



**TURUN  
YLIOPISTO**

# **”Pelaamisella on sellanen stigma, että gamerit on työttömiä luusereita”**

Kotiin vetäytyneiden henkilöiden pieniä kertomuksia digitaalisiin peleihin rakentuvasta  
toimijuudesta

Sosiaalityö  
pro gradu -tutkielma

Laatija:  
Janika Markkanen

17.2.2024  
Turku

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu  
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

**Oppiaine:** Sosiaalityö

**Tekijä:** Janika Markkanen

**Otsikko:** Otsikko

**Ohjaaja:** professori Mia Hakovirta

**Sivumäärä:** 75 sivua + liitteet 5 sivua

**Päivämäärä:** 17.2.2024

Tutkielma tarkasteli digitaalisten pelien pelaamista osana kotiin keskittyvää elämäntyyliä toimijuuden teoreettisesta viitekehystä käsin. Aineiston pienet kertomukset kerättiin 13:lta itseään kotiin vetäytyneeksi määrittelevältä henkilöltä, joille digitaalisten pelien pelaaminen oli merkittävä vapaa-ajan vietto tapa. Haastattelut toteutettiin etäyhteydellä informanttien toiveiden mukaisesti joko keskustellen tai kirjallisesti. Puheella toteutetut haastattelut toteutettiin löyhästi strukturoidun teemahaastattelun keinoin, kun kirjalliset haastattelut myötäilivät strukturoidumpaa tyyliä. Aineiston analyysia lähestyttiin narratiivisesti kategorisella analyysipainotuksella ja analyysi toteutettiin teoriasidonnaisena. Ohjaavana teoriana toimi Jyrki Jyrkämän toimijuuden modaliteettiteoria ja kohdeilmiöön liittyvä aikaisempi tutkimus. Aineiston pienistä kertomuksista muodostui yksi koko joukkoa edustava ja informaatiota kokoava tyyppitarina.

Tutkielman tavoitteena on tarjota tietoa digitaalisten pelien tarjoamista toimijuuden mahdollisuuksista kotiin vetäytyneille henkilöille ja lisätä ymmärrystä tätä marginaalista elämäntapaa kohtaan. Tutkimuskysymyksiksi määrittyivät: kuinka digitaaliset pelit ovat tulleet osaksi haastateltavien elämäntapaa, millaista toimijuutta digitaaliset pelit tarjoavat kotiin vetäytyneille henkilöille, ja kuinka runsas pelaaminen vaikutti haastateltavien toimijuuteen pelien ulkopuolella. Aikaisempi tutkimus digitaalisista peleistä osana kotiin keskittyvää elämäntyyliä on ollut vähäistä. Tutkielma antaa suuntaviivoja ilmiöön liittyville jatkotutkimuksille ja se toimii keskustelunavauksena sille, kuinka voisimme paremmin tavoittaa ja tunnistaa ne kotiin vetäytyneet henkilöt, jotka ovat avun tarpeessa ja auttaa heitä entistä tarkoituksenmukaisemmin keinoin.

Aineiston perusteella kotiin keskittyvä elämäntyyli ja runsas pelaaminen sai alkunsa lapsuus- ja nuoruusiässä koetuista vaikeista elämäkokemuksista ja syrjinnästä. Taustalla saattoi olla voimakkaita toiseuden kokemuksia. Digitaaliset pelit tulivat osaksi informanttien elämää jo lapsena ja pelaamisen määrää näytti lisäävän yksilön kokemaa stressiä, ahdistusta ja mielialaoireilu sekä vähäiset ystävyysuhteet. Pelit kulkivat informanttien rinnalla läpi elämän. Edullisina, helppoina ja kotoa käsin toteutettavana viihtymisen muotona pelaaminen sopi hyvin osaksi kotiin vetäytyvää elämäntyyliä. Pelit myös häivyttivät toiminnan ja toimijuuden esteitä, joita informantit saattoivat kokea pelien ulkopuolella.

Digitaaliset pelit, pelaaminen ja pelaajayhteisöt olivat mielenterveyden tuki. Hallitsematon pelaaminen saattoi kuitenkin syventää ja ylläpitää kasautuneita ongelmia. Aineiston pienissä kertomuksissa yksilön kokemaa pelien ulkopuolinen hyvinvointi muutti heidän tapaansa kuvailla pelien merkitystä heidän elämässään. Stressiä, ahdistusta, yksinäisyyttä ja masennusta kokevalle pelaajalle pelit kuvautuivat pakopaikaksi, selviytymiskeinoksi ja kärsimyksen lievittäjäksi. Yksilön hyvinvoinnin lisääntyttä pelejä ja pelaamista kuvattiin rakkaaksi harrastukseksi ja lifestyleksi. Hyvinvoinnin puute pelien ulkopuolella näytti lisäävän pakonomaista ja hallitsematonta pelaamista tukien toimijuuden suuntautumista peliympäristöihin. Tutkimus nosti esiin myös informanttien kokemuksia elämäntapaan liitetystä stigmasta. He olivat törmänneet runsasta pelaamista tuomitseviin asenteisiin opinnoissa, vapaa-ajalla ja mielenterveyspalveluissa. Ymmärtämättömyyden luoma kuilu sai informantit vaikenemaan pelaamisestaan ja välttelemään tilanteita, joissa he eivät tulleet hyväksytyksi. Onkin syytä pohtia, kuinka voisimme luoda tälle ihmisjoukolle yhteiskuntaan enemmän toimijuuden ja osallisuuden mahdollisuuksia ja vähentää elämäntapaan liitettyä stigmata.

**Avainsanat:** Digitaaliset pelit, pelaajat, toimijuus, sosiaalityö, kotiin vetäytyvä henkilö, kotiin keskittyvä elämäntyyli, toiseus, stigma, syrjintä

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Toimijuus</b>	<b>8</b>
2.1	Toimijuuden laaja viitekehys	8
2.2	Toimijuuden kontekstuaalisuus ja siihen vaikuttavat tekijät	9
2.3	Toimijuuden modaliteetit	11
<b>3</b>	<b>Kotiin vetäytyvä henkilö kansalaisena</b>	<b>14</b>
3.1	Syrjäytynyt, komeroitunut vai kotiinsa vetäytynyt?	14
3.2	Toiseus, kotiin keskittyvä elämäntyyli ja pelaaminen	15
3.3	Kotiin vetäytyvän henkilön toimijuus	16
<b>4</b>	<b>Virtuaalinen toimintaympäristö</b>	<b>18</b>
4.1	Digitaaliset pelit toimintaympäristönä	18
4.2	Pelaajahahmon kautta rakentuva toimijuus	20
4.3	Digitaalisten pelien ympärille rakentuneet verkkoyhteisöt	22
<b>5</b>	<b>Tutkimuksen toteutus</b>	<b>24</b>
5.1	Tutkimuskysymykset ja aineisto	24
5.2	Narratiivinen tutkimus ja pienet kertomukset	26
5.3	Haastattelurungon strukturointi ja aineistonkeruu	27
5.4	Analyysin metodologia ja toteutus	30
5.5	Tutkimukseen liittyvät eettiset kysymykset	32
<b>6</b>	<b>Tutkimustulokset</b>	<b>36</b>
6.1	Digitaaliset pelien tuleminen osaksi kotiin keskittyvää elämäntapaa	36
6.2	Digitaalisten pelien tarjoama toimijuus kotiin vetäytyneille henkilöille	39
6.2.1	Kykeneminen	39
6.2.2	Haluaminen	42
6.2.3	Voiminen	45
6.2.4	Täytyminen	49
6.2.5	Osaaminen	53
6.2.6	Tunteminen	55
6.3	Runsaan pelaamisen vaikutukset pelien ulkopuoliseen toimijuuteen	57

<b>7</b>	<b>Yhteenveto</b>	<b>64</b>
<b>8</b>	<b>Johtopäätökset</b>	<b>69</b>
	<b>Lähteet</b>	<b>72</b>
	<b>Liitteet</b>	<b>82</b>
	<b>Liite 1. Haastattelukutsu</b>	<b>82</b>
	<b>Liite 2. Haastattelukysymyksiä</b>	<b>84</b>

## 1 Johdanto

Suomalaisessa yhteiskunnassa on joukko ihmisiä, jotka eristäytyvät koteihinsa ja välttävät kodin ulkopuolisia ihmiskontakteja. Tämä on erityisesti sosiaalityön tieteenalaa koskettava ilmiö, sillä sosiaalityöllä on erityinen paikka ja rooli syrjäytymisen vastaisessa työssä, siihen liittyvässä tiedontuotannossa sekä sosiaalisten ongelmien ratkaisemisessa (Raitakari 2002, 54). Tietokirjailija ja filosofian tohtori Ari Haasio on tutkinut Suomessa koteihinsa eristäytyneiden henkilöiden tiedontarpeita. Hän toteaa Ylelle antamassa haastattelussa:

*”Meillä on aina ollut peräkammaripoikia ja erakoita. On olemassa ihmisiä, jotka haluavat erakoitua ja se on heidän valintansa. Mutta, jos ihminen kokee, että se on hänelle itselleen kärsimys, täytyisi saada apua.”*

*”Toivon, että ilmiönä tämä sosiaalinen vetäytyminen herättäisi keskustelua siitä, kuinka nämä ihmiset löydetään ja heitä voitaisiin ehkä auttaa.”*

(Leiwo 2015)

Haasion väitöskirjassa tietokonepelit yhdistyivät sosiaalisesti vetäytyneiden henkilöiden elämäntapaan. Merkittävä osa heidän tiedontarpeistaan liittyivät digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen. (Haasio 2015, 78, 119, 142.) Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan jollain teknologisella välineellä, kuten tietokoneella, mobiililaitteella tai pelikonsolilla pelattavia pelejä, joita voi pelata verkossa yhdessä muiden pelaajien kanssa tai yksin ilman verkkoyhteyttä (Calleja 2011, 8–9; Mäyrä 2008, 12). Myös Takkusen ja Uusitalo-Malmivaaran haastattelemista itseään komeroituneiksi määrittelevistä henkilöistä selkeä enemmistö mainitsi viettävänsä merkittävän osan vapaa-ajasta elektroniikan parissa ja yleisimmin tietokone- ja konsolipelien äärellä (Takkunen & Uusitalo-Malmivaara 2017, 17). Alun perin kiinnostukseni ilmiötä kohtaan heräsi Sami Kieksin ohjaamasta Logged in -dokumenttisarjasta, joka seurasi viittä kotiin eristäytynyttä ja runsaasti digitaalisia pelejä pelaavaa nuorta miestä. Havaitsin pian tutkimussuunnitelmaa tehdessäni, että digitaalisten pelien rooli näiden ihmisten elämäntyylissä on jäänyt akateemisessa tutkimuksessa vähäiselle huomiolle. Tämän tutkielman tarkoitus on luoda laajempaa ymmärrystä digitaalisten pelien ja niiden ympärille muodostuneiden verkkoyhteisöjen merkityksestä kotiin vetäytyneiden henkilöiden elämäntyylissä. Lähestyn aihetta tutkielmassa toimijuuden käsitteen teoreettisesta viitekehystä.

Toimijuus on moninainen ja monimutkainen käsite, sillä se rakentuu yksilön ja ympäristön rakenteiden jännitteisissä vuorovaikutussuhteissa (Eteläpelto ym. 2011, 13; Gordon 2005, 120–121; Romakkaniemi 2010, 138; Ronkainen 1999, 51). Giddens määrittelee toimijuuden henkilöiden toiminnaksi tai toiminta-aikomuksiksi, joilla on kausaalisia suhteita maailmassa ilmeneviin tapahtumiin ja prosesseihin (Giddens 1984, 55, 97). Tuula Gordon tarkoittaa, että toimijuutta voidaan pitää myös mielen sisäisenä toimintana, joka ei aina näy ulospäin tarkkailijoille (Gordon 2005, 119, 124). Ennen kaikkea toimijuus on kuitenkin kontekstisidonnaista (Biesta & Tedder 2007, 137; Eteläpelto ym. 2011, 23; Gordon 2005, 129; Jyrkämä 2008, 196; Niemelä 2008, 222) ja virtuaalinen toimintaympäristö tarjoaa toimijoille oman ainutlaatuisen kontekstinsa. Toimijuuden käsitteellä on vahvat perinteet sosiaalityön tutkimuksessa ja sitä on käytetty yhtenä keskeisimpänä käsitteenä yksilön ja yhteiskunnan välisten suhteiden kuvaamisessa (Eteläpelto ym. 2011, 20). Toimijuus tarjoaa mielenkiintoisen tulokulman myös yksilön ja peleihin linkittyvien toimintaympäristön välisten suhteiden tarkasteluun.

Digitaalisten pelien yhä kasvava suosio perustelee tämän tutkielman ajankohtaisuutta ja tarpeellisuutta. Ihmisten toimijuus näyttäisi toteutuvan ja todentuvan enenevässä määrin verkossa ja digitaalisten pelien yhteydessä. Digitaalisten pelien pelaaminen on nelinkertaistunut viimeisen 25 vuoden aikana ja pelaajien mediaani-ikä on nousussa (Tilastokeskus 2019). Tilastokeskuksen 2021 vuonna tekemän kyselyn mukaan 98 prosenttia 16-24-vuotiaista ja 99 prosenttia 25-34-vuotiaista käyttivät internetiä useita kertoja päivässä (Tilastokeskus 2021a). Internetin käyttöön liittyvästä liitetaulukosta ilmenee, että 77 prosenttia 16-24-vuotiaista ja 65 prosenttia 25-34-vuotiaista olivat käyttäneet internetiä pelaamiseen viimeisen kolmen kuukauden aikana (Tilastokeskus 2021b). Pelaaminen yleistyy lujaa vauhtia myös vanhemmalla väestöllä ja suurin kasvu digitaalisten pelien pelaamisessa on tapahtunut yli 44-vuotiaiden keskuudessa (Tilastokeskus 2019). Pelaamisen suosion kasvuun näyttäisi vaikuttavan teknologian kehittymisen lisäksi yhteiskunnalliset ilmiöt ja tapahtumat. Esimerkiksi korona pandemian aikana pelaaminen Suomessa oli lievästi kasvusuuntaista (Kinnunen ym. 2020, 27, 64–65).

Sosiaalityön tehtävä on tukea erilaisissa elämäntilanteissa olevia ihmisiä (Pohjola 2016, 87) ja se on keskeinen toimija syrjäytymisen ehkäisyssä (Juppi 2011, 200; Raitakari 2002, 54). Mielestäni on yllättävää, kuinka vähän digitaalisia pelejä on sosiaalityön kontekstista käsin tutkittu, vaikka ne liittyvät monilta osin yhä useamman sosiaalihuollon asiakkaan elämään ja

yhteiskunnasta vetäytymiseen ilmiönä. Sosiaalityön asiakkaiden todellisuuden teoretisointi voi lisätä työntekijöiden ymmärrystä ja siten mahdollistaa pääsyä asiakkaiden elämäntilanteisiin sisään (Payne 1997, 39). Toivon tutkielman lisäävän ymmärrystä runsaasti pelaavia henkilöitä kohtaan, vähentävän elämäntapaan liitettyä stigmaa ja tuottavan tietoa digitaalisten pelien merkityksestä heidän arjessaan. Emme voi enää sivuuttaa peleihin liittyvän tutkimuksen tarpeellisuutta etenkin, kun yhä useammat nuoret rakentavat omaa identiteettiään ja käsitystä ympäröivästä maailmasta peleissä tapahtuvan vuorovaikutuksen kautta.

Sosiaalityön teoreettinen tietopohja rakentuu sen itse tuottamista teorioista ja muiden tieteenalojen tuottamasta tiedosta, jotka avartavat sosiaalityössä usein kohdattavia ilmiöitä (Eskola 1981, 44). Pelitutkimus on muodostunut omaksi monitieteiseksi tutkimusalakseen, joka yhdistää useiden eri tieteenalojen lähestymistapoja yhteisen tutkimuskohteen eli pelien, pelaajien, pelikulttuurin ja pelaamisen ympärille (Friman ym. 2022, 21–22). Tutkielmallani haluan edistää sosiaalityön ja pelitutkimusten välistä poikkitieteellisyyttä. Uskon erityisesti yhteiskuntatieteellisellä ajattelulla olevan paljon annettavaa pelitutkimukselle, sillä esimerkiksi Matikainen (2008, 28–31) toteaa pelien muistuttavan pienoisyhteiskuntaa, jolla on runsaasti yhtymäkohtia ja vuorovaikutteisuutta pelien ulkopuolisen yhteiskunnan kanssa.

Tutkielma avartaa digitaalisten pelien luonnetta toimintaympäristönä ja nostaa esiin niiden tarjoamia toimijuuden mahdollisuuksia. Toimijuus peleissä on monikerroksista ja se erottaa pelit muista digitaalisista medioista (Mäyrä 2019, 30). Siksi onkin mielekästä pohtia tarkemmin, että millaista toimijuutta digitaaliset pelit tarjoavat kotiin vetäytyneille henkilöille. Halusin myös selvittää, kuinka digitaaliset pelit ovat tulleet osaksi haastateltavien elämäntapaa ja kuinka runsas pelaaminen vaikutti haastateltavien toimijuuteen pelien ulkopuolella. Näistä kysymyksistä muodostui tutkimuskysymykseni. Tutkielman tavoite on auttaa näkemään kotiin vetäytynyt yksilö omassa elämäntilanteessaan. Koteihinsa eristäytyneitä ihmisiä kuvataan usein vaikeasti tavoitettaviksi (Haasio 2015; Jalonen ym. 2021; Takkunen & Uusitalo-Malmivaara 2017). Uskon, että paremman ymmärryksen kautta voisimme luoda siltoja ja löytää keinoja tavoittaa tavoittamattomia. Kaikki kotiin vetäytyvät henkilöt eivät ole avun tai sosiaalihuollon palveluiden tarpeessa, mutta meidän on opittava tunnistamaan apua tarvitsevat ja pystyttävä vastaamaan heidän tarpeisiinsa entistä tarkoituksenmukaisemmin keinoin.

## 2 Toimijuus

### 2.1 Toimijuuden laaja viitekehys

Toimijuus on moniulotteinen ja abstrakti käsite, joten sitä käytettäessä on aina määriteltävä, mitä sillä tarkoitetaan ja mistä tulokulmasta toimijuutta lähestytään (Eteläpelto ym. 2011, 13; Hitlin & Elder 2007a, 33). Tässä tutkielmassa ymmärrän toimijuuden samoin tavoin, kuin masennuksen ja toimijuuden suhdetta tutkinut Marjo Romakkaniemi. Hän toteaa toimijuuden olevan vahvasti ympäristösidonnaista ja rakentuvan yksilön sekä yhteisöjen vuorovaikutuksessa (Romakkaniemi 2010, 138). Toimijuuden voidaan ajatella vaativan taloudellisia, kulttuurisia ja sosiaalisia resursseja, jotka saattavat jakautua hyvin epätasaisesti. Yksilöllä voi esimerkiksi olla käytössään vain vähäisesti aineellisia resursseja, mutta samaan aikaan hän voi omata vahvan tahdonvapauden (Biesta & Tedder 2007, 137, 145.) Ihmisellä on tarve toimia ja vaikuttaa ympäristöönsä, mutta ympäristö säätelee toimintaa erilaisin rajoittein ja mahdollisuuksin. Erityisesti länsimaissa yksilön autonomian on perinteisesti liitetty toimijuuden käsitteeseen (Sulkunen 2010, 505). Autonomiaa säätelevät ympäristön rakenteet, jotka voivat olla hyvinkin muuntuvia ja muutettavissa (Archer 1996, 312–313).

On tärkeää määritellä, millaista toimintaa tutkielmassa pidetään toimijuutena. Toimijuuden voidaan ajatella olevan osa ihmisyyttä ja ihmisenä olemista (Niemelä 2008; Sulkunen 2010, 505). Ihmisellä on tarve toimia ja he hakevat omaa toimijuuttaan aina niissä puitteissa, kuin se on mahdollista (Gordon 2005, 128). Giddens määrittelee toimijuuden toiminnaksi tai toiminta-aikomuksiksi, joilla on kausaalisia suhteita maailmassa ilmeneviin tapahtumiin ja prosesseihin (Giddens 1984, 55, 97). Pidän Giddenssin määritelmää kattavana, mutta määritelmä jättää myös paljon väljyyttä erilaisille tulkinnoille. Tuula Gordon näkee yhdeksi toimijuuden dilemmaksi sen, kuinka hiljaisuus ja paikallaan oleminen tulkitaan (Gordon 2005, 126). Tutkielmassa ymmärrän toimijuuden olevan toimintaa, ajattelua, aikomuksia, yhteyksien luomista, mielen sisäistä työskentelyä ja päätöksiä. Lähtökohtani on, että kaikki maailmaa ja ajattelua muuttava inhimillinen toiminta on toimijuutta. Jyrkämä tiivistää mielestäni hyvin toimijuuden luonnetta todeten sen olevan aktiivista tekemistä, mutta toisaalta myös sopeutuvaa ja hiipuvaa (Jyrkämä 2008, 196–197).



Toimijuuden käsite näyttäisi kytkeytyvän tiiviisti myös vallan käsitteeseen. Eteläpelto kollegoineen toteavat, että toimijuus ei tapahdu ilman toimijan valtaa vaikuttaa ja tehdä päätöksiä. Valta ja voima voidaan siis käsittää yhtenä toimijuuden resurssina, mutta se voi näyttäytyä myös rajoittavana, kun instituutiot, kulttuuriset normit ja yhteisöt rajaavat yksilöiden autonomiaa. Toimijuus ja valta ovat toisistaan erottamattomia ja siksi niitä tulisi tarkastella aina yhteydessä toisiinsa. (Eteläpelto ym. 2011, 14–16.) Valtaa on kaikkialla (Foucault 1980, 98), joten valtanäkökulman tiedostaminen toimijuuden taustalla on merkityksellistä, vaikkakaan ei yksin riittävää.

## 2.2 Toimijuuden kontekstuaalisuus ja siihen vaikuttavat tekijät

Toimijuus on kontekstuaalista eli tilannekohtaista (Biesta & Tedder 2007, 137; Eteläpelto ym. 2011, 23; Gordon 2005, 129; Jyrkämä 2008, 196; Niemelä 2008, 222). Lähestyn toimijuuden tilannekohtaisuutta Eteläpellon ja kollegoiden (2011, 16–18) valta-teorian kautta. Heidän mukaansa tilanteessa voi olla läsnä yksilön valtaa (engl. *power to*) ja yksilöstä lähtöisin olevia tilannekohtaisia tekijöitä tai yksilön ulkopuolista rajoittavaa valtaa (engl. *power over*) ja ympäristöön liittyviä tilannekohtaisia tekijöitä. Valta voi olla myös sosiaalista kollektiivisen kyvykkyyden mahdollistamaa yhdessä vaikuttamista (engl. *power with*), mutta samaan aikaan sosiaalisissa suhteissa piilevä valta voi estää toiminnan mahdollisuuksia yksilön näkökulmasta.

Yksilön valta toimijuudessa liittyy kysymyksiin siitä missä määrin yksilö voi ohjata toimintaansa omilla valinnoilla ympäristön sosiaalisissa, taloudellisissa ja kulttuurisissa rakenteissa (Eteläpelto ym. 2011, 20). Yksilön harkinta, tulkinnat, reflektio, persoonallisuuden piirteet, mieltymykset, arvomaailma sekä elämäkokemukset ovat yksilöstä lähtöisin olevia toimintaan ja toimijuuteen vaikuttavia tekijöitä (Hitlin & Elder 2007b, 171, 175, 184). Yksilön toimijuuteen vaikuttaa myös hänen yritteliäisyys, toiminnan suuntaaminen ja käytössä olevat muut resurssit (Biesta & Tedder 2007, 137). Yksilöt arvioivat tilanteita eri tavoin ja heidän tulkintansa tilanteesta vaihtelevat vaikuttaen heidän valintoihinsa. Toimijat eivät kuitenkaan toimi aina kuten haluavat, vaan he tekevät jatkuvaa tilannearviota reflektiivisesti ja joustavat suhteessa rakenteellisiin ja kulttuurisiin tekijöihin. (Archer 2003, 130–133, 139.) Mielenkiintoinen kysymys onkin, että onko ihminen aina rationaalinen ja päämäärähakuinen toimija.

Motivaatiota voidaan pitää toimijuuden edellytyksenä (Raitakari ym. 2022, 320). Tutkielmassa ymmärrän motivaatioon perustuvan tavoitteellisuuden erottavan toimijuutta toiminnasta. Toimijuus voi kuitenkin olla myös tiedostamattomien motiivien ohjaamaa tai sanktioiden välttelyä eikä siten aina havaittavissa tai sanallistettavissa (Giddens 1984, 59). Ryan ja Deci puhuvat sisäisestä ja ulkoisesta motivaatiosta. Sisäinen motivaatio syntyy nautinnollisesta tai luonnostaan mielenkiintoisesta tekemisestä. Ulkoiset motivaatiotekijät voivat olla esimerkiksi painostusta tai ulkoapäin annettuja palkintoja. Sisäinen motivaatio johtaa usein parempaan oppimiseen, kokemukseen, luovuuteen ja suorituskykyyn. Päästäkseen tähän korkean motivaation tilaan ihmisen on koettava autonomiaa (engl. *autonomy*), kyvykkyyttä (engl. *competence*) ja yhteenkuuluvuutta (engl. *relatedness*). (Ryan & Deci 2000, 56–60.) Ajattelen, että sisäisen motivaation ohjaama toimijuus on laadultaan vahvempaa toimijuutta, kuin ulkoisen pakon sanelema toiminta. Sisäisen toimijuuden toteutuminen vaatii kuitenkin yksilön resursseja sekä valtaa tehdä valintoja.

Motivaation lisäksi mielenkiintoinen yksilöstä lähtöisin oleva toimijuutta ohjaava tekijä on Banduran minäpystyvyysuskomukset (engl. *self-efficacy*) eli käsitykset omasta osaamisesta ja kyvyistä suoriutua hänelle annetuista tehtävistä (Bandura 2014). Oppimisvaikeuksiin liittyvissä tutkimuksissa on havaittu, että minäpystyvyysuskomukset ohjaavat toimintaa jopa enemmän, kuin todelliset taidot ja kyvyt. Vahva usko omiin taitoihin saa yksilön ponnistelemaan tarmokkaammin tehtävän äärellä. Heikko usko omiin kykyihin saattaa saada yksilön vähtelemään tilanteita, joissa hän olettaa epäonnistuvansa. Elämäkokemukset, kuten epäonnistuminen, nakertaa minäpystyvyydentunnetta. (Viholainen ym. 2013, 90–91.) Tuula Gordon näkee yksilön käsitysten ohjaavan toimijuuden tuntoa ja tunnetta. Toimijuuden kokemukseen vaikuttavat hänen mukaansa yksilön omat näkemykset mahdollisuuksista tehdä päätöksiä ja usko omaan päätöksentekokykyyn. (Gordon 2005, 114–115.)

Uusliberalistisen ajattelu korostaa yksilön valintoja ja mahdollisuuksia suunnaten tarkastelun huomiota pois ympäristön rajoitteista sekä valintojen realististen edellytysten puutteista (Eteläpelto ym. 2011, 13). Toimijuuteen vaikuttaa suuressa määrin ympäristön mahdollistamat tai rajoittamat toimintapotentialit (Gordon 2005, 120; Silvonen 2015, 7). Nämä ympäristötekijät rakentavat toimijuutta vuorovaikutuksessa yksilöiden ja yhteisöjen kanssa (Romakkaniemi 2010, 138). Kun puhutaan ympäristön rajoitteista, ei voida olla puhumatta ympäristön rakenteista. Rakenteelle ei ole yleisesti hyväksyttyä määritelmää (Pohjola 2015, 24–27), mutta väljästi määriteltynä rakenteen voidaan ajatella olevan jokin yksilön

ulottumattomissa oleva voima (Herranen 2020, 68). Biesta ja Tedder (2007, 145–146) toteavat, että tyypillisimmin rakenteellisten tekijöiden vaikutuksia toimijuuteen tarkastellaan, kuin ne olisivat suoraan johdettavissa yksilöiden toimintaan, mutta heidän mukaansa rakenteellisilla tekijöillä on vaikutusta vain, jos ihmiset ovat aktiivisesti tekemisissä niiden kanssa. Tämä näkökulma voi osaltaan selittää rakenteellisten tekijöiden liikkuvuutta yksittäisten ihmisten kerronnassa.

Sosiaalityön lähtökohta on sosiaalinen ulottuvuus eli näkemys ihmisestä sosiaalisena olentona, joka tarvitsee kukoistaakseen muiden hyväksyntää, kunnioitusta ja yhteistä kanssakäymistä (Raunio 2006, 57). Toimijuudenkin voidaan ajatella olevan ensisijaisesti luonteeltaan sosiaalista, jolloin ihminen pyrkii luomaan yhteyttä toisiin ihmisiin, ylläpitämään sosiaalisia suhteita sekä toimimaan yhteisön hyväksi (Eteläpelto ym. 2011, 23; Jyrkämä 2008, 196; Niemelä 2008, 225–230). Sosiaaliset suhteet voivat tarjota motivaation ja resursseja toimijuuden toteuttamiseksi sekä kollektiivista valtaa. Yksilöt säätelevät toimintaansa kuitenkin muilta saadun palautteen pohjalta, joten sosiaaliset suhteet ovat samanaikaisesti yksilön toimintaa rajoittavia (Hitlin & Elder 2007b, 178). Yksilöt myös pohtivat tekojaan suhteessa kohdemaailmaan ja muihin toimijoihin (Giddens 1984, 99) eikä toimijuutta tulisi koskaan irrottaa sen sosiaalisista, poliittisista ja kulttuurisista konteksteista (Gordon 2005, 118, 129).

Yksilön ja ympäristön tilannekohtaisten tekijöiden lisäksi näen ajallisuuden omana tärkeänä aihepiirinään toimijuuden kontekstuaalisen luonteen hahmottamisessa. Emirbayer ja Mische (1998, 963) ajattelevan toimijuuden muodostuvan nykyhetkessä, mutta siihen vaikuttaa mennyt ja tuleva, sillä menneisyydessä koetut tapahtumat ja reflektoidut ajatukset vaikuttavat toimintaamme tässä hetkessä. Mennyt ja nykyisyys suuntaavat toimijan orientoitumista tulevaan ja vaikuttavat hänen kykyynsä nähdä erilaisia toiminnan vaihtoehtoja ja vaikutuksia. Toimijuutta tarkastellessa on aina huomioitava, miten erilaiset ajalliset kontekstit muovaavat toimijuuden orientoitumista.

