempää. Kategorisen kvantifioinnin avulla voimme tarkastella uutisoinnin jaottelun muutosta sanomalehden yhteiskunnan sisällä ja pohtia edustaako se jollain

tapaa kokonaiskulttuuria tai ympäröivää yhteiskuntaa. Sanomalehti on prosessissa portinvartija, joka hallitsee siinä julkaistuja sisältöjä.

## 4 Aineisto ja tutkimusmenetelmä

### 4.1 Tutkimuskysymys

Tutkimus syventää ymmärrystä siitä, miten videopelien popularisaatio ja yhteiskunnan pelillistyminen näyttäytyy suomalaisessa mediassa. Se kartoittaa kumpaakin pelillistymisen muotoa; intentionaalista ja emergenttiä, eli pelillistymistä yleistajuisesti. Se hahmottelee ja perustelee laajempaa pelejä koskevaa kulttuurillista muutosta joukkoviestimien kontekstissa, joka rakentuu kummankin pelillistymisen muodon kautta. Toisaalta muutos kokonaisuudessaan voidaan käsittää itsearvoisesti emergenttinä. Ilmiötä lähestytään tutkimuskysymyksellä *”Miten pelaamiseen liittyvä uutisointi on muuttunut Suomessa 1991-2022 välillä”* jota käsitellään aineistoa koskevilla apukysymyksillä *”Onko pelaamiseen liittyvä uutisointi lisääntynyt?”*, *”Onko pelaamiseen liittyvän uutisoinnin kategorisointi muuttunut ja millä tavoin?”*. Aineistosta tehtävä kvantitatiivinen tilastoanalyysi pyrkii löytämään uutisoinnin muutoksista yhteiskunnan pelillistymisen merkkejä ja piirteitä. Tutkimus ei kuitenkaan pyri selittämään pelillistymistä ja siihen liittyvää diskursiivista muutosta kokonaisvaltaisesti, vaan kartoittamaan miten pelillistymisen yhteiskunnallinen prosessi ilmenee kvantitatiivisesti Suomalaismediassa. Uutisoinnin kartoittaminen mahdollistaa ilmiön muotoutumisen syvemmän käsittämisen ajallisessa kontekstissa, hahmotellen suuntaa laajemmasta diskursiivisesta muutoksesta. Tarkasteltava aineisto sijoittuu 1991–2021 aikavälille. Sen kautta on mahdollista tarkastella peleihin ja pelaamiseen liittyvän uutisoinnin mahdollista kasvua, sekä millaista muutosta niiden kategorisoinnissa on tapahtunut viimeisen 30-vuoden aikana. Aineiston aikarajaus perustuu sen saatavuuteen ja mielekkääseen aikaväliin, jossa mahdollinen muutos ilmenee.

Tiedonintressin taustalla on vahvasti jatkotutkimus ja aiheen laajentaminen pro gradututkielmaan. Tässä tutkielmassa kerättävä aineisto on jatkotutkimuksen kannalta merkityksellinen. Tutkimuksen jokseenkin pinnallinen analyysi uutisoinnin muutoksesta antaa pohjan syvemmälle diskurssimuutoksen analyysille. Kerätty aineisto ja siitä tuotettu analyysi voidaan jatkotutkimuksessa kytkeä vahvemmin laajempaan yh-

teiskunnalliseen kontekstiin ja konkreettisemmin pelillistymisen, sekä leikillistymisen ilmiöihin.

## 4.2. Aineisto ja menetelmä

Tutkimuksen aineistona toimii Suomen tilatuin sanomalehti Helsingin sanomat. Kokonaisvaltaisesti yhteen julkaisulähteeseen keskittyvä tiedonintressi tarjoaa uskottavan ja riittävän aineiston tutkimuskysymykseen ottaen huomioon Helsingin Sanomien merkittävän aseman Suomalaisessa joukkoviestinnässä.

Aineiston keruun tavoitteena on tavoittaa merkittävä osa pelaamisesta julkaistuista kirjoituksista vuosilta 1991–2021. Valintaperustana on julkaisu vuosien lisäksi uutisartikkelin täsmävyys tutkimusintressiin. Peliaiheisen uutisoinnin määrittelemisen koskien isompaa yhteiskunnallista ilmiötä, kuten pelillistymistä ja leikillistymistä on laaja. Kerättävä aineisto pitää sisällään kaikki julkaisut, joissa digitaaliset pelit tai pelaaminen ovat keskiössä. Samoin myös muista aiheista uutisointi, joissa digitaalisen pelaamisen tematiikka on vahvasti läsnä, muttei välttämättä pääosassa valikoituu kerättäväksi. Näitä ovat esimerkiksi tietokonepelaaminen, konsolipelaaminen ja mobiilipelaaminen. Hakusanojen määrittelyssä on harjoitettava erityistä tarkkaavuutta, sillä pelaamista koskevan uutisoinnin retoriikassa on ensisilmäyksellä tapahtunut joitakin muutoksia. Esimerkiksi aikajanan alkupään termistö, kuten ”TV-peli” on kadonnut modernista uutisoinnin retoriikasta täysin. On kuitenkin uskottavaa, että käyttämällä laajoja ja keskeisiä digitaalista pelaamista koskevia termejä tavoitetaan tarpeeksi edustava otanta liittyen digitaalisen pelaamisen uutisoinnin muutokseen. Aineiston rajaaviksi hakusanoiksi valikoituivat ”tietokonepeli” ja ”videopeli”.

Aineistonkeruuprosessissa uutisjulkaisut tilastoidaan ja jäsennellään kahden muuttujan kautta. Julkaisuajan mukaan jäsennelly aineisto näyttää onko pelaamiseen liittyvä uutisointi kokenut kasvua vuosina 1991–2021. Uutiskategorian mukaan jäsennellyn aineiston kautta tarkastellaan millaisia mahdollisia kategorisoinnin muutoksia pelitemaattisessa uutisoinnissa on tapahtunut. Ovatko pelaamiseen liittyvät julkaisut nauttineet suosioita vain tietyissä kategorioissa vai voidaanko aikavälillä todeta huomattava kategorisoinnin muutos, ja mille mahdollisille uusille kategorisille alueille uutisointi on kehittynyt. Tämän jäsentelyn on tarkoitus antaa pohja syvemmälle katsaukselle niihin lähtökohtiin, miten pelaamisesta uutisoidaan ja luoda pohja retorisen, se-



kä diskursiivisen muutoksen tarkastelulle mahdollisessa jatkotutkimuksessa.

