

# Digitaalisten pelien kulttuuri

Mikko Kamula  
Pro gradu -tutkielma  
Folkloristiikka  
Historian, kulttuurin ja  
taiteiden tutkimuksen laitos  
Turun yliopisto  
Lokakuu 2011

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

KAMULA, MIKKO: Digitaalisten pelien kulttuuri

Pro gradu -tutkielma, 138 s., 24 liites.

Folkloristiikka

Lokakuu 2011

---

Tutkimuksen aiheena ovat digitaaliset pelit, niiden pelaaminen sekä niihin liittyvä pelikulttuuri. Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tässä yhteydessä viihteellisiä digitaalisia pelejä, rahapelit on rajattu tutkimuksen ulkopuolelle. Aihe on folkloristiselle tutkimukselle uusi, joten keskeisin tavoite on ollut kartoittaa digitaalisiin peleihin liittyvää kulttuuria. Vastauksia haettiin lisäksi seuraaviin tutkimuskysymyksiin: Miten pelaajat kokevat pelaamisen harrastuksena ja ajankäytön muotona? Onko pelaamisella heijastuksia heidän muuhun elämäänsä, heidän identiteettiinsä tai ajattelun sisältöihin? Millaisia ovat pelaamisen yhteisöllisesti jaetut merkitykset? Millaisia kognitiivisia tai kulttuurisia malleja ja skeemoja pelaamiseen liittyy?

Käytetty tutkimusote on sekoitus kognitiivista kulttuurintutkimusta, kvantitatiivista kyselytutkimusta sekä erinäisiä pelitutkimuksen menetelmiä. Tutkimuksen yhteydessä toteutettiin lomakekysely, johon haettiin vastaajia internetin peliaiheisilta foorumeilta. Vastauksia kyselyyn saatiin 292. Aineiston tilastotieteellinen analyysi perustuu frekvenssi- ja prosenttilukemien sekä keskiarvojen tarkasteluun, ristiintaulukointiin sekä muuttujien välisten yhteyksien korrelatiiviseen tarkasteluun. Saatuja tuloksia vertailtiin myös aiempiin pelitutkimuksellisiin julkaisuihin.

Tutkimus toimii kattavana yleiskatsauksena digitaalisten pelien maailmaan. Digitaalisten pelien historia ja pelien tieteellisen tutkimisen kehitys ovat tutkimuksessa vahvasti esillä. Kyselyvastausten perusteella digitaaliset pelit näyttävät Suomessa arkipäiväisenä populaarikulttuurin ilmiönä. Käytännössä kuka tahansa voi olla nykyään peliharrastaja, joskin pelaaminen on yleisintä lasten ja nuorten miesten keskuudessa. Pelaaminen koetaan vahvasti sosiaalseksi harrastukseksi ja erityisesti verkkopelaamisen myötä sen kautta on nykyään täysin mahdollista vaikkapa tutustua uusiin ihmisiin. Aktiivisesti pelaavien mielikuvat pelaamisesta olivat enimmäkseen positiivisia: sen koettiin esimerkiksi lieventävän stressiä, auttavan sosiaalisten suhteiden ylläpitämisessä sekä opettavan atk-taitoja ja englannin kieltä. Erityistä suomalaisessa pelikulttuurissa vaikuttaisi olevan tietokonepelien vahva asema konsolipeleihin verrattuna.

Tehty työ on uusi aluevaltaus folkloristiikan alalla ja lisätutkimuksille aiheesta olisi tarvetta. Digitaalisten pelien kulttuuri soveltuu hyvin kohteeksi myös havainnoivalle folkloristiselle tutkimukselle. Esimerkiksi ihmisen kasvu pelaajana on eräs sellainen aihe, jota tämä tutkimus sivuaa, mutta jota ei käytetyillä menetelmillä voitu tarkastella kovin perusteellisesti. Myös vastaavan kvantitatiivisen kyselytutkimuksen voisi toistaa suuremmalle vastaajamäärälle, jolloin saadut tulokset vahvistuisivat.

Asiasanat: digitaaliset pelit, tietokonepelit, videopelit, verkkopelit, pelaaminen, pelikulttuuri, kognitiivinen kulttuurintutkimus, kyselytutkimus, pelitutkimus

# SISÄLTÖ

<b>1. JOHDANTO.....</b>	<b>4</b>
Tutkimuksen taustaa.....	4
Tutkimuksen tavoite ja kysymyksenasettelu.....	9
Tutkijapositio.....	10
Tutkimuksen rakenne.....	11
<b>2. DIGITAALISET PELIT TUTKIMUSKOHTENA.....</b>	<b>12</b>
Pelien tieteellisestä tutkimisesta.....	12
<i>Perinteinen pelitutkimus.....</i>	<i>12</i>
<i>Digitaalisten pelien tutkimus.....</i>	<i>15</i>
<i>Mikä on peli?.....</i>	<i>19</i>
Digitaalisten pelien historia.....	27
<i>Pelien varhaiset vaiheet.....</i>	<i>28</i>
<i>1970-luku.....</i>	<i>29</i>
<i>1980-luku.....</i>	<i>32</i>
<i>1990-luku.....</i>	<i>35</i>
<i>2000-luku.....</i>	<i>40</i>
<b>3. TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT.....</b>	<b>47</b>
Kognitiivinen kulttuurintutkimus.....	47
Kvantitatiivinen kyselytutkimus.....	53
Pelitutkimuksen teoriaa.....	57
<b>4. TUTKIMUSAINEISTO.....</b>	<b>63</b>
Kyselylomake.....	63
<i>Kyselylomakkeen rakenne ja käsitteiden operationalisointi.....</i>	<i>63</i>
<i>Kyselyn toteutus ja vastaajien esittely.....</i>	<i>70</i>
Muualta hankittu aineisto.....	76
<b>5. ANALYYSI JA TULKINTA.....</b>	<b>77</b>
Kyselylomakevastausten analyysi.....	79
<i>Perustiedot pelaamisesta.....</i>	<i>79</i>
<i>Pelaamiseen liitetyt asenteet ja mielipiteet.....</i>	<i>89</i>
Tutkimustulokset.....	110

<i>Miten pelaajat kokevat pelaamisen harrastuksena ja ajankäytön muotona?</i> .....	111
<i>Onko pelaamisella heijastuksia pelaajien muuhun elämään, heidän identiteettiinsä tai ajattelun sisältöihin?</i> .....	115
<i>Millaisia ovat pelaamisen yhteisöllisesti jaetut merkitykset?</i> .....	120
<i>Millaisia kognitiivisia tai kulttuurisia malleja ja skeemoja pelaamiseen liittyy?</i> .....	123
<b>6. PÄÄTELMÄT</b> .....	127
<b>LÄHTEET</b> .....	131
<b>LIITTEET</b> .....	139
<b>Liite 1. Verkossa julkaistu kyselylomake</b> .....	139
<b>Liite 2. Pylväsdiagrammit kyselylomakkeen monivalintakysymysten vastauksista</b> .....	144

## TAULUKOT

TAULUKKO 1. <i>Pelaajabarometri 2009</i> -tutkimuksessa julkaistut digitaalisten pelien pelaajien ja aktiivipelaajien prosenttimäärät koko Suomen väestöstä ikä- ja sukupuoli-ryhmittäin.....	6
TAULUKKO 2. Roger Caillois'n pelin/leikin kategorisointi.....	21
TAULUKKO 3. <i>Understanding Video Games: The Essential Introduction</i> -teoksessa esitelty menetelmä digitaalisten pelien luokitteluksi.....	28
TAULUKKO 4. Pelitutkimuksen metodologinen jakaantuminen Egenfeldt-Nielsenin, Smithin ja Toscan mukaan.....	57
TAULUKKO 5. Kyselyyn vastanneiden ja koko maan väestön jakautuminen asuinalueittain.....	74
TAULUKKO 6. Kyselyyn vastanneiden jakautuminen sukupuolen ja koulutuksen mukaan.....	75
TAULUKKO 7. Pelaamiseen käytetty keskimääräinen aika suhteessa koulutukseen.....	81
TAULUKKO 8. Kyselyyn vastanneiden pelaamisen ajankäyttö jaoteltuna pelilaitetyypeittäin.....	84
TAULUKKO 9. Kyselyyn vastanneiden jakauma yksin- ja moninpelaamisen suhteen... ..	86
TAULUKKO 10. Pelaamisen yleisyys pelipaikasta riippuen.....	87
TAULUKKO 11. Pelaamisen kilpailuhenkisyys suhteessa pelaajan sukupuoleen.	99
TAULUKKO 12. Pelaamiseen käytetyn ajan vaikutus kyselyvastaajien ajatteluun pelaamisesta hyödyllisenä harrastuksena.....	114

## KUVIOT

KUVIO 1. <i>Pong</i> .....	30
KUVIO 2. <i>Space Invaders</i> .....	31
KUVIO 3. <i>Pac-Man</i> .....	32
KUVIO 4. <i>Super Mario Bros</i> .....	34
KUVIO 5. <i>Tetris</i> .....	35
KUVIO 6. <i>Doom</i> .....	37
KUVIO 7. <i>Civilization</i> .....	38
KUVIO 8. <i>Tomb Raider</i> .....	39
KUVIO 9. <i>Pokémon Ruby</i> .....	41
KUVIO 10. <i>Wii Sports</i> .....	43
KUVIO 11. <i>Grand Theft Auto IV</i> .....	46
KUVIO 12. Kyselyyn vastanneiden ikä- ja sukupuolijakauma.....	73
KUVIO 13. Kyselyyn vastanneiden pelaamiseen käyttämä keskimääräinen aika..	80

## 1. JOHDANTO

Jokainen, joka on viettänyt unettoman yön jonkin kiinnostavan pelin parissa, tietää että pelit voivat viedä pelaajan mukanaan parhaimmillaan tavattoman kiinnostavaan ja rikkaaseen maailmaan. Nämä ovat kuitenkin hyvin henkilökohtaisia kokemuksia ja on paljon ihmisiä, joille pelit ovat vain yksi eristäytynyt modernin maailman ilmiö, vailla kulttuurista merkittävyyttä. Frans Mäyrä pohtii teoksessaan *An Introduction to Game Studies: Games in Culture* miten tällaisten yksityisten kokemusten takaa voitaisiin löytää "pelien kulttuuri" ja miten sellainen määriteltäisiin.<sup>1</sup> Tämä käsillä oleva tutkimus hakee vastausta ennen kaikkea juuri tuohon samaan kysymykseen.

### Tutkimuksen taustaa

Tutkimukseni aiheena ovat digitaaliset pelit, niiden pelaaminen sekä pelaamiseen liittyvät kulttuuriset ilmiöt. Termillä digitaaliset pelit tarkoitan erilaisilla pelikonsoleilla pelattavia pelejä, tietokonepelejä sekä mobiileilla päätelaitteilla kuten matkapuhelimilla pelattavia pelejä. Kaikenlaiset rahapelit (kuten online-veikkauspelit, nettipokeri ym.) on rajattu tutkimuksen ulkopuolelle. Tutkimuskohteena ovat siis viihteelliset digitaaliset pelit. Tällaiset pelit muodostavat nykyään miljardibisneksen. Vuonna 2010 myytiin maailmanlaajuisesti yli 80 miljoonaa pelikonsolia ja yli 650 miljoonaa digitaalista peliä.<sup>2</sup> Tiedot ovat peräisin *VGChartz*-verkkosivuston julkaisemista myyntitaulukoista. Näissä ei kuitenkaan ole otettu huomioon mobiililaitteille myytyjä pelejä, joten todelliset lukemat ovat vielä tätäkin suurempia. Pelien myynti on kasvanut Yhdysvalloissa vuosina 2000–2010 noin 5,5 miljardista dollarista 15,9 miljardiin.<sup>3</sup> Useissa muissa maissa kasvu on todennäköisesti ollut prosentuaalisesti tätäkin suurempaa, sillä digitaaliset pelit ovat vasta levittäytymässä esimerkiksi Itä-Eurooppaan, Lähi-Itään, Afrikkaan ja moniin Aasian maihin. Lienee siis täysin mahdollista, että digitaalisten pelien maailmanlaajuinen myynti on jopa nelinkertaistunut viimeisen kymmenen vuoden aikana.

---

<sup>1</sup> Mäyrä 2008, 24–25.

<sup>2</sup> Worldwide Yearly Chart. Verkkosivu *VGChartz*, <<http://www.vgchartz.com/yearly.php?date=2011&reg=World&date=2010>> 11.10.2011.

<sup>3</sup> ESA 2011, 10.

Yli 650 miljoonaa myytyä peliä vuoden 2010 aikana kuulostaa vakuuttavalta, mutta mitä tällainen lukema loppujen lopuksi tarkoittaa? Nostin myyntiluvut esiin, koska niitä on ollut tapana toistella digitaalisten pelien tutkimukseen liittyvissä akateemisissa teksteissä lähes rituaalinomaisesti. Saman ilmiön ovat panneet merkille myös Jo Bryce ja Jason Rutter.<sup>4</sup> Lisäksi erityisen tyypillistä vaikuttaisi olevan myös digitaalisten pelien markkinoiden vertailu elokuvateollisuuden markkinoiden arvoon. Yhdysvalloissa jopa uutisoitiin vuonna 2009 pelaamisen olevan jo suosituimpi vapaa-ajan viettämisen muoto kuin elokuvissa käyminen.<sup>5</sup> On totta, että pelien myynti kasvaa jatkuvasti, mutta tällaisiin vertailuihin on kuitenkin edelleen syytä suhtautua varauksella. Esimerkiksi jo vuonna 2002 ilmoitettiin peliteollisuudessa liikkuva rahamäärä elokuvateollisuuden vastaavaa summaa suuremmaksi, mutta samassa yhteydessä "unohdettiin" mainita, että peliteollisuuden markkinoiden arvoon oli laskettu sekä pelien, pelikonsolien että oheistuotteiden myynti, kun taas elokuvateollisuuden lukema muodostui pelkistä elokuvateattereiden lipputulosta eikä esimerkiksi videokasettien myynnistä.<sup>6</sup> Vielä vuonna 2005 elokuvateollisuuden maailmanlaajuinen markkina-arvo oli 17 miljardia dollaria suurempi kuin peliteollisuuden.<sup>7</sup> Tämän kaltaiset vertailut ovat mielenkiintoisia, mutta pelien tieteellisen tutkimisen kannalta loppujen lopuksi melko hyödyttömiä. Joka tapauksessa voidaan todeta, että ilmiöllä, jonka kokoluokkaa voidaan verrata elokuvateollisuuteen, on oltava myös merkittäviä kulttuurisia vaikutuksia ja ilmentymiä.

Digitaaliset pelit ovat suosittu harrastus myös Suomessa. Tämä käy ilmi Juho Karvisen ja Frans Mäyrän tekemästä tutkimuksesta *Pelaajabarometri 2009*. Tutkimuksen mukaan n. 48 % suomalaisista pelaa digitaalisia pelejä vähintään kerran kuukaudessa. Ainakin silloin tällöin digitaalisia pelejä kertoi pelaavansa n. 69 % suomalaisista.<sup>8</sup> Taulukossa 1 on eritelty Karvisen ja Mäyrän tutkimuksessa havaitut tarkemmat prosentuaaliset jakaumat ikä- ja sukupuoliryhmittäin. "Pelaajalla" he tarkoittavat henkilöä, joka on ilmoittanut edes joskus pelaavansa digitaalisia pelejä ja "aktiivisella pelaajalla" henkilöä, joka harrastaa digitaalisten pelien pelaamista vähintään kerran kuukaudessa.<sup>9</sup>

<sup>4</sup> Bryce & Rutter 2006, 5–7.

<sup>5</sup> The NPD Group 20.5.2009.

<sup>6</sup> Kerr 2006, 38.

<sup>7</sup> Elkington 2009, 228.

<sup>8</sup> Karvinen & Mäyrä 2009, 20.

<sup>9</sup> Karvinen & Mäyrä 2009, 14.

TAULUKKO 1. *Pelaajabarometri 2009* -tutkimuksessa julkaistut digitaalisten pelien pelaajien ja aktiivipelaajien prosenttimäärät koko Suomen väestöstä ikä- ja sukupuoliryhmittäin<sup>10</sup>

Kaikista		Naisista		Miehistä		
Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	Pelaajia	Aktiivisia	
69,4	48,1	70,6	44,9	68,3	51,2	
97,7	93	96,4	89,3	98,9	96,6	10–19
94,4	66,5	95,4	57,5	93,4	75,8	20–29
82,7	54,3	88,1	47,6	77,5	60,2	30–39
73,4	39,5	75,8	38,4	71,3	40,6	40–49
53,4	29,3	57,7	30,5	49	28,2	50–59
36,7	23,7	36,4	25	37,8	22	60–69
17,4	14,5	16,7	13,9	18,8	15,6	70–75

Taulukon perusteella vaikuttaisi siltä, että naisista ja miehistä suunnilleen yhtä suuri prosentuaalinen osuus pelaa digitaalisia pelejä. Aktiivisia pelaajia on kuitenkin miesten keskuudessa jonkin verran enemmän kuin naisten keskuudessa. Myös ESA:n (Entertainment Software Association) teettämä tutkimus Yhdysvalloissa tuotti vastaavan kaltaisia tuloksia: sen mukaan vuonna 2011 amerikkalaisista pelaajista 42 % on naisia ja 58 % miehiä.<sup>11</sup> Vuonna 2010 vastaava lukema oli 40 % naisia ja 60 % miehiä.<sup>12</sup> Huolimatta näistä lukemista, sukupuolten välillä on havaittavissa ainakin selkeä asennoitumisero. Suomalaisessa tutkimuksessa todettiin vuonna 2007, että peräti 75 % sellaisista henkilöistä, jotka olivat valmiita kutsumaan itseään peliharrastajiksi (game hobbyist), olivat miehiä.<sup>13</sup> Lisäksi miesten suosiossa olevien pelien on todettu olevan enemmän esillä mediassa.<sup>14</sup> Näistä eroista huolimatta vaikuttaisi siltä, että ajankäytöllisesti pelaaminen on vain hieman yleisempää miesten kuin naisten keskuudessa, joskin aktiivisena harrastuksena miehille selvästi tyypillisempää. Erot ovat kuitenkin kaventumassa kaikissa ikäryhmissä.

Siinä missä sukupuolten väliltä ei löytynyt kovin suuria eroja pelaamisen määrässä, on sukupolvien välillä havaittavissa jo selvempiä eroja. Nuoret vaikuttaisivat pelaavan selvästi vanhempia enemmän. Perinteinen ajattelutapa pelaamisesta pääasiassa lasten ja

<sup>10</sup> Karvinen & Mäyrä 2009, 37.

<sup>11</sup> ESA 2011, 3.

<sup>12</sup> ESA 2010, 3.

<sup>13</sup> Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2007, 123.

<sup>14</sup> Sihvonen 2009, 19.

nuorten harrastuksena on silti mielestäni jo vanhentunut. Pelaamista alettiin mainostaa trendikkäänä ja aikuisillekin sopivana harrastuksena erityisesti Sonyn julkaiseman *PlayStation*-pelikonsolin myötä 1990-luvun puolivälissä. Vuonna 1997 *PlayStationin* omistajien keski-ikäksi mitattiin 22 vuotta.<sup>15</sup> Iso-Britanniassa puolestaan arvioitiin vuonna 2005 pelaajien keski-ikäksi 28 vuotta ja Yhdysvalloissa vuonna 2011 jo 37 vuotta.<sup>16</sup> Karvisen ja Mäyrän *Pelaajabarometri 2009* -tutkimuksessa pelaajien keski-ikä oli 35 vuotta.<sup>17</sup> Pelaajien keski-ikä on siis noussut reilussa kymmenessä vuodessa suunnilleen saman verran. Tämän perusteella vaikuttaisi siltä, että peliharrastus aloitetaan tyypillisesti nuorena, mutta siitä ei luovuta vanhemmallakaan iällä. Oletan, että pelaajien keski-ikä nousee lähitulevaisuudessa edelleen lähestyen koko väestön keski-ikää, joka on Suomessa tällä hetkellä miesten osalta 40,0 ja naisten osalta 42,8 vuotta.<sup>18</sup>

Tässä tutkimuksessa olen kiinnostunut erityisesti nuorista aikuisista pelaajina. Digitaalisten pelien pelaajien joukossa on varmasti ollut kaikenikäisiä koko niiden lyhyen historian ajan, mutta oletan, että pelaajien keski-ikä on kytköksissä digitaalisten pelien siirtymiseen alakulttuurista osaksi populaarikulttuuria. Pelaamista harrastavat nuoret aikuiset eivät vain edusta tällä hetkellä kokonsa puolesta merkittävintä pelaajaryhmää, vaan tarjoavat myös ensimmäisen kerran historiassa hyvän tilaisuuden tutkia ihmisryhmää, joka on varttunut koko elämänsä ajan digitaalisten pelien parissa. Digitaalisia pelejä on ollut olemassa noin 50 vuotta.<sup>19</sup> Niiden myynti kasvoi kuitenkin ratkaisevasti vasta 1970–80-lukujen vaihteessa, esimerkiksi kolikko-pelilaitteiden osalta 40 miljoonasta dollarista 500 miljoonaan vuosina 1979–1981.<sup>20</sup> 1970-luvun loppupuolelta ja 1980-luvun alusta käytetään yleisesti nimitystä

<sup>15</sup> Haddon 2002, 69.

<sup>16</sup> BBC 2005, 5; ESA 2011, 2.

<sup>17</sup> Karvinen & Mäyrä 2009, 20.

<sup>18</sup> Väestö iän mukaan. Verkkosivu *Tilastokeskus*, <[http://www.stat.fi/tup/suoluk/suoluk\\_vaesto.html](http://www.stat.fi/tup/suoluk/suoluk_vaesto.html)> 11.10.2011.

<sup>19</sup> Kysymys ensimmäisestä tietokonepelistä on hieman kiistanalainen, sillä varhaisimmat pelit kehitettiin tutkimuskeskuksissa suljettujen ovien takana. Cambridgen yliopistossa esimerkiksi kehitettiin tietokoneella pelattava jätkänsakki jo vuonna 1952. William Higinbotham kehitti vuonna 1958 yksinkertaisen tennis-simulaattorin, jota tosin saattoi pelata vain laboratorion analogisella oskilloskoopilla. Ensimmäiseksi digitaaliseksi peliksi mainitaan usein MIT:n (Massachusetts Institute of Technology) tietokonealan opiskelijoiden vuonna 1962 kehittämä *Spacewar!*. Varmaa on ainakin se, että *Spacewar!*:sta tuli myöhemmin ensimmäinen peli, jota oli mahdollista pelata myös yksittäisen tutkimuskeskuksen ulkopuolella. (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 50–51; Huhtamo 2002, 19; Kirriemuir 2006, 22.)

<sup>20</sup> Haddon 2002, 51–52.

digitaalisten pelien kulta-aika (The Golden Age of the video game).<sup>21</sup> Tuolloin lapsuuttaan eläneet ja peliharrastustaan mahdollisesti aloitelleet henkilöt muodostavat tällä hetkellä nuorten aikuisten pelaajien ryhmän, jonka olen jo nostanut esille. He ovat arvioni mukaan hedelmällisin kohderyhmä, kun halutaan tutkia sitä, miten pelikulttuuri on kietoutunut osaksi populaarikulttuuria ja miten tämä ilmiö on kehittynyt vuosien varrella.

Populaarikulttuurin ja folkloren suhde on mielenkiintoinen. Molemmissa on paljon samaa, ne voidaan nähdä kansanomaisena vastakohtana vallitsevalle korkeakulttuurille. Voidaan jopa sanoa, että populaarikulttuuri on nykypäivänä merkittävä osa sitä koneistoa, joka synnyttää folklorea. Tämän näkemyksen mukaan populaarikulttuuria voisi pitää perinteisen kansanomaisen kulttuurin seuraajana. Kaarina Koski toteaa folkloren ja populaarikulttuurin kuuluvan samalle jatkumolle, jossa niiden välillä ei ole selkeää rajaa.<sup>22</sup> Toisaalta taas populaarikulttuurin voidaan tulkita liittyvän viihdeteollisuuden suosittuihin ilmiöihin, jolloin se olisi eräänlaista suurten kuluttajaväestöjen kulttuuria, massakulttuuria. Tällöin etäisyys folkloreen termin perinteisessä merkityksessä kasvaa. Myös John Storey on pannut merkille nämä populaarikulttuurin kaksi erilaista määritelmää.<sup>23</sup>

Massakulttuurillakin on kuitenkin yhteyksiä folkloreen. Massakulttuuriin kiinteästi liittyvä kuluttaminen muodostaa loppujen lopuksi merkittävän osan siitä mitä me kutsumme kulttuuriksi. Kuluttaminen on eräänlaista kommunikointia ja identiteetin rakentamista. Kun tutustumme toiseen ihmiseen, tiedustelemme yleensä kohtalaisen varhaisessa vaiheessa hänen kulutustottumuksiaan: millaisia kirjoja luet, millaista musiikkia kuuntelet, mitä pelejä pelaat? Nämä ovat kysymyksiä, jotka yhdistävät kuluttamisen kysymykseen kulttuurisesta identiteetistä.<sup>24</sup> Massakulttuuri siis jakaa ihmisiä kulttuurisiin ryhmiin ja muodostaa kulttuurisia identiteettejä. Sillä on näin ollen samankaltaisia ominaisuuksia folkloren kanssa.

---

<sup>21</sup> Esim. Haddon 2002, 54; Wolf 2003, 53; Kirriemuir 2006, 24.

<sup>22</sup> Koski 2011, 22.

<sup>23</sup> Storey 2003, 1.

<sup>24</sup> Storey 2003, 78.

Määriteltiin populaarikulttuuri sitten kansanomaiseksi vastakohtaksi korkeakulttuurille tai jonkinlaiseksi massakulttuuriksi, sitä voidaan joka tapauksessa tutkia folkloristisin menetelmin. Tämä onkin ollut selkeä trendi viime vuosikymmeninä. Enää ei kysytä, onko jollakin ryhmällä folklorea, vaan millaista sen folklorea on.<sup>25</sup> Digitaalisten pelien kulttuurin ja pelaamisen tutkiminen ei muodosta poikkeusta, vaan folkloristinen ja etnologinen ote on varsin luonteva valinta. Onhan kulttuurintutkijoilla ollut merkittävä rooli jo perinteistenkin pelien tutkimuksessa.<sup>26</sup>

### **Tutkimuksen tavoite ja kysymyksenasettelu**

Folkloristista digitaalisten pelien tutkimusta ei ole aiemmin tehty, joten tutkimukseni tavoite on kartoittaa tätä ainakin kulttuurintutkimuksen piirissä toistaiseksi vähän tunnettua ilmiötä. Pyrin tarkastelemaan etupäässä suomalaisen pelikulttuurin kenttää. Otan kuitenkin mukaan globaalimmankin näkökulman jo siitä syystä, että suomalaista lähdeaineistoa on tarjolla verraten niukasti. Lisäksi arvioni mukaan suomalainen pelikulttuuri noudattelee pitkälti kansainvälisiä trendejä. Tutkimukseni kohteena ovat erityisesti sellaiset henkilöt, jotka harrastavat suhteellisen aktiivisesti pelaamista. Olen kiinnostunut heidän pelaamisestaan, pelikokemuksista ja pelaamiseen liittyvästä kulttuurista. Tutkimusotteeni on kuvaileva. Teoreettiselta linjaukseltaan tutkimukseni edustaa kognitiivisen kulttuurintutkimuksen jatkumoa ja kvantitatiivista metodologiaa, joihin yhdistelen myös pelitutkimuksen omia teorioita. Tärkein tiedonhankintamenetelmäni on strukturoitu kyselylomake.

Sen lisäksi, että pyrin kartoittamaan digitaalisten pelien kulttuuria folkloristisesta näkökulmasta, tavoitteeni on saada vastauksia seuraaviin tutkimuskysymyksiin: Miten pelaajat kokevat pelaamisen harrastuksena ja ajankäytön muotona? Onko pelaamisella

---

<sup>25</sup> Honko 1990, 94.

<sup>26</sup> Ensimmäinen folkloristiikan pelejä käsittelevä klassikkoteos oli William W. Newellin vuonna 1883 julkaistu *The Games and Songs of American Children*. Eniten pelejä 1900-luvulla tutkinut folkloristi puolestaan lienee Paul G. Brewster (1898-?). Hän on kirjoittanut yli 50 artikkelia peleistä ja niitä on ilmestynyt ympäri maailman. (Avedon & Sutton-Smith 1971, 159–161.) Viime vuosikymmenien tuotteliain pelitutkija maailmassa on ollut Brian Sutton-Smith (1924-), jonka poikkitieteellinen tutkimusote sisältää myös folkloristisesti mielenkiintoisia näkökulmia (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca 2008, 29–30). Suomalaisista tutkijoista on syytä nostaa esiin erityisesti Elsa Enäjärvi-Haavio (1901–1951), jonka tutkimuksiin suuri osa nykyisestä kansanleikkejämme koskevasta tietämyksestä pohjautuu (Laaksonen 1981, 11).

heijastuksia heidän muuhun elämäänsä, heidän identiteettiinsä tai ajattelun sisältöihin? Millaisia ovat pelaamisen yhteisöllisesti jaetut merkitykset? Millaisia kognitiivisia tai kulttuurisia malleja ja skeemoja pelaamiseen liittyy?<sup>27</sup>

Näiden lisäksi tutkimukseni tavoite on myös omalta osaltaan vahvistaa pelitutkimuksen asemaa akateemisena tieteenä ja tarjota pelitutkimukselle uudenlaista metodista näkökulmaa. Digitaalisten pelien tutkimus on akateemisena tieteenä vielä hyvin nuori ja hakee vasta paikkaansa muiden tieteenalojen joukossa. Myös sen käyttämät tutkimusmenetelmät ovat kirjo monien muiden tieteiden metodeja ja varsinainen pelitutkimuksen oma teoria on vasta muodostumassa. Toiveeni on, että tämä tutkimus antaisi jotain uutta pelitutkimukselle ja osoittaisi, että folkloristiikalla on tarjota hyödyllisiä akateemisia työkaluja niin pelikulttuurin kuin muidenkin populaarikulttuurin ilmiöiden tutkimiselle.

### **Tutkijapositio**

Oma kiinnostukseni aihepiiriä kohtaan juontaa juurensa osin lapsuudesta saakka jatkuneesta peliharrastuksesta, osin poikkitieteellisestä koulutustaustastani kulttuurintutkimuksen, median ja viestinnän parissa. Pysin kuitenkin säilyttämään folkloristisen otteen tutkimuksessani ja pahoittelen jo etukäteen harha-askelia tuosta linjasta. Useiden pelitutkijoiden mukaan pelejä nimenomaan tulisikin tutkia monin eri lähestymistavoin ja metodein, sillä pelit ovat keskenäänkin hyvin erilaisia ja monimuotoisia. On siis tavallaan loogista, että pelitutkija on poikkitieteellisesti suuntautunut.<sup>28</sup>

Omasta peliharrastuksestani en katso olevan haittaa tutkimuksen teolle, vaan pikemminkin päinvastoin. Pelitutkimus on vahvasti sidoksissa sukupolviin, jotka ovat kasvaneet digitaalisten pelien aikana, ja vaikuttaisikin siltä, että pelitutkimusta harjoitetaan eniten juuri näiden sukupolvien keskuudessa.<sup>29</sup> Tämä on mielestäni ihan luonnollista. Pelikulttuuria on kenties mahdollista tutkia etäämpääkin teoreettisemmasta näkökulmasta, mutta mikäli tahtoo tutkia itse pelejä, vaikkapa narratiiveina, media-

---

<sup>27</sup> Ks. luvun 3 alaluku "Kognitiivinen kulttuurintutkimus".

<sup>28</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 2; Mäyrä 2008, 3.

<sup>29</sup> Perron & Wolf 2009, 5.

teksteinä tai simulaatioina, vaaditaan jo jonkinasteista harrastuneisuutta ja kykyä analyttiseen pelaamiseen. Myös Markku Eskelinen ja Ragnhild Tronstad ovat tehneet saman huomion todetessaan, että pelien tuottaman mielihyvän tutkimiseen eivät akateemiset pohdinnat yksin riitä. Vaaditaan myös osallistuvaa havainnointia pelien pelaamisesta käytännössä.<sup>30</sup> Luotan siihen, että omat pelikokemukseni tarjoavat mahdollisuuden kokonaisvaltaisemman kuvan muodostamiseen peleihin liittyvästä kulttuurista. Pysin kuitenkin kiinnittämään erityistä huomiota objektiivisen näkökulman säilyttämiseen tutkimuksen edetessä.

Tutkimukseeni liittyy varsin vähän tutkimuseettisesti ongelmallisia seikkoja. Aineistoni kvantitatiivisesta luonteesta johtuen yksittäisen informantin merkitys ei nouse kovin suureksi ja kaikki kyselyyn vastanneet henkilöt tullaan joka tapauksessa anonymisoimaan. Julkaisen kyselylomakkeen internetissä ja liitän sen yhteyteen tutkimuksen perustiedot sekä informaatiota siitä, miten kerättyjä tietoja käytetään. Verkkokyselylomake poikkeaa loppujen lopuksi tietosuojan kannalta melko vähän perinteisestä postin välityksellä tapahtuvasta kyselystä tai kirjoituspyynnöstä. Arja Kuulan mukaan "internetin käyttö aineistonkeruun välineenä on tietosuojan ja tutkimuseetiikan kannalta suhteellisen selkeää silloin, kun ihmiset voivat itse harkitusti päättää, mitä tietojaan he vapaaehtoisesti tutkimuksen käyttöön antavat."<sup>31</sup>

## **Tutkimuksen rakenne**

Olen tässä ensimmäisessä luvussa kertonut tutkimukseni lähtökohdista sekä sen tavoitteista ja käynyt läpi keskeiset tutkimuskysymykset. Olen myös hahmotellut omaa asemaani tutkijana. Toisessa luvussa siirryn käsittelemään digitaalisia pelejä tutkimuskohteena. Esittelen ensin perinteisten pelien tieteellistä tutkimusta ja käyn läpi sen saavutuksia. Tästä siirryn digitaalisten pelien tutkimiseen sekä peli-käsitteen erilaisiin määritelmiin. Toisessa luvussa käyn läpi myös digitaalisten pelien historiaa 1960-luvulta tähän päivään saakka. Tarkoitus ei ole käydä läpi kaikkea mahdollista, vaan muodostaa vain riittävän hyvä kuva tutkittavasta kohteesta sen eri ilmiöiden tunnistamiseksi ja kuvaamiseksi.

---

<sup>30</sup> Eskelinen & Tronstad 2003, 214–215; Sotamaa 2009, 28.

<sup>31</sup> Kuula 2006, 175–177.

Luvussa kolme esittelen tutkimukseni teoreettiset lähtökohdat. Käyn läpi kognitiivisen kulttuurintutkimuksen, kvantitatiivisen tutkimuksen ja pelitutkimuksen teoriaa, ja pyrin paikantamaan oman tutkimukseni näiden tutkimustraditioiden muodostaman kolmion sisällä. Esittelen myös tutkimuksessani käyttämäni lähdekirjallisuutta. Neljännessä luvussa siirryn esittelemään tutkimusaineistoani. Esittelen tutkimusvälineenäni toimivan kyselylomakkeen, selitän miten olen sen muodostanut ja kerron aiemmista vastaavista tutkimuksista, joiden tutkimustuloksia hyödynnän. Tarkastelen samassa yhteydessä myös kyselyn kautta kerättyä aineistoa pureutumatta vielä sen tarkemmin varsinaisiin tutkimustuloksiin. Tässä luvussa pyrin arvioimaan myös tutkimuksen ja aineiston luotettavuutta.

Viidennessä eli analyysiluvussa käyn läpi kyselyn vastaukset, analysoin niitä ja vertailen analyysin pohjalta esiin nousseita tuloksia varhaisempien tutkimusten tuloksiin. Pyrin antamaan myös vastaukset alussa esittämiini tutkimuskysymyksiin. Kuudes luku tiivistää tutkimukseni tärkeimmät löydökset ja kääntää katseen kohti tulevaisuutta. Päätän raporttini pohtimalla tutkimukseni tuloksia sekä sitä, millä tavalla tämä työ voi edistää pelien tutkimista tulevaisuudessa.

## **2. DIGITAALISET PELIT TUTKIMUSKOHTENA**

### **Pelien tieteellisestä tutkimisesta**

#### ***Perinteinen pelitutkimus***

Digitaalisten pelien tutkimus on nuori tieteenala, mutta perinteisten pelien akateemista tutkimusta on ollut olemassa jo melko pitkän aikaa, erityisesti historiatieteiden ja kulttuurintutkimuksen tahoilla.<sup>32</sup> Ensimmäinen folkloristiikan pelejä käsittelevä klassikkoteos oli William W. Newellin *The Games and Songs of American Children* vuodelta 1883. Tuohon aikaan tutkimuksen tavoite oli ensisijaisesti tallentaa perinnettä, jonka katsottiin olevan katoamassa. Toiseksi tarkoitus oli selvittää menneisyyttä.

---

<sup>32</sup> Mäyrä 2008, 6.

Esimerkiksi lasten leikkien ja pelien katsottiin olevan jäännöksiä muinaisista aikuisten kulttuuriin kuuluvista käytänteistä.<sup>33</sup> Eräs ensimmäisiä varsinaisesti pelien tutkimukseen keskittyneitä tiedemiehiä puolestaan oli amerikkalainen antropologi Stewart Cullin. Vuonna 1889 Oriental Club of Philadelphia julkaisi Cullinin ensimmäisen pelejä käsitelleen julkaisun, pamfletin *Chinese Games with Dice*.<sup>34</sup>

Myös Suomessa pelien ja leikkien tutkimisella on pitkät perinteet. SKS ja kouluhallitus järjestivät 1926 kansanomaisten peli- ja leikkitapojen keruukilpailun. Keruu onnistui hyvin, arkistoon saatiin yhteensä 130 000 kuvausta.<sup>35</sup> Ensimmäiset leikkikalututkimukset Suomessa julkaistiin puolestaan Kalevalaseuran vuosikirjassa 1928. On kuitenkin syytä todeta, että leikkikalututkimus ja museoissa esillä olevat leikkikalut perustuvat pitkälti aikuisten määritelmiin leikkikalusta. Tähän perustuu oikeastaan koko leikkikaluteollisuus. On kuitenkin ilmeistä, että lapsille kelpaavat leikkikaluiksi muutkin esineet kuin tehdasteolliset leikkikalut. Teollisena tuotteena leikkikalu onkin melko nuori ilmiö, se liittyy 1800-luvun teollistumiseen.<sup>36</sup> Merkittävin pelejä ja leikkejä tutkinut yksittäinen suomalainen folkloristi lienee Elsa Enäjärvi-Haavio (1901–1951), joka sovelsi maantieteellis-historiallista menetelmää pelien ja leikkien tutkimukseen. Suuri osa esimerkiksi nykyisestä kansanleikkejämme koskevasta tietämyksestä pohjaa edelleen hänen tutkimuksiinsa.<sup>37</sup>

Yksi tuotteliaimpia pelejä tutkineita folkloristeja maailmassa on Paul G. Brewster. Hän kirjoitti 1940–70-luvuilla peleistä yli 50 artikkelia, joita on julkaistu useilla kielillä ympäri maailman. Erityisesti Brewster perehtyi artikkeleissaan lasten peleihin.<sup>38</sup> Brewsterin aikalaisista on lisäksi syytä mainita kaksi henkilöä, joiden merkitys nykyiselle digitaalisten pelien tutkimiselle on ollut erityisen suuri: hollantilainen historioitsija Johan Huizinga ja ranskalainen tutkija Roger Caillois.<sup>39</sup> Molemmat pyrkivät tutkimuksissaan määrittelemään pelin käsitettä ja siksipä perehdyn tarkemmin heidän tutkimuksiinsa vasta hieman myöhemmin alaluvussa "Mikä on peli?".

<sup>33</sup> Avedon & Sutton-Smith 1971, 159–160.

<sup>34</sup> Avedon & Sutton-Smith 1971, 55–60.

<sup>35</sup> Laaksonen 1981, 10.

<sup>36</sup> Lönnqvist 1981, 60–61.

<sup>37</sup> Laaksonen 1981, 11.

<sup>38</sup> Avedon & Sutton-Smith 1971, 161.

<sup>39</sup> Sotamaa 2009, 37.

Kenties merkittävin pelejä viime vuosikymmeninä tutkinut henkilö on kasvatustieteilijä Brian Sutton-Smith, jonka tutkimukset ovat olleet keskeisesti vaikuttamassa myös digitaalisten pelien nousuun yleisesti hyväksytyksi tieteellisen tutkimuksen kohteeksi.<sup>40</sup> Sutton-Smith selvitti vuonna 1962 yhdessä John Robertsin kanssa, että pelit ovat kehitystasoltaan jossain määrin hierarkisia. On olemassa kulttuureita, joissa tavataan vain fyysisiä kykyjä vaativia pelejä ja leikkejä. Kulttuureissa, joissa esiintyy sattumaan perustuvia pelejä ja leikkejä, vaikuttaisi järjestään esiintyvän myös edellä mainittuja. Kulttuureissa, joissa puolestaan esiintyy strategiaan perustuvia pelejä ja leikkejä, esiintyy myös fyysisiä kykyjä vaativia ja sattumaan perustuvia pelejä ja leikkejä. Viimeksi mainitut kulttuurit osoittautuivat kulttuuriselta rakenteeltaan monimuotoisimmiksi.<sup>41</sup> Sutton-Smith on myös puhunut pelien tutkimisen merkityksestä folkloristiikalle. Pelit ovat nimittäin yksi harvoista genreistä, jossa osallistujat ovat täysin tietoisia tapahtumaan liittyvistä ennakolta olemassa olevista säännöistä. Näin tarjoutuu tilaisuus tutkia sitä, millainen suhde varsinaisilla ennalta olemassa olevilla säännöillä ja yksittäiseen tapahtumaan liittyvillä performanssin kirjoittamattomilla säännöillä on toisiinsa rituaalin aikana.<sup>42</sup>

Vuonna 1974 perustettiin Yhdysvalloissa Association for the Anthropological Study of Play, jonka tehtävä on edistää pelien ja leikkien tutkimusta.<sup>43</sup> Suomessa 1981 julkaistu Kalevalaseuran vuosikirja oli omistettu kokonaan pelejä ja leikkejä käsitteleville artikkeleille. Tuoreemmista tutkijoista taas esimerkiksi Merja Leppälahti on keskittynyt roolipelaamisen tutkimiseen. Vuonna 2002 julkaistussa lisensiaatintutkimuksessaan hän käyttää emic-lähestymistapaa, eli määrittää roolipelaamisen sen mukaan, mitä harrastajat itse termillä kuvailevat.<sup>44</sup> Perinteisten pelien tutkimus siis elää ja voi hyvin. Itse peleistä ja leikeistä on tehty toisaalta myös hieman huolestuttavia havaintoja. Kaupunkilaislasten parissa on nimittäin huomattu leikkimiseen käytetyn ajan vähentyneen kouluissa ja tarhoissa. Leikkimisen sijaan lapsilla on aiempaa enemmän taipumusta seisokella ryhmissä ja jengiytyä.<sup>45</sup> Voisiko siis olla niin, että ainakin kaupungeissa perinteisten pelien harrastaminen olisi vähentymässä. Samaa ilmiötä ei ole

<sup>40</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 29–30.

<sup>41</sup> Roberts & Sutton-Smith 1962.

<sup>42</sup> Sutton-Smith 1971, 169.

<sup>43</sup> Laaksonen 1981, 7.

<sup>44</sup> Leppälahti 2002, 5.

<sup>45</sup> Virtanen 1981, 69.

havaittu digitaalisten pelien parissa, joiden tutkimukseen luomme katsauksen seuraavaksi.

### *Digitaalisten pelien tutkimus*

Vaikka perinteisten pelien tutkimuksella on pitkät perinteet, varsinaista digitaalisten pelien akateemista tutkimusta on ollut laajemmin olemassa vasta noin 15 vuoden ajan. Pelit ovat populaari ilmiö ja vaikuttavat sellaisena näennäisen helpolta kohteelta tutkimukselle, mikä saattaa itse asiassa selittää sitä miksi niiden tutkimus aloitettiin kunnolla vasta suhteellisen myöhäisessä vaiheessa.<sup>46</sup> Viitteitä tulevasta oli tosin nähtävissä jo aiemmin, kun Pohjois-Amerikassa muodostui 1960-luvulla North American Simulation and Gaming Association (NASAGA) ja vuonna 1970 perustettiin kansainvälinen kattojärjestö International Simulation and Gaming Association (ISAGA). ISAGA on järjestänyt vuosittain konferensseja, joissa simulaation ja pelien tutkijat ovat voineet kokoontua. Se julkaisee myös alan vanhinta tieteellistä julkaisua *Simulation & Gaming*.<sup>47</sup>

1970- ja 1980-luvuilla kirjoitettiin jo jonkin verran digitaalisia pelejä käsitteleviä tekstejä, mutta niistä suuri osa oli harrastelijoiden kirjoittamia. Tekstit käsitelivät esimerkiksi pelien ohjelmoimista ja niiden pelaamiseen liittyviä kysymyksiä.<sup>48</sup> 1990-luvun loppupuolella käynnistyi viimein pelien akateeminen tutkiminen toden teolla. Jos verrataan vuosia 1995–1999 ja 2000–2004, voidaan todeta että alan akateemisten artikkelien määrä kaksinkertaistui tuona aikana.<sup>49</sup> Edelleenkin ei kuitenkaan ole olemassa varsinaisia pelitutkimusalan kouluja tai oppiaineita. Tutkijat jatkavat yli kymmenen vuotta kestänyttä debattia pelitutkimuksen identiteetistä ja alan perustavien kysymysten määrittelystä.<sup>50</sup> Tämä on jokseenkin ymmärrettävää, kun ottaa huomioon alan poikkitieteellisyyden. Pelitutkijoita on tullut hyvin monesta eri oppiaineesta ja kaikki ovat tuoneet mukanaan omien alojensa metodeja ja ajattelutapoja pelien tutkimuksen käyttöön. Esimerkiksi kirjallisuuden tutkimuksella on ollut merkittävä rooli

---

<sup>46</sup> Mäyrä 2009, 316.

<sup>47</sup> Mäyrä 2008, 7.

<sup>48</sup> Wolf & Perron 2003, 2–10.

<sup>49</sup> Bryce & Rutter 2006, 2–3.

<sup>50</sup> Mäyrä 2008, 10.

erityisesti varhaiselle digitaalisten pelien tutkimukselle. Termit teksti, narratiivi ja päähenkilö ovat peräisin kirjallisuuden tutkimukselta.<sup>51</sup> Toinen paljon pelitutkimukselle metodisia työkaluja tarjonnut oppiaine on mediatutkimus. Pelitutkijoista suurimman ryhmän muodostavatkin humanististen alojen tutkijat, joilla on tausta joko median tai kirjallisuuden tutkijoina. Tämän jälkeen tulevat sosiaalitieteilijät. Lisäksi pelejä tutkivat runsaasti myös pelien suunnittelijat. Tutkijoiden ja suunnittelijoiden välinen kuilu on pelitutkimuksessa varsin pieni verrattuna esimerkiksi perinteisimpiin medioihin. Tästä on etua molemmille osapuolille, mutta se on toisaalta myös vaikeuttanut pelitutkimuksen nousua vakavasti otettavaksi akateemiseksi tieteenalaksi, sillä useilla pelisuunnittelijoilla ei ole akateemista tutkijan koulutusta.<sup>52</sup> Digital Games Research Association (DiGRA) on järjestänyt vuodesta 2003 lähtien maailmankonferensseja pelitutkijoille kahden vuoden välein. Tästä on ollut seurauksena muun muassa akateemisten pelitutkimustekstien lisääntyminen edelleen, samoin kirjamuotoisten laajempien tutkimusten.<sup>53</sup>

Pelitutkimus syntyi hyvin strukturalistisena tieteenalana, jonka ensimmäiset tutkijat pitivät tärkeimpinä tehtävinään määrittellä uuden opinalan keskeiset käsitteet ja tutkimuskohteet. Tämä prosessi on osittain vieläkin kesken, mutta toisaalta viime vuosina on ollut havaittavissa myös tutkijoiden intressin siirtymistä esimerkiksi identiteettiin, sukupuoleen, sosiaaliseen pelaamiseen ja pelien kulttuuriseen kontekstiin liittyviä kysymyksiä kohti.<sup>54</sup> Lisäksi pelaamiseen ja pelaajiin liittyvien määrällisten tietojen kartoittaminen on koettu viime vuosina tärkeäksi tehtäväksi, jotta pelaamista ja siihen liittyvää kulttuuria voitaisiin tutkia kunnolla. Amerikkalainen Entertainment Software Association on jo usean vuoden ajan julkaissut vuosittain raportin digitaalisten pelien pelaajiin liittyvistä faktoista. Raporteissa on käsitelty muun muassa pelaajien ikä- ja sukupuolijakaumaa, pelaamisen sosiaalisuutta, pelaamisen yleisyyttä eri pelilaitteilla, vanhempien roolia lasten pelaamisessa ja pelaamisen hyödyllisyyttä. Koska kyseessä on pelialan yritysten muodostama liitto, on raporttien objektiivisuuteen kuitenkin syytä suhtautua hienoisella varauksella. ESA:n raportti käsittelee pelaamista Yhdysvalloissa. Muissa maissa tehtyjä vastaavia tutkimuksia on julkaistu ainakin Iso-Britanniassa

---

<sup>51</sup> Kücklich 2006, 95.

<sup>52</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 8.

<sup>53</sup> Mäyrä 2008, 10.

<sup>54</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 166.

vuonna 2005 BBC:n toimesta ja Suomessa vuosina 2007 ja 2009 Tampereen yliopistolla.<sup>55</sup>

Varsin merkittävä pelitutkimuksen keskittymä on Tanskassa Kööpenhaminan teknillisessä yliopistossa, jossa toimii pelitutkimuskeskus Center for Computer Games Research. Tutkimusyksikkö perustettiin vuonna 2003, mutta yliopistossa on tehty pelitutkimusta jo ennen sitä. Merkittäviä tanskalaisia pelitutkijoita ovat esimerkiksi Espen Aarseth ja Jesper Juul, jotka olivat 1990-luvun lopulla molemmat keskeisiä vaikuttajia ludologisen<sup>56</sup> tutkimussuuntauksen muodostumisessa kansainväliseen pelitutkimukseen. Myös tanskalainen pelien tutkija Simon Egenfeldt-Nielsen on ollut näkyvästi esillä Games Research Groupin toiminnassa. Lisäksi on syytä mainita uruguaylaissyntyinen Gonzalo Frasca, joka valmistui tohtoriksi vuonna 2007 Kööpenhaminan teknillisestä yliopistosta. Hän on tehnyt merkittävää työtä pelin teoreettisen käsitteen määrittelemisen parissa.

Yhdysvaltalainen viestinnän, journalismin ja elokuvataiteen professori Henry Jenkins on niin ikään keskeinen hahmo pelitutkimuksessa. Hän on tutkinut muun muassa sukupuolta digitaalisissa peleissä, osallistuvaa kulttuuria ja peleihin liittyvää populaarikulttuuria. Jenkins on yksi merkittävimmistä narratologista tutkimusotetta pelien tutkimukseen käyttäneistä henkilöistä. Frans Mäyrä puolestaan on kenties eniten suomalaista pelitutkimusta maailmalle vienyt henkilö. Mäyrä oli kansainvälisen Digital Games Research Association DiGRA:n ensimmäinen puheenjohtaja, ja nykyään hän toimii hypermedian professorina Tampereen yliopiston Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitoksella. Lisäksi on syytä mainita, että myös monet pelisuunnittelijat ovat tehneet teoreettisia tutkimuksia digitaalisista peleistä. Esimerkiksi brittiläisellä pelitutkijalla Richard Bartlella on tausta pelisuunnittelijana. Hän on ollut merkittävä vaikuttaja virtuaalimaailmojen ja MMORPG-pelien kehittämisessä. Bartlen pelaajatyyppejä käsittelevää teosta *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs* vuodelta 1996 pidetään alan klassikkona.<sup>57</sup>

---

<sup>55</sup> BBC 2005; Kallio & al. 2007; Karvinen & Mäyrä 2009.

