

Pelikulttuurin monet kasvot

Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa

KIRSI PAULIINA KALLIO

kirsipauliina.kallio@uta.fi
Tampereen yliopisto

FRANS MÄYRÄ

frans.mayra@uta.fi
Tampereen yliopisto

KIRSIKKA KAIPAINEN

kirsikka.kaipainen@uta.fi
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee digitaalisen pelaamisen sijoittumista suomalaiseen kulttuuriin ja yhteiskuntaan. Painopiste on pelaamisen laadullisissa merkityksissä ja sijoittumisessa arkielämän osaksi. Tutkimus raportoi tuloksia suomalaisten pelaamista koskevasta haastatteluista ja kiteyttää havaitut yleiset pelaamisen käytännöt ja asennoitumistavat yhdeksään erilaiseen mentaliteettiin. Luotu mentaliteettimalli auttaa hahmotamaan erityisesti, kuinka keskeisessä asemassa erilaiset sosiaaliset ja ajanvietteelliset asennoitumistavat ovat pelaamisen kentällä. Peleihin paneutuvat ja omistautuneet mentaliteetit ovat pelikulttuurin kannalta merkittävässä roolissa, mutta tutkimuksemme mukaan edustavat kuitenkin koko pelaamisen kentässä vähemmistöä.

Hakusanat: *kulttuurinen pelitutkimus, pelaamisen arki, pelityylit, digitaalinen pelaaminen*

Abstract

This article is reporting results from interviews conducted as parts of a larger study looking into the cultural and social role of digital play in Finland. The focus of research has been on understanding the roles and places of digital play as parts of everyday life. The findings have been organized in the form of a model of nine player mentalities. This heuristic model is intended as tool for better understanding and identifying the great variety in the practices and attitudes surrounding digital games. It is also useful in pointing out how prominently social and casual mentalities figure in the overall field of digital play.

Keywords: *cultural game studies, play in everyday life, player mentalities, digital play*

Johdanto

Digitaalinen pelaaminen on noussut muutamassa vuosikymmenessä yhdeksi keskeisistä media- ja populaarikulttuurin sekä sosiaalisen elämän näytämöistä. Erilaisia pelaamiseen soveltuvia laitteita löytyy jo lähes jokaisesta suomalaisesta taloudesta. Pelien myynti on siirtynyt erikoisliikkeistä marketteihin ja verkkokauppoihin, joiden lisäksi ilmaisia pelejä on tarjolla runsaasti Internetissä. Koulut ja päiväkoditkin ovat ryhtyneet hyödyntämään toimintansa kasvatukseen ja opetukseen soveltuvia pelejä ja pelillisiä verkkoympäristöjä (ks. esim. Kupiainen & Sintonen 2009).

Pelaamisen arkistumisen myötä myös pelitutkimuksen kentällä on tapahtunut liikehdintää. Digitaalista pelaamista tutkitaan nykyään niin teknisten kuin

ihmistieteellistenkin alojen piirissä, usein erilaisia näkökulmia ja menetelmiä yhdistelevisissä monitieteisissä tutkimusryhmissä. Yksi tällaisista uudehkoista tutkimusalueista on kulttuurinen pelitutkimus, jossa tarkastellaan pelien ja pelaamisen sosiaalisia ja yhteiskunnallisia merkityksiä.

Vuonna 2006 käynnistyneessä kolmivuotisessa pelaamisen arkisia käytäntöjä koskevassa tutkimuksemme *International Study of Games Cultures* tarkastelimme digitaalisen pelaamisen tapoja kulttuurisesta näkökulmasta. Monitieteinen hanke toteutettiin määrällisiä ja laadullisia aineistonkeruu- ja analyysimenetelmiä yhdistelemällä. Määrällinen tutkimusvaihe tarjosi runsaasti kiinnostavaa tietoa digitaalisten pelien roolista suomalaisessa kulttuurissa ja yhteiskunnassa. Olemme julkaisseet tutkimuksemme tilastollisia tuloksia

aiemmin toisaalla, joten tässä yhteydessä toteamme vain yleisesti digitaalisen pelaamisen levittäytyneen tutkimustulostemme perusteella laaja-alaisesti eri-ikäisten ja eri sukupuolta edustavien ihmisten keskuuteen. Aktiivinen peliharrastus on kuitenkin keskittynyt vahvimmin nuorten miesten ja poikien pariin (Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2007).

Tutkimuksemme perimmäisenä tavoitteena oli ymmärtää, *miksi* digitaalisia pelejä pelataan, millainen rooli digitaalisella pelaamisella on eri-ikäisten ja erilaisissa elämäntilanteissa elävien ihmisten *arjessa* sekä millä tavoin heidän pelaamisen tapansa *muuttuvat* ja *vaihtelevat*. Tämän artikkelin polttopisteessä ovat juuri nämä kysymykset ja tutkimusaineistomme laadulliset analyysit (ks. myös Kallio et al. 2009). Emme lähteneet tutkimuksessamme liikkeelle perinteisistä peligenreistä tai pelaajatyypittelyistä, vaan analysoimme pelaamista triangulaatiivisesti ja moninäkökulmaisesti sen intensiteetin ja sosiaalisuuden sekä pelattujen pelien näkökulmista. Pyrimme näin irrottautumaan digitaalisia pelejä ja pelaamista koskevista vallitsevista käsityksistä ja löytämään uudenlaisia tapoja lähestyä ilmiötä. Asetimme tarkastelumme lähtökohdaksi seuraavat kolme oletusta:

1. On olemassa monenlaisia digitaalisia pelejä ja pelilaitteita
2. On olemassa monenlaisia tapoja pelata näitä pelejä
3. On olemassa monenlaisia tilanteita ja paikkoja, joissa digitaalisia pelejä pelataan.

Näistä lähtökohdista laadimme analyysikehikon, jonka avulla tarkastelimme digitaalisen pelaamisen kulttuurisia ulottuvuuksia ja niiden koettuja merkityksiä suomalaisten jokapäiväisessä arjessa. Tässä artikkelissa esittelemme tutkimuksen keskeisiä tuloksia keskittyen yhdistelmäaineiston laadulliseen analyysiin.

Mikä digitaalinen pelaaminen?

Käsitepari ”digitaaliset pelit” on vakiintunut tarkoittamaan yleisesti ottaen pelejä, joita pelataan jollakin digitaalisella laitteella. ”Digitaalinen pelaaminen” viittaa näin ollen kaikkeen pelilliseen toimintaan, joka tapahtuu

tietokoneen, pelikonsolin, television, puhelimen tai vaikkapa digitaalisen rannekellon avulla. Tässä *pelilaitteista* lähtevässä katsantokannassa samastetaan helposti toisiinsa muiden muassa pitkäjänteinen harrastetoiminta, loppoajan kuluttaminen ja lasten kanssa touhuilu.

Pelien *luonteen ja sisällön* näkökulmasta digitaalista pelaamista sen sijaan lähestytään erilaisten peligenrejen avulla. Esimerkiksi räiskintäpelit, strategia-pelit, ongelmanratkaisupelit, partypelit¹ ja pasianssit muodostavat digitaalisten pelien lajityyppejä, jotka ovat tuttuja ainakin peliharrastajille ja erilaisiin digitaalisiin peleihin lapsesta saakka tutustuneille nuorille sukupolville. Harvoin kuitenkaan kuulee puhuttavan ”räiskintätietokonepelaamisesta” tai ”digitaalisesta ongelmanratkaisemisesta”. Itse pelaamista kuvataankin tyypillisesti arkikielessä *pelaamistilanteiden ja pelien ja pelilaitteiden nimien* avulla: pelataan tietokoneella pasianssia, netissä pikkupelejä, kotona *Simsiä*, lasten kanssa Nintendoa tai porukalla *Guitar Hero*ta.

Lyhyt katsaus digitaalisia pelejä ja pelaamista koskevaan arkipuheeseen osoittaa, että ilmiöstä ei ole mielekästä puhua yksikössä. Saatavilla olevien digipelien kirjo alkaa olla yhtä laaja kuin ei-digitaalisten pelien, joten myös niiden pelaaminen tarkoittaa ihmisille monia asioita. Toimintapainotteisten räiskintä- ja rallipelien ohella tietokoneella ja konsoleilla voi pelata niin ajankuluksi soveltuvia pikkupelejä, sosiaalisia seurapelejä kuin keskittymistä vaativia strategia- ja fantasiapelejäkin. Pelaaminen voi siis liittyä monenlaisiin tilanteisiin ja palvella eri tarkoituseriä.

Myös digitaalisen pelaamisen tapoja on monia. Muiden harrastusten ja arkisten puhteiden tavoin pelaaminen noudattelee jokapäiväistä elämänrytmää ja henkilökohtaisia mieltymyksiä, joten pelilaitteiden parissa vietetyn ajan määrä, pelaamisen mieli ja pelatut pelit vaihtelevat runsaasti. Pelaaminen voi olla toisinaan kilvoittelua, toisinaan rentoutumista, tai vaikkapa elokuvan katselemiselle vaihtoehtoista viihdettä. Pelaamistottumukset myös muuttavat herkästi muotoaan elämäntilanteen mukaan. Esimerkiksi kiireinen työ voi vähentää uppoutuvaa pelaamista ja lisätä rentoutumiseen tähtäävää pelailua. Toisaalta, kun loppoaikaa on paljon, voi pelaamista satunnaisesti harrastava ihminenkin päätyä viettämään pitkiä toveja tietokoneen tai konsolin äärellä. Lapsen syntymä yleensä vieroittaa

intohimoisenkin aktiivipelaajan harrastuksestaan, mutta lapsen varttuessa peliharrastus voi kuitenkin saada aivan uusia, eri tavoin sosiaalisia ja sitoutuneita muotoja. Pelaaminen voi myös kehittyä yllättäviin suuntiin. Esimerkiksi julkisilla liikennevälineillä kuljettu työmatka saattaa houkutellessa kokeilemaan kännykän ulottuvuuksia taukoharrasteena. Samoin työkoneelta löytyvä pasianssi voi osoittautua varsin tehokkaaksi kumppaniksi kamppailussa tupakointia vastaan. Jopa digitaalista pelaamista periaatteessa *vastustava* seurapelien kannattaja voi löytää itsensä nauttimasta tanssimatolla hyppelystä tai kitaralla revittelystä kaveriporukan saunaillassa tai firman pikkujouluissa.