Kerätty aineisto havainnollistetaan kaavioilla jotka kuvaavat uutisoinnin julkaisumäärällistä muutosta, sekä kategorisoinnin muutoksista. Kaavioihin on eritelty kokonaisjulkaisujen määrä julkaisuvuoden mukaan, sekä kokonaisjulkaisujen suhteellinen jakautuminen kategorioittain julkaisuvuoden mukaan. Kvantitatiivista tilastoanalyysiä tuottaessa on harjoitettava erityistä varovaisuutta, sillä havaitut muutokset voivat olla merkki suuremmasta mediaan liittyvästä muutoksesta, joka ei koske vain pelaamista koskevaa uutisointia. Tällaisia muutoksia saattavat olla uutisoinnin kokonaisvaltainen lisääntyminen tai aikavälillä ilmaantuvat uudet uutiskategoriat, jotka eivät sisällä vain tutkimuksen aihealueeseen liittyvää uutisointia. Johtopäätöksissä on siis huomioitava merkittävät ajalliset muutokset, kuten digitalisaation vaikutukset.

Tutkimus kartoittaa suuntaa-antavasti myös peleihin ja pelaamiseen liittyvää julkisen diskurssin muutosta joukkoviestinnän kontekstissa. Diskursiivista muutosta hahmotellaan kvantitatiivisen tilasto-analyysin pohjalta sosiaalista konstruktionismia hyödyntäen. Pintapuolinen katsaus yleisiin puhe- ja esitystapojen muutoksiin on perusteltu, sillä se antaa suuntaa mahdolliselle jatkotutkimukselle.

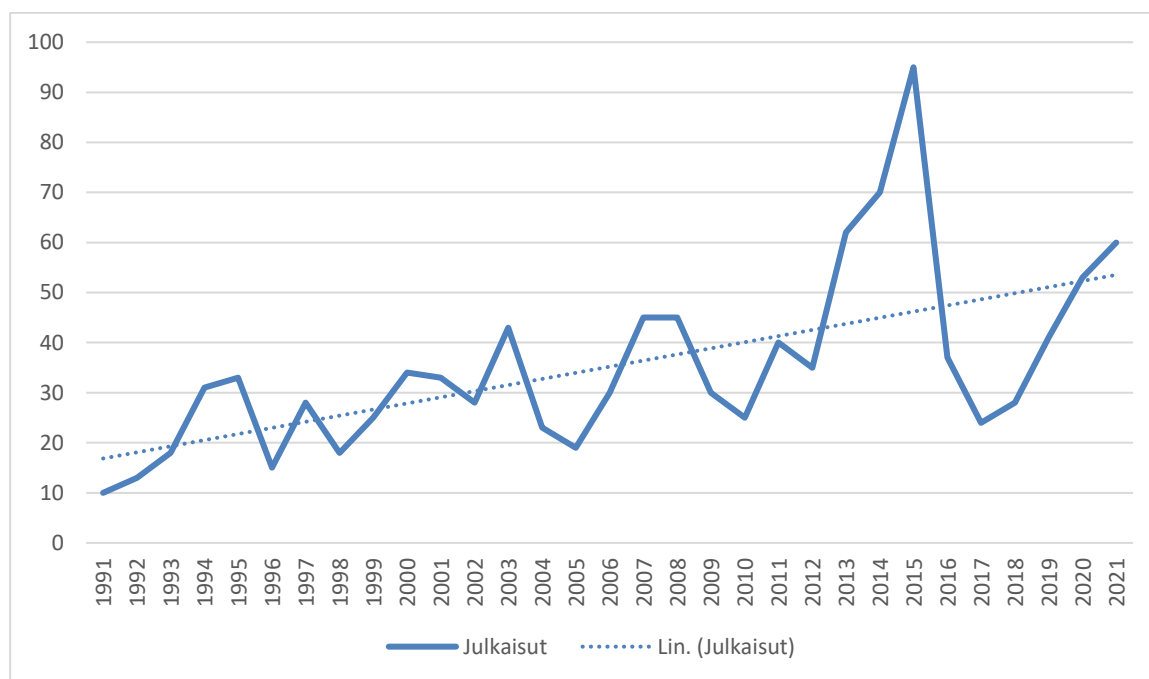
## 4.2 Kvantifiointi

Tutkielman teoreettiseen perusjoukkoon sisältyy kaikki Helsingin sanomien digitaalista pelaamista koskevat julkaisut, jonka yksittäinen havaintoyksikkö on digitaalista pelaamista koskeva julkaisu. Empiirinen perusjoukko ja samalla otantakehys kattaa kaikki määritellyillä hakusanoilla löytyvät julkaisut. Hakusanat ilmenevät kuitenkin myös tutkimusintressin ulkopuolisissa julkaisuissa sivumainintoina tai liian merkityksettömässä kontekstissa. Otokseen valikoidaan vain ne julkaisut, joissa pelaaminen on keskeisessä tai merkittävässä roolissa koskien julkaisua. Kyseessä ei ole kokonaistutkimus, sillä kaikkia havaintoyksiköitä ei voida tavoittaa valikoiduilla hakusanoilla. Tutkielma on otostutkimus, sillä pelaamiseen liittyvä retoriikka laajenee jatkuvasti. Pelaamiseen liittyvät julkipuheen retoriset muutokset vaikuttavat kvantifioinnin tarkkuuteen. Esimerkiksi 90-luvulla käytetty ”TV-peli” ei ole enää käytetty termi. Digitaalisesta pelaamisesta puhutaan yleisesti ”pelaamisena”, jota hakusanat eivät myöskään tavoita. On siis oletettava että aineistossa on jonkin verran katoa. Hakusanat ovat

kuitenkin kuvailevia ja keskeisiä määritelmiä digitaaliselle pelaamiselle koko tarkasteluvälin ajan, jolloin kerättävän aineiston edustavuus on uskottava tutkimusintressin kontekstissa.

## 5 Tulokset

### 5.1 Julkaisujen määrällinen muutos



**Kuvio 1.** Peliaiheisten julkaisujen määrällinen muutos Helsingin sanomissa vuosina 1991-2021

Kerättyyn aineistoon valikoitui 1991-2021 aikaväliltä yhteensä 1 134 julkaisua, joissa digitaalinen pelaaminen oli merkittävässä osassa. Kaavion pysty akseli ilmaisee julkaisujen numeerista määrää ja vaaka-akseli julkaisuvuotta. Tarkasteluvälillä on havaittavissa epätasainen julkaisujen nousu, jossa 1991 julkaisujen kokonaismäärä on alussa 10 ja lopussa 60.

Merkittävin havainto julkaisujen määrällisen kasvun lisäksi on 2012 ja 2017 välillä tapahtuva suuri uutisoinnin nousu ja romahdus. Nousun aikana uutisointi kasvoi etenkin NYT-liitteessä. NYT-liitteen julkaisu aloitettiin 1995 ja sillä on enemmän lukijoita kuin varsinaisella lehdellä (KMT, 2021). Liitteen kohderyhmän nuorekkuudella ei voi-

da selittää miksi julkaisujen määrä kasvoi räjähdysmäisesti juuri 2013-vuonna. Julkaisujen määrällinen kasvu liitteissä kyseisenä vuotena voidaan ymmärtää Helsingin sanomien toimituksen siirrolla, jossa kokeillaan vedota vahvemmin sille tarkoitettuun kohderyhmään. Toisaalta se voidaan nähdä myös yhteiskunnallisen pelien ja pelaamisen valtavirtaistumisen piirteinä, jossa yhteiskunnallinen instituutio -tässä tapauksessa sanomalehti- tunnustaa ilmiön olevaksi ja aidoksi. Tunnustaminen ei välttämättä ole tietoinen, vaan hyötyyn perustuva. Peleistä ja pelaamisesta kannattaa uutisoida, sillä se on yhteiskunnallisesti pinnalla oleva aihe. On kuitenkin huomionarvoista, että julkaisujen määrä näyttää jatkavan nousuaan 2016-2017 romahduksen jälkeen tasaisesti niin liitteissä, kuin itse sanomalehdessä.