### **2.3 Toimijuuden modaliteetit**

Toimijuuden voidaan ajatella koostuvan erilaisista ulottuvuuksista eli niin sanotuista modaliteeteista. Toimijuuden modaliteetit perustuvat Algirdas Greimasin semioottiseen teoriaan, jota Suomessa ovat kehittäneet sosiologit Pekka Sulkujen ja Jukka Törrönen

(Romakkaniemi 2010, 138). Gerontologisen sosiaalityön tutkija Jyrki Jyrkämä (2007, 205–206) on pyrkinyt luomaan käytännönläheisen toimijuuden tutkimusta helpottavan teoreettisen työkalun. Modaliteettiteoria nojautuu Giddenssin näkemykseen toimijoiden ja rakenteiden välisistä riippuvuuksista, jossa rakenteet nähdään joko toimijuutta rajoittavina tai mahdollistavina tekijöinä. Jyrkämän teoriassa modaliteetit ovat erilaisia tekemisen ja olemisen ulottuvuuksia, joiden kautta voidaan analysoida ihmisten toimijuutta.

Jyrkämän teorian mukaan toimijuus syntyy, muuntuu ja uusiutuu kuuden modaliteetin välisessä dynamiikassa (Jyrkämä 2007, 207). Nämä modaliteetit ovat osaaminen, kykeneminen, haluaminen, voiminen, täytyminen ja tunteminen (Jyrkämä 2008, 195). Modaliteettien välisistä suhteista tuntuu olevan tiedeyhteisön sisällä erilaisia näkemyksiä. Esimerkiksi Romakkaniemi näkee modaliteetit osin sisäkkäisinä (Romakkaniemi 2010, 139), kun Sulkunen ja Törrönen hahmottivat toimijuuden muodostuvan neljästä päämodaliteetista: osaamisesta, kykenemisestä, haluamisesta ja täytymisestä täydentäen listausta tuntemisen alatyypillä (Sulkunen & Törrönen 1997, 91–92). Alla olevaan taulukkoon (taulukko 1) olen tiivistänyt Jyrkämän hahmotteleman kuuden modaliteetin merkityssisältöjä, joita hyödynnän aineiston analyysissä sekä haastattelukysymysten pohdinnassa.

TAULUKKO 1 Toimijuuden modaliteetit (Jyrkämä 2008, 195)

Osaaminen	Hankittua tietoa, taitoa ja osaamista
Kykeneminen	Fyysistä ja psyykkistä kykenemistä
Haluaminen	Motivaatiota, tahtomista, tavoitteita, päämääriä, pyrkimyksiä
Voiminen	Tilanteellisia ja rakenteellisia mahdollisuuksia
Täytyminen	Fyysistä, sosiaalista, normatiivista ja moraalista pakkoa, välttämättömyyksiä, esteitä tai rajoitteita
Tunteminen	Ihmisen luonteenomaista taipuvaisuutta arvioida, kokea ja liittää tunteita erinäisiin tilanteisiin ja tapahtumiin

Mielestäni on huomion arvoista mainita, että osaamisen ja kykenemisen ulottuvuuksien välillä on merkittävä ero. Romakkaniemi havainnollistaa ulottuvuuksien välistä eroa mielestäni hyvin toteamalla, että osaaminen on hankittuja ominaisuuksia ja kykeneminen on tilannekohtaista toimintakykyä, jonka alentuessa ihminen ei esimerkiksi pysty käyttämään hankittua osaamistaan (Romakkaniemi 2010, 138). Lisäksi toimijuuden modaliteetteihin liittyy ajatus,

että toimintakyky muodostuu ihmisen tilanteisesta kykenemisestä ja osaamisen käyttöön saamisesta (Jyrkämä 2007, 215).

Modaliteettiteoriaansa Jyrkämä (2008, 196) täydentää neljällä huomioon otettavalla seikalla, jotka vaikuttavat toimijuuden muotoutumiseen ja havainnointiin. Ensimmäinen on kontekstuaalisuus eli ajan ja paikan vaikutus. Toisekseen on muistettava, että toimijuus syntyy dynaamisena prosessina kykyjen, halujen, mahdollisuuksien ja velvollisuuksien vuorovaikutuksessa. Kolmanneksi toimijuus toteutuu suhteessa toisiin ihmisiin eli ihmiset määrittävät omaa ja toisten toimijuutta. Lopuksi hän toteaa toimijuuden muotoutumista määrittävän toiminnan merkityksellisyys, kokemuksellisuus, tulkinnallisuus sekä neuvoteltavuus.

Pidän modaliteettiteoriaa tutkielmaan hyvin sovellettavana ja kelvollisena työkaluna toimijuuden käsitteen moninaisuuden tavoittamiseksi. Tutkimusta tehdessäni havaitsin kuitenkin modaliteettien päällekkäisyyksiä ja tulkinnanvaraisuutta. Esimerkiksi osaaminen ja oppiminen saattoi olla motivoivaa eli haluamisen ulottuvuuteen linkittyvää. Myös tunteminen näytti yhdistyvän muihin ulottuvuuksiin. Modaliteettiteoriaa käytettäessä havaitsin analyysin luotettavuuden kannalta merkitykselliseksi, että analyysin yhteydessä tehdyt tutkijan omat tulkinnat olisivat mahdollisimman tarkasti avattu lukijalle.

### 3 Kotiin vetäytyvä henkilö kansalaisena

#### 3.1 Syrjäytynyt, komeroitunut vai kotiinsa vetäytynyt?

Yhteiskunta odottaa meiltä aktiivista kansalaisuutta, terveellisiä elämäntapoja ja sosiaalista osallistumista (Eteläpelto ym. 2011, 11). Poliittisissa keskusteluissa aktiivisen kansalaisuuden ihanne pitää sisällään yhteiseen hyvään tähtäävää toimintaa, vaikuttamista ja yhteisen vastuun kantamista yhteisöjen toimintaan osallistuen. Lisäksi hallitusohjelmat ja julkiset dokumentit ovat täynnä talouskeskeistä kilpailukyky-yhteiskunnan retoriikkaa, joka vaatii meitä sopeutumaan kapitalismin muutoksiin. (Närhi ym. 2013, 116–117.) Kun yksilö poikkeaa näistä poliittisista, kulttuurisista ja sosiaalisista normiodotuksista vetäytymällä kotiympäristöön, hän asettuu samalla marginaaliseen asemaan yhteiskunnassa. Marginalisoituneet ryhmät poikkeavat jotenkin elämäntavaltaan valtaväestöstä (Saari 2015, 17–18). Nämä poikkeavat yksilöt saattavat saada osakseen stigma eli niin sanotun häpeäleiman, jossa heidät kategorisoidaan tiettyyn ryhmään ja heihin liitetään ryhmänä ennako-olettamuksia yksilöille haitallisella tavalla heidän mahdollisuuksiaan heikentäen (Goffman 1986, 11–12). Häpeäleiman saanut henkilö saattaa reagoida vetäytymällä ja eristäytymällä sosiaalisista kontakteista (Laihiala 2018, 35).

Syrjäytyminen on Suomessa tunnistettu ja tunnustettu ongelma. Syrjäytyneiden määrää on vaikea arvioida tarkkaan, mutta tilastokeskuksen mukaan vuonna 2021 7,4 prosenttia 15-24-vuotiaista nuorista olivat työelämän, koulutuksen ja varusmiespalvelun ulkopuolella (Terveiden ja hyvinvoinnin laitos 2022). Syrjäytymisen käsitteelle ei ole selkeää määritelmää ja sitä käytetään useissa eri yhteyksissä. Se voi olla yhteiskunnan normeista poikkeava tapa elää, läheisten ihmissuhteiden puutosta, työttömyyttä tai erilaisiin institutioihin kiinnittymättömyyttä (Simpura ym. 2008, 251–252). Syrjäytymisen voidaan ajatella olevan myös toiseutta suhteessa valtaväestöön (Haasio 2015, 39) tai normaalista sivuun joutumista (Raunio 2006, 13). Sheppard (2006, 10) puhuu sosiaalisesti syrjäytyneen käsitteestä, jolla hän tarkoittaa ajautumista yhteiskunnan sosiaalisten systeemien ulkopuolelle. Sosiaalinen syrjäytyminen on riskitekijä työttömyydelle, köyhyydelle ja ongelmien kasautumiselle.

Uutisotsikoissa saatetaan käyttää myös käsitettä komeroitunut. Komeroituminen on yksi syrjäytymisen muoto, joka voidaan ymmärtää itse valittuna äärimmäisenä sosiaalisena vetäytymisenä (Takkunen & Uusitalo-Malmivaara 2017, 10). Komeroitunut-käsite juontaa

juurensa Japanilaiseen Hikikomori-ilmiöön, joka on tunnistettu ja nimetty Japanilaisissa akateemisissa piireissä jo 1980-luvulla (Haasio & Zechner 2014, 51). Japanilainen kirjoitusmerkki eli kanji Hiki tarkoittaa syrjäytymistä ja vetäytymistä. Komori on substantiivina kori ja verbinä eristäytynyt, sulkeutunut tai käpertynyt. (Valaskivi & Hoikkala 2006, 212.) Valaskivi tiivistää, että komero on itseironinen ilmaus elämäntyylistä, jossa virtuaaliset suhteet menevät kasvokkaissuhteiden edelle (Valaskivi 2012, 41).

Edellä mainittujen käsitteiden käyttäminen ei kuitenkaan ole täysin ongelmaton. Takkusen ja Uusitalo-Malmivaaran tutkielmassa haastateltiin itseään komeroituneiksi määritteleviä henkilöitä (Takkunen & Uusitalo-Malmivaara 2017, 10) myös Haasion aineistossa nuoret peilasivat identiteettiään komero-käsitteeseen, sillä aineisto kerättiin hikikomero-keskustelupalstoilta (Haasio 2015, 21). En voi kuitenkaan olettaa, että omassa aineistossani kaikki haastateltavat identifioisivat itsensä komeroituneeksi, syrjäytyneeksi tai sosiaalisesti eristäytyneeksi, jos he samaan aikaan omaavat laajat sosiaaliset suhteet verkkoyhteisöissä. Heidän elämäntapansa kuitenkin poikkeaa valtaväestöstä ja se on tutkielman informanttijoukon yhteinen nimittäjä. Heidän elämäntapansa on pääasiassa kotiympäristöön keskittyvää ja sosiaalinen kanssakäyminenkin tapahtuu useimmiten etäyhteyksiä pitkin. Tästä syystä suosin tutkielmassa käsitteitä kotiin keskittyvä elämäntyyli tai kotiin vetäytyvä henkilö.

### **3.2 Toiseus, kotiin keskittyvä elämäntyyli ja pelaaminen**

Yhteiskunnan asenteet voivat lisätä toiseuden kokemusta, joka itsessään saattaa kaventaa toimijuuden mahdollisuuksia. Bauman määrittelee toiseuden tilanteeksi, jossa jokin taho tai ihmisryhmä poissulkee muita yhteisön ulkopuolelle erilaisuuden tai yleisesti hyväksytyistä piirteistä poikkeamisen vuoksi. Toiseus voi olla ulkopuolelta määriteltyä tai ihminen voi itse kokea olevansa toisenlainen (Bauman 1997, 79). Haasio näki toiseuden kokemuksen määrittävän kotiin keskittyvän elämäntyylin muotoutumista ja toisaalta elämäntavan aiheuttavan toiseuden kokemusta (Haasio 2015, 274). Hahmotan kotiin vetäytymisen olevan spiraalimaisesti syvenevää ja saavan alkunsa toiseuden kokemuksesta. Vaikka pelaaminen on nykyään yleisempää ja siten sosiaalisesti hyväksyttävämpää (Acerbi 2016, 1; Mäyrä 2019, 43), saatetaan sitä yhä problematisoida ja määrittää normaalin ulkopuolelle. Kallio ja kollegat (2013, 78–80) havaitsivat omassa tutkimuksessaan, että kasvatusalan ammattialaiset pitivät nuorten pelaamista kiistanalaisena toimintana erityisesti, jos sitä tehtiin päivittäin pitkiä ajanjaksoja,

myöhään illalla ja pelit sisälsivät väkivaltaa. Pelaamiseen liittyvä huolipuhe ja paheksunta sai useat tutkimukseen osallistuneet pojat piilottelemaan pelaamistaan.

Sosiaalityössäkin vallalle noussut varhaisen puuttumisen toimintatapa on johtanut siihen, että yhä nuorempien lasten vähäisemmästäkin epätyypillisestä käyttäytymisestä huolestutaan etsien oireita tai varhaisia merkkejä poikkeavuudesta. Varhaisen puuttumisen päämäärät ovat hyvät, mutta samalla yhteiskunta yleistää tiettyä käyttäytymistä ja kehitystä kaventaen normaalin määritelmää. (Kallio ym. 2013, 75.) Kehityssuunta jättää vain vähäisesti tilaa yksilöiden erilaisuudelle ja hyväksynnälle, joka itsessään voi ruokkia nuorten oirehdintaa ja pelimaailmaan suuntaavaa eskapismia. Eskapismilla tarkoitetaan pyrkimystä unohtaa pelin ulkopuolisia huolia pelaajan eläytyessä pelaajahahmoonsa (Green ym. 2004, 317). Ihmistä motivoi kokemus siitä, että hän on arvokas toisille (Mäkelä & Sajaniemi 2013, 45) ja pelimaailma voi tarjota tällaisen yhteisön silloinkin, kun sitä ei muualta löydä. Syitä syrjään vetäytymiselle voi kuitenkin olla monia. Pohjola listaa, että taustalla voi olla psyykkisiä tai sosiaalisia ongelmia, kuten paineita, riittämättömyyden tunteita ja vaihtoehtojen vähäisyyttä (Pohjola 2016, 90).

Toiseus voi olla kuitenkin myös yhdistävää (Kulmala 2004, 232). Haasio toteaa Hikikomero-keskustelupalstan muodostaneen kotiinsa vetäytyneille henkilöille virtuaalisen pienen maailman, jossa yhteinen nimittäjä oli samankaltainen toiseuden kokemus (Haasio 2015, 6). Pieni maailma on Elfreda Chatmanin luoma teoreettinen käsite fyysisille ja sosiaalisille tiloille ja konteksteille, jotka mahdollistavat tiedon etsimisen ja jakamisen (Chatman 1991). Haasion tutkimus osoitti, että kotiinsa vetäytyneillä oli useita pieniä maailmoja, joista merkittävä osa muodostui internetin yhteisöistä, kuten peliyhteisöistä ja keskustelupalstoista. Heidän päivärytmiään kuvaavissa kertomuksissa korostui tietokoneella oleminen ja yli puolet heidän vapaa-aikaan ja harrastuksiin liittyvistä tiedontarpeista liittyi tietotekniikkaan, verkkopalveluihin sekä peleihin ja pelaamiseen. (Haasio 2015, 118, 141, 274.) Pelit, pelaaminen ja verkkoyhteisöt näyttivät kuuluvan elämäntapaan ja tarjoavan yhteenkuuluvuutta.

### **3.3 Kotiin vetäytyvän henkilön toimijuus**

Toimijuus ja osallisuus kulkevat käsi-kädessä. Jyrkämän mukaan toimijuus voidaan ymmärtää yksilön osallisuutena omaan elämäänsä (Jyrkämä 2008, 196). Osallisuus voidaan määritellä yhteiskuntaan kiinnittymiseksi, jäsenyyden kokemukseksi sekä osallistumisen, toiminnan ja vaikuttamisen mahdollisuuksiksi (Närhi ym. 2013, 115). Kotiinsa vetäytyneiden ihmisten



osallisuus virtuaalisen maailman ulkopuolella voidaan nähdä puutteellisena. Osallisuus ja osallistuminen ovat eri asioita ja osattomuus voi johtaa haluttomuuteen osallistua (Närhi ym. 2013, 116). Haluttomuus osallistua saatetaan tulkita syrjäytymiseksi, passiivisuudeksi ja heikoksi toimijuudeksi, jos sitä ymmärretään toimijuudeksi ollenkaan.

Tämän tutkielman tulokulma on erilainen. Kotiin keskittyvää elämäntyyliä ei yhdistetä heikkoon toimijuuteen, vaan tapana määrittää ja suunnata omaa toimijuutta eri tavoin, joka voidaan ymmärtää jopa vahvaksi toimijuudeksi. Toimijuus ei ole pelkkää osallistumista, vaan se on myös kykyä muokata omia reagoitaitapuvaisuuksia (Biesta & Tedder 2007, 146). Ehkä yhteiskunnan syrjivät asenteet aiheuttavat vastareaktion, jossa yksilöt etsivät uusia motivoivampia ja väljempiä kenttiä toimijuutensa toteuttamiselle. Haasion (2015) tutkimuksessa käy ilmi, että ihminen voi olla sosiaalisesti aktiivinen virtuaalimaailmassa, vaikka samaan aikaan hän linnoittautuu kotiinsa ihmiskontakteja vältellen. Vaikka henkilö kokee itsensä sosiaalisesti eristäytyneeksi, hän voi olla halukas solmimaan sosiaalisissa suhteita pelimaailmassa. (emt. 2015, 208.) Uskon, että kotiinsa eristäytyvällä henkilöllä voi olla jopa laajempi sosiaalinen verkosto ja hän voi kuulua useampaan yhteisöön, kuin yhteiskuntaan integroituneet ihmiset keskimäärin.

Vaikka tutkielman tulokulma tätä erityistä elämäntapaa kohtaan on positiivissävytteinen ja pyrkii kyseenalaistamaan vallitsevia käsityksiä siitä, millainen on kotiinsa vetäytyvä runsaasti pelaava henkilö, en halua maalata ilmiöstä liian ruusuista kuvaa. Haasion aineistossa kotiinsa vetäytyneiden henkilöiden tiedontarpeissa korostui pelaamisen lisäksi sosiaalietuuksiin ja mielenterveysongelmiin liittyvä tietämys (Haasio 2015, 248), joka viittaisi elämäntyyliin linkittyvän myös huono-osaisuutta ja avuntarpeita. Kotiin vetäytyminen ei välttämättä ole itse valittua, jolloin siihen voi liittyä myös inhimillistä kärsimystä. Järvensivu (2016, 179–180) määrittelee inhimillisen kärsimyksen paradoksaaliseksi pahaksi oloksi, häpeäksi ja huonommuudentunteeksi, joka johtuu epätasa-arvosta, arvostuksen puutteesta, alistavista rakenteista ja käytännöistä. Kärsimystä kokeva voi alkaa itse uskomaan omaan arvottomuuteensa ja kärsimyksen tunne voi lopulta kehollistua ellei sille löydetä sanoja tai kärsimystä kokeva jää yksin tilanteensa kanssa.

## 4 Virtuaalinen toimintaympäristö

### 4.1 Digitaaliset pelit toimintaympäristönä

Varhaisia keskustietokoneita käytettiin pääasiassa taloudellisiin, hallinnollisiin, sotilaallisiin ja tieteellisiin sovelluksiin niiden laskentatehon ja tehokkaan tietojen käsittelykyvyn vuoksi (Mäyrä 2019, 32). Internet on kehitetty alun perin Yhdysvallan armeijaa varten 1960-luvulla, mutta kotitalouksien käytössä se yleistyi 1990-luvulla (Matikainen 2008, 23). Internetin käytön nopea kasvu on mahdollistanut sen sisältöjen ja palveluiden kehityksen. Nykyään verkko tarjoaa käyttäjilleen mm. palveluita, tietoa ja laajan harrastamisen alueen, jossa voidaan luoda sisältöä, ylläpitää verkkosivuja, käydä kiinnostavia keskusteluita, hyödyntää yhteisöpalveluita, ohjelmoida sekä pelata. (Pasanen 2010, 177.)

Teknologian kehityksen myötä digitaalisesta pelaamisesta on tullut suosittu ajanviettotapa (Takatalo ym. 2010, 657). Digitaaliset pelit ovat jollakin teknologisella välineellä pelattavia pelejä (Calleja 2011, 8–9; Mäyrä 2008, 12). Muita yleisesti käytettyjä käsitteitä ovat videopelit (engl. *video games*) ja tietokonepelit (engl. *computer games*), mutta suomalaisessa pelitutkimuksessa näytetään suosivan digitaalisten pelien käsitettä. Tutkielmassa käytetään digitaalisten pelien käsitettä, sillä se ei anna vihjeitä siitä millä teknologisella välineellä pelaajan oletetaan peliin liittyvän. Digitaalisia pelejä voi pelata, ja usein pelataankin, internetin välityksellä. Verkossa pelattavat pelit eli verkkopelit tarjoavat mahdollisuuden pelata yhdessä muiden pelaajien kanssa samalla digitaalisella alustalla.

Digitaalisten pelien pelaaminen on yleistynyt harvalukuisista harrastajaryhmistä useiden eri väestönryhmien ajanviettotavaksi. Pelaamiseen voidaan nykyään suhtautua vakavasti otettavana harrastuksena ja se vie yhä enemmän ihmisten vapaa-aikaa. Peleistä on tullut moninainen sosiaalisuuden, osallistumisen, toiminnan ja tekemisen kenttä. (Kangas 2009, 57–58.) Pelien sisällä saattaa tapahtua järjestäytyntä kiltatoimintaa ja maailmalla pidetään turnauksia, joissa kilpaillaan erilaisten suosittujen pelien maailmanmestaruudesta. Pelien ja pelaamisen arvostus on kasvanut ja niistä on tullut osa vallitsevaa kulttuuria (Acerbi 2016, 1). Pelejä hyödynnetään myös yhä enemmän koulutuksessa, työssä ja vapaa-ajalla ja niitä siedetään paremmin (Mäyrä 2019, 43). Keskustelu digitaalisia peleistä näyttäisi olevan kuitenkin melko polarisoitunutta, sillä samaan aikaan monet vanhemmat ovat huolissaan lastensa päivittäisestä

ruutuajasta eli ajasta, jonka lapsi tai nuori viettää päivässä digitaalisen laitteiden äärellä. Maailman terveysjärjestö WHO on osallistunut keskusteluun tekemällä omat suosituksensa pienten lasten ruutuajoille (World Health Organization 2019, 8–9).

Yhteiskunta on kehittynyt tilaan, jossa virtuaalisen maailman raja hälvenee (Miller 2011, 39). Pelitutkimuksessa puhutaan immersion käsitteestä (engl. *to immerse*), joka tarkoittaa pelaajan uppoutumista peliin ja kokemusta virtuaalimaailman rajojen hämärtymisestä (Green ym 2004, 316; Ermi & Mäyrä 2005, 4). Lähellä immersion käsitettä on myös läsnäolon käsite (engl. *presence*), jolla pelitutkimuksessa tarkoitetaan pelaajan tapaa asettua pelimaailmaan ja hyväksyä se omana aidon kaltaisena ympäristönään (Nowak ym, 2008, 259; Weibel & Wissmath 2011, 2). Monille tuttu käsite Flow on nautinnollista ja syvää tekemiseen keskittymistä, jossa ajantaju ja itsetietoisuus hälvenee eikä ympäristön ärsykkeet enää häiritse toimintaa (Fang ym. 2013, 457). Käsitteet ovat osin päällekkäisiä ja yhteistä niille näyttäisi olevan pelaajassa tapahtuva kokemus pelin ulkopuolisen maailman hämärtymisestä sekä vahva suuntautuneisuus pelissä toimiseen. Immersio näyttäisi olevan pelaajien keskuudessa tavoiteltu tila ja peliin uppoutuminen voikin auttaa unohtamaan sen ulkopuolisia murheita (Green ym. 2004, 314, 317). Onko digitaalinen toimintaympäristö kuitenkin oma irrallinen todellisuutensa?

Teknologia on pohjimmillaan ihmisen toimintaa eikä sitä voi erottaa yhteiskunnallisista, kulttuurisista ja organisatorisista ilmiöistä tai arvoista, kuten taloudellisen edun tavoittelusta. Pelit ovat myös ohjelmoituja, käsikirjoitettuja, sisältävät seksismiä esimerkiksi hahmojen ulkomuodossa ja sukupuoliroolituksia. Digitaaliset pelit ovat kaupallisten toimijoiden rakentamia ja niihin liittyy rakenteellista valtaa, joten pelaajat osallistuvat haluamattaankin pelitoimintojen toimintaan ja kehitykseen. (Mäyrä 2019, 32, 43.) Matikainen kuvaa verkkoa pienoisyhteiskunnaksi, joka on monin tavoin kiinnittynyt ympäröivään yhteiskuntaan, vaikka se tarjoaakin oman erityisen tilansa toiminnalle ja vuorovaikutukselle (Matikainen 2008, 28–31). Myös Pasanen toteaa, että internetiä käytetään toimintaan, jota nuoret tekisivät sen ulkopuolellakin, eikä verkosta voida siksi puhua omana todellisuutenaan. Toimintakenttänä verkolla on kuitenkin omia poikkeavia ominaisuuksiaan. (Pasanen 2010, 179.) Internet voidaan ajatella myös tilaksi, jossa organisoidaan verkon ulkopuolella tapahtuvaa toimintaa (Matikainen 2008, 28–29).

Monet pelitutkijat näyttäisivät olevan yhtä mieltä siitä, että virtuaalinen maailma ei ole oma irrallinen todellisuutensa, vaan fyysistä todellisuutta heijasteleva tila, jolla on omanlaisia erityispiirteitään. Tässä tutkielmassa ymmärrän virtuaalisen ulottuvuuden ihmisten luomana tilana, joka heijastelee ulkopuolista yhteiskuntaa ja samalla se vaikuttaa yksilöiden kautta myös virtuaalisen ulkopuolisen yhteiskuntamme sosiaaliseen järjestykseen ja järjestäytyneisyyteen. Pelit kuitenkin stimuloivat sekä luovat illuusioita omanlaisesta maailmastaan, johon pelaajat pyrkivät uppoutumaan (Coutinho ym. 2015, 1; Green ym. 2004, 314). Puhun tutkielmassani virtuaalisista tai digitaalisista tiloista ja toimintaympäristöistä, jolla tarkoitan teknologiavälitteistä toimintaympäristöä ja tilaa, jossa käyttäjät voivat rakentaa ja toteuttaa toimijuuttaan.

Digitaalisten pelien ja peliyhteisöjen sisään rakentuu oma globaali ja nopeasti muuttuva kulttuurinsa, joka vuorovaikuttaa pelien ulkopuolisen kulttuurin ja yhteiskunnan kanssa. Pelaajan toimijuus toteutuu pelin sisään rakentuneen kulttuurin ja pelin sääntöjen sekä pelimekaniikan puitteissa (Acerbi 2016, 5; Calleja 2011, 8; Miller 2011, 30). Julkaistuja digitaalisia pelejä on mahdollista muuttaa erilaisten ohjelmistotyökalujen kautta modaamalla, mutta käytännössä pelimekaniikan muuttaminen on vain harvojen harrastajien toteuttamaa (Stenros & Sihvonen 2020). Domsch (2013, 14–15, 17, 112) kuvailee pelimekaniikan koostuvan pelin tarjoamista valinnanmahdollisuuksista, säännöistä ja pelin sisäisiä seuraamuksista. Peleissä on omat sääntöjärjestelmänsä, joiden rakenne ja laatu vaihtelevat eri pelien välillä. Peli voi pyrkiä realistisuuteen rajoittaen pelaajahahmon toimintaa fysiikan lakien mukaisesti tai mahdollistaa vapaampaa toimintaa kuten pelaajahahmon lentämistä. Valinnanvapaus peleissä rajautuu aina erilaisiin valikoihin ja koodattuun pelimekaniikkaan, jotka luovat lähinnä illuusion pelaajan valinnanvapaudesta

## **4.2 Pelaajahahmon kautta rakentuva toimijuus**

Pelaaja on pelin kannalta aina merkittävässä roolissa, sillä ilman pelaajaa peli ei täytä tehtävänsä pelikokemuksen luojana (Mäyrä 2019, 35). Pelaajahahmon ohjattavuus erottaa digitaaliset pelit muista median muodoista (Calleja 2011, 55; Lankoski 2011, 305). Peleissä pelaaja toimii valitsemallaan hahmolla eli avatarilla vuorovaikutuksessa muiden pelaajien ja peliympäristön kanssa. Avatarin kautta pelaaja liittyy peliin ja toimii pelaajan edustajana sekä sosiaalisena ja tilallisena ankkurina digitaalisessa ympäristössä (Calleja 2011, 23; Coutinho ym. 2015, 1; Gee 2008, 258; Lankoski 2011, 306). Frans Mäyrä on yksi nimekkäimmistä tutkijoista

suomalaisen pelitutkimuksen kentällä. Hän on pohtinut hahmon kautta tapahtuvaa toimijuutta peleissä ja tullut siihen lopputulokseen, että avatar on pelaajasta irrallinen hybridi, jonka välityksellä pelaaja pystyy välillisesti toimimaan pelin sisällä (Mäyrä 2019, 38). Vella lähestyy pelaajahahmon kautta tapahtuvaa toimijuutta fenomenologisen näkemyksen kautta ja kuvailee pelaajien olevan samaan aikaan pelin sisäisiä toimijoita sekä oman toimintansa ulkopuolisia tarkkailijoita (Vella 2015, 9). Yhdyn Mäyrän näkemykseen pelaajan avatarin eli pelaajahahmon kautta tapahtuvasta hybriditoimijuudesta, jossa pelaaja on irrallinen pelaajahahmostaan, mutta toimii sen kautta virtuaalisella alustalla.

Hybriditoimijuuden saavuttaminen peleissä ei kuitenkaan ole itsestäänselvyys (Mäyrä 2019, 31). Pelaaja voi kokea pelimaailman vuorovaikutustilanteissa itsensä tai pelaajahahmon (Mallon & Lynch 2014, 521). Pelaajan suhde pelaajahahmoon mahdollistaa positiivista pelikokemusta, uppoutumista peliin ja toimijuuden tuntua pelimaailmassa. (Calleja 2011, 55; Lankoski 2011, 305). Pelaajahahmon kokemiseen näyttäisi vaikuttavan pelin ominaisuuksien lisäksi pelaajan yksilölliset piirteet (Bostan 2009, 5; Ermi & Mäyrä 2005, 8) sekä pelin joustavuus ja valinnan vaihtoehdot pelaajahahmon luomisen suhteen (Stenros & Sihvonen, 2020). Joskus pelaaja voi nähdä pelaajahahmossa yhtäläisyyksiä itsensä kanssa ja samaistua siihen (Klimmit ym. 2009, 356). Pelaaja saattaa myös toivoa olevansa enemmän pelaajahahmon kaltainen ja pelata niin sanottua haaveminäänsä (Konijn ym. 2007, 1039).