<sup>56</sup> Ks. luvun 3 alaluku "Pelitutkimuksen teoriaa".

<sup>57</sup> Mäyrä 2008, 126.

Suomessa pelitutkimuksen suurin keskittymä on Tampereen yliopistolla. Yliopiston Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitoksella toimii Game Research Lab -pelitutkimusyksikkö, joka on vahvasti mukana myös pelitutkimusalan kansainvälisessä toiminnassa. Yksikön erityisiä vahvuusalueita ovat pelaajien pelikokemuksen, rahapeli-kulttuurin ja kokeilevan pelisuunnittelun tutkimus. Game Research Lab on julkaissut paljon tutkimuskirjallisuutta, josta osaa hyödynnän lähdeaineistona tässäkin tutkimuksessa.<sup>58</sup> Toinen pelitutkimuksen keskittymä Suomessa löytyy Oulun yliopiston tietojenkäsittelytieteiden laitokselta. Siellä toiminut pelitutkimusyksikkö *LudoCraft* irtaantui vuonna 2006 yliopistosta ja ryhtyi itsenäiseksi pelituotantoyritykseksi, mutta laitoksen digitaalisen median oppiaine tarjoaa edelleen mahdollisuuden tutkia digitaalisia pelejä. Yleisesti ottaen Oulussa on kuitenkin keskitytty enemmän pelituotannollisiin ja vähemmän humanistisiin kysymyksiin. Myös Jyväskylän yliopiston tietojenkäsittelytieteiden laitoksella ja Aalto-yliopiston Porin yliopisto-keskuksessa toimivassa visuaalisen taiteen maisteriohjelmassa on mahdollista suuntautua digitaalisen median opintoihin ja molemmissa on syntynyt jonkin verran pelitutkimusalan julkaisuja.

Juuri nyt vaikuttaisi siltä, että pelitutkimus on siirtymässä eteenpäin ensimmäisestä vaiheestaan, joka käsitti uuden alan ja sen tutkimuskohteen määrittelyn. En väitä, että vastaukset noihin kysymyksiin olisivat vielä täysin selvillä, mutta pelitutkimus on lisäksi alkanut myös kartoittaa tutkimusmetodejaan ja terminologiaansa sekä järjestellä tutkimustuloksiaan pohjaksi jatkotutkimukselle. Tällaisen täsmällisemmän määrittelyn voidaan katsoa kuuluvan jo uuden tieteenalan kehityksen toiseen vaiheeseen.<sup>59</sup> Kansainvälisesti tarkasteltuna pelien englanninkielinen tutkimus on toistaiseksi painottunut länsimaihin, mutta Japani, Kiina ja Etelä-Korea ovat viime vuosina lähentyneet Euroopan ja Amerikan pelitutkijoita. Näissä maissa onkin poikkeuksellisen rikas pelikulttuuri ja yhteistyön odotetaan hyödyttävän suuresti molempia osapuolia.<sup>60</sup>

Poikkitieteellisyys on koettu pelitutkimuksessa voimavaraksi, mutta se tuo mukanaan myös haasteita. Eri alojen metodien ja näkemysten yhdistäminen on tulevaisuudessa

---

<sup>58</sup> Research Projects. Verkkosivu *Game Research Lab*, <[http://gamelab.uta.fi/wordpress/?page\\_id=5](http://gamelab.uta.fi/wordpress/?page_id=5)> 11.10.2011.

<sup>59</sup> Perron & Wolf 2009, 4.

<sup>60</sup> Mäyrä 2008, 10.

suuri haaste. Pelitutkimuksen olisi jossain vaiheessa luotava vahvempi oma identiteetti ja kenties kehityttävä erilliseksi akateemiseksi oppiaineeksi voidakseen todella hyötyä muista tieteenaloista ja ollakseen itse niille hyödyllinen. Tällainen oppiaineen oma identiteetti muodostuu konsepteista, teorioista ja kriittisistä keskusteluista, joiden tulee olla kaikkien pelitutkimusta tekevien tietoisuudessa. Tarvitaan myös toimiva ja aktiivinen tutkijoiden yhteisö. Nämä molemmat vaatimukset ovat paraikaa kehitymässä, mutta niiden täyttymiseen on vielä matkaa.<sup>61</sup> Jo Bryce ja Jason Rutter ovat sitä mieltä, että pelitutkimuksen olisi syytä vielä rauhassa etsiä omaa paikkaansa akateemisten oppiaineiden kentällä. Liian nopea rajojen vetäminen ja uuden oppialan määrittäminen saattaa myös vähentää hyviä tutkimusnäkökulmia ja tehdä poikkitieteellisen yhteistyön oppialojen välillä vaikeammaksi.<sup>62</sup>

### ***Mikä on peli?***

Jotta olisi mahdollista tehdä pätevää tieteellistä tutkimusta, on tutkimuskohde ensin määriteltävä. Pelien tutkimuksessa tämä on osoittautunut poikkeuksellisen hankalaksi tehtäväksi ja eriäviä mielipiteitä pelin määritelmästä on tehty runsaasti. Pelkästään digitaalisten pelien kirjo on valtavan suuri ja kahdella toisistaan hyvin poikkeavalla pelillä ei välttämättä ole näennäisesti juuri mitään yhteistä, paitsi niiden digitaalinen perusta.<sup>63</sup> Vielä haastavammaksi tilanne muuttuu, kun mukaan lasketaan myös perinteiset pelit. On löydettävä määritelmä, joka yhdistää niin perinteisen tammipelin, jalkapallon, tietokonepasianssin kuin uuden digitaalisen *Grand Theft Auto IV*-toimintapelin.

Eräs ensimmäisiä pelin käsitettä määritelleitä tutkijoita oli hollantilainen Johan Huizinga, joka tunnetaan parhaiten keskiaikaa käsittelevistä tutkimuksistaan. Hänen teoksensa *Homo Ludens* vuodelta 1938 (käännetty englanniksi 1949) pyrkii kuitenkin määrittelemään pelin ja leikin asemaa kulttuurissa. Huizingan paljon siteerattu pelaamisen määritelmä on seuraavanlainen:

---

<sup>61</sup> Mäyrä 2009, 327–328.

<sup>62</sup> Bryce & Rutter 2006, 11–12.

<sup>63</sup> Huhtamo & Kangas 2002, 9.

*Play is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is "different" from "ordinary life".<sup>64</sup>*

Huizingan määritelmä vaikuttaa ensi silmäyksellä hyvältä, mutta monet myöhemmät tutkijat ovat löytäneet siitä parantamisen varaa, kuten tulemme pian huomaamaan. Huizingan merkittävä saavutus oli kuitenkin, että hän pyrki kirjassaan perustelemaan miksi pelaaminen (tai leikki) ei ole syntynyt muiden kulttuurimuotojen pohjalta, vaan on ollut kaiken aikaa mukana vaikuttamassa kaikkiin muihin kulttuurimuotoihin. Tällä hänen on katsottu tehteen tyhjäksi suositun vanhemman ajatuksen, että leikki ja pelit olisivat pääasiallisesti eräänlainen triviaali ilmentymä työlle, rituaaleille, uskonnolle tai vanhemmille historiallisille tapahtumille.<sup>65</sup>

Huizingan tekstiä lukiessa tulee muistaa, että hollannin kielessä ei ole olemassa erillisiä sanoja pelille ja leikille kuten suomessa. Samoin englannin kielessä sana play kuvaa molempia. Mielestäni Huizingan määritelmä onkin ymmärrettävä niin, että hän pyrkii kuvaamaan sekä peliä että leikkiä yhdellä määritelmällä. Aimo Turunen on todennut, että sanat peli ja leikki ovat suomen kielessä jossain määrin rinnakkaisilmauksia. Siinä missä peli on useimmiten sääntöjä noudattavaa ja kilpailuhenkistä, on leikin päämäärä usein puhtaasti mielihyvän saavuttaminen. Molemmat edustavat kuitenkin saman ilmiön kahta eri puolta.<sup>66</sup> Turunen huomauttaa lisäksi, että karjalan kielen kisa-sanalla on niin monimuotoinen merkitys, että sen voidaan puolestaan ajatella vastaavan englannin kielen sanaa play.<sup>67</sup>

Toinen merkittävä Huizingan teoreettinen perintö myöhemmille pelitutkijoille oli "magic circle" -käsite, jollaiseen pelaajat hänen mukaansa asettuvat pelin ajaksi. He siis ikään kuin sulkevat itsensä pois ulkopuolisesta maailmasta pelin maailmaan, jossa pätevät pelin säännöt. Myöhemmät tutkijat ovat kritisoineet pelin tapahtumien näin täydellistä sulkemista "tavallisen maailman" ulkopuolelle. On totta, että pelaamiseen on

---

<sup>64</sup> Huizinga 1949, 28.

<sup>65</sup> Avedon & Sutton-Smith 1971, 227–229.

<sup>66</sup> Turunen 1981, 197.

<sup>67</sup> Turunen 1981, 200–202.

mahdollista uppoutua hyvin syvällisesti, mutta peli tapahtuu kuitenkin aina todellisessa ajassa, todellisessa paikassa ja se saattaa vaikuttaa pelin ulkopuolisiin tapahtumiin. Lisäksi peli vaikuttaa monesti pelaajien mielialaan ja käytökseen pelin ulkopuolellakin.<sup>68</sup>

Huizingan aikalainen Roger Caillois ratkaisi pelin, pelaamisen ja leikkimisen yhdistämisen käyttämällä termejä *paidia* ja *ludus*. Hänen merkittävin tuotoksensa nykyajan pelitutkijoille oli peli- ja leikkityyppien teoreettinen kategorisointi 1958 teoksessaan *Les jeux et les hommes* (eng. *Man, Play and Games* 1961). Caillois jakaa pelityypit vielä *paidia*–*ludus*-jaon lisäksi neljään kategoriaan, jotka ovat *agon* (kilpailu), *alea* (sattuma), *mimicry* (kuvittelu) ja *ilinx* (sekasorto tai huimaus). Suluissa olevat suomennokset on lainattu Merja Leppälähden teoksesta *Peli on elämää. Etnografiaa roolipelaamisesta*.<sup>69</sup> Alla oleva taulukko puolestaan kuvaa Caillois'n kehittelemää pelien jaottelua.

TAULUKKO 2. Roger Caillois'n pelin/leikin kategorisointi<sup>70</sup>

	AGON (Kilpailu)	ALEA (Sattuma)	MIMICRY (Kuvittelu)	ILINX (Sekasorto tai huimaus)
PAIDIA (Pelata, leikkiä) Sekasorto Kiihtymys Nauru	Kilpa-ajo, paini ym. Yleisurheilu	Entten tentten -riimit, Kruuna tai klaava	Lasten roolileikit, Kuvitteluun perustuvat pelit, Hippi, Naamiot, Valepuvut	Lasten pyörimisleikit, Hevosella ratsastus, Heiluminen, Tanssiminen
Leijan lennätys Pasianssi Ristisanatehtävät (Peli, säännöt)	Nyrkkeily, Biljardi, Miekkailu, Tammipeli, Jalkapallo, Shakki	Vedonlyönti, Ruletti		Kiertävät sirkukset, Laskettelu, Vuorikiipeily, Nuorallakävely
LUDUS	Kilpailut, Urheilu yleensä	Erilaiset arvontapelit	Teatteri, Erilaiset speaktaakkelit	

*Paidia*–*ludus*-akseli tulee nähdä pikemminkin jatkuvana janana kuin dikotomisena kahtiajakona. Periaatteessa samakin peli voi olla eri pelikerroilla lähempänä *paidia*- tai *ludus*-päätyä, riippuen siitä miten pelataan. Kyse on siis varsin pitkälle pelaamisen asenteista. Jako neljään pelityyppiin on myöhemmin todettu käytännössä toimimattomaksi, sillä monissa peleissä on ominaisuuksia useammasta kategoriasta.<sup>71</sup> Itse olen kuitenkin sitä mieltä, että vaikka taulukon avulla ei kenties pystykään tekemään kovin

<sup>68</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 24–25.

<sup>69</sup> Leppälähti 2002, 16.

<sup>70</sup> Vapaa käännös Egenfeldt-Nielsenin, Smithin ja Toscan (2008, 25–27) laatimasta taulukosta.

<sup>71</sup> Juul 2005, 11.

täsmällistä pelien ja leikkien jaottelua, on se silti hyvä teoreettinen apuväline pelin käsitteen monimerkityksisyyden ymmärtämiseksi.

Merkittävät perinteisten pelien tutkijat Elliott Avedon ja Brian Sutton-Smith määrittelevät kirjassaan *The Study of Games* (1971) pelaamisen ja pelin varsin laajasti. Pelaaminen on heidän mukaansa vapaaehtoista osallistumista systemiin, jonka sisällä pyritään saavuttamaan jonkin asteinen hallinta (exercise of voluntary control systems). Jotta tällainen hallinnan tavoittelu muodostaisi pelin, on systeemissä oltava lisäksi säännöt ja toimintamenettely, jotka saavat aikaan vastakkainasettelua ja jossain määrin epätasapainossa olevan lopputuloksen.<sup>72</sup>

Kirjoittajat lisäävät kuitenkin, että olisi myös täysin mahdollista tyytyä sanomaan, että peli on sitä mitä me päätämme sen olevan. Tällä he tahtovat painottaa pelin ja pelaamisen kontekstisidonnaisuutta.<sup>73</sup> Hyvin monenlainen toiminta voi olla tilanteesta riippuen peliä tai leikkiä. Brian Sutton-Smith esitteleeikin myöhemmin kirjassaan *The Ambiguity of Play* (1997) pelaamisen ja leikin erilaisia muotoja, jotka hän on luokitellut seuraavasti:

- *mind or subjective play (as in daydreams and Dungeons and Dragons)*
- *solitary play (as in reading and playing crosswords)*
- *playful behaviors (as in playing tricks or playing with words)*
- *informal social play (as in joking and dancing)*
- *vicarious audience play (as in concerts and museums)*
- *performance play (as in playing music and playing a role)*
- *celebrations and festivals (as in carnival and Christmas)*
- *contests, games and sports (as in gambling or playing board games)*
- *risky or deep play (as in extreme sports)*<sup>74</sup>

Sutton-Smith on lisäksi todennut, että pelaamista ei tulisi määritellä vain länsimaisesta näkökulmasta. Perinteiset länsimaiset määritelmät toteavat pelin olevan ei-tuottavaa,

---

<sup>72</sup> Avedon & Sutton-Smith 1971, 6–8.

<sup>73</sup> Avedon & Sutton-Smith 1971, 2.

<sup>74</sup> Sutton-Smith 1997, 4–5.

vapaaehtoista ja hauskaa. Näin ei kuitenkaan välttämättä ole kaikissa kulttuureissa.<sup>75</sup> Esimerkiksi monissa Aasian maissa suhtaudutaan sellaisiin perinteisiin strategiapeleihin kuin go ja shogi varsin suurella vakavuudella

2000-luvulla pelin käsitteen määritelmiä on ilmaantunut useita. Tyypillistä niille vaikuttaisi olevan yhä lisääntynyt pelaamisen tilannesidonaisuuden huomioiminen. Peliä ei voi olla olemassa ilman pelaajia ja heidän toimintaansa. Katie Salen ja Eric Zimmermann määrittelevät pelin systeemiksi, jossa pelaajat kohtaavat toisensa keinotekoisessa konfliktissa. Konfliktia hallitsevat pelin säännöt ja sen lopputulos voidaan määrittää.<sup>76</sup> Merkityksellinen pelaaminen pelissä muodostuu heidän mukaansa pelaajan toiminnan ja lopputuloksen suhteesta. Kyseessä on vuorovaikutteinen prosessi, jossa pelaaja toimii pelin suunnitellun systeemin puitteissa ja systeemi vastaa toimintaan. Merkityksen toiminta saa siitä, millä tavoin se vaikuttaa pelin lopputulokseen.<sup>77</sup>

Jesper Juul, yksi tämän hetken tunnetuimmista pelitutkijoista, esitteli oman määritelmänsä vuonna 2005 kirjassaan *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Juulin kuuteen argumenttiin perustuva määritelmä sisältää paljon samoja elementtejä kuin Salenin ja Zimmermannin määritelmä. Sanamuodoiltaan se on jo varsin tarkkaan harkittu:

*A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.*<sup>78</sup>

Sekä Salenin ja Zimmermannin että Juulin määritelmät esittävät pelit todellisina sääntöihin pohjautuvina systeemeinä, joissa pelaajat ovat tekemisissä todellisen maailman kanssa. Tämä on selkeä muutos Huizingasta alkaneeseen perinteeseen, jossa pelit oli tyypillistä määritellä omiksi fiktiivisiksi maailmoikseen. Juulin määritelmä

<sup>75</sup> Sutton-Smith 1997, 218–219.

<sup>76</sup> Salen & Zimmermann 2004, 80.

<sup>77</sup> Salen & Zimmermann 2004, 34.

<sup>78</sup> Salen & Zimmermann 2004, 34.

onnistuu useimmissa tapauksissa erottamaan pelit muista ilmiöistä, jotka voisivat sotkea määritelmän toimivuuden. Esimerkiksi viimeinen lause erottaa pelit sodasta tai oikeuden istunnosta, joissa ei ole mahdollista "pelata" ilman seuraamuksia. Sekä Salenin ja Zimmermannin että Juulin määritelmät ovat myös saaneet kritiikkiä osakseen, erityisesti siitä, että ne määrittelevät pelit liian paljon niiden lopputuloksen kautta.<sup>79</sup> Tästä syystä johtuen molemmat määritelmät toimivat jokseenkin huonosti sellaisten pelien kohdalla, joissa ei välttämättä ole tavoiteltavaa lopputulosta.

Nämä ongelmat vaikuttaisivat ratkeavan Gonzalo Frasca vuonna 2007 esittelemässä määritelmässä, jota käytän myös itse pelin ja pelaamisen määritelmänä tässä työssä. Frasca tuli tunnetuksi jo Georgia Institute of Technologyn diplomityönsä johdosta vuonna 2001 ja hänen kuusi vuotta myöhemmin julkaistu väitöskirjansa *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric* on omistettu toimivan peliretoriikan kehittämiseksi. Frasca'n pelaamisen ja siitä johdettu pelin määritelmä ovat seuraavanlaiset (tummennukset alkuperäisessä tekstissä):

*Play is to **somebody** an **engaging activity** in which the player **believes** to have active participation and interprets it as constraining her immediate future to a set of **probable** scenarios, **all of which** she is willing to tolerate.<sup>80</sup>*

...

*A game is a form of **play** where players agree on a system of rules that assigns social status to their quantified performance.*

On myös mahdollista yhdistää pelaamisen määritelmä pelin määritelmään:

*A game is to somebody an engaging activity in which players **believe** to have active participation and where they agree on a system of rules that assigns social status to their quantified performance. The activity constrains players' immediate future to a set of **probable** scenarios, **all of which** they are willing to tolerate.<sup>81</sup>*

---

<sup>79</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 34–35.

<sup>80</sup> Frasca 2007, 50.

<sup>81</sup> Frasca 2007, 70.

Tarkastelkaamme Frascaan pelaamisen määritelmässä painottamia kohtia lähemmin. Ensinnäkin Frasca tahtoo tähdentää sitä, että se mikä on peliä toiselle, ei välttämättä ole sitä toiselle. Saksalainen sananlasku sanoo: "Mikä on leikkiä kissalle, on haudanvakavaa hiirelle." Jollekin peliharrastus voi olla niin tärkeä, että sen vuoksi stressaantuu tosissaan. Toisaalta työhön on mahdollista suhtautua siten, että se tuntuu leikiltä tai peliltä.<sup>82</sup>

Frascaan käyttämä termi *engaging activity* pyrkii kuvaamaan sitä, että pelaamisen ei aina tarvitse olla hauskaa, mutta se on kuitenkin poikkeuksetta jollain tavalla puoleensa vetävää ja itse itseään ruokkivaa toimintaa. Tämän lisäksi Frasca on tehnyt huomion, että pelaajalta ei aina vaadita aktiivista osallistumista, riittää että hän uskoo tekevänsä niin. Hyvä esimerkki tällaisesta ovat lapset, jotka käyttäytyvät pelihalleissa kuin he pelaisivat peliä, vaikka heillä ei ole kolikoita, joita syöttää pelilaitteisiin.<sup>83</sup> Viimeinen keskeinen kohta Frascaan määritelmässä painottaa sitä, että pelaaja on valmis hyväksymään kaikki pelin mahdolliset lopputulokset tai seuraukset. Nämä eivät välttämättä ole kaikki toivottuja lopputuloksia, mutta pelaaja on valmis hyväksymään kaikki sellaiset lopputulokset, jotka hän pystyy itse kuvittelemaan.<sup>84</sup>

Frascaan mielestä ei pidä kysyä, onko jokin objekti peli. On kysyttävä miten ja milloin se on peli. Näin hän katsoo pelaamisen olevan pohjimmiltaan kontekstisidonnaista ja riippuvaista pelaajasta sekä hänen mielentilastaan.<sup>85</sup> Frasca painottaa myös pelaajan aktiivista roolia pelin määritelmässä: "...a game is not a game, because its outcome can be measured and the player is assigned a social status. It is a game because the player's performance can be measured and the player is assigned a social status."<sup>86</sup>

Olemme nyt käyneet pelin ja pelaamisen määritelmiä läpi yli 60 vuoden ajalta ja päätyneet lopulta käyttämään Gonzalo Frascaan määritelmää vuodelta 2007. On kuitenkin syytä huomioda, että pelin käsitteen määrittely aiheuttaa yhä keskustelua pelitutkijoiden keskuudessa ja aiheesta ei todennäköisesti päästä yksimielisyyteen

---

<sup>82</sup> Frasca 2007, 50–51.

<sup>83</sup> Frasca 2007, 52–53.

<sup>84</sup> Frasca 2007, 55.

<sup>85</sup> Frasca 2007, 63.

<sup>86</sup> Frasca 2007, 70.

ainakaan lähiaikoina. Egenfeld-Nielsen, Smith ja Tosca mainitsevat, että tärkeämpää kuin löytää "oikea" määritelmä monien olemassa olevien määritelmien joukosta, onkin kirjoittaa auki ja perustella itse käyttämänsä määritelmä.<sup>87</sup>

Digitaaliset pelit ovat myös pelejä, mutta niillä on muutamia erityispiirteitä. Sähköisen ja digitaalisen perustansa lisäksi niillä on ainakin yksi merkittävä ero perinteisiin peleihin. Digitaalisissa peleissä tietokone ylläpitää pelin sääntöjä pelaajien sijasta. Siinä missä perinteiset pelit pohjautuvat ennalta olemassa oleviin sääntöihin, digitaaliset pelit pohjautuvat ennalta ohjelmoituun pelin koodiin. Jesper Juul mainitsee tämän lisäksi digitaalisten pelien erikoisuutena eräät tietokonepelit, joilla ei ole varsinaista loppua, vaan niitä voi pelata niin kauan kuin tahtoo (esim. MMORPG-pelit, The Sims). Tämä ei ole kuitenkaan sinänsä mitään uutta, vaan esimerkiksi perinteisiä roolipelejä saatetaan hyvin pelata pikemminkin pelaamisen ilosta kuin tavoitesuuntautuneesti. Lisäksi Juul ottaa esiin huijaukoodit, jotka mahdollistavat toisissa digitaalisissa peleissä sääntöjen muokkaamisen, kenties jopa pelin uudelleen ohjelmoimisen.<sup>88</sup> Mielestäni mahdollisuus sääntöjen muokkaamiseenkaan ei kuitenkaan erota digitaalisia pelejä perinteisistä peleistä millään tavalla. Tämä mahdollisuushan on perinteisissä peleissä aina olemassa ja huomattavasti helpommin toteutettavissa kuin digitaalisten pelien kohdalla. Ainoat varsinaiset erot digitaalisten pelien ja perinteisten pelien välillä ovat digitaalisten pelien sähköinen ja digitaalinen perusta sekä pelin sääntöjen automaattinen muodostuminen, ylläpito ja valvonta.

Mark J. P. Wolf ja Bernard Perron ovat lähestyneet samaa asiaa toisesta näkökulmasta. Heidän mukaansa digitaalinen peli rakentuu neljästä osiosta: grafiikka, käyttöliittymä, pelaajan toiminta ja algoritmi. Grafiikka ei sinänsä ole välttämätöntä, jotta peli olisi digitaalinen, mutta käytännössä kaikissa digitaalisissa peleissä on graafinen käyttöliittymä. Käyttöliittymällä tarkoitetaan kaikkia niitä pelin ja pelaajan yhtymäkohtia, jotka vaikuttavat pelin pelattavuuteen. Tämä voi sisältää vaikkapa kuvaruudun, kaiuttimet, peliohjaimen ja ruudulla olevia pelin käsittelyyn liittyviä graafisia elementtejä. Myös liike- tai äänitunnistusmenetelmät sisältyvät tähän kohtaan. Pelaajan toimintaa on kaikki se, mitä pelaaja tekee käyttöliittymän kautta. Algoritmi eli

---

<sup>87</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 37.

<sup>88</sup> Juul 2003, 43.

digitaalisen pelin ohjelma tai koodi puolestaan on vastuussa pelin säännöistä, satunnaisuudesta ja reaktioista pelaajan edesottamuksiin.<sup>89</sup> Mielestäni tämä enemmän teknisestä näkökulmasta esitetty digitaalisen pelin määritelmä on myös toimiva.

## **Digitaalisten pelien historia**

Ennen kuin perehdyn digitaalisten pelien historiaan, on syytä nostaa esiin digitaalisten pelien luokittelu eri pelityyppeihin. Selvästi eniten on käytetty genreluokittelua, joka muistuttaa elokuvien genrejakoja. Genreluokittelu on niin yleistä, että sitä tulee helposti pitäneeksi jokseenkin luonnollisena tapana kategorisoida pelejä. Peligenret ovat kuitenkin pääosin pelaajien ja pelejä käsittelevän median keksimiä ja niiden käyttöä akateemisissa teksteissä tulisi sen vuoksi problematisoida nykyistä enemmän.<sup>90</sup> Aki Järvinen huomauttaakin, ettei genrejaottelu "ole ongelmattonta, sillä monet pelien lähihistorian menestyskonseptit ovat olleet nimenomaan ristisiitoksia usean genren tunnuspiirteistä".<sup>91</sup>

Pelien genrejaottelu vaikuttaa siis tietyssä mielessä käytännölliseltä, koska se pohjautuu tehtyihin peleihin ja on yleisesti tunnettu. Toisaalta taas akateemisen tutkimuksen käyttöön se vaikuttaa jokseenkin riittämättömältä epäselvyytensä ja genrejaon puutteellisen määrittelyn vuoksi. Itse olen tutkimuksessani valinnut sellaisen linjan, että olen kyselylomakkeessa käyttänyt genrejaottelua sen yleisen tunnistettavuuden vuoksi, mutta pyrin muuten tutkimuksessani mahdollisuuksien mukaan käyttämään pelien luokittelua, jonka ovat esitelleet Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith ja Susana Pajares Tosca teoksessaan *Understanding Video Games: The Essential Introduction*.<sup>92</sup> Kyselylomakkeessa käyttämäni genret ovat: ongelmanratkaisu- ja korttipelit, tasohyppelypelit, seikkailupelit, taistelu- ja toimintapelit, ajopelit, roolipelit ja nettiroolipelit, strategiapelit, simulaatiopelit, urheilupelit sekä rytmipelit. Egenfeldt-Nielsenin, Smithin ja Toscan luokittelu puolestaan perustuu siihen, millä tavalla pelaajan on toimittava menestyäkseen pelissä. Luokittelu on esitelty taulukossa 3.

---

<sup>89</sup> Wolf & Perron 2003, 14–16.

<sup>90</sup> Newman 2004, 11–12.

<sup>91</sup> Järvinen 2002, 89.

<sup>92</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 41–44.

TAULUKKO 3. *Understanding Video Games: The Essential Introduction* -teoksessa esitelty menetelmä digitaalisten pelien luokittelumiseksi<sup>93</sup>

	Action games	Adventure games	Strategy games	Process-oriented games
Typical action	Battle	Mystery solving	Build nation in competition with others	Exploration and/or mastery
Criterion of success	Fast reflexes	Logic ability	Analyzing interdependent variables	Varies widely, often nonexistent

Luokittelu vaikuttaa ensi silmäyksellä yksinkertaiselta, mutta se on toimiva tapa erotella pelejä toisistaan. Genrejaattelussa on aina ollut ongelmallista esimerkiksi se, mitkä kaikki pelit lasketaan kuuluvan toimintapeleihin. Autopelit ja taistelupelit esiintyvät usein omina ryhminään, koska niitä molempia on paljon, mutta ne voisivat aivan yhtä hyvin kuulua myös toimintapeleihin. Tällaisten ongelmien välttämiseksi Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca eivät yritäkään eritellä pelejä niiden teeman mukaan, vaan ovat päätyneet ratkaisuun, jossa pelit eritellään niiden sisältämän toiminnan intensiteetin ja pelin pelaajalta vaatimien ominaisuuksien mukaan. Suomennan heidän käyttämänsä pelityypit seuraavasti: toimintapelit, seikkailupelit, strategiapelit ja peliprosessiin keskittyvät pelit. Paremman mielikuvan luokittelusysteemistä ja sen toimivuudesta saa lukemalla tämän alaluvun, jossa hyödynnän systeemiä tarkastellessani digitaalisten pelien historiaa.

### ***Digitaalisten pelien varhaiset vaiheet***

Digitaalisten pelien synty on vahvasti sidoksissa sotateknologian ja tietokoneiden kehittymiseen. Ensimmäiset pelit olivatkin usein ohjelmia, jotka oli suunniteltu pääasiassa esittelemään varhaisten tietokoneiden suorituskykyä, eikä niitä voinut ennen 1970-lukua pelata tutkimuskeskuksien suljettujen ovien ulkopuolella.

Ensimmäiset tietokonepelit eivät varsinaisesti olleet vielä ensimmäisiä digitaalisia pelejä, sillä 1950-luvulle asti käytössä olleet tietokoneet perustuivat pääsääntöisesti analogiseen tekniikkaan. Tässä yhteydessä voisikin siis olla täsmällisempää puhua

<sup>93</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 44.

ensimmäisistä elektronisista peleistä.<sup>94</sup> Ensimmäinen toimiva shakkiohjelma analogiselle tietokoneelle kirjoitettiin jo vuonna 1950.<sup>95</sup> Peliä ei kuitenkaan voinut pelata silloisilla tietokoneilla kokonaan alusta loppuun, mutta kyseessä oli eittämättä pelattavissa oleva tietokonepeli. Vuonna 1952 Cambridgen yliopistossa kehitettiin myös pelattava jätkänskakki nimeltään *Noughts and Crosses* ja vuonna 1958 Brookhaven National Laboratoryn työntekijä William Higinbotham kehitti tennissimulaattorin *Tennis for Two*, jota oli mahdollista pelata oskilloskoopin ruudulta. Peli oli tiettävästi hyvin suosittu laboratorion vieraiden keskuudessa.<sup>96</sup> Vuonna 1962 kehittivät MIT:n tutkijat Steve Russell, Martin Graetz ja Wayne Wiitanen pelin *Spacewar!*, jota voitaneen pitää ensimmäisenä digitaalisena tietokonepelinä. Peliä levitettiin tuolloin alkeellisen Internetin välityksellä ja siitä tuli suosittu. *Spacewar!* mainitaan useissa yhteyksissä kaikkien aikojen ensimmäisenä tietokonepelinä, mitä se ei siis ollut, mutta sen merkitys peliteollisuuden tulevaisuudelle oli varhaisista peleistä suurin.<sup>97</sup> Varhaisimmista peleistä lähes kaikki olivat toimintapelejä, kenties genren helpon lähestyttävyyden vuoksi.

### **1970-luku**

1970-luvun aikana pelaaminen yleistyi ja siitä tuli ensimmäistä kertaa merkittävä markkinavoima ja kulttuurinen ilmiö. Tämä ei kuitenkaan näkynyt vielä vuonna 1970, jolloin Nolan Bushnell kehitti kahdeksan vuotta vanhan *Spacewar!*:in pohjalta maailman ensimmäisen sarjatuotannossa olleen kolikkopelin<sup>98</sup> *Computer Space*.<sup>99</sup> Pelissä pelaajaa ohjaa avaruusalusta yrittäen ampua kahta vihollisen lentävää lautasta. Grafiikka oli ajalle tyypillisesti hyvin yksinkertaista koostuen lähinnä mustalla ruudulla liikkuvista valkoisista pisteistä. Peli ei saavuttanut merkittävää suosiota, mutta sitä

<sup>94</sup> Pelitutkimuskirjallisuudessa käytetään yleisesti myös termiä elektroninen peli. Termi on siinä mielessä käytännöllinen, että se kattaa sekä analogiseen että digitaaliseen informaationsiirtoon perustuvat sähköiset pelit. Koska nykyään lähes kaikki tietotekniikka pohjautuu kuitenkin digitaaliseen binäärijärjestelmään ja 1960-luvulta lähtien käytännössä kaikki elektroniset pelit ovat samalla olleet myös digitaalisia, olen tässä tutkimuksessa päättänyt täsmällisyyden vuoksi käyttämään termiä digitaalinen peli kuvaamaan tutkimuskohdetta.

<sup>95</sup> Mäyrä 2008, 39.

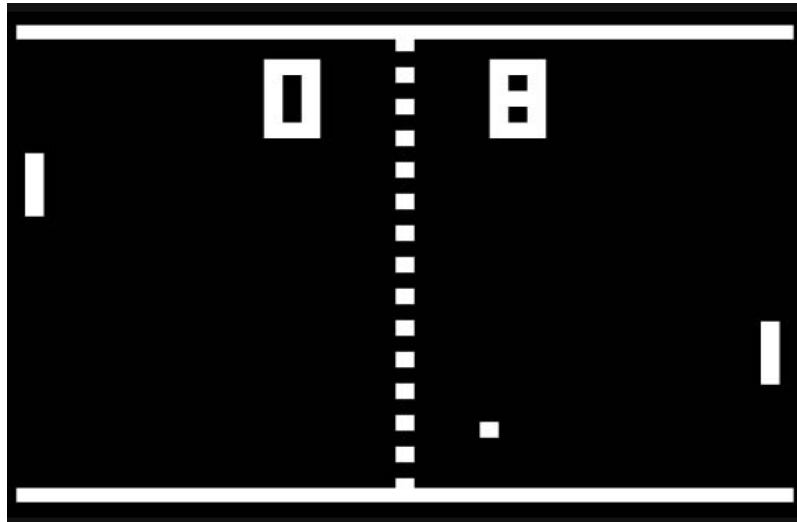
<sup>96</sup> Kirriemuir 2006, 22; Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 50.

<sup>97</sup> Kirriemuir 2006, 22; Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 50–53; Sihvonen 2009, 87.

<sup>98</sup> Termin kolikkopeli saatetaan toisinaan ymmärtää sisältävän myös rahapeliautomaatit sekä kolikoilla toimivat flipperit, joista ensimmäiset tulivat markkinoille jo 1930-luvulla. Pelihalleihin, ravintoloihin, huoltoasemille ym. sijoitettuja kolikoilla toimivia viihteellisiä digitaalisia pelejä, joita tekstissä tässä yhteydessä kuitenkin yksinomaan tarkoitetaan, kuvaisi parhaiten englannin kielen termi *arcade game*. Koska termillä ei ole varsinaista suomenkielistä vastinetta, puhun tässä tutkimuksessa kolikkopeleistä.

<sup>99</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 53.

vastoin Bushnellin 1972 perustaman yrityksen Atarin nimissä julkaistusta pelistä *Pong* tuli menestys. Hieman pöytätennistä muistuttavassa pelissä kaksi pelaajaa yrittivät osua mailantapaisilla liikuteltavilla kursoreilla kuvaruudulla poukkoilevaan palloon. *Pongin* kolikkopeliversiota myytiin yli 19 000 kappaletta.



KUVIO 1. *Pong*

Vuonna 1972 julkaistiin *Magnavox Odyssey*, joka oli maailman ensimmäinen kotikäyttöön tarkoitettu pelikonsoli.<sup>100</sup> Atari julkaisi tämän innoittamana 1975 kotikäyttöön tarkoitettua *Home-Pong*-version menestyspelistään ja vuonna 1977 myös pelikonsolin *Atari 2600*. Kyseessä oli ensimmäinen pelikonsoli, jolle oli saatavilla erillisiä pelikasetteja. Kaikissa tätä vanhemmissa pelilaitteissa oli yksi tai useampi sisäänrakennettu peli ja niitä ei voinut uudelleenohjelmoida.<sup>101</sup> Atarin uusi konsoli menestyi mainiosti ja yrityksestä tuli 1970-luvun johtava pelialan yritys maailmassa. Siinä missä Atarin liikevoitto oli kolme miljoonaa dollaria vuonna 1973, oli se 1976 jo 40 miljoonaa ja 1979 peräti 200 miljoonaa dollaria.<sup>102</sup> Sheila C. Murphy on arvellut Atarin menestyksen perustuvan osittain myös siihen, että kuluttajat tottuivat vähitellen ajatukseen televisiosta pelaamisen välineenä. 1972 julkaistu *Magnavox Odyssey* kärsi vielä selvästi ihmisten yleisestä näkemyksestä, jonka mukaan televisio oli tarkoitettu ohjelmien katselemiseen, ei pelaamiseen. Atarin myöhemmin julkaisemat pelikonsolit menestyivät paremmin.<sup>103</sup>

<sup>100</sup> Haddon 2002, 53; Kirriemuir 2006, 23.

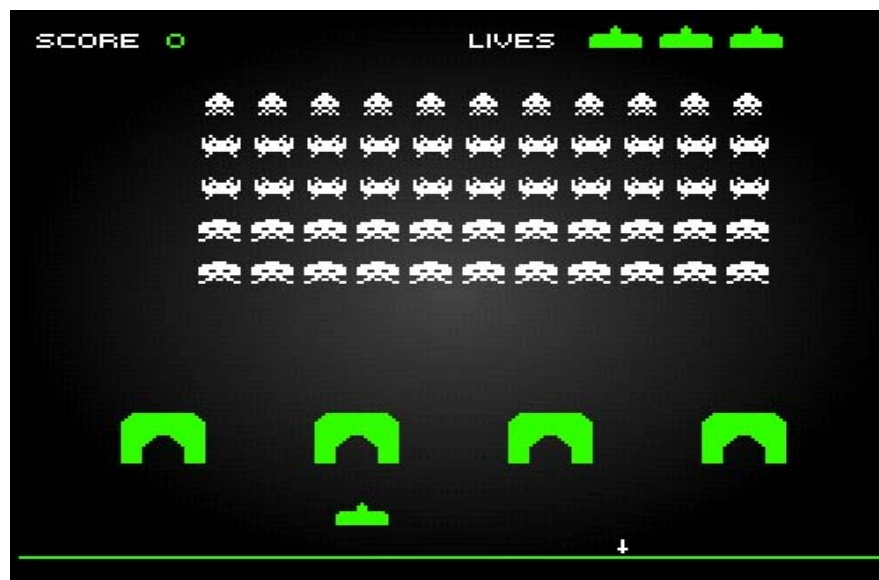
<sup>101</sup> Newman 2004, 43.

<sup>102</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 53.

<sup>103</sup> Murphy 2009, 202.

Tietokonepelien kohdalla ei 1970-luvulla ollut vielä havaittavissa vastaavaa kaupallistumista, mutta pelien asema tyypillisinä tietokoneohjelmina oli kuitenkin jo vakiintunut. Siinä missä nykyään pelien kehittämiseen saattaa osallistua satoja ihmisiä 1970-luvulla oli vielä täysin mahdollista, että pelin suunnittelusta ja ohjelmoimisesta vastasi vain yksi henkilö.<sup>104</sup> Monet tietokonealan opiskelijat harrastivatkin pelien ohjelmoimista omaksi huvikseen ja tätä kautta sai itse asiassa alkunsa kokonainen uusi genre, nimittäin seikkailupelit. Pelit olivat aluksi tekstipohjaisia ilman grafiikkaa. Kun haluttiin edetä pelissä, kirjoitettiin komento, esimerkiksi "examine building". Ensimmäisiä tällaisia pelejä olivat *Adventure* vuodelta 1976 ja 1970-luvun lopulla ohjelmoitu *Zork*, joka saavutti myöhemmin myös kaupallista menestystä.<sup>105</sup>

Kun muut peligenret olivat vasta lapsenkengissään, toimintapelien suosio kasvoi tasaisesti läpi koko 1970-luvun. Erityisen suosittuja olivat avaruusaiheiset pelit, joita oli yksinkertaisen graafisen ulkoasun puolesta helppo ohjelmoida. Atarin kasvua alan merkittävimpana yrityksenä vauhdittivat japanilaisen Taiton vuonna 1978 julkaisema *Space Invaders* ja Atarin itse kehittämä *Asteroids*, jotka myivät hyvin sekä kolikkopeli-että *Atari 2600* -versioina.<sup>106</sup> Digitaaliset pelit olivat, niin pelihalleissa kuin kotona pelattavina peleinä, suosittumia kuin koskaan aikaisemmin.



KUVIO 2. *Space Invaders*

<sup>104</sup> Newman 2004, 34.

<sup>105</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 57–58.

<sup>106</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 55–56.

## 1980-luku

1970-luvun lopulla alkanut ja 1980-luvun alkuvuodet kestänyt ajanjakso tunnetaan digitaalisten pelien ja erityisesti kolikkopelien kulta-aikana.<sup>107</sup> Markkinoita hallitsi edelleen Atari, joka julkaisi uuden *Atari 5200* -pelikonsolinsa marraskuussa 1982. Vuosikymmenen alun menestynein peli oli vuonna 1980 julkaistu *Pac-Man*, jota pidetään myös kaikkien aikojen menestyneimpänä kolikkopelinä yli 300 000 laitteen myynnillään.<sup>108</sup> Yhtenä syynä pelin menestykseen voitaneen pitää sen päähahmoa, joka oli selvästi persoonallisempi pelihahmo kuin vaikkapa monissa aiemmissa avaruusaiheisissa peleissä ohjattavat raketit. *Pac-Manissa* pelaaja pääsi ohjaamaan pientä keltaista ruudulla näkyvää kiekon kaltaista otusta, jonka tehtävä oli liikkua sokkelossa ja syödä pieniä pisteitä sekä sokkelosta löytyviä hedelmiä. Sokkelossa oli myös neljä kummitusta, joita pelaajan oli väisteltävä. *Pac-Man* oli ensimmäinen peli, jonka todettiin olevan yhtä suosittu niin miesten kuin naistenkin keskuudessa. Digitaaliset pelit miellettiin kuitenkin muuten edelleen hyvin vahvasti miehiseksi harrastukseksi.<sup>109</sup> Toinen erityisen hyvin menestynyt kolikkopeli oli vuonna 1981 julkaistu *Donkey Kong*, jossa myöhemmin hyvin tunnetuksi hahmoksi nousseen viiksekkään putkimiehen, Marion, oli kiivettävä ruudun ylälaitaan pelastamaan kihlattunsa pelaajan tielle esteitä heittelevän suuren gorillan kynsistä.



KUVIO 3. *Pac-Man*

<sup>107</sup> Wolf 2003, 53; Kirriemuir 2006, 24.

<sup>108</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 63; Mäyrä 2008, 68–69.

<sup>109</sup> Haddon 2002, 65.

Konsolipelien myyntihuippu koettiin 1982 ja vuoden 1984 alkaessa peräti joka neljännessä amerikkalaisessa taloudessa oli pelikonsoli. Yllättäen vuoden 1984 kuluessa pelimarkkinat kuitenkin romahtivat ja moni alan yritys ajautui konkurssiin. Syynä tähän olivat pelien tekemisen vapautuminen kolmansille osapuolille, mikä tuotti runsaasti huonolaatuisia pelejä esimerkiksi *Atari 2600* -konsolille, ja kotitietokoneiden halventuminen hinnaltaan kilpailukykyisiksi.<sup>110</sup> Monet pelien valmistajat siirtyivät tekemään konsolipelien sijaan tietokonepelejä. Markkinoita yli kymmenen vuotta hallinnut Atari vältti täpärästi konkurssin, mutta yritys ei enää koskaan onnistunut nousemaan entiseen suuruuteensa. Peliteollisuudessa alkoi kotitietokoneiden ja erityisesti *Commodore 64*:n aikakausi. *Commodore 64* on kaikkien aikojen myydyin tietokone. Niitä myytiin vuodesta 1982 lähtien arviolta 17–25 miljoonaa kappaletta, kunnes mallin valmistus lopetettiin vuonna 1993.<sup>111</sup> Menestys oli paljolti koneen aikaansa nähden hyvien audiovisuaalisten ominaisuuksien ansiota. *Commodore 64*:ssä oli myös samanlaiset ohjainportit kuin *Atari 2600*:ssa, joten pelilaitetta vaihtaneet pelaajat saattoivat edelleen hyödyntää vanhoja peliohjaimiaan.

Monet 1980-luvun alussa kolikkopeleinä menestyneet pelit edustivat toimintapeli-genreä. Sen sijaan enemmän ajattelua vaativat ja rytmiltään hitaammat seikkailu- ja strategiapelit sopivat luonnollisesti huonosti meluisiin pelihalleihin. Tällaiset pelit löysivätkin tietokoneista mainion kasvualustan. Kenties menestynein seikkailupelejä tietokoneille valmistanut yritys Sierra On-Line julkaisi 1980-luvulla mm. pelit *King's Quest* (1983), *Space Quest* (1986) ja *Leisure Suit Larry* (1987), joille kaikille tehtiin myöhemmin runsaasti jatko-osia. Aiemmin tekstipohjaiset seikkailupelit saivat nyt graafisen ulkoasun ja genren suosio alkoi kasvaa tasaisesti.<sup>112</sup> Useimmat strategiapelit olivat 1980-luvulla vielä melkein suorina käännöksiä strategisista lautapeleistä eikä niiden markkina-arvo ollut kovin suuri. Vuosikymmenen aikana tapahtui kuitenkin selkeää kehitystä ja sellaiset 1980-luvun loppupuolella julkaistut sota-aiheiset strategiapelit kuin *Balance of Power* (1985), *Empire* (1987) ja *North and South* (1989) saavuttivat jo kohtalaista menestystä.

---

<sup>110</sup> Haddon 2002, 54; Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 59–60.

<sup>111</sup> Mäyrä 2008, 92.

<sup>112</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 72.

Vuosikymmenen loppu oli konsolipelien uuden tulemisen aikaa japanilaisten yritysten Nintendon ja Segan johdolla. Konsolipelien myynti piristyi maailmanlaajuisesti 1986 erityisesti pelikonsolin *Nintendo Entertainment System* (NES) myötä. Nintendon valmistamat pelit loivat uuden suunnan, jossa pelin tarinalla ja samaistuttavilla hahmoilla oli suuri merkitys pelien menestyksen kannalta.<sup>113</sup> Erityisesti vuonna 1985 julkaistu ja NES-pelikonsolin kylkiäisenä kaupiteltu tasohyppelypeli *Super Mario Bros.* nousi suoranaiseen kulttiasemaan ja yhdeksi kaikkien aikojen pelatuimmista peleistä yli 40 miljoonan kappaleen myynnillään.<sup>114</sup> *Super Mario Bros.* sai myös lukuisia jatko-osia, jotka menestyivät nekin poikkeuksetta hyvin. 1986 ja 1987 julkaistut seikkailupelit *The Legend of Zelda* ja *Zelda II: The Adventure of Link* saivat myös suuren suosion ja vahvistivat Nintendon johtavaa asemaa maailman konsolipelimarkkinoilla.



KUVIO 4. *Super Mario Bros.*

Kun pelien grafiikka kehittyi ja siitä tuli esittävämpää kuin ennen, abstraktio grafiikassa alkoi vähentyä ja siitä tuli enemmänkin tyyllinen valinta kuin välttämättömyys. Peliin kuuluvaa objektia ei enää tarvinnut kuvata valkoisena neliönä mustalla pohjalla. Hyvin myyvät pelikonsolit Nintendon NES ja *Sega Master System* tähtäsivätkin jo grafiikassa enemmän realismiin kuin abstraktioon. Puhtaasti abstraktit pelit menestyivät huonosti, kenties koska niitä oli vaikea mainostaa. Abstrakteissa peleissä ei yleensä ole tarinaa tai

<sup>113</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 60; Mäyrä 2008, 73.

<sup>114</sup> Software Totals. Verkkosivu *VGChartz*, <<http://www.vgchartz.com/worldtotals.php>> 11.10.2011.

kiinnostavia päähahmoja, joten niiden mainostaminen on luonnollisesti vaikeampaa, sillä sen pitäisi pohjautua pelkästään hyvän pelimekaniikan esittelyyn.<sup>115</sup> Sekään mahtui kuitenkin ainakin yksi poikkeus. Venäläisen Alexey Pajitnovin 1984 kehittämä palikkapeli *Tetris* sai suuren suosion, ja maailmanmaineen se saavutti viimeistään silloin, kun pelistä julkaistiin versio Nintendon 1989 kehittämälle kannettavalle *GameBoy*-pelikonsolille.<sup>116</sup> *Tetris* edustaa peliprosessiin keskittyvien pelien genreä, eikä pelissä ole varsinaista päämäärää muuten kuin pysyä pelissä mukana mahdollisimman pitkälle. Pelaaminen koostuu ruudun ylälaidasta putoavien erimuotoisten palikoiden sijoittelusta siten, että palikat saataisiin pakattua ruudun alalaitaan mahdollisimman tiiviisti. Idea on hyvin yksinkertainen, mutta peli on todettu varsin addiktoivaksi ja puoleensa vetäväksi. Toinen menestynyt peliprosessiin keskittyvä peli 1980-luvulta on *SimCity* vuodelta 1989, jossa pelaajan tehtävänä on rakentaa kaupunkia. Peliprosessiin keskittyville peleille tyypillisesti myöskään *SimCityssä* ei ole varsinaista tavoitetta, vaan pelaaja voi itse päättää millaisen kaupungin tahtoo rakentaa.



KUVIO 5. *Tetris*

### ***1990-luku***

Konsolipelirintamalla 1990-luvun alkupuoli oli edelleen Nintendon suuruuden aikaa. Vuonna 1991 Nintendolla oli 850 työntekijää ja silti sen liikevoitto oli samaa luokkaa kuin atk-laitteita valmistavan suuryritys Fujitsun, jolla oli tuohon aikaan 50 000

<sup>115</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 122–125.

<sup>116</sup> Lange 2002, 49; Wolf 2003, 58.

työntekijää. Nintendon tulos oli noin 1,5 miljoonaa dollaria työntekijää kohden.<sup>117</sup> Erityisen vahva monopoli Nintendolla oli kannettavien pelien markkinoilla. Yritys oli jo kymmenen vuoden ajan valmistanut taskukokoisia *Game & Watch* -pelejä ja 1989 julkaistu kannettava *GameBoy*-pelikonsoli oli noussut nopeasti suosituksi pelilaitteeksi.<sup>118</sup> Tavallisten pöytämallin pelikonsolien rintamalla Sega kykeni haastamaan Nintendon. Segan vuonna 1991 julkaisema peli *Sonic the Hedgehog* menestyi erityisen hyvin. Kyseessä oli tasoloikkapeli, jonka päähahmo Sonic-siili nousi eräänlaiseksi Segan maskotiksi, mutta hävisi kuitenkin suosiossa Nintendon Mariolle.