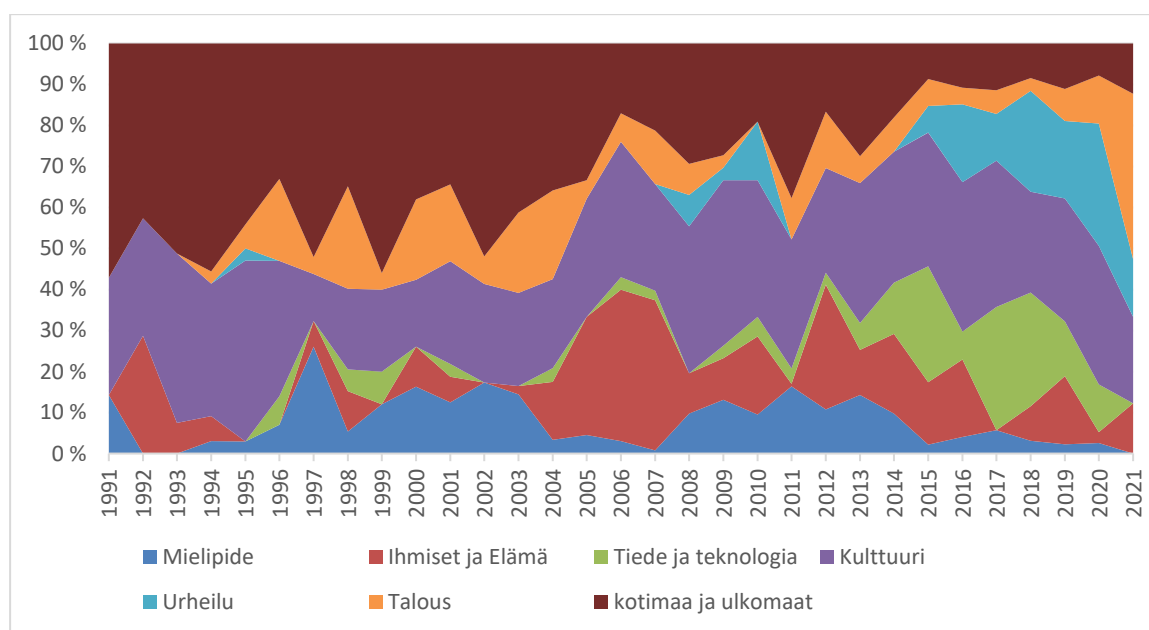
Määrällistä nousua tarkastellessa on tärkeää huomioida otoksen edustavuus ja mahdollinen kato. Käytetyt hakusanat ”videopeli” ja ”tietokonepeli” ovat yleisiä digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen liittyviä avainsanoja, mutta ne eivät tavoita teoreettista perusjoukkoa. Otanta on todennäköisesti tarkempi 90-luvulla, kun digitaalisen pelaamisen sanasto oli vielä suppeampi. Popularisaation ohella digitaalisen pelaamisen retoriikka on kuitenkin laajentunut huomattavasti. Digitaalisen pelaamisen kuvailu pelkästään ”pelaamiseksi” on hyvin yleistä ja sanojen ohelle on muodostunut myös tarkempia määritelmiä pelaamiselle, kuten ”e-urheilu” tai ”esports”. Hakusanat eivät myöskään tavoita pelaamisen ympärille muodostuneista ilmiöistä kertovia julkaisuja. Tällaisia ovat esimerkiksi suoratoistoviihdepalvelu *Twitch* tai sisällönluonti alusta *Youtube*, joissa kummassakin pelaaminen ovat merkittävässä osassa. Toisaalta jotkin sanat, kuten TV-peli ovat poistuneet lähes kokonaan julkisesta puheesta. On kuitenkin uskottavaa, että mitä lähemmäksi aineisto sijoittuu vuotta 2021, on kadon määrä merkittävämpi. Uutisoinnin määrällinen nousu on siis suuntaa antava ja on syytä olettaa, että määrällinen muutos isompaan on korkeampi mitä aineisto esittää.

Peliaiheisen uutisoinnin lisääntyminen merkitsee kasvavaa yhteiskunnallista altistumista pelitematiikalle. Pelaamisen ja pelien kasvava näkyvyys uutisoinnissa voidaan jo itsessään lukea valtavirtaistumisen, sekä emergentin pelillistymisen piirteeksi. Emergentti pelillistyminen voidaan määritellä asteittaisena, epätietoisena kulttuurillisena ja yhteiskunnallisena muutoksena, joka johtuu nousevasta altistumisesta peleille ja pelilliselle vuorovaikutukselle (Hamari 2019, 1). Sosiaalisen konstruktionismin

näkökulmasta pelitematiikka voidaan nähdä sosiaalisen todellisuuden rakennusai-  
neksena, joka on ottanut itselleen tilaa julkisessa diskurssissa kasvavin määrin.