Pelaamisen merkityksiä ja arkisia käytäntöjä koskevassa tutkimuksessamme emme päätyneetkään kategorisoimaan vastaajiamme varsinaisiin pelaajatyypppeihin, kuten peli(suunnittelu)tutkimuksessa on tyyppillisesti tehty (ks. esim. Bateman & Boon 2006; Mulligan & Patrovsky 2003; Salen & Zimmerman 2004; Bartle 1996). Lähdemme analyysissämme liikkeelle siitä, että digitaalisten pelien pelaajalla voi olla useita erilaisia tapoja pelata pelejä ja suhtautua pelaamiseen. Emme siis ajattele pelaamisasenteiden, -tyylien ja -tapojen olevan pysyviä tai toisensa pois sulkevia, vaan vaihtelevan ja painottuvan eri tavoin esimerkiksi pelitilanteesta, ajankohdasta, paikasta ja pelistä riippuen (vrt. Jenkins 1996, 4; Riessman 2003). Erilaiset pelaamisen tavat ja suhtautumiset pelaamiseen, joita kutsumme pelaamismentaliteeteiksi, muodostavat yhdessä enemmän tai vähemmän reflektoidun pelaajaidenteetin, joka voi olla monikasvoinen, muuttuva ja sisältää ristiriitaisiakin elementtejä. Yhtenä keskeisenä kiinnostuksen kohteena tutkimuksessamme olikin juuri erilaisten pelaamisen tapojen suhde toisiinsa eli pelaamismentaliteettien limittäisyys ja vuorottelu.

On syytä huomauttaa, että käytämme mentaliteetin käsitettä väljässä merkityksessä, jossa se nimeää tietyille ihmisryhmälle tietyssä kontekstissa ominaista ajattelun ja toiminnan kokonaisuutta, joka ilmenee toiminnassa. Tällainen tapa ymmärtää mentaliteettiä on lähtökohdiltaan humanistinen ja pohjautuu aikaisempaan tutkimukseen, jota on tehty muun muassa mentaliteettihistorian piirissä. Pelaamismentaliteetti on ymmärrettävä joustavana ja muuttuvana suhtautumisena ja toimintana, ei niinkään pysyväisluonteisena osana pelaajaa tai hänen kulttuuriympäristöään.

Emme myöskään tarkastelleet pelaamista varsinaisesti vastaajien iän, sukupuolen tai suosikkipelien suhteen, vaikka käytimme näitä muuttujia apuna määrällistä aineistoa analysoidessamme. Sen sijaan rakensimme pelaamisen arkisia käytäntöjä jäljittävän analyttisen kehikkomme kolmen pelaamisen näkökulmasta keskeisen aspektin varaan. Analysoimme keräämiämme kysely- ja haastatteluaineistoja² pelaamisen intensiteetin, sosiaalisuuden sekä pelien ja pelivälineiden näkökulmista. Analyysin pohjalta laadimme pelaamismentaliteetteja tyypittelevän InSoGa-mallin (*Model of Gaming Mentalities: Intensity, Sociability, Games*). Mallin avulla olemme eritelleet aineistostamme erilaisia pelaamisen tapoja, joita kullakin digitaalisten pelien pelaajalla voi olla käytössä yksi tai useampia. Tavoitteenamme oli parantaa ymmärrystä siitä, miksi ihmiset ylipäätään pelaavat tietynlaisia pelejä, millainen rooli digitaalisella pelaamisella on heidän arjessaan sekä millä tavoin heidän pelaamistapansa ja asenteensa pelaamiseen muuttuvat elämäntilanteen ja elinympäristön muuttuessa (vrt. Yee 2007; Pargman & Jacobsson 2008).

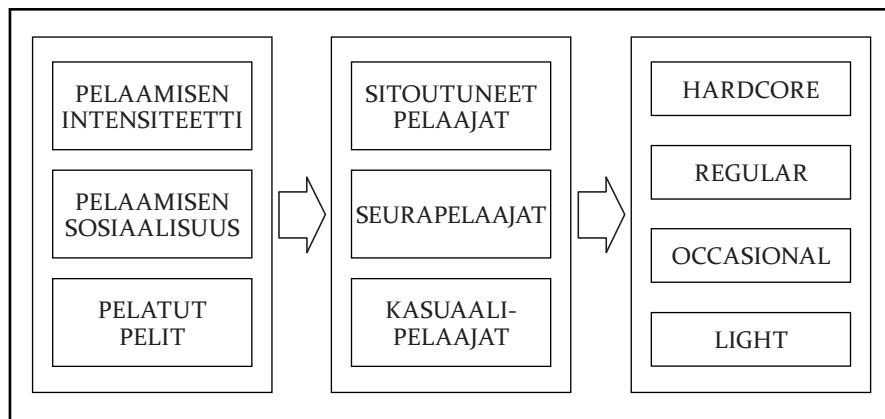
Seuraavassa luvussa esittelemme pelaamismentaliteettimallimme ja kuvaamme lyhyesti tutkimusprosessin, jossa lähdimme liikkeelle pelaajaluokittelusta ja siirryimme lopulta pelaamisen tyypittelyyn. Alkuperäisenä ajatuksenamme nimittäin oli, että tutkimuksen tuloksena esiteltäisiin pelaajaryhmiä, joita digitaalisten pelien pelaajat pelaajaidenteettiensä pohjalta muodostavat (vrt. Nick Yeen verkkoroolipelaajia tarkasteleva Daedalus-projekti, 2000–2008). Analyysin edetessä kävi kuitenkin ilmeiseksi, ettei ole mielekästä eikä aina edes mahdollista kategorisoida pelaajia varsinaisiin ryhmiin heidän pelaamistapojensa ja -asenteiden mukaan, kun pelaajien joukko on näin kirjava. Ryhmiä tulisi yksinkertaisesti aivan liikaa tai ne muodostuisivat liian heterogeenisiksi palvellakseen tarkoitusta.

Pelaajien luokittelusta pelaamisen tyypittelyyn: InSoGa-malli

Tutkimusprosessimme jakautui käytännössä kahteen osaan: määrälliseen survey-tutkimukseen ja laadulliseen haastattelututkimukseen. Jo määrällisen aineiston pohjalta laatimassamme pelaajaluokittelussa käytimme

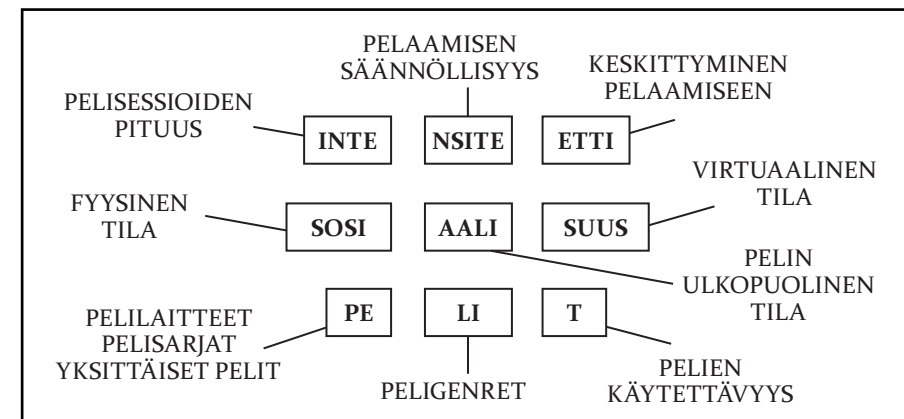
luokitteluperusteina pelaamisen intensiteettiä, sosiaalisuutta ja pelattuja pelejä (ks. Kallio et al. 2007). Luokitteluperusteet määrittyivät yhtäältä aikaisemman tutkimuksemme ja toisaalta tutkimuksen tavoitteiden pohjalta. Tarkastelemalla erilaisia pelaamisintensiteetin ja -sosiaalisuuden muotoja suhteessa erilaisiin peleihin olemme halunneet osoittaa, että digitaalisen pelaamisen kirjo on laaja. Samalla olemme suhtautuneet kriittisesti digitaalisen pelaamisen intensiteettiin ja sosiaalisuuteen liittyviin stereotyyppisiin käsityksiin, jotka edelleen hallitsevat aihepiiristä käytyä julkista keskustelua.

Pelaamisen luonnetta ja määrää kuvaavien muuttujien avulla määrittelimme kvantitatiivisessa analyysissämme kolme pelaamisen tapaa, joista muodostimme neljä pelaajaryhmää (Kuva 1). Erilaisina pelaamisen motivaatioina tunnistimme sitoutuneen pelaamisen (pelataan usein ja/tai pitkiä sessioita ja/tai toimitaan peliyhteisöissä), satunnaispelaamisen (*casual gaming* – pelataan satunnaisesti ja/tai lyhyitä sessioita ja/tai yksin ja/tai ei pelata keskittyneesti) ja seura-pelaamisen (pelataan lasten kanssa ja/tai ystävien kanssa ja/tai puolison kanssa seuran vuoksi). Jotkut vastaajista noudattelivat useampaa pelaamisen tapaa, mutta lopullinen pelaamisen intensiteettiä painottava pelaajaluokittelu (mallisamme englanniksi: *hardcore, regular, occasional, light gamers*) oli mahdollista laatia jokseenkin helposti (ks. myös Kallio et al. 2007, 87).



Kuva 1. Mentaliteettimallin ensimmäinen kerros: pelaajaluokittelu.

Tilastollisin menetelmin laadittu pelaajaluokittelu antoi viitteitä tutkimuksemme osallistuneiden pelaajien suhtautumisesta ja pelikäytännöissä ilmenevistä perustavanlaatuisista eroista. Tarkastellessamme pelaajaryhmiä yksityiskohtaisemmin huomasimme kuitenkin niiden olevan enemmän tai vähemmän heterogeenisiä. Esimerkiksi seurapelaajien ryhmään oli päätyneet mukaan sekä pelaajia, jotka pelasivat aina fyysisesti samassa tilassa jonkun toisen kanssa että niitä, jotka pelasivat aina yksin, mutta kokivat peliharrastuksen jakamisen pelitilanteen ulkopuolella tärkeäksi osaksi peliharrastustaan. Huomasimme siis, että sosiaalisuuteen pelaamisen yhteydessä liittyvät merkitykset voivat olla varsin erilaisia ja liittyä myös aivan päinvastaisiin pelaamisen tapoihin. Sama koskee intensiivisyyttä ja pelattuja pelejä. Aineistoa uudelleen läpi käydessämme havaitsimme muun muassa, että osa säännöllisimmän ja pisimpiä sessioita pelaavista informanteistamme osoittautuikin pasianssin pelaajaksi. Heidän suora rinnastamisensa pitkäkestoisen verkkoroolipelin kuten *World of Warcraftin* pelaajiin tuntui toimimattomalta ratkaisulta, mutta yhtä kyseenalaista olisi ollut luokitella heidät samaan ryhmään kuin kerran-pari vuodessa pelaavat satunnaispelaajat. Laadullisen aineistonkeruun yhteydessä päätimme siis luopua pelaajien kategorisoinnista ja siirtyä sen sijaan jäljittämään erilaisia limittäisiä pelaamistapoja ja -asenteita (Kuva 2). Tämä merkitsee joustavampaa tapaa ymmärtää pelaamisen