Pelaaja on pelissä aktiivinen toimija ja kokija. Hän liittyy peliin omien toiveidensa, kokemustensa, odotustensa sekä tulkintojensa kanssa ja rakentaa omaa pelikokemustaan (Ermi & Mäyrä 2005, 2). Yksilön toimijuus peleissä ja niiden ulkopuolella saattaa näyttäytyä hyvinkin erilaisena. Kotiympäristöön vetäytyvä henkilö saattaa vältellä kasvokkain tapahtuvia sosiaalisia suhteita, mutta silti ottaa kantaa yhteiskunnallisiin aiheisiin verkossa ja verkkoyhteisöissä (Haasio 2015, 29). Voidaan puhua digitaalisesta toimijuudesta, joka on yhteiskuntaan osallistumista teknologian kautta (Kotilainen & Mäkinen 2006, 188–189). Pelaajahahmojen välityksellä voidaan tehdä myös kollektiivista yhteiskunnallista vaikuttamista. Hyvä esimerkki tästä oli mielestäni President World -pelissä järjestetyt 9.11.2001 Yhdysvalloissa tapahtuneen terrori-iskun jälkeiset virtuaaliset kynttiläkokoukset terrori-iskun uhrien muistoksi. Lisäksi pelaajat loivat erilaisia artefakteja ja pelimuunnoksia, joilla he pystyivät ilmaisemaan näkemyksiään tragediasta ja sen seurauksista peliympäristöissä. (ks. Poremba 2003.)

Pelitutkimuksessa puhutaan pelikokemuksen käsitteestä, jolla tarkoitetaan pelaajan ja pelin välillä tapahtuvia aistimuksia, ajatuksia, tunteita, toimintoja ja merkityksenantoja. Pelikokemus ja toimijuus ovat läheisiä käsitteitä, sillä aktiivinen osallistuminen ja toimijuus mahdollistaa vahvoja pelikokemuksia. Pelit pyrkivät tarjoamaan positiivisia pelikokemuksia ja valinnanvapautta. Pelaaja voi usein säätää vaikeustasoa itselleen sopivaksi, tehdä valintoja pelaajahahmoonsa liittyen ja ohjata pelaajahahmoa, joka lisää hallinnantunnetta. Pelikokemus ei kuitenkaan läheskään aina ole positiivinen, vaan pelit voivat aiheuttaa myös stressiä ja turhautumista. (Ermi & Mäyrä 2005, 2.)

### **4.3 Digitaalisten pelien ympärille rakentuneet verkkoyhteisöt**

Voimme puhua virtuaalisista yhteisöistä, jos sen jäsenet pitävät yhteyttä pelin tai muun tieto- ja viestintäteknologisen välineen kautta. Tällaisia yhteisöjä rakentuu usein jonkinlaisen verkkotoiminnan kuten online-pelien ympärille. Virtuaalisuus voi tarjota uusia kokemuksia yksilöille, kun ruumiillinen ulottuvuus jää taka-alalle eikä virtuaalista yhteydenpitoa tulisi pitää alempiarvoisena suhteessa kasvokkain tapahtuvaan kommunikointiin. (Székely & Nagy 2010, 20.) Verkon välityksellä voidaan luoda ja jakaa kuvia, ääntä tekstiä sekä virtuaalisia ympäristöjä, joiden kautta luodaan ja välitetään niin sanottua digitaalista kulttuuria (Matikainen 2008, 23–25). Perinteisistä yhteisöistä poiketen verkko mahdollistaa vuorovaikutuksen yksilöiden välille maantieteellisestä etäisyydestä huolimatta. Verkossa voi etsiä ja löytää samoin ajattelevia ihmisiä tarpeeksi kriteereillä, kun toimintakenttänä on laajat kansalliset tai kansainväliset verkkoyhteisöt. (Székelyn ja Nagyn 2010, 19.)

Sosiaalisena kontekstina digitaaliset pelit ja niiden ympärille rakentuvat verkkoyhteisöt ovat toimijuuden näkökulmasta mielenkiintoisia ja monimuotoisia. Verkossa yksilöt voivat kokeilla erilaista toimintaa anonyymisti ja rohkeasti, vaikka sen ulkopuolella he olisivat arkoja tuomaan näkemyksiään esiin (Pasanen 2010, 179). Pelit voivat tukea jopa identiteetin kehitystä, kun pelaaja saa kokeilla erilaisia rooleja turvallisesti henkilöllisyyttään paljastamatta (Green ym. 2004, 317–318). Pelitutkija James Paul Gee (2007) näkee nettiyhteisöt perinteisiä yhteisöjä horisontaalisempina ja tasa-arvoisempina sillä luokkaerot, etniset taustat ja seksuaaliset suuntautumisot eivät näyttäyty yhtä merkityksellisinä, kun toiminta keskittyy yhteisten mielenkiinnonkohteiden ympärille (emt. 2007, 98). Toisaalta samaan aikaan rohkeat anonyymit äänet ja verkkoyhteisöiden heterogeenisyys voi haastaa erilaisten näkemysten

yhteensovittamista. On myös muistettava, että yhteisöön kuuluminen ei aina ole yksiselitteisesti hyvä asia. Yhteisötkin voivat olla suvaitsemattomia ja poissulkevia.

Kowert kollegoineen (2014, 385–386) toteavat, että verkossa pelattavat pelit sisältävät jaettua leikkisää toimintaa, joka voi helpottaa sosiaalista vuorovaikutusta pelaajien välillä ja rohkais ta ystävyysuhteiden muodostumiseen. Verkkopelien suosion noustessa on herännyt kuitenkin huoli niiden mahdollisista sosiaalisista haittavaikutuksista pelien ulkopuolisten taitojen kehittymisen kannalta. Pelaamisen voidaan ajatella vievän aikaa muulta toiminnalta ja syrjäyttävän pelien ulkopuolisia kontakteja. Kowertin ja kollegoiden tutkimuksessa sosiaalisia verkkopelejä runsaasti pelaavat henkilöt arvioivat omat ihmissuhteensa huonolaatuisemmiksi, kuin muut verrokkiryhmät. Erityisen heikoksi he arvioivat ihmissuhteiltaan saatavan emotionaalisen tuen. Pasasen (2010, 178–179) mukaan verkkoyhteisöjen luominen voi olla helpompaa, mutta toisaalta lyhytikäisempää, sillä siihen ei välttämättä sitouduta yhtä vahvasti.

Digitaalisissa peleissä on usein pelaajahahmojen lisäksi NPC-hahmoja eli peliin koodattuja hahmoja, joiden takana ei ole sitä ohjaavaa pelaajaa (Mallon & Lynch 2014, 515, 524). Lankoski esittää mielenkiintoisen väitteen, että pelaaja voi saada peleistä sosiaalisuutta myös NPC-hahmojen (engl. *non-player-characters*) eli peliin koodattujen kuvitteellisten hahmojen kautta, sillä aivot aktivoituvat samalla tavalla näitä hahmoja kohdatessa, kuin ihmistenkin välisessä vuorovaikutuksessa (Lankoski 2011, 294). Pelaaja voikin muodostaa merkityksellisiä ja syviä suhteita myös NPC-hahmoihin.

Verkossa pelattavat moninpelit sisältävät runsaasti sosiaalista toimintaa, kuten kilpailua, viestintää ja tiimityötä (Eklund 2015, 527–528; Kowert ym. 2014, 385; Tseng ym. 2015, 602) Tseng ja kollegat (2015, 601–604, 610) toteavat peleissä tapahtuvan sosiaalisen verkostoitumisen ja yhteisöllisyyden tukevan pelaajien jatkuvuusaikomuksia (engl. *continuance intention*) eli syytä palata uudestaan pelien ääreen. Teknologian kehittyminen on tehnyt verkkopeleistä rikkaan interaktiivisen multimedian, jonka kautta pelaajat voivat kokea voimakasta sosiaalisen läsnäolon tunnetta. Erityisesti moninverkkopeleissä pelaajat ovat usein riippuvaisia toisistaan pärjätäkseen pelissä ja pelaajayhteisön asema voikin olla kriittinen pelaamisen houkuttelevuuden kannalta.

## 5 Tutkimuksen toteutus

### 5.1 Tutkimuskysymykset ja aineisto

Tutkielma on luonteeltaan laadullinen ja se nostaa esiin haastateltavien kokemusperäistä tietoa digitaalisten pelien merkityksestä osana kotiin keskittyvässä elämäntyyliä toimijuuden näkökulmasta. Kiinnostukseni kohdistui ilmiöön, jossa koteihinsa eristäytyvät ihmiset pelaavat erityisen paljon digitaalisia pelejä (Haasio 2015, 78, 119, 142; Takkunen & Uusitalo-Malmivaara 2017, 17). Sosiaalityössä syrjäytymisen ja huono-osaisuuden kysymyksiä on pyritty ratkaisemaan osallisuutta vahvistamalla (Leemann & Hämäläinen 2016, 588). Koska toimijuus ja osallisuus kulkevat käsikädessä (Jyrkämä 2008, 196), tuntui luontevalta lähestyä kohdeilmiötä tutkimuksellisesti toimijuuden teoreettisesta viitekehystä käsin.

Oletin digitaalisten pelien tarjoavan pelaajille jotain, mitä niiden ulkopuolinen maailma ei tarjoa. Halusin selvittää mikä ylläpitää kotiin vetäytyneiden ihmisten pelaamistottumuksia ja jatkuvuusaikomuksia eli syitä palata uudestaan pelien ääreen. Minulle oli tärkeää myös kuulla tarinoita siitä, kuinka elämäntapa on saanut alkunsa. Niinpä tutkimuskysymyksieni määrittivät:

- Kuinka digitaaliset pelit ovat tulleet osaksi haastateltavien elämäntapaa?
- Millaista toimijuutta digitaaliset pelit tarjoavat kotiin vetäytyville henkilöille?
- Kuinka runsas pelaaminen vaikutti haastateltavien toimijuuteen pelien ulkopuolella?

Tutkimuskysymyksiin vastatakseni minun oli löydettävä koteihinsa vetäytyneitä pelaajia. Haastattelukutsuja jaoin suomalaisissa pelaajayhteisöissä somessa ja Discordissa, ylilauta.org-keskustelupalstoilla sekä muutamalle pelitoimintaan keskittyneelle matalankynnyksen pajalle. Informantteja tuli kaikkien näiden väylien kautta. Lopulta halukkaita osallistujia oli enemmän, kuin pystyin haastattelemaan.

Ilmoitin haastattelukutsussa etsiväni täysi-ikäisiä henkilöitä, jotka viihtyvät enimmäkseen kotona ja viettävät paljon aikaa digitaalisten pelien äärellä. Kaikkien informanttien ikä ei ilmennyt haastatteluiden yhteydessä, mutta suurin osa osoittautui olemaan alle 30-vuotiaita nuoria aikuisia. Haastatteluiden alussa kysyin informanteilta tarkemmin heidän ajanvietostaan



ja viihtymisestään kotona, jotta pystyin arvioimaan heidän kotiin vetäytymisen tasoa ja pelaamisen määrää. Haasio toteaa, että sosiaalisesti vetäytynyt voi käydä töissä tai opiskella, mutta muuten minimoida kasvokkain tapahtuvaa sosiaalista kanssakäymistä (Haasio 2015, 120). Myöskään tässä tutkielmassa en rajannut työssäkäyviä tai opiskelijoita tutkimuksen ulkopuolelle.

Haastatteluita sovittiin yhteensä 14 kappaletta, joista 13 toteutui. Kuusi informanttia halusi vastata kirjallisesti ja seitsemän keskustellen. Keskustellen toteutetut haastattelut muistuttivat löyhästi strukturoituja teemahaastatteluita. Kirjallisesti toteutetut haastattelut olivat strukturoidumpia, joten kuvailisin niitä puolistrukturoiduiksi. Lopullista aineistoa kertyi yhteensä 68 sivua ja 18904 sanaa rivivälillä 1,5 fonttikoolla 12 fontilla Times New Roman. Koin tavoittaneeni toivotun kohderyhmän hyvin. Neljä tutkimukseen osallistuneista oli täysipäiväisesti kotona esimerkiksi sairauspäivärahalla tai työkyvyttömyyseläkkeellä. Yksi haastateltava kävi satunnaisesti rakennusalan keikkatöissä rahoittaakseen elämäntyyliään ja kaksi ilmoitti olevansa kokopäiväisesti töissä. Ainakin toinen heistä teki etätöitä kotoa käsin. Lisäksi yksi haastateltavista ilmoitti olevansa korkeakouluopiskelija. Viisi informanttia kävi haastatteluhetkellä säännöllisesti paja- tai työtoiminnassa. Viisi tutkimukseen osallistuneista ilmoitti olevansa parisuhteessa ja kaksi heistä kertoi asuvansa kumppanin kanssa samassa taloudessa. Tätä moninaista joukkoa yhdisti se, että vapaa-ajalla he eivät juuri poistuneet kotiympäristöstä ja kaikki ilmoittivat pelaavansa keskimäärin useamman tunnin päivässä. Osalla tietokone oli aina päällä kotona ollessa ja pelaaminen saattoi ajoittua myös yöaikaan.

Vaikka informantin sukupuolta ei varsinaisesti kysytty haastattelussa, tuli se kaikissa haastatteluissa jollakin tavalla ilmi. En itse pitänyt sukupuolta olennaisena tietona kohdeilmion kannalta, mutta se osoittautuikin monin osin merkittäväksi. Ensimmäinen yllättävä havainto tutkimuksessa oli, että tutkimukseen osallistuneista jopa kuusi oli naisia, vaikka ilmiötä on kuvattu miesvoittoiseksi. Syynä voi olla naisväestön korkeampi vastaushalukkuus ja/tai naispelaajien lisääntynyt määrä. Osallistujista kuusi oli miehiä, joista kaksi ilmaisivat kuuluvansa seksuaalivähemmistön. Lisäksi tutkimukseen osallistui yksi transsukupuolinen henkilö.

## 5.2 Narratiivinen tutkimus ja pienet kertomukset

Digitaaliset pelit ovat itsessään kertomuksia, sillä ne sisältävät tarinankerrontaa ja fiktiota (Domsch 2013, 13). Pelaaja toimii pelin narratiivin sisässä ankkuroituneena pelaajahahmollaan. Kun pelejä tarkastellaan pelaajien kautta, ihmisiä voidaan tutkia sosiaalisina olentoina ja toimijoina digitaalisessa mediassa (Calleja 2011, 8). Pelien narratiivisen luonteen vuoksi oli mielestäni luontevaa lähestyä myös kohdeilmiötä narratiivisin menetelmin keräämällä pelaajilta kertomuksia digitaalisista peleistä ja pelien merkityksestä heidän elämässään. Olin myös kiinnostunut siitä, kuinka digitaaliset pelit ovat tulleet osaksi kotiin vetäytyneiden henkilöiden elämäntapaa. Tähänkin tutkimuskysymykseen kerronnalliset menetelmät istuivat hyvin.

Narratiivisuutta eli tarinamuotoisuutta voidaan pitää yhtenä inhimillisenä tapana jäsentää kokemuksia ja tehdä selontekoa todellisuudesta. Narratiivisuus perustuu ajatukseen, että välitämme tietoa ja luomme maailmankuvaamme kertomalla sekä kuuntelemalla erilaisia tarinoita. Myös tieteilijät kertovat tarinoita ja narratiivisuutta voidaan pitää tutkimuksessa erityisenä näkökulmana aineistoon ja analyysiin tai se voidaan nähdä laadullista tutkimusta yleisesti luonnehtivana ominaisuutena. (Eskola & Suoranta, 2014, 22–23.) Tarina ja kokemus eivät ole sama asia, mutta kielen ja tarinoiden voidaan ajatella olevan kaikista tehokkain keino kokemusten hahmottamisessa, todellisuuksien luomisessa sekä niihin liittyvän tiedon siirtämisessä (Bruner 1986, 6). Kokemus muodostuu yksilön, ympäristön ja sosiaalisen kentän vuorovaikutuksessa perustuen yksilön tulkintaan (Pihlström 2002, 276–277). Sosiaalisen konstruktionismin oppien mukaan kieli ja viestintä voidaan nähdä keskeisinä kokemusten merkityksellistämisen ja muodostamisen välineinä (Kuusela 2002, 49–53). Kieli rakentaa ja muovaa todellisuutta, jossa elämme, joten todellisuuden avautumisenkin voidaan ajatella tapahtuvan vain kieltä tulkitsemalla (Pietikäinen & Mäntynen 2014, 12–13).

Ihminen tulkitsee elämäänsä tarinallisten merkitysten kautta, mutta osa tiedosta jää aina piiloon ja tutkijan tavoittamattomiin (Hänninen 1999, 20). Muisti vaikuttaa kokemusten sanallistamiseen ja se voidaan nähdä narratiivisten menetelmien heikkoutena (Hyvärinen 2008; Hänninen 1999). Hall ja Matarese (2014, 80–81) puhuvat kuitenkin myös narratiivisen tutkimuksen käytännöllisyydestä erityisesti sosiaalitieteiden näkökulmasta. Kertomuksia voidaan etsiä arkipuheesta ja vuorovaikutuksesta. Narratiivisen tutkimuksen kautta voidaan heidän mukaansa lähestyä laajempia kulttuurisia ilmiöitä tai ihmisten psykologisia

ulottuvuuksia ja sen tutkimukselliset menetelmät ovat sovellettavissa lähes minkä tahansa tuotetun puheen, tekstin tai vuorovaikutuksen analysointiin.

Päädyin keräämään informanteilta pieniä kertomuksia heidän kokemuksistaan peleissä toimimisesta, peliyhteisöistä sekä pelien merkityksestä heidän elämässään. Pienet kertomukset (engl. *small stories*) voivat olla tarinoita ei mistään ja niitä voi olla vaikea edes tunnistaa tarinoiksi (Bamberg & Georgakopoulou 2008, 378). Ne ovat syntyneet kritiikkinä narratiivisen tutkimusperinteen keskittymiselle elämäntarinoihin. Michael Bamberg ja Alexandra Georgakopoulou ovat olleet aktiivisia pienten kertomusten puolestapuhujia ja teoreettisia kehittäjiä. He näkevät elämäntarinoiden eli niin sanottujen suurten kertomusten uusiutuvan ja muotoutuvan pienten kertomusten kautta tavallisissa arkisissa vuorovaikutustilanteissa. (Bamberg 2006, 142; Georgakopoulou 2007, 123.) Pienet kertomukset voivat käsitellä menneitä, parhaillaan eteneviä tai mahdollisia tapahtumia ja huomio kiinnitetään vähäpätöisiltäkin tuntuviin kertomuksiin (Salmi-Nikander 2009, 9, 11).

Bamberg näkee suurten tarinoiden ongelmana ihmisen vaikeuden asettua tarinankerronnalliseen tilaan ja tuottaa kokonaisvaltaisia ehyitä tarinoita elämästään (Bamberg 2016, 18). Menetelmällisesti pienten tarinoiden etu onkin niiden käytännöllisyys. Esimerkiksi nuoren ihmisen kerronta voi jäädä kapeaksi, jos häntä pyydetään kertomaan tarina jostakin aiheesta. Vuorovaikutteisemmalla haastattelutyylillä ja tutkijan aktiivisemmalla osallistumisella voidaan saavuttaa runsaampi aineisto, sillä tutkijan osallistuminen keskusteluun tulkinnoillaan saattaa auttaa haastateltavaa pohtimaan aihetta eri näkökulmista (Laitinen & Uusitalo 2008, 124).

### **5.3 Haastattelurungon strukturointi ja aineistonkeruu**

Kertomukset ovat kontekstisidonnaisia ja niihin vaikuttaa aika, paikka, elämäkokemukset, tilanne sekä yleisö, jolle tarina on suunnattu (Hall 1999, 223–224). Narratiivinen haastattelu voidaan mieltää enemmän informantin ajattelulle tilaa antavaksi mentelmäksi verrattuna strukturoidumpiin haastattelumenetelmiin. Tutkijan on osattava antaa tilaa kerronnalle ja hänen on esitettävä kysymyksiä, joihin odottaa saavansa vastauksiksi kertomuksia. Informantti saa tällöin itse päättää mistä aloittaa ja millä tavalla hän asiasta kertoo. Näin voidaan parhaillaan saada esiin informantin näkökulmasta merkityksellisimmät seikat. (Kaasila 2008, 45.) Aineistoa kerätessä pyrin muodostamaan kerrontaa herätteleviä kysymyksiä. Useimmissa

kysymyksissä pyysin informanttia kertomaan jostakin aiheesta tai kuvailemaan sitä. Saatoin pyytää informanttia jatkamaan lausetta, jolloin lause määrittelee aiheen ja informantti päättää, mitä ja miten hän aiheesta kertoo. Muutenkin pyrin käyttämään mahdollisimman paljon avoimia kysymyksiä läpi haastattelun.

Narratiivisessa tutkimuksessa on aina huomioitava tutkijan vaikutus haastattelutilanteessa. Haastattelutilanteessa informantti saattaa pyrkiä vastaamaan odotuksiin, joita hän ajattelee tutkijalla olevan (Kaasila 2008, 62). Tutkija saattaa kysymyksillään nostaa esiin odottamiaan tai toivomiaan kertomuksia ja pakottaa kertojaa tietylaiseen tarinalliseen muottiin (Hänninen 1999, 138). Kysymyksenasettelussa pyrin huomioimaan, etteivät omat ennakkokäsitykseni ja -odotukseni näkyisi suorasti kysymyksen asettelussa, vaikka tulkintani varmasti ohjasivat paljon sitä, millaisista aiheista ja teemoista kysymyksiä esitettiin. Pyrin keräämään kohdeilmioistä mahdollisimman monisäikeistä kerrontaa, joten tuin informantin kerronnan muotoutumista tarvittaessa aktiivisemmalla osallistumisella sekä tarkentavilla kysymyksillä. Keskustellen muodostetussa narratiivissa osapuolten tarinat voivat jäsentyä myös yhteiseksi kertomukseksi tutkittavasta ilmiöstä (Laitinen & Uusitalo 2008, 125), jolloin tutkijan rooli aineiston keruussa on olennainen, mutta ei liian ohjaileva. Tällaista työtettä tavoittelin haastatteluissa.

Pilottitestasin alustavat kysymykset, joita olin ajatellut haastatteluihin sisällyttää. Pilottitestausta tarkoittaa kysymyspatteriston antamista muutamalle oikealle vastaajalle palautteen keräämiseksi ja kysymysten muokkaamiseksi (Lehtinen & Ahola 2011, 11). Kysymysten testaaminen osoittautui kriittisen tärkeäksi osaksi haastattelurungon tekemisessä. Testivastaajat olivat runsaasti digitaalisia pelejä pelaavia henkilöitä ja he tunsivat hyvin pelien toimintakentän. Alkuperäisistä kysymyksistä tuli palautetta yksittäisten kysymysten sanavalinnoista ja kysymysten vastattavuudesta eri peligenren pelaajien näkökulmasta.

Halusin varmistaa, että haastatteluun osallistuminen olisi mahdollisimman vaivatonta ja miellyttävää. Panostin haastattelukutsussa siihen, ettei tutkimuksesta välity negatiivisia taustaolettamuksia peleihin liittyen. Uskon sen tehneen tutkimukseen osallistumisesta houkuttelevampaa. Haastattelut toteutettiin pelaajien suosimassa Discord-ohjelmassa, joten haastatteluun osallistuminen ei vaatinut erillisiä kokouslinkkejä, vaan osallistujan oli mahdollista muun chattailun yhteydessä sopia haastatteluajankohdasta ja osallistua haastatteluun. Huomioin kohderyhmän mahdolliset sosiaalisten tilanteiden pelon tarjoamalla mahdollisuutta osallistua tutkimukseen myös kirjoittamalla.

Kirjallisen osallistumisvaihtoehdon tarjoaminen oli mielestäni hyvä ratkaisu. Monet informantit kysyivät, että voisivatko he nähdä kysymykset etukäteen voidakseen harkita vastauksiaan rauhassa. Tästä syystä päädyimme ratkaisuun, että lähetin kirjallisesti tutkimukseen osallistuville informanteille pilottitestatun kysymyspatteriston (Liite 2) ja tarvittaessa esitin vastauksiin liittyen tarkentavia kysymyksiä. Kirjalliset haastattelut toteutettiin ensin ja niistä sain arvokasta lisätietoa kohdeilmioista, joten pystyin paremmin puheella haastatellessa kohdentamaan kysymyksiä teemoihin, joista koin tarvitsevani lisää tietoa. Pelkkien kirjallisten vastausten anti olisi jäänyt tutkielman kannalta melko laihaksi, sillä ne jäivät keskustellen kerättyyn aineistoon verrattua huomattavasti suppeammiksi. Ajattelen näiden kahden aineistonkeruutavan täydentäneen toisiaan.

Puheella toteutetuissa haastatteluissa ei ollut videoyhteyttä informanttiin. Muutama ensimmäinen haastateltava ehdotti Discordin puhelutoimintoa ja se osoittautui hyväksi tavaksi toteuttaa haastattelut. Yksittäisen haastattelun kesto vaihteli tunnin ja puolen tunnin välillä. Puheella haastatellessa keskustelu nauhoitettiin ja litteroitiin Microsoft Wordin litterointityökalua käyttäen. Informantit käyttivät paljon englanninkielisiä termejä sekä pelisanastoa, jota litterointityökalu ei tunnistanut, joten tarkastin litteroinnin jäljen äänitallenteen avulla ja samalla poistin kaikki tunnistetiedot aineistosta. Lisäksi numeroin vastaukset analyysin tekoa helpottaakseni.

Tutkimukseen osallistuneet henkilöt olivat harjaantuneita tietotekniikan käyttäjiä ja chat-toimintojen käyttäminen oli heille tuttua ja luontevaa. Koin tutkijana onnistuneeni luomaan keskusteluun rentoa ilmapiiriä. Kehotin heti alussa informanteja esittämään myös minun suuntaani kysymyksiä ja kommentoimaan, jos kysymys tuntui kummalliselta tai epäselvältä. Rento ilmapiiri haastatteluissa ilmeni mielestäni siten, että informantti saattoi vitsailla, puhua puhekielisesti ja käyttää kiro sanoja vapautuneesti. Lopuksi pyysin informanteilta palautetta kysymyksistä ja haastattelusta. Moni informantti ilmaisi kysymykset ajatuksia herättäviksi ja mielenkiintoisiksi. Koska kohderyhmää oli aikaisemman tutkimuksen perusteella kuvattu vaikeasti tavoitettavaksi (Haasio 2015; Jalonen ym. 2021; Takkunen & Uusitalo-Malmivaara 2017), lupasin tutkimukseen osallistuneille myös elokuvalipun kiitoksena osallistumisesta. Haastatteluja tehdessäni havaitsin tämän olleen tarpeellista, sillä muutama informantti kommentoi haastattelun päätteeksi, etteivät he odottaneet saavansa haastattelusta elokuvalippua.

#### 5.4 Analyysin metodologia ja toteutus

Narratiivisten tutkimusmenetelmien runsaus asettaa haasteen analyysimenetelmien valinnalle. Hänninen (1999) painottaa omassa väitöskirjassaan, että olennaisinta on tietää erilaisia vaihtoehtoja ja hyödyntää niitä tutkimuksen kannalta tarkoituksenmukaisella tavalla (emt. 1999, 30). Narratiivisessa analyysissä voidaan valita holistinen tai kategorinen analyysipainotus. Kategorisessa narratiivisessa analyysissä kertomus jaetaan osiin ja esimerkiksi eri kertojien tuottamat katkelmat voidaan kerätä yhteen tiettyjen teemojen ympärille. Kategorinen analyysitapa on hyödyllinen silloin, kun ollaan kiinnostuneita jostakin ilmiöstä, joka on yhteinen jollekin tietylle ihmisryhmälle. (Kaasila 2008, 46.) Kategorinen analyysipainotus tuntui sopivan tutkielmaani parhaiten. Kaasilan näkemykseen sovellettuna ajattelin tutkimukseni kohdentuvan kotiin vetäytyviin ihmisiin ja kohdeilmiokseni digitaalisten pelien tarjoamat toimijuuden mahdollisuudet kotiin keskittyvässä elämäntyylissä.

Pienten kertomusten kautta voidaan lähestyä toiminnan ja kerronnan toistuvia muotoja. (Bamberg & Georgakopoulou 2008, 379). Päädyin teemoittelemaan aineistoa Jyrkämän kuuden toimijuuden modaliteetin alle. Tämä auttoi löytämään aineistosta toimijuuden kannalta olennaisia elementtejä ja jäsentämään niitä. Konkreettisesti toteutin teemoittelua värjäämällä samaa modaliteettia edustavat ilmaukset samalla värillä. Samalla karsin kaiken kohdeilmion kannalta epäolennaisen tiedon aineistosta. Eskola ja Suoranta (2014, 182) toteavat tyypittelyn yleensä alkavan teemottelulla, joka auttaa jäsentämään aineistoa laajemmiksi joukoiksi. Teemottelusta voidaan edetä tyypittelyyn, jossa aineisto ryhmitellään samankaltaisia tarinoita sisältäviin tyyppeihin. Tyypittely auttaa tiivistämään aineistosta olennaista, mutta samalla se pyrkii säilyttämään itsessään mahdollisimman laajan informaation.

Teemottelusta etenin tyypittelyyn ja tyyppitarinoiden muodostamiseen. Tyyppitarinoissa informanttien tulkinnoista muodostetaan tarina aineistossa nousevien tyyppisimpien tarinoiden ympärille (Hänninen 1999, 190). Tyyppitarinat voivat perustua vain yhteen aineistoa kuvaavaan vastaukseen tai se voi olla vastauksia yhdistelevä ja tulkintoja kokoava moniääninen yleinen tyyppitarina, joka konstruoidaan aineistossa usein mainittujen teemojen ympärille (Eskola & Suoranta 2008, 182). Aineiston pieniä kertomuksia tarkastellessani minulle oli jo alusta asti selvää, että lähdin yhdistelemään kertomuksissa usein toistuvia elementtejä yhdeksi aineiston moninaisuutta kokoavaksi tyyppitarinaksi.