Kotitietokoneiden määrä kasvoi entisestään 1990-luvun aikana ja niitä alettiin kutsua yleisesti termillä "PC" (personal computer). Uusien tietokoneiden peliominaisuudet olivat hyvät ja niillä oli mahdollista pelata käytännössä kaikenlaisia pelejä. Eräs merkittävä uusi pelityyppi oli toimintapelien genreen kuuluva ensimmäisen persoonan ammutapeli (first person shooter). Tällaisissa peleissä tapahtumat on esitetty pelihahmon näkökulmasta ja hahmosta itsestään näkyy ruudulla tyypillisesti vain kädet ja käsissä mahdollisesti oleva ase. Pelityypin esitteli suurelle yleisölle amerikkalainen peliyritys id Software, jonka 1992 julkaisema *Wolfenstein 3D* menestyi jo hyvin, mutta vuotta myöhemmin julkaistu *Doom* räjäytti niin sanotusti pankin. Tieteisfiktiosta vaikutteita saaneessa pelissä pelaaja ohjaa sotilasta, jonka täytyy Marsin kuussa Phobosissa sijaitsevassa sotilastukikohdassa käydä veriseen taistoon suoraan Helvetistä hyökkääviä demoneita vastaan. *Doom* herätti aikoinaan runsaasti keskustelua digitaalisten pelien väkivaltaisuudesta ja lapsille sopimattomasta sisällöstä. Keskustelun seurauksena Yhdysvaltoihin perustettiin Entertainment Software Rating Board (ESRB), jonka tehtävänä on valvoa digitaalisten pelien liiallisen väkivaltaista, seksuaalista tai muuten sopimatonta sisältöä ja määritellä peleille ikärajat. ESRB:n asettamat pelien ikärajat ovat käytössä useassa maassa.<sup>119</sup> Huolimatta kyseenalaisesta julkisuudesta, tai mahdollisesti juuri sen ansiosta, *Doom* kasvatti suosiotaan ja siitä tuli esikuva monille muille hyvin suosituille ensimmäisen persoonan ammutapeleille, kuten *Quake* (1996) ja *Half-Life* (1998).<sup>120</sup>

---

<sup>117</sup> Sheff 1999, 5.

<sup>118</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 60.

<sup>119</sup> Frequently Asked Questions. Verkkosivu *Entertainment Software Rating Board*, <<http://www.esrb.org/ratings/faq.jsp>> 11.10.2011.

<sup>120</sup> Mäyrä 2008, 113.



KUVIO 6. *Doom*

Strategiapelien osalta 1990-luku oli antoisa vuosikymmen. Erityisen suosituksi peliksi ja myöhemmin pelisarjaksi muodostui Sid Meierin vuonna 1991 kehittämä *Civilization*, jolle on julkaistu hyvin myyneitä jatko-osia tähän päivään saakka. *Civilizationissa* pelaaja ohjaa omaa kansaansa, jonka täytyy kasvattaa väestöään, vallata maata, sotia muita kansoja vastaan, rakentaa kaupunkeja, keksiä keksintöjä ja kehittää kulttuuria. Pelin voittamiseen on monia tapoja, joista sotilaallinen ylivoima ja tieteellinen edistyskellisyys ovat pari esimerkkiä. Toinen merkkipylväs strategiapelien genressä oli uudenlaisen pelityypin tunnetuksi tuleminen. Reaaliaikaisia strategiapeliejä (real-time strategy game) oli tosin ollut olemassa jo jonkin aikaa, mutta 1992 julkaistu *Dune II: The Building of a Dynasty* oli ensimmäinen todella hyvin menestynyt tällainen peli. Merkittäviä saman pelityypin edustajia olivat myös *Warcraft: Orcs & Humans* (1994) ja *Command & Conquer* (1995), joiden jälkeen reaaliaikainen strategia viimeistään oli vakiinnuttanut asemansa. Reaaliaikaisessa strategiapelissä peli etenee jatkuvasti eikä pelaajilla ole esimerkiksi miettimistaukoja kuten tyypillisesti on laita perinteisemmissä vuoropohjaisissa strategiapelieissä. Uuden pelityypin sijaan reaaliaikaisten strategiapelien kohdalla voitaisiin puhua myös toiminta- ja strategiapelien genreille tyypillisten ominaisuuksien yhdistelystä. Tällainen pelien generarajojen hämärtyminen olikin 1990-luvulle tyypillistä ja hybridipelit ovat olleet tästä eteenpäin suhteellisen yleisiä digitaalisten pelien historiassa.<sup>121</sup>

<sup>121</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 79.



KUVIO 7. *Civilization*

Seikkailupelien rintamalle vuosikymmen ei tuonut järin suuria uudistuksia, mutta genren pelit menestyivät edelleen hyvin. Vuonna 1990 julkaistu merirosvoaiheinen seikkailupeli *The Secret of Monkey Island* on noussut jo klassikon asemaan. Toinen yhtä merkittävä tapaus oli 1993 julkaistu *Myst*, joka säilytti vuoteen 2002 asti paikan kaikkien aikojen myydyimpänä tietokonepelinä.<sup>122</sup> Seikkailupelien genreen kuuluvat myös roolipelit, joista tuli 1990-luvun loppupuolella laajasti suosittuja. Tätä olivat edistämässä sellaiset tietokonepelit kuin *Fallout* (1997) sekä *Baldur's Gate* (1998) ja konsolipelien puolella japanilaistyylliset roolipelisarjat *Dragon Quest* ja *Final Fantasy*, joista erityisesti jälkimmäinen lisäsi roolipelien suosiota myös läntisessä maailmassa.

1990-luvun loppupuolella nähtiin myös muutoksia konsolipelimaailman voima-suhteissa. Markkinoita suvereenisti hallinnut Nintendo sai uuden haastajan niin ikään japanilaisesta Sonysta, joka julkaisi 1994 *PlayStation*-pelikonsolinsa. Sony haastoi tehokkaasti Nintendon lapsiystävällisen linjan tuottamalla konsolilleen paljon pelejä aikuisempaan makuun. Digitaalista pelaamista alettiinkin *PlayStationin* myötä mainostaa trendikkäänä ja kaikille sopivana harrastuksena. Nintendo vastasi Sonyn haasteeseen julkistamalla 1996 uuden *Nintendo 64* -pelikonsolinsa. Laite oli teknisiltä ominaisuuksiltaan kilpailijoitaan edistyneempi ja Nintendo julkaisi sille myös muutamia huippusuosittuja pelejä kuten ensimmäisen grafiikaltaan kolmiulotteisen Mario-pelin *Super Mario 64* (1996), näyttävän ensimmäisen persoonan ammutapelin *Goldeneye*

<sup>122</sup> GameSpot 22.3.2002.

007 (1997) ja pelin *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), jonka arvioidaan saaneen pelikriitikoiden arvosteluissa toistaiseksi parhaan vastaanoton digitaalisten pelien historiassa.<sup>123</sup>

Huolimatta *Nintendo 64*:lle julkaistuista hyvistä peleistä Sonyn *PlayStation* myi Nintendon konsolia enemmän ja vuosituhannen vaihteeseen mennessä Sony oli noussut pelimarkkinoiden johtavaksi yritykseksi. Tärkeimpänä syynä tähän pidetään Nintendon valitsemaa strategiaa käyttää *Nintendo 64* -pelikonsolissaan formaattina vanhantyyllisiä ROM-kasetteja muiden käyttämien CD-levyjen sijaan. Kasettien etuna oli niiden nopeampi tiedonsiirto ja parempi kopiosuojaus, mutta toisaalta CD-levyille mahtui enemmän dataa ja niitä oli halvempi valmistaa. Tämä sai monet pelituottajat siirtymään Nintendon leivistä tekemään pelejä *PlayStationille*. Merkittäviä tällaisia yrityksiä olivat esimerkiksi Capcom ja Square. Capcomin valmistama kauhuseikkailu *Resident Evil* (1996) ja Squaren roolipeli *Final Fantasy VII* (1997) saivat monet ostamaan *PlayStationin Nintendo 64*:n sijaan. Sonyn konsolin myyntiä edisti myös toiminta-seikkailu *Tomb Raider* (1997), jonka päähahmo Lara Croft on eräänlainen Indiana Jonesin naispuolinen vastine.<sup>124</sup> Peli oli hyvin suunniteltu, mutta eniten huomiota keräsivät silti päähahmon uhkeat muodot ja niiden pohjalta kehkeytynyt keskustelu pelin ja koko populaarikulttuurin seksistisyydestä. Julkisuudesta oli kuitenkin hyötyä pelille ja *Tomb Raiderille* onkin tehty useita jatko-osia.



KUVIO 8. *Tomb Raider*

<sup>123</sup> All-Time Best. Verkkosivu *GameRankings*, <<http://www.gamerankings.com/browse.html>> 9.10.2011.

<sup>124</sup> Dovey & Kennedy 2006, 89–92.

1990-luvun peliteollisuudelle tyypillisiä trendejä oli kaksiulotteisen grafiikan muuttuminen vähitellen kolmiulotteiseksi ja pelien markkinoinnin kohdistuminen laajempiin kohderyhmiin.<sup>125</sup> Toinen suuri muutos liittyi Internetin leviämiseen ja sitä myötä verkkopelaamisen yleistymiseen. Tämä koski tosin 1990-luvulla vielä ainoastaan tietokoneita, mutta muutos oli silti suuri. Kun vuonna 1990 Internetiin oli kytkeytyneenä 313 000 serverikonetta, oli vastaava lukema vuonna 1999 jo 56 218 000.<sup>126</sup>

## **2000-luku**

Sonyn valta-asema konsolipelimarkkinoilla säilyi 2000-luvun alussa, sillä sen vuonna 2000 julkaisema *PlayStation 2* -pelikonsoli menestyi vielä edeltäjänsäkin paremmin. Sitä vastoin Sega joutui luopumaan konsolikilpailusta. Yrityksen *Dreamcast*-pelikonsoli julkistettiin 1998, mutta hieman myöhemmin saksalainen hakkeriryhmä löysi keinon kopioida laitteen pelejä tavallisille CD-levyille, joita voitiin sitten toistaa laitteessa. Tämä oli liikaa muutenkin huonosti menestyneelle konsolille. *Dreamcastin* pelien myynti romahti ja konsoli vedettiin kansainvälisiltä markkinoilta vuonna 2002.<sup>127</sup> Segan tilalle taistelemaan konsolipeliherruudesta nousi amerikkalainen tietokonealan yritys Microsoft, joka julkaisi *Xbox*-pelikonsolinsa vuonna 2001. Laite alkoi pienen alkutahmeuden jälkeen myydä hyvin ja Microsoftista tuli 20 vuoden tauon jälkeen ensimmäinen Japanin ulkopuolelta tuleva yritys, jolla on oma suosittu pelikonsoli.

Myös Nintendo julkaisi vuonna 2001 uuden pelilaitteen, *Nintendo GameCuben*, mutta konsolin myynti ei aivan vastannut odotuksia. Nintendo pysyi kuitenkin hyvin pelimarkkinoilla mukana, sillä se käytännössä hallitsi kannettavien pelien markkinoita *GameBoy*- ja vuonna 2001 julkaistulla *GameBoy Advance* -konsoleillaan. Erityisen suosituksi pelisarjaksi kannettaville pelilaitteille muodostui *Pokémon*. *Pokémon*-pelit ovat yhä edelleen suosittuja ja niiden ympärille on muodostunut valtava fanikulttuuri. Kyseessä lienee maailman toiseksi parhaiten menestynyt pelisarja heti *Super Mario*-pelien jälkeen. Ensimmäiset *Pokémon*-pelit olivat roolipelejä, mutta tämän jälkeen on tullut myös muunlaisia *Pokémon*-pelejä. Yhteistä useimmille sarjan peleille on pokémon-otusten kerääminen, niiden kouluttaminen ja kasvattaminen. Pelaajilla on

---

<sup>125</sup> Mäyrä 2008, 91.

<sup>126</sup> Mäyrä 2008, 102–103.

<sup>127</sup> Sihvonen 2009, 96.

lisäksi mahdollisuus vaihtaa pokémoneja muiden pelaajien kanssa ja kilpailla heitä vastaan. Yksi selkeä haaste pelissä oli yrittää kerätä itselleen kaikki erilaiset pokémonit. Monissa maissa *Pokémon*-pelien tunnuslausetta "Gotta catch 'em all!" on kritisoitu jopa lapsiin kohdistetuksi sarjan oheistuotteiden piilomainonnaksi. Myös Suomessa aihe oli mediassa esillä vuosituhannen vaihteessa.<sup>128</sup>



KUVIO 9. *Pokémon Ruby*

*Pokémon*-pelien hieman lapsenomainen maailma oli 2000-luvun alun peleissä selkeä poikkeus yleisestä linjasta. Varhaiset pelaajasukupolvet olivat vähitellen varttuneet aikuisiksi eikä pelejä enää mielletty lasten leluiksi, vaikka kymmenen tai 20 vuotta aiemmin näin olikin saatettu ainakin pelaamista harrastamattomissa piireissä ajatella.<sup>129</sup> Pelejä siis kehitettiin aiempaa enemmän aikuisempaan makuun ja tämä näkyi myös mainoskampanjoissa. Siinä missä 1990-luvulla Nintendon ja Segan mainokset olivat vielä selkeästi suunnattu pelkästään jo pelaamista harrastaville ja ne kilpailivat pikemminkin toisiaan vastaan kuin uusista pelaajista, *PlayStation 2:n*, *Xboxin* ja *GameCuben* mainokset oli jo selvästi suunnattu laajemmalle kohdeyleisölle. Digitaalisia pelejä oli ensimmäistä kertaa alettu esittää mainoksissa ja mediassa myös hyväksyttynä ja muodikkaana viihteenä.<sup>130</sup>

Tämän jälkeen peliteollisuuden kolme suurta nimeä, Nintendo, Sony ja Microsoft, ovat kaikki julkaisseet vielä yhdet uudet pelikonsolit. Microsoftin *Xbox 360* julkaistiin

<sup>128</sup> MTV3 8.5.2000.

<sup>129</sup> Haddon 2002, 69.

<sup>130</sup> Egenfeldt-Nielsen 2008, 139–140.

vuonna 2005, Sonyn *PlayStation 3* vuonna 2006 ja Nintendon *Wii* viikkoa myöhemmin samana vuonna. Uusimman konsolisukupolven kohdalla on viimeistään ollut havaittavissa kehitys suuntaan, jossa pelikonsolit ovat samalla myös eräänlaisia kodin viihdekeskuksia. Pelikonsoleilla on pelaamisen lisäksi mahdollista nykyään esimerkiksi kuunnella musiikkia, katsella elokuvia ja selata internetiä.<sup>131</sup>

Hieman yllättäen *Wii* on myynyt konsoleista parhaiten ja pelimarkkinoiden johtava asema on siirtynyt jälleen Nintendolle kymmenen vuotta kestäneen Sonyn valtakauden jälkeen. Kilpailu on kuitenkin tiukkaa ja niin *PlayStation 3*:lla kuin *Xbox 360*:lläkin on omat kannattajansa. Nintendon uusi "casual game" -strategia on ollut erityisen onnistunut. Termille "casual game" ei ole vielä varsinaista suomenkielistä vastinetta, mutta Frans Mäyrän mukaan pelitutkimuksen piirissä tällaisia pelejä on kutsuttu esimerkiksi sosiaalisesti adaptiivisiksi peleiksi.<sup>132</sup> IGDA:n (International Game Developers Association) mukaan casual game tarkoittaa peliä, joka on helppo oppia, jonka pelaaminen on teknisesti suhteellisen yksinkertaista ja jossa on korkeintaan kohtalainen haastavuustaso.<sup>133</sup> Niitä voidaan siis ajatella eräänlaisina kaikille sopivina peleinä. Vaikuttaisi siltä, että konseptin avulla todella on tavoitettu digitaalista pelaamista aiemmin harrastamatonta kohdeyleisöä. Casual Games Association julkaisi vuonna 2008 raportin, jonka mukaan pelityypin kansainväliset markkinat kasvavat 20 prosentin vuosivauhtia.<sup>134</sup> Kehitys ei ole ollut kaikkien peliharrastajien mieleen. Pelien populaaristumisen yhtenä seurauksena vaikuttaisi olevan pelien keskimääräisen haastavuustason laskeminen, mikä ei ole paljon pelaamista harrastavien mieleen.<sup>135</sup>

Nintendon *Wii*n menestyksen takana on myös muita syitä. Pelikonsolin ohjain edustaa kokonaan uudenlaista suuntausta. Uuden liiketunnistustekniikan avulla ohjainta ei ole pakko käyttää perinteisesti nappeja painelemalla, vaan sillä voi vaikkapa osoittaa television oikeaa yläkulmaa, jolloin kursori ruudulla liikkuu kyseiseen kohtaan. Vielä mullistavampaa ohjaimen käyttö oli esimerkiksi pelissä *Wii Sports* (2006), jossa voi pelata eri urheilulajeja ohjainta liikuttelemalla. Esimerkiksi tennistä pelataan siten, että

---

<sup>131</sup> Alvisi 2006, 64–65.

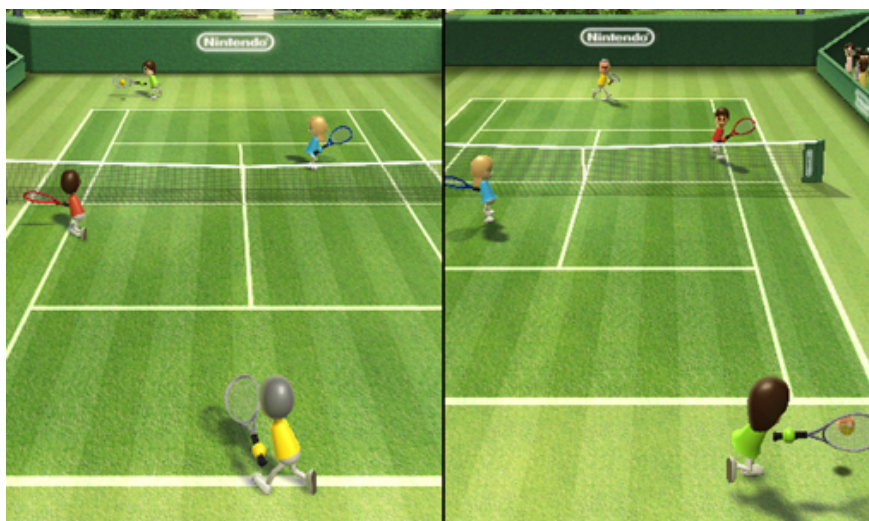
<sup>132</sup> Mäyrä 2006.

<sup>133</sup> Paavilainen, Kultima, Kuittinen, Mäyrä, Saarenpää & Niemelä 2009, 6.

<sup>134</sup> Paavilainen & al. 2009, 5.

<sup>135</sup> Camper 2009, 178.

seistään television edessä ja heilutellaan ohjainta jäljitellen oikean tennismailan liikkeitä. Konseptista tuli nopeasti menestys ja *Wii Sports* on nykyään maailman myydyin digitaalinen peli yli 77 miljoonan kappaleen myynnillä.<sup>136</sup> Lukema on vaikuttava siitäkin huolimatta, että pelin hurjat myyntiluvut osittain selittää sen jakelu samassa paketissa itse *Wii*-keskussyksikön kanssa. Myös pelin vuonna 2009 julkaistu jatko-osa *Wii Sports Resort* on menestynyt erinomaisesti. Sekä Sony että Microsoft julkistivat omat liiketunnistuslislaitteensa olemassa oleville pelikonsoleilleen loppuvuodesta 2010. Myös ne ovat molemmat menestyneet hyvin. Liiketunnistustekniikka on selkeästi yksi tämän hetken suurimmista innovaatioista peliteollisuudessa ja siihen liittyvät sovellukset saattavat osittain määrätä digitaalisten pelien kehitymissuuntia lähitulevaisuudessa.



KUVIO 10. *Wii Sports*

Peliohjaimet ovat muutenkin olleet 2000-luvulla peliteollisuuden tapahtumien keskiössä. *Wiin* liiketunnistusohjain ei ollut ainoa laitteen mukanaan tuoma erikoisuus, vaan konsolille on saatavilla myös muutama muu erikoinen ohjaintyyppi, joista tärkein lienee erityisesti vuonna 2007 julkaistua *Wii Fit* -peliä varten kehitetty tasapainolauta. Peli on eräänlainen digitaalisen pelin ja kuntoiluohjelman sekoitus, ja se on ollut suosittu erityisesti naispelaajien keskuudessa. Kesäkuussa 2011 järjestetyillä E3-pelimesseilla Nintendo esitteli uuden konsolinsa *Wii U:n*, jonka on tarkoitus tulla myyntiin vuoden 2012 aikana. Erikoista laitteessa oli niin ikään sen ohjain, joka sisälsi

<sup>136</sup> Software Totals. Verkkosivu *VGChartz*, <<http://www.vgchartz.com/worldtotals.php>> 11.10.2011.

kosketusnäytön. Pelejä voi näin ollen jatkossa pelata sekä television ruudulta että ohjaimen näytöltä. Sijoittajat ilmeisesti kuitenkin arvelivat Nintendon tehneen virhearvion siirtyessään käyttämään kosketusnäyttötekniikkaa, sillä yhtiön pörssikurssit ovat laskeneet selvästi laitteen julkistuksen jälkeen.<sup>137</sup> Nähtäväksi jää, ovatko sijoittajat oikeassa, vai syntyykö kosketusnäytöstä uusi trendi digitaalisten pelien maailmaan.

Kun puhutaan erikoisista peliohjaimista, on lähes välttämätöntä mainita myös rytmipelit, jotka ovat tulleet suosituksi 2000-luvun aikana. Rytmipeleissä pelaaja pyrkii painamaan oikeita nappeja ohjaimesta oikeaan aikaan taustalla kuuluvan musiikin tahdissa. Ensimmäisiä rytmipelejä olivat tanssimatto-ohjaimella pelattavat tanssipelit, joita alkoi ilmestyä oikeastaan jo 1990-luvun lopulla. Tällaisia pelejä olivat esimerkiksi *Parappa the Rapper* (1996), *Beatmania* (1997) ja *Dance Dance Revolution* (1998). Rytmipelien suosio kasvoi, kun vuonna 2004 julkaistiin *SingStar*, laulupeli, jossa pelaajan tehtävä on laulaa musiikin tahdissa oikealla äänenkorkeudella. Peliä pelataan mikrofonin kaltaisella peliohjaimella. *SingStar*-sarjassa on julkaistu kymmeniä pelejä, jotka eroavat toisistaan lähinnä tarjolla olevien laulujen suhteen. Toisen suosittu rytmipelisarjan muodostavat *Guitar Hero* -pelit, joissa peliohjaimena toimii kitaran muotoinen ohjain. Ensimmäinen *Guitar Hero* julkaistiin vuonna 2005.<sup>138</sup>

Kannettavien pelikonsolien markkinoita hallitsee edelleen Nintendo, joskin se on saanut Sonysta kilpailijan myös tällä rintamalla. Vuonna 2004 julkaistiin kannettavat pelikonsolit *Nintendo DS* ja *Sony PlayStation Portable*. Nintendon konsoli on kuitenkin menestynyt selvästi paremmin. *Nintendo DS*:ää on myyty tähän mennessä 147 miljoonaa kappaletta ja Sonyn *PlayStation Portablea* 68 miljoonaa.<sup>139</sup> Vuonna 2011 julkaistiin myös uusi kannettava pelikonsoli *Nintendo 3DS*, joka on käytännössä päivitetty versio Nintendon vanhasta pelilaitteesta, sillä erotuksella että se kykenee toistamaan nyt myös kolmiulotteista grafiikkaa.

2000-luvulle tyypillisiin piirteisiin kuuluu myös mobiilipelaamisen lisääntyminen. Esimerkiksi matkapuhelimilla pelattavat pelit ovat yleistyneet valtavasti viimeisen

<sup>137</sup> Pelaaja 7.6.2011; Joystiq 9.6.2011.

<sup>138</sup> Mäyrä 2008, 142–144.

<sup>139</sup> Hardware Comparison Table. Verkkosivu *VGChartz*, <<http://www.vgchartz.com/hwtable.php?cons%5B%5D=PSP&cons%5B%5D=DS&reg%5B%5D=Total&start=37997&end=40720>> 11.10.2011.

kymmenen vuoden aikana. Ensimmäinen matkapuhelimella pelattava peli oli *Snake* eli lähes kaikille tuttu matopeli Nokian 6110-puhelimessa vuonna 1997.<sup>140</sup> Tämän jälkeen mobiilipelaaminen on kasvattanut suosiotaan kaiken aikaa. Nykyisin esimerkiksi suomalaisista yli kolmannes kertoo pelaavansa pelejä matkapuhelimella.<sup>141</sup> Tulevaisuudessa mobiilipelien merkityksen uskotaan yhä kasvavan, kun teknologia mahdollistaa esimerkiksi GPS- ja ympäristötietojen liittämisen osaksi matkapuhelimilla pelattavia pelejä. Mobiilipelilaitteisiin ei yleensä lasketa kuuluvan kannettavia pelikonsoleita tai kannettavia tietokoneita, vaikka ne teknisesti ottaen sellaisia ovatkin.

Tietokoneiden merkitys pelilaitteina on 2000-luvun aikana hiljalleen vähentynyt, vaikka ne muutoin ovatkin levinneet lähes jokaiseen kotitalouteen. Vuonna 2001 tietokoneiden osuus pelimarkkinoista oli vielä 27 prosenttia, mutta vuonna 2005 vastaava lukema oli enää 16,6 prosenttia.<sup>142</sup> Koska konsolipelit ovat myyneet viime vuosina hyvin, voisi lukeman arvella tuosta edelleen pudonneen. On tosin otettava huomioon, että prosenttilukemat pohjautuvat myyntitilastoihin. Koska piratismi on tietokonepelien kohdalla suurempaa kuin konsolipelimaailmassa, lienee PC pelialustana kuitenkin jonkin verran suosituampi kuin mitä nämä lukemat antavat ymmärtää.

Ainakin yksi pelityyppi on olemassa, joka on tietokoneilla selvästi pelikonsoleita suosituampi. Kyseessä on jälleen eräs 2000-luvulle tyypillinen ilmiö, nimittäin verkossa pelattavat massiiviset monen hengen roolipelit. Pelityyppi tunnetaan hankalalla lyhenteellä MMORPG, joka tulee sanoista "massively multiplayer online role-playing game". MMORPG:t ovat pelejä, joissa pelaajat ovat kanssakäymisissä toistensa kanssa verkon välityksellä ja suorittavat erilaisia tehtäviä yhdessä. Tällaisia pelejä oli olemassa tekstipohjaisina jo aiemminkin, mutta 1990-luvun lopulla niihin tuli graafinen käyttöliittymä ja verkkoyhteyksien yleistyttyä myös MMORPG-pelien suosio kasvoi.<sup>143</sup> Erityisesti ilmiö on kasvanut räjähdysmäisesti 2000-luvulla. Vuonna 2008 suosituimman MMORPG:n *Runescapen* käyttäjämäärä oli 10 miljoonaa. Suosituin maksullinen MMORPG oli *World of Warcraft* 7,9 miljoonalla käyttäjällään.<sup>144</sup> Kaikki

---

<sup>140</sup> Paavilainen & al. 2009, 15.

<sup>141</sup> Karvinen & Mäyrä 2010, 27.

<sup>142</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 88.

<sup>143</sup> Mäyrä 2008, 127–128.

<sup>144</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 94–95.

nämä käyttäjät kansoittavat samaa pelin tarjoamaa virtuaalimaailmaa, joskaan eivät luonnollisestikaan kaikki samanaikaisesti.

Myös konsolipelien puolella verkkopelaaminen on viime vuosina yleistynyt. Ensimmäisen kerran pelikonsolilla pääsi verkkoon vuonna 2000, kun Sega julkaisi *Seganetin* omaa *Dreamcast*-pelikonsoliaan varten.<sup>145</sup> Todella populaariksi ilmiö on kuitenkin muodostunut vasta uusimman sukupolven pelikonsolien myötä vuodesta 2005 alkaen. Peligenreistä puhuttaessa vaikuttaisi siltä, että toimintagenren pelit ovat muuttuneet 2000-luvulla entistä suosittumiksi seikkailupelien kustannuksella.<sup>146</sup> Esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammuntopelisarja *Call of Duty* (2003–2010) ja *Grand Theft Auto* -sarjan (1997–2009) toiminnalliset hybridipelit ovat olleet lähes koko 2000-luvun ajan myydyimpien pelien listan kärkipäässä. *Call of Duty* jatkaa ensimmäisen persoonan ammuntopelien perintöä 1990-luvun alusta, mutta verkkopelaaminen on tuonut sen verran muutosta, että siinä missä ennen pelattiin yksin tai toisia vastaan, on nyt yleistynyt yhteistyöpelaaminen samassa joukkueessa verkon välityksellä. *Grand Theft Auto* -pelit puolestaan edustavat tyypillistä modernia aikuisempaan makuun suunniteltua pelisarjaa. Peleissä ohjataan pikkurikollista, jonka tulee esimerkiksi varastaa autoja ja salamurhata ihmisiä. *Grand Theft Auto* -sarjan pelit ovat herättäneet paljon sekä myönteistä että kielteistä julkisuutta.



KUVIO 11. *Grand Theft Auto IV*

<sup>145</sup> Sihvonen 2009, 166.

<sup>146</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 90.

Strategiapelit ovat myyneet läpi 2000-luvun tasaisesti ja peliprosessiin keskittyvät pelit ovat nostaneet jonkin verran suosiotaan.<sup>147</sup> Kenties merkittävin peliprosessiin keskittyvä peli on vuonna 2000 julkaistu *The Sims*, josta on sittemmin tullut kaikkien aikojen myydyin tietokonepeli. Pelissä luodaan ja ohjataan kuviteltuja ihmisiä ja seurataan kun he elävät elämäänsä. Pelissä ei ole varsinaista päämäärää, vaan pelaaja voi itse päättää mitä tahtoo pelin hahmojen elämällä tehdä. *The Sims* oli yksi ensimmäisistä peleistä, jonka markkinointia ei kohdistettu johonkin tiettyyn kuluttajaryhmään. Kehittäjätiimi pelin takana todennäköisesti toivoi, että pelistä tulisi suosittu kaikissa pelaajaryhmissä, kuten myöhemmin kävikin.<sup>148</sup> Pelin on todettu olevan erityisen suosittu naispelaajien keskuudessa.<sup>149</sup> Myös pelin jatko-osat *The Sims 2* (2004) ja *The Sims 3* (2009) ovat myyneet hyvin.

Kuten huomaamme, ovat digitaaliset pelit kehittyneet 50 vuoden aikana yhtä paljon elleivät enemmänkin kuin muu ympäröivä maailma. Suomen pelikulttuuri myötäilee pitkälti kansainvälisiä trendejä, joten tämä melko kattava tutustuminen digitaalisten pelien yleiseen historiaan puolustaa mielestäni paikkaansa tässä työssä. Seuraavassa luvussa siirrymme käsittelemään tutkimuksen teoreettista pohjaa.

### **3. TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT**

#### **Kognitiivinen kulttuurintutkimus**

Kognitiolla tarkoitetaan ihmiselle ominaista tietämistä ja tiedonkäsittelyä. Tietämiseen liittyvistä toiminnoista olennaisimpia ovat havaitseminen, luokitus, muistaminen, päättely, ongelmanratkaisu sekä kielen käyttö, esimerkiksi kertominen. Kognitiivinen kulttuurintutkimus lähteekin siitä perusolettamuksesta, että kulttuuri voidaan määritellä kognitiivisesti, toisin sanoen yksilöiden tietoisuuden kautta. Tällöin kulttuuria tarkastellaan eräänlaisena laajana tietorakenteena, ajatusmalleina, joiden pohjalta ihmiset tulkitsevat kaiken kokemansa.<sup>150</sup>

<sup>147</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 92–93.

<sup>148</sup> Sihvonen 2009, 2.

<sup>149</sup> Dovey & Kennedy 2006, 36–37; Sihvonen 2009, 20.

<sup>150</sup> Apo 1998, 24; Suojanen 1999, 93–94.

Kognitiivisen kulttuurintutkimuksen voidaan katsoa saaneen alkunsa 1950-luvun lopulla, jolloin yhdysvaltalainen antropologi Ward Goodenough määritteli kulttuurin ensimmäistä kertaa selkeän kognitiivisesti:

*A society's culture consists of whatever it is one has to know or believe in order to operate in a manner acceptable to its members. Culture is not a material phenomenon; it does not consist of things. It is the form of things that people have in mind, their models of perceiving, relating, and otherwise interpreting them.*<sup>151</sup>

Goodenoughin määritelmän voi hyväksyä intuitiivisesti, mutta siinä ei ole selitetty sitä, miten kulttuurin kokeminen, määrittely ja ymmärtäminen ihmisen sisäisessä maailmassa käytännössä toimivat. Tästä aiheutui tutkijoille teoreettinen ongelma, vaikka Goodenoughin määrittely hyväksyttiin laajalti. Kognitiotieteet ovat pyrkineet ratkaisemaan tätä ongelmaa viimeiset 50 vuotta, mutta ihmisen aivojen toimintaa ei vielä kukaan pystytä kattavasti selittämään.<sup>152</sup> 1970-luvulla amerikkalaisessa antropologiassa heräsi myös runsaasti vastustusta kognitiivisen tutkimusotteen käytölle. Monet uudet tutkimusstrategiat pyrkivät vähättelemään yksilön sisäisen kognitiivisen prosessin merkitystä kulttuurin muodostumisessa ja tulkitsemisessa. Antropologian professori Claudia Strauss ja emeritusprofessori Naomi Quinn puolestaan katsovat kirjassaan *A Cognitive Theory of Cultural Meaning*, että kollektiivisen käyttäytymisen ja jaettujen merkitysten tarkastelu on todella hyödyllistä vain, jos myös yksilön sisäinen kognitiivinen prosessi otetaan huomioon.<sup>153</sup>

Kognitiivinen kulttuurintutkimus perustuu muutamien vanhojen ajatusten pohjalle, jotka Janet Dougherty on tiivistänyt seuraavasti: 1) Kulttuuri voidaan määrittellä mielen sisäiseksi ilmiöksi, mikä on otettava huomioon tutkittaessa ihmisen käyttäytymistä, 2) Nämä mielen sisäiset ilmiöt ovat täysin rationaalisia ja alistettavissa erinäisille tutkimusmetodeille, joilla voidaan saavuttaa toistettavissa olevia tuloksia, 3) Yksilöt oppivat ja representoivat kulttuuria, 4) Yksilöt jakavat kulttuuria/kulttuureja keskenään,

---

<sup>151</sup> Goodenough 1957, 167.

<sup>152</sup> Quinn 1985, 291.

<sup>153</sup> Strauss & Quinn 1997, 255.

5) Kulttuuri on symbolinen systeemi, jolla on selkeitä samankaltaisuuksia puhutun kielen kanssa.<sup>154</sup> Kielen merkitys kulttuurin välittäjänä pantiinkin merkille jo varhain. Tämän puolesta argumentoivat esimerkiksi Eric Lenneberg ja John Roberts jo 1950-luvulla.<sup>155</sup>

Matti Kamppisen mukaan "kognitiivisen kulttuurintutkimuksen suuri oivallus on ajatuksessa, että merkityksenanto synnyttää ja ylläpitää objektiivisia rakenteita, jotka edelleen vaikuttavat takaisin merkityksenantoon".<sup>156</sup> Eli siis ihmisten tietoiset, kognitiiviset, toiminnot synnyttävät havaittavan kulttuurin, joka puolestaan vaikuttaa takaisin yksilöiden ajattelunsisältöihin sekä yhteisön kulttuuriseen tietorakenteeseen. Kamppinen sanoo Lauri Hongon tarkoittaneen termillään "folkloreprosessi" pohjimmiltaan samaa asiaa. Kieltämättä joitain samoja piirteitä onkin löydettävissä. Honko kuvaa folkloreprosessia folkloren elämäntarinaksi, joka "alkaa ajalta ennen perinnekäsitteen syntymää ja päättyy nykyhetken arvioon perinteen merkityksestä kulttuurissa". Kognitiivinen kulttuurintutkimus käsittää folkloren siis ensin eräänlaiseksi tiedostamattomaksi materiaaliksi, joka tullessaan tiedostetuksi, kognitiivisiksi järjestelmiksi ja malleiksi, muuttuu kulttuuriksi.<sup>157</sup>

Kognitiiviseen kulttuurintutkimukseen kuuluu muutamia keskeisiä käsitteitä, joista käytän tässä tutkimuksessa mallin, skeeman ja skriptin käsitteitä. Termit tulivat kulttuurintutkimukseen 1970–80-luvuilla, mutta ne ovat itse asiassa muodostuneet kognitiotieteissä osittain sellaisten kulttuurintutkijoiden jo aiemmin käyttämien termien pohjalta kuin beliefs, propositions, recipes, grammar, scripts.<sup>158</sup> Nykyisin käsitteistä erityisesti skeema on käytössä kaikissa kognitiotieteissä.

Kun puhutaan malleista tarkoitetaan kognitiivisessa kulttuurintutkimuksessa aina nimenomaan ajattelun malleja. Mallit ovat joko havaintoon perustuvia mielikuvia tai merkityksiin perustuvia tiedon edustumia ja niitä on olemassa Matti Kamppisen mukaan kahdenlaisia: yksilön omia sisäisiä kognitiivisia malleja sekä yhteisöllisesti jaettuja

---

<sup>154</sup> Dougherty 1985, 3.

<sup>155</sup> D'Andrade 1985, 321.

<sup>156</sup> Kamppinen 1994, 185.

<sup>157</sup> Honko 1990, 102–103; Kamppinen 1994, 28 & 185.

<sup>158</sup> Holland 1985, 391–392.

kulttuurisia malleja.<sup>159</sup> Niiden ajatellaan olevan pääsääntöisesti tiedostamatonta tietämystä, joka ohjaa ihmisen toimintaa.<sup>160</sup> Useimmat kognitiiviset mallit ovat samalla myös kulttuurisia malleja. Esimerkiksi havaintoon tai jaettuun informaatioon perustuva ajattelun malli "veteen voi hukkua" on yleismaailmallisesti tunnettu ja siksi kulttuurinen malli.

Jo kauan on tiedetty, että ihminen jäsentää maailmaa yleistämällä ilmiöitä. Esimerkiksi mielikuva pelistä voi olla tällainen yleistys, joka kattaa alleen kaikki maailman erilaiset pelit. Platon olisi puhunut pelin ideasta. Tällaisia yläkategorioita koskevan tiedon katsotaan organisoituneen ihmismielessä skeemoiksi. Skeemat sisältävät tietoa yläkategorioiden tyypillisistä piirteistä.<sup>161</sup> Esimerkiksi mielikuvat siitä, mitä pelit ovat ja mikä niiden tarkoitus on, ovat skeemoja. Myös mielipiteet jostain tietystä pelityypistä ovat skeemoja. Jotkut skeemat saattavat olla hyvinkin pysyviä, mutta periaatteessa ne ovat jatkuvassa muutoksessa, kun ihminen hankkii lisää hyödyllistä tietoa, jota tallentaa vanhojen ajattelun mallien rinnalle ja päälle.<sup>162</sup> Skeemat saattavat vaikuttaa muistojemme tulkitsemiseen, vaikuttaa siihen millaisia merkityksiä annamme tuleville tapahtumille ja antaa meille odotuksia tulevaa varten. Skeemat myös täydentävät puuttuvaa informaatiota. Esimerkiksi keskusteltaessa jätetään usein lausumatta itsestään selviä asioita, koska puhuja olettaa kuulijoiden jakavan samat skeemat hänen kanssaan. Ilman skeemojen olemassaoloa olisi sosiaalinen elämä käytännössä mahdotonta.<sup>163</sup> Antaakseen esimerkin skeemasta Strauss ja Quinn kertovat televisiossa esitettävästä olutmainoksesta, jossa esiintyy kirvesmiehiä. Vaikka mainoksesta ei anneta tämän enempää informaatiota, on lukijan kuitenkin helppo kuvitella, millainen se voisi olla. Tämä johtuu niistä olut-, mainos-, televisio- ja kirvesmies-skeemoista, jotka olemme jo omaksuneet.<sup>164</sup>

Kolmas kognitiiviseen kulttuurintutkimukseen liittyvä käsite on skripti eli käsikirjoitus. Skripti on ajatusrakenne, joka kuvaa tiettyyn tilanteeseen sopivia luontaisia tapahtumakulkuja. Skripti voidaan parhaiten ymmärtää stereotyyppisenä tapahtumien sarjana, joka

<sup>159</sup> Kamppinen 1994, 70; Apo 1998, 24.

<sup>160</sup> Kamppinen 1994, 28.

<sup>161</sup> Apo 1998, 24.

<sup>162</sup> Dougherty 1985, 243.

<sup>163</sup> Strauss & Quinn 1997, 49.

<sup>164</sup> Strauss & Quinn 1997, 48–49.

muodostaa tutun tilanteen.<sup>165</sup> Skripti siis kertoo, mitä yksilön tulisi tehdä tai sanoa meneillä olevassa tilanteessa. Esimerkiksi elokuvissa käymiseen liittyvät omat skriptinsä, joiden mukaan ihmiset tyypillisesti elokuvissa käydessään toimivat. Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvät myös omat skriptit, joita ei tosin tunneta vielä kovin hyvin. Dorothy Holland on tullut tutkimuksissaan siihen tulokseen, että muiden ymmärtämiseen arkipäiväisissä tilanteissa käytetään ennen kaikkea tilanteeseen liittyviä skriptejä. Mikäli nämä eivät tunnu toimivan, siirrytään henkilöihin ja persoonallisuuksiin liittyviin tietorakenteisiin.<sup>166</sup>

Ihmiset siis liittävät merkityksiä ilmiöihin mallien ja skeemojen avulla. Monet näistä ovat kollektiivisesti jaettuja, jolloin voidaan puhua kulttuurisista malleista tai skeemoista. Ne ovat sosiaalisen vuorovaikutuksen synnyttämiä ja ylläpitämiä merkitys-järjestelmiä, jotka vaikuttavat takaisin siihen, miten yksilöt havaitsevat ja tulkitsevat ilmiöitä. Merkitysjärjestelmillä on taipumus muuttua ajan myötä ja niiden arvellaankin myötäilevän yhteisön taloudellisissa olosuhteissa ja ympäristötekijöissä tapahtuvia muutoksia.<sup>167</sup> Tässä tutkimuksessa lähestyn digitaalisiin peleihin liittyvää kulttuuria kognitiivisena merkitysjärjestelmäkenttänä. Kyseessä on siis todellisuuden alue, joka on ajattelun mallien ja skeemojen avulla mielletty ja käsitelty muista erilliseksi.<sup>168</sup> Kyse on yhteisöllisestä kulttuurin kategorisoimisesta erilaisiksi alueiksi, mikä juontaa juurensa ajattelun mallien mahdollistamasta jaetusta merkityksenannosta.

Kulttuurin määritelmässäni mukailen Claudia Straussin ja Naomi Quinnin näkemystä. Kulttuuri muodostuu jollekin yhteisölle ja tämän yhteisön asuinympäristölle tyypillisistä tapahtumista ja ilmiöistä, skeemoista, joita yhteisön jäsenet näiden seurauksena jakavat keskenään, sekä näiden skeemojen ja yhteisön tapahtumien ja ilmiöiden välisestä vuorovaikutussuhteesta. Kun puhumme kulttuurista, me itse asiassa tarkoitamme näiden säännönmukaisuuksien muodostamaa kokonaisuutta. Tämä tekee kulttuurista häilyvän kokonaisuuden, sillä skeemat, mallit, skriptit ja niiden muodostamat tietorakenteet ovat jatkuvan muutoksen alla, joskin myös hyvin pitkäkestoisia kognitiivisia tietorakenteita on olemassa runsaasti. Toinen seuraus on se, että kulttuurit eivät ole toisiinsa sidottuja

<sup>165</sup> Randall 1985, 252–253; Suojanen 1999, 94.

<sup>166</sup> Holland 1985, 405.

<sup>167</sup> Kamppinen 1994, 183.

<sup>168</sup> Kamppinen 1995, 57–59.

mutta eivät myöskään toisistaan eroitettavissa. Koska eri ihmisillä on keskenään erilaisia jaettuja tietorakenteita, ovat kulttuurit keskenään päällekkäisiä ja jokainen ihminen on potentiaalinen yhdysside eri kulttuurien välillä.<sup>169</sup>

Yksilön roolina on näin ollen olla sekä kulttuurin oppija että muodostaja.<sup>170</sup> En pidä kulttuuria tuotettuna tai neuvoteltuna järjestelmänä, vaan keskeistä on yksilön ja kollektiivisen yhteisön vuorovaikutussuhde. Kulttuuri on sekä yhteisöllistä että yksityistä, yhtä aikaa maailmassa ja ihmisten mielessä esiintyvää.<sup>171</sup> Stuart Hall kuvailee yhteisöjä ryhmiksi, jotka tuottavat merkityksiä, kulttuurisia representaatiojärjestelmiä. Tälle ryhmälle on Hallin mukaan yhteistä sen ylläpitämä ja muokkaama kulttuurinen identiteetti, jonka sen jäsenet omalla tavallaan kukin omaksuvat.<sup>172</sup> Katson että tämä sopii hyvin yhteen yllä kuvailemani kulttuurin käsitteen ja kulttuurisen merkityksenannon teorian kanssa.

Koska tulen myöhemmin tutkimuksessani käyttämään identiteetin käsitettä, lienee paikallaan määritellä myös mitä sillä tarkoitan. Kognitiivisesta kulttuurin määritelmästä seuraa nähdäkseni, että myös identiteetti on ymmärrettävä jatkuvassa prosessissa olevaksi yksilön itseä koskevien mallien ja skeemojen muodostamaksi entiteetiksi. Stuart Hallia mukaillen katson, että identiteetti ei ole loppuun viety tosiasia, vaan sitä representoidaan kaiken aikaa uusissa kulttuurisissa käytännöissä.<sup>173</sup> Katson myös, että yksilön identiteetti on tilannesidonnainen. Mirosław Filiciak on argumentoinut, että erityisesti postmodernissa verkottuneessa maailmassa yksilöt luovat ja heidän on tarpeen luoda itselleen useampia identiteettejä kuin mitä aikaisemmin oli tarpeen.<sup>174</sup> Palaan tähän ajatukseen tutkimukseni analyysiluvussa.

Kuvailevan tutkimuksen voidaan ajatella keskittyvän selittämään nimenomaan kollektiivisesti jaettuja tietorakenteita sekä erilaisia tuolle alueelle sijoittuvia kulttuurisen toiminnan muotoja. Tämä onkin yksi tutkimukseni lähtökohdista. Olen kiinnostunut digitaalisiin peleihin liittyvistä kulttuurisista malleista, skeemoista ja

<sup>169</sup> Strauss & Quinn 1997, 7.

<sup>170</sup> Dougherty 1985, 8.

<sup>171</sup> Strauss & Quinn 1997, 256.

<sup>172</sup> Hall 1999, 46.

<sup>173</sup> Hall 1999, 223.

<sup>174</sup> Filiciak 2003, 94–95.

skripteistä, toisin sanoen digitaalisiin peleihin liittyvistä kollektiivisesti jaetuista käsityksistä ja toimintatavoista. Kognitiotieteitä ja niiden teorioita on käytetty aiemminkin hyväksi tutkittaessa digitaalisia pelejä ja lähtökohta vaikuttaa toimivalta.<sup>175</sup> Tutkimuksen aihe on kuitenkin populaaristi kiinnostava, joten tarkoitukseni on kirjoittaa yleistajuisesti ja pidättäytyä käyttämästä liikaa metodiikkaan liittyviä termejä. Pidän kognitiivisen kulttuurintutkimuksen näkökulmaa pohjana, jonka päälle yritän rakentaa mahdollisimman kattavan kuvan digitaalisten pelien kulttuurista ja jonka avulla pyrin selittämään siihen liittyviä ilmiöitä.

### **Kvantitatiivinen kyselytutkimus**

Kvantitatiivinen tutkimusote on kulttuurintutkimuksen piirissä jokseenkin harvinainen, mutta ei tavaton. Esimerkiksi Sirkku Piispanen käytti kvantitatiivisia menetelmiä 2009 julkaistussa väitöskirjassaan *Kansainomainen moraali – Tutkimus savolaisista ja pohjalaisista uskomustarinoista*. Matti Sarmela kertoo amerikkalaisten antropologien soveltaneen tilastollisia menetelmiä suhteellisen runsaastikin, kun taas eurooppalaiset etnologit ovat suhtautuneet niihin epäillen. Hänen mukaansa perinneilmiöihin kohdistuvan kvantitatiivisen tutkimuksen tavoitteena on pääasiassa deskriptiivisen tiedon esittäminen sekä syy- ja seuraussuhteiden selvittäminen.<sup>176</sup> Matti Kamppinen puolestaan puhuu kulttuurintutkimuksen kahdesta traditiosta: humanistisesta ja luonnontieteellisestä. Humanistista otetta hän kuvailee kvalitatiiviseksi, fenomenologiseksi ja hermeneuttiseksi, luonnontieteellistä taas termein kvantitatiivinen, kokeellinen ja ennustava. Hän jatkaa kertomalla humanistisen otteen olevan etnografiassa ja kulttuurintutkimuksessa "vallitseva, ja toisinaan se valitettavasti on johtanut systemaattisuuden tappioon. Systemaattisessa kulttuurintutkimuksessa on mahdollista ja toivottavaa yhdistää molemmat suuntaukset."<sup>177</sup> Timo Toivonen huomauttaa myös, että aineistonkeruutapoja ei tulisi asettaa mihinkään paremmuusjärjestykseen, vaikka näin usein tehdäänkin. "Laadun ja määrän raja on liukuva. Jos hyväksytään ajatus siitä, että tieteen tehtävänä on erottaa olennainen epäolennaisesta, niin asian tai ilmiön olennainen piirre on usein nimenomaan kvantitatiivisesti hallitseva piirre."<sup>178</sup>

<sup>175</sup> Esim. Bryce & Rutter 2006, 209; Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 220–229; Sotamaa 2009, 53.

<sup>176</sup> Sarmela 1970, 12–13.

<sup>177</sup> Kamppinen 1995, 50.

<sup>178</sup> Toivonen 1999, 98–103.

Kamppisen mainitseman systemaattisen kulttuurintutkimuksen tavoitteena on muuttaa kulttuuriset ilmiöt mitattaviksi muuttujiksi.<sup>179</sup> Muuttuja on tässä yhteydessä hyvin monimerkityksellinen termi, sillä voidaan tarkoittaa esimerkiksi ikää, sukupuolta, etnistä taustaa, koulutusta tai vaikkapa yksilön käsitystä jostain ilmiöstä. Kaikki tiede, myös kulttuurintutkimus, koostuu pääosin muuttujien luonnehtimisesta ja mittaamisesta sekä niiden välisten riippuvuuksien selvittämisestä. Myös havainnointia ja haastattelua voidaan pitää eräänlaisena mittauksena.<sup>180</sup>

Kvantitatiiviselle eli määrälliselle tutkimukselle keskeinen asia on aineiston koko, sillä kvantitatiivista analyysia ei voi tehdä, jos tapauksia on vain vähän. Toinen tärkeä kysymys on se, missä määrin tutkittavan ilmiön piirteitä voidaan mitata. Mikäli tutkimuksen kohteesta ei kyetä löytämään mitattavia osia ja mikäli niitä ei kyetä muuntamaan numeeriseen muotoon, on kvantitatiivinen tutkimus käytännössä mahdotonta.<sup>181</sup> Tämä on haastavaa etenkin silloin, kun ilmiöt joista halutaan saada tietoa, ovat hyvin abstrakteja. Tällöin ne on ensin määriteltävä ja muutettava helpommin mitattavaan muotoon. Keskityn tähän tarkemmin luvun 4 alaluvussa "Kyselylomakkeen rakenne".

Tapojen ja asenteiden tutkiminen kvantitatiivisesti on Matti Sarmelan mukaan työlästä. Niitä voidaan tarkastella monesta eri näkökulmasta ja ne ovat monimuotoisempaa perinnettä kuin esimerkiksi tarinat.<sup>182</sup> Tästä syystä kvantitatiivisen tutkimuksen ja erityisesti kvantitatiivisen kulttuurintutkimuksen perusedellytyksenä on myös tutkittavan kohteen ja sen ympäristön käyttämien merkitysjärjestelmien riittävä ymmärtäminen. Tällaisen ymmärryksen hankkimiseen ja tutkittavan kohteen täsmen-tämiseen voidaan käyttää ja käytetäänkin usein laadullista tutkimusta.<sup>183</sup> Pertti Töttö on kuvannut tätä ketjua siten, että kvalitatiivisella tutkimusotteella pyritään ensin saamaan vastaus mitä-kysymykseen, jonka jälkeen kvantitatiivinen tutkimus vastaa kysymykseen miten paljon. Tai mikäli kyse on kuvailevan tutkimuksen sijaan selittävästä tutkimuksesta kvalitatiivinen esitutkimus voi vastata kysymykseen miten jokin ilmiö

---

<sup>179</sup> Kamppinen 1995, 50–51.