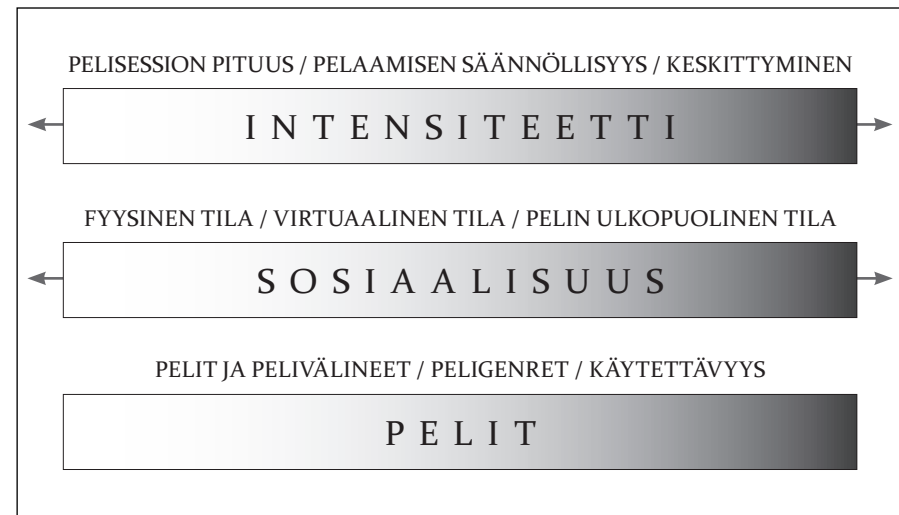
Kuva 2. Pelaamimentaliteettimallin toinen kerros: komponenttien erittely.

mentaliteetteja: sama pelaaja voi eri aikoina tai eri tilanteissa ilmentää useita erilaisia pelaamimentaliteetteja.

Mentaliteettimallimme komponentit rakentuvat kukin kolmesta indikaattorista, joita olemme käyttäneet yhdistelmäaineiston analyysin välineinä (Kuva 3). Pelaamisen intensiivisyyttä olemme tarkastelleet pelisessioiden pituuden, pelaamisen säännöllisyyden ja peleihin keskittymisen kautta. Näiden yhdistelmämuuttujien avulla olemme määritelleet pelaamisen intensiivisyyttä jatkumolla korkeasta matalaan. Indikaattoreita ei kuitenkaan käytetä mallissa lineaarisesti, vaan ne ovat suhteellisia ja painottuvat eri mentaliteettien kohdalla eri tavoin. Se, miten pelaamisen intensiivisyys kussakin pelaamisen tavassa määrittyy, on siis suhteessa kahteen muuhun analyysissä tarkasteltuun pelaamisen merkityksiä rakentavaan tekijään, pelaamisen sosiaalisuuteen ja pelattuihin peleihin. Sama koskee myös näiden kahden muun komponentin indikaattoreita. Käytännössä tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että vaikka joitakin pelejä pelattaessa ei ole mahdollista tehdä juurikaan muuta kuin pelata ja keskittyminen peliin on siksi väistämättä intensiivistä, ei se välttämättä tarkoita kaikkien kyseisen pelin pelaajien pelaamisintensiteetin olevan korkea. Tutkimuksemme osoitti muun muassa, että tyypillisesti intensiivisinä pidettyjä rooli- ja strategiapelejä on mahdollista pelata myös matalalla intensiteetillä ja vastavuoroisesti klassisia ”pikkupelejä” hyvinkin intensiivisesti.

Myös sosiaalisuus-komponenttimme on olemukseltaan jatkumo, joka ulottuu täysin eristäytyneestä pelaamisesta pelkästään sosiaalisista syistä asetettavaan pelaamiseen. Tämän komponentin tarkastelemiseksi olemme määritelleet kolme tilaa, joissa pelaamisen sosiaaliset merkitykset konkretisoituvat (vrt. Williams 2006; Steinkuehler & Williams 2006). Kahdesta ensimmäisestä tilasta olemme tunnistanee myös kolme erilaista roolia, joiden kautta pelaajan suhde muihin pelaajiin ja itse peliin muodostuu.

Ilmeisimmät sosiaalisen pelaamisen paikat sijaitsevat fyysisessä tilassa, missä voidaan pelata joko yhdessä, toista vastaan, rinnan tai vuorotellen. Toisaalta yhdessä pelaaminen voi tapahtua myös virtuaalisessa tilassa, jossa kaikki edellä mainitut roolit ovat myös tarjolla. Näiden lisäksi pelaamisen sosiaalisuus voi sijoittua myös varsinaisen pelitilan ulkopuolella. Näkemysten,



Kuva 3. Mentaliteettimallin kolme komponenttia.

kokemusten, vihjeiden ja vaikkapa uusien pelitapojen jakaminen toisten pelaajien kanssa on erityisesti peliharrastajille tyypillinen tapa nauttia pelaamisen sosiaalisuudesta.

Pelaamisen sosiaalisia aspekteja tarkastellessamme kiinnitimme huomiota myös sosiaalisten suhteiden muotoon ja laatuun. Fyysisesti jaettu pelaaminen ja pelikokemusten jakaminen tapahtuu lähes poikkeuksetta tuttujen ihmisten, kuten sukulaisten, naapurien, työkavereiden tai ystävien kanssa. Virtuaalisessa tilassa, eli pääasiassa verkkopelimailmoissa ja Internetin keskustelupalstoilla, peli- ja keskustelukumppanit sen sijaan voivat olla keitä hyvänsä. Weckrothia (1991) mukailen se, että ”X voi olla kuka tahansa”, avaa kiintoisia näkökohtia pelaamisen sosiaalisuuteen ja yhteiskunnallisuuteen. Verkossa pelien mitta-kaavat lakkaavat olemasta sidottuja pelaamisen fyysisiin paikkoihin ja jo olemassa oleviin ihmissuhteisiin, jolloin kokemukset lähellä olemisesta ja tuttuudesta voivat liittyä yhtä hyvin oman kylän väkeen kuin amerikkalaisiin tai eteläkorealaisiin peliharrastajiinkin. Näin pelimaailmat ja pelaajayhteisöt rakentuvat monikulttuurisiksi ja transnationaaleiksi (ylikansallisiksi) ylittäen sosiaalista

vuorovaikutusta yleensä määrittelevät alueelliset ja kulttuuriset rajat. Tähän tutki-
musteemaan palaamme tarkemmin tutkimuksemme seuraavassa vaiheessa, joka
keskittyy vertailuun ja pelikulttuurien kansainvälisyyteen.

Pelit ja pelivälineet muodostavat analyysiapparaattimme kolmannen
komponentin. Sosiaalisen konstruktionismin hengessä lähestymme pelejä ja
pelilaitteita sekä pelaamisen välineinä että ”artefakteina toimijoina”, toimija-
verkkoteorian (ANT) käsitteistöä lainaten (ks. esim. Serres & Latour 1995; Law
2002; Koch 2005; Haldrup & Larsen 2006; Häkli 2008). Tällä tarkoitamme sitä,
että vaikka pelit ja pelivälineet valitaan ja niitä pelataan yhtäältä oman miel-
tymyksen ja suuntautumisen mukaisesti, suuntaavat pelit toisaalta itsessään
pelaamista tiettyihin suuntiin tuottaen ja uusintaen näin tietynlaisia pelaamis-
mentaliteetteja (vrt. Giddings 2005; Cypher & Richardson 2006). Tästä näkö-
kulmasta pelivälineet, yksittäiset pelit, pelisarjat ja -genret ovat myös itsessään
aktiivisia toimijoita, jotka pelaamisen intensiteetin ja sosiaalisten merkitysten
tavoin vaikuttavat pelaamisen tapojen rakentumiseen.

Määrällisen aineiston analyysi osoitti meille, ettei ole kovin helppoa selvittää
mitä ihmiset pelaavat. Niinkin yksinkertainen kysymys kuin ”Mitä peliä olet
pelannut eniten kuluneen vuoden aikana?” tuotti vaikeasti tulkittavia vastauksia.
Jotkut vastaajistamme pystyivät kyllä määrittelemään hyvinkin tarkasti, mitä
pelejä, peligenrejä ja pelilaitteita he suosivat. Toiset sen sijaan kertoivat pela-
avansa esimerkiksi Mariota, Xboxia tai kännykkäpeliä. Vastausten laaja kirjo
johtui osaltaan siitä, että tutkimuksessamme oli mukana runsaasti niin kutsu-
tuja satunnaispelaajia, jotka eivät yleensä miellä itseään lainkaan digitaalisten
pelien pelaajiksi (Kuittinen et al. 2007). Koska kulttuurisesta näkökulmasta on
kuitenkin yhtä tärkeää tavoittaa Windowsin pasianssin ja Nokian matopelin kuin
World of Warcraftin ja *Civilizationinkin* pelaajat, jouduimme pohtimaan pelin
määritelmää laadullisessa analysissämme tarkemmin.

Olemme jakaneet myös pelit-komponenttimme kolmeen osaan: yksittäisiin
peleihin, pelivälineisiin ja pelisarjoihin; peligenreihin (ks. Kallio et al. 2007, 80)
sekä pelien käytettävyyteen (saavutettavuus, helppous, tuttuus, kustannukset
jne.). Näin pystyimme sisällyttämään kaikkien informanttien vastaukset ana-
lyysiimme mahdollisimman kokonaisvaltaisesti. Pelaamismentaliteettimallimme

INTENSITEETTI	SOSIAALISUUS	PELIT
SESSION PITUUS (I/S) Lyhyt – Pitkä	FYYSINEN TILA (S/P) Yhdessä, vastaan, rinnan	PELIT JA PELIVÄLINEET (G/D) Peliväline, peli, pelisarja
SÄÄNNÖLLISYYS (I/R) Satunnainen/Ajoittainen – Säännöllinen	VIRTUAALINEN TILA (S/V) Yhdessä, vastaan, rinnan	PELIGENRET (G/G) Classic, puzzle, action, strategy, sports, simulation, racing, MMORPG, role-playing, money, platform, party, adventure
KESKITTYMINEN (I/C) Hetkittäinen – Pitkäjänteinen	ULKOPUOLINEN TILA (S/O) Kokemusten ja näkemysten jakaminen	KÄYTETTÄVYYS (G/A) Helppo käytettävyyys, saavutettavuus, hinta, tuttuus, matala aloituskynnys
JATKUMO Korkea – Matala	JATKUMO Vahva – Heikko	
KOODIEN SELITYKSET		
I/S = INTENSITY / SESSION LENGTH	S/P = SOCIABILITY / PHYSICAL SPACE	G/D = GAMES / DEVICES AND GAMES
I/R = INTENSITY / REGULARITY	S/V = SOCIABILITY / VIRTUAL SPACE	G/G = GAMES / GAME GENRES
I/C = INTENSITY / CONCENTRATION	S/O = SOCIABILITY / OUTSIDE GAMESPACE	G/A = GAMES / ACCESS

Kuva 4. Mentaliteettimallin komponentit indikaattoreineen
(koodaus englanninkielisestä luokittelusta).

kolme komponenttia koostuvat siis yhteensä yhdeksästä indikaattorista, joiden
kuvaukset on koottu tiivistetysti kuvaan 4.