Liittäessäni analyysiä Jyrkämän (2008) toimijuuden modaliteettiteoriaan havaitsin tutkimuksestani tulleen teoriasidonnainen. Valittu taustateoria ei varsinaisesti ohjannut analyysia, mutta se kytkeytyi analyysiin luoden siihen rakennetta ja tietyn tulokulman. Lisäksi se auttoi käsitteellistämään ja erottelamaan toimijuuden eri osa-alueita ja tarkastelemaan niiden suhdetta toisiinsa. Kaasila (2008) toteaa, että narratiivisessa tutkimuksessa tutkija tekee valintaa myös siinä painottaako hän analyysissa tarinan sisältöä vai muotoa. Narratiivisessa sisällönanalyysissa päähuomio on merkityksissä, joita kertoja kertomuksessaan antaa kokemuksilleen. Sisällönanalyysissa voidaan tarkastella esimerkiksi kertojan motiiveja. (emt. 2008 47–48.) Sisällönanalyysi oli mielestäni luonteva valinta analyysille, jonka tulokulma oli toimijuus motivaatiotekijöineen ja tarkastelukohteena digitaalisten pelien merkitys osana kotiin keskittyvää elämäntyyliä.

Narratiiveja tulkittaessa tutkijan on oltava tietoinen omista henkilökohtaisista, kulttuurisista ja yhteiskunnallisista merkityksenannoista, jotka ohjaavat analyysia (Laitinen & Uusitalo 2008, 136). Pyrkäkseni minimoimaan omien ennako-olettamusten vaikutusta tiedon muodostuksessa yhdistin fenomenologis-hermeneuttista analyysitapaa narratiivisiin analyysimenetelmiin. Judén-Tupakka (2008, 62) tiivistää fenomenologia historiaa todeten sen olevan saksalaisen filosofin Edmund Husserlin alulle saattama tieteenfilosofinen suuntaus, joka keskittyy tutkimaan tietoisuuden rakenteita havaintokokemuksina ja on kiinnostunut tutkijan tai informantin kokemuksista sekä tulkinnoista. Fenomenologiassa tieto nähdään ihmisen älyllisenä toimintana ja havainto intentionaalisenä havaitsemisena, jossa havainnon kohde käsitteellistetään joksikin. Fenomenologiassa pyritään tarkastelemaan ja tavoittamaan tutkittavaa ilmiötä ja kuvaamaan sen olemusta mahdollisimman tarkasti. Samalla fenomenologit kuitenkin tunnustavat, että ilmiöiden olemusta ei täysin pystytä tavoittamaan pelkkien havaintokokemusten keinoin, sillä ne ovat aina kokijoidensa suodattamaa tietoa.

Kun olin karsinut aineistosta kaiken epäolennaisen, hyödynsin analyysiä tehdessäni Soila Judén-Tupakan (2008, 70, 73, 76–77, 79, 82–85) tekemää koontia fenomenologian teoreetikoiden Husserlin (1995), Crotty (1996) ja Spiegebergin (1984) näkemyksistä, joista Judén-Tupakka on laatinut vaiheittain etenevän analyysimenetelmän. Menetelmässä pyritään ensin kuvaamaan kohdeilmiö mahdollisimman tarkasti. Sitten pohditaan, millaisena ilmiö näyttäytyy aineistossa. Tämän vaiheen tavoitteena on, että tutkija tunnistaa ja välttää omien ennako-olettamusten liiallista ohjailua aineistoa tarkasteltaessa. Vasta sitten etsitään

kohdeilmiön liittyviä olennaisia yhteyksiä ja niiden välisiä suhteita. Tämän jälkeen on tarkasteltava tutkijan tekemiä väitteitä ja hylättävä ne väitteet, jotka eivät perustu informantin välittömään kokemukseen. Kokemuksia tarkasteltaessa pohditaan, miten ilmiö niissä näyttäytyy ja palataan esiolettamusten karsintavaiheeseen. Tässä vaiheessa tavoitellaan hermeneuttisen kehän kaltaista yhä syvenevää ymmärrystä ilmiöstä. Lopuksi ilmiön merkityksiä tulkitaan aikaisemman tutkimuksen valossa. Näiden seitsemän vaiheen tavoite on auttaa tutkijaa redusoimaan, näkemään ja ymmärtämään aineistoa refleksiivisesti. Tutkijan on tiedostettava ja vapauduttava ennako-olettamuksistaan voidakseen tavoitella ilmiön todellista olemusta.

Aineistonkeruun jälkeisiksi vaiheiksi muodostui litterointi, aineiston anonymisointi ja tekstimuotoisten vastausten numerointi. Tämän jälkeen karsin epäolennaisen informaation ja teemoittelin aineiston. Aineiston supistumisen jälkeen hyödynsin fenomenologis-hermeneuttista analyysitapaa soveltuvien osin vähentääkseni omien taustaolettamusteni vaikutusta aineiston käsittelyssä. Fenomenologis-hermeneuttinen analyysitapa kulki matkassa mukana, kun etsin aineistossa toistuvia elementtejä, muodostin tyyppitarinoita, hahmotin ymmärrystäni ilmiöstä ja tein johtopäätöksiä. Lopulliseen aineistoa kokoavaan tyyppitarinaan pääsivät ne kohdeilmiön kuvaukset, jotka toistuivat vähintään kolmessa eri haastattelussa ja tutkimustuloksiin valitsin niistä kuvaavimmat aineisto-otteiksi. Tavoitteenani oli sisällyttää tutkimustuloksien erittelyssä mahdollisimman paljon informanttien omaa kertontaa, jolloin tutkielmaa lukeva henkilö voi tehdä myös itse omia päätelmiään johtopäätösteni osuvuudesta ja luotettavuudesta. Lisäksi olin positiivisesti yllätynyt aineiston laadusta ja informanttien kerrontatiedoista. Yllättyneisyyteni lienee kertoneen jotain myös omista ennakkoluuloistani kotiin vetäytyntä elämäntapaa kohtaan, jotka hiljalleen varisivat tutkielman edetessä.

## **5.5 Tutkimukseen liittyvät eettiset kysymykset**

Perinteisesti ajateltuna ihmistieteet pyrkivät ymmärtämään ja tulkitsemaan. Ymmärtävän ihmistieteen takana on ajatus, että ihmistä toimijana pyritään ymmärtämään hänen omasta näkökulmasta ja huomioimaan toiminnan perusteita. Tutkimusperinteen keskeinen vaikuttaja oli yhteiskuntatieteilijä Alfred Schütz, joka oli myös fenomenologisen sosiologian kehittäjä. Schütz näki tärkeänä, että teoriat ja selitysmallit sisälsivät käsitteitä, jotka olivat myös tutkimuskohteelle merkittäviä ja ymmärrettäviä sekä palautettavissa heidän omiin käsitteisiinsä ja tulkintoihinsa. (Raatikainen 2005, 45–47.) Tutkielmassa näin tärkeäksi kunnioittaa



informanttien tapaa kielellistä heidän kokemuksiaan ja pyrin säilyttämään aineistossa mahdollisimman paljon informanttien käyttämää käsitteistöä ja kuvauksia tutkittavasta ilmiöstä. Näin sen myös tutkimuksen luotettavuuden kannalta tärkeänä eettisenä ohjenuorana.

Tutkielmaa tehdessä toimin Tutkimuseettisen neuvottelukunnan hyvän tieteellisen käytännön (TENK 2023) sekä ihmistieteeseen kohdistuvan tutkimuksen eettisten periaatteiden (TENK 2019) mukaisesti. Haastattelukutsuissa ja ennen haastatteluja viestin tutkimukseen osallistuminen olevan täysin vapaaehtoista ja informoin potentiaalisia informantteja heidän oikeudestaan keskeyttää heidän osallistumisensa missä tahansa tutkimuksen vaiheessa. Lisäksi kerroin, että mahdolliseen keskeyttämiseen asti kerättyä aineistoa saatetaan käyttää lopullisessa tutkielmassa. Huomioin informanttien anonymiteetin tutkimuksen jokaisessa vaiheessa. Informantit osallistuivat tutkimukseen Discord-ohjelman kautta eli tutkimukseen oli mahdollista osallistua paljastamatta omaa nimeään. Sain tietooni vain informantin Discord-profiilinimen. Kun saoin aineistoa tekstimuotoon, poistin kaikki tunnistetiedot, kuten työpajojen nimet ja paikkakunnat. Haastattelut numeroin itselleni yhdestä kolmeentoista erottaakseni haastattelut toisistaan. Kerätty aineisto hävitettiin poistamalla siihen liittyvät tiedostot, kun sen käyttö ei ollut enää tutkielman kannalta tarpeellista.

Eettinen osaaminen on sosiaalityön koulutusta läpileikkaavana teema (Lähteinen ym. 2017, 10, 14). Kuten sosiaalityöissä usein, myös tässä tutkielmassa keräsin aineistoa haavoittuvassa asemassa olevilta henkilöiltä ja keskustelimme mahdollisesti sensitiivisiksi koetuista aiheista. Haavoittuvuus voidaan ymmärtää ja määritellä monin eri tavoin, mutta tämän tutkielman yhteydessä tarkoitan sillä yksilön alttiutta ympäristön tai muiden ihmisten aiheuttamalle epävakaudelle. Tutkimukseen osallistuneiden henkilöiden elämäntapaan liittyy vahva yhteiskunnallinen stigma. Stigmatisoiduilla henkilöillä on yhteisön määrittämän häpeäleima, joka merkkää yksilön jollakin tavalla poikkeavaksi hänelle epäedullisella tavalla (Goffman 1986, 11–12). Huomioin kohderyhmän mahdollisen haavoittuvuuden haastatteluista suunnitellessani ja niitä toteuttaessani. Noudatin sensitiivisen tutkimushaastattelun periaatteita ja pyrin luomaan hyväksyvää ja sallivaa ilmapiiriä kaikelle kerronnalle ja välttämään kerrotun tuomitsemista tai arvioimista (Kainulainen & Honkatukia 2021, 124).

Läpi tutkimuksen kunnioitin haastateltavien toiveita ja taipumuksia. Annoin informanteille valinnanvaraa ja kysyin heidän mielipiteitään. Ilmaisoin heidän olevan tutkielmassa pelien asiantuntijoita ja samalla pyrin madaltamaan omaa valta-asemaani suhteessa informanttiin.

Halusin, että informantti tuntee olonsa turvalliseksi, jotta hän voi asettua pohtimaan vastauksiaan ja tuottaa siten myös luotettavampaa tietoa. Aineistonkeruu perustui luottamukseen informantteja kohtaan.

Muutaman ensimmäisen haastattelun jälkeen havaitsin, että informantit arvostivat neutraalia suhtautumistani digitaalista pelaamista kohtaan. Informantit ilmaisivat itse osallistumisensa motivaatioiksi tavoitteen vaikuttaa yhteiskunnalliseen stigmaan, joka liittyy runsaaseen pelaamiseen ja pelaajiin.

*H7: Mun mielestä tässä oli tärkeitä kysymyksiä nimenomaan siltä kannalta, että tää selvästi ehkä ajaa sellasta asiaa, että hei, gamerit ei ehkä olekkaan niinkun yhteiskunnassa toivottomin ihmislaji. --. Kaikessa on aina negatiiviset puolensakin, mutta mitä mä oon huomannu niin peleissä tai pelikulttuureihin liittyy paljon negatiivista, että vois tuoda niinku esiin positiivistakin välillä.*

Tietenkin on mahdollista, että tällaisella motivaatiolla varustetut informantit tuottavat peleistä ja pelaamisesta positiivisempaa kerrontaa. Jokainen haastattelu kuitenkin sisälsi kerrontaa myös pelien haitoista ja niiden herättämistä negatiivisista tunteista. Siten en usko informanttien osallistumismotivaation vaikuttaneen merkittävästi aineiston tuottaman tiedon luotettavuuteen.

Tutkijalla on valtaa määrittää, mitä nostoja aineistosta tehdään. Mielestäni on eettisesti kestävä ja tutkimuksen luotettavuutta lisäävää, että tutkijan käyttämä valta aineistonostoissa on läpinäkyvää. Tyyppitarinaan pääsivät sellaiset samankaltaiset kuvaukset, jotka toistuivat aineistossa vähintään kolmessa eri haastattelussa. Siten tyyppitarinaan ei päätenyt kuvaukset, jotka toistuivat esimerkiksi kolme kertaa saman informantin kuvaamina. Halusin nostojen edustavan aineistoa laajemmin, jotta ne eivät jäisi yksittäisten informanttien mielipiteiksi. Aineisto-otteiksi valitsin ilmiötä mielestäni parhaiten kuvaavat kertomukset. Tiedostan kuitenkin tutkijan vaikutuksen siinä, mitä hän aineistosta havaitsee ja mitä jää havaitsematta. Myös analyysitavan valinta vaikuttaa siihen mitä aineistosta nousee ja millaisena informaatio näyttäytyy. Siten olen fenomenologisen näkemyksen kanssa samaa mieltä, että ihmisen havaintokokemuksia tutkittaessa ei voida koskaan täysin saavuttaa kohdeilmiön todellista luonnetta (Judén-Tupakka 2008, 62).

Eettistä pohdintaa voi tehdä lähes mistä tahansa aiheesta ja mihin tahansa valintaan liittyen. Erityisen paljon kiinnitin huomiota huolelliseen käsitteiden käyttöön. En halunnut määritellä tutkittavia syrjäytyneiksi tai ottaa tutkimukseen addiktionäkökulmaa, sillä se ei ollut kohdeilmion kannalta mielestäni tarpeellista tai olennaista. Valitsin myös olla kysymättä informanttien sukupuolta. Tämän merkitys korostui tutkielmassa, sillä haastattelin seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluvia henkilöitä. Informantti sai määritellä itseään sellaisella kerronnalla ja niillä käsitteillä, millä hän itse halusi tulla määriteltyksi.

## 6 Tutkimustulokset

### 6.1 Digitaaliset pelien tuleminen osaksi kotiin keskittyvää elämäntapaa

Kaikissa kertomuksissa pelit ovat tulleet tutkimukseen osallistujien elämään hyvin varhain lapsuus- tai nuoruusiässä. Lisäksi vastauksissa oli havaittavissa, että joku sukulainen tai perheenjäsen tuki tai mahdollisti harrastuksen aloitusta. Tyypillisimmillään ensimmäisiä pelikokemuksia kuvattiin jo heti ensimmäisistä kokeiluista lähtien innostaviksi ja kiinnostaviksi.

T: *”Kerro miten pelaaminen on tullu niinkun osaksi sun elämää.”*

H8: *”Kyl ihan pienestä asti. --. Fantasiapelejä mitä iskä pelasi ja sitten mä pääsin kokeilemaan niitä ja sitten tykästyin ja mulla oli pienenä sellanen nintendo pieni pelikonsoli millä mä pelasin aina, että se on ollu aina pienestä asti pelit lähellä sydäntä ja sitten jatkunu ihan aikuisikään.”*

Pelaaminen kuvautui tärkeäksi läpi elämän kestäneeksi tukipilariksi ja pakopaikaksi, joka lievitti pelien ulkopuoliseen ympäristöön liittyviä ahdistuksen tunteita vaikeissa elämäntilanteissa.

H10: *”Kun teininä pelasin paljon pleikkaria, mä kuljetin pleikkaa kassissa mukana äidin ja isän asunnon väleillä, että mulla oli aina pleikkari mukana. Mä pelasin sitä tosi paljon, että siis se niinkun jotenkin tälleen aikuisena kun ajattelee, niin se on periaatteessa ehkä sillon jopa teini-ikäisenäkin ollut jo se, että periaatteessa pakoa arjesta jollain tavalla.”*

Kaikista selkeimmäksi runsasta pelaamista tukevaksi tekijäksi mainittiin jo lapsuudessa ja nuoruudessa alkanut pelien ulkopuolella koettu toiseuden kokemus tai muu psyykinen kuormittuminen. Toiseuden kokemuksen lähteet ja syyt näyttäytyivät vastauksissa moninaisina, mutta niiden yhteinen tekijä oli kokemus syrjinnästä ja erilaisuudesta. Taustalla saattoi olla vanhempien ero, seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluminen, etninen tausta, tiukka uskonnollinen kasvatus tai muu poikkeaminen suhteessa valtaväestöön. Lähes kaikissa

tutkimukseen osallistuneiden kertomuksissa mainittiin nuoruudessa tapahtunut (koulu)kiusaaminen ja/tai muut vaikeat elämäkokemukset.

H12: ”Mm joo. Kyllä mua on siis. Mua kiusattiin aikalailla ala-asteelta niinkun yläasteelle. Sit mä vaihdoin kaupunkia, niin se loppu vähän niinkun seinään.”

H6: ”Kunnolla pelaaminen tuli osaksi elämäni, kun siirryin yläasteelle. Siihen pelaamisen määrään vaikutti muutamat jutut. Koulussa hiukan kiusattiin, joten pelit toimivat pakokeinona. Ja äitini erosi miesystävästään, --. Pelaamisella oli iso tärkeys elämässäni, koska se toimi stressin poistajana.”

Syrjinnästä näytti seuraavan pelien ulkopuolista sosiaalista turvattomuuden tunnetta ja yksinäisyyttä. Sosiaalisesta syrjinnästä ja turvattomuudesta syntynyt osattomuus näytti ajavan tutkimukseen osallistuneita pelien ja peliyhteisöjen ääreen, joissa kavereita ja hyväksyntää oli mahdollista löytää lokaalin ulkopuolelta.

H9: ”Sinäänsä se [pelaaminen] on ollut iso osa iso osa elämää myöskin teininä. Lähinnä sosiaalisten suhteiden takia. Eli mähän olen LGBT-ihminen [seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluva henkilö] ja mä asun vähän tällasessa paikassa mistä sanotaan vieläkin vähän sellasta, että ei hirveän niinku hyvä paikka LGBT-ihmiselle. --. Tavallaan puuttu sellanen tietynlainen sosiaalinen konteksti tai sellanen turvallisuus olla tietyissä porukoissa, niin mä toteutin sitä sitten esimerkiksi netissä, jossa sitten oli tällasta niinku LGBT-yhteisöjä esimerkiksi jossain massiivisessa roolipelissä.”

Syrjinnästä johtuva kaverisuhteiden puute näytti kaventavan toimijuuden mahdollisuuksia pelien ulkopuolella. Tämä mahdollisesti näyttäytyi tylsistymisenä verkon ulkopuolella.

H11: ”Mulla niinkun ei ole, ei niinkun netin ulkopuolella hirveästi ollut kavereita ikinä. Ja sitten pelatessa kun on tullut kavereita enemmän, niin on tietysti aina heidän kanssaan, kun ei ole niinkun ollut niitä kavereita netin ulkopuolella, että ei olis voinu niinkun mennä ulos, koska mä en niinkun. Mä oon vähän semmonen, että mitä mä teen yksin ulkona ja niin edespäin.”

Yhteiskunnan syrjäyttävät mekanismit ja syrjinnästä tai muista vaikeista elämäkokemuksista aiheutuva inhimillinen kärsimys voi ajaa ihmisen kohtuuttomaan tilanteeseen ja saada tipahtamaan kehityksen kelkasta. Osassa kertomuksissa kiusaaminen ja vaikeat elämäkokemukset yhdistyivät suorasti omaan työkyvyttömyyteen. Eräs informantti toteaa työelämän olevan katkonaista ”osittain oman jaksamisen ja osittain ikävien kokemusten jälkipuinnin vuoksi”. Pahimmillaan yhteiskunnan asenteet ja odotukset saattoivat sisäistyä osaksi omaa tarinaa ja saada yksilön kannalta haitallisia selityksiä.

H11: *”Mä oon tällä hetkellä työtön työnhakija ja mä käyn tuolla kuntouttavassa toiminnassa. Mä oon käyny siellä nytten muistaakseni kaksi vuotta ja mulla ei ole taustalla mitään muuta koulutusta, kun peruskoulu, koska mä oon ollu vähän tyhmä ja tippunu aikasemmista opinnoista pois syystä tai toisesta.”*

T: *”Okei, jotenkin aika karun kuulonen tommonen kokemus omasta älykkyydestä. Mä jotenkin itse ajattelen, että älykkyyttä on tosi monenlaista enkä mä usko, että kukaan oikeasti olis niinkun tyhmä. Mä uskon, että meillä kaikilla on jonkinlaista älykkyyttä.”*

H11: *”--. Nyt kuitenkin olen mitä 29 vuotta täyttänyt tai jotain vastaavaa ni pitäisi kai olla jotain muutakin koulutusta, kuin peruskoulu taustalla, että en mä tiedä kai se on, kyllä mä omasta mielessäni jotenkin tyhmä oon ollu.”*

Yhteiskunnan odotukset, asenteet näyttävät olevan sisäistyneenä osaksi kertojan tarinaa. Hän näkee koulutuksen puutteen epäonnistumisena, joka juontaa juurensa yksilön älykkyyteen eikä esimerkiksi muihin toimintakykyä laskeviin tekijöihin. Informanttien toimijuus, minäpystyvyyden tunne ja kykeneminen eli tilanteinen toimintakyky näyttäytyi hyvin erilaisena kyseisen informantin kertomuksissa, kun puhuttiin peleissä tapahtuvasta toimijuudesta. Seuraavassa aineisto-otteessa puhuu sama informantti, joka näkee itsensä tyhmänä ja epäonnistuneena pelien ulkopuolella.

H11: *”Mä mä kai oon parhaita. Niinkun tää peli, missä klanissa me ollaan, ja niin eniten mulla on siinä pelissä meidän porukassa varmaan eniten taitoa, koska mulla on niin monta tuntia kulutettu siihen peliin. Mä pystyn auttamaan niitä mun muita kavereita, jos niillä on heillä on joku kysymys tai jotain vastaavaa, että varmaan niinkun pelitietoa lähinnä.”*

Pelien ulkopuolella informantti kuvaa itseään tyhmäksi ja kokee epäonnistumista yhteiskunnan jäsenenä, koska hän ei ole onnistunut saavuttamaan ikäänsä nähden riittävää koulutustasoa. Pelien sisällä hän kuvautuu kertomuksissaan kuitenkin jopa peliporukan taidokkaimpana ja paljon pelitietoa omaavana henkilönä. Informanttien tilanteinen toimintakyky eli kykeneminen ja osaaminen saivat aivan erilaisia toimijuuden kuvauksia peleistä ja pelaamisesta keskusteltaessa. Miten digitaaliset pelit mahdollistavat tällaisia narratiivin muutoksia pelaajilleen? Tätä lähdän tarkastelemaan tarkemmin Jyrkämän toimijuuden modaliteettien kautta.

## 6.2 Digitaalisten pelien tarjoama toimijuus kotiin vetäytyneille henkilöille

### 6.2.1 Kykeneminen

Kykenemisen modaliteetti tarkoittaa yksilön tilannekohtaista fyysistä ja psyykkistä kykenemistä (Jyrkämä 2008, 195). Erityisen paljon kykenemiseen liittyviä rajoitteita pelien ulkopuolella kuvautui sosiaalisen toiminnan alueella. Digitaalinen ympäristö näytti tuovan turvaa sosiaalisissin tilanteisiin, kun ”verkon välityksellä kukaan ei voi tuomita tai ilkkua ulkonäön takia”, kuten eräs informantti kommentoi. Lisäksi pelit tarjosivat anonymiteettia ja yhteisen kiinnostuksenkohteen sosiaalisen vuorovaikutuksen pohjaksi.

T: *”Jos sä saisit siirtää virtuaalisesta peliympäristöstä mitä tahansa sun omaan elämään, niin mitä se olisi?”*

H8: *”Ehkä just sosiaalista puolta, että pelien kautta mä juttelen hirveästi ihmisille. Ja tuntuu, että se on niinkun virtuaalisessa maailmassa paljon helpompaa. Sitten oikeassa elämässä on vähän vaikeampaa.”*

T: *”Joo. Mitä sä ajattelet, mikä siitä tekee helpompaa pelimaailmassa?”*

H8: *”Ehkä se, että niinku, tapaa ihan hirvittävän määrän ihmisiä ja kaikki juttelee, että siinä ei tarvi pelätä silleen, että en mä oikein tiedä, sitä kun on se oma niinkun anonyymi pelihahmo, niin jotenkin tuntuu, että sillä on paljon helpompi jutella muille omana itsenä.--. Helpottaa kyllä, että niinku on se sama peli mitä pelata ja sitten on niinkun yleensä ottaen nää pelit mielenkiinnon kohteena niin on paljon juttelun aihetta.”*

Useissa kertomuksissa haastettiin myös näkemystä siitä, että pelit heikentäisivät sosiaalisia taitoja. Tutkimukseen osallistuneet näkivät NPC:t eli peleihin koodatut hahmot hyvänä

harjoittelualustana pelien ulkopuoliseen sosiaaliseen kanssakäymiseen eli pelien nähtiin jopa lisäävän sosiaalista kykenemistä niiden ulkopuolella.

H12: *”Oon toisaan myös kuullu siitä, että pelaaminen huonontaa sosiaalisia taitoja.”*

T: *”Mitä oot ite mieltä tollasesta väitteestä?”*

H12: *”No kyllähän se jollain tavalla niinku, mutta mä sanoisin, että sä pystyt usein peleissä kun on niitä pää NPC:tä [peliin koodattuja hahmoja], joiden kanssa sä pystyt luomaan semmosen niinkun hyvän suhteen sä pystyt puhumaan niille ja viettämään niiden kanssa aikaa, ni mua se ainakin auttaa olemaan ihmisten seurassa.”*

Tyypillisimmin kykenemisen modaliteetti kuvautui pelien ulkopuolella rajoittuneeksi ja peliympäristöissä toimijuutta mahdollistavaksi. Yksi syy tähän voi olla pelien ulkopuolella tapahtuva syrjintä, yhteiskunnan syrjäyttävät rakenteet ja niistä juontuva toiseuden kokemus, mutta useissa vastauksissa nousi esiin, että tutkimukseen osallistuneilla oli toimintakykyä rajoittavia sairauksia ja diagnooseja tai vähintäänkin epäilyjä niistä. Tyypillisimmät sairaudet olivat neurobiologiaan liittyviä. Eräs tutkimukseen osallistunut toteaa olevansa työkyvyttömyyseläkkeellä, koska hänen ”aivosairaudet on niin pahoja”. Useat haastateltavat kertoivat, että heillä on diagnosoitu neuropsykiatrinen häiriö tai he epäilivät omaavansa niiden piirteitä. Myös sosiaalisten tilanteiden pelko oli useasti mainittu pelien ulkopuolinen kykenemisen rajoite. Tyypillisin vastauksissa noussut tilanteista kykenemistä rajoittavaksi tekijäksi nousi kuitenkin masennus.

T: *”Miten sä koet sen sosiaalisuuden niissä peleissä?”*

H10: *”No siis se on ollu mulle ihan henkireikä. Tuossa muutama vuosi sitten mä olin vakava-asteisesti masentunut ja ahdistunut ja just ja just pääsin sängystä ylös, niin se yhteisö. Se, että mä hyppäsin voice chattiin ja mä en ollukkaan silleen yksin, niin se on ollu kyllä oikeesti niinku semmoinen jopa pelastava tekijä, että on ollu seuraan langan päässä niin sanotusti, että ei ole kun kuullokkeet päähän niin kyllä joku aina tulee juttelemaan, jos semmonen tarve on ja näin, että siis se yhteisöllisyys siis se on kyllä tosi tärkeitä mulle näissä peleissä.”*

Masennuksen kokeneet tai sitä parhaillaan sairastaneet informantit kuvasivat edellisen otteen tavoin pelien olleen pelastava tekijä, joka auttoi selviytymään vaikean mielenterveysongelman



kanssa. Pelien nähtiin myös tukevan mielenterveyttä, kun vaikeita mielialaoireita ei ollut. Pelit saattoivat tarjota väylän käsitellä omia mielenterveyden ongelmia.

H13: ”Koen, että esim. tekstirolipeleissä, joissa omalla hahmolla kirjoitellaan, voi taklata esim. omia haasteita elämässä kokeilla ihan eri asenne- tai moraaliaspektin meininkiä ja käsitellä jopa omia mielenterveysongelmia turvallisemmassa, helpommassa ympäristössä.”

Mielenkiintoinen havainto aineistossa oli se, miten pelien ulkopuolinen kykeneminen ja mielialan nouseminen vaikutti siihen miten pelejä ja pelaamista merkityksellistettiin osana elämäntapaa.

H10: ”Nyt kun päästiin ihan uuteen kotiin ja jotenkin tuntuu, että elämä nyt hymyilee ja että mä en koe että wow [peli nimeltä World of Warcraft] olisi enää tai pelit ylipäättään mulle semmonen pakopaikka, vaan enemmän niinkun lifestyle, että mä oon enemmän ottanu semmosen niinkun asenteen, että jos mä haluan pelata ja se on se mihin mä käytän mun vapaa-ajan, niin jos mä oon onnellinen, niin go for it.”

Heikossa mielenterveyden tilassa pelit määrittyivät aineisto-otteessa pakopaikaksi, mutta esimerkiksi yllä olevassa aineisto-otteessa uuden asunnon kautta informantin tekemä merkityksenanto pelaamiselle muuttui. Pelit pysyivät osana elämäntapaa, mutta enää ne eivät määrittyneet pakopaikaksi, vaan niistä tuli merkittävä vapaa-ajan viettotapa eli lifestyle.

T: ”Joo. Ootko sä huomannu nyt kun sulla on niinkun elämä vähän niinkun menny parempaan päin, että onko se niinkun muuttanu sun pelaamistottumuksia millään tavalla?”

H10: ”No siis mun mielestä mä pelaan vähemmän tai siis niinkun wowia. Vähän vähemmän siis semmosta pakottavaa tarvetta olla onlinessä tekemässä jotain, kun mikä mulla oli silloin muutama vuosi sitten, että koska se oli just se pakokeino, että mä en ajatellu mitään muuta kuin just sitä mitä mä tein siellä pelissä.”