<sup>180</sup> Kamppinen 1995, 52–53.

<sup>181</sup> Alkula, Pöntinen & Ylöstalo 1994, 20 & 45–46.

<sup>182</sup> Sarmela 1970, 59.

<sup>183</sup> Töttö 1997, 128–129; Alasuutari 1999, 214; Kananen 2008, 84–85.

tapahtuu, jonka jälkeen on mahdollista hakea kvantitatiivisesti vastauksia kysymykseen miksi niin tapahtuu.<sup>184</sup> Mikäli on tarve yhdistää kvalitatiivinen ja kvantitatiivinen metodi, on kuitenkin suositeltavaa, että jompikumpi traditioista olisi pääasiallinen ja toinen sitä tukeva tutkimusmenetelmä.<sup>185</sup> Omassa tutkimuksessani kvantitatiivinen tiedonhankkimismenetelmä on pääasiallinen ja empiirisen esitutkimuksen asemasta olen käyttänyt teoreettista menetelmää eli varhaisempaan pelitutkimuskirjallisuuteen perehtymistä.

Kuvailevan tutkimuksen tarkoitus on jonkin tuntemattoman asian tai tilanteen kartoittaminen. "Tuntemattomuus" voi tarkoittaa, ettei asiaa ole joko aiemmin tutkittu, tai että halutaan selvittää, onko entiseen nähden tapahtunut muutoksia. Tämä tutkimus tutkii nimenomaan folkloristiikan näkökulmasta tuntematonta aluetta, vaikka pelitutkimusta onkin muuten tehty jo kohtalaisen paljon. Kuvailevassa kvantitatiivisessa tutkimuksessa teorian tehtävä on tutkimuksen kannalta "merkityksellisten käsitteiden rajaaminen ja määrittely sekä teoreettisen, usein abstraktisen käsitteen ja operationalisoidun, konkreettisen mittarin yhteyden järkevä hahmottaminen."<sup>186</sup> Kenties yleisin humanististen tieteiden käyttämä kvantitatiivinen mittari on strukturoitu kyselylomake, jollaista käytän myös omassa tutkimuksessani.

Kyselylomaketutkimuksen synonyymina käytetään Suomessa usein survey-tutkimusta, mutta englanninkielisessä kirjallisuudessa *survey* kuitenkin viittaa usein muuhunkin kuin vain kysely- ja haastattelumenetelmillä aineistonsa keräävään lomaketutkimukseen.<sup>187</sup> Pyrin tästä syystä välttämään survey-tutkimuksesta puhumista ja käytän sen sijaan omassa työssäni termiä kyselytutkimus. Kyselytutkimus on siinä mielessä tyypillistä kvantitatiivista tutkimusta, että se vaatii huolellista esivalmistelua. Etenkin monivalintakysymysten valmiiden vastausvaihtoehtojen tekeminen vaatii tutkittavien asioiden käsitteellistä kategorisointia etukäteen.<sup>188</sup> Tutkimuslomaketta on ajateltava mittausinstrumenttina, jonka rakenteesta ja muotoilusta paljolti riippuu koko tutkimuksen onnistuminen. Jorma Kananen huomauttaakin, että "työstä on puolet tehty

---

<sup>184</sup> Töttö 2000, 75–77.

<sup>185</sup> Metsämuuronen 2003, 208.

<sup>186</sup> Alkula & al. 1994, 188–189.

<sup>187</sup> Alastalo 2005, 14–15.

<sup>188</sup> Alkula & al. 1994, 120.

lomakkeen ollessa valmis. Lomakkeen kenttätyövaiheen jälkeen ei voida tehdä enää muutoksia itse lomakkeeseen eli tiedonkeruuvälineeseen. Lomakkeella saadaan sitä, mitä on kysyttykin."<sup>189</sup> Esittelen oman kyselylomakkeeni ja kerron, miten olen sen muodostanut, tarkemmin luvussa 4.

Kvantitatiivisen aineiston analyysiin ja tulkintaan on olemassa useita menetelmiä. Erilaisilla tilastollisilla menetelmillä voidaan pyrkiä etsimään aineistosta systemaattista vaihtelua, joiden perusteella tehdä johtopäätöksiä. Myös asioiden suuruusluokkia ja eri asioiden välisiä riippuvuuksia voidaan pyrkiä kuvaamaan. Kvantitatiivisella tutkimuksella voi toisin sanoen kuvata tutkittavan ilmiön rakennetta ja sitä, millaisista osista se koostuu. Mahdollista on kuvata myös osien välisiä suhteita sekä ilmiössä tapahtuvia muutoksia. Kvantitatiivinen analyysi onkin ennen kaikkea rakenteen hakemista aineistosta.<sup>190</sup>

Nykyään on tilastotieteellisten tietokoneohjelmien avulla mahdollista tehdä suhteellisen helpostikin määrällistä analyysia. Omassa tutkimuksessani käytän apunani tilastotieteellistä analyysiohjelmaa *PASW Statistics 18* ja hyödynnän kvantitatiivisen analyysin menetelmistä havaintomatriisia, ristiintaulukointia ja riippuvuusanalyysia. Vaativimmat monimuuttujamenetelmät jätän mahdollisen jatkotutkimuksen toteutettavaksi. Koska tutkimukseni on lähtökohtaisesti kuvaileva, tämä lienee ihan järkevä ratkaisu.<sup>191</sup> Valitsemani menetelmät ovat kaikki pääasiassa havainnollistavia menetelmiä ja niiden avulla voidaan tehdä tulkintoja kokonaisuudesta. Kyselyvastausten analyysissa käyttämäni menetelmät ja analyysin toteutuksen käytännössä esittelen tarkemmin luvussa 5.

Tämä tutkimus ei ole ensimmäinen kerta, kun kvantitatiivista metodologiaa hyödynnetään pelien tutkimisessa. Esimerkiksi Steve Jonesin tutkimusryhmä käytti kyselylomaketta vuonna 2003 amerikkalaisten korkeakouluopiskelijoiden pelitottumusten tutkimiseen ja BBC teetti vuonna 2005 laajan kyselytutkimuksen, jossa selvitettiin brittien digitaalisten pelien harrastamista eri ikäryhmissä.<sup>192</sup> Suomessa Tarja Salokoski on käyttänyt

---

<sup>189</sup> Kananen 2008, 37.

<sup>190</sup> Alkula & al. 1994, 21 & 281.

<sup>191</sup> Kananen 2008, 51.

<sup>192</sup> Jones & al. 2003; BBC 2005.

kvantitatiivista metodia vuonna 2005 julkaistussa digitaalisten pelien sisältämää väkivaltaa tarkastelevassa väitöskirjassaan.<sup>193</sup> Tampereen yliopiston Game Research Labilla on tehty runsaasti kvantitatiivista pelitutkimusta 2000-luvun puolella. Tutkimukset käsittelevät esimerkiksi lasten ja nuorten pelaamista sekä pelaamisen yleisyyttä ja tapoja Suomessa yleensä. Tämä tutkimus jatkaa kyselytutkimusten hyväksi havaittua linjaa keskittyen tutkimaan erityisesti digitaalista pelaamista aktiivisesti harrastavia henkilöitä Suomessa.

## Pelitutkimuksen teoriaa

Pelitutkimus on luonteeltaan poikkitieteellinen oppiala ja sen käyttämät menetelmät tulevat jatkossakin olemaan todennäköisesti monipuolisia. Tutkijan haasteeksi muodostuukin erilaisten metodologisten menetelmien toimintaperiaatteiden ymmärtäminen. Esittelen tässä luvussa omasta mielestäni merkittävimpiä pelitutkimuksen tähänastisia teoreettisia linjauksia. Pelitutkimuksen päätutkimuskohteita on tyypillisesti katsottu olevan peli, pelaaja sekä pelaamisen konteksti tai pelikulttuuri. Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca lisäävät tähän vielä ontologian esitellessään pelitutkimuksen jakoa tutkimuskohteen, metodipohjan ja tutkijoiden taustan mukaan. Alla oleva taulukko on mukailtu heidän tutkimustensa pohjalta.

TAULUKKO 4. Pelitutkimuksen metodologinen jakaantuminen Egenfeldt-Nielsenin, Smithin ja Toscan mukaan<sup>194</sup>

Tutkimuksen kohde	Tyypillinen metodi	Teoreettinen tausta	Kiinnostuksen kohde
Peli	Tekstianalyysi	Kirjallisuuden tutkimus, mediatutkimus	Pelien suunnittelu, merkitysrakenteet
Pelaaja	Tarkkailu, haastattelu, kyselytutkimus	Sosiologia, etnografia, kulttuurintutkimus	Pelien käyttö, pelaajayhteisöt
Kulttuuri	Haastattelu, tekstianalyysi	Kulttuurintutkimus, sosiologia	Pelit kulttuurisina objekteina, pelit osana mediaa
Ontologia	Filosofinen päättely	Useita (esim. filosofia, kulttuuri-historia, kirjallisuuden tutkimus)	Pelien ja pelaamisen looginen ja filosofinen perusta

<sup>193</sup> Salokoski 2005.

<sup>194</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 8–10.

Frans Mäyrä lisää yllä mainittuihin vielä pelien suunnittelun ja kehittämisen tutkimisen.<sup>195</sup> Hänen mielestään pelejä ei kannata tutkia tutkimatta niiden pelaamista, eikä pelaajia kannata tutkia ilman kyseisen pelin ja sen pelaamisen tutkimista.<sup>196</sup> Erilaisten näkemysten yhdistäminen voi kuitenkin osoittautua hankalaksi tehtäväksi. Esimerkiksi humanististen ja sosiaalisten tieteiden näkemysten yhdistämisyrityksissä on noussut esiin ongelmia. Useimmat tutkijat ovat kuitenkin sitä mieltä, että digitaalisia pelejä on mahdollista parhaiten ymmärtää, kun niitä tutkitaan mahdollisimman monesta eri näkökulmasta.<sup>197</sup> Tietyissä mielessä pelitutkimuksen tutkimuskohteissa voidaan havaita yhtäläisyyksiä kulttuuritutkimuksen kanssa. Kulttuurintutkijat ovat perinteisesti jakaneet tutkimuskohteensa tekstien diskurssien, eletyn elämän ja sosiaalisen kontekstin tutkimiseen.<sup>198</sup> Tätä voidaan hyvin verrata pelin, pelaamisen ja pelikulttuurin tutkimiseen, kuten Olli Sotamaa väitöskirjassaan huomauttaa.<sup>199</sup>

Digitaalisten pelien tutkimuksen lyhyen historian kenties merkittävin teoreettinen keskustelu on tapahtunut narratologisen ja ludologisen koulukunnan välillä. Voidaan puhua jopa teoreettisesta kiistasta. Narratologit ovat kiinnostuneita peleistä narratiiveina ja mediateksteinä. Ludologien näkökulmasta taas ei ole järkeä puhua digitaalisen pelin tekstistä, sillä heidän mielestään pelaaminen ja pelaajan toiminta on se elementti, joka antaa pelille merkityksen. Jako kahden ajatussuuntauksen välillä ei todellisuudessa ole kovin jyrkkä, mutta keskustelu on herättänyt kiinnostusta ja molempien suuntausten puolesta on esitetty jopa melko kiivaita argumentteja.<sup>200</sup>

Narratiivi on kirjallisuudentutkimuksesta ja mediatutkimuksesta periytynyt termi, jolla tarkoitetaan lyhyesti tekstiä, joka kertoo tarinan.<sup>201</sup> Narratiivi voidaan määritellä koostuvaksi myös tapahtumien kronologisesta järjestyksestä (tarina), niiden verbaalisesta tai visuaalisesta representaatiosta (teksti) ja kertomisen tai esittämisen prosessista (narraatio).<sup>202</sup> Teksti ymmärretään mediatutkijoiden keskuudessa tyypillisesti laajasti siten, että esimerkiksi elokuva tai sarjakuva voi olla teksti, joka kertoo tarinan.

<sup>195</sup> Mäyrä 2008, 156.

<sup>196</sup> Mäyrä 2009, 314.

<sup>197</sup> Perron & Wolf 2009, 6–15.

<sup>198</sup> Saukko 2003, 33.

<sup>199</sup> Sotamaa 2009, 25.

<sup>200</sup> Newman 2004, 94–95.

<sup>201</sup> Kücklich 2006, 97.

<sup>202</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 172.

Suullinen tai visuaalinen kerronta on siis yhtä lailla hyväksyttävää kuin kirjallinen kerronta. Narratiivisen tutkimusotteen edustajat pyrkivät näin ollen tutkimaan pelejä narratiiveina. Esimerkiksi Tanja Sihvonen on argumentoinut tekstin ja pelaamisen erottamisen toisistaan olevan vaikeaa, sillä hänen mukaansa pelaaminen on luonteeltaan narratiivista, vaikka yksittäisen pelin tekstimuoto ei olisikaan pysyvä, tallennettavissa oleva tai helposti analysoitava.<sup>203</sup> Mediatutkijana Sihvosen näkökulma ei ole yllättävä. Myös Henry Jenkins, kenties merkittävin pelien narratiivisen tutkimusotteen puolesta puhunut henkilö, on koulutukseltaan mediatutkija.

1990-luvun loppupuolella Espen Aarseth kehitti termin *cybertext* kuvaamaan digitaalisia pelejä. Tällä hän tahtoi painottaa sitä, etteivät pelit ole tekstejä perinteisessä mielessä. Kirjallisuuden tutkimuksen ja semiotiikan menetelmillä oli hänen mielestään mahdotonta tutkia pelejä, jotka käyttäytyivät enemmänkin kuin koneet tai merkityksiä tuottavat generaattorit, eivät kuten perinteiset narratiivit.<sup>204</sup> Termin ludologia puolestaan esitteli peliteoreetikko Gonzalo Frasca, joka suunnitteli siitä alunperin vain uutta nimeä muodostumassa olevalle digitaalisia pelejä tutkivalle oppialalle. Frasca oli kuitenkin myös Aarsethin ajatusten kannattaja ja pian ludologialla alettiinkin tarkoittaa tutkimusotetta, jonka mukaan pelejä oli mahdotonta tutkia narratologien menetelmillä.<sup>205</sup> Frasca mukaan pelit eivät ole vain representationalisia ja narratiivisia kuten perinteinen media, vaan ne ovat lisäksi simulaatioita. Simulaattori ei muodostu pelkästään merkeistä, vaan se on kone, joka muodostaa käyttäjän toiminnan perusteella uusia merkkejä ja merkityksiä tiettyjen sääntöjen mukaan. Simulaatiota onkin mahdotonta ymmärtää vain sen ulosannin perusteella. On tutkittava kokonaisuutta, toisin sanoen pelaamista. Jokainen, joka on joskus pelannut digitaalisia pelejä, tietää että pelaaminen tuntuu erilaiselta kuin elokuvan seuraaminen. Tälle pohjalle Frasca rakentaa ajatuksensa digitaalisista peleistä ensimmäisenä monimutkaisena simulaatioon perustuvana laajalle yleisölle suunnattuna medianäkökulmana.<sup>206</sup> Näkökulmaa tuntuisivat tukevan havainnot, joiden mukaan pelaajat usein puhuessaan peleistä käyttävät ensimmäistä persoonaa: minä menin sinne, tein sitä, jäin jumiin, ym.<sup>207</sup>

---

<sup>203</sup> Sihvonen 2009, 37.

<sup>204</sup> Frasca 2003, 223.

<sup>205</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 195.

<sup>206</sup> Frasca 2003, 223–224.

<sup>207</sup> Dovey & Kennedy 2006, 113.

Kuten varsin usein muulloinkin, lienee tässäkin tapauksessa viisainta ottaa kahdesta kilpailevasta teoriasta molemmista toimivan tuntuiset lähestymistavat ja yhdistää ne uudeksi teoreettiseksi ajattelutavaksi. Näin on jo jossain määrin tehtykin. Esimerkiksi Henry Jenkins on myöntänyt, ettei perinteinen narratiivinen teoria toimi pelien kohdalla hyvin, sillä peleissä ei ole kysymys pelkästä tarinasta. Itse pelaaminen ja pelissä eteneminen on iso osa pelin merkityksellisyyttä. Jenkins kuitenkin huomauttaa, että pelisuunnittelijoiden tekemät ratkaisut pelin juonen ja pelimaailman suhteen aktualisoituvat pelaamisen aikana narratologisina seurauksina.<sup>208</sup> Toiset tutkijat ovat puolestaan todenneet, että pelejä voidaan tutkia narratiiveina, mutta on väärin tutkia niitä pelkästään narratiiveina.<sup>209</sup> Esimerkiksi seikkailupelien genreen narratologinen tutkimusote sopii suhteellisen hyvin, mutta mikäli sitä halutaan käyttää muiden peligenrejen tutkimiseen, vaatii tämä jo perusteluja.<sup>210</sup>

Myös ludologit ovat pyrkineet kompromissiin narratologiien kanssa viime vuosina. Esimerkiksi Jesper Juul, joka on aiemmin argumentoinut vahvasti sen puolesta, että pelejä tutkittaisiin simulaatioina, on painottanut viime aikoina myös pelien sisältämien fiktiivisten maailmojen olemassaoloa.<sup>211</sup> Pelit ovat kenties simulaatioita, mutta silti monet niistä sisältävät myös tarinoita, joten ainakin tiettyjen pelien ja tiettyjen pelin osien tutkiminen narratologisesti voi olla hyödyllistä. Gonzalo Frascakin painottaa, ettei simulaatio korvaa perinteistä kerronnan muotoa, narratiivia ja draamaa, vaan on sille toisenlainen vaihtoehto. Siinä missä representaatio ja narraatio kuvaavat sitä mitä on tapahtunut, simulaatio käsittelee nykyistä aikaa, tai kenties jopa tulevaisuutta – sitä miten voisi olla.<sup>212</sup>

Itse olen taipuvainen ajattelemaan ludologiien tavoin pelejä enemmän simulaatioina, uudenlaisena interaktiivisena ja toiminnallisena median perinteisiin kerronnan muotoihin verrattuna. Monia, joskaan ei kaikkia, pelejä on mahdollista tutkia narratiiveina ja tällä tutkimusotteella voidaan saada selville uutta tietoa. Mielestäni peliä on kuitenkin pelattava, mikäli tahtoo ymmärtää sitä pelinä. Peli ei koostu pelkästään

---

<sup>208</sup> Jenkins 2004, 129.

<sup>209</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 170.

<sup>210</sup> Kücklich 2006, 102.

<sup>211</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 196–199.

<sup>212</sup> Frasca 2003, 233–234.

tarinasta, tai edes tapahtumien sarjasta, vaan se koostuu vuorovaikutussuhteesta pelaajan, pelin ilmenemisasun ja pelin sääntöjen kesken. Katson, että narratologien ja ludologioiden välinen keskustelu on ollut osa uuden oppialan muodostumiseen liittyvää prosessia ja kuten Bernard Perron ja Mark J. P. Wolf huomauttavat, näkökulmien vastakkainasettelu onkin herättänyt uusia kysymyksiä digitaalisten pelien pelaamisen luonteesta.<sup>213</sup>

Eräs keskeinen peleihin liittyvä teoreettinen kysymys on pelin sääntöjen määrittäminen. Aiemmin esittelemässäni Gonzalo Frasca'n pelin määritelmässä mainitaan säännöt keskeisenä tekijänä sille, että jokin aktiviteetti voi olla peli. Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca ovat tulleet tulokseen, että pelin säännöt on tarpeen eritellä ainakin kahteen kategoriaan: sääntöihin, jotka kertovat miten peli toimii ja mikä pelin sisällä on mahdollista (interplay rules), ja sääntöihin, jotka kertovat mitkä toiminnot pelissä palkitaan ja mistä rangaistaan, toisin sanoen mitä on tehtävä menestyäkseen pelissä (evaluation rules).<sup>214</sup> Frasca puolestaan erittelee säännöt neljään kategoriaan. Ensimmäinen (model rules) kertoo mitä pelissä on tai ei ole mahdollista tehdä, toinen (grade rules) mitä pelissä pitäisi tai ei pitäisi tehdä ja kolmas (goal rules) mitä pelissä on pakko tai ei missään nimessä saa tehdä. Frasca'n neljäs kategoria (metarules) käsittää säännöt, jotka liittyvät pelin muokkaamiseen objektina. Tällaisia ovat vaikkapa joidenkin lautapelioiden ohjekirjoissa mainitut vaihtoehtoiset tavat pelata peliä tai tietokonepelioiden mukaan liitetyt generaattorit, joiden avulla on mahdollista itse luoda uusia hahmoja tai vaikkapa pelikenttiä.<sup>215</sup>

Frans Mäyrän mukaan pelin säännöt muodostavat pelin ytimen ja vaikuttavat suoraan siihen miten peliä tullaan pelaamaan. Ytimen ympärillä oleva semioottinen kuori puolestaan muodostuu pelin representaatioista, mikä saattaa sisältää esimerkiksi pelilaudan ja nappulat tai näiden digitaaliset vastineet.<sup>216</sup> Täsmennyksenä mainitsen, että käytän termiä representaatio tässä yhteydessä merkityksessä, jossa se symboloi, esittää tai jollakin muulla tavalla kuvaa peliä.<sup>217</sup> Pelin representaatio voi siis olla sen fyysinen

---

<sup>213</sup> Perron & Wolf 2009, 6–15.

<sup>214</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 101.

<sup>215</sup> Frasca 2007, 117.

<sup>216</sup> Mäyrä 2008, 17–18.

<sup>217</sup> Rusanen 2010, 217.

ilmentymä objektina tai myös pelin pelaamisen ilmentymä. Toisille pelaajille pelin ydin on kuorta tärkeämpi, toisille päinvastoin. Mäyrä esittää, että nämä kaksi eivät ole käytännössä erotettavissa toisistaan. Tulee olla peli ja pelaaja, toiminta ja representaatiot.<sup>218</sup> Gonzalo Frasca on samaa mieltä siitä, että pelin ilmentymisasu vaikuttaa pelin pelaamiseen, ja on siksi teoreettisessakin mielessä yhtä merkityksellinen kuin pelin ydin. Esimerkkinä hän mainitsee tanssimatto-ohjaimella pelattavat tanssipelit. Näitä pelejä varten on suunniteltu myös pienoiskokoisia, mutta muuten alkuperäisen kaltaisia peliohjaimia, joita ei käytetä "tanssimalla" niiden päällä vaan painelemalla nappuloita sormin. Mikäli kaksi pelaajaa pelaisi vierekkäin samaa tanssipeliä siten, että toisella olisi tavallinen tanssimatto-peliohjain ja toisella pieni kädessä pideltävä versio siitä, olisivat heidän pelikokemuksensa huomattavan erilaisia. Pelaamisessa on siis kyse sekä säännöistä että ilmenemisasusta, pelistä ja pelaamisesta, ytimeistä ja kuoresta.<sup>219</sup>

Pelitutkimuksessa esiintyy vielä ainakin kaksi termiä, jotka on syytä nostaa esiin: interaktiivisuus ja immersio. Interaktiivisuus eli vuorovaikutteisuus kuuluu digitaalisten pelien perusluonteeseen. Tästä juuri johtuu digitaalisten pelien tutkimisen vaikeus tekstuaalianalyysin keinoin, sillä on seurattava myös sitä miten peli käyttäytyy.<sup>220</sup> Interaktiivisuus voidaan digitaalisten pelien kohdalla määritellä pelaajan mahdollisuudeksi vaikuttaa pelin audiovisuaaliseen käyttäytymiseen pelin ohjausjärjestelmän avulla. Pelin tapahtumat puolestaan vaikuttavat edelleen pelaajan toimintaan, jolloin vuorovaikutteisuus on molemminpuolista.<sup>221</sup>

Immersio on mediatutkijoiden kehittämä termi median toisinaan aiheuttamalle syvän keskittymisen tilalle.<sup>222</sup> Esimerkiksi elokuvaan on mahdollista eläytyä niin paljon, että unohtaa väliaikaisesti elokuvan ulkopuolisen maailman. Tarja Salokoski on argumentoinut, että pelien aiheuttama immersio saattaa olla jopa voimakkaampaa kuin perinteisen median.<sup>223</sup> Tässä saattaakin piillä yksi selittävä tekijä pelien vetovoimalle. Osallistuvana mediana digitaaliset pelit tarjoavat tietyllä tavalla aidompia kokemuksia kuin vaikkapa elokuvat ja saattavat olla tästä syystä joidenkin mielestä kiinnostavampia.

<sup>218</sup> Mäyrä 2009, 317.

<sup>219</sup> Frasca 2007, 164.

<sup>220</sup> Dovey & Kennedy 2006, 6.

<sup>221</sup> Grodal 2003, 142.

<sup>222</sup> Dovey & Kennedy 2006, 104–105.

<sup>223</sup> Salokoski 2005, 11.

## 4. TUTKIMUSAINEISTO

### Kyselylomake

Keskeisin apuvälineeni tutkimusaineiston hankkimisessa on strukturoitu kyselylomake, kuten olen jo aiemmin maininnut. Olen valinnut menetelmän, koska arvioin sen parhaaksi keinoksi saada yleistettävissä olevaa tietoa kohtalaisen suurelta määrältä informantteja. Kyselylomaketutkimuksia on myös tehty aikaisemminkin pelitutkimuksessa, muun muassa Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriolla, joten menetelmä on todettu toimivaksi. Lomaketutkimuksessa olennaisinta on kyselylomakkeen ymmärrettävä rakenne ja selkeät kysymykset, joihin annetut vastaukset tarjoavat tutkimusongelman kannalta relevanttia tietoa. Näin ollen lomakkeen laatiminen vaatii huolellista suunnittelua ja käsitteiden kategorisointia etukäteen. Esittelen tässä luvussa kyselylomakkeeni rakenteen ja kyselyn toteutuksen käytännössä sekä tarkastelen kyselyyn vastanneita ja heidän taustatietojaan.

### *Kyselylomakkeen rakenne ja käsitteiden operationalisointi*

Lomakkeen teko alkaa tiedon tarpeen kartoittamisella.<sup>224</sup> Tutkimukseni päätavoite on kartoittaa suomalaista digitaalisten pelien pelaamiseen liittyvää kulttuuria, joten tutkimusongelma voidaan ymmärtää melko laajasti. Samoin on laita muidenkin tutkimuskysymysten kohdalla. Miten pelaajat kokevat pelaamisen harrastuksena ja ajankäytön muotona? Onko pelaamisella heijastuksia heidän muuhun elämäänsä, heidän identiteettiinsä tai ajattelun sisältöihin? Millaisia ovat pelaamisen yhteisöllisesti jaetut merkitykset? Millaisia kognitiivisia tai kulttuurisia malleja ja skeemoja pelaamiseen liittyy?

Kyselylomakkeeni, joka on nähtävissä tämän tutkimuksen liitteenä, koostuu periaatteessa kolmesta osasta, joita ei kuitenkaan itse lomakkeen rakenteessa ole selkeästi eroteltu toisistaan. Ensimmäisessä osassa kysytään perustiedot vastaajasta, toisessa keskitytään vastaajan pelaamiseen liittyviin teknisiin seikkoihin, ns. tosiasioihin

---

<sup>224</sup> Alkula & al. 1994, 130.

ja kolmannessa pyritään selvittämään pelikokemusta, pelaajan identiteettiä ja pelaamisen kollektiivisesti jaettuja merkityksiä, toisin sanoen sitä mitä ja miten pelaajat ajattelevat pelaamisesta. Kolmannen osion kysymykset eivät anna suoria vastauksia tutkimuskysymyksiin, vaan tämä vaatii vastausten tulkintaa.

Ensimmäisessä, vastaajan perustietoja selvittävässä osiossa kysytään informantin ikää, sukupuolta, talouden kokoa, asuinalueita ja koulutusta. Olen arvioinut nämä taustatiedot informanteista tutkimusaiheeni kannalta riittäviksi. Olisi toki mahdollista kysyä heiltä enemmänkin, esimerkiksi tuloja ja perhesuhteita, mutta tällaisesta saattaisi olla myös haittaa tutkimuksen kannalta. Ihmiset eivät välttämättä tahdo luovuttaa itsestään kovin paljon yksityiskohtaisia tietoja, joten on hyvä pitäytyä tutkimuksen kannalta oleellisissa asioissa. Jorma Kananen mukaan kyselylomakkeen toimivuus tiedon kerääjänä riippuu kolmesta seikasta: "vastaaja ymmärtää kysymykset oikein, vastaajalla on kysymysten edellyttämä tieto ja vastaaja haluaa antaa kysymyksiin liittyvän tiedon".<sup>225</sup>

Perustietoja selvittäviä kysymyksiä seuraavat informantin digitaalisten pelien pelaamista tiedustelevat tekniset kysymykset, jotka muodostavat kyselyn toisen osan. Näiden kysymysten tarkoitus on saada yksityiskohtaisesti selkoa siitä, millaisia pelejä pelataan ja miten paljon niitä pelataan. Mukana on myös dikotomisista<sup>226</sup> kysymyksiä, joilla selvitetään kotitalouksista löytyvien pelilaitteiden yleisyyttä. Näiden kysymysten jatkokysymyksenä on avoin tarkentava kysymys (esim. Onko taloudessasi jokin pelikonsoli? Jos kyllä, niin mikä/mitkä?). Pelaamiseen käytettyä aikaa tiedustellaan monivalintakysymyksillä, joihin on annettu viisi vastausvaihtoehtoa. Arvioni mukaan tässä yhteydessä saadaan näin tarkempia tuloksia kuin avovastauksia käyttämällä.

Kolmas ja kyselylomakkeesta eniten tilaa vievä osio käsittelee digitaaliseen pelaamiseen liittyviä mielipiteitä ja kokemuksia. Kun tutkimuksen kohteena ovat abstraktit käsitteet, ei näistä asioista yleensä kannata kysyä suoraan informanteilta. Käsitteet on tällaisessa tilanteessa operationalisoitava. Tällä tarkoitetaan käsitteiden määrittelyä mitattavaan muotoon, niiden selkeyttämistä ja siirtymistä teoreettisesta kohti

---

<sup>225</sup> Kananen 2008, 25.

<sup>226</sup> Dikotominen = kaksijakoinen. Dikotominen muuttuja voi saada vain kaksi arvoa. Näin on laita esimerkiksi kysymyksissä, joiden vastaus voi olla vain vaikkapa mies/nainen tai kyllä/ei. Ks. esim. Alkula & al. 1994, 84.

empiirisempää.<sup>227</sup> Operationalisoimiseen liittyy kyselylomakkeen laatimisen ollessa kyseessä myös se, että mukaan otetaan vain tutkimusongelman ratkaisun kannalta välttämättömät kysymykset, jotka tulee voida ymmärtää vain yhdellä tavalla.<sup>228</sup> Koska tutkimukseni keskeisin tavoite on kuvailla digitaalisia pelejä ilmiönä mahdollisimman laaja-alaisesti, ongelmaksi muodostuu pikemminkin kyselylomakkeen pitäminen vastaajan mielenkiinnon säilymisen kannalta riittävän tiiviinä, mutta kuitenkin sen verran kattavana, että sen pohjalta voidaan tuottaa monipuolista tietoa tutkittavasta aiheesta. Jokainen kyselylomakkeeni kysymys tähtää digitaalisten pelien kulttuurin kartoittamiseen omalla tavallaan ja olen pyrkinyt siihen, etteivät kysymykset ole keskenään ristiriitaisia ja että jokainen kysymys antaa tietoa, josta on hyötyä vertailtaessa sitä muiden kysymysten vastauksiin. Näin ollen kyselylomakkeen ekonomia on otettu huomioon.

Muita tutkimuskysymyksiäni tarkasteltaessa on tarvetta kiinnittää enemmän huomiota niihin liittyvien käsitteiden analysoimiseen. Pelaamisen kokeminen on hyvin subjektiivinen aihe ja tämän ongelman olen pyrkinyt ratkaisemaan muotoilemalla osan kyselylomakkeen kolmannen kohdan kysymyksistä siten, että niiden vastaukset kuvaavat vastaajan henkilökohtaisia mielipiteitä. Kysymystä pelin kokemisesta sivuaa aihe pelaamisesta harrastuksena ja ajankäytön muotona, joita koskevia kysymyksiä on myös osioissa yksi ja kaksi. Esimerkiksi pelaamiseen käyttämänsä aikaan kyselyyn vastaaja ottaa kantaa jo lomakkeen ensimmäisellä sivulla. Jälkeenpäin on sitten mahdollista tutkia korreloivatko<sup>229</sup> nämä vastaukset kenties lomakkeen loppupuolen pelaamisen kokemista kuvaavien kysymysten vastausten kanssa.

Pelaamisen heijastumat identiteetissä tai ajattelun sisältöinä, kuten myös pelaaminen yhteisöllisesti jaettuina merkityksinä, ovat tutkimuskysymyksinä haastavia. Lähestyn erityisesti näitä aiheita kognitiivisen kulttuurintutkimuksen termistön avulla. Kyselylomakkeessa kielenkäytön on kuitenkin oltava yksinkertaista. Pelaaminen ajattelun sisältöinä ja pelaamiselle annetut merkitykset ovat mielestäni enemmänkin

<sup>227</sup> Alastalo 2005, 155; Alkula & al. 1994, 75–76.

<sup>228</sup> Kananen 2008, 12–15.

<sup>229</sup> Korrelaatiolla tarkoitetaan kahden muuttujan välistä riippuvuutta. Korkea korrelaatiokerroin tarkoittaa sitä, että muuttujien välillä saattaa olla lineaarinen riippuvuus. Korrelaatio ei välttämättä ole aina merkki kausaalisesta syy-seuraussuhteesta, mutta se voi toimia hyvänä vihjeenä sellaisen löytämiseksi. Ks. esim. Alkula & al. 1994, 233.

näkökulma aiheeseen kuin käsite, joka olisi mahdollista pilkkoa pienempiin osiin ja muodostaa siten perinteisellä menetelmällä kyselylomakkeeseen kysymyksiä. Olen siksi menetellyt tässä kohtaa samoin kuin pelikulttuuriin liittyvien kysymystenkin kohdalla ja pyrkinyt pääasiassa siihen, että kysymykset kattaisivat mahdollisimman hyvin kaiken mikä on mielestäni pelaamisessa olennaista. Näiden asioiden selvittämisessä olen turvautunut oman intuitioni lisäksi varhaisempiin tutkimuksiin sekä alan lähdekirjallisuuteen. Hyvin moni kyselylomakkeen kysymyksistä antaa vihjeitä esimerkiksi pelaamiselle annettujen merkitysten kartoittamiseen ja raja näiden asioiden ja pelikokemuksen tutkimisen välillä on häilyvä.

Jotta kyselylomakkeen yksityiskohtaisempi muodostaminen tulisi lukijalle selväksi, käyn vielä läpi lomakkeen rakenteen alusta loppuun. Kysymykset 1–6 muodostavat kyselyn ensimmäisen osion ja niissä selvitetään vastaajan perustiedot. Kyselyn toinen osio muodostuu kysymyksistä 7–32. Näistä kysymykset 7–11 ovat vastaajan pelaamista selvittäviä pohjustavia kysymyksiä ja kysymykset 12–32 tiedustelevat yksityiskohtaisemmin pelaamiseen liittyvää ajankäyttöä. Loput kysymykset eli kysymykset 33–70 muodostavat kyselyn kolmannen ja viimeisen osan. Monivalintakysymykset 33–66 kartoittavat pelaajien pelikokemusta ja pelaamiseen liittyvää kulttuuria. Kysymykset 67–69 ovat avoimia kysymyksiä, joilla tiedustelen vastaajien suosikkipelejä sekä heidän taustaansa digitaalisten pelien parissa. Lisäksi lomakkeen lopussa on vielä kysymys 70, joka tarjoaa vastaajille mahdollisuuden esittää mielipiteensä kyselystä tai sanoa jotain muuta, mitä heidän mielestään jäi kyselyyn vastaamisen aikana kertomatta. Tällainen eräänlainen vapaan sanan osio on strukturoiduissa kyselyissä hyödyllinen siitakin huolimatta, että moni todennäköisesti jättää vastaamatta siihen kokonaan. Lomaketutkimuksessa tutkijan ja informanttien välinen etäisyys on väistämättä suuri. Tutkijan käsitykset lomakkeessa käytettyjen luokittelujen toimivuudesta sekä siitä, miten vastaajat ymmärtävät kysymykset, on varsin pitkälti rakennettava jo ennen varsinaista kyselyn toteuttamista, koejärjestelyjen ja hypoteesien avulla. Kyselylomakkeen loppukommenteista on kuitenkin mahdollista saada hieman tällaista tietoa, tai jotain muuta tietoa, joka on jäänyt kyselyn laatijalta huomioimatta. Näin ollen vapaan sanan osio puolustaa paikkaansa.<sup>230</sup>

---

<sup>230</sup> Alastalo 2005, 246.

Kysymykset 33–66 käsittelevät selkeästi tutkimuksen vaikeimmin hahmotettavia aihepiirejä. Olen jakanut nämä kysymykset yhdeksään keskenään osittain päällekkäiseen ryhmään, jotka ovat: Itsensä määrittely peliharrastajaksi (MÄÄR), Pelaamisen ajankäyttö (AIK), Harrastuneisuus ja yleinen osallistuminen pelikulttuuriin (HAR), Pelaamisen hyödyllisyys (HYÖ), Pelaamisen sosiaalisuus (SOS), Pelaamisen kilpailuhenkisyys (KIL), Pelaamiseen liittyvät talousnäkökulmat (TAL), Pelaamisen immersiiivisyys (IMM), Pelaamiseen liitetyt erilaiset mielikuvat (MIE), Oman itsensä määrittely pelaamisen kautta (ID) sekä Pelaamisen hauskuus ja rentouttavuus (HAU). Kuten seuraavasta listasta voidaan nähdä, useat kysymykset kuuluvat yhtä aikaa kahteen tai jopa kolmeen ryhmään. Lisäksi on syytä huomioda, että viimeksi mainittu "Pelaamisen hauskuus ja rentouttavuus" -osio on olemassa vain täysin limittäisenä muiden ryhmien kanssa. Sama voidaan todeta ryhmästä "Pelaamisen kilpailuhenkisyys" mikäli sen kysymykset haluttaisiin siirtää "Pelaamisen sosiaalisuus" -ryhmään:

#### ITSENSÄ MÄÄRITTELY PELIHARRASTAJAKSI

56. Minua voisi kuvailla digitaalisten pelien harrastajaksi MÄÄR, ID  
 64. Pelaaminen on minulle tärkeä harrastus MÄÄR

#### PELAAMISEN AJANKÄYTTÖ

33. Pelaaminen on minulle hauskaa ajanvietettä AIK, HAU  
 37. Harrastaisin enemmän pelaamista, jos minulla olisi aikaa AIK  
 47. Pelituokioni venyvät toisinaan suunniteltua pidemmiksi AIK, IMM

#### HARRASTUNEISUUS JA YLEINEN OSALLISTUMINEN PELIKULTTUURIIN

46. Vierailen usein pelaamista käsittelevillä internet-sivustoilla HAR, AIK  
 54. Pidän vanhoista "retropeleistä" HAR  
 63. Luen mielelläni pelilehtiä HAR  
 65. Käytän joskus joitain peleistä opittuja sanontoja tai eleitä HAR

#### PELAAMISEN HYÖDYLLISYYS

34. Pelaaminen on hyödyllistä HYÖ  
 43. Pelaaminen on keino lieventää stressiä HYÖ, HAU  
 58. Olen oppinut uusia tietoja pelien avulla HYÖ  
 59. Olen oppinut uusia taitoja pelien avulla HYÖ

#### PELAAMISEN SOSIAALISUUS

35. Pelaaminen auttaa minua pitämään yhteyksiä kavereihini SOS, HYÖ  
 41. Keskustelen usein pelaamisesta muiden ihmisten kanssa SOS, HAR, AIK  
 42. Pelaaminen on melko yksinäistä puuhaa SOS  
 53. Pelaaminen ryhmässä on mukavaa SOS  
 61. Pelaan usein jotain peliä, koska muutkin pelaavat SOS

#### PELAAMISEN KILPAILUHENKISYYS

39. Pelaan mielelläni kilpailuhenkisesti KIL, SOS  
 60. Muiden voittaminen pelissä on minulle tärkeää KIL, SOS

#### PELAAMISEEN LIITTYVÄT TALOUSNÄKÖKULMAT

36. Pelaaminen on kallista TAL  
48. Olen valmis käyttämään rahaa pelaamiseen liittyvään oheismateriaaliin TAL, HAR

#### PELAAMISEN IMMERSIIVISYYS

40. Pelatessa on mahdollista unohtaa täysin muut asiat IMM, HAU  
49. Eläydyn usein vahvasti peliin ja sen juoneen IMM  
50. Samaistun helposti pelihahmoon IMM, ID

#### PELAAMISEEN LIITETYT ERILAISET MIELIKUVAT

38. Monet pelit sisältävät liikaa väkivaltaa MIE  
44. Pelaaminen on trendikästä MIE, SOS  
45. Pelaaminen on lasten ja nuorten harrastus MIE  
51. Pelit ovat nykyään parempia kuin ennen MIE  
52. Pelaaminen on turhaa ajan ja rahan haaskausta MIE, AIK, TAL  
57. Pelaaminen on mukavampaa kuin television katselu MIE, HAU  
66. En puhu mielelläni pelaamisesta julkisesti MIE, ID

#### OMAN ITSENSÄ MÄÄRITTELY PELAAMISEN KAUTTA

55. Pelaaminen on muuttanut minua ihmisenä ID  
62. Pelaamani pelit heijastavat persoonaani ID, MIE

Kyselytutkimuksissa yksittäisten asennekysymysten reliabeliutta pidetään yleisesti varsin huonona<sup>231</sup> ja olenkin tällä jaottelulla pyrkinyt ottamaan sen asian huomioon. Saman ryhmän kysymykset eivät välttämättä tiedustele täsmälleen samaa asiaa, mutta ne liittyvät samaan aihepiiriin. Vaikka yksittäisten kysymysten reliabiliteetti ei olisikaan kovin korkea, saadaan esimerkiksi pelaamisen sosiaalisuudesta luotettavampi kuva, kun siihen liittyviä kysymyksiä esitetään viisi pelkän yksittäisen "Onko pelaaminen sosiaalista toimintaa?" -tiedustelun sijaan.

Yllä käsitellyissä monivalintakysymyksissä olen päätenyt antamaan vastaajalle viisi vastausvaihtoehtoa: Olen eri mieltä, Olen jokseenkin eri mieltä, En osaa sanoa, Olen jokseenkin samaa mieltä ja Olen samaa mieltä. Vaihtoehtona olisi ollut viiden sijasta seitsemän vaihtoehtoa, mutta koska kysymyksiä on runsaasti, koen että viisi on riittävä määrä. Keskimäinen vastausvaihtoehto "en osaa sanoa" on kuitenkin hieman ongelmallinen.<sup>232</sup> Ongelma on vastauksen tulkinnassa. "En osaa sanoa" vastauksena saattaa tarkoittaa sitä, että vastaaja ei todellakaan tiedä vastausta, tai sitten sitä, että hänellä on neutraali mielipide asiaan. Täsmällisempää olisi esittää sen sijaan kaksi vaihtoehtoa: "en osaa antaa vastausta" ja "en ole eri enkä samaa mieltä". Olen kuitenkin

<sup>231</sup> Alkula & al. 1994, 129.

<sup>232</sup> Ks. esim. Alkula & al. 1994, 87–88; Kananen 2008, 24.

päätynyt kyselylomakkeen tiiviyn vuoksi tarjoamaan vastaajalle vain "en osaa sanoa" -vaihtoehdon, jonka sijoitan vastausvaihtoehtojen keskelle. Tämä antaa todennäköisesti useimmille vastaajille mielikuvan neutraalista vastausvaihtoehdosta kysymykseen.

Jokaisessa tutkimuksessa tulee arvioida tutkimuksen luotettavuutta, jota kuvataan termeillä validiteetti ja reliabiliteetti. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa validiteetilla tarkoitetaan käytännössä mittausinstrumentin, tässä tapauksessa kyselylomakkeen, kykyä mitata tutkimusongelman kannalta oikeita asioita ja reliabiliteetilla tutkimuksen toistettavuutta eli sitä, että tutkimustulokset eivät ole seurausta sattumanvaraisuudesta vaan niistä menetelmistä, joita tutkimusprosessin aikana on käytetty.<sup>233</sup> Validiteettiin vaikuttavat ennen kaikkea käsitteiden onnistunut operationalisointi ja tutkittavan otoksen valikoiminen vastaamaan mahdollisimman hyvin perusjoukkoa, jota pyritään kuvaamaan.<sup>234</sup> Tutkimuksen teoria ja viitekehys ratkaisevat sen, miten näitä asioita tulee lähestyä. Olen tässä luvussa kuvannut sen prosessin, jolla olen muodostanut kyselylomakkeeni kysymykset abstraktimmista tutkimuskysymyksistäni ja seuraavassa luvussa kuvailen tutkimuksessani informantteina toiminutta ryhmää. Lukija voi näiden perusteella tehdä omat johtopäätöksensä tutkimuksen luotettavuudesta, jonka itse arvioin akateemisesti riittävän päteväksi. Kyselylomakevastausten luotettavuuteen on silti syytä suhtautua varauksella. On mahdollista, että joidenkin kysymysten kohdalla vastaajilla on ollut houkutusta esimerkiksi valehdella. Pyrin kiinnittämään tällaisiin asioihin huomiota luvussa 5, jossa analysoin tutkimusaineistoani.

Reliabiliteetin mittaaminen ei aina automaattisesti ole välttämätöntä, mikäli tutkimuksen validiteetti on kunnossa. Joskus tulokset ovat riittävän selkeitä, että niiden luotettavuutta ei ole syytä epäillä.<sup>235</sup> Yksinkertaisin menetelmä reliabiliteetin mittaamiseen olisi tutkimuksen toistaminen, mutta tällaiseen uusintamittaukseen ei pro gradu -tutkimuksessa ole mielekästä ryhtyä. Katson, että työn eri vaiheiden dokumentointi ja ratkaisujen perustelu riittää tässä tapauksessa. Analyysiluvussa menettelen siten, että arvioin aineiston deskriptiivisen analyysin automaattisesti luotettavaksi. Sen sijaan sellaisissa tilanteissa, joissa tarkastelen muuttujien yhteyksiä

---

<sup>233</sup> Sarmela 1970, 94; Alkula & al. 1994, 89; Kananen 2008, 79.

<sup>234</sup> Sarmela 1970, 101–102; Alkula & al. 1994, 44; Kananen 2008, 81–83.

<sup>235</sup> Sarmela 1970, 137; Kananen 2008, 81.

korrelatiivisesti, pyrin ottamaan reliabiliteetin huomioon. Käytän tässä apunani tilastotieteellisiä menetelmiä, joihin palaan tarkemmin luvun 5 alussa.

### ***Kyselyn toteutus ja vastaajien esittely***

Kun olin muodostanut kyselylomakkeeni, koekäytin sitä viidellä henkilöllä ja tein vielä pieniä parannuksia lomakkeen ulkoasuun ja sanamuotoihin. Tämän jälkeen siirsin kyselyn verkkoon *Webropol*-palvelun<sup>236</sup> avulla, johon Turun yliopisto on lunastanut käyttöoikeudet. Kyseisellä palvelulla voi laatia www-kyselylomakkeita ja julkaista niitä verkossa. Kyselyyn tulleita vastauksia on mahdollista myös analysoida *Webropol*-palvelun kautta tai siirtää ne omalle tietokoneelle ja käsitellä niitä erillisellä analyysiohjelmalla. Valitsin näistä vaihtoehdoista jälkimmäisen. Päätin julkaista kyselyni verkossa avoimena kyselynä, mikä tarkoittaa sitä, että kenellä tahansa oli mahdollisuus vastata kyselyyn. Tässä suhteessa poikkesin monien varhaisempien kvantitatiivisten pelitutkimusten linjasta, joissa kyselytutkimus on tyypillisesti kohdistettu tarkoin rajattuun otokseen. Syy tähän oli se, että en yrittänyt saada vastaajajoukkoani kuvaamaan mitään tiettyä väestöryhmää, vaan tarkoitukseni oli nimenomaan selvittää millainen on se ryhmä, jonka aktiivisesti digitaalisten pelien pelaamista harrastavat henkilöt muodostavat. Viime vuosina tehdyt tutkimukset Suomessa osoittavat, että aktiivisesti pelaamista harrastavien henkilöiden keski-ikä on jonkin verran yli kolmenkymmenen ja että peliharrastus on nuorten parissa prosentuaalisesti selvästi yleisempää kuin aikuisten. Hieman vanhempien ihmisten suuremmat ikäryhmät kuitenkin tasoittavat tilannetta ja nostavat pelaajien keski-ikää.<sup>237</sup> Päätin etsiä vastaajia kyselyyni internetin peliaiheisilta www-sivustoilta, keskustelufoorumeilta ja verkkoyhteisöistä. Arvelin että nuoret ja nuoret aikuiset, miksei myös keski-ikäiset peliharrastajat, olisi helpointa tavoittaa tätä kautta. Joka tapauksessa tämä oli varma keino tavoittaa henkilöitä, joille digitaalinen pelaaminen olisi merkityksellinen ajanviete. Jätin siis tietoisesti tutkimukseni ulkopuolelle ne suuret ryhmät, jotka pelaavat esimerkiksi tietokonepasianssia tai muita kevyitä ajanviettopoleja satunnaisesti, mutta joille pelaaminen ei ole millään muotoa merkittävä harrastus.

---

<sup>236</sup> Webropol – Datan analysointi- ja kyselytyökalu. Verkkosivu *Webropol*, <<http://w3.webropol.com/finland>> 11.10.2011.

<sup>237</sup> Kallio & al. 2007, 75–77; Karvinen & Mäyrä 2009, 24.

Lähetin tiedotusta kyselystäni *Suomi 24-* ja *MuroBBS*-verkkosivustojen pelikeskustelufoorumeille sekä *Peliplaneetta.net*-verkkosivuston keskustelufoorumille. Tämän lisäksi lähestyin erinäisiä koulujen peliharrastuskerhoja sähköpostitse ja tiedotin kyselystäni myös *Facebook*-yhteisöpalvelussa *Pelit-* ja *Pelaaja*-lehtien omilla sivuilla. Houkuttimena kyselyssä oli Finnkinon elokuvalippuja, joita arvottiin kaikkien vastaajien kesken. Kyselyyn oli mahdollista vastata 17.6.2011–4.8.2011 välisenä aikana ja vastauksia tuli yhteensä 296, joista neljä jouduin hylkäämään puutteellisten tai muuten sekavien tietojen vuoksi. Lopulliseen analyysiin otettiin siis mukaan 292 vastausta. Jorma Kananen mukaan kuluttajatutkimuksissa rajatulla maantieteellisellä alueella pidetään 500 vastaajan otosta sopivan suuruisena minimin ollessa vähintään sata. Sen sijaan valtakunnallisissa tutkimuksissa tavoitellaan yleensä tuhatta vastaajaa.<sup>238</sup> Karvisen ja Mäyrän tutkimuksesta näemme, että digitaalista pelaamista aktiivisesti harrastavia henkilöitä Suomessa arvioitiin vuonna 2009 olevan 48,1 % väestöstä. Sen sijaan pelkkää tietokonepelaamista tai konsolipelaamista tarkasteltaessa vastaavat lukemat olivat 35,7 % ja 18,5 %.<sup>239</sup> Näiden lukujen valossa arvioin vastaajamääräni riittävän suureksi tutkimukseni tarpeisiin. On silti syytä mainita, että tutkimuksen tulokset ovat tässä tapauksessa suuntaa antavia ja vastaajamäärän kasvattaminen tai tutkimuksen uusiminen lisäisivät saatujen tulosten luotettavuutta.