Laajasta määrällisestä kyselyaineistosta ja kolmesta erilaisesta haastattelu-
aineistosta muodostuvan yhteisaineistomme triangulaatio-analyysin avulla
laadimme kuvassa 5 (s. 7) esitellyn pelaamismentaliteettimallin (*Model of Gaming
Mentalities: Intensity, Sociability, Games, InSoGa*). InSoGa-mallin pohjalta koko-
simme tutkimuksemme päätösvaiheessa informanteistamme myös yksityis-
kohtaiset, anonyymit pelaajapotretit. Osa potreteista on varsin syvällisiä ja
kattavia (erityisesti useammassa haastattelussa mukana olleiden vastaajien
kohdalla), osa pintapuolisempia. Tämä yhtä aikaa laaja-alainen ja syvälinen
aineisto tarjoaa erinomaiset lähtökohdat tutkimuksen seuraavien vaiheiden
suunnittelulle. Aineisto tulee olemaan myös laajemmin tiedeyhteisön hyödyn-
nettävissä, mikäli sen vieminen Yhteiskuntatieteelliseen tietoaarkistoon onnistuu
suunnitelmien mukaan.

SOSIAALISEN PELAAMISEN PROFIILIT

Intensiteetti MELKO MATALA Sosiaalisuus ERITTÄIN VAHVA Pelit KÄYTETTÄVYYS

LASTEN KANSSA PELAAMINEN

I/S: Vaihtelee
I/R: Satunnainen
I/C: Hetkittäinen
→ MATALA
S/P: Yhdessä, vastaan, rinnan
S/V: -
S/O: -
→ ERITTÄIN VAHVA
G/D: Pelit joita on kotona (PC, yleisimmät konsolit)
G/G: -
G/A: Helposti opittavat, käytettävät ja löytyvät, ilmaisapelit
→ KÄYTETTÄVYYS (VÄLINE)

YSTÄVIEN KANSSA PELAAMINEN

I/S: Pitkä
I/R: Melko satunnainen
I/C: Melko hetkittäinen
→ KESKIMÄÄRÄINEN
S/P: Vastaan
S/V: Yhdessä, vastaan
S/O: Vaihtelee
→ ERITTÄIN VAHVA
G/D: PC, Konsolit
G/G: Action, Party, Sports, Racing
G/A: Tutuus, käytettävyys, saavutettavuus, sosiaalisuus
→ KÄYTETTÄVYYS (VÄLINE)

SEURAN VUOKSI PELAAMINEN

I/S: Vaihtelee
I/R: Satunnainen
I/C: Hetkittäinen
→ MELKO MATALA
S/P: Yhdessä, vastaan, rinnan
S/V: -
S/O: -
→ ERITTÄIN VAHVA
G/D: Pelit joita on kotona (PC, yleisimmät konsolit)
G/G: -
G/A: Pelit, joita seuralainen pelaa
→ KÄYTETTÄVYYS

KASUAALIN PELAAMISEN PROFIILIT

Intensiteetti VAIHTELEE Sosiaalisuus HEIKKO Pelit KÄYTETTÄVYYS + VÄLINE

AJAN TAPPAMINEN

I/S: Vaihtelee
I/R: Vaihtelee
I/C: Hetkittäinen
→ VAIHTELEE
S/P: Yksinpelit
S/V: Yksinpelit
S/O: -
→ ERITTÄIN HEIKKO
G/D: PC, Solitaire(s), The Sims
G/G: Puzzle, classic
G/A: Yksinkertaiset ja tutut, helposti löytyvät, ilmaisapelit
→ LAITE+KÄYTETTÄVYYS

TAUKOHARRASTE

I/S: Lyhyt
I/R: Ajoittainen, ei satunnainen
I/C: Hetkittäinen
→ VAIHTELEE
S/P: Yksinpelit
S/V: Yksinpelit
S/O: -
→ ERITTÄIN HEIKKO
G/D: PC
G/G: Puzzle, classic
G/A: Helposti käytettävät ja löytyvät, lyhyet, ilmaisapelit
→ LAITE+KÄYTETTÄVYYS

RENTOUTUMINEN

I/S: Melko pitkä
I/R: Säännöllinen
I/C: Vaihtelee
→ VAIHTELEE
S/P: Yksinpelit
S/V: Vastaan, yksinpelit
S/O: -
→ HEIKKO
G/D: PC, Konsolit
G/G: Strategy, money games, racing, sports, action
G/A: Tutuus, flow
→ KÄYTETTÄVYYS+GENRET

SITOUTUNEEN PELAAMISEN PROFIILIT

Intensiteetti KORKEA Sosiaalisuus VAHVA Pelit PELIGENRET

HAUSKANPITO

I/S: Pitkä
I/R: Säännöllinen
I/C: Pitkäjänteinen
→ KORKEA
S/P: Yhdessä, vastaan, yksin
S/V: Yhdessä, vastaan, yksin
S/O: Jaettu
→ MELKO VAHVA
G/D: Kaikki
G/G: Kaikki paitsi puzzle, classic ja platform
G/A: Nopeus, toiminta, pisteet
→ GENRE+KÄYTETTÄVYYS

VIIHDE

I/S: Pitkä
I/R: Ajoittainen, ei satunnainen
I/C: Vaihtelee
→ MELKO KORKEA
S/P: Yhdessä, vastaan, yksin
S/V: Yhdessä, vastaan, yksin
S/O: Vaihtelee
→ VAIHTELEE
G/D: Kaikki
G/G: Strategy, role-playing, adventure, simulation, action
G/A: Uutuus, teknisyys, tarina
→ GENRE+KÄYTETTÄVYYS

UPPOUTUMINEN

I/S: Pitkä
I/R: Ajoittainen, ei satunnainen
I/C: Pitkäjänteinen
→ KORKEA
S/P: Yksinpelit
S/V: Yhdessä, vastaan, yksin
S/O: Vahvasti jaettu
→ ERITTÄIN VAHVA
G/D: Kaikki
G/G: Role-playing, adventure, strategy, simulation
G/A: Tarina, hahmot, maailmat
→ GENRE

Kuva 5. Pelaamismentaliteettimalli (InSoGa) (koodien selitykset ks. kuva 4).

Ainakin yhdeksän tapaa pelata

InSoGa-malli esittelee yhdeksän pelaamismentaliteettia, joista kolme kuvaa sosiaalista, kolme satunnaista ja kolme sitoutunutta tapaa pelata ja suhtautua pelaamiseen. Nämä mentaliteetit eivät ole vaihtoehtoisia tai toisiaan poissulkevia. Ne eivät myöskään välttämättä tavoita mielekkäästi kaikkien pelaajien kokemuksia ja kaiken pelaamisen merkityksiä. Emme siis väitä, että digitaalisten pelien pelaajilla ei voisi olla toisenlaisia pelaamismentaliteetteja (esim. suhteessa voiton tavoitteluun, itsensä toteuttamiseen, uusimman teknologian käyttöön jne.) tai että jokainen pelaaja löytäisi profiileistamme itsensä. InSoGa-mallin tavoitteena on pikemminkin tarjota välineitä digitaalisen pelaamisen tarkasteluun arkisena toimintana. Ihmisten väliset suhteet ja heidän jokapäiväinen elämänsä, johon pelaaminenkin sijoittuu, ovat siis mallissa merkittävämmässä roolissa kuin itse pelit.

SOSIAALISEN PELAAMISEN MENTALITEETIT

Lähes kaikissa kulttuureissa pelaaminen on yksi tyypillisimpiä tapoja viettää aikaa yhdessä. Järjestämällä pelejä ja turnauksia sovitetaan myös yhteisöjen sisäisiä ja välisiä ristiriitoja ja tuodaan eri toimijatahoja yhteen. Sosiaaliset pelaamismentaliteetit ovatkin tyypillisiä kaikenlaisten pelien pelaamisessa. Esimerkiksi faniuden tutkimuksessa on osoitettu, että urheilun käsite sisältää kiistatta sosiaalisen aspektin (ks. esim. Brown 2007; Shields et al. 2007). Sosiaalisuuden merkityksiä on tarkasteltu viime aikoina myös digitaalisten pelien, erityisesti verkkopelien, tutkimuksessa (Mortensen 2006; Williams et al. 2006; Cole & Griffiths 2007; vrt. Yee 2006).

Omassa tutkimuksessamme oli mukana useita vastaajia, joilla ainakin yksi keskeinen motivaatio pelaamiseen oli sosiaalinen. Eräälle isälle pojan kanssa konsolilla pelaamisesta oli tullut se kiva yhteinen viikoittainen juttu. Yksi äideistä puolestaan ylläpiti lapsensa kanssa verkossa virtuaalista farmia. Myös isovanhemmat kertoivat pelailevansa mielellään lastenlastensa seurana tai tukena helppoja tietokonepelejä. Joukko nuoria miehiä kaipasi digitaalisista peleistä hieman toisenlaista sosiaalisuutta – he pelailivat mielellään räiskintä- ja

partypelejä illanviettojen yhteydessä, vaihtoehtona pokerille tai muulle ei-digitaaliselle sosiaaliselle pelaamiselle. Osa pelaamiseen muuten välinpitämättömästi suhtautuvista naisista sen sijaan pelaili silloin tällöin puolisonsa tai ystävänsä kanssa heidän suosikkipelejään vain viettääkseen aikaa yhdessä. Jaoimme analyysissämme nämä eri henkiset sosiaaliset mentaliteetit kolmeen ryhmään: *lasten kanssa pelaaminen*, *ystävien kanssa pelaaminen* ja *seuran vuoksi pelaaminen*.