Informantti arvelee pelaamisen määrän vähentyneen paremman asumisen kautta. Pakonomaisesta pelaamisesta on tullut paremman mielenterveyden myötä vapaa-ajan viettoon liittyvä valinta. Pelien ulkopuolinen kykeneminen ja hyvinvointi vaikuttavat siis pelaamisen

määrään, motiiveihin ja siihen, kuinka informantti merkityksellistävät pelaamista osaksi elämäänsä. Peliin ulkopuolisen kykenemisen kuvautuessa rajoittuneeksi, saattoi saman informantin kuvauksissa pelien sisäinen toimijuus kuitenkin olla vahvasti kykenevää. Vaikka pelien ulkopuolella pelkkä sängystä ylös nouseminen tuotti kertomuksessa vaikeuksia, pystyi hän pelien ääressä avaamaan voice chatin ja olemaan sosiaalisesti aktiivinen toimija. Aineiston kertomuksissa toistuva teema oli kykenemisen rajoittuneisuus pelien ulkopuolella ja sen vahvistuminen peliyhteisöihin ja peliympäristöön siirryttäessä.

## 6.2.2 Haluaminen

Hahmotan kykenemisen ja haluamisen modaliteetit osittain päällekkäisinä. Haluaminen pitää sisällään ihmisen motivaatioon, tahtomiseen ja päämääriin liittyviä tekijöitä. Toimintaan motivoituminen voi lisätä tilannekohtaista fyysistä ja psyykkistä kykenemistä, joten ne eivät ole täysin toisistaan erotettavissa. Korkea motivoituneisuus pelejä kohtaan saattaa osaltaan selittää niihin liittyvässä toiminnassa myös kykenemisen modaliteetin vahvistumista.

Yleisesti pelien todettiin tuottavan nautintoa ja mielihyvää. Niiden nähtiin lievittävän stressiä ja ahdistusta. Mielenkiintoa saattoi herättää pelin tarina, visuaaliset elementit, kilpailuasetelma, ongelmanratkaisuun liittyvät tehtävät, jännityksen tunne ja saavutusten kerääminen. Pelit näyttivät tarjoavan tutkimukseen osallistuville henkilöille uusia kokemuksia, joita he eivät muuten voisi kokea.

*H9: ”Uuden kokeminen, näkeminen tutkiminen on ehkä sellainen isoin nautinto. --. Yleensä mä olen innoissani tutkimassa sitä maailmaa ja erilaisia vaihtoehtoja ja miten miten eläisin itse siinä maailmassa ja niinkun eläytyisin siihen.”*

Pelien ajateltiin olevan rentouttavaa tekemistä. Samalla niiden toivottiin suuntaavan ajatuksia pois ahdistuksesta tai ahdistusta aiheuttavista tekijöistä.

*H6: ”No normaalisti pelaaminen on osa päivääni, vähän niin kuin monella esim. kirjan lukeminen tai television katselu. Se on hyvä tapa sulkea maailma ulos päästä, keskittyä muuhun ja rentoutua vaan. Pelaa, kun haluan viihdettää tai silloin kun ahdistaa. Joka tapauksessa pelit vievät ajatukset muualle.”*

Lähes kaikissa vastuksissa pelaaminen näyttäytyi helppona tapana viihtyä ja tekemisen puutteen mainittiin olevan isoin syy ajautua pelien äärelle.

H4: *”En hakeudu pelein äärelle missään erityisessä tilanteessa. Tavallaan se on helppo ja edullinen tapa täyttää tekemisen puute vapaa-ajalla.”*

Jyrkämän kuudessa modaliteetissa ei ole erikseen huomioitu toimijuuden sosiaalista ulottuvuutta. Pelaajayhteisöt näyttäytyivät yhtenä vahvana motivaatiotekijänä, joka ohjasi digitaalisten pelien ääreen ja ylläpitivät kiinnostusta.

T: *”Minkälaisiin peliyhteisöihin sä kuulut?”*

H7: *”Ne saattaa olla vaikka foorumeita tai keskusteluryhmiä, missä keskustellaan niinkun just yleisesti sellaisista, kun kaivataan apua siinä pelissä. Ja ja ihan vaan siis yleistä keskustelua siitä pelistä tai meemien tekoa, koska vitsit aina jostain pelistä sellaset inside vitsit minkä vaan tämän pelin pelaajat tajuaa, niin ne on ihan hulttoman hauskoja. Niissä on sellanen oma viehätyksensä, niin mä lähinnä ehkä haen yhteisöistä enemmän sitä huumoria ja sellasta vitsailua siitä pelistä.”*

Edellisessä otteessa yhteisöistä löytyvä huumori mainitaan tärkeimmäksi peliyhteisöiden vetovoimatekijäksi. Peleissä on mahdollista myös tuntee olonsa tärkeäksi osaksi ryhmää.

H10: *”Meillä jokaisella on oma paikka siinä, että minä oon esimerkiksi hiilari [parantaja] siellä, niin pidän ne kaikki muut hengissä, jotka sitten niinkun lyö sitä pomoa siellä sitä bossia sitä vihollista. Niin niin tuota siis mulle tulee tosi hyvä filis, kun mä huomaan sen, että se mun panos on oikeasti niinkun tarpeellinen ja että että se auttaa tätä ryhmää eteenpäin.”*

Pelilyhteisöt näyttävät tarjoavan moninaisen sosiaalisten mahdollisuuksien kentän, joka lievitti kotiin keskittyvän elämäntavan haittapuolia.

H8: *”Kyllä mulle on tullu kavereita pelien kautta ja tulee juteltua ihmisille ehkä enemmän pelien kautta. --. Ehkä se että mulla on sellanen tilanne tällä hetkellä, että mun on hankala mennä ulos niin sitten niinkun saa jotain sosiaalisuutta peleistä.”*

Peliyhteisöjä kuvailtiin huumorin täyteisiksi ja lämminhenkisiksi, joissa peleihin liittyvien resurssien jakaminen oli tavallista.

H12: *”Ihmiset on tosi kannustavia ja ystävällisiä. Semmoset tosi korkee tasosetkin pelaajat semmoset tyylin tuhattasoset, jotka on pelannu niitä silleen niinkun julkasupäivästä lähtien niinkun antaa kaikkee silleen hiiling juttuja ja säteilypoistojuttuja antaa vaan uusille hahmoille.”*

Peliyhteisöistä löydettyt ystävyysuhteet saattoivat kantaa jopa pelien ulkopuolelle.

H8: *”No tuolla [pelikahvilan nimi] ainakin on niinkun muutama kaveri, jonka kanssa mä pelaan. Siellä on ainakin. Tulee pelattua siellä paljon. -- peliyhteisöt on tärkeä. Tulee se yhteenkuuluvuuden tunne ja voi just mennä sinne pelikahvilaan ja siellä on tuttuja ja hengailaan niiden kanssa. Ainakin se, että tapaa ihmisiä, että on saanu pelien kautta kavereita, jotka joita sitten tavata myös oikeassa elämässä, niin siitä on tullu kiva fiilis.”*

Yhteisöt saattavat kertyä yhteisen kiinnostavan pelin ympärille tai jonkin muun pelaajia yhdistävän tekijän ympärille. Peliyhteisöt mahdollistavat vertaistukea ja yhteenkuuluvuutta silloinkin, kun sitä on vaikea löytää niiden ulkopuolelta.

H9: *”Mä en itse tykkää siitä, että meidät pelaajat lumputetaan sellaseks yhdeks isoks massaks, että siellä on selkeästi on vähän niinkun erilaisia niinkun yhteisöjä ihan niinkun pelien sisälläkin. --. Meitä kun on niin paljon, että on tällanen tietynlainen termi kun gay ja sitten loppu on sitten sama [gaymer] kun joo. Se on sellanen sanaleikki asiasta niin se on ollu myöskin tietynlainen alakulttuuri, missä on tietyllä tavalla erilaisia arvoja ja erilaisia suosikkipelejä enemmän.”*

Edeltävässä otteessa seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluva henkilö kuvaa kertomuksessaan, kuinka hän on trans-sukupuolisena löytänyt verkon kautta muita seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluvia henkilöitä. Toiseus on tullut yhteiseksi nimittäjäksi, jonka ympärille on muodostunut oma yhteisönsä ja alakulttuurinsa. Pelaajayhteisöt ja peleistä saatava sosiaalisuus näyttäytyi yhtenä merkittävimmistä tekijöistä pelaamisen jatkuvuusaikomuksien

ylläpitäjänä. Sosiaalinen pelaaminen ei kuitenkaan aina ollut toivottavaa. Pelit mahdollistavat sosiaalisuuden säätelyä pelaajan omien tarpeiden mukaan.

T: *”Tykkäätsä että se peli on semmonen yksin pelattava vai pelaatko moninpelejä?”*

H7: *”No se riippuu tosi paljon mun fiiliksestä, jos on sosiaalinen olo jollain tapaa, niin mä saatan pelata kavereiden kanssa moninpelejä. Tällä hetkellä mulla on sellanen kausi, että mä pelaan tosi paljon semmosta moninpelejä, mihin ei tarvii kutsua kavereita. --. Siellä on semmonen ääni-chatti mihin saa mennä tai olla menemättä.”*

Haluamisen modaaliteetista siirrytäänkin kohti voimisen modaaliteettia, kun pohdimme mitä mahdollisuuksia peliympäristö ja -yhteisöt tarjoaa pelaajilleen. Valinnanmahdollisuudet ja pelien tarjoama autonomia ovat merkittävä osa pelien vetovoimatekijöistä, joten myös voiminen ja haluaminen ovat tiiviisti vuorovaikutuksessa keskenään ja osin päällekkäisiä toimijuuden ulottuvuuksia.

### 6.2.3 Voiminen

Voimisen modaaliteetti tarkoittaa tilanteellisia ja rakenteellisia mahdollisuuksia (Jyrkämä 2008, 195). Yksittäisten pelien sisäiset valinnanmahdollisuudet vaihtelivat riippuen pelin tarkoituksesta ja peliin koodatuista rakenteista.

H5: *”Valintamahdollisuudet on vähän, ne riippuu. Jotkut pelit on kapea putki, mikä vedetään sellaisenaan läpi. Sit on hiekkalaatikkoja, missä mahdollisuuksia on yhtä paljon, kuin mitä mielikuvitus vaan antaa myöten. Putki voi olla yhtä hauska peli kuin miljoona vaihtoehtoa.”*

Pelien sisäisiä valinnanmahdollisuuksia ei yleisesti pidetty merkityksellisenä pelin houkuttelevuuden kannalta, kuten edellisessä aineisto-otteessa käy ilmi. Yhtenä merkittävänä pelien mahdollisuutena nähtiin kuitenkin vuorovaikutus NPC:den kanssa.

H5: *”Oon huomannu, että joissain peleissä olo on yksinäisempi, niinkun pelihahmona. On kiva, kun NPC:t juttelee mulle --.”*

T: *”Tuntuuko se jollain tavalla turvallisemmalta vuorovaikuttaa niiden NPC:den kanssa?”*

H12: *”Joo kun sinänsä jos sä oot niiden kanssa siinä pelissä hyviä ystäviä, ni ne ei pysty olemaan ilkeitä sulle.”*

NPC-hahmot ja niihin muodostuvat suhteet kuvautuivat kertomuksissa erityisen tärkeäksi sellaisille pelaajille, jotka pelasivat pääasiassa yksin pelattavia pelejä tai online-pelejä, joita oli mahdollista pelata yksin. NPC:t näyttivät tarjoavan turvallisen tuntuisen sosiaalisen toiminnan kentän, jota pelien ulkopuolinen maailma ei voinut tarjota. Edellisen aineisto-otteen kertomuksessa NPC:n toiminta näyttäytyy ennakoitavammalta, kuin pelien ulkopuolisten ihmisten. Kertomuksessa todetaan NPC:n vastaavan ystävällisyyteen ystävällisesti eikä se silloin voi olla yhtäkkiä ilkeä. Pelit mahdollistavat myös muiden pelaajien kanssa tapahtuvaa verkostoitumista ja sosiaalista toimintaa maantieteellisistä etäisyyksistä riippumatta.

H11: *”Mulla on kavereita tässä niinkun asuu ihan samassa kaupunginosassakin, mutta me ei niinkun hirveän usein kuitenkaan nähdä niinkun kasvotusten ja suurin osa mun kavereista on niinkun netin kautta tuttuja ja heidän kanssa lähinnä päivittäin sitten aletaan niin pelaamaan tai jotain vastaavaa.”*

T: *”Joo niin että aika paljon etänä ylläpidät niitä kaverisuhteita.”*

H11: *”Joo suuri suurin osa mun kavereista on ulkomailta.”*

Kuten edellisestä aineisto-otteesta käy ilmi, sosiaaliset suhteet olivat lokaalia laajemmat ja sosiaalisia verkostoja rakennettiin verkossa luontevasti koko maan kattaviksi yhteisöiksi tai jopa globaalilla tasolla.

Pelit näyttivät kertomuksissa tarjoavan myös erityisen mahdollisuuden kokeilla erilaisia rooleja ja eläytyä erilaisiin hahmoihin ja tilanteisiin. Erityisesti roolipeligenre tarjosi omalaatuisia mahdollisuuksia roolivaihteluihin.

T: *”Kun sä sanoit, että tykkäät semmosia roolipelejä pelata, niin onko siinä se tarina mikä kiinnostaa vai mikähän niissä on semmonen kiehtova elementti?”*

H12: *”Mä luulen, että se on se, että sä saat olla joku muu. Että mä saan olla palkkamurhaaja tulevaisuudessa tai saan olla androidi tai kryo-unesta heränny henkilö --. Se on ehkä se, että mä voin olla joku muu, kuin oma itteni.”*

Pelit saattoivat edesauttaa identiteetin rakentamista tarjoamalla turvallisen ympäristön erilaisten roolien kokeilemiseen. Ne saattoivat olla myös väylä toteuttaa omia haaveita virtuaalisessa ympäristössä.

H9: *”Mitä vanhemmaks sitä tulee, niin se voi olla myös identiteetin rakentamista, mikä mun mielestä oli tosi kiehtovaa huomata itsekkin sitä, että tää on vielä tällasta aikaa aikaa, että mä olen siis ihan viime vuosina ymmärtäny olevani trans ihminen. --. Se on tuonu sellasta niinkun oman identiteetin tukemista ja yhteisön löytämistä. --. Tällaset erilaiset RPG:t [roolipelit] autto niinku explooraamaan eri osia tavallaan omasta identiteetistä esimerkiksi feminiinisten hahmojen käyttö oli tota tota mulla on mulla on lupa tehdä tätä oikeessakin elämässä, että se on sellanen turvallinen paikka tavallaan exploorata sellasia asioita. Mitä niinkun ehkä vähän niinkun isompi liike kokeilla siellä oikeassa elämässä tai on mahdotonta sillä hetkellä kokeilla oikeassa elämässä.”*

Suurin osa pelien tarjoamista mahdollisuuksista näytti kuitenkin kiteytyvän siihen, että markkinoilla on valtava valikoima erilaisia pelejä, jotka sisältävät erilaisia mahdollisuuksia ja rajoitteita. Pelaajan tehtäväksi jää etsiä itselleen sopivimmat pelit ja pelaajayhteisöt.

H8: *”On tosi paljon erilaisia pelejä tarjolla ja sitten just pystyy valikoida, mitä haluan pelata ja miettii, että minkälaista haluan saavuttaa.”*

Kertomuksista kävi ilmi, että pelaaminen pysyi tutkimukseen osallistuneiden henkilöiden arjessa läpi elämän, vaikka heidän pelien ulkopuoliset tarpeet ja taipumukset muuntuivat. Pelit ja pelaaminen muuntui pelaajien tarpeiden mukana.

H9: *”Näitä partypelejä tällaisia kevyempiä multiplayerpelejä se on ihan sosialisoinnin takia. Eli nää ei ole aikaisemmin kuulunut mun prepertuaariin ennen kun silleen alkanut pelaamaan tällaisen tiiviimmän kaveriporukan kanssa.”*

Yllä olevassa aineisto-otteessa kertojan sosiaalinen ympäristö pelien ulkopuolella koki muutoksen ja pelit valikoituivat tähän muutokseen sopiviksi. Ehkä juuri tämä muuntuvuus ja yksilön tarpeita palveleva toimintaympäristö laajoine valinnanmahdollisuuksineen tarjoaa

pelaajille erityisen toimintaympäristön, jossa autonomian myötä vahvan toimijuuden rakentuminen näyttäytyi mahdollisempana ja todennäköisempänä, kuin pelien ulkopuolella.

T: *”Millä perusteella sä yleensä valitset näitä pelejä, kun sä mietit mitä peliä mä nyt pelaisin?”*

H12: *”Oikeen hyvä kysymys (naurahtaa) Mä yleensä siis tota ööm... Mä yleensä katon siis että kiinnostaako se mua. --. Jos se on sellanen roolipeli tai se on sellanen genre että se kiinnostaa.”*

Yllä olevassa aineisto-otteessa kertoja kuvailee oman kiinnostuksen ohjailevan pelivalintojaan. Tässä otteessa näkyy mielenkiintoisella tavalla haluamisen ja voimisen modaliteettien kohtaaminen peliympäristössä. Haluamisen modaliteetti ohjaa toimintaa ja voiminen mahdollistaa. Tässä tutkielmassa ymmärrän erityisesti näiden kahden toimijuuden ulottuvuuden kohtaamisen vahvana ja jopa ideaalina ihmisen tarpeita palvelevana toimijuutena.

Tutkielman tarkoitus ei kuitenkaan ole maalata peleistä ruusuista kuvaa tuoden esiin vain pelaamisen positiivisia puolia. Pelaajat kohtaavat ongelmia myös peliympäristöissä. Ongelmia kuitenkin näyttäisi pehmittävän mahdollisuus vaihtaa peliä ja päättää olla pelaamatta kyseistä peliä.

H12: *”Mulla meni siihen siis aivan hermo. --. Mua ärsytti niin kovaa, kun se peli oli niin ärsyttävä.”*

T: *”No miten sä sitten selvisit siitä ärsytyksen tunteesta?”*

H12: *”Mä lopetin sen pelin pelaamisen. Siitä on viis vuotta kun mä oon viimeeks pelannu sitä.”*

Kykenemisen, haluamisen ja voimisen modaliteetit olivat vahvasti läsnä peleihin liittyvissä kertomuksissa. Pelien ulkopuoliseen elämään liittyvissä kuvauksissa korostui täytymisen modaliteetin läsnäolo ja kykenemisen modaliteetin rajoittuneisuus. Voimisen vastakohta eli täytyminen ilmeni kuitenkin sekä peleihin liittyvässä kerronnassa että niiden ulkopuoliseen ympäristöön liittyvissä kertomuksissa.



## 6.2.4 Täytyminen

Vaikka peliympäristö näyttäytyi tutkimukseen osallistuneiden kertomuksissa lähes loputtomana mahdollisuuksien aittana, sisälsivät kertomukset myös runsaasti täytymisen modaliteettiin liittyviä ilmauksia eli fyysisiä, sosiaalisia, normatiivisia tai moraalisia pakkoja, esteitä tai rajoitteita (Jyrkämä 2008, 195). Peli itsessään ja muut pelaajat saattoivat määritellä pelaajan valintoja, kuten omaa roolia osana tiimiä.

H5: *”Usein peli määrittelee aika tarkkaan tiimit. Parantaja, vahingonkerääjä, vahingontekijä, kaukostaistelija jne. ja esim. killoissa voi olla jäsenillä aika tarkkojakin tehtäviä.”*

Jotkut pelit saattoivat edellyttää tiimityötä silloinkin, kun siihen ei ollut halukkuutta tai mahdollisuutta.

H2: *”Osassa pelin tarinaa pelaajan täytyy osallistua pelin sisältöön, jossa täytyy toimia suurena ryhmänä jatkaakseen tarinaa. --. Jos olisin joutunut menemään yksin, en pääsisi tehtävässä eteenpäin.”*

Joissakin peleissä oli erilaisia vaikutuskanavia, jotka mahdollistivat pelien rakenteisiin vaikuttamista. Toisaalta pelien rakenteiden muuttaminen ei ollut suorasti pelaajan omilla käsillä, vaan päätöksen muutoksista teki joku muu.

H12: *”Devit kuuntelee hyvin pelaajia”*

T: *”Mikä siis devit?”*

H12: *”Siis devit eli developerit pelin kehittäjät.”*

T: *”Onko ne siis semmosia vaikutuskanavia, minne voi laittaa semmosia ehdotuksia?”*

H12: *”Joo siinä on siis semmosia supporttiin voi laittaa niinkun ehdotuksia niinkun täs on just muutettu, että kun saat legendary-esineen, ni se ei enää ilmesty keskelle ruutua, vaan sinne sivuun sellasena pop uppina. --. Mä pelaan sellasta lapsille tarkotettua hevospeliä. Siinä siis mä usein reporttaan niitä bugeja ja sellasta. Siinä sen näkee konkreettisesti miten se toimii. Mä ilmotan bugista ja ne korjaa sen.”*

Merkittävimmäksi täytymisen modaliteetin mukaiseksi esteeksi ja rajoitteeksi asetui kuitenkin muut pelaajahahmot eli pelien sosiaalinen ulottuvuus. Verkossa pelattavien pelien sisällä tapahtui samankaltaista syrjintää, kuin niiden ulkopuolellakin.

I7: *“Mä oon oppinu, että ne on ihan hirveitä homofoobikkoja ja transfoobikkoja noi gamerit. Tai vaikka eri värisyys, eri etnisyys, siis ne kaikki mitä tapahtuu niinkun oikeassakin elämässä, niin niitä asioita ei online peleissä pääse karkuun. Niinkun kaiken mailman ongelmia ja syrjimistä.”*

Kynnys epäasialliselle ja syrjivälle käyttäytymiselle saattaa olla jopa matalampi pelien tarjoaman anonymiteetin vuoksi.

H7: *“Kynnys pelimaailmassa ihmisillä haukkua sut on paljon matalampi kuin se että sä kadulla haukkuisit jonkun. Eli tavallaan vois sanoa, että kyllähän sitä niinku pelimaailmassa enemmän tapahtuu väistämättäkin.”*

Tutkimuksessa korostui naispuolisten pelaajien sekä seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluvien ihmisten tuottamat kokemukset syrjivistä pelikulttuureista. Oletettuja heteromiehiä valikoitui tutkimukseen vain neljä, vaikka pelaamista on yleisesti kuvattu miesvoittoiseksi ilmiöksi. Erityisesti kilpailuhenkisiä FPS-pelejä [engl. *first person shooter games*] pelaavat naishenkilöt näyttivät altistuvan sukupuolittuneelle syrjinnälle.

H8: *“Suurin osa niistä [syrjivistä kommentteista] tulee sellasissa FPS-peleissä, missä on voice chatti ja varsinkin jos pelaa jotain komppia siellä. Niin sitten, kun kuulee, että siellä on nainen pelaamassa, niin välillä tulee aika ikäviä kommentteja.”*

T: *“Mm. Niin että se liittyy nimenomaan siihen sukupuoleen. Eikö nää FPS-pelit oo aika semmosia kilpailuhenkisiä pelejä myös?”*

H8: *“On joo. Että sitten joillain ihmisillä on siihen kauhean stereotyyppisiä stereotypioita niinku naisia kohtaan, että ei osata varsinkaan niinku pelata kunnolla, niin sitten sitä kuulee aika paljon ja jos yrittää jotain kilpailullisesti pelata.”*

Osa FPS-peleistä edellyttää voice chatin käyttöä, joka saattaa paljastaa pelaajan sukupuolen, joten sukupuolittuneelta syrjinnältä voi olla vaikea vältyä.

T: *“Ootko sä koskaan niinkun kokeillu pelata silleen että sä et tuo ilmi tai esiin sitä että olet nainen?”*

H7: *“No siis aikalailla jatkuvasti. Mä oon joskus kokeillu sitä joskus kun multa kysyttiin, että oonko mä 10-vuotias pikkupoika vai aikuinen nainen. Niin mä niinkun kokeilin sitä silleen et mä oon 10-vuotias pikkupoika ja sitten pelin jälkeen kun mä niinkun vähän olin että koitan meneekö tää hyvin ja oon siihen asti 10-vuotias pikkupoika kunnes ne niinkun myöntää, että mä olin hyvä. Ja sitten kun mä niille sanoin pelin päätteeks, joka meni hyvin, että no itseasiassa mä vähän valehtelin teille mä oon kaksikymppinen nainen, niin se ääni kellossa vaihtu heti et kainen mailman fuck you ja hore lentää seillä ja täälleen. Mä kelpaan mielummin 10-vuotiaana pikkupoikana kun naisena.”*

Syrjinnältä pystyi myös suojautumaan, mutta se rajoitti pelaajien toimintaa pelimaailmassa. Osa pelaajista vältteli tiettyjä pelejä ja peligenrejä syrjinnän vuoksi.

H9: *”Mäkin välttelen tollasia mitä ihmiset enempi pelaa silleen skillillä [taidoilla] ja tällasella just koska siellä on usein aggressiivisempaa kilpailuhenkisempää porukkaa, mutta myös sen takia, että siellä annetaan liikaa anteeks tällasta niinkun syrjivää kielenkäyttöä ja kaikkea muuta muuta ihmeellistä, että mielelläni pelaisin tiettyjä pelejä, ehkä enemmän kokeilisin niitä, mutta tavallaan tällaset kokemukset [syrjinnästä] on ajanu niitä pois pois ehkä pelirepertuaarista enempi.”*

Osa pelaajista pelasi vain tietyssä tutussa peliporukassa suojautuakseen syrjiviltä kommenteilta.

H7: *“Että sitä misogyniaa ei pääse karkuun niinku online-peleissä. Tai voi päästä, jos löytää hyvän peliporukan, mutta se mitä odotan niinkun randomeilta ihmisiltä, niin mulla ei oo ihan hirveästi luottoa niihin.”*

Lisäksi tietotekniikka mahdollisti erilaisia tapoja toimia syrjinnästä huolimatta.

H9: *“Joskus kavereiden kanssa ollaan striimattukin, niin meillä oli tällainen yks kolmas kaveri, jonka työ oli toimia moderaattorina eli se käytännössä sieltä niinkun eliminoi kaikki transfobiset asiat pois sieltä chatista. --. Kaikenlaista on nähty ja olen ihan kiitollinen, että täällä on moderaattorina joku kaveri joka ehtii niitä heitellä pihalle ja tällasta, mutta kyllä kyllä kuulee kaikenlaista kommenttia.”*

Myös joissain peleissä on ilmoitusväyliä, jota kautta voi raportoida toisen pelaajan huonosta käytöksestä, jolloin häiriökäyttäytyjä voi saada esimerkiksi pelikiellon kyseisessä pelissä.

H10: *“Siellä [pelissä]kyllä pystyy reporttaamaan ihmisiä niinkun ihan yksittäisiä kommentteja ja näin report player niin sitä kyllä käytän tosi usein, että jos on oikeasti semmosia niinkun alatyylisiä [kommentteja].”*

H4: *“Jos esiintyy palvelimella [ikävää käytöstä] tulee yleensä hyvin nopeasti avustettu lähtö, joko määräajaksi tai pysyvästi.”*

Osa peleistä ei kuitenkaan mahdollista tällaista suojautumista, vaan saattaa jopa painostaa pelaajaa pysymään pelissä ja sietämään tiimiläisiltä saamaa huonoa kohtelua.

T: *“Onko toi kuinka semmonen niinku että jos sitten siinä tulee se huono pelimatch [huonot tiimikaverit], niin pitääkö siinä niinkun pelata se koko matsi loppuun?”*

H8: *“Mitä mä pelaan, niin siinä voi luovuttaa, mutta siinä menettää sitä omaa, sitä mikä on rankit suomeksi, mutta menettää omia pisteitä, että se ei ole kauhean hyvä vaihtoehto, että mieluummin kannattaa pelata se peli loppuun asti.”*

Valtaosa tutkimukseen osallistuneista naisista ja seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluvista henkilöistä päätyi huomioimaan syrjinnän uhkan omassa pelivalinnoissaan.

H9: *“Yleensä preferataan pelejä missä tietysti voidaan jotenkin hallita sitä, että me voidaan kickata [poistaa] tai mutettaa [vaimentaa] tää [ikävästi käyttäytyvä] ihminen tai yksikertaisesti vaan niinkun lähdetään siitä tilanteesta. --. Jos se on täysin tuntematon ihminen, niin me vaan lähdetään silleen see yah!”*

Peleissä ja peliyhteisöissä tapahtuva syrjintä tai pelimekaniikat eivät olleet ainoita pelaamiseen liittyviä rajoittavia tekijöitä. Useissa kertomuksissa toistuva täytymisen modaliteetin mukainen teema oli pelien ulkopuoliseen taloudelliseen tilanteeseen, joka heijasteli myös pelaamiseen. Monet pelit edellyttävät esimerkiksi tehokasta tietokonetta tai uusien osien hankintaa.

H8: *”On kyllä muutama peli mitä haluaisin pelata, mut sitten mun koneessa ei oo tarpeeksi jotain ramia [random-access memorya], että mä en pystyisi pyörittämään jotain tosi vaativia pelejä.”*

Joissain peleissä oikealla rahalla voi myös ostaa asioita, jotka edesauttavat peleissä pärjäämistä. Taloudellisesti heikossa tilanteessa olevan henkilön näkökulmasta tämä antaa epäreilua etua pelaajille, jotka käyttävät rahaa peleihin.

H10: *”Muuttaisin sen, ettei olisi niin että oikealla rahalla saat jotain hienoa tonne peliin, että se vois olla vähän vähän säädellympää.”*

Myös itse pelit saattavat olla maksullisia ja siten heikko taloudellinen tilanne tai säästämisen tarve vaikutti myös pelivalintoihin.

H12: *”Jos siinä on ale, ni mietin, että ei vitsit tota olis kiva kokeilla. Steamissa on siis semmonen juttu, että jos sä oot pelannu peliä alle kaks tuntia, niin sit sä voit niinkun palauttaa sen. Mä yleensä, kun tulee näitä aleja Steamissa, ni sit mä yleensä ostan niitä pelejä.”*

Peleissä tapahtuvaa toimijuutta rajoittaviksi tekijöiksi kuvautuivat pelien rakenteet, peleissä ja peliyhteisöissä tapahtuva sosiaalinen syrjintä sekä pelien ulkopuolinen taloudellinen tilanne. Tutkimukseen osallistuneet henkilöt olivat kaikki kokeneita pelaajia ja ehkä siksi heidän kertomuksissaan ei noussut esiin osaamiseen liittyviä rajoittavia tekijöitä, mutta myös pelit vaativat pelaajilta osaamista ja siten ne myös kerryttävät osaamista, joka mahdollistaa toimijuutta.