Vastaajien ikäjakauma vaihteli melko runsaasti nuorimman vastaajan ollessa 12-vuotias ja vanhimman 53-vuotias. 21–30-vuotiaiden osuus vastaajien joukossa oli kuitenkin peräti 61,3 %, joten voidaan olettaa, että todella tavoitin sen nuorten aikuisten pelaajien ryhmän, josta olin etukäteen kiinnostunut. Huomionarvoista on, että lasten ja nuorten osuus vastaajien joukossa on suhteellisen pieni, vaikka aiemmissa tutkimuksissa on todettu lähes kaikkien lasten ja nuorten pelaavan digitaalisia pelejä.<sup>240</sup> Tämä viittaa luultavasti siihen, etten onnistunut tavoittamaan nuorempia pelaajia valitsemieni tiedotusväylien kautta. On myös mahdollista, että lasten kärsivällisyys ei riittänyt kyselyyn vastaamiseen, johon vaadittiin aikaa noin 10–15 minuuttia. Todennäköisin selitys kuitenkin lienee, etteivät lapset ja nuoret, vaikka pelaamista harrastavatkin runsaasti, vietä kovin paljoa aikaa internetin peliaiheisilla sivustoilla ja keskustelu-

---

<sup>238</sup> Kananen 2008, 71.

<sup>239</sup> Karvinen & Mäyrä 2009, 37–41.

<sup>240</sup> BBC 2005, 7–10; Salokoski 2005, 51; Karvinen & Mäyrä 2009, 37.

foorumeilla, joiden kautta hain vastaajia kyselyyni. Kaikkein nuorimpien tapauksessa on todennäköistä, että vanhemmat jopa valitsevat ne pelit, joita lapset pelaavat. Arvelen, että olisi täysin mahdollista erottaa lasten ja nuorten pelaaminen kokonaan omaksi erilliseksi kulttuuriseksi alueeksi, jonka sisältöön tämä tutkimus ei valitettavasti pysty ottamaan kovin vahvasti kantaa. Sen sijaan Kallion, Kaipaisen ja Mäyrän vuonna 2007 tekemä havainto, jonka mukaan pelaamisen määrä tippuu melko rajusti noin 30 ikävuoden jälkeen<sup>241</sup>, näyttäisi toistuvan myös tämän tutkimuksen aineistossa. Kyselyyn vastanneista 19,2 % on yli 30-vuotiaita ja vain 6,2 % on yli 35-vuotiaita.

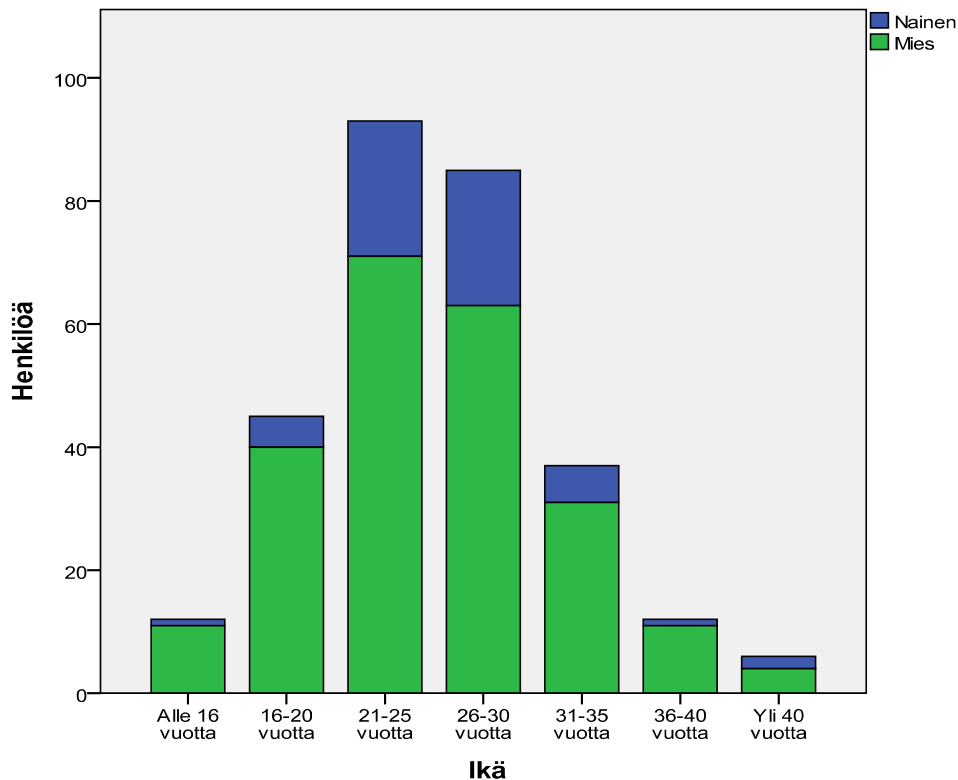
Vastaajien sukupuolijakaumassa painottui vahvasti miesten osuus. Kyselyyn vastanneista yhteensä 231 eli 79,1 % oli miehiä ja 59 eli 20,2 % naisia. Kaksi henkilöä jätti sukupuolensa ilmoittamatta. Miesten osuus vastaajista oli siis tässä tutkimuksessa suhteellisen korkea. Naisten osuudeksi digitaalisia pelejä pelaavista henkilöistä on arvioitu tuoreimmissa mittauksissa hieman yli 40 %.<sup>242</sup> Pelaaminen on kuitenkin jo pitkään mielletty enemmän miesten harrastukseksi ja ilmeisesti miespelaajien harrastuneisuus on edelleen vahvempaa kuin naisilla. Muuten on vaikea selittää, miksi naisia ei joko kiinnostanut vastata kyselyyn tai kysely ei tavoittanut heitä internetin peli-foorumeiden ja -yhteisöjen kautta. Kuvio 12 havainnollistaa kyselyyn vastanneiden ikä- ja sukupuolijakaumaa.

Vastaajien talouden koko oli keskimäärin 2,15 henkilöä. Yksin asuvia oli 110 ja kahden hengen taloudessa asuvia 97. Tällaisten henkilöiden osuus vastaajista oli siis 70,9 %. Lukema ei ole kovin yllättävä, kun otetaan vastaajien ikäjakauma huomioon, mutta vaikuttaisi siitäkin huolimatta siltä, että perheelliset aikuiset harrastavat selvästi vähemmän pelaamista. Tämä olettaisi saavuttaneen tukea kyselyn lopussa olleen pelaamishistoriaa käsitelleen avokysymyksen vastauksista, joita käsitellen tarkemmin seuraavassa luvussa. Moni perheellinen kuitenkin totesi, että aikaa pelaamiselle on ollut perheen perustamisen jälkeen vähemmän. Yksikään vastaaja ei asunut yli kuusi-henkisessä taloudessa.

---

<sup>241</sup> Kallio & al. 2007, 121.

<sup>242</sup> Karvinen & Mäyrä 2009, 19; ESA 2011, 3.



KUVIO 12. Kyselyyn vastanneiden ikä- ja sukupuolijakauma.

Seuraavaksi kyselyssä tiedusteltiin asuinalueita. Etelä-Suomeen olen laskenut kuuluvaksi Etelä-Karjalan, Itä-Uudenmaan, Kanta-Hämeen, Kymenlaakson, Päijät-Hämeen ja Uudenmaan maakunnat. Länsi-Suomen muodostavat Etelä-Pohjanmaa, Keski-Pohjanmaa, Pirkanmaa, Pohjanmaa, Satakunta ja Varsinais-Suomi. Keski-Suomi muodostuu pelkästä Keski-Suomen maakunnasta. Itä-Suomeen lasken kuuluvaksi Etelä-Savon, Pohjois-Karjalan ja Pohjois-Savon. Pohjois-Suomi sisältää Kainuun, Lapin sekä Pohjois-Pohjanmaan maakunnat ja kohta muu tarkoittanee käytännössä Ahvenanmaata. Tällaista ohjeistusta ei luonnollisestikaan kyselylomakkeen yhteydessä ollut, vaan vastaajat ovat valinneet asuinalueensa oman näkemyksensä mukaan. Olen varma siitä, että jotkut ovat eri mieltä asettamistani maantieteellisistä rajoista, vaikka ne noudattelevatkin melko pitkälle aluehallintovirastojen toimialueiden rajoja. Joka tapauksessa, mikäli kyselyyn vastaajat ovat ajatelleet samalla tavalla kansani, vastaa heidän jakaumansa suhteellisen hyvin koko maan väestöjakaumaa, kuten voidaan taulukosta 5 todeta. Ainoastaan Länsi-Suomi on tutkimuksessa hieman yliedustettuna Itä- ja Pohjois-Suomeen verrattuna. Neljä henkilöä ei kertonut asuinalueitaan.

TAULUKKO 5. Kyselyyn vastanneiden ja koko maan väestön jakautuminen asuinalueittain.<sup>243</sup>

	n	%	Koko väestön jakauma (%)	
Etelä-Suomi	113	39,2%	2,209 milj.	41,3%
Länsi-Suomi	110	38,2%	1,613 milj.	30,2%
Keski-Suomi	22	7,6%	0,068 milj.	5,1%
Itä-Suomi	18	6,3%	0,570 milj.	10,6%
Pohjois-Suomi	22	7,6%	0,658 milj.	12,3%
Muu	3	1,0%	0,028 milj.	0,5%
Yht.	288	100,0%	5,351 milj.	100,0%

Vastaajista 82,5 % ilmoitti asuvansa kaupungissa, 7,9 % haja-asutusalueella ja 6,8 % maaseudulla. Kahdeksan henkilöä jätti vastaamatta kysymykseen asuinympäristöstä. Asuinalueella ei ollut olennaisesti vaikutusta näihin lukemiin. Ainoastaan Keski- ja Pohjois-Suomessa haja-asutusalueella asuvien osuus oli jonkin verran suurempi ja kaupungissa asuvien vastaavasti pienempi. Digitaalisten pelien pelaajien joukossa siis selvästi painottuu kaupungissa asuvien osuus, jos verrataan koko Suomen väestön jakaumaan. Nuorista ihmisistä kuitenkin moni asuu kaupungissa esimerkiksi opiskelun vuoksi, joten tulokset eivät ole tässäkään suhteessa kovin yllättäviä. Lisäksi peliharrastukseen olennaisesti nykyään vaikuttavat laajakaistayhteydet ovat kaupungeissa yleisempiä kuin maaseudulla.

Viimeisessä taustatietoja käsittelevässä kysymyksessä tiedusteltiin vastaajilta heidän koulutustaan. Hieman yllättäen 92 vastaajaa ilmoitti opiskelleensa tai opiskelevansa parhaillaan yliopistossa. Tämän jälkeen suosituimmat vaihtoehdot olivat ammattikoulu (59 vastaajaa) ja lukio (58 vastaajaa), joiden perässä seurasi ammattikorkeakoulu (47 vastaajaa). Peruskoulun valitsi 28 vastaajaa ja opistoasteen koulutuksen viisi. Kaksi henkilöä ei ilmoittanut koulutustaan. Kun tarkastellaan onko vastaajien sukupuolella merkitystä koulutuksen suhteen, huomataan että naisilla yliopisto- ja opistotason koulutuksen osuudet olivat suuremmat kuin miehillä, joilla puolestaan oli kaikissa muissa kohdissa korkeampi prosentti. Merkille pantavaa mielestäni on, että lähes puolet naispuolisista vastaajista kertoi olevansa yliopistokoulutettuja. Tarkemmat lukemat löytyvät taulukosta 6.

<sup>243</sup> Väkiluku alueittain sekä väestömäärän muutos 31.12.2009. Verkkosivu *Tilastokeskus*, <[http://tilastokeskus.fi/til/vaerak/2009/vaerak\\_2009\\_2010-03-19\\_tau\\_002\\_fi.html](http://tilastokeskus.fi/til/vaerak/2009/vaerak_2009_2010-03-19_tau_002_fi.html)> 11.10.2011.

TAULUKKO 6. Kyselyyn vastanneiden jakautuminen sukupuolen ja koulutuksen mukaan.

		Peruskoulu	Lukio	Ammattikoulu	Opistoasteen koulutus	Ammattikor- keakoulu	Yliopisto	Yht.
Mies	n	25	48	49	3	41	64	230
	%	10,9%	20,9%	21,3%	1,3%	17,8%	27,8%	100,0%
Nainen	n	3	10	10	2	6	27	58
	%	5,2%	17,2%	17,2%	3,4%	10,3%	46,6%	100,0%
Yht.	N	28	58	59	5	47	91	288
	%	9,7%	20,1%	20,5%	1,7%	16,3%	31,6%	100,0%

Nyt olemme saaneet vastaajaryhmämme esiteltyä. Tutkimuksissa, joissa on tavoiteltu koko populaatiota vastaavaa otosta, on saatu tuloksia, joiden mukaan noin kaksi kolmasosaa ihmisistä pelaa ainakin silloin tällöin digitaalisia pelejä ja yli 40 % pelaajista on naisia. Näiden tutkimuksien mukaan pelaaminen on suhteellisen yleistä myös vanhemmissa ikäryhmissä ja sellaisilla taustamuuttujilla kuin koulutus, varallisuus ja asuinolosuhteet ei ole merkitystä peliharrastuksen yleisyydelle.<sup>244</sup>

Tämän tutkimuksen tarkoitus on tutkia aktiivisesti digitaalisia pelejä pelaavia sekä sellaisia henkilöitä, joiden elämässä pelikulttuurin eri ilmentymillä on enemmän merkitystä. Tällainen henkilö vaikuttaisi olevan tyypillisimmin etelä- tai länsisuomalaisessa kaupungissa yhden tai kahden hengen taloudessa asuva nuorehko mies, jolla on tai joka aikoo hankkia itselleen korkeakoulututkinnon. On kuitenkin syytä varoa yleistyksiä. Vaikka tällaisten henkilöiden osuus vastaajista oli melko suuri, oli kaikissa muuttujissa havaittavissa myös runsaasti hajontaa. Esimerkiksi naisten osuus pelaajien keskuudessa on kasvanut tasaisesti jo pitkään, samoin vanhempien ikäryhmien edutajien. On hyvin todennäköistä, että näin käy myös aktiivisesti pelaamista harrastavien keskuudessa, minkä seurauksena ensin vähemmistössä olleet ryhmät alkavat vähitellen hakea paikkaansa myös pelaamisen muodostaman kulttuurisen alueen eri instituutioissa, esimerkiksi internetin peliaiheisissa yhteisöissä. Pelaamisen on todettu vähenevän ikävuosien 30–40 välillä, mikä johtunee pitkälti ajankäytöllisistä syistä. Vielä ei ole kuitenkaan mahdollista tutkia esimerkiksi sitä, palaavatko nämä henkilöt peliharrastuksen pariin myöhemmin vaikkapa lähestyessään eläkeikää.

<sup>244</sup> BBC 2005; Kallio & al. 2007; Karvinen & Mäyrä 2009; ESA 2011.

## Muualta hankittu aineisto

Käytän tutkimuksessani vertailuaineistona erinäisiä vanhempia kvantitatiivisesti toteutettuja pelitutkimuksia, joiden tuloksia on mahdollista verrata tämän tutkimuksen kautta hankittuun aineistoon. Vertailemalla saatuja tuloksia pyrin sijoittamaan tutkimukseni paremmin kontekstiinsa ja lisäämään omien tutkimustulosteni luotettavuutta. Olen kuitenkin tietoinen siitä, että tutkimukset ovat keskenään erityyppisiä ja että tuloksia ei ole mahdollista suoraan rinnastaa toisiinsa. Useat noista tutkimuksista olen jo maininnut aiemmin tekstissä, mutta on syytä listata ne tässä uudelleen.

Ensinnäkin keskeisimpänä vertailuaineistona pidän Tampereen yliopistolla tehtyjä tutkimuksia *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland* (2007) ja *Pelaajabarometri 2009. Pelaaminen Suomessa*.<sup>245</sup> Kirsi Kallion, Kirsikka Kaipaisen ja Frans Mäyrän työ *Gaming Nation* on enemmän tämän tutkimuksen kaltainen pelikulttuuria ja pelaamisen muotoja kartoittava tutkimus. Juho Karvinen ja Frans Mäyrä puolestaan tarkastelevat *Pelaajabarometrissaan* erilaisten pelaamisen muotojen yleisyyttä maassamme. Molemmat tutkimukset pyrkivät esittämään koko Suomen väestöä kuvaavia tuloksia.

Kansainvälistä tutkimusta edustaa Steve Jonesin tutkimusryhmän raportti *Let the Games Begin: Gaming Technology and Entertainment Among College Students* (2003).<sup>246</sup> Kyseisessä tutkimuksessa tarkastellaan yhdysvaltalaisten korkeakouluopiskelijoiden digitaalista pelaamista. Työ on erityisesti siinä mielessä hyödyllinen vertailukohta, että sen vastaajaryhmä muistuttaa joiltain osin oman tutkimukseni otosta. Toisen tärkeän ulkomaisen vertailuaineiston muodostaa BBC:n vuonna 2005 teettämä tutkimus brittiläisten ihmisten pelaamisesta eri ikäryhmissä.<sup>247</sup> Tutkimuksessa tarkastellaan varsin monipuolisesti pelaamisen tapoja ja siihen liittyvää ajankäyttöä. Lisäksi on syytä mainita ESA:n vuosiraportit yhdysvaltalaisten pelaamisesta.<sup>248</sup> Näissä on edellisiin verrattuna tutkittu lisäksi myös pelaajien asenteita ja taloudellisia kysymyksiä. Omassa tutkimuksessani lähdeaineistona ovat ESA:n raportit vuosilta 2010 ja 2011.

<sup>245</sup> Kallio & al. 2007; Karvinen & Mäyrä 2009.

<sup>246</sup> Jones & al. 2003.

<sup>247</sup> BBC 2005.

<sup>248</sup> ESA 2010; ESA 2011.

Vertailuaineiston ohella hyödynnän tutkimuksessani pelien ja pelilaitteiden myyntitilastoja, joita on saatavilla useasta lähteestä. Olen kerännyt talteen mainintoja peliteollisuuden markkinoiden suuruudesta pelitutkimusalan lähdeeteoksista aina kun olen nähnyt tällaisia mainintoja. Suomessa pelien myyntitilastoja pitää yllä Suomen peliohjelmisto- ja multimediateollisuus FIGMA ry, joka julkaisee kahden viikon välein uuden listan sen hetkisestä pelien myyntitilanteesta.<sup>249</sup> FIGMA ry on pitänyt myös listaa vuoden myydyimmistä peleistä vuodesta 2004 lähtien. Yhdysvalloissa pelien myyntiä seuraa Entertainment Software Association. Pelien kansainvälisiä myyntitilastoja on vaikea löytää, sillä ei ole olemassa mitään yksittäistä tahoa, joka pitäisi niistä virallista rekisteriä. Markkinatutkimuksia tekevä yritys The NPD Group julkaisee silloin tällöin raportteja digitaalisten pelien kansainvälisestä myynnistä, mutta useimmat näistä ovat tarkoitettu pääasiassa yrityskäyttöön.<sup>250</sup> Lisäksi on olemassa ainakin verkkosivusto VGChartz, joka pitää yllä hyvin monipuolista digitaalisten pelien kansainvälistä myyntitilastoa.<sup>251</sup> Sivuston avulla voi tarkastella esimerkiksi jonkin tietyn pelin, pelikonsolin, ajanjakson tai maantieteellisen alueen myyntilukuja. VGChartzin myyntitilastoja onkin lainattu melko paljon mediassa, mutta heillä on käytössä oma menetelmä myyntitilastojen laskemiseen, joka perustuu osittain arvioihin. Olen tästä syystä pyrkinyt käyttämään sivuston tarjoamia myyntitilastoja vain suuntaa antavina lukemina.

## 5. ANALYYSI JA TULKINTA

Olemme nyt käyneet läpi sen, miten tutkimusaineisto muodostui ja on aika tarkastella tuloksia. Alaluvussa "Kyselylomakevastausten analyysi" esittelen tekemäni aineiston kvantitatiivisen analyysin ja pohdin löydösten merkitystä. Apunani minulla on ollut *PASW Statistics 18* -analyysiohjelma. Toisessa alaluvussa "Tutkimustulokset" pyrin antamaan vastaukset tutkimuksen alussa esittämiini tutkimuskysymyksiin. Nämä perustuvat kyselylomakkeella saatuihin tietoihin, niiden tilastolliseen tarkasteluun sekä niiden vertailuun muun aineiston ja lähdemateriaalin kanssa.

---

<sup>249</sup> Virallinen FIGMA-lista – Suomen suosituimmat pelit. Verkkosivu *FIGMA ry*, <<http://www.figma.fi/lista.htm>> 11.10.2011.

<sup>250</sup> Special Reports. Verkkosivu *The NPD Group*, <[http://www.npd.com/corpServlet?nextpage=entertainment-special-reports\\_s.html](http://www.npd.com/corpServlet?nextpage=entertainment-special-reports_s.html)> 16.8.2011.

<sup>251</sup> Video Game Charts. Verkkosivu *VGChartz*, <<http://www.vgchartz.com/home.php>> 11.10.2011.

Aineiston deskriptiivinen analyysi perustuu frekvenssilukemiin, prosenttilukuihin, keskiarvoihin ja ristiintaulukointeihin. Lisäksi olen laatinut monivalintakysymysten vastauksista pylväsdiagrammikuviot, jotka ovat liitteenä tutkimuksen lopussa. Ristiintaulukointien yhteydessä olen tarkistanut muuttujien riippuvuuden toisistaan khiin-neliö-testillä, joka mittaa onko muuttujien välillä lineaarista riippuvuutta. Khiin-neliö-testi antaa muuttujien väliselle riippuvuudelle arvon  $p$ , jonka ollessa alle 0,05 voidaan muuttujien riippuvuus toisistaan todeta merkitseväksi. Yli tämän arvon olevat yhteydet on jätetty analyysistä pois. Lisäksi yhteyksiä on tarkasteltu myös korrelatiivisesti. Tällöin olen mitannut muuttujien välisen riippuvuuden suuruuden Spearmanin korrelaatiotestillä, joka antaa muuttujien välisen korrelaation arvoksi korrelaatiokerroimen, jota merkitään kreikkalaisella kirjaimella  $\rho$ . Korrelaatiokerroin voi saada arvoja väliltä  $-1-1$  siten, että korrelaatio on sitä pienempi, mitä lähempänä lukema on nollaa. Korrelaatiokerroimen arvoista ei ole varsinaisesti olemassa virallisia sopimuksia, mutta yli 0,8 lukemaa pidetään yleisesti merkinä erittäin voimakkaasta riippuvuudesta ja yli 0,4 lukemaa merkinä kohtalaisesta riippuvuudesta.<sup>252</sup> Kuitenkin toisinaan näkee, että jo yli 0,5 lukeman on katsottu merkitsevän voimakasta korrelaatiota ja alle 0,1 lukeman sitä, ettei korrelaatiota käytännössä ole.<sup>253</sup> Koska mielipiteitä koskevissa kysymyksissä reliabiliteetti on tyypillisesti pienempi, olen tässä tutkimuksessa ottanut linjan, että yli 0,4 lukema muuttujien välillä merkitsee suhteellisen voimakasta riippuvuutta ja yli 0,2 lukema kohtalaista riippuvuutta. Koska kirjaimet muistuttavat toisiaan, merkitsen sekaannuksien välttämiseksi riippuvuuden arvoa  $p$  kolmella desimaalilla ja korrelaatiokerroimen  $\rho$  arvoa kahdella (esim.  $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,42$ ). Tässä esimerkissä kyse olisi suhteellisen voimakkaasta korrelaatiosta kahden muuttujan välillä, joiden riippuvuus toisistaan on todettu merkitseväksi.

Ennen varsinaista analyysia on yleensä syytä analysoida myös vastaamatta jättämistä. Minulla ei ole tiedossa, kuinka suuri osuus www-kyselyn avanneista todella vastasi siihen. Voidaan kuitenkin olettaa, että kaikki eivät vaivautuneet vastaamaan. Posti- ja www-kyselyissä vastaajaprosentti jää usein vain 30–50 % tasolle.<sup>254</sup> Kyse on kuitenkin metodiin liittyvästä yleisemmästä ongelmasta ja tämän tutkimuksen kohdalla en näe

---

<sup>252</sup> Metsämuuronen 2003, 305; Kananen 2008, 62.

<sup>253</sup> Esim. Kallio & al. 2007, 20–21.

<sup>254</sup> Kallio & al. 2007, 7; Kananen 2008, 77–78.

syitä olla huolissaan vastaajaprozentista. Yksittäisten tyhjen vastausten pieni lukumäärä itse asiassa puhuu sen puolesta, että kato on voinut olla melko vähäistä. Yhteenkään monivalintakysymykseen ei jättänyt yli kymmenen henkeä vastaamatta ja vain kolmeen tuli enemmän kuin neljä tyhjää vastausta. Nämä kysymykset olivat "Montako henkeä taloudessasi asuu?", "Asuinympäristö?" ja "Pelaatko töissä/koulussa?". Kyselylomakkeen lopussa olleisiin avokysymyksiin jätti vastaamatta keskimäärin kahdeksan prosenttia vastaajista, mikä ei sekään aiheuta erityisempiä ongelmia analyysin kannalta. Monivalintakysymysten kohdalla olen korvannut puuttuvat tiedot kyseisen muuttujan keskiarvolla. Tämä on varsin yleinen tapa ja näin syntyvä virhe on keskimäärin pienempi kuin muilla menettelytavoilla.<sup>255</sup> Nominaaliasteikollisiin monivalintakysymyksiin ja avokysymyksiin tulleet tyhjät vastaukset olen jättänyt pois analyysistä.

## **Kyselylomakevastausten analyysi**

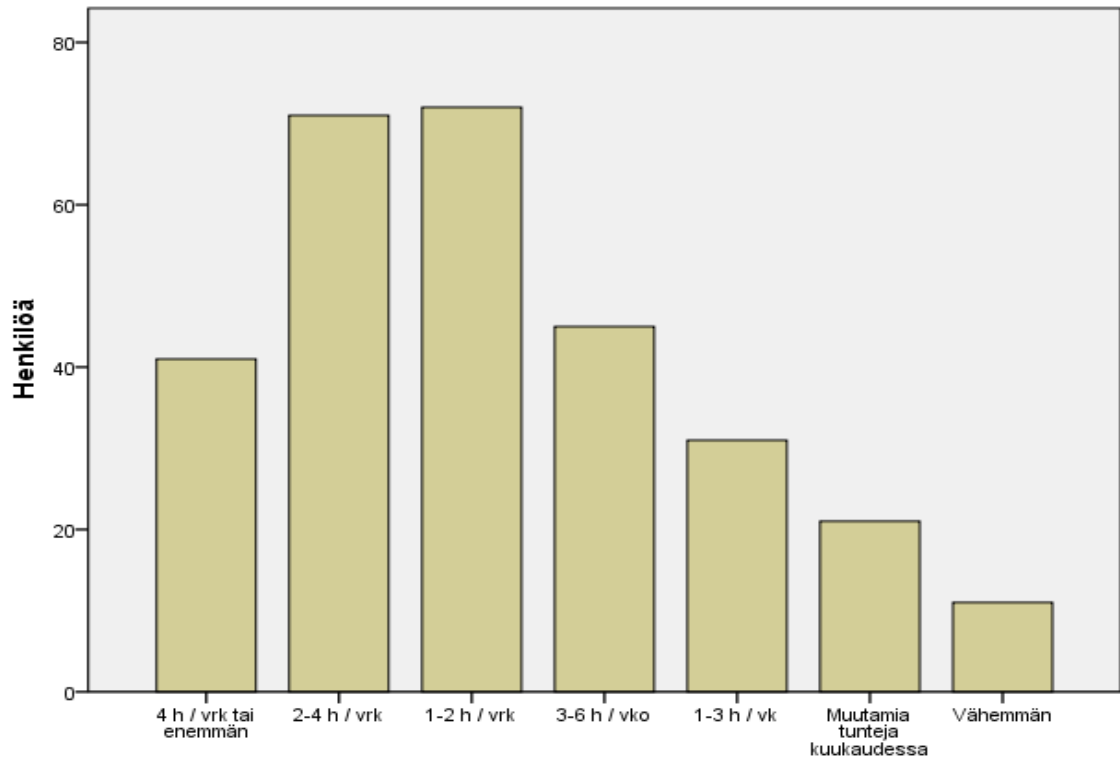
### ***Perustiedot pelaamisesta***

Ensimmäisessä pelaamiseen liittyvässä kysymyksessä (7) kysyttiin yksinkertaisesti pelaako vastaaja joskus digitaalisia pelejä. Lähes kaikki vastasivat tähän kysymykseen kyllä. Ei-vastauksia tuli neljä ja niin ikään neljä henkilöä jätti vastaamatta. Eräs kysymykseen kielteisesti vastanneista ilmoitti seuraavassa kohdassa pelaavansa 3–6 tuntia viikossa, joten tässä lienee kyse väärinkäsityksestä tai virheestä. Joka tapauksessa voidaan todeta, että vastaajaryhmästä lähes kaikki (vähintään 97,3 %) pelaavat joskus digitaalisia pelejä.

Seuraavassa kohdassa tiedusteltiin digitaalisten pelien pelaamiseen käytettyä aikaa. Suosituimmat vastausvaihtoehdot olivat 1–2 tuntia vuorokaudessa (72 vastausta) ja 2–4 tuntia vuorokaudessa (71 vastausta), mutta myös 3–6 tuntia viikossa (45 vastausta) ja yli 4 tuntia vuorokaudessa (41 vastausta) olivat suosittuja. 1–3 tuntia viikossa ilmoitti pelaavansa 31 ja tätä harvemmin 32 henkilöä. Kuvio 13 esittelee jakauman pylväsdiagrammin muodossa.

---

<sup>255</sup> Alkula & al. 1994, 155–156; Metsämuuronen 2003, 276.



KUVIO 13. Kyselyyn vastanneiden pelaamiseen käyttämä keskimääräinen aika.

Vastausten mediaanissa on 1–2 tuntia vuorokaudessa, joka oli myös niukasti suosituin vastausvaihtoehto. Mielestäni merkille pantavaa kuitenkin on, että peräti 63 % vastaajista ilmoitti pelaavansa päivittäin. Kun pelaamisen määrää vertaillaan vastaajien taustatietoihin, huomataan että sellaisilla asioilla kuin perheen koko, asuinalue tai asuinympäristö ei ole kovin paljoa vaikutusta. Sen sijaan vastaajien iällä vaikuttaisi olevan korreloiva suhde pelaamisen määrään ( $p = 0,006$ ;  $\rho = 0,25$ ). Alle 16-vuotiaat vastaajat kertovat pelaavansa päivittäin runsaasti. 16–20-vuotiailla suosituin vaihtoehto on 2–4 tuntia vuorokaudessa, kun taas 21–35-vuotiailla vastaajilla vastausten mediaani on kohdassa 1–2 tuntia vuorokaudessa. Tätä vanhemmat pelaavat selvästi harvemmin. Kun pelaamisen määrää tarkastellaan sukupuolen näkökulmasta, nähdään että miespuolisilla vastaajilla käyrä noudattelee kuvion 13 mallia, mutta naispuolisilla vastaajilla sen lisäksi, että muutamia tunteja päivittäin pelaavia on paljon, myös vain muutamia tunteja kuukaudessa ja vielä harvemmin pelaavien osuus on merkittävä. Tästä voisi päätellä, että naisille on miehiä tyypillisempää suhtautua pelaamiseen satunnaisena ajanvietteenä. Kiinnostava huomio on myös pelaamisen määrän ja koulutuksen välinen jonkinasteinen riippuvuus toisistaan ( $p = 0,001$ ). Korkeammin koulutetut vaikuttaisivat

pelaavan kaikissa ikäryhmissä ja molempien sukupuolten parissa vähemmän kuin matalammin koulutetut. Yhteysttä voi tarkastella taulukosta 7.

TAULUKKO 7. Pelaamiseen käytetty keskimääräinen aika suhteessa koulutukseen.

		Yli 4 h / vrk	2-4 h / vrk	1-2 h / vrk	3-6 h / vko	1-3 h / vko	Muutamia tunteja kuukaudessa	Vähemmän	Yhteensä
Peruskoulu	n	12	6	5	2	3	0	0	28
	%	42,9%	21,4%	17,9%	7,1%	10,7%	0,0%	0,0%	100,0%
Lukio	n	8	17	17	5	6	4	1	58
	%	13,8%	29,3%	29,3%	8,6%	10,3%	6,9%	1,7%	100,0%
Ammattikoulu	n	13	16	13	11	3	3	0	59
	%	22,0%	27,1%	22,0%	18,6%	5,1%	5,1%	0,0%	100,0%
Opistoasteen koulutus	n	0	1	1	2	1	0	0	5
	%	0,0%	20,0%	20,0%	40,0%	20,0%	0,0%	0,0%	100,0%
Ammattikorkeakoulu	n	3	14	11	11	3	3	3	48
	%	6,3%	29,2%	22,9%	22,9%	6,3%	6,3%	6,3%	100,0%
Yliopisto	n	5	15	25	14	15	11	7	92
	%	5,4%	16,3%	27,2%	15,2%	16,3%	12,0%	7,6%	100,0%
Yhteensä	N	41	69	72	45	31	21	11	290
	%	14,1%	23,8%	24,8%	15,5%	10,7%	7,2%	3,8%	100,0%

Perehdyn kyselylomakkeessani myöhemmin olleisiin mielipidekysymyksiin tuonempana. Tässä vaiheessa voidaan kuitenkin jo todeta, että runsaasti pelaamista harrastavilla painottui vahvasti sekä yksin pelaamisen osuus että sosiaalinen pelaaminen. Myös verkkopelaaminen (kysymys 22) korreloi voimakkaasti runsaan pelaamisen kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,50$ ). Suuria määriä pelaavat olivat myös muita taipuvaisempia kutsumaan itseään peliharrastajaksi ja ajattelivat muutenkin pelaamisesta muita myönteisemmin, mikä ei tietenkään ole yllättävä tutkimustulos.

Seuraavaksi tiedusteltiin erilaisia pelilaitteita, joita kyselyyn vastanneiden taloudesta löytyy. 287 henkilöä ilmoitti, että hänen taloudestaan on tietokone. Tämä on yli 98 % kaikista vastaajista. Kaksi kertoi, ettei heillä ole tietokonetta ja kolme informanttia jätti vastaamatta kysymykseen. Tietokone löytyy siis nykyään lähes jokaisesta taloudesta. Sen sijaan vastaajia, joiden taloudesta oli jokin pelikonsoli, oli 214 ja heitä, joilla ei pelikonsolia ollut, yhteensä 76. Noin neljäsosa vastaajista siis ei omista pelikonsolia. Havaittiin, että vastaajan talouden koko näyttöäsi vaikuttavan merkittävästi ( $p = 0,004$ ) siihen, onko taloudesta pelikonsoli. Mitä suurempi talous, sitä todennäköisempää pelikonsolin omistaminen oli. Kyselyssäni ei tiedusteltu vastaajien varallisuutta, mutta arvelisin, että se on tässä piilevänä selittävänä tekijänä. Yksin asuvat ovat monesti

vähävaraisempia kuin perheelliset. Lisäksi vertaillenani pelikonsolin omistamista vastaajien ikäjakaumaan huomasin, että 21–30-vuotiaille vastaajille oli jonkin verran muita tyypillisempää, ettei heillä ollut pelikonsolia. 21–30-vuotiaat ovat usein opiskelijoita, joilla ei välttämättä ole varaa hankkia välttämättömän tietokoneen lisäksi myös pelikonsolia. Kiinnostavaa oli myös, että pelikonsolin omistaminen ei ollut kovin voimakkaasti yhteyksissä runsaaseen pelaamiseen. Sen sijaan paljon pelejä yleensä ottaen pelaavat (kysymys 8) kertoivat melko säännönmukaisesti pelaavansa paljon nimenomaan tietokonepelejä (kysymys 12). Jonkin mobiililaitteen, jolla on mahdollista pelata digitaalisia pelejä, kertoi omistavansa suunnilleen sama määrä vastaajia kuin pelikonsolinkin. 211 vastaajaa kertoi omistavansa tällaisen laitteen ja 78 vastasi kysymykseen kieltävästi.

Kysymyksissä 10 ja 11 oli lisäksi avokysymykset, joissa tiedusteltiin tarkemmin mitä pelilaitteita vastaajien taloudessa on. Alla on esitelty lista eri pelikonsoleista sen mukaan, kuinka monta kertaa ne oli vastauksissa mainittu. Pelikonsolin julkaisuvuosi on mainittu suluissa.

1. Sony PlayStation 3 (2006)	85
2. Microsoft Xbox 360 (2005)	83
3. Sony PlayStation 2 (2000)	64
4. Nintendo Wii (2006)	49
5. Nintendo DS (2004)	39
6. Microsoft Xbox (2001)	23
7. Sony PlayStation (1994)	22
7. Sony PlayStation Portable (2004)	22
9. Nintendo GameCube (2001)	21
10. Nintendo Entertainment System (1983)	14
11. Nintendo Game Boy Advance (2001)	13
12. Nintendo Game Boy (1989)	12
13. Super Nintendo Entertainment System (1990)	11
14. Nintendo 64 (1996)	8
14. Nintendo 3DS (2011)	8
16. Sega Dreamcast (1998)	5
17. Sega Mega Drive (1988)	3
18. Sega Saturn (1994)	2
18. Atari 2600 (1977)	2
20. Sega Master System (1985)	1
20. Sega Game Gear (1990)	1

Listalla ei ole kovin suuria yllätyksiä. Kansainvälisesti menestyneet pelikonsolit ovat sijoittuneet kärkipäähän, minkä lisäksi aika moni omistaa edelleen myös Sonyn ja Nintendon suosittuja vanhempia konsoleita. Kenties suurin poikkeama kansainvälisiin myyntilistoihin on *Nintendo Wiin* jääminen selvästi jälkeen kahdesta muusta uusimman sukupolven menestyneestä pelikonsolista, *Sony PlayStation 3:sta* ja *Microsoft Xbox 360:stä*. Maailmanlaajuisesti *Wii* on myynyt paremmin kuin kumpikaan sen kahdesta kilpailijasta. Arvelen, että selitys löytyy vastaajaryhmän rakenteesta. Nintendon strategia *Wii*-konsolinsa kanssa on ollut tuottaa paljon koko perheelle sopivia ajanvietepelejä. Tällaiset pelit ovat suosittuja ja ne ovat tavoittaneet hyvin uuden kohderyhmänsä, mutta ilmeisesti ne eivät herätä aivan yhtä paljon kiinnostusta aktiivisesti digitaalisia pelejä pelaavien peliharrastajien keskuudessa, joista vastaajaryhmä pääasiassa koostuu. Mainintojen perusteella vastaajat omistaisivat yhteensä 488 pelikonsolia. Tämä on melko suuri määrä, kun otetaan huomioon, että vain 214 vastaajaa ilmoitti omistavansa pelikonsolin. Tosin joukossa oli muutama keräilijä, joilla on yli kymmenen erilaista pelikonsolia, mikä jossain määrin selittää poikkeaman. Kannettavat pelikonsolit saivat yhteensä 95 mainintaa eli niitä olisi tämän mukaan noin viidennes kaikista pelikonsoleista.

Vastaajia pyydettiin myös nimeämään heidän taloudessaan olevat mobiilipelaamisen mahdollistavat laitteet, mutta tästä ei saatu aikaan yhtä kattavaa listaa kuin pelikonsoleista. Syy tähän oli se, että varsin moni vastaaja (84) kertoi vain omistavansa matkapuhelimen, jolla voi pelata pelejä, määrittelemättä sen tarkemmin laitetta. 51 vastaajaa ilmoitti omistavansa Nokian matkapuhelimen, 47 mainitsi jonkin Applen mobiililaitteen (*iPod Touch*, *iPhone* tai *iPad*), HTC:n älypuhelimet saivat 20 mainintaa ja Samsungin 13 mainintaa. Yhteensä mainintoja oli 231. Kun 211 vastaajaa kertoi, että heillä on mobiililaitte, jolla voi pelata pelejä, voidaan tehdä karkea johtopäätös, että tällaisia laitteita on tällä hetkellä keskimäärin yksi taloutta kohden. Lukema todennäköisesti kasvaa lähitulevaisuudessa.

Kyselylomakkeen kohdissa 12–32 pyysin vastaajia kuvailemaan digitaalisten pelien pelaamistaan vastaamalla ajankäyttöön liittyviin monivalintakysymyksiin. Käsittelem näitä kysymyksiä neljässä osassa, joista ensimmäinen liittyy siihen millä pelilaitteella

pelataan (12–15), toinen siihen kenen kanssa pelataan (16–18, 22), kolmas siihen missä pelataan (19–22) ja neljäs siihen millaisia pelejä pelataan (23–32). Olen laskenut jokaisen kohdan vastauksille myös keskiarvon sen perusteella, miten vastausvaihtoehdot oli kyselylomakkeessa numeroitu yhdestä viiteen (1 = ei koskaan, 2 = harvoin, 3 = muutamia kertoja kuukaudessa, 4 = muutamia kertoja viikossa, 5 = päivittäin tai lähes päivittäin). Koska kyse ei kuitenkaan ole välimatka-asteikollisista muuttujista, en hyödynnä näitä keskiarvoja vertailussa muihin muuttujiin.

Selvästi suosituin pelilaitte vastaajaryhmän keskuudessa vaikuttaisi olevan tietokone. Peräti 150 henkilöä eli yli puolet vastaajista ilmoitti pelaavansa tietokonepelejä päivittäin tai lähes päivittäin. Konsolipelejä pelattiin selvästi harvemmin. Siinä missä tietokonepelaamisen kohdalla vastausten keskiarvo oli 4,07 oli se konsolipeleille 2,89. Pelikonsollellakin oli kuitenkin omat kannattajansa. Kovin moni ei sen sijaan kertonut pelaavansa paljoa kannettavilla pelikonsolleilla. 169 informanttia vastasi tähän kohtaan, ettei pelaa kannettavilla pelikonsolleilla lainkaan, ja 80 kertoi pelaavansa satunnaisesti. Vain 43 sanoi pelaavansa muutamia kertoja kuukaudessa tai useammin. Mobiililaitteilla pelaaminen oli hieman yleisempää kuin kannettavilla pelikonsolleilla, mutta tässäkin kohdassa satunnainen pelaaminen oli suosituin vastausvaihtoehto.

TAULUKKO 8. Kyselyyn vastanneiden pelaamisen ajankäyttö jaoteltuna pelilaitte-tyypeittäin.

		Ei koskaan	Satunnaisesti	Muutamia kertoja kuukaudessa	Muutamia kertoja viikossa	Päivittäin tai lähes päivittäin	Yhteensä
Pelaa tietokoneella	n %	6 2,1%	43 14,7%	25 8,6%	68 23,3%	150 51,4%	292 100,0%
Pelaa pelikonsolleilla	n %	44 15,1%	92 31,5%	50 17,1%	63 21,6%	43 14,7%	292 100,0%
Pelaa kannettavilla pelikonsolleilla	n %	169 57,9%	80 27,4%	20 6,8%	16 5,5%	7 2,4%	292 100,0%
Pelaa mobiililaitteilla	n %	85 29,1%	120 41,1%	38 13,0%	30 10,3%	19 6,5%	292 100,0%

Tulokset ovat varsin samansuuntaisia kuin Karvisen ja Mäyrän *Pelaajabarometri 2009* -tutkimuksessa<sup>256</sup>, joten voidaan päätellä, että tietokonepelit todella ovat selvästi konsolipelejä suosituimpia Suomessa. Tämä on jossain määrin yllättävää, sillä

<sup>256</sup> Karvinen & Mäyrä 2009, 41–42.

esimerkiksi Entertainment Software Associationin mukaan vuoden 2010 konsolipelien myynti Yhdysvalloissa oli 9,4 miljardia dollaria ja tietokonepelien myynti vain 0,7 miljardia dollaria. Lisäksi myytiin verkon kautta sähköisessä muodossa pelejä 5,8 miljardin dollarin edestä.<sup>257</sup> Vaikka viimeksi mainitusta summasta suurin osa koostuisi tietokonepeleistä, jää niiden myynti silti selvästi konsolipelien taakse. Tietokoneen suosiota pelialustana voidaan selittää lukuisilla sille tarjolla olevilla ilmaispeleillä sekä pelien laittomalla kopioimisella, mutta pidän silti näiden lukemien valossa todennäköisenä, että Suomessa on poikkeuksellisen vahva tietokonepelikulttuuri. Tämän puolesta vaikuttaisivat puhuvan myös FIGMA ry:n tilastot, joiden perusteella tietokonepelien myynti konsolipeleihin verrattuna on ollut Suomessa prosentiaalisesti suurempaa kuin kansainvälisesti.<sup>258</sup>

Kannettavien pelikonsolien suosio sitä vastoin on yllättävän pientä. Aiemmin todettiin, että kyselyyn vastaajat omistavat vähintään 95 kannettavaa pelikonsolia, mutta kuitenkin vain 23 kertoi pelaavansa sellaisella viikoittain tai useammin. Ilmeisesti kannettavat pelikonsolit eivät ole vastaajille pääasiallisia pelilaitteita, vaan niitä käytetään esimerkiksi matkoilla ja muissa vastaavissa tilanteissa. Mobiililaitteilla pelaaminen näyttäisi myös olevan suurimmalle osalle vastaajista varsin satunnaista. Mobiililaitteiden ja niille valmistettujen pelien suosio on ollut viime vuosina kasvussa Suomessa ja kansainvälisesti, joten niillä pelaamisen satunnaisuus vastaajaryhmässä on mielestäni hieman yllättävää.

Seuraavaksi tiedusteltiin pelaavatko vastaajat yksin, perheenjäsentensä tai kavereidensa kanssa. Hyvin monet pelaavat digitaalisia pelejä yksin, mikä oli varsin odotettu tulos. Perheenjäsenten kanssa pelejä sen sijaan pelataan varsin vähän, mutta tämä on selitettävissä yksin ja kaksin asuvien suurella määrällä vastaajajoukossa. Todennäköisesti perheelliset kuitenkin pelaavat jonkin verran digitaalisia pelejä perheenjäsentensä kanssa. Kaikkein kiinnostavin löydös mielestäni olikin, että kavereiden kanssa pelaaminen tuntuisi jakavan vastaajat varsin tasaisesti. Tavallisinta oli pelata kavereiden kanssa muutamia kertoja kuukaudessa, mutta varsin paljon löytyi sekä

---

<sup>257</sup> ESA 2011, 10.

<sup>258</sup> 2000-luvun myydyimmät pelit TOP10. Verkkosivu *FIGMA* ry, <<http://www.figma.fi/2000luvunmyydyimmat.htm>> 11.10.2011.

sellaisia, jotka eivät pelanneet koskaan kavereidensa kanssa, kuten myös niitä, jotka harrastivat tätä lähes päivittäin. Tarkemmat lukemat ovat näkyvillä taulukossa 9.

TAULUKKO 9. Kyselyyn vastanneiden jakauma yksin- ja moninpelaamisen suhteen.

		Ei koskaan	Satunnaisesti	Muutamia kertoja kuukaudessa	Muutamia kertoja viikossa	Päivittäin tai lähes päivittäin	Yhteensä
Pelaa yksin	n	6	37	50	90	109	292
	%	2,1%	12,7%	17,1%	30,8%	37,3%	100,0%
Pelaa perheenjäsentensä kanssa	n	108	116	36	23	9	292
	%	37,0%	39,7%	12,3%	7,9%	3,1%	100,0%
Pelaa kavereidensa kanssa	n	30	77	79	63	43	292
	%	10,3%	26,4%	27,1%	21,6%	14,7%	100,0%

Yksin pelaaminen vaikuttaisi olevan merkki digitaalisen pelaamisen aktiivisesta harrastamisesta. Tällaiset henkilöt pelasivat usein paljon myös kavereidensa kanssa. Toisaalta taas vain muutama vastaaja kertoi pelaavansa paljon pelejä, mutta tekevänsä niin ainoastaan ryhmässä. Yksin pelaaminen siis korreloi ylipäätään runsaan pelaamisen kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,50$ ). Kavereiden kanssa pelaaminen oli yleisempää nuoremmilla vastaajilla kuin vanhemmilla. Lisäksi tämä painottui hieman enemmän miesten kuin naisten keskuudessa. Sekä sosiaalisena että aktiivisena harrastuksena digitaaliset pelit vaikuttaisivat siis edelleen olevan erityisesti nuorten miesten suosiossa. Kavereiden kanssa pelaaminen myös korreloi voimakkaasti hyvin monen myöhemmin käsiteltävän sosiaaliseen pelaamiseen liittyvän muuttujan kanssa.

Tässä yhteydessä on syytä nostaa esille myös verkkopelaaminen. Verkossa voi nykyään pelata sekä yksin että yhteisöllisesti, joko tuntemattomien ihmisten tai tuttaviensa kanssa. Verkkopelaamisen yleisyydestä kertoo se, että pelaamista paljon harrastavat pelasivat tyypillisesti myös paljon verkossa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,50$ ). Mielenkiintoista sen sijaan oli huomata, että verkossa pelaaminen korreloi varsin voimakkaasti myös kavereiden seurassa pelaamisen kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,43$ ). Kavereiden kanssa pelaamisessa ei siis välttämättä ole kyse fyysisestä läsnäolosta vaan yhä enenevässä määrin internetin kautta tapahtuvasta yhteydenpidosta. Internetissä pelaaminen yleisesti ottaen jakoi vastaajat kahteen ryhmään. Päivittäin tai lähes päivittäin pelaavia oli 102 eli 34,9 % vastaajaryhmästä, mutta myös satunnaisesti tai ei koskaan verkossa pelaavia oli 91 eli 31,1 % vastaajista.

Seuraavaksi informanteilta tiedusteltiin pelaamisen sijaintia. Kotona pelaaminen oli odotetusti selvästi yleisintä. 77 % vastaajista ilmoitti pelaavansa kotona viikoittain tai useammin. Kotona runsaasti pelaavat käyttivät myös yleisesti ottaen eniten aikaa pelaamiseen, mikä näkyy korrelaationa kysymyksen 8 kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,59$ ). Sen sijaan muut vaihtoehdot eivät olleet kovin suosittuja. Vastausten keskiarvo kavereiden tai sukulaisten luona pelaamiselle oli 2,02 ja töissä tai koulussa pelaamiselle 1,79. Vastaajat siis tekevät molempia pääasiassa satunnaisesti. Tarkemmat lukemat ja hajonnat voi katsoa taulukosta 10, jossa on mukana myös vastaajien internetissä pelaaminen.

TAULUKKO 10. Pelaamisen yleisyys pelipaikasta riippuen.

		Ei koskaan	Satunnaisesti	Muutamia kertoja kuukaudessa	Muutamia kertoja viikossa	Päivittäin tai lähes päivittäin	Yhteensä
Pelaa kotona	n	7	35	25	78	147	292
	%	2,4%	12,0%	8,6%	26,7%	50,3%	100,0%
Pelaa kavereiden/sukulaisten luona	n	82	141	52	14	3	292
	%	28,1%	48,3%	17,8%	4,8%	1,0%	100,0%
Pelaa töissä/koulussa	n	163	77	19	16	17	292
	%	55,8%	26,4%	6,5%	5,5%	5,8%	100,0%
Pelaa internetissä	n	85	120	38	30	19	292
	%	7,5%	23,6%	14,0%	19,9%	34,9%	100,0%

*Gamers in the UK* -raportin mukaan pelaaminen kavereiden luona on lapsille tyypillisempää kuin muille ikäryhmille.<sup>259</sup> Omat tutkimustulokseni tukevat tätä havaintoa, sillä alle 16-vuotiaat olivat ainoa ikäryhmä, jossa kavereiden tai sukulaisten luona pelattiin tyypillisimmin muutamia kertoja kuukaudessa. Kaikissa muissa ikäryhmissä eniten vastauksia kerännyt vaihtoehto oli satunnaisesti tai ei koskaan. Kavereiden tai sukulaisten luona pelaaminen korreloi vastauksissa kaikkein eniten konsolipelaamisen ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,33$ ) ja urheilupelien ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,28$ ) pelaamisen kanssa. Kavereiden luona pelataan kenties enemmän konsolipelejä kuin tietokonepelejä siitä yksinkertaisesta syystä, että kaikki eivät omista pelikonsolia. Urheilupelit puolestaan lienevät sellainen pelityyppi, jota on mukava pelata toisten seurassa fyysisesti läsnä. Tähän saattavat vaikuttaa myös Nintendon suosittu *Wii Sports* -pelit, jotka ovat menestyneet erityisesti ryhmässä pelattavina peleinä.