Sosiaalisella orientaatiolla pelataan kaikenlaisia pelejä, mutta niitä yhdistää yksi seikka. Pelit ovat tyypillisesti pelaajille entuudestaan tuttuja sekä helposti saavutettavia, opittavia ja käytettäviä. Niiden pelaaminen on yleensä myös hinnaltaan edullista, mieluiten ilmaista. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että sosiaalisen pelaamisen pelilaitteet ja pelit on hankittu aikaisemmin jotakin toista tarkoitusta varten tai ne ovat vapaasti käytettävissä tietokoneella, pelikonsolilla, puhelimesta tai verkossa. Partypelit muodostavat tästä poikkeuksen, koska niitä hankitaan lähes aina nimenomaan sosiaalista pelaamista varten. Tosin läheskään kaikki partypelejä pelaavat vastaajamme eivät omistaneet pelaamiaan pelejä tai niiden käyttöön tarvittavia konsoleita itse, vaan pelasivat pelejä satunnaisesti tuttaviensa tai sukulaistensa luona. Pelit-komponentin osalta keskeisimpiä tekijöitä sosiaalisissa mentaliteeteissa ovat siis selkeästi käytettävyys, saavutettavuus ja helppous.

Sosiaalinen pelaaminen sijoittuu tilanteisiin, joissa sille avautuu sopiva tilaisuus. Jos jotain tärkeämpää tekemistä ilmaantuu, jätetään pelaaminen usein sikseen. Pelaamiseen keskitytään yleensä vain hetkellisesti ja sen ohessa tehdään tyypillisesti muitakin hauskaan yhdessäoloon liittyviä asioita. Pelaaminen ei myöskään ole luonteeltaan erityisen säännöllistä. Tosin jotkut nuorista vastaajistamme, joilla oli runsaasti vapaa-aikaa, pelasivat kavereidensa kanssa lähes päivittäin. Pelisessioiden pituudet sen sijaan vaihtelevat runsaasti pelistä, pelitilanteesta ja elämäntilanteesta riippuen, muutamasta minuutista useisiin tunteihin. Yleisesti voidaan kuitenkin sanoa, että sosiaalisen pelaamisen intensiteetti on alhainen.

Sosiaalisuus-komponentti on ymmärrettävästi keskeisin sosiaalisten mentaliteettien määrittelijä, tosin vain kahden ensimmäisen indikaattorinsa osalta.

Tyypillisimmin sosiaalinen pelaaminen tapahtuu samassa fyysisessä tilassa, mutta myös verkkopelaaminen sosiaalisena toimintana tuntuu olevan yleisty-mässä (erityisesti MMO-pelit, esim. *World of Warcraft*). Sosiaaliseen pelaamiseen ei yleensä liity jakamista pelitilanteen ulkopuolella, eikä monikaan sosiaalisen mentaliteetin omanneista vastaajistamme kokenut itseään peliharrastajaksi. Verkkoroolipelimaailmat muodostavat myös tässä suhteessa poikkeuksen sosiaalisen pelaamisen kentässä: niiden harrastaminen voi olla sekä sosiaalista, intensiivistä että asialle omistautunutta. Asennoitumiseltaan sosiaalinen pelaaminen voi olla intohimoista tai leikkimielistä kilvoittelua (menestystä tavoittelevalla "gamist"-asenteella) tai pelimaailmaan tai vaihtoehtoisesti dramaattisiin pelitapahtumiin keskittyvää yhdessä pelaamista ("simulationist"- tai "dramatist"-asenteella; näistä roolipeliteorian termeistä tarkemmin, ks. Kim 1998–2008). Itse pelit merkityksellistyvät pelaajille pitkälti sen mukaan, millaisella mielellä niitä pelataan.

Sosiaaliset mentaliteetit ovat usein rinnakkaisia tai limittäisiä toisten pelaamimentaliteettien kanssa. Suurella osalla sosiaalisesti suuntautuneista informanteistamme oli myös joko satunnainen tai sitoutunut tapa pelata digitaalisia pelejä. Sosiaalisilla mentaliteeteilla pelaavat pelaajat voidaankin jakaa karkeasti kahteen ryhmään: niihin, jotka pelaavat vain sosiaalisista syistä ja niihin, jotka pelaavat myös muista syistä.

Kuten kaikessa kategorisoinnissa, myös pelaamimentaliteettien luokittelussa syntyy rajaviivoja ja rajatapauksia (luokittelun problematiikasta ks. Jenkins 1996; Kallio 2006, 72). Sosiaalisten mentaliteettien kohdalla erityisen epäselvä raja piirtyy suhteessa sitoutuneisiin mentaliteetteihin. Sosiaalisessa pelaamisessa keskeistä on *pelitilanteeseen* liittyvien kokemusten jakaminen. Uppoutuvassa pelaamisessa peleihin ja pelaamiseen liittyviä käsityksiä, näkemyksiä ja kokemuksia sen sijaan jaetaan *pelitilanteen ulkopuolella*. Esimerkiksi roolipelejä pelatessaan uppoutujat jakavat kuitenkin kokemuksiaan muiden roolihahmojen kanssa myös reaaliajassa avatarinsa (virtuaalisen pelihahmonsa) kautta, vaikkeivät koekaan pelaavansa heidän kanssaan (vrt. Giddings 2005). Näitä erilaisia jakamisen ulottuvuuksia ei voida kokonaan erottaa toisistaan, vaikka niissä monilta osin onkin kysymys eri asioista (ks. myös Taylor 2006; Jakobsson 2006).

Käytännössä sosiaalisen ja sitoutuneen pelaamisen välisen rajapinnan voidaan ajatella tarkoittavan esimerkiksi sitä, että elämänmuutoksen myötä uppoutujan on melko helppoa liukua nimenomaan sosiaaliseen pelaamiseen. Toisaalta sosiaalisesta pelaajasta voi myös tulla uppoutuja, jos hän kiinnostuu enemmän pelimaailmoista ja -hahmoista. Samanlaista liikkuvuutta oli havaittavissa myös muiden pelaajamentaliteettien kohdalla. Nämä rajapinnat paljastavat erinomaisesti, miten pelaajamentaliteetteja tutkimalla päästään käsittelemään ja ylittämään niitä ongelmia, joita pelaajien tyyppittelemiseen liittyy.

SATUNNAISEN PELAAMISEN MENTALITEETIT

Kuten sosiaalinen pelaaminen, myös satunnainen pelaaminen voi olla sekä digitaalista että ei-digitaalista. Esimerkiksi yksinpelattavia korttipelejä pelataan usein satunnaisesti tilanteissa, joissa ajatukset kaipaavat tyhjentämistä tai palautumista. Satunnaisesti pelaamiseksi voidaan määritellä myös vaikkapa *sudokun* täyttely, jos pelaaminen ymmärretään pelilliseksi toiminnaksi laajassa merkityksessä. Satunnaispelaamisen (*casual gaming*) käsitettä onkin käytetty ja määritelty pelialan ammattilaisten ja pelitutkijoiden keskuudessa monin tavoin. Sillä voidaan viitata muiden muassa pelin ominaisuuksiin (esim. pasi-anssi), pelaamisen tapaan (esim. ajatusten tyhjentäminen), pelaamistilanteeseen (esim. junan odottelu) tai pelivälineeseen (esim. puhelin) (ks. esim. Tams 2006; Waugh 2006; Wallace & Robbins 2006; Kuittinen et al. 2007). Tässä tutkimuksessa tarkoitamme satunnaisella suhtautumisella ja pelaamistavalla pelaajan instrumentaalista suhdetta peleihin ja pelaamiseen. Satunnaispelaamisen mentaliteetit muodostavat siis käytännössä vielä selvemmän vastakohtan sitoutuneille mentaliteeteille kuin sosiaaliset mentaliteetit, joissa myös on yleistä välineellinen suhde pelaamiseen, pelien tai peliteknologian itsetarkoituksellisen harrastuksen sijaan.

Satunnaispelaaminen on yleistä. Kyselytutkimuksessamme ainoastaan 8 prosenttia vastaajista ilmoitti olevansa peliharrastaja, mutta yli puolet kaikista osallistuneista kertoi pelanneensa jotakin digitaalista peliä kuluneen vuoden aikana (Kallio et al. 2007, 42). Saatoimme myös hyvin perustein olettaa,

että osa vastaajista ei ollut osannut tai halunnut kertoa digitaalisesta pelaamisestaan, vaikka sellaista joskus harrastikin, juurikin pelaamisensa satunnaisuuden vuoksi. Itseraportointiin perustuvien tutkimusmenetelmien kannalta satunnaispelaaminen onkin haasteellinen alue. Ylivoimaisesti suosituin digitaalinen peli informanttiemme keskuudessa oli pasianssi, mitä se sitten kunkin vastaajan kohdalla tarkoittakaan (ks. edellisessä kappaleessa käyty keskustelu pelien määrittelymisen vaikeudesta). Satunnaisen mentaliteetin tunnistaminen on yleisesti ottaen melko helppoa, mutta erilaisten satunnaispelaamisen muotojen erittely sitäkin vaikeampaa. Tilastoanalyysissämme jaoimme satunnaispelaajat esioletuksiimme nojaten ajan tappajiin ("pela kun ei ole muuta tekemistä") ja ajankuluksi pelaaviin ("pela kun on aikaa vaikka pelailla"). Laadullinen aineistomme ei kuitenkaan tukenut tätä jakoa, joten päätimme rakentaa jaottelun uudelleen haastattelujen pohjalta, käyttäen apuna vastaajien itsensä tuottamia määrittelyjä.

Tyypillisin motivaatio satunnaiseen pelaamiseen vastaajiemme keskuudessa oli töistä irrottautuminen, joko kesken työpäivän tai sen jälkeen. Varttuneimmat informantit sen sijaan totesivat löytäneensä pelaamisesta uuden rutiinin elämänsä toisten, pois jääneiden harrasteiden ja askareiden tilalle. Myös *ajan tappaminen*, jonka määrittelymme InSoGa-mallissa "ohuimmaksi" pelimentaliteetiksi, oli yksi koettu syy pelaamiseen. Tällaisella asenteella pelataan lähes poikkeuksetta yksin. Pelatut pelit ovat tyypillisesti helppoja ilmaispelejä tai muita yksinkertaisia pelejä, joita löytyy kotikoneelta tai puhelimesta. Pelaamisen intensiteetti vaihtelee sekä pelisession pituuden, pelaamisen säännöllisyyden että peliin keskittymisen osalta. Aikaa tapetaan pelien äärellä joistakin minuuteista useisiin tunteihin kerrallaan, vain pari kertaa vuodessa tai jopa päivittäin. Pelatessa saatetaan tehdä kaikenlaista muutakin, kuten katsella televisiota, kuunnella radiota, surffailla verkossa tai hoitaa kotiaskareita. Toiset pelaajat sen sijaan keskittyvät pelaamiseen täydellisesti ja saattavat jäädä epähuomiossa "nalkkiin" koneen äärelle pitkiäkin ajoiksi.