## 5.2 Julkaisujen kategorisoinnin muutos

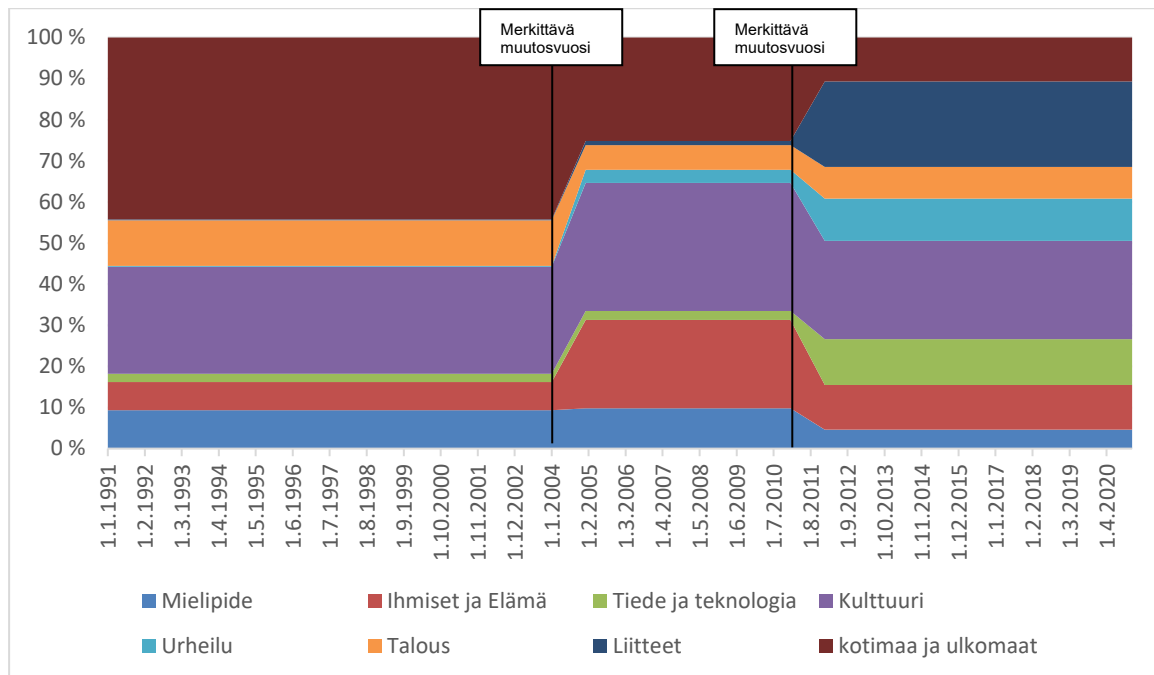
Digitaaliseen pelaamiseen liittyviä julkaisuita löytyi tarkasteluväliltä 24 eri kategorian  
alta. Jotta tuloksia olisi mielekkäämpi tarkastella, yhdistelin samankaltaiset luokituk-  
set yläkategorioihin seuraavalla tavalla: Mieliipide (Mieliipide, Pääkirjoitus), Ihmiset ja  
Elämä (Ihmiset, Elämä, Kaupunki, Ura, Matka, Koti, Hyvinvointi), Tiede ja Teknologia  
(Tiede, teknologia, autot), Kulttuuri (Kulttuuri, Elokuva-arvostelu, Radio ja TV), Urhei-  
lu (Urheilu), Talous (Talous, Kuluttaja), Kotimaa ja Ulkomaat (Kotimaa, Ulkomaat).  
Näiden luokitusten kautta on mahdollista tarkastella julkaisujen luokittelun muutosta,  
sekä samalla yhteiskunnallisen merkityksenannon representaatiota suuntaa antavas-  
ti.



**Kuvio 2.** Peli-aiheisen uutisoinnin julkaisukategoriat vuosina 1991-2021

Aluekaavio on mielekäs tapa visualisoida aineiston kvantitatiivisia muutoksia. Alue-  
kaavio havainnoi vuosittaista kategorian prosenttiosuutta kokonaisjulkaisujen mää-  
rään. Pystyakseli määrittää prosenttiosuutta ja vaaka-akseli julkaisuvuotta. Merkittä-  
vin havainto kuviosta on peli aiheisen uutisoinnin kategorinen sirpaloituminen, jonka  
merkittävimmät muutokset tapahtuvat vuosina 2004 ja 2011. 2004 ”Ihmiset ja elämä”,

sekä ”kulttuuri syövät merkittävän osuuden ”kotimaa ja ulkomaat” kategoriasta, jolloin selkeää kategorisoinnin enemmistöä ei enää ole havaittavissa. Pirstaloituminen menee pidemmälle havaintovuonna 2011, jolloin se jakautuu entistä tasaisemmin eri kategorioiden välille.



**Kuvio 3.** Kategorioiden julkaisujen keskiarvot 1991–2004, 2005–2011 ja 2012–2021.

Aluekaavioon on laskettu kategorioiden keskiarvoinen prosenttiosuus suhteutettuna merkittäviin muutosvuosiin seuraavalla tavalla: 1991–2004, 2005–2011 ja 2012–2021. Järjestelyn tarkoituksena on selkeyttää kategorisoinnin pirstaloitumisprosessia valittujen muutosvuosien mukaan. Pelejä ja pelaamista käsittelevä uutisointi on kategorisesti monimuotoistunut.

Vuoteen 2005 mennessä ”Kotimaa ja ulkomaat” kategoria menettää lopullisesti julkaisujen määrällisen enemmistön, jakautuen 2005-2011 suhteellisen tasaisesti ”kulttuurin” ja ”ihmiset ja elämä” jaotteluihin. Enemmistökategorian menettämä julkisuus antoi myöskin tilaa merkittävästi kasvaneelle ”urheilu” kategorialle. Laajemmalla 1991-2011 aikavälillä ”mielipide”, ”tiede ja teknologia” sekä ”talous” julkaisujen keskiarvoinen määrä pysyy suhteellisen muuttumattomana. Vuodesta 2012 lähtien 2005-2011 enemmistökategoriat antavat merkityksellisen paljon tilaa muille kategorioille. Huomion arvoista on ”liitteet” kategorian merkityksellinen nousu NYT-liitteen lisääntyneen uutisoinnin ansiosta. Viimeisellä aikavälillä kategoriat jakautuvat huomattavasti tasaisemmin eri kategorioiden välille.

tavasti aikaisempaa tasaisemmin, etenkin tarkasteltaessa 1991-2005 välin uutisointia. Koko aikaväliä tarkasteltaessa huomionarvoista on ”talous” kategorian suhteellinen muuttumattomuus, sekä ”urheilu” kategorian julkaisusuosio täysin uutena kategoriana.

Kotimaa ja ulkomaat sisältävät geneerisiä, yleistajuisia julkaisuja digitaalisesta pelaamisesta. Julkaisujen määrä laskee suhteellisen tasaisesti tarkasteluvälin aikana. 2013-vuoden jälkeen se muuttuu merkillisen pieneksi kategorisoinnin sirpaloituessa tasaisemmin muihin kategorioihin. Pelillistymisprosessin näkökulmasta uutisointi on tarkentunut. Etenkin 90-luvulla digitaalisesta pelaamisesta puhuttiin yleisaiheena, mutta kulttuurin valtavirtaistuessa uutisointi monimuotoistuu.

### **5.3 Joukkoviestinnän vaihteleva aseointi**

Peli aiheisen uutisoinnin määrällinen kasvu ja kategorinen monimuotoistuminen voidaan kytkeä aikavälin uutisoinnissa tapahtuvaan diskursiiviseen muutokseen. Vertailemalla vanhempia ja uudempia samoissa kategorioissa julkaistujen peliaiheisten artikkeleiden sisältöjä on mahdollista hahmotella pelillistymiseen liittyvää pelejä koskevaa kulttuurillista asennemuutosta. Sanomalehden sosiaalisen yhteisön siirrot, joissa se asemoi itseään sille tyypillisin vuorovaikutusmenetelmin muuttuvat aineiston aikavälillä dramaattisesti.