<sup>259</sup> BBC 2005, 10–19.

Kysymyksissä 23–32 tiedusteltiin eri pelityyppien parissa käytettyä keskimääräistä aikaa. Muutamat vastaajat kokivat nämä kysymykset hankaliksi, sillä he kertoivat pelaavansa eri lajityypin pelejä lähinnä silloin, kun jokin uusi kiinnostava peli on ilmestynyt tai he ovat sellaisen hankkineet, eivätkä niinkään säännöllisesti. Tässäkin tapauksessa kysymyksiin oli kuitenkin mielestäni mahdollista vastata intuitiivisesti, mutta myönnän, että toisella tavalla muotoillut vastausvaihtoehdot olisivat saattaneet olla vastaamisen kannalta parempia. Eri pelityyppien välille saatiin kuitenkin selkeitä eroja, joten ilmeisesti käytetty menetelmä oli suhteellisen toimiva.

Vastauksien keskiarvojen tarkastelun pohjalta pelityypit voidaan järjestää eniten pelatuimmasta vähiten pelattuun seuraavasti: taistelu- ja toimintapelit (3,27), roolipelit tai nettiroolipelit (2,80), strategiapelit (2,77), seikkailupelit (2,66), ajopelit (2,34), tasohyppelypelit (2,33), ongelmanratkaisu- ja korttipelit (2,24), urheilupelit (1,99), simulaatiopelit (1,96) ja rytmipelit (1,89). Näistä korkeimmat pisteet saaneet jakoivat vastaajat varsin tasaisesti pelityypin harrastajiin ja sellaisiin, jotka eivät pelaa paljon kyseisiä pelejä. Listan jälkipuoliskon pelityypeillä käyrä taas oli yleensä painottunut satunnaisen pelaamisen kohdalle.

Neljä suosituinta pelityyppiä, taistelu- ja toimintapelit, roolipelit tai nettiroolipelit, strategiapelit sekä seikkailupelit, tuntuivat esiintyvän tyypillisesti rinnatusten siten, että mikäli pelasi paljon jotain näistä pelityypeistä, pelasi suurella todennäköisyydellä myös muita pelityyppejä. Korrelaatiokertoimet tämän ryhmän sisällä vaihtelivat välillä 0,31–0,47 kaikkien riippuvuuksien ollessa merkitseviä. Tämän lisäksi ongelmanratkaisu- ja korttipelien pelaaminen vaikutti korreloivan tasohyppelypelien pelaamisen kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,43$ ). Selitys saattaisi löytyä siitä, että nämä molemmat olivat melko suosittuja erityisesti paljon pelejä mobiililaitteilla pelaavien keskuudessa. Lisäksi voidaan erottaa vielä omana ryhmänään ajopelit, urheilupelit ja rytmipelit, joita pelasivat tyypillisesti samat henkilöt. Tämä oli jokseenkin oletettavaa, sillä kyseisten pelityyppien teemat sivuavat usein toisiaan.

Hieman yllättävääkin on, että kaikkein eniten runsaan verkkopelaamisen kanssa korreloivat taistelu- ja toimintapelien sekä strategiapelien pelaaminen. Vasta tämän

jälkeen tulevat roolipelit ja nettiroolipelit. Näin voitaisiin olettaa, että suosittu MMORPG-pelit eivät ole sittenkään pelatuimpia verkkopelejä, vaikka ilmiönä ovatkin saaneet paljon huomiota. Kun tarkastellaan eri pelityyppien pelaamista sukupuolen näkökulmasta, huomataan että vähemmän suosittu pelityypit, ongelmanratkaisu- ja korttipelit, tasohyppelypelit ja rytmipelit, ovat kuitenkin naisvastaajien keskuudessa kohtalaisen suosittuja. Pieni ryhmä naisista (n. 10–20 %) vaikuttaisi kyselyn perusteella pelaavan aktiivisesti myös roolipelejä ja toimintapelejä, mutta kokonaiskuva näyttäisi siltä, että miehet ja naiset pelaavat erilaisia pelejä. Ilmeisesti naisten pelaaminen on satunnaisempaa ja he suosivat pelejä, joiden pelaamiseen ei välttämättä tarvitse sitoutua pitkäksi ajaksi.

### ***Pelaamiseen liitetyt asenteet ja mielipiteet***

Kyselylomakkeen kenties tärkeimmän osan muodostavat monivalintakysymykset 33–66, joilla pyrin selvittämään vastaajaryhmän pelaamiseen liittyviä tapoja, mielipiteitä ja asenteita. Nämä kysymykset ovat itse asiassa väittämiä, joihin vastaajan tuli ottaa kantaa valitsemalla jokin valmiiksi annetuista vastausvaihtoehdoista (1 = Olen eri mieltä, 2 = Olen jokseenkin eri mieltä, 3 = En osaa sanoa, 4 = Olen jokseenkin samaa mieltä, 5 = Olen samaa mieltä). Olen laskenut myös jokaiselle näistä kysymyksistä vastauksien keskiarvot, mutta hyödynnän näitä lukemia ainoastaan apuvälineenä deskriptiivisessä analyysissä. En käsittele kysymyksiä 33–66 numerojärjestyksessä, vaan luvussa 4 esittelemäni kysymysten teemaan pohjautuvan ryhmittelyn mukaan.

ITSENSÄ MÄÄRITTELY PELIHARRASTAJAKSI	
56	Minua voisi kuvailla digitaalisten pelien harrastajaksi
64	Pelaaminen on minulle tärkeä harrastus

Aloitan siitä, missä määrin vastaajat määrittivät itsensä peliharrastajiksi. Tätä pyrin selvittämään lomakkeen kysymyksillä 56 "Minua voisi kuvailla digitaalisten pelien harrastajaksi" ja 64 "Pelaaminen on minulle tärkeä harrastus". Koska vastaajaryhmän ajankäyttö pelaamiseen oli keskimäärin runsasta, ei ole yllättävää, että myös näihin kysymyksiin tuli paljon myönteisiä vastauksia. Kysymyksen 56 vastausten keskiarvo oli 3,66 ja kysymyksen 64 kohdalla se oli 3,60. Molemmissa kysymyksissä noin 65 %

vastaajista valitsi joko vaihtoehdon 4 tai 5. Olin etukäteen odottanut, että erityisesti kohdan 56 vastausten keskiarvo olisi jäänyt hieman alhaisemmaksi. Ihmisten on usein helppo myöntää tekevänsä jotain, mutta oman itsensä määrittelyyn harrastuksen kautta kynnys on tyypillisesti hieman korkeampi, etenkin kun digitaaliset pelit ovat saaneet valtamediassa melko runsaasti negatiivista julkisuutta vuosien varrella.

Kysymysten 56 ja 64 keskinäinen korrelaatio oli korkea ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,73$ ). Aineiston tarkemman analyysin jälkeen oli mahdollista liittää itsensä selkeästi peliharrastajiksi määritelleisiin henkilöihin ainakin joitain ominaispiirteitä. Kenties merkittävin heitä kuvaava piirre oli, että tällaiset henkilöt vierailevat usein pelaamista käsittelevillä internet-sivustoilla. Peliharrastajat ajattelivat myös muita enemmän pelaamisen olevan hyödyllistä. Huomattavan suuri osa peliharrastajiksi itsensä määrittelevistä henkilöistä kertoi pelaamisen olevan mukavampaa kuin television pelaaminen. Lisäksi peliharrastajat suhtautuivat pelaamiseen enemmän sosiaalisena harrastuksena kuin muut vastaajat. He olivat myös muita valmiimpia näkemään pelaamisen harrastuksena, joka oli muuttanut heitä ihmisenä.

Taustatiedoista sukupuolella oli eniten merkitystä sille, määrittelikö vastaaja itsensä peliharrastajaksi. Miespuolisista informanteista 72,7 % vastasi kysymykseen 56 joko "Olen jokseenkin samaa mieltä" tai "Olen samaa mieltä". Naisista näin vastasi 39,0 % ja toisaalta 32,2 % vastasi olevansa eri mieltä väittämän kanssa. Tämä sopii hyvin yhteen aiemmin tehdyn havainnon kanssa, että naiset pelaavat pelejä satunnaisemmin ja heidän harrastuneisuus ei ole yhtä tiivistä kuin miehillä. Jos pelaaminen jollain ryhmällä on satunnaista, on luonnollista, että kovin monet kyseisestä ryhmästä eivät ole valmiita kuvailemaan itseään peliharrastajaksi.

PELAAMISEN AJANKÄYTTÖ	
33	Pelaaminen on minulle hauskaa ajanvietettä
37	Harrastaisin enemmän pelaamista, jos minulla olisi aikaa
47	Pelituokioni venyvät toisinaan suunniteltua pidemmiksi

Seuraavaksi käsittelemme pelaamisen ajankäyttöön liittyviä kysymyksiä (33, 37 ja 47). Väittämään "Pelaaminen on minulle hauskaa ajanvietettä" vastasi peräti 232 henkilöä

olevansa samaa mieltä. Kun lisäksi 46 henkilöä vastasi olevansa jokseenkin samaa mieltä, on tässä jo yli 95 % vastaajista. Väittämä oli muotoiltu siten, että pelaaminen oli mahdollista määritellä mukavaksi ajankuluksi ilman, että oli otettava kantaa oman pelaamisensa määrään tai siihen, miten tärkeänä toimintana sitä pitää. Lähes kaikki vastaajat pitivät siis pelaamista sinänsä hauskana toimintana. Lisäksi myönteiset vastaukset voi tulkita siten, että pelaaminen on nimenomaan toimintaa, jonka parissa ajan saa suhteellisen hyvin kulumaan.

Kohdan 37 väittämä kuului "Harrastaisin enemmän pelaamista, jos minulla olisi aikaa". Tässä kohdassa vastaukset jakaantuivat hyvin tasaisesti, mutta kuitenkin siten, että molempiin ääripäihin tuli hieman vähemmän vastauksia kuin kolmeen keskimmäiseen vaihtoehtoon. Informanttien oli siis ilmeisesti hankalampi muodostaa mielipidettä tähän kohtaan. Vastausten keskiarvo 3,07 kertoo, että myönteisiä vastauksia tuli hieman enemmän kuin negatiivisia. Enimmiltä osin pelaamista aktiivisesti harrastavat henkilötkin vaikuttaisivat kuitenkin olevan sitä mieltä, että he pelaavat jo riittävästi. Uskallan pitää tätä tutkimustulosta suhteellisen pätevänä. Länsimaiseen kulttuuriin kuuluu jossain määrin kiireen ihannoiminen ja kiireisen elämän ylläpitäminen vaikuttaisi olevan yksi keino ihmisille luoda tärkeyden tunnetta elämäänsä. Odotin tältä pohjalta jopa jonkin verran enemmän myönteisiä vastauksia tähän kysymykseen.

Väittämän "Pelituokioni venyvät toisinaan suunniteltua pidemmiksi" kanssa 66,8 % vastaajista totesi olevansa samaa tai jokseenkin samaa mieltä. Pelkästään tämän tiedon perusteella ei voida tehdä päätelmiä siitä, kokevatko pelaajat asian positiivisesti vai negatiivisesti. Näyttää kuitenkin siltä, että pelaaminen on joko niin kiinnostavaa tai vangitsevaa, että se voi vaikuttaa etukäteen suunniteltuun ajankäyttöön. Hieman samanlaisia tuloksia saatiin vuonna 2003, jolloin kyselytutkimuksessa noin puolet tutkituista opiskelijoista kertoi pelaamisen vievän joko jonkin verran tai paljon aikaa pois heidän opiskelultaan.<sup>260</sup> Väittämä liittyy myös kysymykseen pelaamisen aiheuttamasta immersioista, jota käsittelen hieman edempänä tarkemmin kysymysten 40, 49 ja 50 analyysin yhteydessä.

---

<sup>260</sup> Jones & al. 2003, 9.

Pelaamisen ajankäytöstä muodostuu siis sellainen kuva, että aktiivisesti pelaamista harrastavat pitävät pelaamista hauskana ajanvietteenä ja heidän pelituokionsa venyvät suhteellisen usein suunniteltua pidemmiksi. Kuitenkaan kovin monet eivät ole sitä mieltä, että he pelaisivat enemmän, mikäli heillä olisi käytettävissään enemmän aikaa. Pelaamisen ajankäyttöön liittyvät myös kysymykset 41, 46 ja 52, jotka käsittelen tarkemmin myöhemmin. Tässä vaiheessa voidaan kuitenkin todeta, että pelaajat käyttävät suhteellisen paljon aikaa myös pelaamisesta keskustelemiseen ja peliaiheisilla internet-sivustoilla vierailemiseen.

HARRASTUNEISUUS JA YLEINEN OSALLISTUMINEN PELIKULTTUURIIN	
46	Vierailen usein pelaamista käsittelevillä internet-sivustoilla
54	Pidän vanhoista retropeleistä
63	Luen mielelläni pelilehtiä
65	Käytän joskus joitain peleistä opittuja sanontoja tai eleitä

Seuraavan osion olen nimennyt "Harrastuneisuus ja yleinen osallistuminen pelikulttuuriin" ja se sisältää väittämät 46, 54, 63 ja 65. Näistä ensimmäiseen kohtaan "Vierailen usein pelaamista käsittelevillä internet-sivustoilla" informantit vastasivat hyvin myönteisesti, samoin toiseen väittämään "Pidän vanhoista 'retropeleistä'". Pelaamista käsittelevillä internet-sivustoilla vierailee usein tai jokseenkin usein 68,2 % vastaajista ja vanhoista retropeleistä pitää paljon tai jokseenkin paljon 70,5 % vastaajista. Vastausten keskiarvot olivat 3,67 kysymykseen 46 ja 3,83 kysymykseen 54.

Pelaamista käsittelevillä internet-sivustoilla vierailemisen voisi kuvitella olevan yhteyksissä verkkopelaamiseen. Nämä kaksi muuttujaa todella korreloivat keskenään selvästi ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,46$ ). Peliaiheisilla verkkosivustoilla vierailivat tyypillisimmin ne vastaajat, jotka määrittelivät itsensä peliharrastajiksi, joten kysymysryhmä vaikuttaisi olevan osuvasti nimetty. Nuoret 16–20-vuotiaat vastaajat vierailivat peliaiheisilla verkkosivustoilla kaikkein aktiivisimmin ja aktiivisuus väheni sitä mukaa kun vastaajien ikä kasvoi ( $p = 0,023$ ;  $\rho = -0,22$ ).

Termi retropeli on melko vakiintunut tapa puhua vanhoista klassikkopeleistä. Ilmaisun liittyy nostalginen sävy ja sillä viitataan useimmiten 1990-luvun alun ja sitä vanhempiin

konsoli- ja tietokonepeleihin. Vanhojen pelien ihannoiminen vaikuttaa olevan yleinen ilmiö pelikulttuurissa ja se liittyy ihmisen laajempaan taipumukseen muistella menneitä aikoja kaihoisasti. Tämä kuva vahvistui myös kyselylomakkeen lopussa olleiden avokysymysten vastausten pohjalta. Hieman yllättäen vastaajien iällä ei ollut merkitystä tämän muuttujan suhteen, vaan vanhojen pelien ystäviä löytyi suhteellisen tasaisesti kaikista ikäryhmistä. Se puolestaan, mitä nämä eri ikäiset vastaajat ymmärtävät retropeleillä, saattaa luonnollisestikin vaihdella suuresti. Kuten arvata saattaa, vanhoista retropeleistä pitävät henkilöt olivat myös eri mieltä väittämän "Pelit ovat nykyään parempia kuin ennen" kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = -0,25$ ). Sen sijaan hieman yllättävää oli, että nämä henkilöt näyttävät pelaavan eri pelityypeistä eniten tasohyppelypelejä, jotka eivät muuten olleet erityisen suosittuja vastaajaryhmän keskuudessa.

Kysymys 63 "Luen mielelläni pelilehtiä" jakoi vastaajat varsin tasaisesti laidasta laitaan. Moni vastaaja oli jokseenkin samaa mieltä väittämän kanssa, mutta myös noin 40 % oli jokseenkin eri mieltä tai eri mieltä. Miespuoliset vastaajat lukivat pelilehtiä suuremmalla todennäköisyydellä, mutta tämä ei ollut erityisen harvinaista naistenkaan keskuudessa. Pelilehtien lukeminen vaikuttaisi olevan yksi suhteellisen hyvä indikaattori pelikulttuuriin liittyvälle harrastuneisuudelle. Pelilehtien lukemisen ja pelaamisen mieltämisen tärkeäksi harrastukseksi välillä ilmeni suhteellisen voimakas korrelaatio ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,55$ ). Tämän lisäksi voidaan esittää oletus, että pelilehtien runsas lukeminen on kytköksissä harrastuneisuuden lisäksi myös vastaajan varallisuuteen. Lehtiä lukevat henkilöt ilmoittivat nimittäin suhteellisen usein myös käyttävänsä rahaa pelaamiseen liittyvään oheismateriaaliin ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,44$ ). Lisäksi pelilehtien lukeminen korreloi yllättäen eri pelilaitteista eniten kannettavilla pelikonsoleilla pelaamisen kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,33$ ), jotka muuten olivat vähiten suosittuja pelilaitteita. Tämäkin puhuu varallisuuteen kytköksissä olemisen puolesta, sillä kannettava pelikonsoli on harvoin talouden ainoa pelilaitte.

Väittämän "Käytän joskus joitain peleistä opittuja sanontoja tai eleitä" vastaukset jakaantuivat myös melko tasan, mutta kuitenkin siten että samaa mieltä olevia oli hieman enemmän. 49,3 % vastaajista kertoi olevansa samaa mieltä tai jokseenkin samaa

mieltä väittämän kanssa. Tämä kysymys oli hieman tunnusteleva ja olinkin yllättynyt näin suuresta myönteisten vastausten määrästä. Iällä ei näyttänyt olevan merkittävää vaikutusta vastauksiin, vaikkakin nuoremmat henkilöt olivat hieman herkempiä käyttämään peleistä opittuja sanontoja tai eleitä kuin vanhemmat ( $p = 0,042$ ;  $\rho = -0,17$ ). Sen lisäksi, että nämä henkilöt keskustelivat pelaamisesta muita runsaammin, kyseinen muuttuja korreloi myös tietokonepelaamisen ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,31$ ) ja roolipelien tai nettiroolipelien pelaamisen kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,35$ ). Tämä voisi viitata siihen, että esimerkiksi verkkoroolipelien luonne ja ilmapiiri kehittävät erilaisia sanontoja, jotka saattavat tarttua normaaliin kielenkäyttöön.

Muut harrastuneisuutta ja osallistumista pelikulttuuriin käsitelleistä väittämistä olivat "Keskustelen usein pelaamisesta muiden ihmisten kanssa" ja "Olen valmis käyttämään rahaa pelaamiseen liittyvään oheismateriaaliin". Nämä kysymykset analysoidaan tarkemmin myöhemmässä vaiheessa, mutta olemme jo todenneet, että ne korreloivat muiden tämän ryhmän väittämiä kanssa. Keskiarvot näiden kysymysten vastauksille olivat 3,44 kysymykselle 41 ja 2,82 kysymykselle 48. Peliharrastajat siis keskustelevalta pelaamisesta kohtalaisen paljon, mutta kovin moni ei ole valmis käyttämään rahaa pelaamiseen liittyvään oheismateriaaliin.

PELAAMISEN HYÖDYLLISYYS	
34	Pelaaminen on hyödyllistä
43	Pelaaminen on keino lieventää stressiä
58	Olen oppinut uusia tietoja pelien avulla
59	Olen oppinut uusia taitoja pelien avulla

Pelaamisen hyödyllisyyttä käsitelivät kyselylomakkeen väittämät 34, 43, 58 ja 59. Vastauksien perusteella informantit pitävät pelaamista varsin hyödyllisenä toimintana. Väittämä 34 oli muotoiltu yksinkertaisesti "Pelaaminen on hyödyllistä". Tämän väittämän kanssa 19,2 % vastaajista oli samaa mieltä ja 42,8 % oli jokseenkin samaa mieltä. Vastausten keskiarvo oli 3,61, mikä osoittautui tämän osion neljästä kysymyksestä alhaisimmaksi. Kuitenkin siis pääosa vastaajista piti pelaamista hyödyllisenä. Taustatekijöillä ei ollut tässä merkitystä. Esimerkiksi vastaajien sukupuoli ei vaikuttanut mitenkään, vaan sekä mies- että naisvastaajat olivat väittämän kanssa

keskimäärin jokseenkin samaa mieltä. Pelaamista hyödyllisenä pitävät kertoivat tyypillisesti sen olevan heille myös tärkeä harrastus ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,52$ ).

Väittämään "Pelaaminen on keino lieventää stressiä" tuli huomattavan paljon myönteisiä vastauksia. Peräti 86,3 % oli samaa mieltä tai jokseenkin samaa mieltä väittämän kanssa ja vain kahdeksan vastaajaa oli selkeästi eri mieltä. Tästä voidaan päätellä, että sekä aktiivisesti että satunnaisesti pelaavat henkilöt pitävät tyypillisesti pelaamista keinona stressin lieventämiseen. Vastaukset myös korreloivat väittämän "Pelatessa on mahdollista unohtaa täysin muut asiat" vastausten kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,39$ ), mikä vahvistaa mielikuvaa pelaamisesta stressinhallinnan apuvälineenä. Selitys tähän saattaa löytyä pelaamisen luonteesta. Vuorovaikutteinen media vaatii käyttäjältään huomattavan suuren määrän keskittymistä ja saattaa täten auttaa unohtamaan sen hetkisiä muuhun elämään liittyviä huolia. Varsin monet pelaamista stressiä lieventävänä harrastuksena pitäneet kertoivat myös pitävänsä pelaamista mukavampana toimintana kuin television katselua. On kuitenkin syytä muistaa, että kysymyksen 43 vastausten korkea keskiarvo (4,17) saattaa kertoa myös yksinkertaisesti siitä, että stressaantuneita ihmisiä on paljon.

Väittämissä 58 ja 59 vastaajien oli otettava kantaa siihen, ovatko he oppineet uusia tietoja tai taitoja pelien avulla. "Olen samaa mieltä" oli molemmissa suosituin vastausvaihtoehto. Vastaajat kuitenkin painottivat jonkin verran enemmän uusien tietojen kuin uusien taitojen oppimista. Kysymyksessä 58 vastausten keskiarvo oli 4,10 ja kysymyksessä 59 se oli 3,79. Kieltäviä vastauksia näihin väittämiin tuli yllättävän vähän. Väittämien keskinäinen korrelaatio oli odotetusti korkea ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,74$ ). Vertailu muihin muuttujiin paljasti, että näihin kysymyksiin myönteisesti vastanneet pitivät itseään pääsääntöisesti peliharrastajina, olivat sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä ja katsoivat pelaamisen muuttaneen heitä jollain tavoin.

Pelaamisen hyödyllisyyteen liittyviä tietoja kertyi myös kyselylomakkeen lopussa olleesta vapaan sanan osuudesta. Varsin monet kertoivat millaista hyötyä pelaamisesta on heille ollut. Tyypillisin maininta oli englannin kielen kehittyminen, mutta myös sosiaalisten taitojen ja loogisen ajattelun kehittyminen sekä pelaamisen rentouttavuus

nousivat esille. Eräs 50-vuotias vastaaja kertoi, että pelaaminen on hänelle keino pysyä kartalla nuorten elämästä. Muutamat mainitsivat lisäksi pelaamisen olevan väylä tavata samanhenkisiä ihmisiä. Kovin moni ei luetellut pelaamisen huonoja puolia, mutta ainakin eräs vastaaja mainitsi liiallisen pelaamisen aiheuttavan väsymystä ja lisäävän sosiaalisen syrjäytymisen riskiä. Hänen mukaansa se myös vie aikaa muilta harrastuksilta, mikä vaikuttaisi olevan aiemman pelaamisen ajankäyttöön liittyvän analyysin perusteella jossain määrin totta.

PELAAMISEN SOSIAALISUUS	
35	Pelaaminen auttaa minua pitämään yhteyksiä kavereihini
41	Keskustelen usein pelaamisesta muiden ihmisten kanssa
42	Pelaaminen on melko yksinäistä puuhaa
53	Pelaaminen ryhmässä on mukavaa
61	Pelaan usein jotain peliä, koska muutkin pelaavat

Pelaamisen hyödyllisyyteen liittyy myös väittämä 35 "Pelaaminen auttaa minua pitämään yhteyksiä kavereihini". Ensisijaisesti olen kuitenkin sijoittanut sen seuraavaan pelaamisen sosiaalisuutta käsittelevään osioon, johon sisältyvät myös kysymykset 41, 42, 53 ja 61. Väittämän 35 vastauksissa oli melko iso hajonta, mutta 50,7 % vastaajista oli kuitenkin samaa tai jokseenkin samaa mieltä sen kanssa. Väittämän vastaukset korreloivat melko voimakkaasti runsaan verkkopelaamisen kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,48$ ), joten ilmeisesti varsin merkittävä osa yhteydenpidosta tapahtuu internetin välityksellä. Tosin moni tähän kohtaan myöntävästi vastannut kertoi myös pelaavansa kavereidensa kanssa paljon. Vastaajien iällä ei ollut suurta merkitystä tämän kohdan vastauksiin, mutta sen sijaan sukupuoli oli ( $p = 0,000$ ). Miehet vaikuttaisivat pitävän selvästi enemmän yhteyksiä kavereihinsa pelaamisen kautta kuin naiset. Jopa runsaasti pelaavilla naisvastaajilla tämän kohdan vastausten keskiarvo oli selvästi matalampi kuin miehillä. Joko naiset eivät tahdo käyttää pelaamista sosiaalisen yhteydenpidon välineenä tai sitten heidän pelaamisensa tapahtuu enemmän perhepiirissä. Tätä tukevia havaintoja on tehty pelitutkimuksissa aiemminkin.<sup>261</sup>

Seuraava pelaamisen sosiaalisuuteen liittyvä väittämä "Keskustelen usein pelaamisesta muiden ihmisten kanssa" jakoi myös vastaukset laidasta laitaan. 105 henkilöä oli

<sup>261</sup> Kallio & al. 2007, 98–99.

väittämän kanssa jokseenkin samaa mieltä, mikä teki siitä suosituimman vastausvaihtoehdon. Vastausten keskiarvo oli 3,44 ja vain 7,9 % kertoi olevansa selvästi eri mieltä väittämän kanssa. Näin ollen pelaamista harrastavat ilmeisesti keskustelevat pelaamisesta toistensa kanssa kohtalaisen paljon. Tämän kohdan ja väittämän 64 vastausten välillä todella olikin suhteellisen korkea korrelaatio ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,52$ ). Myös aiemmissa tutkimuksissa on todettu, että säännöllisesti pelaamista harrastavista ainakin kaksi kolmasosaa keskustelee pelaamisesta tuttaviensa kanssa. Satunnaisesti pelaavilla myös aiheesta keskusteleminen on selvästi harvinaisempaa.<sup>262</sup>

Väittämään "Pelaaminen on melko yksinäistä puuhaa" vastasi 64,4 % informanteista olevansa eri mieltä tai jokseenkin eri mieltä. Lähes viidennes vastaajista oli sitä mieltä, että pelaaminen on jossain määrin yksinäistä. Yksin pelaaminen oli selvästi suosituin pelaamisen muoto, joten useampikin olisi siinä mielessä oletettavasti voinut olla samaa mieltä väittämän kanssa. Ilmeisesti pelaaminen kokonaisuudessaan mielletään kuitenkin kohtalaisen sosiaalisesti harrastukseksi. Verkkopelaaminen onkin tuonut viime vuosina myös fyysisesti yksin tapahtuvaan pelaamiseen sosiaalisen puolen. Ne, jotka vastasivat tähän kysymykseen kieltävästi, olivat tyypillisesti sitä mieltä, että pelaaminen päinvastoin auttaa pitämään yhteyksiä kavereihin ( $p = 0,000$ ;  $\rho = -0,43$ ). Pelaamista yksinäisenä pitävät puolestaan ajattelivat useimmiten pelaamisen olevan myös turhaa ajan ja rahan haaskausta ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,37$ ). Kun vertaillaan muuttujaa vastaajien pelaamisen määrään, huomataan että ne henkilöt, jotka pelaavat vähemmän, ovat myös taipuvaisempia pitämään pelaamista yksinäisenä. On hyvin mahdollista, että heidän omat pelikokemuksensa todella ovat olleet yksinäisiä, mutta ilmeisesti ainakin aktiivisesti pelaamista harrastavat pitävät harrastustaan pikemminkin sosiaalisena kuin yksinäisenä toimintana.

Väittäjä 53 "Pelaaminen ryhmässä on mukavaa" piti vastaajien mielestä enimmäkseen paikkansa. 42,1 % vastaajista oli samaa mieltä ja 35,3 % jokseenkin samaa mieltä. Vain seitsemän vastaajaa oli selvästi eri mieltä ryhmässä pelaamisen mukavuudesta. Toki melkein mikä tahansa aktiviteetti on useimpien mielestä ryhmässä mukavampaa kuin yksin, mutta siitä huolimatta tämä vahvistaa kuvaa pelaamisesta sosiaalisena

---

<sup>262</sup> Kallio & al. 2007, 101.

harrastuksena. Selvästi eniten ryhmässä pelaamisesta pitivät ne vastaajat, jotka olivat aiemmin ilmoittaneet pelaavansa paljon kavereidensa kanssa. Tässä joukossa korostui erityisesti nuorten informanttien osuus.

Vastaajat olivat enimmäkseen eri mieltä väittämän "Pelaan usein jotain peliä, koska muutkin pelaavat" kanssa. 35,3 % vastaajista oli eri mieltä ja 30,5 % jokseenkin eri mieltä. Lähes viidennes vastaajista oli kuitenkin samaa tai jokseenkin samaa mieltä. Oikeastaan tähän mennessä ilmi tulleen sosiaalisen pelaamisen suosion valossa voisi kuvitella, että osa on vastannut väittämään kielteisesti, koska on halunnut ajatella muiden ihmisten vaikutuksen pelivalintoihinsa todellista pienemmäksi. Joka tapauksessa vähintään viidennes pelaajista valitsee pelinsä enemmän tai vähemmän sen mukaan, mitä muut ihmiset pelaavat. Tämä ryhmä muodostuu luultavasti ensinnäkin niistä henkilöistä, jotka pelaavat satunnaisesti ja eivät välttämättä omista itse pelilaitteita, mutta todennäköisesti myös pelaajista, jotka pelaavat paljon kavereidensa kanssa ja eivät välttämättä niin paljon yksinpelejä. Tämä oletamus tuntuisi saavan jonkinlaisen vahvistuksen, kun tarkastellaan niitä muuttujia, joiden kanssa väittämän vastauksilla on korkeimmat korrelaatiokertoimet. Ne, jotka vastasivat myöntävästi tähän kysymykseen, ovat melko vahvasti sitä mieltä, että pelaaminen auttaa pitämään yhteyksiä kavereihin ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,37$ ). Lisäksi he pitävät muiden voittamista pelissä tärkeänä ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,39$ ), mikä puolestaan viittaa sosiaaliseen kilpailuhenkiseen pelaamiseen.

PELAAMISEN KILPAILUHENKISYYS	
39	Pelaan mielelläni kilpailuhenkisesti
60	Muiden voittaminen pelissä on minulle tärkeää

Kysymys pelaamisen kilpailuhenkisyydestä siis liittyy kysymykseen pelaamisen sosiaalisuudesta. Kilpailuhenkisyyttä mitattiin kyselylomakkeessa kahden väittämän avulla, jotka olivat 39 "Pelaan mielelläni kilpailuhenkisesti" ja 60 "Muiden voittaminen pelissä on minulle tärkeää". Molempien kysymysten vastaukset jakaantuivat tasaisesti ja keskiarvot jäivät lähelle "En osaa sanoa" -vaihtoehtoa. Ensimmäiseen kysymykseen 47,6 % informanteista vastasi olevansa samaa tai jokseenkin samaa mieltä, toisen kohdalla näin teki 35,3 %. Tämän perusteella voidaan siis päätellä, että noin puolet pelaajista nauttii kilpailuhenkisestä pelaamisesta ja kilpailu itsessään on heille hieman

tärkeämpää kuin voittaminen. Tämä on yleisen moraalikäsitteen mukainen malli, joten on mahdollista, että se on hieman sävyttänyt vastauksia. Kilpailuhenkisyteen liittyviin kysymyksiin myönteisesti vastanneet pelasivat mielellään ryhmässä ja harrastivat eniten taistelu- ja toimintapelejä sekä urheilupelejä, mikä vaikuttaakin jokseenkin loogiselta. Kilpailuhenkisesti pelaaminen oli selvästi tyypillisempää miespuolisten vastaajien keskuudessa, kuten voi nähdä taulukosta 11. Samankaltaisia tuloksia saatiin myös vuonna 2007, jolloin kyselytutkimuksessa todettiin voittamiseen orientoituneista pelaajista olevan naisia vain 29 %.<sup>263</sup>

TAULUKKO 11. Pelaamisen kilpailuhenkisyys suhteessa pelaajan sukupuoleen.

		Pelaan mielelläni kilpailuhenkisesti					
		Olen eri mieltä	Olen jokseenkin eri mieltä	En osaa sanoa	Olen jokseenkin samaa mieltä	Olen samaa mieltä	Yhteensä
Mies	n %	20 8,7%	57 24,7%	33 14,3%	84 36,4%	37 16,0%	231 100,0%
Nainen	n %	17 28,8%	15 25,4%	9 15,3%	14 23,7%	4 6,8%	59 100,0%
Yht.	N %	37 12,8%	72 24,8%	42 14,5%	98 33,8%	41 14,1%	292 100,0%

PELAAMISEEN LIITTYVÄT TALOUSNÄKÖKULMAT	
36	Pelaaminen on kallista
48	Olen valmis käyttämään rahaa pelaamiseen liittyvään oheismateriaaliin

Pelaamiseen liittyviä talousnäkökulmia tarkastelin kyselylomakkeen kysymyksillä 36 "Pelaaminen on kallista" ja 48 "Olen valmis käyttämään rahaa pelaamiseen liittyvään oheismateriaaliin". Molempien vastaukset jakoutuivat melko tasaisesti keskiarvon ollessa 2,68 väittämälle 36 ja 2,82 väittämälle 48. Niukka enemmistö ei siis pidä pelaamista erityisen kalliina harrastuksena. Väittämien 36 ja 48 vastausten välillä ei ole merkittävää korrelaatiota ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,05$ ), joten mitään tiettyä ryhmää näiden kahden muuttujan avulla ei ole mahdollista eritellä. Itse asiassa analyysin perusteella vaikuttaisi siltä, että pelaajat mieltävät pelaamisen kalliiksi harrastukseksi melko sattumanvaraisesti. Ainoa merkittävä riippuvuus oli se, että paljon kannettavilla pelikonsolleilla pelaavat mielsivät pelaamisen keskimääräistä useammin kalliiksi ( $p = 0,000$ ;  $\rho =$

<sup>263</sup> Kallio & al. 2007, 111.

0,19). Koska kannettavat pelikonsolit vaikuttaisivat harvoin olevan omistajiensa ainoita pelilaitteita, onkin todennäköistä, että nämä henkilöt kuluttavat pelaamiseen keskimääräistä enemmän rahaa. Rahan kuluttaminen pelien oheismateriaaliin vaikuttaisi puolestaan olevan kytköksissä yleiseen pelaamisen harrastuneisuuteen. Erityisesti näillä henkilöillä korostui pelilehtien runsas lukeminen ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,44$ ), mikä voitaneenkin laskea oheismateriaalin kuluttamiseen mukaan. Talousnäkökulmia kartoit-taviin kysymykseen laskin jossa määrin mukaan myös väittämän "Pelaaminen on turhaa ajan ja rahan haaskausta", johon tulleet vastaukset eivät kuitenkaan olleet kahden muun väittämän vastauksiin mitenkään sidoksissa. Käsittelen tätä väittämää tarkemmin hieman myöhemmässä vaiheessa.

PELAAMISEN IMMERSIIVISYYS	
40	Pelatessa on mahdollista unohtaa täysin muut asiat
49	Eläydyn usein vahvasti peliin ja sen juoneen
50	Samaistun helposti pelihahmoon

Pelaamisen immersiiivisyyttä<sup>264</sup> tutkin kyselylomakkeen väittämällä 40, 49 ja 50. Väittämän "Pelatessa on mahdollista unohtaa täysin muut asiat" kanssa vastasi peräti 40,8 % olevansa samaa mieltä ja 39,7 % olevansa jokseenkin samaa mieltä. Kysymys olisi kenties kannattanut muotoilla "Unohtan joskus pelatessani täysin muut asiat", jolloin sen vastaukset olisivat kuvanneet paremmin vastaajien omia kokemuksia. Näinkin on kuitenkin nähtävissä, että useimmat kokevat pelaamisen toiminnaksi, johon keskittyminen on sen luonteista, että muut asiat unohtuvat tai saattavat unohtua sen aikana mielestä. Aiemmin on jo käynyt ilmi, että tämä muuttuja on yhteydessä pelaamisen käyttämiseen stressinhallinnan välineenä. Toinen kohtalaisen voimakas korrelaatio löytyi väittämän "Pelituokioni venyvät toisinaan suunniteltua pidemmiksi" kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,41$ ). Näiden kahden muuttujan välillä uskaltanee puhua jopa selvästi kausaliiteetista. Muiden asioiden unohtamisen väistämätön seuraus on, että peli-tuokioiden pituus toisinaan venyy. Pelaaminen ei luonnollisestikaan näyttäydy yhtä kiinnostavana harrastuksena kaikille, mutta ilmeisesti aktiivisesti pelaamista harrastavat todella kokevat toisinaan suhteellisen voimakasta immersiota, joka saattaa luonnollisesti olla yksi syy koko peliharrastuksen olemassaololle.

<sup>264</sup> Ks. sivu 62.

Kaksi muuta pelaamisen immersiiivisyyteen liittyvää väittämää 49 "Eläydyn usein vahvasti peliin ja sen juoneen" ja 50 "Samaistun helposti pelihahmoon" saivat molemmat melko runsaasti sekä kielteisiä että myönteisiä vastauksia. Väittämän 49 vastausten keskiarvo oli 3,41 ja väittämälle 50 se oli 2,97. Suosituin vastaus kumpaankin kysymykseen oli "Olen jokseenkin samaa mieltä". Kysymykset olivat selvästi toisiaan tukevia ja niiden keskinäinen korrelaatio oli hyvin vahva ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,74$ ). Molempiin kysymyksiin myönteisesti vastanneet pelasivat eniten seikkailupelejä sekä rooli- ja nettiroolipelejä. Nämä lienevätkin ne pelityypit, joiden tarinaan on helpoin eläytyä tai pelihahmoihin samaistua. Erityisesti peliin eläytyminen oli pelaamista paljon harrastavilla muita yleisempää, mutta myös väittämän 50 vastaukset korreloivat harrastuneisuuden kanssa.

PELAAMISEEN LIITETYT ERILAISET MIELIKUVAT	
38	Monet pelit sisältävät liikaa väkivaltaa
44	Pelaaminen on trendikästä
45	Pelaaminen on lasten ja nuorten harrastus
51	Pelit ovat nykyään parempia kuin ennen
52	Pelaaminen on turhaa ajan ja rahan haaskausta
57	Pelaaminen on mukavampaa kuin television katselu
66	En puhu mielelläni pelaamisesta julkisesti

Osio, jonka nimeksi annoin "Pelaamiseen liitetyt erilaiset mielikuvat", koostuu toisiinsa sen kummemmin liittymättömistä väittämistä, jotka koin kuitenkin tutkimuksen aiheen kannalta kiinnostaviksi. Kyseessä ovat kyselylomakkeen väittämät 38, 44, 45, 51, 52, 57 ja 66. Ensimmäinen näistä oli "Monet pelit sisältävät liikaa väkivaltaa" ja kuten arvata saattaa, pelaamista harrastavat henkilöt vastasivat tähän kysymykseen kieltävästi. Digitaalisten pelien sisältämästä väkivallasta on ollut julkisuudessa paljon keskustelua ja pelaajat ovat varmasti tästä tietoisia. Se on hyvin tiedossa oleva tosiseikka, että monet pelit sisältävät suhteellisen runsaastikin väkivaltaa<sup>265</sup>, mutta ilmeisesti pelaajien mielestä ne eivät sisällä sitä kuitenkaan liikaa. Informanteista 44,9 % oli eri mieltä väittämän kanssa ja 31,5 % oli jokseenkin eri mieltä. Muuttuja korreloi jossain määrin sen kanssa, paljonko vastaaja pelejä pelasi ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,25$ ). Kaikkein selvimmin eri mieltä väittämän kanssa olivat paljon taistelun- ja toimintapelejä pelaavat. Samaa mieltä olevat

<sup>265</sup> Esim. Salokoski 2005, 15.

taas usein myös pelasivat vähemmän pelejä, pitivät pelaamista yksinäisenä harrastuksena sekä rahan ja ajan haaskauksena. Kyseinen ryhmä muodosti informanttien joukossa hyvin pienen vähemmistön, joten tutkimustulosta ei voida pitää tilastollisesti täysin luotettavana.

"Pelaaminen on trendikästä" oli ensimmäinen väittämä, johon vastaajien oli ilmeisen vaikea ottaa selkeää kantaa. 45,2 % vastaajista valitsi vaihtoehdon "En osaa sanoa" ja loputkin vastaukset jakautuivat keskimmäisen vaihtoehdon molemmin puolin. Tästä emme voi oikeastaan päätellä muuta kuin sen, että on olemassa jonkin verran ihmisiä, jotka pitävät pelaamista trendikkäänä, ja jonkin verran niitä, jotka eivät pidä. Sellaiset vastaajat, jotka pitivät uusia pelejä vanhoja parempina, olivat jonkin verran taipuvaisempia pitämään pelaamista trendikkäänä. Myös pelaamisesta keskusteleminen oli heidän joukossaan normaalia yleisempää.

Väittämä 45 "Pelaaminen on lasten ja nuorten harrastus" keräsi pääasiassa kieltäviä vastauksia. 44,5 % informanteista oli eri mieltä väittämän kanssa ja 31,8 % oli jokseenkin eri mieltä. Tulos ei ole yllättävä, sillä alle viidennes vastaajista on 20-vuotiaita tai nuorempia. Tarkemman analyysin perusteella en kuitenkaan löytänyt minkäänlaista yhteyttä vastaajan iän ja tämän muuttujan vastausten välillä. Sen sijaan pelaamista paljon harrastavat vastasivat kaikissa ikäluokissa väittämään kielteisesti. Pelaamista pitivät lasten ja nuorten harrastuksena sellaiset henkilöt, jotka pelasivat vähemmän ja suhtautuivat muutenkin varauksellisesti digitaalisten pelien pelaamiseen.

Väittämän "Pelit ovat nykyään parempia kuin ennen" vastaukset jakaantuivat hyvin pitkälti samalla tavalla kuin väittämän "Pelaaminen on trendikästä". Kolmannes vastaajista valitsi vaihtoehdon "En osaa sanoa" ja sekä kielteisiä että myönteisiä vastauksia oli suunnilleen yhtä paljon. Oikeastaan ainoa monivalintakysymys, jonka vastausten kanssa esiintyi merkittävää korrelaatiota, oli "Pidän vanhoista 'retropeleistä'" ( $p = 0,000$ ;  $\rho = -0,25$ ). Myös kyselylomakkeen lopussa olleen pelaamishistoriaa käsittelevän kysymyksen avovastauksista saatiin kommentteja liittyen tähän kohtaan. Yhteensä kahdeksan vastaajaa kertoi tässä yhteydessä nykyisten pelien olevan mielestään keskimäärin huonompia kuin vanhemmat pelit. Tyypillistä heille oli, että he

kuvailivat nykyajan pelejä liian helpoksi ja toistensa kaltaisiksi, sisällöttömäksi massaviihteeksi. Muutamat heistä olivat erityisen kärkeviä sanavalinnoissaan. Pelikulttuurin murros on siis aihe, joka herättää myös voimakkaita mielipiteitä pelaajien keskuudessa. Erityisesti aktiivisesti pelaamista harrastavat vaikuttaisivat vastustavan pelien suunnittelemista mahdollisimman laajalle kohdeyleisölle.

"Pelaaminen on turhaa ajan ja rahan haaskausta" oli etukäteen ajatellen kenties sanamuodoiltaan jyrkin väittämistä ja sen vastaukset painottuivatkin hyvin voimakkaasti. 65,8 % vastaajista oli eri mieltä väittämän kanssa ja 19,9 % oli jokseenkin eri mieltä. Kun kohderyhmänä ovat aktiivisesti pelaavat henkilöt, ovat nämä vastaukset odotettuja. Kuten on jo aiemmin käynyt ilmi, tähän kysymykseen myönteisesti vastanneet olivat niitä, joilla oli muutenkin hieman negatiivinen mielikuva pelaamisesta. Kaikkein jyrkimmin väitettä puolestaan vastustivat sellaiset henkilöt, jotka pelasivat paljon ja mielsivät itsensä vahvasti peliharrastajiksi.

Väittämällä 57 "Pelaaminen on mukavampaa kuin television katselu" tavoitteeni oli tarkastella kohderyhmän mieltymyksiä passiivisen ja aktiivisen median välillä. Suurin osa peliharrastajista vastasi väittämään myöntävästi. Itse asiassa peräti kolme neljäsosaa vastaajista oli joko samaa tai jokseenkin samaa mieltä. Tämä puhuu jo sen puolesta, että pelaaminen koetaan jossain määrin korvaavana viihteen muotona televisiolle. Interaktiivisen median onkin ennustettu osittain jopa syrjäyttävän perinteiset mediat lähivuosikymmeninä.<sup>266</sup> Tällä hetkellä vaikuttaisi siltä, että ainakin peliharrastajien kohdalla pelaaminen vie juuri sitä aikaa, joka muuten suunnattaisiin esimerkiksi television katselemiseen. Muuttuja korreloi monen muun runsasta pelaamista indikoivan muuttujan kanssa ja kaikkein merkittävin riippuvuussuhde sillä vaikuttaisi olevan sen kanssa, pitikö vastaaja itseään peliharrastajana ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,59$ ). Vastaajien iällä oli hieman vaikutusta siihen miellettiinkö pelaaminen television katselua mukavammaksi. Erityisesti vanhemmat ihmiset saattoivat pitää television katselua mukavampana, vaikka olisivat myös pelanneet runsaasti. 16–20-vuotiaista vastaajista yksikään ei ollut eri mieltä tai jokseenkin eri mieltä väittämän kanssa.

---

<sup>266</sup> Esim. Benjamin 2002, 193.

Väittäjä "En puhu mielelläni pelaamisesta julkisesti" oli mukana kyselyssä sen hypoteesini pohjalta, että saattaa olla henkilöitä, jotka pelaavat paljon ja pitävät pelaamista hyvänä harrastuksena, mutta eivät ole kovin halukkaita myöntämään näitä asioita kaikille ihmisille pelaamisen osin negatiivisen julkisuuskuvan vuoksi. Tulosten perusteella vaikuttaisi kuitenkin siltä, että tämä hypoteesi ei osunut oikeaan. Suosituin vastaus väittämään oli "Olen jokseenkin eri mieltä" ja vain hieman alle viidennes vastasi kysymykseen jollain tasolla myöntävästi. Vastausten jakauma oli lähes peilikuva verrattuna väittämään "Keskustelen usein pelaamisesta muiden ihmisten kanssa", joten ilmeisesti pelaajat eivät koe pelaamisesta puhumista kovin kiusallisena. Muuttujalla ei havaittu merkittäviä yhteyksiä muiden väittämien vastausten kanssa, joten ilmeisesti pelaamisesta keskusteleminen on melko satunnaista tai riippuu muunlaisista tekijöistä kuin mitä tässä tutkimuksessa selvitettiin.

OMAN ITSENSÄ MÄÄRITTELY PELAAMISEN KAUTTA	
55	Pelaaminen on muuttanut minua ihmisenä
62	Pelaamani pelit heijastavat persoonaani

Osio "Oman itsensä määrittely pelaamisen kautta" koostui ensisijaisesti kahdesta väittämästä. Ensimmäinen väittäjä "Pelaaminen on muuttanut minua ihmisenä" oli yksi niistä suhteellisen harvoista, joissa "En osaa sanoa" nousi suosituimmaksi vastausvaihtoehdoksi. Muut vastaukset jakautuivat melko tasaisesti sen molemmin puolin. Mielenkiintoista on kuitenkin, että vaikka väittäjä oli melko abstrakti, myös vaihtoehdot "Olen eri mieltä" ja "Olen samaa mieltä" keräsivät molemmat noin 15 % vastauksista. Osa vastaajista siis kuitenkin muodosti suhteellisen vahvan mielipiteen tähänkin kohtaan. Väittämään myönteisesti vastanneet katsoivat pääsääntöisesti olevansa peliharrastajia ja ennen kaikkea he pitivät pelaamista hyödyllisenä harrastuksena ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,45$ ).

Toinen osioon kuuluva väittäjä oli 62 "Pelaamani pelit heijastavat persoonaani". Vastaukset jakaantuivat melko tasaisesti niiden keskiarvon ollessa 2,97. Varsin mielenkiintoista oli, että siinä missä 30,5 % vastaajista kertoi olevansa jokseenkin samaa mieltä väittämän kanssa, vain 8,6 % vastasi olevansa selkeästi samaa mieltä. Kielteisesti vastanneiden kohdalla ei ollut havaittavissa näin suurta epäröintiä. Muuttuja

korreloi kohtalaisen voimakkaasti edellisen väittämän "Pelaaminen on muuttanut minua ihmisenä" kanssa ( $p = 0,000$ ;  $\rho = 0,41$ ). Lisäksi oli havaittavissa selvää riippuvuutta kaikkien pelaamisen immersiiivisyyttä selittävien muuttujien kanssa, mutta tämän havainnon vahvistamiseen vaadittaisiin lisätutkimuksia. On kuitenkin hyvin mielenkiintoista ajatella, että pelin immersiiivisyyteen vaikuttaisi se, miten paljon pelaaja kokee pelin heijastavan persoonaansa. Immersiiivisyyttä pidetään joskus tärkeimpänä hyvän pelin mittarina ja se on siksi oleellisen tärkeä tutkimuskohde pelitutkimuksessa.<sup>267</sup> Pelaajan persoonallisuus vaikuttaa varmasti jonkin verran siihen, millaisia pelejä hän valitsee pelattavakseen. Ilmeisesti myös jonkinlainen vastakkaiseen suuntaan toimiva vaikutus on olemassa ja pelaaja kokee miellyttäväksi sellaisen pelin, joka on ikään kuin "omanlainen" ja jonka maailmankuva heijastaa omia ajatuksia.

Lisäksi kyselyssä oli vielä osio "Pelaamisen hauskuus ja rentouttavuus", jonka väittämät 33, 40, 43 ja 57 sisältyvät kokonaan edellisiin osioihin. En analysoi näitä väittämiä enää uudestaan, mutta niiden yhteisen tarkastelun pohjalta nousee kuva, jonka mukaan vastaajat pitävät pelaamista pääasiassa hauskana ja rentouttavana toimintana. Pelaamista pitivät hauskana ajanvietteenä lähes kaikki vastaajat. Lähes yhtä moni oli sitä mieltä, että pelatessa on mahdollista unohtaa täysin muut asiat ja että pelaaminen lieventää stressiä. Suurin osa vastaajista piti myös pelaamista mukavampana harrastuksena kuin television katselua. Väittämien keskinäiset korrelaatiokertoimet olivat välillä 0,24–0,44, joten on kohtalaisen todennäköistä, että sama henkilö vastaa myönteisesti kaikkiin osion väittämiin.