Satunnaispelaaminen voi olla myös *taukoharraste*. Monet vastaajistamme kertoivat pelaavansa pelin tai pari siirtyessään askareesta tai työtehtävästä toiseen, tai vaikkapa odotellessaan saunan lämpiämistä tai verkkosivun

latautumista. Tällaisten pelien on tärkeää olla helposti saatavilla sekä nopeasti aloitettavissa ja lopetettavissa. Taukoharrastajat eivät pidä itseään digitaalisten pelien pelaajina, mutta pelaamisella on heille kuitenkin selkeä positiivinen merkitys, toisin kuin ajan tappajille. Sosiaalisuuden aste on taukoharrastamisessakin alhainen kaikilla indikaattoreilla mitattuna. Pelaamisen intensiivisyys sen sijaan on yllättävänkin korkea, koska monilla vastaajista pelaaminen tuntui liittyvän rutiininomaisesti tietynlaisiin jokapäiväisiin tilanteisiin.

Sekä taukoharrastamista että ajan tappamista oli vaikea tavoittaa yleistävillä kuvauksilla. InSoGa-mallissa määrittelemmekin, että molemmissa mentaliteeteissa pelaamisen intensiteetti vaihtelee ja pelivalintoihin vaikuttavat eniten pelien ja pelilaitteiden saatavuus, tuttuus ja helppous. Sosiaalisuus oli ainoa komponentti, joka voitiin määritellä selkeästi heikoksi. Tämä johtui pitkälti siitä, että sisällytimme ”sosiaaliset satunnaispelaamisen tavat” sosiaalisiin mentaliteetteihin. Näkemyksemme mukaan satunnainen, arjen pieniin hetkiin sijoittuva pelaaminen on siis varsin monimuotoista ja vaikeasti standardoitavissa – se pakenee selkeitä luokitteluyrityksiä.

Kolmas satunnaispelaamisen mentaliteetti, *rentoutuminen*, on myös näennäisesti lähellä kahta edellistä. Rentoutujat pelaavat niin ikään silloin kun heillä ei ole muuta tekemistä, mutta eivät ollessaan tylsistyneitä tai yksinäisiä. Heillekin pelaaminen edustaa vastapainoa työlle, mutta pelaaminen ei sijoitu päivän pikku hetkiin. Sen sijaan rentoutujat pelaavat pitkiä sessioita iltaisin tai öisin kotona, yleensä yksin tai tuntemattomien kanssa verkossa (erit. nettipokeri). Pelaaminen on melko säännöllistä tai ajoittaista.

Kiinnostavin löytö rentoutumispelaamiseen liittyen koskee pelejä, joita tällä mentaliteetilla pelataan. Pelit valitaan pääasiassa tuttuuden perusteella, mikä tarkoittaa sitä, että rentoutua voidaan melkein minkä hyvänsä pelin parissa. Osa pelaamalla rentoutuvista vastaajistamme oli harrastanut pelaamista aikaisemmin enemmänkin, joten heille myös monimutkaiset ja haastavat pelit tarjosivat mahdollisuuden ”aivojen nollaamiseen”. Tässä mielessä rentoutumis-mentaliteetillä on selkeä rajapinta sitoutuneeseen pelaamiseen. Toiset vastaajista eivät sen sijaan olleet koskaan pelanneet digitaalisia pelejä ”tosissaan”, vaan rentoutuivat mielellään esimerkiksi tuttujen korttipelikklassikoiden äärellä.

Tutkimuksessamme satunnaispelaaminen, kuten sosiaalinen pelaaminenkin, näyttäytyi erittäin kiinnostavana kohteena kulttuurisesti orientoituneelle tutkimukselle. Nämä pelaamisen tavat eivät noudattele stereotyyppisiä käsityksiä digitaalisesta pelaamisesta, vaan tuovat esiin toisenlaisen pelaamisen ja toisenlaiset pelaajat. Kaikki taukoharrastajamme ja rentoutujamme ovat työssäkäyviä, aikuisia ihmisiä, joiden suhdetta digitaaliseen pelaamiseen kuvaa hyvin erään informanttimme lausahdus (ote strukturoidusta haastattelusta): ”Sanotaan nyt vaikka niin, että kun muut menevät käymään tupakalla niin minä pelaan pari kierrosta pasianssia.” Nämä ”satunnaispelaavat gamistit” ja ”sosiaaliset pelaajat”, joiden ainoa pelillinen tavoite on päästä seuraavalle tasolle tai saada peli läpi, muodostavat vastakohtan digitaalisten pelien pelaajista tehdyille stereotyyppisille tulkinnoille, joissa korostetaan pelaamisen addiktoivia, immersoivia, passivoivia ja aggressiivisiä ulottuvuuksia.

SITOUTUNEEN PELAAMISEN MENTALITEETIT

Sitoutuneilla mentaliteeteilla tarkoitamme sellaisia suhtautumis- ja pelaamistapoja, joissa peleillä ja pelaamisella itsessään on keskeinen rooli. Olemme jakaneet nämäkin mentaliteetit kolmeen ryhmään, jotka ovat *hauskanpito*, *viihde* ja *uppoutuminen*.

Sosiaalisia tai kasuaaleja mentaliteetteja lähellä olevat sitoutuneen pelaamisen tavat on luokiteltu *hauskanpidoksi*, noudatellen vastaajien omia tulkintoja pelaamisestaan. Nämä pelaajat ovat pääasiassa nuoria ihmisiä, joilla on paljon vapaa-aikaa ja vähän velvollisuuksia. He pelaavat paljon ja pitkiä aikoja kerrallaan keskeytyksettä, sekä yksin että kavereidensa kanssa, niin verkossa kuin fyysisesti samassa tilassakin. Toiset keskittyvät pelaamiseen kokonaisvaltaisesti, toisten pelaamiseen kuuluu myös pelin ulkopuolinen vuorovaikutus. Lähes kaikenlaiset pelit tuntuvat soveltuvan hauskanpitoon ja peleistä myös keskustellaan pelitilanteiden ulkopuolella. Pelaamisen mieli tiivistyy mentaliteetille antamaamme nimeen: pelaaminen on hauska tapa viettää vapaa-aikaa.

Keskeisin ero hauskanpittäjien ja muiden sitoutuneiden pelaajien välillä liittyy eläytymiseen. Hauskanpito-pelaamiseen ei yleensä kuulu uppoutuminen, hahmoihin samastuminen tai eläytyminen tunnetasolla. Heille keskeisintä on

pelillisuus eli tässä yhteydessä etenkin pelin tempo, vaikeustason tasapainoisuus, kiinnostava pelidynamiikka ja muut viihdyttäviin pelikokemuksiin johtavat pelimekaniikan ominaisuudet. Sukupolvinäkökulmasta voidaan todeta, että suuresta osasta hauskanpittäjiä tulee myöhemmin luultavasti joko rentoutujia tai toisenlaisia sitoutuneita pelaajia. Elämäntilanteen muuttuessa runsas ja laaja-alainen pelaaminen antaa heille hyvät edellytykset pelata monenlaisia digitaalisia pelejä myös "toisin".

Uppoutuminen on lähes päinvastainen pelaamismentaliteetti kuin hauskanpito. Karrikoiden voidaan sanoa, että uppoutujille fantasiamaailmat ovat yhtä tuttuja paikkoja kuin reaalimaailmatkin, eivätkä pelikillat, -tiimit ja -hahmot ole vähemmän todellisia tuttavuuksia kuin ystävät ja perheenjäsenet. Pelimaailmojen jakaminen, tarinoinhin eläytyminen ja hahmoinhin samastuminen ovat uppoutuvan pelaamisen keskeisiä piirteitä. Tällaisella mentaliteetilla pelaavat pelaajat osallistuvat usein myös pelimaailmojen, -hahmojen ja -juonen rakentamiseen. He luovat ja varjelevat perinteitä, etsivät aika ajoin uusia pelaamisen tapoja ja keskustelevat paljon pelaamisesta (Mäyrä 2008a, 19–29, 111–113).

Sosiaalisuuden suhteen uppoutumista voi olla monenlaista. Toiset uppoutujat pelaavat mieluiten aina yksin ja jakavat pelaamista toisten pelaajien kanssa ainoastaan pelitilan ulkopuolella. Toiset puolestaan nauttivat myös yhdessä pelaamisesta, yleensä verkossa. Näyttäisi siltä, että vanhemmille uppoutujille pelitila on yksityisempi kuin nuoremmille, jotka etsivät pelimaailmoista useammin myös samanhenkistä seuraa.

Uppoutuminen soveltuu monimutkaisiin, pitkäjänteisyyttä vaativiin peleihin, kuten rooli- (esim. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*), toiminta/seikkailu- (esim. *Grand Theft Auto-*, *Half Life-* ja *Halo-*pelisarjat), simulaatio- (esim. *The Sims* -sarjan pelit), strategia- (esim. *Civilization*) ja MMO-peleihin (esim. *World of Warcraft*) (Ermi & Mäyrä 2007). Peligenret ovat uppoutuville pelaajille tärkeitä, ja myös pelimaailmojen, -hahmojen ja -tarinoiden tulee olla omaperäisiä, kekseliäitä ja sallia monenlaisia pelityylejä. Uppoutuvat pelisessiot ovat tyypillisesti pitkiä ja pelirupeat voivat kestää jopa viikkoja. Keskittyminen pelaamiseen on siis erittäin intensiivistä, enemmänkin elämistä toisessa maailmassa kuin pelaamista. Toisinaan uppoutuvien pelaajien voi jopa

olla vaikea vetää rajaa pelimaailman ja reaalimaailman väliin, mikä korostuu pervasiivisen pelaamisen kohdalla (ks. Montola 2007; Stenros et al. 2007). Pelejä ei kuitenkaan välttämättä pelata koko aikaa. Moni uppoutuva vastaaja kertoi pelaavansa vain muutaman "kunnollisen" pelin vuodessa. Muulloin he saattoivat pelaila satunnaisesti toisenlaisia pelejä sosiaalisella, satunnaispelaajan tai hauskanpidon mentaliteetilla.