Peliuutisoinnin kasvu kertoo ilmiön muuttuvasta yhteiskunnallisesta asemasta ja siihen kohdistuvasta huomiosta. Kvantitatiivisen tilastoanalyysin pohjalta on vaikea tehdä johtopäätöksiä ilmiön luonteesta, paitsi sen suosion suhteen. Julkaisumäärän kasvuun ja kategorisoinnin monimuotoistumiseen on kuitenkin liitettävissä joitakin yleisiä piirteitä.

#### **5.4.1 Väkivalta**

90-luvun uutisoinnissa on yleisempää puhua digitaalisista peleistä yleisesti, ikään kuin homogeenisenä ilmiönä, jonka piirteistä ja ominaisuuksista käydään keskustelua. Peleihin ja pelaamiseen liittyvän uutisoinnin kasvaessa puheenaiheet vaihtuvat jokseenkin tarkemmiksi. Digitaalisesta pelaamisesta puhutaan vieläkin yleisterminä, mutta julkinen tieto on kasvavin määrin reflektiivisempää. Esimerkiksi väkivalta-assosiaatiota ei tehdä enää yleisesti digitaalisiin peleihin, vaan se ymmärretään liittää

tiettyyn pelijulkaisuun. Tällainen erottelu oli lähes olematonta 90-luvulla, jolloin väkivaltaisuus yhdistettiin pelaamiseen kokonaisuudessaan.

*”Samaan aikaan Inga Sonesson ”isoäitinä” myöntää huolensa väkivaltavideoiden, videopelien ja viihdeväkivaltaa muistuttavien televisiouutisten vaikutuksista lapsiin ja nuoriin. ” (Helsingin sanomat, Radio ja TV, 1995)*

Esimerkissä videopelit ovat kokonaisuudessaan asetettu samaan kontekstiin väkivaltavideoiden ja viihdeväkivallan kanssa. Videopelien väkivaltaisuus koetaan ikään kuin itsestään selvyydeksi. Modernimpi uutisointi ymmärtää paremmin digitaalisten pelijulkaisujen sisäisen kirjon ja että väkivaltaa ei esiinny kaikissa peleissä.

*”Mortal Kombatin jokainen osa on yrittänyt sokeerata entistä enemmän: mukaan on tuotu yhä realistisempia irti revittäviä päitä ja pelin tappelut päättäviin pahamaineisiin ”lopetusliikkeisiin” yhä monimutkaisempia tapoja seivästä, sulattaa, suolestaa tai halkaista vastustaja.” (Helsingin sanomat, NYT-liite, 2015).*

Esimerkissä väkivalta-assosiaatioon on eritelty tietty julkaisu – Mortal Kombat. Julkaisun erittely tekee julkisesta tiedosta tarkemman, joka on huomattavasti yleisempää uudessa uutisoinnissa. Yleisempää on myöskin eronteko ”väkivaltapeleihin” ja digitaalisiin peleihin yleisesti. Väkivaltapelit ovat silti tietynlainen rajaus, joka sisäistää tarpeettoman ison kirjon digitaalisia pelejä alleen, joissa väkivaltaisuus ei välttämättä ole pelaajan kokemuksen kannalta merkittävä, mutta teema, joka tietoisesti nostetaan uutisoinnissa esille. Kyseessä on ehdottomasti julkisen tiedon esittämiseen liittyvä diskursiivinen muutos, eikä digitaalisten pelien julkaisujen monimuotoistuminen. Digitaaliset pelit ovat olleet aina monimuotoisia, mutta väkivaltaiset pelit ovat nousseet vahvemmin julkisuuteen joukkoviestimien toimesta niiden huomioarvon johdosta. Myös uudempi uutisointi syyllistyy ajoittain videopelien väkivalta-yleistykseen, usein etsiessään syytä kohuille, kuten esimerkiksi koulu-ampumisille. Kyse on joukkoviestinnälle tyypillisestä vaikuttamistavasta, missä se asemoi itseään suhteessa muihin. Siirtoja ohjaavat niin oikean elämäntapahtumat, kuten Sanomalehden sisäisen yhteiskunnan erinäiset intressiryhmät. Väkivalta-assosiaation ajallista laskua voidaan selittää Allardtin näkemyksellä siitä, että joukkoviestintä voi ylläpitää vääristynyttä käsitystä – tässä tapauksessa videopelien luontaista väkivaltaisuutta – ainakin

jonkin aikaa. (Allardt, 1964, 377). Digitaalisen pelaamisen valtavirtaistumisen myötä valheellisia käsityksiä on kuitenkin mahdoton ylläpitää, mikäli joukkoviestintä elin halua säilyttää uskottavuutena.

Julkaisujen määrällisen nousun, sekä niiden tiedon sisältämän tiedon monimuotoistumisen korrelaatio saattaa olla validi, mutta toisaalta eivät täysin toisensa selittäviä, vaan osa suurempaa digitaalisen pelien valtavirtaistumis prosessia. On kuitenkin uskottavaa väittää, että aiheen saadessa enemmän julkisuutta ja sosiaalista painovoimaa, siihen liittyvä konstruointi prosessi muuttuu intensiivisemmäksi.

#### 5.4.2 Tiede

Tarkasteluvälin alkupuolella etenkin huoleen perustuvat puheenvuorot esiintyivät tiedekategoriassa vain harvoin ja omasivat usein moralisoivan sävyn. Lisäksi pelit ja pelaaminen käsitettiin joukkoviestinnän puheenvuoroissa lähinnä negatiivisina asioina, joita avitettiin väheksyvin haukkumasanoin:

*”Asiantuntijoiden mukaan televisio ei vaikuta lapseen mitenkään, mutta vakuuttelut eivät paljoa lämmitä maassa makaavaa vanhusta, jota patoutumiaan purkavat nuoret potkivat videopelien esikuvien tahdossa. Hämmästys lienee aito, kun potkittu ei nousekaan ylös niin kuin pelissä”* (HS 1.2.1996).

*”Auttaisikohan hevonen **nintendo-niskaan**? Tämä minulle uusi käsite vilahtaa toisessa jutussa; sana viittaa tietokonepeleihin, joita lapset saattavat pelata jopa 6-8 tuntia päivässä, seurauksena päänsärkyä ja niskan jumiutumista”* (HS. 22.1.1992).

*”**Pelihullut** tutkitaan – Japanin terveysministeriö ryhtyy tutkimaan tietokonepelien vaikutuksia lasten fyysiseen ja psyykkiseen terveyteen”* (HS. 10.1.1993).