### 6.2.5 Osaaminen

Pelit ovat motivoiva ympäristö ihmisen oppia ja osaamisen modaliteetti pitääkin sisällään hankitun tiedon, taidon ja osaamisen (Jyrämä 2008, 195). Monet pelatessa opittavat taidot ovat hyödyllisiä myös pelien ulkopuolella. Peleistä oli mahdollista oppia mm. tietoteknisiä taitoja ja englannin kieltä.

H6: ”Teknologian ja tietotekniikan osaamiseni on erittäin hyvällä tasolla, olen vuosien varrella jutellut monien eri ihmisten kanssa ympäri maailmaa ja puhun englantia melkein natiivi-tasolla.”

Strateginen ajattelu, reaktiokyky, ongelmanratkaisutaidot, ryhmässä toimimisen taidot ja jopa keskittyminen mainittiin useamman kerran peleissä kehittyneenä osaamisena.

H7: ” Siis just se kaikki niinkun semmonen strategiaäly, ongelmanratkasutaidot, keskittyminen kaikki tällanen niinkun tarkkuus ja kaikki on niinkun kehittyny sitä myötä. Ja sitten kielitaito ja tämmönen on saattanu niinku kehittyä ihan huomaamattakin siinä. --. se päättelykyky niinku kehitty jo lapsena siihen, että no todennäkösesti tässä pitää tehdä näin ja näin. --. Siinä oon ainakin kehittyny ja sitten ehkä semmonen yhteistyö. Yhteistyö niinkun halu ja yhteistyökyky. --. Mä niinkun kuuntelen ihmisten toiveita mitä ne toivoo, että mä teen. Mä saatan jopa kysyä, että onko teillä toiveita mitä mä pelaan ja miten mä pelaan. On kans tärkeetä, että siinä tiimissä ei niinkun suututa tiimikaverille, koska siitä ei seuraa mitään hyvää.”

Peliympäristössä puhutaan usein trolleista. Trollit ovat henkilöitä, jotka osallistuvat peleihin ja peliyhteisöihin tarkoituksenaan pilailla muiden kustannuksella. Trollit voidaan mieltää hakalasti käyttäytyviksi henkilöiksi. Pelaajat olivat oppineet erilaisia strategioita, kuinka toimia trollien kanssa.

H7: ”Mä oon vaan tullu siihen lopputulokseen, että trollit on trolleja ja ei niiden kanssa voi keskustella, koska ne on siellä pelissä juuri sitä varten, että kaikkia alkais ärsyttää, niin sitten se on vähän silleen, että ei kannata antaa sitä nautintoa siitä. Jos kaikki vaan ignorais trollit niitä ei olis, koska siinä ei ole mitään hauskaa.”

Tässä aineisto-otteessa käy ilmi, kuinka pelaaja on tunnistanut toimintakaavoja ja trollien motivaatiotekijöitä. Hän on oppinut, kuinka hän voi omalla toiminnallaan vaikuttaa peliyhteisöissä tapahtuvaan trollauksen määrään. Kertomuksessa käy hyvin ilmi, kuinka kertoja osoittaa vahvaa toimijuutta omalla reagoimattomuudellaan jättäen trollit täysin huomiotta.

Sosiaalisten taitojen ja ryhmässä toimimisen taitojen lisäksi aineiston pienissä kertomuksissa mainitaan pelaamisen tuomat oppimisen mahdollisuudet myös pelaajan maailmankuvaan liittyen.

H5: ”*Jos opin jotain sillain tunnepohjan kautta esim. pelin tarinasta, niin voin liikuttua. --. Moraalista oppimista itsestä, omasta maailmankuvasta ja oman paikan etsimisestä. --. Kärsivällisyyttäkin. Itseasiassa luulisin, että olisin paljon kärsimättömämpi, jossens olis pelannu koskaan.*”

Osa haastateltavista ilmaisi, että peleissä tapahtunut oppiminen on vahvistanut myös pelien ulkopuolista toimijuutta.

H9: ”*Mä teen myös hyvin luovaa duunia, niin se on auttanut ihan hirveästi eri pelimaailmat tällaisissa niinkun visuaalisesti aivan upeita, mutta myös vähän niinkun avaamaan tällasta ajattelua.*”

Aineisto-otteessa kertoja kuvailee sitä, kuinka hän ammentaa pelimaailmasta ideoita omaan työhönsä. Kaikissa kertomuksissa peleissä kerrytettyjen taitojen soveltaminen niiden ulkopuolelle ei suorasti tullut aineistossa esiin, mutta digitaaliset pelit näyttäisivät kuitenkin kerryttävän monenlaista osaamista ja erilaisia taitoja pelaajille mielekkäällä ja motivoivalla tavalla.

## 6.2.6 Tunteminen

Pelit herättävät pelaajissaan vahvoja tunteita. Tuntemisen modaliteetti huomioi ihmisen taipuvaisuuden arvioida, kokea ja liittää tunteita erilaisiin tilanteisiin ja tapahtumiin (Jyrkämä 2008, 195). Aineistossa nousi mielestäni yllättävällä tavalla se, kuinka voimakkaita tunnesiteitä pelaajat saattoivat luoda NPC-hahmoihin ja omiin pelaajahahmoihinsa.

H12: “*--Mä itkin aivan siis niinkun niin paljon. Se loppu minkä mä tein siihen se oli niin toiveikas ja siitä tuli semmonen saavutus ja se saavutuksen nimi sai mut itkemään vielä lisää.*”

T: “*Oliko se semmonen ilonen itku?*”

H12: ”*Joo siis joo. Kyllähän se tietysti kun sä pelaat samaa peliä tosi paljon ja sä puhut niille hahmoille ja silleen vietät niiden kanssa aikaa. Sullehan tulee niihin semmonen tunneside.--. Mä hausin tehdä silleen et se [hahmo] kuolee ja sit mä itkin. Sit mä latasin sen aikasemman seivini [tallennuksen] ja pelastin sen.*”

T: ”*Sulla oli sellanen tarve pelastaa se hahmo ja tehdä erilainen loppu, niin mitä luulet mistä se tarve tuli?*”

H12: ”*Mä vaan rakastan sitä hahmoa todella paljon. --. Mä rakastuin siihen hahmoon päätä pahkaa heti kun mä näin sen. Mä tahdon että se pysyy hengissä ja pystyn ottamaan sen mun matkakumppaniksi.*”

Aineisto-otteessa informantti kuvailee tunnesiteen vahvistuvan, kun hän viettää runsaasti aikaa pelin hahmojen kanssa ja puhuu niille. Useissa kertomuksissa suhde NPC:hin koettiin tärkeäksi. NPC:den merkitys korostui erityisesti sellaisten pelaajien pienissä kertomuksissa, jotka pelasivat paljon yksinpelejä. Nämä informantit saatoivat myös kuvailla uusien ihmissuhteiden muodostamista vaikeaksi sekä peleissä että niiden ulkopuolella.

Ihmispelaajien ohjaamien pelaajahahmojen kanssa pelaaminen näytti herättävän vahvoja negatiivisia tunteita positiivisten tunteiden ohella. Aineiston perusteella yksi syy voimakkaisiin negatiivisiin tunteisiin on pelaajien väliset tasoerot ja tiimin epäonnistuminen tehtävässään.

H11: ”*Voin sanoa ihan suoraan, että mä oon se ihminen, kuka harrastaa sitä syrjintää pelimaailmassa.*”

T: ”*Aijaa, okei.*”

H11: ”*Yleensä mä siis niinkun näin viime vuosina en ole ollu niinkun hirveän raivostunu, vaan ollu enemmän niinkun pettyny, mutta niinkun kai joku ehkä kahdeksan vuotta sitten mä olin kyllä ihan hirveä puhuun niinkun kavereille, kun pelaan. Jos joku tiimikaveri rupesi mua raivostuttaa niin mä kirjottaisin niinkun chatiin tiedä minkälaisia solvauksia.*”

T: ”*Niin joo, onko pelit ollu semmonen niinkun tunteita herättävä sitten sillon?*”

H11: ”*Joo, en mä voi tietää, että onko se tyyppi, kenelle mä oon vihanen niin et onko se niinkun vammautunu tai onko se niinkun lapsi tai jotain vastaavaa. --. Aina välillä tulee semmosia tyyppejä vastaan, kenen niinkun pitäisi tietää miten sitä peliä pelataan kunnolla ja sitten ne kuitenkin ei ole mitenkään hirveän hyvin ja sitten mulla rupeaa niinkun pinna palamaan niihin.*”



Yleisesti pelien koettiin herättävän monenlaisia tunteita. Pelien mainittiin tuottavan muun muassa jännitystä, innostusta, harmitusta, ärtymystä, vihaa, surua, voiton ja onnistumisen tunteita. Tunteiden heräämiseen vaikuttivat muiden pelaajien toiminta, voitot, häviöt sekä pelin tarina.

*H7: Saattaa olla sitä tunteiden vuoristorataa, koska tästäkin pelistä mistä mä niinkun puhuin niin se on tosi niinku tunteellinen välillä. --. Pelistä saattaa tulla kans surullinen fiilis, jos siinä tarinassa on joku semmonen, mikä on tarkoitettukin olla surullista. Se on se miten se tarinan kulku tai peli ylipäättään rakentuu.*

Vaikka tunteita kuvattiin olevan laidasta laitaan, nähtiin pelien pääasiassa herättävän positiivisia tunteita.

*H10: "Sitten kun mä saan jonkun todella harvinaisen [esineen pelissä], niin se tunne saattaa olla jopa semmonen, että mä niinkun hyppään tuolista ylös, että JES vihdoin mä sain sen niinkun. --. Muutaman kerran olen olen alkanut itkemään huonon suorituksen jälkeen, mutta enemmän, uskomattoman paljon enemmän on sitä niinkun hyvää siinä kuitenkin, että ilon huutelut on paljon yleisempiä, kuin sitten itkeminen kuitenkin, mutta halusin senkin mainita."*

Tuntemisen modaaliteetti nähtiin yhtenä pelaamista motivoivana tekijänä. Jännityksen tunne mainittiin olevan yksi pelien nautintotekijöistä ja adrenaliinipiikit olivat tavoiteltuja erityisesti kilpailullisia pelejä pelaavien informanttien joukossa.

### **6.3 Runsaan pelaamisen vaikutukset pelien ulkopuoliseen toimijuuteen**

Pelaamiseen ja tietokoneella olemiseen käytettyä aikaa kuvattiin merkittäväksi osaksi arkea. Tutkimukseen osallistuneilla oli erilaisia elämäntilanteita. Osa kävi esimerkiksi työtoiminnassa tai töissä ja osa oli täysipäiväisesti kotona. Pelaaminen ja tietokoneella oleminen näytti vievän suurimman osan kotiin vetäytyneiden henkilöiden vapaa-ajasta, joten toimijuuden toteutuminen suuntautui vahvasti digitaalisiin ympäristöihin. Tyypillisimmässä vastauksessa tutkimukseen osallistuneet laittoivat tietokoneen päälle heti kotiin päästyään.

H12: ”No siis jos mulla ei oo mitään, ni se [pelaaminen] on aikalailla aamusta iltaan, mutta otan mä pauseja, kun mä syön ja sellasta, mutta muuten se tietokone on koko ajan päällä.”

H1: ”Käyn ajoittain keikkatöissä rakennusalalla ja kun pääsen kotiin menen koneelle ja pelaan. Joskus olen oikein innostunut jostain pelistä ja pelaan myöhään tai koko yön. Jääkaappi on melko tyhjä ja ruokani haen usein ravintolasta. --. Silloin kun käyn töissä, niin se [pelaaminen] vie suurimman ajan arjesta, mutta jos ei ole työkeikkaa, niin pelaamista saattaa olla 12-14 tuntia päivässä.”

Nämä kaksi aineisto-otetta kuvaavat työssäkäyvän ja työttömän informantin tyypillisimpiä kuvauksia pelaamiseen käytetystä ajasta. Pelaamiseen saattaa liittyä myös kausittaista vaihtelua, kuten seuraavassa aineisto-otteessa käy ilmi.

T: ”Paljonko sä keskimäärin vietät aikaa pelien äärellä?”

H9: ”--. Siihen menee melkein kaikki vapaa-aika, että jos mä sanon kahdeksan tuntia niin ei se taida olla edes valhe, että se on se on ollut aika aikaa vievää. --. Välillä tulee tavallaan sellasia niinku kausia millon pelailee enemmän. Yleensä kun reliissataan [julkaistaan] uusi peli mikä iskee itteensä.”

Kodin ulkopuolinen toiminta ja ylipäänsä toimijuuden toteutuminen pelien ulkopuolella näyttäytyi haastateltujen pienissä kertomuksissa niukkana.

T: ”Paljonko sä keskimäärin vietät aikaa kodin ulkopuolella?”

H9: ”Päivässä kai sitä tulee aika vähän. Tää on vähän semmonen call out itselläni. En varmaan kyllä hirvittävän paljoo. En varmaan käy joka päivä ulkona nyt sillain ihan rehellisesti sanottuna. Kyllä mä varmaan jonkun päivän käyn ulkona. -- , mut oikeestaan tää menee silleen, että mä olen jonkun yhden päivän kokonaan jossain muualla ja sitten lopun ajan mä olen tiedät sä tällasena luola goblinina. (naurahtaa)”

Sosiaalisia suhteita rakennettiin verkossa pelaten ja etäyhteyksin erilaisissa pelaajayhteisöissä. Mielestäni on mielekästä pohtia, että estääkö runsas pelaaminen toimijuuden suuntaamista pelien ulkopuolelle vai onko runsas pelaaminen ilmentymää puutteellisista toimijuuden mahdollisuuksista pelien ulkopuolella.

Elämäntapaan liittyvissä kertomuksissa oli erotettavissa elämäntapaan tyytyväisempää kuvailua ja toisaalta muutokseen pyrkivää kerrontaa. Molempaa kuvailua saattoi olla samankin informantin pienissä kertomuksissa.

H8: *”No kodin ulkopuolella en ole kyllä ihan hirveästi. Oon kyllä viimeaikoina yrittäny hengaillla kavereiden kanssa enemmän, kun suurin osa ajasta just menee peleihin ja kotona olemiseen. En kyllä kuukauden aikana ihan hirveästi käy ulkona.”*

H8: *”En oikeestaan tee ikinä mitään, paitsi saatan laavuilla joskus ja jotain, mutta ei ole mitenkään kauhean railakas elämä ja se on ehkä ihan hyvä sellasena tykkään.”*

Muutospyrkimykset kohdistuivat yleensä kodin ulkopuolella liikkumiseen ja pelien ulkopuolisten sosiaalisten suhteiden luomiseen. Pelien ulkopuolista toimijuutta haluttiin vahvistaa. Osa informanteista arvioi runsaan pelaamisen estävän pelien ulkopuolista asioiden hoitumista.

H13: *”Silleen jotain pelaan vähän liikaa ja sitten huomaan että kaikki aika menee siihen ja sitten vähän jää kaikki muut hommat tekemättä. Ehkä silleen oon koittanu vähentää [pelaamista] ja just lisätä muuta toimintaa.”*

Toisaalta pelaaminen saatettiin kuitenkin nähdä myös rakkaana harrastuksena, joka paransi elämänlaatua eikä suinkaan estänyt sen ulkopuolista toimintaa.

H5: *”Peliharrastus on tiiviin ja rakkain harrastus. Viihdyn hyvin kotosalla, joten tietsikkaharrastus menee hyvin siinä samassa.”*

Pelaamiseen liittyvä ongelmapuhe elämäntapaan tyytymättömissä kertomuksissa yhdistyi ajankäyttöllisiin haasteisiin, muiden elämän osa-alueiden kaventumiseen ja tärkeiksi koettujen asioiden hoitamattomuuteen. Intensiivinen uppoutuminen peleihin saattoi aiheuttaa myös perustarpeiden laiminlyömistä.

H6: *”Joskus on tullu liikaa pelailtua ja tätä myötä on tullu unohdettua, tahallaan jätettyä tärkeitä juttuja tekemättä muun muassa koulutehtäviä.”*

H2: *”Ajankulu lähtee erittäin helposti ja saatan viettää kokonaisen päivän pelatessa. Unohtelen syödä ja pitää taukoja.”*

Elämäntapaan tyytyväisissä kertomuksissa runsaskin pelaaminen saattoi olla tasapainossa muun elämän kanssa eikä esimerkiksi pelien ulkopuolinen asioidenhoito tuottanut ongelmia.

H12: *”Vaikka mä tykkään pelata ja tulee sellasia kausia, että mä tykkään pelata tosi paljon, ni kyllä mä silti hoidan mun velvollisuudet. Maksan laskut ja hoidan asiat ajallaan.”*

Digitaalisiin peleihin käytetty aika ei kuitenkaan ollut ainoa pelien ulkopuolista toimijuutta kaventava tekijä. Taloudellinen niukkuus näytti liittyvän kotiin keskittyvään elämäntapaan. Monet tutkimukseen osallistuneista elivät sosiaaliturvaetuksien varassa, heidän työkykynsä oli heikentynyt ja/tai heillä ei ollut koulutusta tai työtä. Vain kolme haastatteluun osallistuneista ilmoitti olevansa haastatteluhetkellä työelämässä.

H5: *”Talous on semitiukilla, koska tukiasiat on epävarmaa politiikan takia, niin ei uskalla käyttää koko rahan edestä myös viihteeseen.”*

Heikko taloudellinen tilanne näytti rajoitti toimijuuden mahdollisuuksia pelaamisen suhteen, kuten yllä olevasta aineisto-otteesta käy ilmi, mutta se vaikutti erityisen paljon toimijuuden mahdollisuuksiin pelien ulkopuolella. Taloudellinen tilanne saattoi vähentää kotoa poistumista ja siten ylläpitää kotiin keskittyvää elämäntapaa ja runsasta pelaamista.

H4: *”En juurikaan vietä aikaa kodin ulkopuolella. Osaltaan tähän vaikuttaa se, että pyrin säästämään tulevaisuutta varten.”*

Aineiston pienissä kertomuksissa korostuivat myös kokemukset siitä, kuinka pelaaminen ja nähdään negatiivisessa valossa sellaisten henkilöiden taholta, jotka eivät itse pelaa tai ole koskaan pelanneet. Kokemus siitä, kuinka peliyhteisöjen ulkopuoliset ihmiset eivät ymmärrä pelaajia, toistui lähes kaikissa kertomuksissa.

T: *Minkälaisiin asenteisiin sä oot törmänny pelaamiseen liittyen?*

H12: *No stereotyyppisin mihin oon törmänny on, että pelit on jotenkin niinkun huonosta tai pahasta että niinkun ne ei auta ne aiheuttaa keskittymishäiriöitä ja on väkivaltasia ja sen sellasta. --. Ne tyypit, jotka sanoo sellasta ei ymmärrä mitä pelit on.*

Moni tutkimukseen osallistunut henkilö toivoi muutosta yhteiskunnan asenneilmapiiriin pelaamiseen liittyen. Negatiivissävytteinen asennoituminen runsasta pelaamista kohtaan näkyi myös erilaisia palveluita kuvaavissa kertomuksissa.

H10 *”Mulle on mielenterveyspalveluissa monta kertaa oltu siellä, että ehkä sun pitää tarkastella sitä kuinka paljon sä pelaat. Come on! Se pelaaminen piti mut hengissä että niinkun se asenne justiinsa voi olla vähän eri riippuen siitä, että kuka näitä asioita just tarkastelee.”*

Kokemukset pelaamisharrastuksen tuomitsemisesta saattoivat juontaa juurensa jo lapsuus- tai nuoruusiästä.

H4: *”Olen joutunut koulussa useasti kuraattorin ja sosiaalityöntekijän puheille, kun olen pelannut väkivaltaisia pelejä, varsinaisesti väkivaltaisia ajatuksia minulla ei ole, enkä koe muiden ihmisten vahingoittamista mitenkään ihainnoitavana. Oman ajan kasvatusalan ammattilaisten mielipiteitä.”*

Ymmärtävä asenne pelejä ja pelaamista kohtaan näyttäisi edesauttavan tutkimukseen osallistuneita puhumaan pelaamisesta avoimemmin peliyhteisöjen ulkopuolella ja siten vahvistavan myös pelien ulkopuolista toimijuutta.

H8: *”Tottakai tää, että ehkä sä pelaat liikaa. Kyllä mä varmaan omalta kohdalta sanoisin, että kyllä mä pelaan liikaa, mutta just tää asenne, se tuli mieleen. Sitten on kyllä kaverereita, jotka myös pelaa niin on tosi positiivisia asenteita että hei mahtavaa sä pelaat tätä peliä ja sitten siitä on helppo puhua.”*

Peliyhteisöjen ulkopuolisten ihmisten luoma tuomitseva ja syrjivä asenneilmapiiri rajoitti pelien ulkopuolista toimijuutta, sillä se sai tutkimukseen osallistuneet jopa karttamaan ihmisiä ja paikkoja, joissa syrjivää ja tuomitsevaa ilmapiiriä harjoitettiin.

H4: *”Pelimaailman ulkopuolella syrjintää ja painostusta on tullut koettua parisuhteissa, koulussa ja työelämässä, joka varmasti osaltaan vaikuttaa siihen etten halua viettää aikaa kuin ihmisten kanssa, joihin voin luottaa täysin.”*

Mielenkiintoisella tavalla aineistossa nousi esiin se, kuinka ympäristön tarjoama tuki pelien ulkopuolella sai aikaan muutosta myös pelaajan omassa suhtautumisessa pelaamiseen ja saattoi jopa vähentää ongelmallista pelaamista ja mahdollistaa pelien ulkopuolisen toimijuuden lisääntymistä.

H9: *”On hirveästi tällasta niinkun stereotypiaa siitä, että niinkun millainen pelaaja on. Esimerkiksi siihen niinkun, että se on pelkästään ongelmaa ja ajan hukkaa tai jotain tällasta, että että siinä on paljon positiivistakin, vaikka olen hyvin negatiivisiakin sivuvaikutuksia huomannu, mutta mä enemmän huomasin negatiivisia sivuvaikutuksia silloin kun se ympäristö ei tukenu mua.”*

Pelien ulkopuoliset haasteet ja pahoinvointi näyttivät ajavan tutkimukseen osallistuneita pelien ääreen ongelmallisella tavalla. Toisaalta hyvinvointi pelien ulkopuolella edesauttoi pelaamisen hallintaa niidenkin kertojien joukossa, joilla pelaaminen oli aikaisemmin ollut heidän arvionsa mukaan hallitsematonta.

H9: *”Mä en rankasis itseäni nuoruuden tällaisesta käytöksestä [liikapelaamisesta] niin paljon, koska tosiaan ei se niinku oikea [pelien ulkopuolinen] ympäristö ollut ihan hirveästi turvallisempi muutenkaan, että siihen olis tarvinnu sellaset että se saattoi olla sellainen pienempi kahdesta pahasta, sillä vaikka siitä tuli sellasia negatiivisia vaikutuksia unenpuutehaittojen lisäksi, että sitten saatto olla just että kulutti liikaa aikaa että droppas monia muita harrastuksia ja kaikki aika kului siihen ihan liikaa. Tää on onneks korjaantunu. Sitten kun on päässy silleen ehkä vähän niinkun fiksumpien ja turvallisempien ympäristöjen ääreen, että se se on minimoinut täysin aivan aivan hirvittävän huonoja efektejä paljon itseltäni.”*

Pelaamiseen liittyvää hallintaa ja pelien ulkopuolisen toimijuuden vahvistumista edesauttoi pelien ulkopuoliset merkitykselliset ihmissuhteet.

H5: *”Nykyään seuraan tarkkaan tietokoneella oloani. Naisystävä on saanut mut menemään uuden äärelle ja epämuikavuusalueelle.”*

Pienten kertomusten perusteella näyttäytyi, että pelaaminen itsessään ei ollut varsinaisesti este yhteiskuntaan integroitumiselle ja toimijuuden suuntaamiselle. Suurin osa informanteista epäili, etteivät he olisi sen sosiaalisempia ilman digitaalisia pelejäkään.

T: *”Jatka lausetta, jos en pelaisi minä...”*

H7: *”Tosi hankalaa kuvitella kun pelit on niin iso osa elämää, mutta mä varmaan taiteilisin, jos pelejä ei olisi, mutta kuvitellaan, että tulisi joku viiden vuoden sähkökatko ja pelilaitteet ei toimisi, niin varmaan ulkoilisin tai sitten olisin taas jälleen kerran kotona ja piirtelisin. Jotain siihen liittyvää varmaan tekisin.”*

Pelaamisen vähentäminen ei kerätyn aineiston perusteella olisi myöskään edistänyt heidän taipumuksiaan harjoittaa aktiivista yhteiskunnassa ihannoitua kansalaisuutta.

H9: *”En mä usko, että mä nyt aivan sosiaaliseksi perhoseksi muuttuisin sillä et en pelais, että se ei ole ennenkään tapahtunut ja sitten mulla olis joku muu introverttiharrastus tai joku tällainen osa elämää mitä mä tekisin. Jos olisin syntynyt aikana ennen videopelejä niin ehkä mä oisin joku en mä tiedä outo taiteilijasielu, joka maalailee eikä tee mitään fiksum elämällään.”*

Runsaan pelaamisen voidaan ajatella heikentävän ihmisen osallisuuden ja toimijuuden mahdollisuuksia yhteiskunnassa ja vaikeuttavan yhteiskuntaan integroitumista. Tutkielman aineiston perusteella näyttäisi kuitenkin siltä, että pelaaminen ei itsessään aiheuttanut yksilön vetäytyvää käytöstä ja toimijuuden kaventumista pelien ulkopuolella, vaikka se saattoikin ylläpitää vetäytyvää käytöstä ja syventää elämänhallinnan ongelmia. Runsas pelaaminen vei ajallisia resursseja pelein ulkopuoliselta toimijuudelta, mutta välillisesti runsaaseen pelaamiseen liitetty stigma näyttäytyi merkittävämpänä pelien ulkopuolista toimijuutta kaventavana tekijänä, kun häpeäleima sai haastateltavat välttelemään paikkoja ja henkilöitä, joiden taholta elämäntapa tuomittiin.

## 7 Yhteenveto

Tutkielma tarkasteli kokemusnäkökulmasta digitaalisten pelien tarjoamaa toimijuutta osana kotiin keskittyvää elämäntapaa. Tutkimuksen tavoitteena oli lisätä ymmärrystä ja tuottaa tietoa tästä marginaalisesta elämäntavasta ja siitä, kuinka digitaaliset pelit liittyvät elämäntapaan. Pelaaminen sai alkunsa tutkimukseen osallistuneiden henkilöiden kertomuksissa jo varhain lapsuus- tai nuoruusiässä. Pelaamista tuki tai mahdollisti joku sukulainen tai perheenjäsen. Laakson ja kollegoiden kohorttitutkimuksesta käy ilmi, että pelaamiseen käytetty aika eriytyy myöhemmällä iällä. Verrokki-ikäisistä osalla peli-innokkuus laimeni iän myötä, kun muilla pelaaminen muuttuu intensiivisemmäksi (Laakso ym. 2023, 38). Tämän tutkielman aineistoa edusti se joukko, jonka pelaaminen muuttui intensiivisemmäksi lapsuuden jälkeen. Runsaan pelaamisen taustalla näytti olevan jo lapsuudessa tai nuoruudessa koettua (koulu)kiusaamista, vaikeita elämäkokemuksia ja syrjinnästä johtuvia toiseuden kokemuksia. Tulokset ovat linjassa myös Haasion näkemysten kanssa (Haasio 2015). Yksilöille kasautuneet haitalliset voimavarot kuluttavat elämäkokemukset on myös aiemmissa tutkimuksissa todettu lisäävän riskiä huono-osaisuuteen eli sosiaaliseen, taloudelliseen tai terveydelliseen hyvinvoinnin vajeeseen ja epätasa-arvoon (Palola ym. 2012, 312; Saari 2015). Vaikeiden elämäkokemusten ja elämäntilanteiden tiedetään lisäävän myös riskiä päätyä pitkäaikaiseen toimeentulotuen tarpeeseen ja sosiaalihuollon palveluiden asiakkuuteen (Palola 2012, 312). Koteihin vetäytyminen on siis sosiaalityön kentällä usein kohdattava, vaikkakin vaikeasti tavoitettava ja ratkaistavissa oleva ilmiö. On kuitenkin tärkeä huomata, että kaikki koteihinsa vetäytyvät henkilöt eivät ole avun tai sosiaalipalveluiden tarpeessa.

Aineiston pienissä kertomuksissa yksinäisyys ja sosiaalinen turvattomuus pelien ulkopuolella ajoi informanteja etsimään seuraa ja tekemistä verkosta. Pelit kulkivat rinnalla läpi elämän ja pelikonsoli saattoi esimerkiksi kulkea kahden kodin välillä vanhempien erottua. Verkosta pystyi löytämään hyväksyntää ja turvallisia ihmissuhteita silloinkin, kun lokaalit pelin ulkopuoliset yhteisöt eivät sitä tarjonneet. Ihminen hakee toimijuuttaan aina niissä puitteissa, kun se on hänelle mahdollista (Gordon 2005, 128). Digitaaliset pelit ja peliyhteisöt vastasivat toimijuuden tarpeisiin, kun niiden ulkopuolella havaitut toimijuuden mahdollisuudet ohenivat. Digitaaliset peliympäristöt tarjosivat turvaa, tekemistä ja keinon lievittää ikävien elämäkokemusten mukana tullutta stressiä. Tutkielman aineiston perusteella epäilen yksilölle haitallisten elämäkokemusten ja syrjinnän ainakin osaltaan selittävän nuoruudessa intensiivisemmäksi muuttuvaa pelaamista.