Kolmas sitoutuneen pelaamisen mentaliteettimme, *viihdepelaaminen*, yhdistelee elementtejä kahdesta edellisestä. Viihteenä pelit rinnastuvat elokuvaan, musiikkiin ja muuhun audiovisuaaliseen vapaa-ajan viihteeseen. Pelaamisen intensiteetti on matalampi kuin kahdessa muussa sitoutuneessa mentaliteetissa, koska viihdepelaamiseen ryhdytään yleensä vain, kun siihen voidaan varata aikaa, eikä kiireisinä ajanjaksoina pelata lainkaan. Pelaamisviihteen kanssa ajasta kilpailevat harrastukset, sosiaaliset aktiviteetit sekä työntekeä ja opiskelu. Pelatessaan viihdepelaajat keskittyvät kuitenkin ainoastaan pelaamiseen. He pelaavat monenlaisia pelejä kaikenlaisilla pelilaitteilla, noudatellen usein samankaltaisia pelivalintoja kuin uppoutujat. Toiset viihdepelaajat pelaavat ainoastaan yksin, toiset nauttivat nimenomaan yhdessä pelaamisesta. Rajapinta sosiaalisten mentaliteettien kanssa onkin jälkimmäisten kohdalla ilmeinen, koska heille pelaaminen on nautinnollista nimenomaan sosiaalisena viihteenä. Kiinnostus itse peleihin on kuitenkin selvästi vahvempi viihdepelaamisessa kuin sosiaalisessa pelaamisessa.

Sitoutuneiden mentaliteettien kohdalla kiinnostavimpana meille näyttäytyi sitoutuneisuuden monimuotoisuus. Peliharrastajia on monenlaisia ja heitä kiinnostavat peleissä hyvinkin erilaiset asiat. Toiset nauttivat eläytymisestä, toiset taitojen kehittymisestä, toiset pelielämyksistä, ja niin edelleen. Myös pelaamisen sosiaalisuus eri muodoissaan näyttää olevan keskeistä suurimmalle osalle sitoutuneista pelaajista. Ainoan ei-sosiaalisten pelaajien ryhmän tutkimuksessamme muodostivatkin ne satunnaispelaajat, jotka pelaavat vain yhdellä mentaliteetilla – tappaakseen aikaa, nollataakseen aivojaan tai rentoutuakseen. Digitaalisen pelaamisen eristäviin ja passivoiviin vaikutuksiin liittyvät stereotyyppiset näkemykset tulivat siis tutkimuksessamme toistuvasti kyseenalaistetuiksi.

Muuttuva pelikulttuuritutkimuksen kenttä

Pelitutkimuksella on useita alkulähteitä ja nykymuodossaan se kohtaa entistä monimuotoisempia haasteita (vrt. esim. Sotamaan katsaus tässä teoksessa). Pelaajatutkimus joutuu ottamaan kantaa laajempiin yhteiskunnallisiin kysymyksiin ja pohtimaan pelillisyyden kasvavaa merkitystä vapaa-ajan lisäksi esimerkiksi opintojen, työelämän ja sosiaalisten suhteiden kehittymisen näkökulmista. Tätä artikkelia viimeisteltäessä uutisotsikoissa kamppailivat tutkimustulokset, joiden mukaan digitaalisen pelaamisen vahingolliset, väkivaltaisuutta lisäävät vaikutukset ovat kiistattomia (Rissanen 2008) – sekä täysin päinvastaiset tutkimustulokset, joiden mukaan todellisuudessa pelejä pelaavat ihmiset ovat keskimääräistä onnellisempia, terveempiä ja tasapainoisempia perhe-elämässään sekä taloudellisesti ei-pelaajia menestyvämpiä (Piliéci 2008).

Oma tutkimuksemme ei ota kantaa pelaamiseen hyödyn tai haitallisuuden näkökulmasta, vaan pyrkii suuntaamaan huomion siihen, mitä pelaaminen ihmisille tarkoittaa. Tilastollisia tuloksia digitaalisen pelaamisen jakaantumisesta ja siihen liittyvästä kulttuurisen ja yhteiskunnallisen keskustelun tarpeesta olemme julkaisseet jo aiemmin (Kallio et al. 2007). Tämänkaltaisen, sekä laajan että syvälle menevän tutkimusaineiston tarjoama näkökulma on rikas ja ajatuksia herättävä. Keskeisenä havaintona esiin nousee toisaalta intohimoisen ja sitoutuneen peliharrastuksen suhteellisen suppea rooli suomalaisessa nykykulttuurissa, toisaalta huomaamattomamman, tässä tutkimuksessa satunnaispelaamiseksi nimetyn pelaamismuodon laaja-alaisuus ja moni-ilmeisyys.

Vertailukohtana digitaaliselle pelaamiselle vapaa-ajan viettämisen muotona voidaan tarkastella vaikkapa lukemista. Iso-Britanniassa tehdyn tutkimuksen mukaan peleillä on alle 16-vuotiaiden lasten ja nuorten keskuudessa kirjoja tai televisiota suurempi merkitys, ja pelaamisen nähdään olevan näin valtaamassa alaa muilta vapaa-ajan muodoilta (Pratchett 2005). Oman tutkimuksemme perusteella voimme puolestaan todeta, että Suomessa digitaaliset pelit eivät ole saavuttaneet kirjallisuuteen verrattavaa laajempaa asemaa yhteiskunnassa. Peliharrastuneisuus on erityisesti nuorten (miesten ja poikien) suosiossa, mutta

kuten viimeaikaisissa PISA-tutkimuksissakin (OECD 2009) on todettu, suomalaiset nuoret ovat samanaikaisesti sängen aktiivisia kirjallisuuden harrastajia – yli 40 prosenttia tutkimukseen viimeksi osallistuneista nuorista nimesi lukemisen yhdeksi mieliharrastukseksi. Samaisissa tutkimuksissa onkin paljastunut, että aktiiviset tietokoneen käyttäjät ovat myös aktiivisia lukijoita. (Koulutuksen tutkimuslaitos 2002.)

Digitaaliset pelit eivät siis asetu luontevasti sen enempää kirjallisuuden kuin minkään muunkaan kulttuurimuodon viholliseksi. Oman tutkimuksemme valossa pelaaminen integroituu tiiviisti pelaajien arkeen ja palvelee viihdearvojen lisäksi myös muita, esimerkiksi sosiaaliseen elämään liittyviä tarpeita. Samantyyppisestä pelin ja arjen integraatiosta ovat kertoneet myös muut pelaajatutkimukset (esim. Jones et al. 2003). Laajemmin koko digitaalisen kulttuurin tutkimuksen kentällä on havaittavissa painopisteen siirtyminen ”digitaalisen vallankumouksen” spekulatiivisesta tutkimuksesta arkeen kotoutuneiden teknologioiden empiirisiin tapaustutkimuksiin. Internet-tutkimus on tästä pelitutkimuksen rinnalla toinen hyvä esimerkki (ks. esim. mittava joukko artikkeleita teoksessa Welman & Haythornthwaite 2002). Tässä tutkimuksessa paljastunut digitaalisen pelaamisen mentaliteettien tiivis yhteys arkielämään jatkaa osaltaan samansuuntaista keskustelua.

Lopuksi

Artikkelissa on esitelty kolmivuotisen kulttuurisesti orientoituneen pelitutkimushankkeen keskeiset tulokset. Tekstissä on käyty läpi, mistä lähtökohdista ja millaisissa analyysiprosesseissa InSoGa-malli on laadittu, jotta sen komponenttien ja indikaattoreiden suhteellisuus tulisi ymmärrettäväksi. Empiirisen aineiston kautta on tarkasteltu tutkimuksessa tunnistamaamme yhdeksää pelaamimentaliteettia ja esitelty, miten niiden avulla voidaan ymmärtää paremmin digitaalista pelaamista arkisena ilmiönä. Tutkimusprosessin kuvauksessa on tuotu esille myös laadullisten ja määrällisten aineistojen ja analyysimenetelmien yhteensovittamiseen liittyviä näkemyksiä. Tutkimuksessa on tunnistettu useita monimenetelmällisen tutkimuksen problemaattisia kysymyksiä

mutta havaittu myös, että onnistuessaan tämän kaltainen tutkimusote mahdollistaa laaja-alaisen ja syväluotaavan tutkimuksen tekemisen.

Tutkimuksen keskeiset löydökset liittyvät digitaalisen pelaamisen moninaisuuteen ja paljastavat, että toisin kuin yleensä ajatellaan, digitaalisia pelejä pelataan eniten satunnaisesti ja viihtymistarkoituksessa. Uppoutuva ja addiktoituva pelaaminen näyttelevät tutkimuksessamme marginaalista roolia, vaikka molemmat tulivatkin tunnistetuiksi vastaajiemme kertomuksista. Niiden sijaan tutkimuksessamme korostuvat arkisiin tilanteisiin sijoittuvat pelihetket, jotka voivat olla sosiaalisia, tarjota mahdollisuuden rentoutumiseen tai vaikkapa vain antaa hetken aikaa itselle. Monen vastaajan kohdalla pelaaminen ei eronnut merkittävästi muista jokapäiväisistä harrasteista, kuten television katselemisesta, verkossa surffailusta tai ystävien tapaamisesta.

Tulokset osoittavat myös, että pelaamiseen liittyy monenlaisia tunteita ja kokemuksia, jotka eivät noudattele sen enempää peligenrejä kuin vastaajien ikää, asuinpaikkaa tai sukupuoltakaan. Pelaamisen merkitykset rakentuvat varsin henkilökohtaisesti eikä niiden tarkasteleminen yksinomaan massiivisin, määrällisin menetelmin ole näin ollen mielekästä. Laadullisten tutkimusmenetelmien käyttäminen kulttuurisessa pelitutkimuksessa on siis nähdäksemme välttämätöntä pelaamisen sosiaalisten ja laajempien yhteiskunnallisten merkitysten tavoittamiseksi. Tutkimustulosten pohjalta haluamme nostaa esille kolme teemaa, jotka näyttäytyivät kiinnostavimpina tutkimushankkeemme jatkosuunnitelmien kannalta.

Aineistojen yhteisanalyyseissä paljastunut digitaalisen pelaamisen ja peleihin liittyvän suhtautumisen monimuotoisuus sekä pelitapojen kirjo yllätti itsemekin, vaikka olimme asennoituneet pelaamiseen jo ennen hankkeen alkua moninäkökulmaisesti. Mitä pidemmälle tutkimuksemme eteni, sitä absurdimmalta käsite ”digitaalinen pelaaminen” alkoi vaikuttaa. Toivoisimmekin siis, että digitaalista pelaamista koskevassa tutkimuksessa ja keskustelussa pystyttäisiin jatkossa paremmin tunnistamaan erilaisia pelaamisen tapoja sen sijaan, että kaikki digitaalisilla laitteilla pelaaminen lyödään ”samaa koriin”.

Toinen näkökohta, johon nähdäksemme tulisi kiinnittää nykyistä enemmän huomiota, on pelaamisen kontekstuaalisuus. Pelaamisen tilat, paikat ja

tilanteet näyttäisivät tutkimuksemme perusteella olevan erittäin keskeisessä roolissa pelaamisen merkitysten ja muotojen rakentumisessa. Erityisesti verkkopeleissä yhdistyvä virtuaalisessa ja fyysisessä tilassa pelaaminen ja niiden välillä liikkuminen kutsuu tarkastelemaan laajemmin pelaamisen tilallisia ulottuvuuksia.