Tiede ja teknologia kategorian julkaisujen määrä kasvaa merkityksellisesti vuodesta 2014. Uutisointi keskittyy tieteen pelillistymiseen, jossa digitaalinen peli on tieteen apuväline. Kategoria sisältää myöskin huomattavasti asiantuntija uutisointia, jossa punnitaan pelien hyötyjä ja haittoja:



*”Suomalainen lukutaitopeli leviää maailmalla, auttanut jo miljoonaa lasta – Peliä tarvittaisiin etenkin Afrikan maissa, joissa ei opita kunnolla lukemaan, sanoo pelin kehittänyt professori” (HS 26.6.2019).*

*”Tuntuu oudolta, että ihminen voi jäädä koukkuun aineettomiin asioihin, kuten pelaamiseen tai pornon katseluun. Näin kuitenkin on. Riippuvuus voi kehittyä mihin tahansa aineeseen tai toimintaan, josta ihminen saa nautintoa” (HS 31.5.2019).*

*”Pelaaminen muuttaa nuorten aivoja -pelitapa ja pelin tyyppi vaikuttivat siihen, onko muutos hyvä vai huono” (HS 10.8.2017).*

Ensimmäisessä esimerkissä on hyöty-uutisoinnin lisäksi kyse opetuksen pelillistymisestä. Jälkimmäisissä esimerkissä pohditaan pelien vaikutuksia reflektiivisesti. Toinen esimerkki pohtii pelien mahdollisuutta aiheuttaa riippuvuutta, jossa refleksiivisyys näkyy riippuvuuden kytkemisessä laajempaan kontekstiin ”yhtenä mielihyvän tuottamistapana”. Kolmannessa reflektiivisyys ilmenee pelien hyötyjen, sekä haittojen punnitsemisena. Huomionarvoista kuitenkin on, että kaikki kyseiset tarkasteluvälit loppupuolelle sijoittuvat esimerkit ovat julkaistu tiede-kategoriassa ja että pelaamisen hyötyjä huomioidaan enemmän.

Esimerkeistä selviää miten pelaamisen valtavirtaistuminen ilmenee joukkoviestinnässä. Hierarkiaan asemoivat, moralisointi ja kohu-uutisointi muuttuvat luonteeltaan objektiivisemmiksi. Pelillistyminen näkyy pelien hyödyistä ja etenkin hyötyleleistä uutisointina.

Merkillistä on myös tieteen ja asiantuntijalausuntojen käyttäminen julkaisuissa. Näyttää vahvasti siltä, että tieteellisyys ja asiantuntijoiden näkökulmat ovat asemoinnin välineitä kirjoituksissa, joita käytetään erilaisiin tarkoituksiin. Pietilän ja Sondermanin kuvailemia siirtoja käytetään välillä mustamaalaamaan pelaamista ja välillä korostamaan sen hyötyjä, niin toimituksen A-puolen, kuin lukijakunnan B-puolen toimesta. Lehti on peliresurssi (Pietilä, Sonderman, 1994, 183-184), ja tieteellisyyteen vetoaminen voidaan nähdä asemoinnin keinona.

### 5.4.3 Urheilu

Kategorisoinnin sirpaloitumisen lisäksi merkittävin kuviosta tehtävä havainto on peli temaattisen uutisoinnin dramaattinen lisääntyminen urheilu-osiossa. Ennen vuotta 2014 peli temaattisen julkaisut urheilu-kategoriassa olivat satunnaisia, vaikka pelien ja liikunnan suhteesta esityksiä oli runsaasti muissa kategorioissa. Jopa hieman yllättävästi urheilu-kategoriassa julkaistut pelejä ja pelaamista käsittelevä uutisointi on pääsääntöisesti positiivissävytteistä koko tarkasteluvälin ajan:

*”Penkki viihtyy pelinrakentajana Nelinkertainen Euroopan mestari täydentää taitojaan jopa tietokonepeleillä”* (HS 6.9.1995).

*”Hetemaj rentoutui virtuaalimaailmassa – Englanti-ottelun pettymykset painuivat pois mielestä”* (HS 17.6.2009).

*”Minulla on teoria, joka on useimpien mielestä varmasti typerä: kun en pystynyt katsomaan pelejä televisiosta, niiden videopelien pelaaminen antoi minulle ajatuksen siitä, miten jalkapalloa pitää pelata”* (HS 23.6.2010).

Vuoden 2014 jälkeen urheilukategorian julkaisut kuitenkin käsittävät yli 10% kaikista peli aiheisesta uutisoinnista. Satunnaisten puheenvuorojen sijaan uutisointi keskittyy lähes täysin elektroniseen urheiluun. Elektronisella urheilulla tarkoitetaan digitaalisten pelien kilpailullista pelaamista. E-urheilu on esimerkki pelikulttuurin ja valtavirran lähenemisestä (Hamari, Sjöblom, 2017; Taylor 2012), jossa pelillisuus sulautuu valmiiseen kulttuuriaineeseen. Toisin sanoin kyseessä on urheilun pelillistyminen. Elektronisen urheilun uutisoinnin valtavirtaistumista avittaa kansallinen menestyminen. Kategorisen uutisoinnin nousu huipentuu vuonna 2019 suomalaiseen menestykseen kansainvälisen e-urheilun kentällä. Samalla menestysuutisoinnin rinnalle kehittyy yleisiä artikkeleita jotka käsittelevät kilpapelaamista:

*”Suomalaiskaksikon Jesse ”JerAx” Vainikan ja Topias ”Topson” Taavitsainen OG-joukkue uusi Dota 2 -videopelin maailmanmestaruuden sunnuntaina, joukkue kuittasi 13,8 miljoonan euron palkkiopotin”* (HS 27.8.2019).

*”ENCE murskasi maailman parhaan joukkueen – suomalaiset ottivat arvokkaan turnausvoiton Counter Strikessa”* (HS. 12.5.2019).

On mahdollista, että kilpapelaamisen valtavirtaistuminen kytkeytyy ilmiön globaaliin suosioon ja samalla kansalliseen menestymiseen. Kilpapelaaminen on ollut kansainvälinen ilmiö jo jonkin aikaa, mutta vasta herääminen kansainvälisen suosion tasoon ja kansalliseen menestymiseen herättelee joukkoviestimiä uutisoimaan aiheesta. Toisaalta kilpapelaamiseen liittyvä uutisointi oli jo nousussa ennen merkittävää suomalaista menestymistä.

Huomionarvoista on myös se, minkälaista kilpapelaamista kategoriassa käsitellään. Pelikulttuurissa perinteisistä kilpapelaamisen alustoista – jotka ovat kaikista suosituimpia e-urheilun saralla – kuten Counter Strikestä tai League of Legendsistä uutisoidaan usein vain menestymisen rinnalla. Huomattava osa artikkeleista käsittelee urheilupelien kilpailullista pelaamista. Vaikka urheilupelien kilpapelaaminen ei ole suuri ilmiö e-urheilun kulttuurissa, saa se merkittävästi tilaa joukkoviestimien puheenvuoroissa. Tätä todennäköisesti selittää urheilupelien tutumpi luonne valtavirtakulttuuriin peilaten. Elektronisen urheilun ja perinteisen urheilun on helpompi kiritä niiden välistä kuilua omaksumalla tutumpia kulttuuriaineiksia, kuten jääkiekko- ja jalkapallopelejä FPS- tai areenapelien sijaan. Näkemystä tukee Suomen urheiluliiton esitykset, joissa urheilupelit mielletään kilpapelaamiseksi, mutta muita digitaalisen pelaamisen muotoja ei.