Kyselylomakkeen lopussa oli vielä muutama avokysymys. Näistä kysymyksillä 67 ja 68 tiedusteltiin vastaajien tämän hetken ja kaikkien aikojen suosikkipelejä. Vastauksien tarkkuus vaihteli melkoisesti. Osa vastaajista luetteli useamman pelin, joiden kaikkien nimet oli kirjoitettu täsmällisesti oikein. Osa puolestaan kirjoitti vain esimerkiksi "final fantasy", jolloin on mahdotonta arvioida, tarkoittiko vastaaja jotain tiettyä peliä yli kymmenosaisesta *Final Fantasy* -pelisarjasta vai sarjan kaikkia pelejä kokonaisuutena. Tästä johtuen päädyin kokoamaan listat suosituimmista pelisarjoista, sillä yksittäisten pelien listaaminen olisi ollut jokseenkin mahdotonta. Listat on muodostettu siten, että ne

---

<sup>267</sup> Kallio & al. 2007, 109–110.

kertovat kuinka moni vastaaja on maininnut jonkin kyseiseen pelisarjaan kuuluvan pelin suosikkipelikseen. Mikäli sama vastaaja on maininnut useamman yhteen sarjaan kuuluvan pelin, on kyseinen pelisarja kuitenkin saanut tästä vain yhden maininnan. Alla ovat TOP 25 -listat kyselyyn vastanneiden tämän hetken suosikkipelisarjoista sekä heidän kaikkien aikojen suosikkipelisarjoista.

#### Kyselyyn vastanneiden suosikkipelisarjat

##### Tällä hetkellä:

1. Battlefield	36
2. World of Warcraft	22
3. Civilization	21
4. World of Tanks	19
5. Fallout	18
6. The Witcher	17
7. Mass Effect	16
7. Minecraft	16
9. NHL	14
10. Portal	13
11. Call of Duty	10
11. L.A. Noire	10
11. Starcraft	10
14. Assassin's Creed	9
14. Dragon Age	9
16. Angry Birds	8
16. Team Fortress	8
18. FIFA	7
18. Left 4 Dead	7
18. Mount & Blade	7
18. Super Mario	7
22. Colin McRae Rally	6
22. Final Fantasy	6
22. Grand Theft Auto	6
22. Guitar Hero	6
22. League of Legends	6
22. Red Dead Redemption	6
22. The Elder Scrolls	6

##### Kautta aikain:

1. Super Mario	39
2. World of Warcraft	29
3. Civilization	27
4. Final Fantasy	25
5. Fallout	22
6. Grand Theft Auto	21
7. The Legend of Zelda	20
8. The Elder Scrolls	17
9. Battlefield	14
9. Half-Life	14
11. Diablo	12
12. Baldur's Gate	11
12. Metal Gear	11
14. NHL	10
14. The Sims	10
14. X-COM	10
17. Call of Duty	9
17. Monkey Island	9
19. Assassin's Creed	8
19. Deus Ex	8
21. Command & Conquer	7
21. Doom	7
21. Heroes of Might and Magic	7
21. Portal	7
21. System Shock	7

Kysymykseen 67 jätti 17 henkilöä vastaamatta ja kysymykseen 68 vastaamatta jätti 22 henkilöä. Selvästi yli 90 % siis vastasi molempiin kysymyksiin. Muutama henkilö oli kirjoittanut, että jättää vastaamatta, koska kysymys on liian vaikea. Runsaasti pelaavilla varmasti saattaakin olla vaikeuksia suosikkipelinsä määrittelyssä. Vastaajien tämän

hetken suosikkipelien listassa näkyy monia viime aikoina hyvin myyneitä pelejä ja erityisesti tietokonepelien osuus on korostunut. *Battlefield*-sarjan pelit ovat menestyneet sekä tietokoneilla että pelikonsoleilla, mikä saattaa osittain selittää pelin suuren mainintojen määrän. Kun taas tarkastellaan tämän vuoden myydyimpiä konsolipelejä maailmalla, löytyvät ensimmäiset tällaiset pelit (*Portal 2*, *Call of Duty: Black Ops*, *L.A. Noire*) vasta listan sijoilta 10 ja 11.<sup>268</sup> Kaikkien aikojen suosikkipelien listalla sen sijaan näkyy huomattavasti enemmän konsolipelejä. Listan kärkipään pelisarjat ovat myös maailman myydyimpien pelisarjojen joukossa, joten suuria yllätyksiä ei tällä listalla ole. On kuitenkin mielenkiintoista huomata, että runsaasti tietokonepelejä pelaava vastaajaryhmä on kuitenkin nostanut paljon konsolipelejä kaikkien aikojen suosikkipeleikseen. Tämä kertonee siitä, että moni pelaaja on pelannut aiemmin paljon pelikonsoleilla ja siirtynyt jossain vaiheessa pelaamaan enemmän tietokoneilla.

Kysymyksessä 69 pyysin vastaajia kuvailemaan lyhyesti heidän pelaamishistoriaansa. Tarkentavissa kysymyksissä tiedusteltiin mistä lähtien he ovat pelanneet digitaalisia pelejä, onko pelaamiseen käytetty aika muuttunut vuosien varrella, pelasivatko he ennen erilaisia pelejä kuin nykyään ja tuleeko heille mieleen muita muutoksia peliharrastuksessaan. Jokseenkin monihaaraista avokysymyksenä kysymys oli vastaamisen kannalta selvästi lomakkeen työläin. Tästä huolimatta 261 henkilöä eli lähes 90 % kyselyyn vastanneista vastasi myös tähän kysymykseen. Kysymys koettiin siis ilmeisen mielenkiintoiseksi ja muutamat informantit vastasivatkin todella pitkästi ja seikka-peräisesti. Vastauksista saatiin paljon myös sellaisia tietoja, joita ei varsinaisesti kysytty lainkaan.

161 vastaajaa kertoi analyysin kannalta riittävän tarkasti, milloin on aloittanut pelaamisen. Kaikkein tavallisin vastaus oli, että pelaaminen on aloitettu ala-asteella. Jotkut ilmoittivat aloittamisajan vuosilukuna tai ikävuosina. Ennen ala-astetta tai alle 6-vuotiaana oli pelaamisen aloittanut 46 henkilöä. Nämä vastaajat olivat tyypillisesti melko nuoria, joten vaikuttaisi siltä, että digitaalisten pelien pelaaminen aloitetaan nykyään varhaisemmin kuin ennen. Ala-asteella tai 6–12-vuotiaana pelaamisen kertoi aloittaneensa 98 henkilöä. Ylä-asteella tai 13–15-vuotiaana pelaamisen kertoi

---

<sup>268</sup> Worldwide Yearly Chart. Verkkosivu *VGChartz*, <<http://www.vgchartz.com/yearly.php>> 11.10.2011.

aloittaneensa 11 vastaajaa ja tätä vanhempana vain kuusi. Näyttää siis selkeästi siltä, että pelaaminen on jo pitkään aloitettu keskimäärin alle 10-vuotiaana ja nykyään yhä nuorempana. Muutamit vastaajat kertoivat aloittaneensa pelaamisen jopa niinkin nuorena kuin 2-vuotiaana. Toiset tyytyivät toteamaan pelanneensa niin kauan kuin muistavat.

Pelaamiseen käyttämänsä ajan muutokseen otti kantaa 86 vastaajaa. Heistä 61 kertoi pelaavansa nykyään vähemmän kuin ennen ja 25 nykyään enemmän kuin ennen. Muutama vastaaja kertoi pelaavansa suunnilleen saman verran kuin aiemminkin. Lukemien ero on sen verran suuri, että tulosta voidaan pitää melko luotettavana. Tyypillinen pelaamisen kehittyminen vaikuttaisi siis olevan sellainen, että digitaalisten pelien pelaaminen aloitetaan alle 10-vuotiaana ja lapsena pelataan suhteellisen paljon. Tämän jälkeen pelaamiseen käytetty aika jossain vaiheessa vähenee, mutta harrastusta pääsääntöisesti kuitenkin jatketaan vanhempanakin. Pelaamiseen käytetty aika saattaa myös kasvaa esimerkiksi teini-ikään vartuttaessa tai omaan asuntoon muuttamisen jälkeen.

48 vastaajaa kuvaili sitä, millaisten pelien kautta on tutustunut pelaamiseen. Heistä 20 kertoi pelanneensa ensin pääasiassa tasohyppelypelejä. Toiseksi eniten mainintoja saivat ajopelit, joiden kautta pelaamisen kertoi aloittaneensa kuusi henkilöä. Näin pienistä lukemista ei voida päätellä kovin paljoa, mutta tasohyppelypelit tyypillisimpinä ensimmäisinä peleinä lienee helppo hyväksyä, sillä on tiedossa, että pelityyppi on muutenkin suosittu erityisesti lasten ja nuorten keskuudessa. Varsin moni vastaaja mainitsi myös ensimmäisen pelilaitteensa. *Nintendo Entertainment System* sai 38 mainintaa ja oli yleisin laite, jolla informantit olivat pelaamisen aikoinaan aloittaneet. Kun vastaajista yli 60 % oli 21–30-vuotiaita, on tämä varsin loogista. *Nintendo Entertainment System* oli 1980-luvun lopun ja 1990-luvun alun suosituin pelikonsoli. Huomattavan monta mainintaa sai myös *Commodore 64*, jonka valtakausi ajoittui 1980-luvulle ennen Nintendon konsolia. 25 vastaajaa kertoi aloittaneensa pelaamisen *Commodore 64*:llä. Kolmanneksi eniten mainintoja sai *Sony PlayStation*, joka mainittiin yhdeksän kertaa. *PlayStation* oli 1990-luvun loppupuolen suosituin pelikonsoli maailmassa, joten senkään korkea sijoitus ei ole yllätys.

Moni vastaaja kertoi myös millaisia pelejä nykyisin pelaa. Tämä on jo käsitelty melko yksityiskohtaisesti kyselylomakkeen monivalintakysymyksissä 23–32. Totesin kuitenkin avokysymyksen vastausten perusteella, että minun olisi kannattanut lisätä monivalintakysymyksiin kohta "Pelaan ensimmäisen persoonan ammuntapelejä". Sisällytin nämä kyselyssäni taistelu- ja toimintapeleihin, mutta koska peräti 25 vastaajaa mainitsi pelaavansa FPS-pelejä (first person shooter), olisi niiden pelaamisesta selkeästi voinut kysyä erikseen. On hyvin todennäköistä, että todellinen lukema on paljon suurempi kuin 25.

Kysymyksen 69 vastauksista nousi esiin myös paljon yksittäisiä tietoja, jotka nekin antavat oman lisänsä digitaalisten pelien kulttuurin kartoittamiseen. Useimmat vastaajat suhtautuivat peleihin hyvin positiivisesti, mutta toisenlaisia vastauksiakin esiintyi. Eräs informantti kertoi, ettei hänen elämässään ole paljoa rutiineja ja että hän pyrkii digitaalisilla peleillä luomaan sellaisia. Toinen kertoi pitävänsä pelaamista henkireikäenä voimakasta koulukiusaamista vastaan. Muutaman henkilön vastauksista oli luettavissa suoraan tai rivien välistä vastaajan suoranainen peliriippuvuus ja jonkinasteinen ahdistus tämän johdosta. Muutamissa tapauksissa pelaamisella oli ollut selkeitä vaikutuksia muihin elämän osa-alueisiin. Eräs informantti kertoi aloittaneensa soittoharrastuksen *Guitar Hero*- ja *Rock Band* -pelien innoittamana. Eräs toinen kertoi tutustuneensa useisiin tuttaviansa ja jopa seurustelukumppaniinsa verkkopelaamisen kautta. Muutamat kertoivat innostuneensa pelaamisen kautta peliteollisuudesta ja hakeneensa myöhemmin töitä pelialalta. Vastaajista peräti seitsemän ilmoittikin työskentelevänsä pelialalla, enin osa heistä pelilehtien toimittajina. Tämä on 2,4 % kaikista vastaajista, joten on selvää, että kyselystä tiedottaminen *Pelit*- ja *Pelaaja*-lehtien verkkoyhteisöjen kautta on hieman vaikuttanut vastaajaryhmän koostumukseen. Mielestäni pelialan ammattilaisiinkin voi kuitenkin suhtautua myös normaaleina kuluttajina ja työaikansa ulkopuolella he eivät välttämättä eroa kovinkaan paljon normaaleista peliharrastajista. En siis ole millään lailla sensuroinut heidän kyselyvastauksiaan, mutta kerron tämän kuitenkin lukijalle tiedoksi.

Kyselylomakkeen viimeinen kysymys 70 oli enemmänkin kehoitus kertoa jotain, mitä vastaajille oli tullut kyselyyn vastaamisen aikana mieleen ja mikä oli vielä kertomatta.

Vastauksia tähän kohtaan tuli 43, joista osa oli enemmän ja osa vähemmän informatiivisia. Olen jo aiemmin maininnut, että muutama henkilö kertoi tässä yhteydessä pitäneensä eri pelityyppien pelaamiseen käytettyä aikaa koskevia monivalintakysymyksiä hieman sekavina. Tämän vastineeksi melko moni mainitsi, että kysely oli heidän mielestään kokonaisuutena mukava ja mielenkiintoinen. Muutamat mainitsivat nykynuorten "kasvaneen konsolihjain kädessä" ja arvelivat pelien siirtyvän tämän vuoksi lähivuosina yhä enemmän osaksi valtakulttuuria. Eräs yli 40-vuotias mies puolestaan vihjasi, että yli 40-vuotiaitakin pitkään pelaamista harrastaneita henkilöitä on jo nykyään paljon verkossa.

Muutamit naispuoliset vastaajat kertoivat tässä vapaan sanan osuudessa siitä, miten pelaaminen on hyvä harrastus, jos perinteiset "shoppailu ja naistenlehdet eivät kiinnosta". Eräs nainen kertoi, ettei kovin mielellään keskustelee pelaamisesta, sillä hän harrastaa pääsääntöisesti miesten parissa suosittuja pelejä. Eräs henkilö puolestaan kertoi varsin mielenkiintoisesti, että hänen suosikkipelinsä on *PlayStation 2*:lle julkaistu *Gradius V*, vaikka hän ei ole koskaan pelannut kyseistä peliä. Sen sijaan hän on katsonut runsaasti YouTube-videoita pelistä ja hankkinut pelin musiikit itselleen ja kuunnellut niitä. Tämä on mielestäni osuva esimerkki siitä, miten pelikulttuuri voi toisinaan laajentua ja jopa irtaantua kokonaan varsinaisesta pelaamisen kontekstista.

### **Tutkimustulokset**

Kyselyvastausten deskriptiivinen analyysi on nyt tehty. Tutkimukseni päätavoite oli kartoittaa digitaalisten pelien kulttuuria ja koko työ itsessään on eräänlainen vastaus tuohon haasteeseen. Esitin kuitenkin työni alussa myös muita tutkimuskysymyksiä ja tässä luvussa pyrin vastaamaan niihin kyselylomakkeen avulla sekä muuta kautta hankkimieni tietojen pohjalta. Tarkennetut tutkimuskysymykset ovat tulosta digitaalisten pelien kulttuurin käsitteen operationalisoinnistani. Olen katsonut, että kun löydän niihin vastauksia, olen jo paljon lähempänä pelikulttuurin syvällisempää ymmärtämistä kokonaisuutena.

### *Miten pelaajat kokevat pelaamisen harrastuksena ja ajankäytön muotona?*

Kuten tässäkin tutkimuksessa on käynyt ilmi, pelaamiseen käytetään aikaa melko runsaasti. Suomessa on vuonna 2007 todettu aktiivisesti digitaalisia pelejä pelaavien henkilöiden pelaavan keskimäärin 4,6 tuntia viikossa.<sup>269</sup> Vuonna 2009 kaikkien digitaalisia pelejä joskus pelaavien henkilöiden keskimääräiseksi viikoittaiseksi peliajaksi saatiin 2,95 tuntia.<sup>270</sup> Tässä tutkimuksessa tutkittiin pääasiassa aktiivisesti digitaalisia pelejä pelaavia henkilöitä ja saatiin tyypillisimmäksi tulokseksi, että pelejä pelataan 1–2 tuntia vuorokaudessa. Kysymyksen vastausten keskiarvo oli kuitenkin vaihtoehtojen "1–2 tuntia vuorokaudessa" ja "3–6 tuntia viikossa" välissä, joten voidaan todeta, että pelien parissa vietetty keskimääräinen aika on ilmeisesti noussut Suomessa viime vuosina, mutta mistään dramaattisesta muutoksesta ei ole kyse.

Pelaamiseen käytetään siis runsaasti aikaa ja monille se vaikuttaisi olevan suhteellisen pitkään jatkunut harrastus. Pelaaminen yleistyi 1980-luvulla ja nykyään on jo paljon henkilöitä, joiden peliharrastus on jatkunut yli 20 vuoden ajan. 1980-lukua ei kuitenkaan voi verrata nykyhetkeen. Kuten on käynyt ilmi, tämän päivän lapset lähes "kasvavat konsolihjain kädessään". Ainakin jotain kautta lähes kaikkien lasten on nykyään mahdollista tutustua digitaalisiin peleihin ja niin he myös pääsääntöisesti tekevät. Ei ole siis enää kyse siitä, pelaavatko ihmiset lapsena ja nuorena digitaalisia pelejä, vaan enemmän siitä, jatkavatko he myöhemmin harrastustaan ja missä määrin. Kyselyn perusteella pelaaminen koetaan nykyään jo selkeästi kaikenikäisten harrastukseksi ja lasten pelaaminen erottuu lähinnä siten, että heille tuotetaan ja markkinoidaan erityyppisiä pelejä kuin aikuisille.

Samalla kun pelaajien keski-ikä on noussut ja myös naiset ovat yhä enemmän alkaneet harrastaa pelaamista, on pelaamisesta tullut nyky-yhteiskunnassa jotain normaalia ja arkipäiväistä. Kuten pelitutkija Olli Sotamaa on todennut, pelaamisesta "on tullut niin suosittu harrastus, että ei ole enää mahdollista kutsua digitaalisia pelejä alakulttuuriksi. Sen sijaan voidaan puhua pelikulttuurin sisällä olevista alakulttuureista."<sup>271</sup> Tämän

---

<sup>269</sup> Kallio & al. 2007, 72.

<sup>270</sup> Karvinen & Mäyrä 2009, 22.

<sup>271</sup> Sotamaa 2009, 54.

tutkimuksen perusteella mielikuva pelaamisesta tavallisena ja arkipäiväisenä harrastuksena on vahvistunut. Eräs informantti muotoili asian seuraavasti: "Olen pelannut pelejä jo 25 vuotta lähes kaikilla alustoilla. Pelaaminen on osa omaa ja läheisten arkea, eikä siinä ole meille mitään ihmeellistä tai outoa, vaan se on harrastus muiden joukossa."

Digitaalisten pelien muuttumisen normaaliksi harrastukseksi muiden joukossa voi mielestäni kytkeä normaalin elinympäristön muuttumiseen digitaalisemmaksi. Digitaalisesta teknologiasta on tullut ihmisille arkipäivää kaikilla elämän osa-alueilla. Tätä taustaa vasten ajateltuna digitaalisten pelien kehitys pienestä marginaalisesta alakulttuurista lähes kaikille ihmisille potentiaaliseksi ja yleisesti hyväksytyksi harrastukseksi on vain osa laajempaa kehitystä, joka liittyy digitaalisen teknologian leviämiseen. Hyvä esimerkki tästä on vaikkapa mobiilipelaamisen yleistyminen. Tämän mahdollistavat käytännössä kaksi asiaa: matkapuhelinten yleisyys sekä niiden kehittyminen teknisiltä ominaisuuksiltaan vaativammankin pelaamisen mahdollistaviksi. Mobiilipelien onkin arvioitu kehittyvän lähitulevaisuudessa yhä enemmän sellaiseen suuntaan, että ne ovat kaikille ihmisille sopivia ja mahdollisimman laajalle yleisölle suunnattuja.<sup>272</sup>

Kyselyn vastauksista oli myös nähtävissä, että pelaamiseen suhtaudutaan nykyään entistä enemmän massakulttuurina, jollaista se kaikesta päätellen myös on. Vaikka tämä on seurausta siitä, että yhä useammat ovat ruvenneet pelaamaan digitaalisia pelejä, näkivät monet vastaajat pelaamisen erikoisaseman romahtamisen pienen ryhmän harrastuksesta ikävänä asiana. He myös harmittelivat nykyisten pelien samankaltaisuutta keskenään ja kaupallistumisen lisääntymistä. Pelaamisen populaarisuus nähtiin siis toisaalta negatiivisena piirteenä, mutta toisaalta sen ansiosta digitaaliset pelit mielletään nykyään helpommin lähestyttäväksi. Martti Haavio on todennut, että kansanrunoilla on voimakas taipumus tyyppillistyä ja hioa pois yksilölliset piirteet.<sup>273</sup> Populaarikulttuurin ilmiöillä vaikuttaisi olevan samanlaisia taipumuksia.

---

<sup>272</sup> Paavilainen & al. 2009, 20.

<sup>273</sup> Haavio 1950, 54–55.

Yksilöllisemmästä näkökulmasta tarkasteltuna useimmat pelaamista harrastavat vaikuttaisivat pitävän sitä ennen kaikkea hauskana ja rentouttavana ajankuluna. Väittämä 33 "Pelaaminen on minulle hauskaa ajanvietettä" oli vastauksiensa puolesta koko kyselylomakkeen painottunein monivalintakysymys. Yli 95 % vastaajista oli väittämän kanssa samaa tai jokseenkin samaa mieltä. Pelaamisen rentouttavuuteen liittyy sen stressiä lieventävä ominaisuus, jonka olemassaolo on kyselyvastausten perusteella myös varsin ilmeistä. Käsitystä pelaamisesta stressiä lieventävänä toimintana ei ollut mahdollista yhdistää mihinkään vastaajien taustatietoihin, mutta sen sijaan sillä oli selvä yhteys muihin sellaisiin asenteisiin, jotka näkivät pelaamisen positiivisessa valossa. Digitaalisten pelien julkisuuskuvaa on koko niiden lyhyen historian ajan leimannut epäluuloisuus uutta mediaa ja sen mahdollisia haittavaikutuksia kohtaan. Voi olla, että tällainen ajattelutapa on ollut 2000-luvulla jo väistymässä, mutta pelaajat ovat siitä huolimatta edelleen tietoisia tällaisten kielteisten asenteiden olemassaolosta. Mielestäni yksi selkeä merkki siitä, että pelaajat tuntevat olevansa osa jotain erityistä pelikulttuuria, on juuri heidän innokas pelaamisen positiivisten puolien korostaminen.

Sen lisäksi, että pelaamisen positiiviset puolet nostettiin esiin, varsin moni vastaaja otti voimakkaasti kantaa myös pelaamisen hyödyllisyyteen tai haitallisuuteen. En tiedustellut kyselyssäni kovin tarkasti sitä, millä tavalla pelaaminen koetaan hyödylliseksi. Silti moni pelaamista hyödyllisenä pitänyt vastaaja innostui myös perustelemaan mielipidettään muun muassa kielitaidon, teknisen osaamisen ja kommunikointitaitojen kohenemisella. Yleisimpiä pelaamisen haitallisuutta korostavien henkilöiden argumentteja oli rahan ja ajan kulumisen. Aiemmin on todettu, että vanhemmat pelaajat ovat nuoria hieman taipuvaisempia ajattelemaan pelaamista haitallisena, etenkin jos heillä on omia lapsia. Lapset sen sijaan eivät itse ajattele pelaamista haitallisena.<sup>274</sup> Tässä tutkimuksessa ei havaittu vastaavaa yhteyttä. Sen sijaan oli nähtävissä, että runsaasti pelaavat pitävät pelaamista hyödyllisenä harrastuksena. Yhteyttä voi tarkastella taulukosta 12.

---

<sup>274</sup> Salokoski 2005, 86; Kallio & al. 2007, 112.

TAULUKKO 12. Pelaamiseen käytetyn ajan vaikutus kyselyvastaajien ajatteluun pelaamisesta hyödyllisenä harrastuksena.

Pelaaja		Pelaaminen on hyödyllistä					Yht.
		Olen erimielistä	Olen jokseenkin erimielistä	En osaa sanoa	Olen jokseenkin samaa mieltä	Olen samaa mieltä	
4 tuntia vuorokaudessa tai enemmän	n %	0 0,0%	0 0,0%	6 14,6%	20 48,8%	15 36,6%	41 100,0%
2-4 tuntia vuorokaudessa	n %	2 2,8%	3 4,2%	15 21,1%	34 47,9%	17 23,9%	71 100,0%
1-2 tuntia vuorokaudessa	n %	4 5,6%	6 8,3%	18 25,0%	34 47,2%	10 13,9%	72 100,0%
3-6 tuntia viikossa	n %	3 6,7%	9 20,0%	7 15,6%	19 42,2%	7 15,6%	45 100,0%
1-3 tuntia viikossa	n %	1 3,2%	6 19,4%	9 29,0%	11 35,5%	4 12,9%	31 100,0%
Muutamia tunteja viikossa	n %	0 0,0%	3 14,3%	9 42,9%	6 28,6%	3 14,3%	21 100,0%
Vähemmän	n %	3 27,3%	5 45,5%	2 18,2%	1 9,1%	0 0,0%	11 100,0%
Yht.	N %	13 4,5%	32 11,0%	66 22,6%	125 42,8%	56 19,2%	292 100,0%

Pelaaminen koettiin jossain määrin myös immerssiiviseksi harrastukseksi. Termi on mediatutkimuksessa ja pelitutkimuksessa varsin suosittu ja siksi kiinnitin siihen tutkimuksessani erityistä huomiota. Monet pelaajat käyttävät harrastukseensa runsaasti aikaa, mutta tekevät sen omasta halustaan. Kyselyyn vastaajat olivat varsin vahvasti sitä mieltä, että pelatessa on mahdollista unohtaa täysin muut asiat ja yli kaksi kolmasosaa vastaajista kertoi pelituokioidensa venyvän toisinaan suunniteltua pidemmiksi. Sen sijaan väittämät "Eläydyn usein vahvasti peliin ja sen juoneen" ja "Samaistun helposti pelihahmoonni" jakoivat mielipiteet. Vaikuttaisi siltä, että aktiivisesti pelaamista harrastavilla henkilöillä pelaaminen on elämyksellisempää ja ne, jotka pelaavat vain satunnaisesti eivätkä koe olevansa varsinaisia peliharrastajia, eivät eläydy peleihin yhtä voimakkaasti. Nämä kaksi ryhmää olivat kiinnostuneita selkeästi erilaisista peleistä. Elämyksiä hakevat pelaajat pitivät pitkistä ja syvällisistä peleistä, usein seikkailu- tai roolipeleistä, ja toinen ryhmä pelasi mieluusti nopeita ja helposti opittavia pelejä, joita oli mahdollista pelata lyhyitä aikoja kerrallaan.

***Onko pelaamisella heijastuksia pelaajien muuhun elämään, heidän identiteettiinsä tai ajattelun sisältöihin?***

Kenties merkittävin pelaamisen vaikutus keskimääräisen pelaajan elämään on siinä, että kyseessä on pitkälti sosiaalinen harrastus. Tätä ei ole pidetty aina itsestään selvänä, vaan pelaaminen on monesti mielletty pikemminkin yksinäiseksi ajanvietteeksi. Tutkimusten mukaan pelaaminen ei kuitenkaan ole sosiaalisesti eristävää toimintaa, vaan on itse asiassa olemassa pitkä sosiaalisen pelaamisen historia.<sup>275</sup> Pelihalleissa pelaaminen on alusta asti ollut yhteisöllistä toimintaa. Lisäksi monia vanhoja pelejä, jotka on tarkoitettu vain yhdelle pelaajalle, on ilmeisesti pelattu myös sosiaalisesti; joko fyysisesti samassa tilassa ryhmässä tai sitten suorituksia on vertailtu keskenään.<sup>276</sup> Nykyään sosiaalinen pelaaminen on jo hyvin monimuotoista. Se voi tapahtua yhden tietokoneen tai pelikonsolin äärellä, paikallisessa verkossa tai internetin välityksellä pitkienkin välimatkojen päähän. Verkon kautta on mahdollista jopa tutustua uusiin, tuntemattomiin ihmisiin. Samoin kuin itse pelaamisen, myös sosiaalisen pelaamisen merkitys ihmisille vaihtelee. Joillekin se on tapa kuluttaa aikaa, toisille kykyjen koettelua muita vastaan ja kolmansille yhteisöllistä toimintaa ja ryhmään kuulumista. Eräs kyselylomakkeeseen vastannut kertoi, että verkkopelaamisen mahdollistama keskusteluyhteys on nykyään hänen pääasiallinen yhteydenpitotapansa kavereiden kanssa ja että arkisetkin asiat jutellaan usein pelaamisen ohessa.

Pelaaminen siis koetaan harrastuksena, joka auttaa pitämään yllä yhteyksiä kavereihin. Tätä mieltä oli yli 50 % tämän tutkimuksen informanteista. Kyselyn perusteella pelaamisesta keskusteleminen on kohtalaisen yleistä ja ryhmässä pelaamista pidetään erityisen mukavana pelaamisen muotona. Pelaajat vaikuttaisivat kuitenkin olevan sikäli individualisteja, että he eivät anna muiden pelivalintojen vaikuttaa itse pelaamiinsa peleihin. Ainakin selkeä enemmistö tutkituista henkilöistä oli tätä mieltä. Sosiaalisen pelaamisen ja verkkopelaamisen välillä on kyselyn perusteella selkeä riippuvuussuhde. Tämä onkin sikäli loogista, että verkkopelaamisessa on varsin usein kyse nimenomaan pelaamisesta toisia ihmisiä vastaan tai heidän kanssaan. Yhteiskunnassa muutenkin meneillään oleva voimakas verkottuminen näyttäisi levinneen myös pelaamisen

---

<sup>275</sup> Mäyrä 2008, 120.

<sup>276</sup> Newman 2004, 152.

kontekstiin ja tämän johdosta digitaaliset pelit ovat enenevässä määrin pelkkänä vapaa-ajan harrastuksena toimimisen lisäksi osa yksilön sosiaalista elämää ja teknologista toimintakenttää.

Suomalaisen tutkimuksen mukaan digitaalisten pelien pelaaminen ei vaikuttaisi merkittävästi lisäävän tai vähentävän muihin aktiviteetteihin käytettyä aikaa.<sup>277</sup> Sen sijaan omassa tutkimuksessani tein havainnon, että lähes puolet pelaajista olisi halukas pelaamaan enemmän, mikäli heillä olisi enemmän aikaa käytettävissään. Pelaamisella ei ilmeisesti ole myöskään merkittäviä vaikutuksia pelaajien taloudelliseen elämään. Yli puolet informanteistani oli eri mieltä väittämän "Pelaaminen on kallista" kanssa. Tämän lisäksi aiemmin on todettu, etteivät taloudelliset taustatekijät vaikuta siihen, harrastaako henkilö pelaamista vai ei.<sup>278</sup> Ajallisten ja taloudellisten näkökulmien lisäksi eräs pelaamisen heijastuma normaaliin elämään on peliaiheisen median käyttäminen. Tutkimukseni mukaan peliaiheisia lehtiä luetaan suhteellisen paljon ja erityisesti peliaiheet internet-sivustot vetävät pelaajia puoleensa. Noin kaksi kolmasosaa kyselyyn vastanneista ilmoitti vierailevansa runsaasti peliaiheisilla verkkosivustoilla.

Tätä tutkimusta tehdessä on lisäksi käynyt ilmi, että pelikulttuurilla vaikuttaisi olevan paljon yhteistä fanikulttuurin kanssa. Faneille on tyypillistä jakaa ja vaihtaa informaatiota keskenään heidän kiinnostuksensa kohteesta. Pelikulttuurissa tällaisella toiminnalla on niin ikään olennainen rooli.<sup>279</sup> Esimerkiksi pelien läpipeluuohjeet (walk-through) ovat tyypillinen esimerkki peliharrastajien laatimasta ja levittämästä informaatiosta. Läpipeluuohjeita on nykyään suhteellisen helppo löytää melkein mihin tahansa peliin internetin avulla. Internet on muutenkin peliaiheisen fanikulttuurin tyypillisin kasvualusta, jossa eri pelien fanisivustoja vilkkain keskustelupalstoinen on olemassa runsaasti.<sup>280</sup> Omassa tutkimuksessani fanikulttuuriin liittyi lähinnä kyselylomakkeen väittämä "Olen valmis käyttämään rahaa pelaamiseen liittyvään oheismateriaaliin". Vain noin kolmasosa informanteista vastasi tähän myöntävästi, joten vaikuttaisi siltä, että pelaamiseen liittyvään fanikulttuuriin ei kuulu ainakaan materiaalien tuotteiden keräily kovin suurissa määrin.

<sup>277</sup> Kallio & al. 2007, 69.

<sup>278</sup> Kallio & al. 2007, 69.

<sup>279</sup> Sotamaa 2009, 73.

<sup>280</sup> Newman 2004, 153–154.

Sen lisäksi, että fanikulttuurin kautta saatetaan kokea pelaamisharrastus hyvin vakavasti otettavana asiana, on olemassa myös niitä, jotka pelaavat digitaalisia pelejä varsinaisesti ammatikseen. Suomessa tällaiset henkilöt kuuluvat käytännössä peliteollisuuden tai peliaiheisen median palvelukseen, mutta erityisesti Aasian maissa on olemassa lisäksi pelaamispalveluita, joiden työntekijöiden tehtävänä on pelata asiakkaan puolesta. Tällainen liiketoiminta on keskittynyt erityisesti verkkoroolipelien ympärille. Käytännössä kuvio toimii esimerkiksi siten, että pelihahmon varsinainen omistaja pelaa iltaisin peliä eteenpäin ja päivisin hänen ollessa töissä palkattu työntekijä pelaa pelihahmolla merkityksettömiä tehtäviä hankkien pelihahmolle lisää kokemuspisteitä. Näin asiakas menestyy pelissä paremmin vähemmällä vaivalla. Maailmanpankin selvityksen mukaan noin 100 000 ihmistä sai elantonsa tällaisista palveluista vuonna 2009.<sup>281</sup> Tämän lisäksi on olemassa myös ammattimaisia digitaalisten pelien kilpapelaaajia. Pelaamisen maailmanmestaruuskilpailuina pidettyä World Cybergames -tapahtumaa on järjestetty vuodesta 2000 lähtien. Palkintoja on jaossa yhteensä yli 2,5 miljoonaa dollaria ja monissa maissa on olemassa omia yhdistyksiä, joiden alle kilpapelaaajat järjestäytyvät ja joiden kautta he edustavat maataan.<sup>282</sup>

Pelaamisen mahdolliset heijastukset pelaajan identiteettiin on kysymyksenä pohjimmiltaan hyvin teoreettinen. On esitetty näkemys, että verkottuneessa informaatioyhteiskunnassa ihmisten identiteetti määräytyy enemmän heidän suhteestaan verkkoon kuin heidän suhteestaan perheeseen, klaaniin, heimoon tai kansaan.<sup>283</sup> Identiteettiä on myös pyritty jakamaan eri palasiin tai tasoihin, jotka ovat kuitenkin keskenään limittäisiä ja osa samaa jatkuvasti muuttuvaa kokonaisuutta. Eräs tällainen jako on ajatus sosiaalisesta identiteetistä, itse-identiteetistä ja virtuaali-identiteetistä.<sup>284</sup> Tällöin pelaamisen voidaan ajatella vaikuttavan henkilön sosiaaliseen identiteettiin joka-päiväisen elämän kontekstin kautta, osana vapaa-ajan viettoa ja sosiaalista elämää. Itse-identiteetin puolestaan ajatellaan olevan henkilön oma osin vaistomainen ymmärrys omasta itsestään. Tässä yhteydessä ollaan kiinnostuneita siitä, miten pelejä käytetään ja kulutetaan, sillä itse-identiteetin katsotaan olevan vahvasti sidoksissa kuluttamisen muotoihin. Ajatus virtuaali-identiteetistä taas tarjoaa pelaajalle uudenlaisen tavan

<sup>281</sup> Helsingin Sanomat 15.4.2011.

<sup>282</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 160–161.

<sup>283</sup> Filiciak 2003, 96.

<sup>284</sup> Hand & Moore 2006, 174–179.

muokata omaa identiteettiään. Virtuaalisessa maailmassa on mahdollista tietoisesti esiintyä jonain muuna kuin omana itsenään. Verkkopelaamisen yleistyttyä kysymys virtuaali-identiteetistä on noussut entistä merkittävämmäksi. Merja Leppälahti on puolestaan jakanut roolipelaajan identiteetin kolmeen tasoon: henkilön, pelaajan ja pelihahmon tasoon.<sup>285</sup> Tässä hän tavallaan ohittaa sosiaalisen identiteetin, joka kuvaa henkilön olemusta yhteisöllisenä toimijana, ja jakaa sen sijaan yksilöllisen identiteetin kolmeen osaan. Kyseessä on siis edellistä tarkempi jako. Henkilö-taso on ikään kuin pelistä irrallinen, pelaaja-taso on henkilö pelaamassa peliä ja pelihahmo-taso on pelaaja eläytyneenä pelihahmon näkökulmaan. Itse olen valmis hyväksymään nämä molemmat jaottelut, mutta vain tutkimuksen teoreettisena työvälineenä, kuten kirjoittajatkkin ovat todennäköisesti tarkoittaneet. Oman ymmärryksen mukaan identiteetti voi olla yhtä aikaa vaikkapa sosiaalinen, henkilökohtainen ja virtuaalinen. Eri tasot ovat olemassa samanaikaisesti ja ne ovat vuorovaikutussuhteessa keskenään.

Identiteetin tasoista tietyssä mielessä kiinnostavin on virtuaali-taso tai pelihahmo-taso. On ollut tapana puhua avatarin käsitteestä, jolla tarkoitetaan pelaamisen yhteydessä sitä roolia tai hahmoa, jonka pelaaja pelissä omaksuu. Identiteetin kannalta avatar on kuitenkin enemmän kuin pelkkä pelihahmo. Se on ikään kuin pelaajan heijastuma pelimaailmassa. Avatarien onkin sanottu edustavan samaan aikaan sekä itseyyttä että toiseutta.<sup>286</sup> Ne ovat eräänlaisia pelaajan virtuaali-identiteetin persoonallistumia, joiden saavuttamat voitot ja tappiot ovat suoraan kiinni pelaajan toiminnasta pelin hallitsijana. Toisaalta avatareilla on usein kykyjä, joita pelaajalla yksinään ei ole. Näistä kenties merkittävin on avatarin kyky "kuolla" ja "syntyä uudelleen" virtanapin painalluksella tai jatkamalla peliä uudelleen tallennetusta kohdasta. Avatarin käsite auttaa mielestäni ymmärtämään digitaalisia pelejä mediana paremmin. Jos pelihahmo edustaa yhtä aikaa itseyyttä ja toiseutta, voidaan pelien vetovoiman katsoa johtuvan sekä yleisönä että osallistujana toimimisesta.<sup>287</sup> Avatarin itseys liittyy pelaajan ja pelin vuorovaikutukseen, jonka mahdollistaa pelien luonne simulaatioina, avatarin toiseus taas pelien luonteen narratiiviseen puoleen.

---

<sup>285</sup> Leppälahti 2002, 131.

<sup>286</sup> Rehak 2003, 106–107.

<sup>287</sup> Rehak 2003, 118–119.

Kallion, Kaipaisen ja Mäyrän tutkimuksessa todettiin, että runsaasti pelaavat aktiiviharrastajat pitävät peleissä tärkeinä tekijöinä sisältöä, ulkoasua, haastetta ja kilpailua. Satunnaisesti pelaaville näillä asioilla ei ollut läheskään yhtä paljon merkitystä.<sup>288</sup> Mainituista tekijöistä ulkoasu vaikuttaa hieman irralliselta, mutta kolme muuta on suhteellisen helppo käsittää toisistaan riippuviksi. Omassa kyselyssäni totesin, että runsaasti pelaavat katsovat muita enemmän pelaamisen muuttaneen heitä ihmisenä. Pelaajien tärkeinä pitämien seikkojen pohjalta voidaan olettaa, että peleistä haetaan ainakin tarinallisia ja toiminnallisia kokemuksia sekä kilpailua muiden pelaajien ja itsensä kanssa. Mikäli pelaaminen on herättänyt tai vahvistanut kiinnostusta näitä asioita kohtaan, voidaan sitä jo pitää jonkin tasoisena muutoksena henkilön olemuksessa. Yleisesti ottaen on kuitenkin todettava, että vaikka tutkimukseni ja monien muiden peliaiheisten tutkimusten pohjalta voidaan sanoa, että pelaaminen voi olla hyödyllistä ja pelaaminen voi muuttaa pelaajaa ihmisenä, nämä prosessit eivät toimintaperiaatteidensa puolesta ole vielä kovin hyvin selvillä.

Eräs keino tutkia pelaamisen heijastuksia pelaajan ajattelun sisältöihin ja päinvastoin voisi olla tarkastella pelaajien erilaisia tapoja pelata peliprosessiin keskittyviä pelejä. Luvussa 2 on todettu, että peliprosessiin keskittyvissä peleissä ei välttämättä ole selkeitä kriteereitä sille, mitä pelaajan on tehtävä menestyäkseen pelissä, vaan hänen on ainakin tiettyyn pisteeseen asti mahdollista päättää itse miten tahtoo pelata. Tanja Sihvonen kertoo väitöskirjassaan *The Sims* -pelin pelaajista, jotka pelaavat peliä mahdollisimman "väärällä" tavalla.<sup>289</sup> He luovat perheitä, joiden kaikki jäsenet ovat antisosiaalisia, epäsiistejä ja passiivisia. Heidän asunnostaan tehdään synkkä luolamainen koti. Tämä on varsin kaukana pelin kansikuvissa näkyvistä iloisista hahmoista, jollaisia pelaajan oletusarvoisesti kuvittelisi pelissä kasvattavan. Pelit eivät siinä mielessä eroa muista harrastuksista, että ne synnyttävät uusia toimintatapoja ja uusia ajatuksia. Henkilön vanhat toimintamallit ja ajattelutavat myös vaikuttavat siihen, miten hän digitaalisia pelejä pelaa. Kaikkein merkittävimpiä pelaamisen synnyttämistä ajatuksista ja merkityksistä ovat ne, jotka leviävät yksilötasolta kollektiiviseen tietoisuuteen. Käsittelemme näitä seuraavassa alaluvussa.

---

<sup>288</sup> Kallio & al. 2007, 108.

<sup>289</sup> Sihvonen 2009, 192.

### *Millaisia ovat pelaamisen yhteisöllisesti jaetut merkitykset?*

Kun tarkastellaan pelaamiseen liittyviä merkityksiä, on mielestäni ensin otettava huomioon pelaamisen erityisluonne vuorovaikutteisena toimintana. Esimerkiksi kirjaa lukiessa ihminen luo kognitiivisesti uusia merkityksiä tekstin pohjalta. Samanlainen prosessi esiintyy pelaamisenkin yhteydessä, mutta tämän lisäksi pelaajan on mahdollista tuottaa merkityksiä myös ilmaistemalla niitä pelaamisen kautta.<sup>290</sup> Tämä on jälleen kerran seurausta digitaalisten pelien luonteesta sekä narratiivisena että simulaatiivisena mediana. Pelaajan on mahdollista olla yhtä aikaa yleisö ja esiintyjä. Tästä johtuen pelaamiseen liittyvät merkitykset ovat moninaisia ja niiden syntyhetkellä niitä sekä tuotetaan kognitiivisesti että ilmaistaan toiminnallisesti. Kun jotkin merkitykset syntyvät useamman kuin yhden henkilön toiminnan seurauksena tai leviävät sosiaalisen kanssakäymisen kautta, niin että niistä tulee osa kollektiivista tietoisuutta, voidaan puhua kulttuurisista tai yhteisöllisesti jaetuista merkityksistä.

Merkitykset voivat levitä monella tavalla. Pelaajat muodostavat siteitä ja ystävyysuhteita muiden pelaajien kanssa. He kommunikoivat keskenään, rakentavat verkostoja, vaihtavat pelaamiseen liittyviä ajatuksia ja pelaavat yhdessä. On kuitenkin syytä kysyä, miten tämä muodostaa yhteisön täsmälleen. Martin Hand ja Karenza Moore ovat esittäneet kolmen yhteisötyypin mallin, jota he hyödyntävät pelikulttuurin tutkimisessa. Nämä yhteisötyypit ovat luonnollinen yhteisö (communities of presence), virtuaaliyhteisö (virtual communities) ja kuviteltu yhteisö (imagined communities).<sup>291</sup> Viimeksi mainitun yhteisötyypin mallin luonnosteli alun perin Benedict Anderson vuonna 1983 teoksessaan *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*.

Luonnollisella yhteisöllä tarkoitetaan sitä, että pelaajat ovat fyysisesti läsnä ja muodostavat yhteisön omine sääntöineen ja toimintatapoineen. Esimerkki tällaisesta yhteisöstä voisi olla vaikka LAN-kokoontuminen.<sup>292</sup> Laneihin osallistuvat henkilöt eivät

<sup>290</sup> Dovey & Kennedy 2006, 102.

<sup>291</sup> Hand & Moore 2006, 167–173.

<sup>292</sup> LAN on lyhenne sanoista local area network (suom. lähiverkko). LAN-kokoontumisesta voidaan käyttää myös termiä lähiverkkotapahtuma tai lanit. Kyseessä on tapahtuma, jossa joukko ihmisiä kokoontuu samaan tilaan omien tietokoneidensa kanssa. Tietokoneet ovat liitettyinä toisiinsa lähiverkon avulla ja kokoontuneen ryhmän on mahdollista pelata yhdessä pelejä samassa tilassa.

välttämättä näe toisiaan muuten kovin usein, mutta vaikka nämä olisivat lyhyt-aikaisiakin tapahtumia, täyttävät ne silti yhteisön muodostumisen tunnuspiirteet. Toinen hyvä esimerkki pelikulttuuriin liittyvästä luonnollisesta yhteisöstä on perinteistä lautapeliä tai vaikkapa roolipeliä pelaamaan kokoontunut ryhmä. Kerroin aiemmin Merja Leppälahden muotoilemasta roolipelaajan identiteetin jaosta henkilön, pelaajan ja pelihahmon tasoihin. Hän katsoo näistä nimenomaan pelaajan tason olevan tyypillisesti kollektiivinen taso, jolle on ominaista yhteisesti jaetut roolipeliharrastukseen liittyvät kokemukset, käsitykset ja mielikuvat.<sup>293</sup> Luonnollisesti myös yksityisillä kokemuksilla ja näkemyksillä on merkitystä, eikä niiden tärkeyttä sovi unohtaa. Olen silti pitkälti samaa mieltä Leppälahden kanssa: pelaamista harrastavan henkilön pelaaja-identiteetti on pohjimmiltaan kollektiivinen ja sosiaalisiin suhteisiin perustuva.

Virtuaaliyhteisö eroaa luonnollisesta yhteisöstä siinä mielessä, että sen jäsenet eivät ole fyysisesti yhteydessä toisiinsa. Virtuaaliyhteisön muodostavat esimerkiksi MUD- tai MMORPG-peliä yhdessä pelaavat henkilöt. Kuten LAN-kokoontumisessa, kaikki heistä pelaavat samaa peliä oman tietokoneensa kautta, mutta tietokoneet eivät ole samassa tilassa, vaan ne ovat yhteydessä toisiinsa internetin välityksellä. Yhteisön jäseniä yhdistävät erilaiset digitaaliset artefaktit, yhteinen toimintaympäristö sekä yhteisön jäsenten välinen kommunikaatio. Virtuaaliyhteisöissä syntyvät toimintatavat ja merkitykset ovat mukautuneet digitaaliseen ympäristöön, mutta muuten kovin suurta eroa luonnollisen yhteisön toimintaan ei ole löydettävissä. Aivan kuten kaikkiin yhteisöihin, virtuaaliyhteisön toimintaan on mahdollista ottaa osaa tiiviimmin tai väljemmin. Egenfeldt-Nielsen, Smith ja Tosca kertovat killoista, joita *World of Warcraft*-nettiroolipelin jotkut pelaajat ovat muodostaneet. Suhteellisen pieni osa pelin kaikista pelaajista kuuluu tällaisiin kiltoihin, mutta pelin virtuaalimaailmassa yleisesti käytetty puhetapa on alunperin muodostunut näissä killoissa. Nykyään jokaisen, joka tahtoo nousta pelissä ylemmille tasoille, on opeteltava tämä tapa kommunikoida.<sup>294</sup> Kyseessä on hyvä esimerkki siitä, miten yhteisöjen tavat ja vaikutukset leviävät usein niiden ulkopuolellekin ja yhteisöt voivat olla myös keskenään päällekkäisiä. Kuten kulttuurin määritelmässäni totesin, jokainen yksilö on potentiaalinen yhdysside keskenään limittäisten kulttuurien välillä. Sama pätee myös yhteisöihin.

---

<sup>293</sup> Leppälähti 2002, 132.

<sup>294</sup> Egenfeldt-Nielsen & al. 2008, 148.

Kuvitellusta yhteisöstä hyvä esimerkki on kansallinen yhteisö.<sup>295</sup> On mahdotonta, että kaikki sen jäsenet tunsivat toisensa, mutta kuitenkin esimerkiksi urheilukisojen yhteydessä tällainen yhteisö vaikuttaisi nousevan esille. Sen jäseniä yhdistävät usein erilaiset symbolit (liput, vaakunat, tekstit, laulut). Myös digitaalisten pelien tai vaikkapa jonkin yksittäisen pelin pelaajien kohdalla voidaan puhua tällaisista yhteisöistä. Niiden jäseniä yhdistää ennen kaikkea kollektiivinen aktiviteetti. Median lisäksi tietoisuutta yhteisön muista jäsenistä pitävät yllä erilaiset materiaaliset artefaktit, niin digitaaliset kuin fyysiset. Pelien kentät, kartat ja tarinat ovat esimerkkejä ensimmäisistä ja pelilehdet, strategiaoppaat ja pelaamiseen liittyvä pukeutuminen jälkimmäisistä.<sup>296</sup> Erilaisten internet-sivustojen ja keskustelupalstojen myötä raja virtuaalisen ja kuvitellun yhteisön välillä on joskus häilyvä. Kuvitellut yhteisöt poikkeavat muista yhteisöistä siinä mielessä, että niissä ei erityisemmin esiinny kommunikaatiota jäsenten kesken. Kysymys siitä, onko tällainen yhteisö yhteisö lainkaan, on hyvin perusteltu. Mielestäni huomattavasti tärkeämpi kysymys on kuitenkin, millä tavalla kuviteltuun peliyhteisöön kuulumisen tai tuntemus kuulumisesta vaikuttaa pelaajiin.

Pelikulttuuriin liittyvät jaetut merkitykset ovat siis väistämättä hyvin moninaisia, koska erilaisia tapoja muodostaa peleihin liittyviä yhteisöjä on useita. Periaatessa pelikulttuuri muodostuu juuri näistä kollektiivisesti jaetuista merkityksistä. Näistä merkittävimmät on jo tämän tutkimuksen kuluessa todettu. Pelaamista ajatellaan yhä hieman enemmän nuorten miesten harrastuksena kuin muiden ihmisryhmien, mutta nykyään kuka tahansa voi olla digitaalisten pelien harrastaja. Pelaamisesta on tullut osa arkipäivää ja normaali satunnainen harrastus lähes kenelle tahansa ja kaikille ikäryhmille. Pelaaminen mielletään trendikkäämmäksi kuin ennen ja se tapahtuu yhä enemmän verkossa. Internet on lisännyt tai ainakin monipuolistanut sosiaalisen pelaamisen mahdollisuuksia. Toisaalta pelaaminen mielletään nykyään myös massakulttuuriksi ja monet yksittäiset pelit ovat pelaajien mielestä halpoja kopioita toisistaan. Vanhoja "pelaamisen kulta-aikoja" muistellaan lämpimästi. Jopa monet alle 18-vuotiaat informantit moittivat kyselylomakkeeni avovastauskysymyksissä peliteollisuuden nykyistä linjaa tuottaa pinnallisia ja massatuotettuja pelejä, vaikka digitaaliset pelit ovat itse asiassa olleet melko suuri maailmanlaajuinen bisnes jo heidän syntyessään. Tässä näkyy kenties

---

<sup>295</sup> Anderson 2006, 5–6.

<sup>296</sup> Hand & Moore 2006, 167–173.

pelijournalismin vaikutus, sillä aihe on todennäköisesti myös lehtien sivuilla usein käsitelty.