Kolmanneksi haluamme korostaa pelaamismentaliteettien limittäisyyttä ja pelaajaidentiteettien monikasvoisuutta. InSoGa-mallissa esittelemästämme näkökulmasta on mahdollista lähestyä pelaamista kulttuurisena ilmiönä, joka rakentuu ja uusintuu ihmisten jokapäiväisessä toiminnassa (ks. Goffman 1974, *negotiation of mental frames*). Tutkimuksessa tuotettu ymmärrys pelaamisen erilaisista muodoista voi näin auttaa tulkitsemaan digitaalista pelaamista osana arkista elämää eikä ainoastaan alakulttuurisena lasten, nuorten ja peliharrastajien ajanvietteenä. Mitä pluralistisemmin pystymme pelaamista tarkastelemaan, sen helpompaa on murtaa pelaamiseen ja digitaalisiin peleihin liittyviä stereotyyppisiä käsityksiä ja sosiaalisesti rakentuneita totuuksia. Nämä näkökohdat antavat nähdäksemme hyvät edellytykset kulttuurisen pelitutkimuksen parissa työskentelyyn.

Viitteet

- 1 Genreen kuuluu tyypillisesti konsoleilla pelattavia sosiaalisia yhteispelejä. Genreluokituksesta tarkemmin, ks. Kallio et al. 2007, 80.
- 2 Aluksi aineistoa kerättiin kansallisella survey-kyselyllä (n=804), josta poimittiin osa vastaajista strukturoituihin haastatteluuihin (n=73), teemahaastatteluuihin (n=33) ja focus group -ryhmähaastatteluuihin. Ryhmähaastatteluvaihe on tällä hetkellä vielä menossa, nivoutuen alullaan oleviin uusiin tutkimushankkeisiimme.

Kirjallisuus

Bartle, Richard A. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades. Players Who Suit MUDs. *The Journal of Virtual Environments* 1:1. <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>

Bateman, Chris & Richard Boon (2006). *21st Century Game Design*. Hingham, MA: Charles River Media.

Beyer, Hugh & Karen Holtzblatt (1997). *Contextual Design. A Customer-Centered Approach to Systems Designs*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann.

Brown, Adam (2007). 'Not For Sale'? The destruction and reformation of football communities in the glazer takeover of Manchester United, *Soccer & Society* 8:4, 614-635.

Cole, Helena & Mark Griffiths (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior* 10:4, 575-583.

Consalvo, Mia (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Cypher, Mark & Ingrid Richardson (2006). An actor-network approach to games and virtual environments. Proceedings of the 2006 international conference on Game research and development. Perth, Australia, 4-6 December 2006. New York: ACM, 254-259. <http://delivery.acm.org/10.1145/1240000/1234382/p254-cypher.pdf>

Ermi, Laura & Frans Mäyrä (2007). Fundamental Components of the Gameplay Experience. Analysing Immersion. Teoksessa Suzanne de Castell & Jennifer Jenson (toim.): *Worlds in Play. International Perspectives on Digital Games Research*. New York: Peter Lang Publishers, 37-53.

Giddings, Seth (2005). Playing With Non-Humans. Digital Games as Techno-Cultural Form. Proceedings of DiGRA 2005 Conference. Changing Views. Worlds in Play. Vancouver, Canada, 16-20 June 2005. <http://www.digra.org/dl/db/06278.242323.pdf>

Goffman, Erwing (1974). *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. New York: Harper & Row.

Haldrup, Michael & Jonas Larsen (2006). Material Cultures of Tourism. *Leisure Studies* 25:3, 275-289.

Häkli, Jouni (2008). Regions, networks and fluidity in the Finnish nation-state. *National Identities* 10:1, 5-20.

Jenkins, Richard (1996). *Social Identity*. London: Routledge.

Jones, Steve et al. (2003). *Let the Games Begin. Gaming Technology and Entertainment among College Students*. Washington: Pew Internet & American Life Project. Viitattu 5.6.2009. http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2003/PIP_College_Gaming_Reporta.pdf

Kallio, Kirsi Pauliina (2006). *Lasten poliittisuus ja lapsuuden synty. Keho lapsuuden rajankäynnin tilana*. Acta Universitatis Tamperensis 1193. Acta Electronica Universitatis Tamperensis 574. Tampere: Tampereen yliopisto.

Kallio, Kirsi Pauliina, Kirsikka Kaipainen & Frans Mäyrä (2007). *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland*. Hypermedialaboration verkkojulkaisuja 14. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7141-4.pdf>

Kallio, Kirsi Pauliina, Kirsikka Kaipainen & Frans Mäyrä (2009). At least nine ways to play: approaching gamer mentalities. *Games & Culture*. (Tulossa.)

Kim, John H. (1998-2008). *The Threefold Model*. Viitattu 5.6.2009. <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/>

Koch, Andreas (2005). Autopoietic spatial systems: the significance of actor network theory and system theory for the development of a system theoretical approach of space. *Social Geography* 1:1, 5-14.

Koulutuksen tutkimuslaitos (2002). *Pisa-tutkijat: Suomen nuorten osaaminen lupaa hyvää tulevaisuutta. Kouluilmastossa toivomisen varaa*. Jyväskylän yliopisto 8.5.2002. Viitattu 5.6.2009. <http://ktl.jyu.fi/arkisto/arkisto/tiedo80502p.pdf>

Kuittinen, Jussi, Annakaisa Kultima, Johannes Niemelä & Janne Paavilainen (2007). Casual games discussion. Proceedings of the 2007 conference on Future Play. Toronto, Canada, 14-17 November 2007. New York: ACM, 105-112. <http://doi.acm.org/10.1145/1328202.1328221>

Kupiainen, Reijo & Sara Sintonen (2009). *Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus*. Helsinki: Gaudeamus.

Law, John (2002). Objects and spaces. *Theory, Culture & Society* 19:5-6, 91-105.

Mäyrä, Frans (2008a). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London & New York: Sage Publications.

Mäyrä, Frans (2008b). Open invitation: mapping global game cultures. Issues for a sociocultural study of games and players. *European Journal of Cultural Studies* 11:2, 249-257.

Montola, Markus (2007). Urban Role-Play. The Next Generation of Role-Playing in Urban Space. Teoksessa Friedrich von Borries, Steffen P. Walz & Mathias Böttger (toim.): *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Berlin: Birkhäuser, 266-269.

Mortensen, Torill Elvira (2006). WoW is the new MUD. Social gaming from text to video. *Games & Culture* 1:4, 397-413.

Mulligan, Jessica & Bridgette Patrovsky (2003). *Developing Online Games: An Insider's Guide*. Indianapolis, Ind.: New Riders.

OECD (2009). OECD program for international student assessment (PISA). Viitattu 5.6.2009. http://www.pisa.oecd.org/pages/0,2987,en_32252351_32235731_1_1_1_1_1,00.html

Pargman, Daniel & Peter Jakobsson (2008). Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life. *European Journal of Cultural Studies* 11:2, 225-244.

Piliéci, Vito (2008). Video gamers high earners, athletic and dating: studies. New studies dispel myth of video game players. *National Post* 28.10.2008. <http://www.nationalpost.com/news/story.html?id=914078>

Pratchett, Rhianna (2005). *Gamers in the UK - Digital Play, Digital Lifestyles*. London: British Broadcasting Corporation. Viitattu 5.6.2009. http://open.bbc.co.uk/newmediaresearch/files/BBC_UK_Games_Research_2005.pdf

Riessman, Catherine Kohler (2003). Performing identities in illness narrative. Masculinity and multiple sclerosis. *Qualitative Research* 3:1, 5-33.

Rissanen, Juho (2008). Videopelit tekevät väkivaltaisemmaksi. *Iltalehti* 27.10.2008. Viitattu 5.6.2009. http://www.iltalehti.fi/perhe/200810278398187_pr.shtml

Salen, Katie & Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Serres, Michel & Bruno Latour (1995). *Conversations on Science, Culture, and Time*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Shields, David Light, Nicole LaVoi, Brenda Bredemeier & F. Clark Power (2007). Predictors of poor sportspersonship in youth sports: personal attitudes and social influences. *Journal of Sport & Exercise Psychology* 29:6, 747-762.

Steinkuehler, Constance & Dimitri Williams (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as 'Third Places.' *Journal of Computer-Mediated Communication* 11:4. Viitattu 5.6.2009. <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/steinkuehler.html>

Stenros, Jaakko, Markus Montola & Frans Mäyrä (2007). Pervasive Games in Ludic Society. Proceedings of the 2007 conference on Future Play. Toronto, Canada, 14-17 November 2007. New York: ACM, 30-37. <http://doi.acm.org/10.1145/1328202.1328209>

Tams, Jessica (2006). Online Casual Games Q&A. *Minna Magazine* Summer 2006, 2-5. Viitattu 5.6.2009. http://mag.casualconnect.org/MinnaMagazine_Summer2006.pdf

Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds. Exploring On-line Game Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Waugh, Eric-Jon (2006). *GDC: Casual Games Summit 2006: An Introduction to Casual Games*. Viitattu 5.6.2009. http://www.gamasutra.com/features/20060322/waugh_01.shtml

Weckroth, Klaus (1991). *X voi olla kuka tahansa*. Helsinki: Hanki ja jää.

Wallace, Margaret & Brian Robbins (toim.) (2006). *IGDA 2006 Casual Games White Paper*. Viitattu 5.6.2009. http://www.igda.org/casual/IGDA_CasualGames_Whitepaper_2006.pdf

Wellman, Barry & Caroline A. Haythornthwaite (toim.) (2002). *The Internet in Everyday Life*. Malden, MA: Blackwell.

Williams, Dimitri (2006). A (Brief) Social History of Video Games. Teoksessa Peter Vorderer & Bryant Jennings (toim.): *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Mahwah, NJ & London: Lawrence Erlbaum, 197-212.

Williams, Dimitri, Nicolas Duchenaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee & Eric Nickell (2006). From tree house to barracks. The social life of guilds in World of Warcraft. *Games & Culture* 1:4, 338-361.

Yee, Nick (2006). *Primary Motivations. The Daedalus Project*. Viitattu 5.6.2009. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001612.php?page=2>

Yee, Nick (2007). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior* 9, 772-775. Viitattu 5.6.2009. [http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)

Yee, Nick (2000-2008). The Daedalus Project. Viitattu 5.6.2009. <http://www.nickyee.com/daedalus/>