#### **5.4.4 Pelaajuus**

Merkittävä kulttuurillinen ja diskursiivinen muutos tarkasteluvälillä koskee pelaamisen kohderyhmää: käsityksiä siitä millainen yksilö pelaaja on. Pelaajaa määritellään vaihtelevasti tarkasteluvälin aikana. Käsitykset siitä kenen on sopivaa pelata ja kenelle pelaaminen on tarkoitettu, näyttää laajenevat joukkoviestinnän puheenvuoroissa jatkuvasti. Pelaaminen harrastuksena ei tarkennu tai täsmenny aikavälillä, vaan sen sijaan pelaajan rooli laajentuu. Pelaaja-identiteetin monimuotoistuminen viestii digitaalisen pelaamisen valtavirtaistuneesta luonteesta alakulttuurin sijaan.

Tarkasteluvälin alussa 90-Luvun joukkoviestinnän puheenvuoroissa pelaaminen miellettiin vahvasti lasten ja poikien turhamaiseksi ajanvietteeksi. Pelaajan identiteettiä rakennettiin ensisijaisesti iän, sukupuolen ja turhamaisuuden kautta:

*”Toisia pelihulluja ovat kouluikäiset. Heitä saa turhaan huudella syömään tietokonepelin autistisesta maailmasta.”* (HS. 16.4.1993).

*”Sukupuolierot olivat todella merkittävät. Pojat käyttivät tietokonetta kaikkiin eri tarkoituksiin paljon useammin kuin tytöt. Tietoverkot ja ohjelmointi ei tyttöjä kiinnostanut, ja harva tyttö retkahti pelkkiin peleihin”* (HS. 7.2.1996).

Demografia kuitenkin laajenee joukkoviestinnän julkaisuissa jokseenkin tasaiseen tahtiin. Vaikuttaa vahvasti siltä, että pelit ja pelaaminen kasvavat osaksi valtavirtakulttuuria niiden parissa kasvaneen ikäluokan rinnalla. Tarkasteluvälin loppupuolella pelaaminen poikien tai nuorten miesten juttuna aletaan kokea jo jokseenkin vanhentuneeksi. Lisäksi julkaisut, joissa käsitellään eri ikäryhmien pelaamista lisääntyvät:

*”Naispelaajat eivät ole harvinaisuus. Tilastojen mukaan naispelaajia alkaa olemaan jo lähes yhtä paljon kuin miehiä, Yhdysvalloissa pari vuotta sitten jo 48 prosenttia.”* (HS 28.11.2016).

*”Yli puolet eläkeläisistä pelaa digitaalisia pelejä ja moni heistä juuri Pokémon Go:ta. Eläkeliiton ja Ehyt ry:n LähiVerkko-projektissa juuri julkaistun tutkimuksen mukaan 56 prosenttia yli 64-vuotiaista on pelannu digitaalisia pelejä kuluneen vuoden aikana.”* (HS. 19.8.2016).

*”Itse olen sellainen kummajainen, etten ole elämäni aikana kertaakaan pelannut konsolipeliä.”* -Toimittaja (HS. 12.3.2020).

Pelaamisen aikaisempaa miesvaltaisuutta voidaan selittää videopelien sukupuolittuneella markkinoinnilla Yhdysvalloissa 80-90 luvulla, joissa videopelaaminen esitettiin vahvasti poikien ajanvietteeksi. Tämä myös heijastuu uutisartikkeleiden puheenvuoroissa, joissa ilmaistaan tyttöjen pelaajuuden olevan vähäistä, sillä pelien sisällöt ovat suunnattu ensisijaisesti pojille. Pelien sisällöissä on kuitenkin tapahtunut muutos, joka on johtanut moninaisempaan pelaajakuntaan (Juul, 2016 1-2). Muutos ei myöskään koske vain pelien sisältöjen monimuotoistumista, vaan myös sitä mitä ”pelaajalla” tarkoitetaan. Monet digitaalisia pelejä pelaavat eivät tietoisesti identifioitu pelaaja-

jiksi, sillä termillä on tietynlainen kulttuurillinen merkitys (Juul, 2016, 2). Sisällöllinen monimuotoistuminen ja valtavirtaistuminen ovat laajentaneet pelaajuuden merkitystä etenkin iän ja sukupuolen konteksteissa.

#### **5.4.5 Pelaaminen tuottavana toimintana**

Puheenvuorot, joissa yksilöpelaamista väheksytään, tai käsitetään turhamaiseksi toiminnaksi korvautuu hiljalleen harrastuneisuutta, urautumista tai pelien hyödyntämistä painottavilla esityksillä:

*”Neljä poikaa rakensi ulkomuistista koulunsa Minecraft-virtuaalimaailmaan – Opettaja sai kylmiä väreitä nähdessään lopputuloksen”* (HS 27.4.2021).

*”Roosa Puonti avaa pelitietokoneen, laittaa kuulokkeet korville ja mikrofonin suun eteen. Kotitalon varastotilaan remontoidussa pelihuoneessa on alkamassa työpäivä”* (HS. 26.1.2019).

*”Koko perhe alkaa selostaa pelin jujua ja hyötyjä, myös äiti Marja, joka ei itse peliä pelaa. ”Sitä voi verrata shakkiin”, Marja Sotala sanoo.”* (HS 2.6.2013).

Julkaisujen osapuolet, kuten toimittajat ja haastateltavat usein perustelevat pelaamistaan hyötyjen kautta. Puheenvuoroissa on usein oikeuttava sävy, joissa etsitään pelaamiseen oikeuttavia syitä. Sanomalehden asemoinnissa vältellään jatkuvasti pelaamisen tunnustamista itsearvoisena, vaan se kytketään jatkuvasti tuottavaan ja samalla pelaamisen oikeuttavaan toimintaan. On kuitenkin epätodennäköistä, että valtaosa pelaajista pelaisi vain hyötytarkoituksessa. Julkiset puheenvuorot saattavat viestiä häpeästä, joka kumpuaa pelikulttuurin aikaisemmista käsityksistä.

## 6 Johtopäätökset

Digitaalinen pelaaminen on valtavirtaistunut joukkoviestinnässä ja peli-aiheisen uutisoinnin määrässä on havaittavissa selvää kasvua. Tarkasteltaessa julkaisujen määrän keskiarvoista kasvua viiden vuoden välein on se lähes lineaarista. Pelillistymisen kontekstissa temaattisen julkaisumäärän kasvu on pelillistymisprosessin piirre.

Emergentti pelillistyminen voidaan määritellä asteittaisena, epätietoisena kulttuurillisena ja yhteiskunnallisena muutoksena, joka johtuu nousevasta altistumisesta peleille ja pelilliselle vuorovaikutukselle (Hamari 2019 1-2). Pelaamista koskevan uutisoinnin määrällinen nousu merkitsee sitä, että sille on helpompi altistua, joka tarkoittaa pelitematiikan saavan enemmän yhteiskunnallista kosketuspintaa.