Yksilölle kasaantuneet haitalliset elämäntapahtumat saattavat pudottaa yksilön kehityksen kelkasta ja siten heikentää hänen asemaansa ja mahdollisuuksia yhteiskunnassa (Saari 2015). Suurin osa tutkimukseen osallistuneista olivat työelämän ulkopuolella. Elämäntapaan liittyi taloudellinen niukkuus, verkon ulkopuolisten sosiaalisten kontaktien vähäisyys, vaikeus tai haluttomuus poistua kotoa sekä toimintakyvyn rajoitteet. Tulkitsen valinnanmahdollisuuksien vähäisyyden aiheuttaneen tylsistymisen tunnetta pelien ulkopuolella, mikä tuki informanttien runsasta pelaamista. Tylsistymisen tunne oli aineistossa useimmiten toistunut syy aloittaa pelaaminen. Tulokset ovat linjassa myös Laakson ja kollegoiden kohorttitutkimuksen kanssa, sillä lähes puolet vanhemmista vastaajista kokivat digitaalisen pelaamisen ajan tappamisena (Laakso ym. 2023, 10). Tutkielman aineistossa pelit nähtiin käytännöllisenä, helppona ja edullisena kotoa käsin toteutettavana ajanviettotapana ja siten myös kotiin keskittyvään elämäntyylisiin sopivana.

Kykenemisen modaaliteettia tarkastellessani digitaalisiin peleihin liittyvissä pienissä kertomuksissa ei näyttänyt olevan sellaisia toimintakyvyn rajoitteita tai toiminnan esteitä, joita informantit kokivat niiden ulkopuolella. Heikko usko omaan kykyihinsä saattaa saada yksilön välttelemään tilanteita, joissa hän olettaa epäonnistuvansa ja vahva minäpystyvyyden tunne tukee sinnikästä ponnistelua haasteistakin huolimatta (Viholainen ym. 2013, 90–91). Pelien ulkopuolella itseään tyhmäksi ja epäonnistuneeksi kuvaava informantti saattoi kokea itsensä peliporukan taitavimmaksi ja eniten pelitietoa omaavaksi. Vahva minäpystyvyyden tunne peleissä näkyi kaikissa kertomuksissa. Kokemukset omasta pystyvyydestä peleissä saattoi edesauttaa ja tukea toimijuuden suuntaamista digitaalisiin ympäristöihin ja ylläpitää pelaamiseen liittyviä jatkuvuusaikomuksia. Toimijuuden tunnetta lisää yksilön kyky havaita päätöksenteko mahdollisuuksiaan (Gordon 2005, 114–115). Informantit tuntuivat tuntevan peleihin liittyvät ympäristöt rajoitteineen ja mahdollisuuksineen hyvin. He olivat myös tottuneita navigoimaan digitaalisissa ympäristöissä. Tämä mahdollisesti tuki vahvaa toimijuuden tuntoa peleissä. Ihmisen menneet kokemukset suuntaavat tulevaisuuden toimijuutta (Emirbayer & Mische 1998, 963). Positiiviset kokemukset peliympäristöissä vaikuttivat myös tuleviin toimijuuden valintoihin.

Pelit tukivat pelaajien stressinhallintaa ja koettua mielenterveyttä sekä lievittivät kotiin keskittyvän elämäntavan haittapuolia. Vaikea-asteisesta masennuksesta kärsivälle henkilölle pelit saattoivat määrittyä ainoaksi syyksi nousta ylös sängystä. Myös aikaisemmissa

tutkimuksissa on havaittu lievä, mutta tilastollisesti merkittävä yhteys pelaamisen määrän ja masennuksen välillä (Laakso ym. 2023, 14). Pelaamisen ja masennuksen välisiä syy-yhteyksiä olisikin tärkeä tutkia lisää. Oman tutkielmani aineiston valossa näyttäisi siltä, että pelaaminen lievitti masennuksen oireita ennemmin, kuin paikantiusi kertomuksissa niiden alkulähteeksi. Pakonomaisen pelaamisen kuvattiin kuitenkin kaventavan elämän muita osa-alueita ja siten mahdollisesti myös ylläpitävän ja syventävän jo kasautuneita ongelmia.

Pelaamisen yhteydessä tapahtuva vuorovaikutus koettiin helpommaksi ja turvallisemmaksi. Pelien sisäinen sosiaalinen kykeneminen näyttäytyi tutkimukseen osallistuneiden pienissä kertomuksissa vahvempana, kuin pelien ulkopuolella. Anonymiteetin tuoma turva on havaittu merkitykselliseksi eroksi online-vuorovaikutuksessa myös aikaisemmissa verkkoyhteisöihin liittyvissä tutkimuksissa (ks. Green ym. 2004, 317–318; Pasanen 2010, 179; Székely & Nagy 2010, 20). Pelit tarjosivat yhteisen mielenkiinnonkohteen ja puheenaiheen verkkoyhteisöissä. Tämäkin havainto on linjassa aikaisempien tutkimusten kanssa (ks. Gee 2007, 98; Kowert ym. 2014, 385–386). Mielestäni oli kuitenkin yllättävää, että osa tutkimukseen osallistuneista vältti ihmiskontakteja myös pelatessaan. Sosiaalista toimintaa harjoitettiin tällöin ihmispelaajien sijaan NPC-hahmojen kanssa. NPC:t nähtiin ennakoitavina ja turvallisina vuorovaikutuskumppaneina, joihin muodostettiin syviä, tunnelatautuneita ja merkityksellisiä suhteita. Lankoski väittää NPC:den kanssa toteutettavan vuorovaikutuksen aktivoivan aivoissa samoja alueita, kuin ihmisten kanssa tapahtuvan vuorovaikutuksen (Lankoski 2011, 294). Pelitutkijat eivät ole kuitenkaan yksimielisiä NPC-hahmojen kanssa tapahtuvan vuorovaikutuksen laadusta. Joidenkin pelitutkijoiden mielestä yksinpeleistä saatavaa sosiaalisuutta ei voi verrata pelien ulkopuoliseen sosiaalisuuteen (ks. Bormann & Greitemeyer 2015, 650). NPC:den kanssa tapahtuvaa vuorovaikutusta ja niihin muodostettujen suhteiden laatua olisikin tärkeää tutkia tarkemmin ilman vertailuasetelmaa pelien ulkopuolisiin ihmissuhteisiin. Olisi mielekäästä myös selvittää, kuinka yksinäisyys ja pelaamisen intensiivisyys vaikuttaa NPC:hin muodostettujen suhteiden laatuun.

Pelien ja peliyhteisöjen tarjoaman sosiaalisuuden lisäksi pelaamiseen liittyvien jatkuvuusaikomuksien ylläpitäjäksi määrittyi modaliteettiteorian mukainen voimisen ulottuvuus. Pelimekaniikat rajoittavat pelaajien mahdollisuuksia pelin sisällä, kuten useissa aikaisemmissa tutkimuksissa on todettu (ks. Acerbi 2016, 5; Calleja 2011, 8; Miller 2011, 30). Pelaajan autonomia ja valinnanmahdollisuudet eivät kuitenkaan rajoittuneet yksittäisiin peleihin, vaan perustuivat pelien runsaaseen tarjontaan. Pelivalintoja tehtiin omien

kiinnostusten, fiilisten ja tarpeiden mukaan. Kaikenkaikkiaan pelit ja pelaaminen näytti muuntuvan pelaajan omien tarpeiden ja elämäntilanteen mukaisesti. Peleissä näytti yhdistyvän ideaalilla tavalla haluamisen ja voimisen modaliteetit. Pelaajan halut ja tarpeet määrittivät valintoja, joille verkko tarjosi laajat mahdollisuudet.

Pelit sisälsivät kuitenkin myös rajoitteita ja sosiaalista syrjintää. Syrjivä pelikulttuuri on ollut pelitutkijoiden tiedossa aikaisemminkin (Lakkso ym. 2023, 40–41). Peleissä tapahtuva syrjintä saattaa olla jopa suurempaa ja voimakkaampaa, sillä kiusaajia suojaa pelien tarjoama anonymiteetti. Syrjintää oltiin kohdattu eniten kilpailuhenkisissä FPS-peleissä ja se kohdistui aineiston perusteella erityisesti naispelaajiin sekä seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluviin henkilöihin. Aineiston perusteella näyttikin siltä, että informantit pakenivat syrjintää peleihin, mutta toisaalta kohtasivat sitä myös peliympäristöissä. Peleissä syrjinnän välttely, siltä suojautuminen ja tilanteesta poistuminen vaikutti kuitenkin mahdollisemmalta, kuin niiden ulkopuolella.

Pelit näyttäytyivät motivoivana taitojen ja osaamisen kerryttämisen kenttänä. Osaamisen ja onnistumisen kokemukset ovat aikaisemmissakin tutkimuksissa nimetty merkittävimmiksi syiksi pelata digitaalisia pelejä (Laakso ym. 2023, 10). Aineiston perusteella digitaalisissa peleissä kertynyt osaaminen saattoi laajentaa toimijuuden mahdollisuuksia myös niiden ulkopuolella. Konkreettisten taitojen kertymisen lisäksi pelien nähtiin tukevan niin sanottua sisäistä kehitystä identiteettiin liittyvien roolikokeilujen, moraalisten valintojen tekemisen ja tunnekokemusten kautta. Pelien tarjoamat hyödyt identiteetin kehityksen kannalta on tunnustettu myös aikaisemmassa tutkimuksessa (ks. Green ym. 2004, 317–318). Adrenaliinihiipit ja jännityksen tunne olivat aineiston mukaan tavoiteltuja asioita pelissä. Laakson ja kollegoiden tutkimuksessa kilpailu ja haasteet peleissä olivat yksi merkittävä motivaatio pelaamiseen (Laakso ym. 2023, 10). Digitaaliset pelit antavat pelaajilleen palautetta onnistumisten ja epäonnistumisten muodossa (Calleja 2011, 45), joten pelit saattavat sekä turhauttaa että innostaa. Pääasiassa peleihin liitetyt tunnekokemukset koettiin kuitenkin positiivisiksi ja negatiivisistakin tunteista ajateltiin, että niistä oli mahdollisuus oppia. Osaamisen modaliteetin ja tuntemisen modaliteetin mukaiset ilmaukset näyttäytyivät aineistossa osin myös haluamisen modaliteettiin sopivina pelaamisen jatkuvuusaikomuksia ylläpitävinä motivaatiotekijöinä.

Aineiston pienet kertomukset sisälsivät elämäntapaan tyytyväistä ja toisaalta muutokseen pyrkivää kerrontaa. Muutostarvetta ilmaistiin haluna vähentää pelaamista ja pyrkimyksinä lisätä kodin ulkopuolista toimintaa. Runsaan pelaamisen nähtiin kaventavan elämän muita osaluueita. Tyytyväisyyttä elämäntapaa kohtaan ja pelaamisen hallintaa näytti edistävän pelaajan kyky huolehtia omista perustarpeistaan, kuten syömisestä, juomisesta ja nukkumisesta pelaamisen ohella. Lisäksi pelien ulkopuolella tärkeäksi koettujen asioiden hoituminen, läheiset ihmissuhteet ja asumisympäristössä koettu viihtyisyyden lisääntyminen näytti edistävän pelaajan hyvinvointia ja muuttavan peleille tehtyjä merkityksenantoja. Hyvinvoivalle pelaajalle pelit olivat rakas mielen hyvinvointia ylläpitävä harrastus tai elämäntapa. Stressiä, masennusta tai ahdistuneisuutta kokevalle pelaajalle pelit määrittyivät pakopaikaksi ja selviytymiskeinoksi. Yksi hyvinvointiin vaikuttava tekijä oli ympäristöltä saatu tuki.

Elämäntapaan liitetty häpeäleima eli stigma sai tutkimukseen osallistuneet henkilöt välttelemään tilanteita, joissa he eivät kokeneet tulleensa hyväksytyksi. Stigmaan liitetyt ennakkoluulot voivat tuottaa yksilöille häpeää, joka vahvistuu ennakkoluuloja omaavien henkilöiden seurassa (Goffman 1986, 17–20). Elämäntapaan liitetty häpeäleima saattoi osaltaan vähentää kodin ulkopuolelle suuntaavaa toimintaa. Häpeän tunne voi luoda käyttäytymismalleja, joissa häpeää vältellään vetäytymällä (Myllyviita 2020, 96). Runsasta pelaamista paheksuviin asenteisiin oltiin aineiston perusteella törmätty opinnoissa, työelämässä ja muissa ihmissuhteissa, mutta myös ammattilaisten taholta esimerkiksi mielenterveyspalveluissa ja oppilashuollossa. Aineiston perusteella näyttäisi siltä, että sallivampi ilmapiiri elämäntapaa ja runsasta pelaamista kohtaan voisi edesauttaa pelaamisesta puhumista. Tuomitseva ilmapiiri näyttäisi estävän avun hakemista ja kyseisen kohderyhmän avuntarpeiden tavoittamista.

## 8 Johtopäätökset

Kotikeskeisen elämäntavan synnyksi informanttien pienissä kertomuksissa ei määrittynyt hallitsematon pelaaminen, kuten olisi voinut ajatella. Pelaaminen oli tullut osaksi heidän elämäänsä jo nuorella iällä. Vaikeat elämäkokemukset ja kokemukset toiseudesta näyttivät lisäävän pelaamisen määrää ja sen hallitsemattomuutta. Rungas hallitsematon pelaaminen kuitenkin mahdollisesti syvensi ongelmia, kun pelien ulkopuoliset tärkeiksi koetut asiat jäivät hoitamatta ja elämän muut osa-alueet kaventuivat. Pelaamisen hallitsemattomuus näytti liittyvän vahvasti siihen, kuinka hyvin tai huonosti yksilö voi pelien ulkopuolella. Pelien ulkopuolisen hyvinvoinnin lisääntyessä samakin informantin kertomuksissa suhtautuminen pelaamiseen saattoi muuttua, pelaamisen määrän vähentyä ja tyytyväisyys omaa elämäntyyliä kohtaan lisääntyä.

Tutkielmaa varten kerätyn aineiston perusteella kyseenalaistankin pelaamisen voimakkaaseen vähentämiseen tai lopettamiseen tähtäävät puheet ja pyrkimykset palvelujärjestelmän ammattilaisten taholta erityisesti niissä tapauksissa, kun pelaamisen vähentäminen ei ole yksilön oma toive tai tavoite. Tutkimuksen aineiston pienten kertomusten perusteella näyttäisi siltä, että pelaamisen vähentämisen sijaan olisi tuloksellisempaa lisätä yksilön hyvinvointia ja poistaa runsaaseen pelaamiseen liitettyä stigmaa, joka lisää vetäytyvää käytöstä, estää ongelmista puhumista ja vaikeuttaa avunsaantia. Lisäksi pelaamisen lopettamiseen tähtäävät tavoitteet tai pelaamisen tuomitsevat asenteet saattaisivat kaventaa jo valmiiksi rajoittuneita toimijuuden mahdollisuuksia. Pelaamisen lopettaminen tai merkittävä vähentäminen ei myöskään aineiston perusteella välttämättä edistäisi yksilöin integroitumista yhteiskuntaan, vaan saattaisi olla jopa vahingollista yksilön toimintakyvylle poistaessaan yhden turvallisen tuntuisen toimintaympäristön ja mielen hyvinvointia tukevan väylän. Ei ole yhdentekevää, minne paikannamme tai miten määrittelimme yksilöiden elämäntilanteellisia ongelmia, sillä ne suuntaavat myös suunniteltuja toimia ja autetuksi tulemisen mahdollisuuksia. Tutkielman tulosten perusteella ajattelen, että pelaamisen ongelmallisuuden sijaan meidän tulisi ensin tarkastella yksilön pelien ulkopuolista hyvinvointia heikentäviä tekijöitä hänen arjessaan ja elämänhistoriassaan.

Sosiaalityön onkin tärkeä pohtia, että kuinka suhtaudumme kotiin vetäytyneiden henkilöiden runsaaseen pelaamiseen ja millaisten toimien ajattelemme heitä auttavan. Kotiin vetäytyvät henkilöt näyttivät kokevan sosiaalista turvattomuutta pelien ulkopuolella ja sosiaalista

turvallisuutta pelaajayhteisöissä ja pelatessa. Turvallisuutta on jo pitkään pidetty ihmisen perustarpeena (esim. Maslow 1954). Onkin syytä pohtia, kuinka voisimme lisätä sosiaalista turvallisuuden tunnetta yhteiskunnassa näiden ihmisten kohdalla. Läheisten ystävyys-suhteiden puute on riski yksilön psyykkiselle ja fyysiselle terveydelle (Haasio 2018, 33–34). Lisäksi pitkittynyt yksin oleminen voi altistaa masennukselle (Myllyviita 2020, 96). Yksilö voi kuitenkin olla tyytyväinen elämäntapaansa ja voida hyvin toimintakyvyn ja toimijuuden rajoitteistaan huolimatta. Elämäntapa ei itsessään tarkoita, että yksilö on avuntarpeessa, mutta tarvittaessa apua tulisi saada. Tulosten pohjalta arvioin, että intensiiviseksi ja pakonomaiseksi muuttuva pelaaminen voi kieliä nuoren pahoinvoinnista ja kasautuneista ongelmista. Ennaltaehkäisevä matalankynnyksen apu on tärkeää. Hallitsematon pelaaminen on hyvä tunnistaa oireeksi ja näiden nuorten kohdalla olisi tärkeää selvittää heidän sosiaalista tilannettaan ja mahdollisia stressitekijöitä. Myös elämänhallintataitojen tukeminen, kuten perustarpeista huolehtiminen pelaamisen ohella voi vähentää runsaasta pelaamisesta seuraavia haittoja. Pelaamista ei kuitenkaan itsessään tulisi nimetä nuoren ongelmaksi, sillä se saattaa saada nuoren kokemaan, ettei hän tule ymmärretyksi ja hyväksytyksi.

Tutkimukseen osallistuneet kokivat terveydellisten, sosiaalisten ja taloudellisten resurssien niukkuutta. Huono-osainen yksilö joutuu jatkuvasti sopeuttamaan haaveitaan ja toimintaansa omiin mahdollisuuksiinsa, joka jo itsessään on stressiä aiheuttavaa sekä toimijuutta ja osallisuutta rajoittavaa (Mäntyneva & Hiilamo 2018). Menneet vaikeat elämäkokemukset, stressi, rajoittuneet toimijuuden mahdollisuudet, häpeä ja epäonnistumisen tunteet saavat yksilön vetäytymään ja etsimään hyväksyntää ja onnistumisen kokemuksia peliympäristöistä, joka muuntuvuudellaan vastaa monenlaisiin yksilöiden tarpeisiin. Tulosten perusteella kohderyhmän auttamistyössä avainasemassa onkin yksilöiden minäpystyvyyden tunteen vahvistaminen pelien ulkopuolisten onnistumisen kokemusten kautta ja heidän valinnanmahdollisuuksiensa lisääminen. Korjaavat kokemukset, pelien ulkopuoliset läheiset ihmissuhteet ja hyväksyvä asenneilmapiiri voisivat auttaa kotiin vetäytyneitä henkilöitä suuntaamaan toimijuuttaan rohkeammin kodin ulkopuolelle ja muuttamaan pelaamistottumuksia tasapainoisen harrastamisen suuntaan. Olen tulosten pohjalta samaa mieltä Palolan ja kollegoiden (2012, 314) kanssa, että syrjäytymisen ehkäisyn tärkeimpiä kysymyksiä on, miten nuori voi toimia yhteiskunnassa ja mitä hän voi tehdä.

Tutkielmani tarkasteli runsaan pelaamisen ja kotiin vetäytyvän elämäntavan yhteen kietoutuneisuutta toimijuuden näkökulmasta. Se tarjoaa kuitenkin vain yhden tulokulman

aiheeseen. Tutkielmaa luettaessa on hyvä tiedostaa, että siinä ei huomioida addiktionäkökulmaa eikä huono-osaisuuden ylisukupolvista luonnetta. Tutkielmaa suunniteltaessa ja toteutettaessa ongelmalliseksi tekijäksi osoittautui myös vähäinen aikaisempi tutkimus ilmiöstä. Tutkielmassa tuotettu tieto on luonteeltaan ilmiötä kuvailevaa eikä tarjoa yleistettävää tietoa, mutta se voi antaa suuntaviivoja jatkotutkimuksille. Mielestäni on mielenkiintoista, että yksinäisyyden ja aktiivisen pelaamisen välillä on havaittu olevan vähäinen, mutta tilastollisesti merkittävä yhteys (Laakso ym. 2023, 14). Ovatko pelaajayhteisöissä luodut ihmissuhteet laadultaan heikompia, kuten Kowert kollegoineen ovat tutkimuksessaan osoittaneet (Kowert ym. 2014, 385–386)? On myös mahdollista, että syrjintää kokeneet henkilöt kokisivat yksinäisyyttä ilman pelaamistakin ja pelaamisen runsaus johtuu ohentuneista osallisuuden ja toimijuuden mahdollisuuksista, kuten tämän tutkielman aineistossa näyttäytyy. Tutkielmassa mielenkiintoinen esiin noussut tema oli myös NPC:den tarjoama sosiaalisuus koteihinsa vetäytyneiden ihmisten näkökulmasta. Olisi mielekästä pohtia tarkemmin, kuinka vuorovaikutus NPC:den kanssa kietoutuu yksinäisyyden tunteeseen.

Tutkielma nosti esiin myös kotiin keskittyvään elämäntyyliin ja runsaaseen pelaamiseen liitetyn stigman, joka vaatii mielestäni huomiota. Elämäntapa on marginaalinen suhteessa valtaväestöön ja se sotii osallistamispolitiikan asettamaa ihannekansalaisen kuvaa vastaan. Toivon tutkielman lisäävän ymmärrystä runsaasti pelaavia ihmisiä kohtaan ja vähentävän elämäntyyliin liitettyjä ennakkoluuloja, joita myös itselläni oli. Kaikki koteihinsa vetäytyneet henkilöt eivät tarvitse apua, mutta joidenkin avun saanti voi estyä tai vähintäänkin viivästyä ja vaikeutua ilmiöön liitettyjen ennakkoluulojen vuoksi. Yhdyn informanttien tulkintaan siitä, että ymmärtämättömyys runsasta pelaamista kohtaan juontaa juurensa ihmisten yleiseen tietämättömyyteen digitaalisten pelien ja pelaajayhteisöiden luonteesta. Tähän tarpeeseen tutkielmani pyrki vastaamaan kokoamalla ilmiöön liittyvää aikaisempaa tutkimusta sekä nostamalla esiin tietoa tästä marginaalisesta elämäntavasta ja siitä potentiaalista, joka ei saa yhteiskunnassamme tunnustusta.

## Lähteet

- Acerbi, Alberto (2016) A Cultural Evolution Approach to Digital Media. *Frontiers in Human Neuroscience* 10/2016, 1–12. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2016.00636>
- Archer, Margaret (1996) *Culture and Agency: the Place of Culture in Social Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Archer, Margaret (2003) *Structure, Agency and the Internal Conversation*. Cambridge: University Press.
- Bamberg, Michael (2006) Stories: Big or small: Why do we care? *Narrative Inquiry* 16(1), 139–147. <https://doi.org/10.1075/ni.16.1.18bam>
- Bamberg, Michael (2016) Narrative Inquiry: An Interview With Michael Bamberg. *Europe's journal of psychology* 12(1), 14–28. <https://doi.org/10.5964/ejop.v12i1.1128>
- Bamberg, Michael & Georgakopoulou, Alexandra (2008) Small stories as a new perspective in narrative and identity analysis. *Text & Talk - An Interdisciplinary Journal of Language, Discourse Communication Studies* 28(3), 377–396. <https://doi.org/10.1515/TEXT.2008.018>
- Bandura, Albert (2014) *Albert Bandura on behavior therapy, self efficacy & modeling*. San Francisco, California, USA, Kanopy Streaming 2014. Video.
- Bauman, Zygmunt (1997) *Sosiologinen ajattelu*. Tampere: Vastapaino
- Biesta, Gert & Tedder, Michael (2007) Agency and learning in the lifecourse: Towards an ecological perspective. *Studies in the Education of Adults* 39(2), 132–149. <https://hdl.handle.net/10993/7192>
- Bormann, Daniel & Greitemeyer, Tobias (2015) Immersed in Virtual Worlds and Minds: Effects of In-Game Storytelling on Immersion, Need Satisfaction, and Affective Theory of Mind. *Social Psychological and Personality Science* 6(6), 646–652. <https://doi.org/10.1177%2F1948550615578177>
- Bostan, Barbaros (2009) Player Motivations: A Psychological Perspective. *Computers in Entertainment* 7(2), 1–32. <https://doi.org/10.1145/1541895.1541902>
- Bruner, Jerome (1986) *Actual minds, possible worlds*. Cambridge: Harvard University Press
- Calleja, Gordon (2011) *In-Game: From Immersion to Incorporation*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8429.001.0001>
- Chatman, Elfreda (1991) Life in a small world: Applicability of gratification theory to information-seeking behavior. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 42(6), 438–449. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1097-4571\(199107\)42:6%3C438::AID-ASI6%3E3.0.CO;2-B](https://doi.org/10.1002/(SICI)1097-4571(199107)42:6%3C438::AID-ASI6%3E3.0.CO;2-B)



- Coutinho, Luciano R., Galvão, Victor M., Batista, Antônio de Abreu, Moraes, Bruno Roberto S. & Fraga Máchio Regis M. (2015) Organizational Gameplay: The Player as Designer of Character Organizations. *International Journal of Computer Games Technology*, 2015, 1–11. <https://doi.org/10.1155/2015/731031>
- Crotty, Michael (1996) *Phenomenology and nursing research*. South Melbourne: Churchill Livingstone
- Domsch, Sebastian (2013) *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. De Gruyter <http://library.oapen.org/handle/20.500.12657/24643>
- Eklund, Linda (2015) Bridging the Online/Offline Divide: The Example of Digital Gaming. *Computers in Human Behavior* 53/2015, 527–535. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.018>
- Emirbayer, Mustafa & Mische, Ann (1998) What is agency? *American Journal of sociology* 103(4), 962-1023. <https://doi.org/10.1086/231294>
- Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2005) Fundamental Components of the Gameplay Experience. *Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play*, 1–14. [https://www.researchgate.net/publication/221217389\\_Fundamental\\_Components\\_of\\_the\\_Gameplay\\_Experience\\_Analysing\\_Immersion](https://www.researchgate.net/publication/221217389_Fundamental_Components_of_the_Gameplay_Experience_Analysing_Immersion) Viitattu 15.1.2024
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha (2014) *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino
- Eskola, Marjatta (1981) *Suomalaisen yhteiskunnan sosiaalityön kuva*. Teoksessa Kuotola, Urpo (toim.) *Sosiaalihuollon näköaloja*. Opiskelijakirjaston verkkojulkaisu 2003, Acta Universitatis Tamperensis. Sarja A 127, 23–52. <https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/ed83428c-cdd1-448f-906c-6c477e633c1f/content>
- Eteläpelto, Anneli, Heiskanen, Tuula & Collin, Kaija (2011) *Vallan ja toimijuuden monisäikeisyys*. Teoksessa Eteläpelto, Anneli, Heiskanen Tuula & Collin Kaija (toim.) *Valta ja toimijuus aikuiskasvatuksessa*. Aikuiskasvatuksen 49. vuosikirja, 11–32. Vantaa: Kansanvalistusseura [https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/100349/vallan\\_ja\\_toimijuuden\\_monisaikeisyys.pdf?sequence=1](https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/100349/vallan_ja_toimijuuden_monisaikeisyys.pdf?sequence=1)
- Fang, Xiaowen, Zhang, Jingli & Chan, Susy S. (2013) Development of an Instrument for Studying Flow in Computer Game Play. *International Journal of Human-Computer Interaction* 29(7), 456–470. <https://doi.org/10.1080/10447318.2012.715991>
- Foucault, Michel (1980) *Power/knowledge. Selected interviews and other writings 1972–1977*. New York: Pantheon Books
- Friman, Usva, Ajouranta, Jonne, Kinnunen, Jani, Heljakka, Katriina & Stenros, Jaakko (2022) *Johdanto: Pelit kulttuurina ja kulttuurissa*. Teoksessa Friman, Usva, Ajouranta, Jonne, Kinnunen, Jani, Heljakka, Katriina & Stenros, Jaakko (toim.) *Pelit kulttuurina*, 7–32. Tampere: Vastapaino

- Gee, James Paul (2007) *Situated Language and Learning. A Critique of Traditional Schooling*. New York & London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203594216>
- Gee, James Paul (2008) Video Games and Embodiment. *Games and Culture* 3(3–4), 253–263. <https://doi.org/10.1177/1555412008317309>
- Georgakopoulou, Alexandra (2007). *Small stories, interaction and identities*. John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/sin.8>
- Giddens, Anthony (1984) *Yhteiskuntateorian keskeisiä ongelmia: Toiminnan, rakenteen ja ristiriidan käsitteet yhteiskunta-analyysissä*. Helsinki: Otava.
- Goffman, Erving (1986) *Stigma. Notes on the Management of Spoiled Identity*. New York: Penguin Books
- Gordon, Tuula (2005) Toimijuuden käsitteen dilemmoja. Teoksessa Meurman-Solin, Anneli & Pyysiäinen, Ilkka (toim.) *Ihmistieteet tänään*, 114–130. Helsinki: Gaudeamus
- Green, Melanie C., Brock, Timothy C. & Kaufman, Geoff F. (2004) Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation into Narrative Worlds. *Communication Theory* 14(4), 311–327. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00317.x>
- Haasio, Ari (2015) *Toiseus, tiedontarpeet ja tiedon jakaminen tietoverkon ”pienessä maailmassa” – Tutkimus sosiaalisesti vetäytyneiden henkilöiden informaatiokäyttymisestä*. Akateeminen väitöskirja. Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9878-7>
- Haasio, Ari & Zechner, Minna (2014) *Identiteettipuhetta Hikikomero-keskustelufoorumilla*. Teoksessa Gissler, Mika, Kekkonen, Marjatta, Känkänen, Päivi & Wrede-Jäntti, Matilda (toim.) *Nuoruus toisin sanoen – Nuorten elinolot -vuosikirja 2014*, 51–62. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos
- Hall, Stuart (1999) *Identiteetti*. 4. painos. Tampere: Vastapaino
- Hall, Christopher & Matarese, Maureen (2014) *Narrative*. Teoksessa Hall, Christopher, Juhila, Kirsi, Matarese, Maureen & van Nijnatten, Carolus (toim.) *Analysing Social Work Communication Discourse in Practice*. London: Routledge
- Herranen, Olli (2020) *Social Institutions and the Problem of Order: A Relational Approach to Neo-Institutionalism through Social System Theory, Social Constructionism, and Critical Ideology Theory*. Tampere University Dissertations 213. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1445-3>
- Hitlin, Steven & Elder, Glen (2007a). Agency: An Empirical Model of an Abstract Concept. Teoksessa Macmillan, Ross (toim.) *Constructing Adulthood: Agency and Subjectivity in Adolescence and Adulthood*. *Advances in Life Course Research* 11, 33–67. [https://doi.org/10.1016/S1040-2608\(06\)11002-3](https://doi.org/10.1016/S1040-2608(06)11002-3)

- Hitlin, Steven & Elder, Glen (2007b) Time, self, and the curiously abstract concept of agency. *Sociological Theory* 25(2), 170–191. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9558.2007.00303.x>
- Husserl, Edmund (1995) *Fenomenologian idea. Viisi luentoa*. Helsinki: Lokikirjat
- Hyvärinen, Matti (2010) Haastattelukertomuksen analyysi. Teoksessa J. Ruusuvuori, P. Nikander & M. Hyvärinen (toim.) *Haastattelun analyysi*, 72–97. Tampere: Vastapaino
- Hänninen, Vilma (1999) *Sisäinen tarina, elämä ja muutos*. Akateeminen väitöskirja. Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/urn:isbn:951-44-5597-5>
- Jalonen, Harri, Kokkola, Jussi, Laihonen, Harri, Kirjavainen, Hanna, Kaartemo, Valteri & Vähämaa Miika (2021) Reaching hard-to-reach people through digital means – Citizens as initiators of co-creation in public services. *International Journal of Public Sector Management* 34(7), 799–816. <https://doi.org/10.1108/IJPSM-01-2021-0008>
- Judén-Tupakka, Soile (2008) Askelia fenomenologiseen analyysiin. Teoksessa Syrjäläinen, Eija, Eronen, Ari & Värrö, Veli-Matti (toim.) *Avauksia laadullisen tutkimuksen analyysiin*, 62–90. Tampere: Tampereen yliopistopaino-Juvenes Print
- Juppi, Pirita (2011) Pahoinvoivia uhreja, turvallisuusuuhkia ja taloudellisia taakkoja. Nuorten syrjäytymisen tulkintakehykset suomalaisessa uutismediassa. *Janus* 19(3), 200–220. <https://journal.fi/janus/article/view/50617/15345>
- Jyrkämä, Jyrki (2007) Toimijuus ja toimintatilanteet – aineksia ikääntymisen arjen tutkimukseen. Teoksessa Seppänen, Marjaana, Kariswto Antti & Kröger, Teppo (toim.) *Vanhuus ja sosiaalityö. Sosiaalityö avuttomuuden ja toimijuuden välissä*, 195–217. Jyväskylä: PS-kustannus
- Jyrkämä, Jyrki (2008) Toimijuus, ikääntyminen ja arkielämä – hahmottelua metodologiseksi viitekehykseksi. *Gerontologia* 22(4), 190–203.
- Järvensivu, Anu (2016) Hiljaisuudesta kertomuksiksi: työelämän sosiaalisesta kärsimyksestä. *Sosiaalilääketieteellinen aikakauslehti* 53(3), 178–188. <https://journal.fi/sla/article/view/59157>
- Kaasila, Raimo (2008) Eri lähestymistapojen integroituminen narratiivisessa analyysissä. Teoksessa Kaasila, Raimo, Rajala, Raimo & Nurmi, Kari (toim.) *Narratiivikirja: menetelmiä ja esimerkkejä*, 41–66. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus
- Kainulainen, Heini & Honkatukia, Päivi (2021) Tutkijan eettinen vastuu sensitiivisessä tutkimushaastattelussa. Teoksessa Nieminen, Kati & Lähteenmäki, Noora (toim.) *Empiirinen oikeustutkimus 6*. Helsinki: Gaudeamus <http://hdl.handle.net/10138/340422>
- Kallio, Kirsi, Stenvall, Elina, Bäcklund, Pia & Häkli, Jouni (2013) Arjen osallisuuden tukeminen syrjäytymisen ehkäisemisen välineenä. Teoksessa Reivinen, Jukka & Vähäkylä, Leena (toim.) *Ketä kiinnostaa? Lasten ja nuorten hyvinvointi ja syrjäytyminen*, 69–87. Helsinki: Gaudeamus

- Kangas, Sonja (2009) Arvon muodostuminen sosiaalisessa pelikulttuurissa. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa Olli (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, 57–66.
- Kinnunen, Jari, Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans (2020) Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan. TRIM Research Reports, 29. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123831>
- Klimmit, Christoph, Hefner, Dorothee & Vorderer, Peter (2009) The Video Game Experience as “True” Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception. *Communication Theory* 19(4), 351–373. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x>
- Konijn, Elly A., Nije Bijvank, Marije & Bushman, Brad J. (2007) I Wish I Were a Warrior: The Role of Wishful Identification in the Effects of Violent Video Games on Aggression in Adolescent Boys. *Developmental Psychology* 43(4), 1038–1044. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.4.1038>
- Kotilainen, Sirkku & Mäkinen, Maarit (2006) Kansalaisverkot ja digitaalinen voimistuminen. *Aikuiskasvatus* 26(3), 188–200. <https://doi.org/10.33336/aik.93694>
- Kowert, Rachel, Domahidi, Emese, Festl, Ruth & Quandt, Thorsten (2014) Social Gaming, Lonely Life? The Impact of Digital Game Play on Adolescents’ Social Circles. *Computers in Human Behavior* 36/2014, 385–390. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.003>
- Kulmala, Anna (2004) Toiset identiteettiä rakentamassa. *Yhteiskuntapolitiikka* 69(3), 231–241. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201209117003>
- Kuusela, Pekka (2002) Sosiaalipsykologian maailmahypoteesit: Tieteenalan historia ja sosiaalisen konstruktionismin muodot. Kuopio: Unipress.
- Laakso, Kalle, Meriläinen, Mikko, Aurava, Riikka & Stenros, Jaakko (2023) Lasten ja nuorten pelaaminen on monipuolista ja sukupuolittunutta. Teoksessa Arjoranta, Jonne, Friman, Usva, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Sotamaa, Olli, Suominen, Jaakko & Välisalo, Tanja (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2023, 4–49. <https://pelitutkimus.journal.fi/issue/view/10746/2150>
- Laihiala, Tuomo (2018) Kokemuksia ja käsityksiä leipäjonoista. Akateeminen väitöskirja. Itä-Suomen yliopisto. [https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/18868/urn\\_isbn\\_978-952-61-2699-9.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/18868/urn_isbn_978-952-61-2699-9.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Laitinen, Merja & Uusitalo, Tuula (2008) Narratiivinen lähestymistapa traumaattisten elämäkokemusten tutkimisessa. Teoksessa Kaasila, Raimo, Rajala, Raimo & Nurmi, Kari (toim.) Narratiivikirja: menetelmiä ja esimerkkejä, 106–150. Tallinna: Gaudeamus

- Lankoski, Petri (2011) Player Character Engagement in Computer Games. *Games and Culture* 6(4), 291–311. <https://doi.org/10.1177/1555412010391088>
- Leemann, Lars & Hämäläinen, Riitta-Maija (201). Asiakasosallisuus, sosiaalinen osallisuus ja matalan kynnyksen palvelut–Pohdintaa käsitteiden sisällöstä. *Yhteiskuntapolitiikka* 81(5), 586–594. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2016102725606>
- Lehtinen, Marjaana & Ahola, Anja (2002) Surveylaboratorio kognitiivisen tiedon soveltajana. Teoksessa Ahola, Anja & Godenhjelm, Petri & Lehtinen, Marjaana (toim.) *Kysymisen taito – Surveylaboratorio lomaketutkimusten kehittämisessä*, 7–20. Helsinki: Tilastokeskus
- Leiwo, Hanne (2015) Keskusteluryhmä on ainoa ystävä ja uskottu – Hikikomerossa keskustellaan elämästä ja kuolemasta. Yle uutisartikkeli <https://yle.fi/a/3-8390974> Viitattu 15.1.2024
- Lähteinen, Sanna, Raitakari, Suvi, Hänninen, Kaija, Kaittä, Anniina, Kekoni, Taru, Krok, Suvi & Skaffari, Pia (2017) Sosiaalityön koulutuksen tuottama osaaminen. *SOSNET julkaisuja* 7, Valtakunnallinen sosiaalityön yliopistoverkosto Sosnet, Rovaniemi. <http://hdl.handle.net/10138/232157>
- Mallon, Bride & Lynch, Ronald (2014) Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games: Engaging Players with Game Characters. *Simulation & Gaming* 45(4–5), 508–527. <https://doi.org/10.1177/1046878114553572>
- Maslow, Abraham (1954) *Motivation and personality*. New York: Harper & Brothers
- Matikainen, Janne (2008) *Verkko kasvattajana – Mitä aikuisen tulisi tietää ja ajatella verkosta?* Helsinki: Palmenia
- Miller, Vince (2011) *Understanding Digital Culture*. Sage Publications
- Myllyviita, Katja (2020) *Häpeän hoito*. Helsinki: Duodecim
- Mäkelä, Jukka & Sajaniemi, Nina (2013) Vertaissuhteet muovaavat lapsen aivoja. Teoksessa Reivinen, Jukka & Vähäkylä, Leena (toim.) *Ketä kiinnostaa? Lasten ja nuorten hyvinvointi ja syrjäytyminen*, 37–49. Tallinna: Gaudeamus
- Mäntyneva, Päivi & Hiilamo, Heikki (2018) Osallisuuden ja osattomuuden dynamiikka työtoiminnassa. *Yhteiskuntapolitiikka* 83 (1), 18–28. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201802143412>
- Mäyrä, Frans (2008) *An Introduction to Game Studies*. *Games in Culture*. London: Sage
- Mäyrä, Frans (2019) The Player as a Hybrid: Agency in Digital Game Cultures. *Game: the Italian Journal of Game Studies* 8/2019, 29–45. <https://www.gamejournal.it/the-player-as-a-hybrid-agency-in-digital-game-cultures/>
- Niemelä, Pauli (2008) Inhimillisen toiminnan teoria. Teoksessa Niemi, Petteri & Kotiranta, Tuija (toim.) *Sosiaalialan normatiivinen perusta*, 221–239. Helsinki: Gaudeamus

- Nowak, Kristine L., Kremer, Marina & Farrar, Kirstie M. (2008) The Causes and Consequences of Presence: Considering the Influence of Violent Video Games on Presence and Aggression. *Presence* 17(3), 256–268.  
<https://doi.org/10.1162/pres.17.3.256>
- Närhi, Kati, Kokkonen, Tuomo & Matthies, Aila-Leena (2013) Nuorten aikuisten miesten osallisuuden ja toimijuuden reunaehdot sosiaali- ja työvoimapalveluissa. Teoksessa Laitinen, Merja & Niskala, Asta (toim.) *Asiakkaat toimijoina sosiaalityössä*, 113–145. Tampere: Vastapaino
- Palola, Elina, Hannikainen-Ingman, Katri & Karjalainen, Vappu (2012) Nuorten syrjäytymistä on tutkittava pintaa syvemmin. *Yhteiskuntapolitiikka* 77(3), 310–315.  
<https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201209117950>
- Pasanen, Hannes (2010) "Mut eihän nörtit dokaa!" Verkko ja pelaaminen nuorten ehkäisevässä päihdetyössä. Teoksessa M. Kylmäkoski, S. Pylkkänen ja R. Viitanen (toim.) *Yhteisöllisiä näkökulmia nuorten ehkäisevään päihdetyöhön*, 176–188. Helsinki: Humanistinen ammattikorkeakoulu
- Payne, Malcolm (1997) *Modern social work theory*. Chicago: Lyceum Books Inc
- Pietikäinen, Sari & Mäntynen, Anne (2014) *Kurssi kohti diskurssia*. 2. painos. Vastapaino
- Pihlström, Sami (2002) Kokemuksen ehdot ja kokemuksen subjekti. Teoksessa Haaparanta, Leila & Oesch, Erna (toim.) *Kokemus*, 272–289. Tampere: Tampere University Press
- Pohjola, Anneli (2015) Rakenteellisen sosiaalityön paikannuksia. Teoksessa Anneli Pohjola & Merja Laitinen & Marjaana Seppänen (toim.) *Rakenteellinen sosiaalityö. Sosiaalityön tutkimuksen vuosikirja 2014*. 2. painos, 16–36. EU: UNIpress
- Pohjola, Anneli (2016) Sosiaalityön vastuu heikompaan asemaan joutuneista. Teoksessa Maritta Törrönen, Kaija Hänninen, Päivi Jouttimäki, Tiina Lehto-Lundén, Petra Salovaara & Minna Veistilä (toim.) *Vastavuoroinen sosiaalityö*, 87–96. Helsinki: Gaudeamus
- Poremba, Cindy (2003) Patches of Peace: Tiny Signs of Agency in Digital Games. *DiGRA International Conference: Level Up, Utrecht, the Netherlands* <http://www.digra.org/dl/db/05150.24073.pdf>
- Raatikainen, Panu (2005) Ihmistieteet – tiedettä vai tulkintaa? Teoksessa Meurman-Solin, Anneli, Pyysiäinen, Ilkka (toim.) *Ihmistieteet tänään*, 39–61. Helsinki: Gaudeamus
- Raitakari, Suvi (2002) Sosiaalityön marginaalistasus – Asiakkuus ja asiantuntijuus modernin ja postmodernin tulkintaviitekehityksessä. Teoksessa Juhila, Kirsi, Forsberg, Hannele & Roivanen, Irene (toim.) *Marginaalit ja sosiaalityö*, 44–62. Jyväskylä: Koipijyvä Oy
- Raitakari, Suvi, Günther, Kirsi & Vuorinen, Ilkka (2022) Neuvottelut toimijuudesta aikuisosiaalityön asiakkaiden kotikäynneillä: Selontekoja ja vastarintaa. Teoksessa Raitakari, Suvi, Günther, Kirsi & Räsänen, Jenni-Mari (toim.) *Koti, Hyvinvointi ja*

- haavoittuvuus, 317–346. Tampere: Tampere University Press  
<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-359-038-0>
- Raunio, Kyösti (2006) *Syrjäytyminen – Sosiaalityötä kiinnostavia näkökulmia*. Helsinki: Sosiaali- ja terveysturvan keskusliitto.
- Ronkainen, Suvi (1999) *Ajan ja paikan merkitsemät. Subjektiviteetti, tieto ja toimijuus*. Helsinki: Gaudeamus
- Romakkaniemi, Marjo (2010) Toimijuus masennuksen sosiaalisuutta jäsentämässä. *Janus* 18(2), 137–152. <https://journal.fi/janus/article/download/50558/15312>
- Ryan, Richard & Deci, Edward (2000) Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology* 25, 54–67.  
<https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Saari, Juho (2015) *Huono-osaiset*. Helsinki: Gaudeamus
- Salmi-Nikander, Kirsi (2009) Pienet kertomukset, suuret merkitykset – Kerronta, identiteetti ja vuorovaikutus käsin kirjoitetuissa lehdissä. *Kasvatus & Aika* 1(3), 7–23.
- Sheppard, Michael (2006) *Social Work and Social Exclusion – The Idea of Practice*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315242859>
- Silvonen, Jussi (2015) *Toiminta ja suhteet – Neljä fragmenttia toimijuudesta*. Teoksessa Kauppila, Päivi Annika, Silvonen, Jussi & Vanhalakka-Ruoho, Marjatta (toim.) *Toimijuus, ohjaus ja elämäntilanne*, 3–16.  
[https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/15099/urn\\_isbn\\_978-952-61-1747-8.pdf](https://erepo.uef.fi/bitstream/handle/123456789/15099/urn_isbn_978-952-61-1747-8.pdf)
- Simpura, Jussi, Moisio, Pasi, Karvonen, Sakari & Heikkilä, Matti (2008) Uudet ja vanhat sosiaaliset ongelmat. Teoksessa Pasi Moisio, Sakari Karvonen, Jussi Simpura & Matti Heikkilä (toim.) *Suomalaisten hyvinvointi 2008*, 250–253. Vammala: Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus
- Spiegelberg, Herbert (1984) *The phenomenological movement: a historical introduction* 3. painos. The Hague: Nijhoff
- Stenros, Jaakko & Sihvonen, Tanja (2020) Like Seeing Yourself in the Mirror? Solitary Role-Play as Performance and Pretend Play. *Game Studies* 20(4).  
[http://gamestudies.org/2004/articles/stenros\\_sihvonen](http://gamestudies.org/2004/articles/stenros_sihvonen)
- Sulkunen, Pekka (2010) Agency and power: The contractual illusion. *European Journal of Cultural Studies* 13(4), 495–510. <https://doi.org/10.1177/1367549410377156>
- Sulkunen, Pekka & Törrönen, Jukka (1997) Arvot ja modaalisuus sosiaalisen todellisuuden rakentamisessa. Teoksessa Sulkunen, Pekka & Törrönen, Jukka (toim.) *Semioottisen sosiologian näkökulmia*, 72–95. Tampere: Gaudeamus



- Székely, Levente & Nagy, Ádám (2010) Online youth work and eYouth – A guide to the world of digital natives. Budapest: Exentria.
- Takatalo, Jari, Häkkinen, Jukka, Kaistinen, Jyrki & Nyman, Göte (2010) User Experience in Digital Games: Differences Between Laboratory and Home. *Simulation & Gaming* 42(5), 656–673. <https://doi.org/10.1177%2F1046878110378353>
- Takkunen, Laura & Uusitalo-Malmivaara, Lotta (2017) Komeroituminen sosiaalisen vetäytymisen muotona. *Oppimisen ja oppimisvaikeuksien erityislehti* 27(1), 10–27. <https://bulletin.nmi.fi/wp-content/uploads/2017/05/takkunen.pdf>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (2022) Työllisyys ja työsuhteet sukupuolittain. <https://thl.fi/fi/web/sukupuolten-tasa-arvo/tasa-arvon-tila/tyo-ja-toimeentulo/tyollisyys-ja-tyosuhteet-sukupuolittain> Viitattu 15.1.2024
- Tilastokeskus (2019) Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa. [https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa\\_2017\\_02\\_2019-01-31\\_kat\\_001\\_fi.html](https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html) Viitattu 15.1.2024
- Tilastokeskus (2021a) Internetin käytön ja eräiden käyttötarkoitusten yleisyys 2021, %-osuus väestöstä. [https://www.tilastokeskus.fi/til/sutivi/2021/sutivi\\_2021\\_2021-11-30\\_tie\\_001\\_fi.html](https://www.tilastokeskus.fi/til/sutivi/2021/sutivi_2021_2021-11-30_tie_001_fi.html) Viitattu 16.4.2023 Viitattu 15.1.2024
- Tilastokeskus (2021b) Liitetaulukko 20. Internetin käyttö musiikin, podcastien ja äänikirjojen kuunteluun ja pelien pelaamiseen 2021, %-osuus väestöstä. [https://www.tilastokeskus.fi/til/sutivi/2021/sutivi\\_2021\\_2021-11-30\\_tie\\_001\\_fi.html](https://www.tilastokeskus.fi/til/sutivi/2021/sutivi_2021_2021-11-30_tie_001_fi.html) Viitattu 15.1.2024
- Tseng, Fan-Chen, Huang, Han-Chung & Teng, Ching-I. (2015) How Do Online Game Communities Retain Gamers? Social Presence and Social Capital Perspectives. *Journal of Computer-Mediated Communication* 20(6), 601–614. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12141>
- TENK (2023) Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 2/2023. [https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje\\_2023.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf) Viitattu 15.1.2024
- TENK (2019) Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. [https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden\\_eettisen\\_ennakoarvioinnin\\_ohje\\_2020.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2020.pdf) Viitattu 15.1.2024
- Valaskivi, Katja (2012) Autentisuutta osmoosilla – japanilainen populaarikulttuuri osana elämää. Teoksessa Salasuo, Mikko, Poikolainen Janne & Komonen, Pauli (toim.) *Katukulttuuri: nuorisoesiintymiä 200-luvun Suomessa*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 29–59.
- Valaskivi, Katja & Hoikkala, Tommi (2006) Vauraat vanhemmat ja kuluttajalapset: sukupolvien muuttuvat suhteet Suomessa ja Japanissa. Teoksessa Valaskivi, Katja &



- Hoikkala, Tommi (toim.) Vaurauden lapset: Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin, 211–234. Tampere: Vastapaino
- Vella, Daniel (2015) The Character of the Ludic Muse. The Philosophy of Computer Games Conference, Berlin 2015.  
<https://gamephilosophy.org/pcg2015/gamephilosophy2015.btk-fh.de/wp-content/uploads/2015/09/59-Vella.pdf> Viitattu 15.1.2024
- Viholainen, Helena, Aro, Tuija, Koponen, Tuire, Peura, Päivi & Aro, Mikko (2013) Miten oppimisvaikeudet liittyvät syrjäytymiseen. Teoksessa Reivinen, Jukka & Vähäkylä, Leena (toim.) Ketä kiinnostaa? Lasten ja nuorten hyvinvointi ja syrjäytyminen, 88–96. Helsinki: Gaudeamus
- Weibel, David & Wissmath, Bartholomäus (2011) Immersion in Computer Games: The Role of Spatial Presence and Flow. International Journal of Computer Games Technology, 1–14. <https://doi.org/10.1155/2011/282345>
- World Health Organization (2019) Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/311664> Viitattu 15.1.2024

## Liitteet

### Liite 1. Haastattelukutsu

Hei!

Olen Janika Markkanen viimeisen vuoden sosiaalityön opiskelija Turun yliopistosta. **Etsin haastateltavia pro gradu tutkimukseen, jossa tutkin digitaalisten pelien roolia kotiin keskittyvässä elämäntyyliässä.** Olet soveltuva osallistumaan tutkimukseen, jos:

- Olet yli 18-vuotias
- Vietät suuren osan vapaa-ajastasi pelaten digitaalisia pelejä
- Viihdyt vapaa-ajalla pääasiassa kotiympäristössä ja pyrit välttämään ylimääräiseksi kokemiasi kasvokkain tapahtuvia ihmiskontakteja

Tutkimuksessa kerätään kokemusperäistä tietoa pelien mahdollisuuksista ja rajoitteista toimijuuden kannalta. Pääset välittämään omia ajatuksiasi peleistä ja niiden sisällöistä, roolista elämässäsi sekä tuottamaan tärkeää tietoa peleistä toimintaympäristönä.

Haastattelut toteutetaan Discord-ohjelman välityksellä. **Saat itse päättää osallistutko haastatteluun kirjoittamalla chat-ominaisuutta käyttäen vai Discord-puhelulla.** **Tärkeintä on, että tunnet olosi mukavaksi koko haastattelun ajan.** Voit missä tahansa haastattelun vaiheessa päättää keskeyttää haastattelun. Siihen saakka kerättyä aineistoa saatetaan kuitenkin käyttää tutkielmassa ilman tunnistetietoja.

**Kaikille tutkimukseen osallistuneille annetaan elokuvalippu haastattelun päätteeksi.** **Saat sähköisen lipun kuvana discordiin tai halutessasi sähköpostiin.** Haastattelu on noin tunnin mittainen ja haastattelut pyrin toteuttamaan viikolla 43 eli 23.10.-29.10.2023 välisenä aikana.

**Jos kiinnostuit, voit laittaa minulle viestiä discordissa (profiilitunnus) tai sähköpostia.** Riittää, kun ilmaiset halukkuutesi osallistua tutkimukseen sekä muutaman ajankohdan milloin sinulle sopisi tutkimukseen osallistua. Voit myös laittaa toiveesi siitä haluatko osallistua kirjoittamalla vai äänitoimintoa käyttäen. Äänitoimintoa käyttäen haastattelut äänitetään ja tallenteet poistetaan, kun ne on muutettu tekstimuotoon.

Haastatteluun **osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja luottamuksellista.**

Haastatteluaineisto anonymisoidaan eli en käytä tutkielmassa Discord-profiilinimiä tai muitakaan tunnistettavia tietoja. Kerätty aineisto hävitetään, kun sen käyttö ei ole tutkielman kannalta tärkeää. Anonymiteettisi turvaaminen on minulle tärkeä asia.

Otathan rohkeasti yhteyttä!

Jos sinulle heräsi jotakin kysymyksiä tutkimukseen liittyen, niin vastailen niihin mielelläni.

Kiitos!

Janika Markkanen

Valtiotieteiden maisterivaiheen opiskelija, Turun yliopisto

## **Liite 2. Haastattelukysymyksiä**

Aineisto kerättiin Discordissa haastatteleamalla kirjoittaen tai puhelu-ominaisuutta käyttäen informantin toiveiden mukaisesti.

Kertaus ennen haastattelua: Muistutan, että tutkielmaan osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Voit päättää lopettaa tutkimuksen missä tahansa haastattelun vaiheessa. Siihen mennessä kerättyä aineistoa voidaan kuitenkin käyttää tutkielmassa ilman tunnistetietoja. Puheluominaisuudella kerätty aineisto äänitetään ja muutetaan haastattelun jälkeen tekstimuotoon. Aineisto anonymisoidaan ja äänitallenteet hävitetään.

Varmistan vielä informantilta tietoon perustuvan suostumuksen ja halukkuuden osallistua tutkimukseen

Tekstillä kerätessä: Vastaa kysymyksiin kokonaisiin lausein. Jos et halua vastata johonkin kysymykseen, sinulla on kaikki vapaus jättää siihen vastaamatta.

### **Teema: Pelaaminen vapaa-ajan aktiviteettina ja sosiaalisuus peleissä**

- 1) Kerro millaisia pelejä tykkäät pelata ja millaiset pelisisällöt sinua kiinnostaa?
- 2) Kerro elämäntilanteestasi.
- 3) Kerro sosiaalisista suhteistasi (voit kertoa esimerkiksi asutko yksi, onko perhettä, kavereita, kuinka ylläpidät näitä suhteita livenä vai verkossa)
- 4) Paljonko keskimäärin vietät aikaa kodin ulkopuolella? Entä pelien äärellä?
- 5) Kerro kuinka pelaaminen on tullut osaksi elämääsi? (voit myös kertoa pelaamisen tärkeydestä elämässäsi)
- 6) Pelaatko mieluummin yksin- vai moninpelejä? Koetko tärkeäksi pelata muiden pelaajien kanssa/heitä vastaan?
- 7) Kerro millaisena koet pelien sosiaalisuuden.
- 8) Kuulutko peliyhteisöihin? (millaisiin) Oletko saanut ystäviä pelien kautta? Koetko että toiminnallasi on vaikutusta peliyhteisöihin?
- 9) Oletko koskaan kokenut syrjintää tai painostusta peleissä tai peliyhteisöissä? Millaista?

- 10) Oletko kokenut syrjintää tai painostusta pelien ja peliyhteisöjen ulkopuolella? Millaista?
- 11) Millaisiksi kuvailisit ihmissuhteitasi pelien ulkopuolella?
- 12) Millaisissa tilanteissa hakeudut pelien äärelle?
- 13) Onko pelaamisella ollut joskus negatiivisia vaikutuksia elämääsi? Millaisia?

### **Teema: Toimijuus peleissä**

Pyydän sinua nyt miettimään jotakin itsellesi mieluisaa peliä...

- 14) Kuvaile peliä, jota mietit (voi kertoa esimerkiksi sen visuaalisuudesta, siitä mitä siinä pitää tehdä ja mitä kaikkea siinä voi tehdä)
- 15) Miksi valitsit juuri tämän pelin mieluisimmaksi? (mikä pelissä tuo sinulle nautintoa)
- 16) Millaista osaamista peli vaatii?
- 17) Millaisia valintoja pelaaja voi tehdä pelissä? (esim. luodaanko itselle mieluisa hahmo, onko paljon valikoita tms.) Ovatko valinnanmahdollisuudet peleissä sinulle tärkeitä?
- 18) Jos valitsemassasi pelissä pelataan muiden pelaajien kanssa/heitä vastaan, kuinka toimit, jos toinen pelaaja trollaa sinua? (voit vastata myös jonkun toisen pelin näkökulmasta, jos valitsemasi peli ei ole yhdessä pelattava, mutta sinulla on kokemusta online-pelaamisesta)
- 19) Jos valitsemassasi pelissä pelataan tiiminä, kerro mikä on mielestäsi tärkeää tiimissä toimimisessa ja mitä itse tuot tiimiin? (voit vastata myös jonkun toisen pelin näkökulmasta, jos valitsemasi peli ei ole tiiminä pelattava, mutta sinulla on kokemusta tiimipeleistä)
- 20) Jos saisit muuttaa mitä tahansa valitsemassasi pelissä, mitä muuttaisit ja miksi?
- 21) Millaisia vahvuuksia sinulla on kyseisen pelin kannalta? (tai pelaamisessa yleensä) Missä olet hyvä?

### **Teema: Toimijuus peleissä niiden ulkopuolelta katsottuna**

- 22) Millaiseksi kuvailisit uppoutumistasi peleihin yleisesti? (voit kertoa esimerkiksi häiritseekö ympäristön ärsykkeet sinua pelatessa, huomaatko ajankulun, tuntuuko peliympäristö lähes aidon kaltaiselta)
- 23) Millaisia tunteita koet pelatessasi ja millaisissa tilanteissa niitä ilmenee?

- 24) Kerro mikä vaikuttaa päätöksiisi pelaamisen suhteen.
- 25) Aiheuttavatko pelit sinulle joskus turhautumista tai stressiä? Miten selviät siitä?
- 26) Jos saisit siirtää virtuaalisesta peliympäristöstä omaan elämääsi mitä tahansa, mitä se olisi.
- 27) Jatka lausetta: ”Jos en pelaisi, minä...”
- 28) Millaisia asenteita pelien ulkopuolella olet kohdannut pelaamiseen liittyen? (ja mitä niistä ajattelet)
- 29) Kerro lopuksi, mitä hyvää pelaaminen on tuonut omaan elämääsi.

Voit vielä halutessasi kertoa vapaasti peleistä ja pelaamisesta, jos minulta jäi kysymättä jotakin sinun mielestäsi olennaista. Voit antaa myös vapaata palautetta miltä kysymyksiin vastaaminen tuntui.