Kvantitatiivinen muutos korreloi kategorisen monipuolistumisen kanssa. Julkaisujen määrällisen nousun saatossa pelitemaattinen uutisointi sirpaloituu kategorisesti, joka viestii ilmiön valtavirtaistumisesta. Julkaisujen kategorinen pirstaloituminen voidaan nähdä samalla valtavirtaistumisen tuotoksena, että sen edesauttajana. Monimuotoinen uutisointi tarjoaa enemmän konteksteja mitä kautta pelejä ja pelaamista voi lähestyä, joka edesauttaa valtavirtaistumista. Toisaalta uutisoinnin monipuolistuminen on myös valtavirtaistumisen tuotos, joka reflektoi ilmiön yhteiskunnallista normalisatiota. Sanomalehden edustavuus koskien yhteiskunnallisia arvoja ei ole täsmällinen, mutta suuntaa antava. Valtavirtaistumiseen liittyvä aiheen suosio ei kuitenkaan ole sinällään arvo ja julkaisujen sisällöistä huolimatta on perusteltua väittää digitaalisen pelaamisen valtavirtaistuneen 1991-2021 välillä.

Tässä tutkimuksessa on onnistuttu havainnoimaan joitakin pelaamisen popularisaation ja samalla pelillistymisen piirteitä, joita ovat aiheen yhteiskunnallisen suosion nousu, pelaaja-käsityksien laajentuminen iän ja sukupuolen kontekstissa, pelien sulautuminen valmiiseen kulttuuriainekseen urheilun saralla, sekä pelien ja pelaamisen hyödyntäminen tieteen ja oppimisen alueilla.

Pelejä ja pelaamista koskeva uutisointi ja puheenvuorojen asenteet ovat muuttuneet hyväksyvämpään suuntaan, mutta pelaaminen tyypillisesti yhdistetään johonkin tuotavaan toimintaan kutein tavoitteelliseen harrastuneisuuteen, kilpaurheiluun, urautumiseen tai hyötypelaamiseen. Raessensin esittämästä leikillistymisestä ei voida teh-

dä yhtä varmoja havaintoja kuin pelillistymisestä, sillä viihdepelaamista käsittelevä uutisointi ei saa merkittävää palstatilaa yllä mainittujen teemojen rinnalla. Joukkoviestintä ikään kuin koittaa asemoida ja hyväksyä pelaamista tuottavan toiminnan kautta, mutta itseisarvoa leikkisälle toiminnalle annetaan vain vähän.

Tämä tutkimus tarjoaa hyvän pohjan mahdolliselle jatkotutkimukselle. Tutkimuksen esittelemä peleihin ja pelaamiseen liittyvä julkisen puheen diskursiivinen muutos jää jokseenkin pintapuoliseksi, jättäen paljon tilaa tarkemmalle katsaukselle. Tutkimuksen tuottaminen sanomalehden kontekstissa saattaa myös olla vanhentunut uusien medioiden valloittavan jatkuvasti tilaa julkisen tiedon tilasta. Diskursiivisia eroja voitaisiin tarkastella esimerkiksi pelikulttuurin sisäisissä puheenvuoroissa sosiaalisen median alustoilla. Toinen pelillistymistä ja diskursiivista muutosta kartoittava tutkimusintressi voisi koskea peleistä kumpuavan termistön, retoriikan ja peliassosiaatioiden käyttöönottoon julkispuheessa.

Tätä tutkimusta voitaisiin tarkentaa tarkastelemalla merkittävien oikeanmaailman tapahtumien vertaamista tilastollisiin muutoksiin. Tässä tutkimuksessa esitettiin esimerkiksi suomalainen menestys kilpapelaamisessa ja väkivaltatekojen vaikutus uutisointiin, mutta aineistoa voisi verrata laajemmin erilaisiin oikean maailman tapahtumiin. Tämänkaltainen jatkotutkimus toisi lisää valoa siihen, miten joukkoviestinnän asemointi muuttuu oikeanmaailman tapahtumien mukana.

Tutkimus voitaisiin myös syventää vahvemmin yleiseksi kulttuurin tutkimukseksi, jossa pelaaminen käsitteetään uutena kulttuuriaineiksena. Aineiston puheenvuoroista oli havaittavissa samankaltaisuuksia muihin nykyään jo valtavirtaistuneisiin kulttuurimuotoihin, kuten rock-musiikkiin, jossa uusi kulttuuriaines aluksi kohdataan epäilevästi ja joka lopulta sulautuu valtavirtakulttuuriin.

## Lähteet

- Allardt, E., & Littunen, Y. (1964). *Sosiologia*. W. Söderström.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1967). *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Anchor.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (Reprint ed.). University of Illinois Press.
- Fuchs, E. (2014). *Rethinking Gamification*. meson press.
- Frissen, V., Lammes, S., de Lange, M., de Mul, J., Raessens, J., de Mul, J., & Lange, M. (2015). *Playful identities*. Amsterdam University Press.
- Hacking, Ian (1999): *The Social Construction of What?* Harvard University Press; London.
- Hamari, J. and Sjöblom, M. (2017). *What is eSports and why do people watch it?* Internet Research.
- Hamari, J. (2019). *Gamification*. The Blackwell Encyclopedia of Sociology, 1–3. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1321>
- Hellman, H., & Ruohonen, V. (2019). *Kirjallisuus kohtaa tabloidisaation*. Media & Viestintä, 42(4), 213–234.
- Juul, J. (2012). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* The MIT Press.
- Koskimaa, R., & Mäyrä, F. (2018). *Ludification and the Emergence of Playful Culture (LUDIC): 2014–2018*.
- Latour, B., & Woolgar, S. (1979). *Laboratory Life: The Social Construction of Scientific Facts*. SAGE Publications, Inc.
- Lehtinen, A. P. (2020). *Journalismin totuudenmukaisuus: luottamussuhde yleisöjen kanssa*. Media & Viestintä, 43(3), 206-226.
- LimeLight Networks (2021). *Average weekly hours spent by playing video games in selected countries worldwide as of January 2021*. Statista.
- Malmberg, T. (2019). *Mediatutkimuksen yhteiskuntatieteellistyminen*. Media & Viestintä, 42(4), 246–252.
- Pietilä, K., & Sondermann, K. (1994). *Sanomalehden yhteiskunta*. Vastapaino.
- Suomen virallinen tilasto (SVT): *Digipelaaminen (2017)*, 1. *Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa*. Helsinki: Tilastokeskus.



Stenros, J. (2015). *Playfulness, Play, and Games: a Constructionist Ludology Approach*. Tampere: Tampere University Press.

Taylor, T.L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer*. Gaming Cambridge: MIT Press

Media Audit Finland. (2021). *Kansallinen mediatutkimus. (KMT) Lehtien lukijamäärät*.

Walz, S. P., & Deterding, S. (2015). *The Gameful World*. Amsterdam University Press.