Kyselyssäni vastaajien kaikkien aikojen suosikkipelisarjaksi nousi Nintendon *Super Mario* -pelisarja. Sarjan menestys alkoi useimpien mielestä erityisesti vuonna 1985 julkaistusta *Super Mario Bros.* -pelistä, mistä on siis kulunut aikaa jo yli 25 vuotta. Hyvän esimerkin siitä, miten pitkään suosittujen pelien kulttuuriset tekstit säilyvät elossa kollektiivisessa muistissa, tarjoavat Alexander Leonin tekemät *Mario Brothers* -flashvideot. Viisiosainen animaatio-sarja, joka perustuu kuvamateriaaliin *Super Mario Bros.* -pelistä, on katsottavissa YouTube-palvelussa. Ensimmäinen video julkaistiin vuonna 2003 ja tämän jälkeen sarja on kerännyt kymmeniä tuhansia katsojia.<sup>297</sup> Muita esimerkkejä yksittäisten pelien kollektiivisesti jaetuista merkityksistä voidaan hakea vaikkapa kyselylomakkeen avokysymysten vastauksista. Useampi vastaaja esimerkiksi ilmoitti pelaavansa Facebookissa ilmaispelejä, mutta he tuntuvat pitävän näitä jokseenkin hyödyttöminä. Eräs vastaaja kertoi pelaavansa "Facebookissa Farmtownia yms. hömppöpömpää" ja toinen kertoi pelaavansa "idioottimaisia facebook-pelejä, frontierville, treasure isle, city ville". Facebookissa pelit ovat ilmaisia ja niitä mainostetaan aktiivisesti uusille pelaajille. On mielenkiintoista havaita, miten tämä tuntuisi vaikuttavan pelaajien suhtautumiseen negatiivisesti. Ilmeisesti pelit ovat kuitenkin niin hyviä, että niitä kaikesta huolimatta pelataan.

### ***Millaisia kognitiivisia tai kulttuurisia malleja ja skeemoja pelaamiseen liittyy?***

Otsikon esittämään kysymykseen on lähes mahdotonta vastata täysin kattavasti, mutta käyn seuraavaksi läpi joitakin sellaisia malleja ja skeemoja, joita kyselylomakkeen perusteella nousi esille ja joita ei ole vielä tutkimuksessa käsitelty. Pelaamiseen liittyvistä ajattelun malleista yksi varsin yleinen vaikuttaisi olevan ainakin se, ettei teknisesti edistynyttä peliä pidetä välttämättä parempana kuin vanhanaikaista, mutta luovasti toteutettua peliä. Tämä liittyy pelien nykyisen massatuotannon karsastamiseen. Vanhoissa peleissä katsottiin olevan eräänlaista pioneerihenkeä ja enemmän sisältöä, kun taas eräs vastaaja totesi toiminnan olevan monien uusien pelien pääasiallinen

<sup>297</sup> Alexander Leon - Mario Brothers. Verkkosivu *YouTube*,  
<[http://www.youtube.com/results?search\\_query=alexander+leon+mario+brothers&aq=f/](http://www.youtube.com/results?search_query=alexander+leon+mario+brothers&aq=f/)> 11.10.2011.

sisältö. Tällaiset ajatukset ovat tietenkin yleistyksiä, mutta niitähän kognitiiviset mallit juuri ovat. Myös tekniikan kehitys on tuonut pelaamiseen uusia kulttuurisia malleja. Siinä missä keho grafiikka ja tökkivä ruudunpäivitys saattoi 15 vuotta sitten olla monien pelaajien mielestä vielä hyvinkin pelattavalla tasolla, vaaditaan peleiltä nykyään huomattavasti huolitellumpaa ulkoasua. Tämä vaikuttaisi pätevän myös lasten kohdalla. Eräs vastaaja kertoi tunteneensa itsensä lapsena poikkeukselliseksi ja jopa hieman syrjityksi, koska viihtyi pitkiäkin aikoja vanhentuneiden pelien parissa.

Toinen selkeästi pelaamiseen liittyvä kulttuurinen malli on ajatus sosiaalisesta pelaamisesta. Tämän tutkimuksen aikana on jo käynyt ilmi, että pelaaminen on varsin sosiaalista toimintaa ja että se on ollut sellaista jo pitkään. Termistä vaikuttaisi kuitenkin muodostuneen viime vuosina jonkinlainen muoti-ilmiö ja pelaamisen sosiaalisuudesta puhutaan enemmän kuin ennen. Eräs informantti kirjoitti seuraavasti: "Onhan nyt sosiaalinen pelaaminenkin muodissaan. Kukaan ei vain tunnu tietävän, edes pelitaloissa, mitä se sosiaalinen pelaaminen oikein on." Lieneekin niin, että termin tulo yleiseen käyttöön on ollut melko äkkinäistä, kun taas pelaamisen sosiaalisuuden kasvu ei ole todellisuudessa ollut niinkään äkkinäistä. Pikemminkin jo ennestään sosiaalista harrastusta on alettu mainostaa sellaisena, jotta pelaamista olisi helpompi markkinoida uusille kohderyhmille.

Kun haetaan digitaalisten pelien merkittävimpiä alakategorioita, nousevat konsolipelit ja tietokonepelit kenties näkyvimmin esille. Tietokone- ja konsolipelien kannattajat vaikuttaisivat jakaantuneen jossain määrin vastakkaisiin leireihin ja kummallekin osapuolelle on tärkeää perustella, miksi oman puolen pelit ovat parempia. Tämä on synnyttänyt runsaasti tietokone- ja konsolipeleihin liittyviä skeemoja. Straussin ja Quinin mukaan erilaiset ratkaisumallit ongelma- tai kilpailutilanteisiin ovatkin hyvin tyypillinen skeematyyppejä, joka voi levitä ja joista voi tulla kulttuurisia skeemoja.<sup>298</sup> Tiivistettynä tietokoneet vaikuttaisivat pelialustana viehättävän erityisesti sellaisia henkilöitä, jotka käyttävät muutenkin tietokonetta suhteellisen paljon ja joilla on hyvät atk-taidot. He pitävät tietokonepelejä aikuismaisempina ja monimutkaisempina konsolipeleihin verrattuna. Tämä lieneekin jossain määrin totta, sillä tietokonepelejä ei

---

<sup>298</sup> Strauss & Quinn 1997, 128–129.

ole ainakaan vielä markkinoitu ja suunnattu aivan yhtä voimakkaasti uusille käyttäjäryhmille kuin konsolipelejä. Eniten tämä on näkynyt ilmaispeleiden kohdalla. Menestyneimpiä pelityyppejä tietokoneella ovat olleet viime vuosina verkkoroolipelit, ensimmäisen persoonan ammunta- ja strategiapelit. Näin ollen skeemoja, jotka määrittävät tietokonepelin, ovat esimerkiksi korkea haastavuustaso, verkossa pelaaminen sekä ohjausmekanismi, jossa peliä on mahdollista pelata hiirellä ja näppäimistöllä.

Konsolipelit puolestaan muodostavat huomattavan heterogeenisen kentän verrattuna tietokonepeleihin. Konsoleille tyypillisimmät pelityypit ovat kyselyni mukaan tasohyppely-, seikkailu- ja urheilupelit. Eri pelikonsolien välillä on kuitenkin suhteellisen selviä kulttuurieroja. Sen jälkeen kun Microsoft julkaisi *Xbox*-pelikonsolinsa, on tietokonepelaajilla ollut oma selkeä suosikkinsa pelikonsolien joukossa. Microsoftin *Xbox 360*:n pelit edustavatkin kenties kaikkein vähiten perinteisiä konsolipelejä nykyisillä konsolipelimarkkinoilla. Sonyn pelikonsoli *PlayStation 3* on *Xbox 360*:n selkeä kilpailija ja sille tehdyt pelit edustavat myös aikuisempaa makua. Sen sijaan Nintendon *Wii*-konsoli on suunnattu kaikenikäisille ja muutenkin enemmän ja vähemmän pelaamista harrastaville henkilöille. Yleisesti ottaen konsolipelien ajatellaan olevan tietokonepeleihin verrattuna helpompia ja niiden harrastaminen on ehkä enemmän irrallaan muusta mediakulttuurista kuin tietokonepelien pelaaminen, johtuen siitä ettei kaikilla ole pelikonsolia. Konsolipelejä määrittäviä skeemoja ovat ainakin matala tai keskinkertainen haastavuustaso sekä niiden markkinoiminen laajalle kohdeyleisölle.

Eräs muista tavoista kategorisoida pelejä on jakaa ne yksinpeleihin ja moninpeleihin. Useita pelejä voi tuki pelata sekä yksin että yhdessä muiden kanssa, mutta yleensä toinen vaihtoehdoista on suosittu. Sellaiset pelit, joita pelataan paljon sekä yksin että moninpeleinä, edustavat molempia kategorioita. Sekä yksinpeleihin että moninpeleihin liitetään erilaisia kulttuurisia skeemoja, joista kenties tyypillisimmät kuvaili eräs informantti kertoessaan millaisista peleistä pitää seuraavaan tapaan: "Arvostan yksinpeleissä vahvoja narratiiveja ja valinnanvapautta. Moninpelejä arvioin toisenlaisin kriteerein. Ne muistuttavat enemmän urheilua kuin kertomusta."

Kommentin pohjalta voi päätellä, että kyseinen henkilö pelaa yksin mielellään seikkailupelejä ja ryhmässä toimintapelejä, kenties ensimmäisen persoonan ammutapelejä, urheilupelejä tai ajopelejä. Juuri tällaisia pelejä on jo pitkään esiintynyt myyntilistojen kärjessä. On mielenkiintoinen ajatus, että pelien narratiivinen puoli esiintyisi voimakkaampana juuri yksinpeleissä ja toiminnallinen puoli moninpeleissä. Hypoteesille ei saada tämän tutkimuksen puitteissa vahvistusta, mutta mielestäni se vaikuttaa uskottavalta. Näin ollen narratiivit ja valinnanvapaus pelissä olisivat skeemoja, jotka määrittelevät yksin pelattavia pelejä. Toiminnallisuus ja kilpailuasetelma ovat puolestaan moninpeleihin liitettyjä skeemoja.

Kategorisen vastakkaisparin muodostavat myös lapsille ja aikuisille suunnatut pelit, joihin molempiin liittyy peliaiheisia skeemoja. Tiedustelin kyselyssäni onko pelaaminen vastaajien mielestä lasten ja nuorten harrastus. Suurin osa vastasi tähän kieltävästi, mutta avovastausten perusteella lasten ja aikuisten pelaamisessa ajatellaan olevan myös jonkinlaisia eroja. Eräs vastaaja kertoi, että lapsena oli hänen mielestään normaalia pelata, koska kaikki muutkin pelasivat. Nykyään hänestä taas tuntuu siltä, että tulisi jotenkin mieltää itsensä "pelaajaksi", että voisi pelata muitakin pelejä kuin lyhyitä ajanvietepelejä tai lapsuuden suosikkeja. Tästä on tulkittavissa rivien välistä, että aikuisilla kynnyks on pelaamisen aloittamiseen on korkeammalla kuin lapsilla. Ilmeisesti tämä kynnyks on kaiken aikaa laskenut digitaalisten pelien yleistyessä, mutta sellainen on kuitenkin selkeästi olemassa.

Pelaamisen yhteydessä käytettäviä toiminnan skriptejä on lähes mahdotonta selvittää ilman havainnoivaa tutkimusta. Teoreettisessa mielessä voidaan todeta, että käytettävä skripti määräytyy yleensä useamman vaikuttavan tekijän (script header) mukaan.<sup>299</sup> Esimerkiksi 1) kilpailuhenkinen mielentila yhdistettynä 2) tietyn ystävän seuraan ja se että 3) käytettävissä ovat tietty pelilaite ja pelit, saattavat saada aikaa tietyn skriptin toteutumisen. Tässä tapauksessa todennäköisesti pelaamisen toisia vastaan tavalla, joka on jo ennestään tuttu. Yksin tai kaksin nämä ehdot eivät kuitenkaan olisi olleet riittäviä käynnistämään tilannetta.

---

<sup>299</sup> Randall 1985, 253.

Tilannesidonnaisia skriptejä voidaan oppia kahdella tavalla: socialisaation ja enkulturaation kautta. Näiden termien eroja on määritelty useammallakin tavalla, mutta pohjimmiltaan on kyse siitä, että socialisaatio liittyy käyttäytymisrutiinien oppimiseen ja enkulturaatio sen oppimiseen, mitä käytös ja toiminta tarkoittavat laajemmassa kulttuurisessa kontekstissa.<sup>300</sup> Näin ollen socialisaatio liittyy enemmän tilanteisiin liittyvään tietoon ja enkulturaatio henkilötyyppeihin liittyvään tietoon. Tämän tutkimuksen tarkoitus on ollut kartoittaa pelikulttuuria yleisessä mielessä ja tarkastella pelaajien asenteita ja mielipiteitä. Sen selvittämiseen, miten pelaaminen itse asiassa tapahtuu ja millaisia muotoja se saa, vaadittaisiin käytännönläheisempi etnografinen tutkimus.

## 6. PÄÄTELMÄT

Olen tutkimusta tehdessäni perehtynyt digitaalisten pelien maailmaan ja se on auennut runsaampana ja monimutkaisempana kuin osasin alun perin odottaa. Digitaalista kulttuuria tarkastelevana kvantitatiivisena tutkimuksena tämä työ ei edusta perinteistä folkloristista tutkimusta, vaan on täysin avoimesti poikkeuksellinen askel uudelle tutkimuskentälle. Toisaalta digitaaliset pelit voidaan nähdä myös uusimmaksi ilmiöksi pelien ikivanhassa kehityskulussa, jonka tutkimisesta folkloristiikalla puolestaan on vahvat perinteet. Olen hyödyntänyt tässä tutkimuksessa sekä uutta että vanhaa tutkimustraditiota ja tuloksena on suhteellisen yleispätevä kuvaus digitaalisten pelien kulttuurista. Aiheeseen olisi kuitenkin mahdollista perehtyä huomattavasti syvällisemmin ja tätäkin työtä olisi helposti voinut laajentaa huomattaviin mittoihin. Olen kuitenkin vetänyt rajan tähän ja toivon, että tutkimus tarjoaa sekä mielenkiintoista että hyödyllistä tietoa. Itse olen nauttinut tästä retkestä pelien maailmaan, vaikkakin koen ottaneeni etäisyyttä digitaalisiin peleihin näkökulman vaihtuessa käyttäjästä tutkijaksi.

Tutkimukseni merkittävimpana puolena pidän sitä, että tämä on suomalaisten kulttuurintutkijoiden piirissä selkeä keskustelunavaus digitaalisten pelien tutkimiselle. Työni on aihepiiriltään melko laaja, kuvaileva tutkimus, mutta se tarjoaa monia

---

<sup>300</sup> Holland 1985, 406.

näkökulmia ja aihealueita, joiden kautta digitaalisten pelien kulttuuria voisi tarkemmin tutkia. Digitaalisten pelien pelaaminen näyttäytyy työni valossa aktiviteettina, jonka ympärille on muodostunut paljon käytäntöjä ja yhteisöllistä toimintaa. Peleihin liittyy runsaasti jaettuun merkityksiä ja niiden ympärille on muodostunut kulttuurinen alue, joka kattaa pelaamisen lisäksi paljon muutakin. Pelit ovat harrastus, tapa viettää aikaa, väline sosiaaliselle toiminnalle ja kommunikoinnille, maailmanlaajuinen bisnes ja yksi jo varsin normaaliksi muuttunut populaarikulttuurin ilmiö verkottuneessa modernissa maailmassa. Pelit herättävät runsaasti vahvojakin mielipiteitä, kuten tutkimukseni on osoittanut, ja aktiiviset pelaajat rakentavat jopa identiteettiään niiden kautta ja avulla.

Parannettavaakin tässä tutkimuksessa on. Monen asian sisällyttäminen pro gradu-työhön aiheuttaa vääjäämättä sen, että tutkimus jää pinnalliseksi katsaukseksi aiheeseen. Lisäksi digitaalisten pelien historian ja pelitutkimuksen teorian suhteellisen yksityiskohtainen esittely saattaa jonkun mielestä tuntua tarpeettomalta tällaisen tutkimuksen yhteydessä. Itse koen asian niin, että nuo molemmat osiot auttavat tutkimukseni pääasiallisen tavoitteen, digitaalisten pelien kulttuurin kartoittamisen, onnistuneessa toteuttamisessa. Kyselylomakkeeni osoittautui rakenteeltaan toimivaksi ja sain sen avulla runsaasti uutta tietoa. Vastaajamäärä on tosin suhteellisen alhainen, vaikkakin riittävä. Tutkimalla suurempaa ryhmää pelaajia tulokset kuitenkin varmistuisivat ja tutkimuksen luotettavuus kasvaisi.

Tämän tutkimuksen suhteen haluan painottaa sitä, että tutkimuksen kohteena eivät olleet kaikki pelaajat, vaan internetin peliyhteisöjen kautta tavoitettavissa olleet henkilöt. Näin ollen vastaajaryhmä muodostui pääosin aktiivisesti pelaamista harrastavista henkilöistä satunnaisesti pelaavien ollessa selvässä vähemmistössä. Muissa vastaavissa tutkimuksissa suurin osa informanteista on tyypillisesti ollut satunnaisia pelaajia ja tätä pienempi osa aktiivisia. Tutkimukseni hyvänä puolena siis on se, että tässä kiinnitetään huomio sinne, missä pelikulttuuria vahvimmin esiintyy, pelaajien keskuuteen. Huonona puolena voidaan vastaavasti mainita, etteivät tulokset ole yleistettävissä koko väestörakennetta tai mitään muutamaa tarkemmin määriteltyä väestönosaa vastaaviksi. Pelaamista harrastavista henkilöistä tutkimus tarjoaa kuitenkin yleistettävissä olevaa tietoa.

Tutkimuksessa saavuttamani tulokset eivät ole varsinaisesti mitään uutta ja odottamatonta, vaan enimmäkseen sain vahvistuksia jo aiemmin esittämilleni hypoteeseille. Pelikulttuurin kartoittaminen onnistui mielestäni hyvin, mutta kaikkiin tutkimuskysymyksiin en saanut niin kattavaa vastausta kuin olisin toivonut. Kyselylomakkeen avulla sain muodostettua suhteellisen selkeät vastaukset kahteen ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni "Miten pelaajat kokevat pelaamisen harrastuksena ja ajankäytön muotona?" ja "Onko pelaamisella heijastuksia heidän muuhun elämäänsä, heidän identiteettiinsä tai ajattelun sisältöihin?". Kaksi muuta tutkimuskysymystäni "Millaisia ovat pelaamisen yhteisöllisesti jaetut merkitykset?" ja "Millaisia kognitiivisia tai kulttuurisia malleja ja skeemoja pelaamiseen liittyy?" ovat luonteeltaan huomattavasti yksityiskohtaisempia. Niihin ei voida vastata kattavasti muuten kuin kartoittamalla digitaalisten pelin kulttuuria ilmiöineen niin täydellisesti kuin on mahdollista. Yksittäisiä merkityksiä, malleja ja skeemoja voidaan toki etsiä ja olenkin tässä tutkimuksessa tarjonnut esimerkkejä tällaisista. Folkloristiikalla on tieteenalana hyvät edellytykset löytää lisää digitaalisten pelien pelaamiseen liittyviä käytänteitä ja olenkin sitä mieltä, että havainnoiva tutkimus sopisi hyvin myös digitaalisen pelaamisen tutkimiseen.

Jatkossa tätä samaa aihetta voisi tutkia vielä laajemmalla tutkimuksella. Digitaalisten pelien kulttuuria ei ole vielä läheskään kokonaan kartoitettu, joten tutkijoilla riittää työsarkaa. Eräs yksityiskohtaisempi aihe tulevalle tutkimukselle voisi olla ihmisen kasvu pelaajana. Olin kiinnostunut tästä aiheesta jo tutkimustani aloittaessa, mutta resurssit eivät riittäneet myös siihen kysymykseen vastaamiseen. Kyselylomakkeeseen sijoittamani pelaajien pelihistoriaa kartoittavan kysymyksen vastauksista on kuitenkin jo nähtävissä selkeä kehityskulku. Useimmat nykyiset pelaajat ovat aloittaneet pelaamisen jonkin verran alle 10-vuotiaina ja pelanneet tuolloin kaikkein eniten tasohyppelypelejä. Lapsena tyypillisesti pelataan paljon ja aikuisiällä pelaamiseen käytetty aika vähenee. Monet kuitenkin jatkavat pelaamista vanhempanakin, joskin erilaisten peligenrejen parissa. Jossain vaiheessa hyvin monille pelaajille vaikuttaisi muodostuvan myös nostalginen ajattelutapa vanhoja pelejä kohtaan ja uudet pelit tuomitaan herkemmin massatuotannoksi. Ihmisen kasvua pelaajana voisi tutkia tarkemmin esimerkiksi toisenlaisella kyselylomakkeella kuin mitä tässä tutkimuksessa on käytetty. Mikäli

monivalintakysymyksissä keskityttäisiin nykyhetken lisäksi myös lähihistoriaan, saataisiin todennäköisesti jo hyvinkin vertailukelpoista aineistoa.

Folkloristiselle tutkimukselle pelikulttuuri tarjoaa myös monia muita mielenkiintoisia kohteita. Pelaajien muodostamat yhteisöt ovat yksi tällainen kohde. Kyse voi olla joko todellisista fyysisistä yhteisöistä tai sitten verkossa toimivista virtuaaliyhteisöistä. Jälkimmäisten kohdalla tarjoutuu tilaisuus tutkia myös virtuaali-identiteettiä. Lisäksi tutkimuksessani kävi ilmi, että yllättävän monet pelaajat käyttävät joskus joitain peleistä opittuja sanontoja tai eleitä. Näiden tutkiminen voisi olla hyvin kiinnostavaa ja sen voisi kenties yhdistää identiteetin tutkimiseen. Myös pelien sisältämä tarinaperinne on sellainen aihe, johon ei ole vielä perehdytty tieteellisessä mielessä.

Olen vakuuttunut siitä, että digitaaliset pelit tulevat lähitulevaisuudessa muuttumaan yhä suuremmaksi ja merkittävämmäksi kansainväliseksi ilmiöksi. Japanissa, Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa vaikuttaisi siltä, että 2000-luvun aikana tapahtunut todella nopea pelimarkkinoiden kasvu on jo tasaantumassa, mutta sen sijaan Etelä-Amerikassa, Afrikassa ja monissa Aasian maissa se on vasta alkamassa. Myös pelien tieteellinen tutkimus lisääntyy kaiken aikaa sitä mukaa, kun pelien kulttuurinen merkittävyys kasvaa. Tässä tutkimuksessa olen keskittynyt pääasiassa suomalaiseen pelikulttuuriin ja aiheeseen perehtymisen jälkeen voin todeta, että kotimainen pelikulttuuri noudattelee pitkälti kansainvälisiä suuntaviivoja. Suurin ero on siinä, että Suomessa tietokonepelien asema on selvästi merkittävämpi kuin monessa muussa maassa. Olen tätä tutkimusta tehdessäni havainnut digitaaliset pelit kiehtovaksi tutkimuskentäksi ja toivon, että myös lukija on kokenut tämän katsauksen hyödylliseksi ja kiinnostavaksi. Toivon lisäksi, että työni innostaa myös muita kulttuurintutkijoita perehtymään jatkossa digitaalisten pelien maailmaan.

## LÄHTEET

### Kirjallisuus

Alastalo, Marja 2005. *Metodisuhdanteiden mahti. Lomaketutkimus suomalaisessa sosiologiassa 1947–2000*. Tampere: Vastapaino.

Alasuutari, Pertti 1999. *Laadullinen tutkimus*. Tampere: Vastapaino.

Alkula, Tapani, Seppo Pöntinen & Pekka Ylöstalo 1994. *Sosiaalitutkimuksen kvantitatiiviset menetelmät*. Helsinki: WSOY.

Alvisi, Alberto 2006. The Economics of Digital Games. – Jason Rutter & Jo Bryce (ed.), *Understanding Digital Games*. 58–74. London: SAGE Publications.

Anderson, Benedict 2006. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.

Apo, Satu 1998. Kognitio, kognitiontutkimus. – Satu Apo & Eeva-Liisa Kinnunen (toim.), *Perinteentutkimuksen terminologia*. 24. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Avedon, Elliott M. & Brian Sutton-Smith 1971. *The Study of Games*. New York: Wiley.

BBC 2005. *Gamers in the UK: Digital Play, Digital Lifestyles*. BBC New Media & Technology: Creative Research & Development.  
<[http://crystaltips.typepad.com/wonderland/files/bbc\\_uk\\_games\\_research\\_2005.pdf](http://crystaltips.typepad.com/wonderland/files/bbc_uk_games_research_2005.pdf)>. 16.10.2011.

Benjamin, Rich 2002. Wargasm: sotaorgasmi. Amerikkalainen nuoriso, elektroniset pelit ja väkivallan "nautinto". – Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. 189–217. Helsinki: Gaudeamus.

Bryce, Jo & Jason Rutter 2006. An Introduction to Understanding Digital Games. – Jason Rutter & Jo Bryce (ed.), *Understanding Digital Games*. 1–17. London: SAGE Publications.

Bryce, Jo & Jason Rutter 2006. Digital Games and the Violence Debate. – Jason Rutter & Jo Bryce (ed.), *Understanding Digital Games*. 205–222. London: SAGE Publications.

Caillois, Roger 1961. *Man, Play and Games*. Urbana: University of Illinois Press.

Camper, Brett 2009. Retro Reflexivity: La-Mulana, an 8-Bit Period Piece. – Bernard Perron & Mark J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*. 169–195. New York: Routledge.

D'Andrade, Roy G. 1985. Character Terms and Cultural Models. – Janet W. D.

- Dougherty (ed.), *Directions in Cognitive Anthropology*. 321–343. Urbana: University of Illinois Press.
- Dougherty, Janet W. D. 1985. Introduction. – Janet W. D. Dougherty (ed.), *Directions in Cognitive Anthropology*. 3–14. Urbana: University of Illinois Press.
- Dougherty, Janet W. D. 1985. Systems of Cultural Knowledge. – Janet W. D. Dougherty (ed.), *Directions in Cognitive Anthropology*. 243–245. Urbana: University of Illinois Press.
- Dovey, Jon & Helen W. Kennedy 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead: Open University Press.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca 2008. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Elkington, Trevor 2009. Too Many Cooks: Media Convergence and Self-Defeating Adaptations. – Bernard Perron & Mark J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*. 213–235. New York: Routledge.
- ESA (Entertainment Software Association) 2010. *Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2010*.  
<[http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa\\_essential\\_facts\\_2010.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_essential_facts_2010.pdf)>. 16.10.2011.
- ESA (Entertainment Software Association) 2011. *Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2011*.  
<[http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa\\_ef\\_2011.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2011.pdf)>. 16.10.2011.
- Eskelinen, Markku & Ragnhild Tronstad 2003. Video Games and Configurative Performances. – Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (ed.), *The Video Game Theory Reader*. 195–220. New York: Routledge.
- Filiciak, Mirosław 2003. Hyperidentities: Postmodern Identity Patterns in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. – Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (ed.), *The Video Game Theory Reader*. 87–102. New York: Routledge.
- Frasca, Gonzalo 2003. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. – Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (ed.), *The Video Game Theory Reader*. 221–235. New York: Routledge.
- Frasca, Gonzalo 2007. *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric*. Doctor of Philosophy Dissertation. IT University of Copenhagen.  
<[http://www.powerfulrobot.com/Frasca\\_Play\\_the\\_Message\\_PhD.pdf](http://www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf)>. 16.10.2011.
- Goodenough, Ward 1957. Cultural Anthropology and Linguistics. – Paul R. Garvin (ed.), *Report of the Seventh Annual Round Table Meeting on Linguistics and Language Study*. Monograph Series on Languages and Linguistics 9. 167–173. Washington D.C.: Georgetown University Press.

- Grodal, Torben 2003. Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. – Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (ed.), *The Video Game Theory Reader*. 129–155. New York: Routledge.
- Haavio, Martti 1950. *Väinämöinen. Suomalaisten runojen keskushahmo*. Porvoo: WSOY.
- Haddon, Leslie 2002. Elektronisten pelien oppivuodet. – Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. 47–69. Helsinki: Gaudeamus.
- Hall, Stuart 1999. *Identiteetti*. Tampere: Vastapaino.
- Hand, Martin & Karenza Moore 2006. Community, Identity and Digital Games. – Jason Rutter & Jo Bryce (ed.), *Understanding Digital Games*. 166–182. London: SAGE Publications.
- Holland, Dorothy C. 1985. From Situation to Impression: How Americans Get to Know Themselves and One Another. – Janet W. D. Dougherty (ed.), *Directions in Cognitive Anthropology*. 389–411. Urbana: University of Illinois Press.
- Honko, Lauri 1990. Folkloreprosessi. – *Sananjalka 32. Suomen kielen seuran vuosikirja*. 93–121. Turku: Suomen kielen seura.
- Huhtamo, Erkki 2002. Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. – Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. 19–46. Helsinki: Gaudeamus.
- Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas 2002. Vaarallisia leluja. – Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. 9–17. Helsinki: Gaudeamus.
- Huizinga, Johan 1949. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge.
- Jenkins, Henry 2004. Game Design as Narrative Architecture. – Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (ed.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. 118–131. Cambridge: MIT Press.
- Jones, Steve & the research group 2003. *Let the Games Begin: Gaming Technology and Entertainment Among College Students*. Washington, D.C.: Pew Internet and American Life Project.  
<[http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2003/PIP\\_College\\_Gaming\\_Reporta.pdf](http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2003/PIP_College_Gaming_Reporta.pdf)>. 16.10.2011.
- Juul, Jesper 2003. The Game, The Player, The World: Looking for a Heart of Gameness. – Marinka Copier & Joost Raessens (ed.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. 30–45. Utrecht: University of Utrecht.

Juul, Jesper 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.

Järvinen, Aki 2002. Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992–2002. – Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. 70–91. Helsinki: Gaudeamus.

Kallio, Kirsi Pauliina, Kirsikka Kaipainen & Frans Mäyrä 2007. *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland*. Tampereen yliopiston hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14.  
<<http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7141-4.pdf>>. 16.10.2011.

Kamppinen, Matti & al. 1994. *Kaaos & kosmos. Osa 1: Kognitiivisen kulttuurintutkimuksen perusteet*. Turku: Turun yliopiston täydennyskoulutuskeskus.

Kamppinen, Matti 1995. *Kaaos & kosmos. Osa 2: Kognitiivisen kulttuurintutkimuksen metodiikka ja metodologia*. Turku: Turun yliopiston täydennyskoulutuskeskus.

Kananen, Jorma 2008. *Kvantti. Kvantitatiivinen tutkimus alusta loppuun*. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Karvinen, Juho & Frans Mäyrä 2009. *Pelaajabarometri 2009. Pelaaminen Suomessa*. Tampereen yliopisto: Interaktiivisen median tutkimuksia 3.  
<<http://tampub.uta.fi/infim/978-951-44-7868-0.pdf>>. 16.10.2011.

Kerr, Aphra 2006. The Business of Making Digital Games. – Jason Rutter & Jo Bryce (ed.), *Understanding Digital Games*. 36–57. London: SAGE Publications.

Kirriemuir, John 2006. A History of Digital Games. – Jason Rutter & Jo Bryce (ed.), *Understanding Digital Games*. 21–35. London: SAGE Publications.

Koski, Kaarina 2011. Mediakulttuurin murros, YouTube ja folklore. – *Elore. Folkloristiikan ja perinteentutkimuksen aikakausjulkaisu 18*. 14–27. Suomen Kansatietouden Tutkijain Seura ry.  
<[http://www.elore.fi/arkisto/1\\_11/kats\\_koski.pdf](http://www.elore.fi/arkisto/1_11/kats_koski.pdf)>. 16.10.2011.

Kücklich, Julian 2006. Literary Theory and Digital Games. – Jason Rutter & Jo Bryce (ed.), *Understanding Digital Games*. 95–111. London: SAGE Publications.

Kuula, Arja 2006. *Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys*. Tampere: Vastapaino.

Laaksonen, Pekka 1981. Ymmärrämmekö leikkiä? – Pekka Laaksonen (toim.), *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. 7–13. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Lange, Andreas 2002. Report from the PAL Zone: European Games Culture. – Lucien King (ed.), *Game On: The History and Culture of Videogames*. 46–55. London: Laurence King Publishing Ltd.

Leppälahti, Merja 2002. *Peli on elämää. Etnografiaa roolipelaamisesta*. Folkloristiikan lisensiaatintutkimus. Turun yliopisto, kulttuurien tutkimuksen laitos.

Lönnqvist, Bo 1981. Leikkikalut. Kulttuurin kuvastin. – Pekka Laaksonen (toim.), *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. 60–67. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Metsämuuronen, Jari 2003. *Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä*. Helsinki: International Methelp.

Murphy, Sheila C. 2009. "This is Intelligent Television": Early Video Games and Television in the Emergence of the Personal Computer. – Bernard Perron & Mark J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*. 197–212. New York: Routledge.

Mäyrä, Frans 2006. Pelien kehitys ja tutkimus murrosvaiheessa. Aamulehti 9.6.2006. <[http://www.uta.fi/~tlilma/pelikehitys\\_aamulehti.pdf](http://www.uta.fi/~tlilma/pelikehitys_aamulehti.pdf)>. 16.10.2011.

Mäyrä, Frans 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Los Angeles: SAGE Publications.

Mäyrä, Frans 2009. Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies. – Bernard Perron & Mark J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*. 313–329. New York: Routledge.

Newman, James 2004. *Videogames*. London: Routledge.

Paavilainen, Janne, Annakaisa Kultima, Jussi Kuittinen, Frans Mäyrä, Hannamari Saarenpää & Johannes Niemelä 2009. *GameSpace: Methods for Design and Evaluation for Casual Mobile Multiplayer Games*. Tampereen yliopisto: Interaktiivisen median tutkimuksia 1. <<http://tampub.uta.fi/infim/978-951-44-7730-0.pdf>>. 16.10.2011.

Perron, Bernard & Mark J. P. Wolf 2009. Introduction. – Bernard Perron & Mark J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*. 1–21. New York: Routledge.

Quinn, Naomi 1985. "Commitment" in American Marriage: A Cultural Analysis. – Janet W. D. Dougherty (ed.), *Directions in Cognitive Anthropology*. 291–320. Urbana: University of Illinois Press.

Randall, Robert A. 1985. Steps Toward an Ethnosemantics of Verbs: Complex Fishing Technique Scripts and the "Unsaid" in Listener Identification. – Janet W. D. Dougherty (ed.), *Directions in Cognitive Anthropology*. 249–268. Urbana: University of Illinois Press.

Rehak, Bob 2003. Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar. – Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (ed.), *The Video Game Theory Reader*. 103–127. New York: Routledge.

Roberts, John M. & Brian Sutton-Smith 1962. Child Training and Game Involvement. – *Ethnology* 1. 166–185. Pittsburgh: University of Pittsburgh.

- Rusanen, Anna-Mari 2010. Representaatioiden ongelma kognitiotutkimuksessa. – Tarja Knuuttila & Aki-Petteri Lehtinen (toim.), *Representaatio. Tiedon kivijalasta tieteen työkaluksi*. 217–233. Helsinki: Gaudeamus.
- Salen, Katie & Eric Zimmermann 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Salokoski, Tarja 2005. *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Sarmela, Matti 1970. *Perinneaineiston kvantitatiivisesta tutkimuksesta*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Saukko, Paula 2003. *Doing Research in Cultural Studies: An Introduction to Classical and New Methodological Approaches*. London: SAGE Publications.
- Sheff, David 1999. *Game Over, Press Start to Continue: How Nintendo Conquered the World*. With new chapters by Andy Eddy. Wilton: GamePress.
- Sihvonen, Tanja 2009. *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Turku: University of Turku.
- Sotamaa, Olli 2009. *The Player's Game: Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Academic Dissertation. Tampere: University of Tampere
- Storey, John 2003. *Inventing Popular Culture: From Folklore to Globalization*. Malden: Blackwell Publishing.
- Strauss, Claudia & Naomi Quinn 1997. *A Cognitive Theory of Cultural Meaning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Suojanen, Päivikki 1999. *Folkloren tutkimuksen metodiikkaa*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Sutton-Smith, Brian 1997. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Toivonen, Timo 1999. *Empiirinen sosiaalitutkimus. Filosofia ja metodologia*. Porvoo: WSOY.
- Turunen, Aimo 1981. Sanat "peli" ja "leikki". – Pekka Laaksonen (toim.), *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. 197–203. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Töttö, Pertti 1997. *Pirullinen positivismi. Kysymyksiä laadulliselle tutkimukselle*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Töttö, Pertti 2000. *Pirullisen positivismin paluu. Laadullisen ja määrällisen tarkastelua*. Tampere: Vastapaino.

Virtanen, Leea 1981. Loppuvatko leikit? – Pekka Laaksonen (toim.), *Pelit ja leikit*. Kalevalaseuran vuosikirja 61. 68–77. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Wolf, Mark J. P. 2003. Abstraction in the Video Game. – Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (ed.), *The Video Game Theory Reader*. 47–65. New York: Routledge.

Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron 2003. Introduction. – Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (ed.), *The Video Game Theory Reader*. 1–24. New York: Routledge.

### **Uutisartikkelit**

GameSpot 22.3.2002. The Sims Overtakes Myst.  
<[http://www.gamespot.com/pc/strategy/simslivinlarge/news\\_2857556.html](http://www.gamespot.com/pc/strategy/simslivinlarge/news_2857556.html)>. 9.10.2011.

Helsingin Sanomat 15.4.2011. Pelaaja tienaa Kiinassa kuin tehdastyöläinen.  
<<http://www.hs.fi/talous/artikkeli/Pelaaja+tienaa+Kiinassa+kuin+tehdastyolainen/1135265413891/>>. 16.10.2011.

Joystiq 9.6.2011. Nintendo Stock Loses Another Five Percent.  
<<http://www.joystiq.com/2011/06/09/nintendo-stock-loses-another-five-percent/>>. 16.10.2011.

MTV3 8.5.2000. Viranomaiset: Pokemon ei sisällä piilomainontaa.  
<<http://www.mtv3.fi/uutiset/mediat.shtml/2000/05/20234/viranomaiset-pokemon-ei-sisalla-piilomainontaa/>>. 16.10.2011.

Pelaaja 7.6.2011. Tällainen on Wii U.  
<<http://pelaajalehti.com/2011/06/07/tallainen-on-wii-u/>>. 5.7.2011.

The NPD Group 20.5.2009. More Americans Play Video Games Than Go Out to the Movies. <[http://www.npd.com/press/releases/press\\_090520.html](http://www.npd.com/press/releases/press_090520.html)>. 16.10.2011.

### **Verkkolähteet**

*Entertainment Software Rating Board*, verkkosivusto  
<<http://esrb.org/ratings/faq.jsp>>. 11.10.2011.

*FIGMA ry*, verkkosivusto <<http://www.figma.fi/index.htm>>. 11.10.2011.

*GameRankings*, verkkosivusto <<http://www.gamerankings.com/>>. 9.10.2011.

*Game Research Lab*, verkkosivusto <<http://gamelab.uta.fi/wordpress/>>. 11.10.2011.

*The NPD Group*, verkkosivusto <<http://www.npd.com/index.html>>. 16.8.2011.

*Tilastokeskus*, verkkosivusto <<http://www.stat.fi/>>. 11.10.2011.

*VGChartz*, verkkosivusto <<http://www.vgchartz.com/>>. 11.10.2011.

*Webropol*, verkkosivusto <<http://w3.webropol.com/finland>>. 11.10.2011.

*YouTube*, verkkosivusto <<http://www.youtube.com/>>. 11.10.2011.

## LIITTEET

### Liite 1. Verkossa julkaistu kyselylomake

#### Tutkimus digitaalisten pelien pelaamisesta

Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tässä yhteydessä tietokoneilla, pelikonsoleilla ja erilaisilla mobiililaitteilla kuten matkapuhelimilla pelattavia viihteellisiä pelejä. Tietokone- ja konsolipelit ovat nousseet nopeasti hyvin suosituksi harrastukseksi ja niiden tieteellinen tutkimus on ollut toistaiseksi ilmiön merkitykseen nähden vähäistä. Tämän kyselyn tarkoitus on kerätä tietoa digitaalisten pelien pelaamisesta Suomessa sekä siihen liittyvästä kulttuurista. Olemme erittäin kiitollisia, mikäli ehdit käyttää noin 10 minuuttia ajastasi tähän kyselyyn vastaamiseen. Sillä ei ole merkitystä harrastatko pelaamista päivittäin, kuukausittain, satunnaisesti tai vieläkin harvemmin. Jokainen vastaus on erittäin tärkeä.

Tämä kysely on osa Turun yliopistolla tehtävää digitaalisia pelejä käsittelevää tutkimusta. Kaikkia tietoja tullaan käsittelemään luottamuksellisesti eikä lopullisista tutkimustuloksista ole mahdollista tunnistaa yksittäistä vastaajaa.

Lisätietoja: Mikko Kamula (mjkamu@utu.fi).

Kyselyyn vastanneiden kesken arvotaan sarjalippuja Finnkinon elokuvateattereihin.

(1)

Ikä \_\_\_\_\_

(2)

Sukupuoli \_\_\_\_\_ nainen \_\_\_\_\_ mies

(3)

Montako henkeä taloudessasi asuu? \_\_\_\_\_

(4)

Asuinalue \_\_\_\_\_ Etelä-Suomi \_\_\_\_\_ Länsi-Suomi  
\_\_\_\_\_ Keski-Suomi \_\_\_\_\_ Itä-Suomi  
\_\_\_\_\_ Pohjois-Suomi \_\_\_\_\_ muu

(5)

Asuinympäristö \_\_\_\_\_ kaupunki \_\_\_\_\_ haja-asutusalue  
\_\_\_\_\_ maaseutu

(6)

Koulutus \_\_\_\_\_ peruskoulu \_\_\_\_\_ ammattikoulu  
\_\_\_\_\_ lukio \_\_\_\_\_ opistoasteen koulutus  
\_\_\_\_\_ ammattikorkeakoulu \_\_\_\_\_ yliopisto

(7)

Pelaatko joskus digitaalisia pelejä? \_\_\_\_\_ kyllä \_\_\_\_\_ ei

(8)

Paljonko käytät keskimäärin aikaa digitaalisten pelien pelaamiseen? \_\_\_\_\_ 4h/vrk tai enemmän  
\_\_\_\_\_ 2-4h/vrk  
\_\_\_\_\_ 1-2h/vrk  
\_\_\_\_\_ 3-6h/vko  
\_\_\_\_\_ 1-3h/vko  
\_\_\_\_\_ joitain tunteja kuukaudessa  
\_\_\_\_\_ vähemmän

Onko taloudessasi

(9) tietokone?  ei  
 kyllä

(10) jokin pelikonsoli? (myös kannettavat pelikonsolit)  
 ei  
 kyllä, mikä/mitkä? \_\_\_\_\_

---

(11) mobiililaitte, jolla voi pelata digitaalisia pelejä? (esim. matkapuhelin, iPod)  
 ei  
 kyllä, mikä/mitkä? \_\_\_\_\_

---

Kuvaile digitaalisten pelien pelaamistasi vastaamalla seuraaviin väittämiin. Valitse sopivin vaihtoehto.

- 1 ei koskaan  
2 satunnaisesti  
3 muutamia kertoja kuukaudessa  
4 muutamia kertoja viikossa  
5 päivittäin tai lähes päivittäin

	1	2	3	4	5
(12) Pelaa tietokonepelejä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(13) Pelaa pelikonsoleilla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(14) Pelaa kannettavilla pelikonsoleilla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(15) Pelaa matkapuhelimella tai muilla mobiililaitteilla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(16) Pelaa yksin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(17) Pelaa perheenjäsenteni kanssa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(18) Pelaa kavereideni kanssa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(19) Pelaa kotona	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(20) Pelaa kavereiden/sukulaisten luona	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(21) Pelaa töissä/koulussa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

(22) Pelaan internetin välityksellä	—	—	—	—	—
(23) Pelaan ongelmanratkaisu- ja korttipelejä (esim. Miinaharava, tietokonepasiassi)	—	—	—	—	—
(24) Pelaan tasohyppelypelejä (esim. Super Mario)	—	—	—	—	—
(25) Pelaan seikkailupelejä (esim. Legend of Zelda)	—	—	—	—	—
(26) Pelaan taistelu- ja toimintapelejä (esim. Street Fighter, Grand Theft Auto, Call of Duty)	—	—	—	—	—
(27) Pelaan ajopelejä (esim. Gran Turismo, Mario Kart)	—	—	—	—	—
(28) Pelaan roolipelejä tai nettiroolipelejä (esim. Pokémon, Final Fantasy, World of Warcraft)	—	—	—	—	—
(29) Pelaan strategiapelejä (esim. Civilization, Command & Conquer)	—	—	—	—	—
(30) Pelaan simulaatiopelejä (esim. The Sims, lentosimulaattorit)	—	—	—	—	—
(31) Pelaan urheilupelejä (esim. Wii Sports, NHL, FIFA Soccer)	—	—	—	—	—
(32) Pelaan rytmipelejä (esim. Guitar Hero, SingStar, tanssipelit)	—	—	—	—	—
Seuraavien kysymysten tarkoitus on kartoittaa pelaajien pelikokemusta sekä pelaamiseen liittyvää ns. pelikulttuuria. Valitse sopivin vaihtoehto.	1	2	3	4	5
	1 Olen eri mieltä	2 Olen jokseenkin eri mieltä	3 En osaa sanoa	4 Olen jokseenkin samaa mieltä	5 Olen samaa mieltä
(33) Pelaaminen on minulle hauskaa ajanvietettä	—	—	—	—	—
(34) Pelaaminen on hyödyllistä	—	—	—	—	—
(35) Pelaaminen auttaa minua pitämään yhteyksiä kavereihini	—	—	—	—	—
(36) Pelaaminen on kallista	—	—	—	—	—
(37) Harrastaisin enemmän pelaamista, jos minulla olisi aikaa	—	—	—	—	—

(38) Monet pelit sisältävät liikaa väkivaltaa	—	—	—	—	—
(39) Pelaan mielelläni kilpailuhenkisesti	—	—	—	—	—
(40) Pelatessa on mahdollista unohtaa täysin muut asiat	—	—	—	—	—
(41) Keskustelen usein pelaamisesta muiden ihmisten kanssa	—	—	—	—	—
(42) Pelaaminen on melko yksinäistä puuhaa	—	—	—	—	—
(43) Pelaaminen on keino lieventää stressiä	—	—	—	—	—
(44) Pelaaminen on trendikästä	—	—	—	—	—
(45) Pelaaminen on lasten ja nuorten harrastus	—	—	—	—	—
(46) Vierailen usein pelaamista käsittelevillä internet-sivustoilla	—	—	—	—	—
(47) Pelituokioni venyvät toisinaan suunniteltua pidemmiksi	—	—	—	—	—
(48) Olen valmis käyttämään rahaa pelaamiseen liittyvään oheismateriaaliin	—	—	—	—	—
(49) Eläydyn usein vahvasti peliin ja sen juoneen	—	—	—	—	—
(50) Samaistun helposti pelihahmoon	—	—	—	—	—
(51) Pelit ovat nykyään parempia kuin ennen	—	—	—	—	—
(52) Pelaaminen on turhaa ajan ja rahan haaskausta	—	—	—	—	—
(53) Pelaaminen ryhmässä on mukavaa	—	—	—	—	—
(54) Pidän vanhoista "retropeleistä"	—	—	—	—	—
(55) Pelaaminen on muuttanut minua ihmisenä	—	—	—	—	—
(56) Minua voisi kuvailla digitaalisten pelien harrastajaksi	—	—	—	—	—
(57) Pelaaminen on mukavampaa kuin television katselu	—	—	—	—	—
(58) Olen oppinut uusia tietoja pelien avulla	—	—	—	—	—
(59) Olen oppinut uusia taitoja pelien avulla	—	—	—	—	—
(60) Muiden voittaminen pelissä on minulle tärkeää	—	—	—	—	—
(61) Pelaan usein jotain peliä, koska muutkin pelaavat	—	—	—	—	—
(62) Pelaamani pelit heijastavat persoonaani	—	—	—	—	—
(63) Luen mielelläni pelilehtiä	—	—	—	—	—
(64) Pelaaminen on minulle tärkeä harrastus	—	—	—	—	—
(65) Käytän joskus joitain peleistä opittuja sanontoja tai eleitä	—	—	—	—	—
(66) En puhu mielelläni pelaamisesta julkisesti	—	—	—	—	—

(67)

Suosikkipelisi tällä hetkellä? (voit mainita myös useamman) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

(68)

Kaikkien aikojen suosikkipelisi? (voit mainita myös useamman) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

(69)

Kuvaile lyhyesti "pelaamishistoriaasi". Mistä lähtien olet pelannut digitaalisia pelejä? Onko pelaamiseen käyttämäsi aika muuttunut vuosien varrella? Pelasitko ennen erilaisia pelejä kuin nykyään? Tuleeko mieleesi muita muutoksia, joita peliharrastuksessasi on tapahtunut?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

(70)

Jos sinulle tuli kyselyyn vastaamisen aikana mieleen jotain, mitä vielä tahdot sanoa, voit tehdä sen alla olevaan tyhjään tilaan.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Kiitos osallistumisesta tutkimukseen!

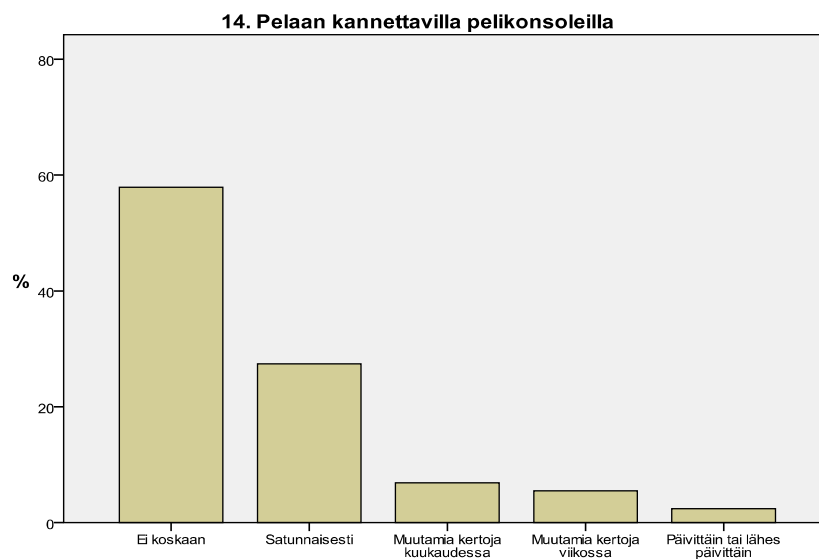
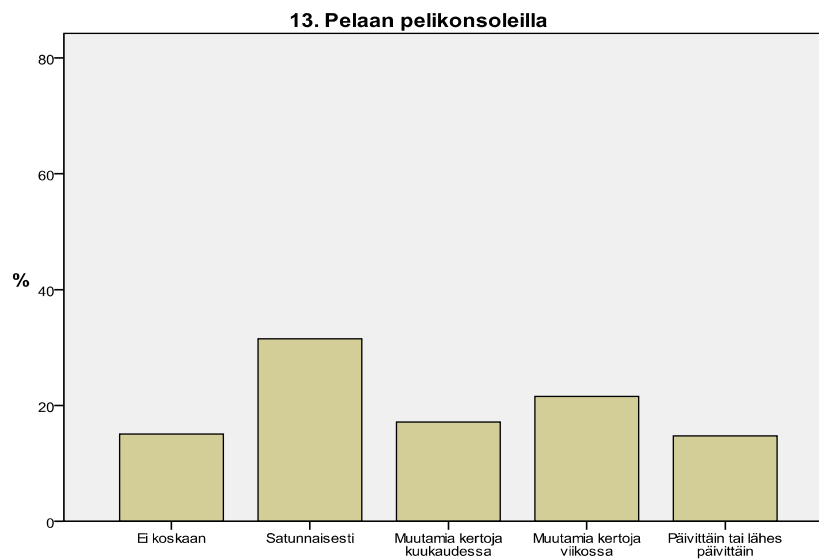
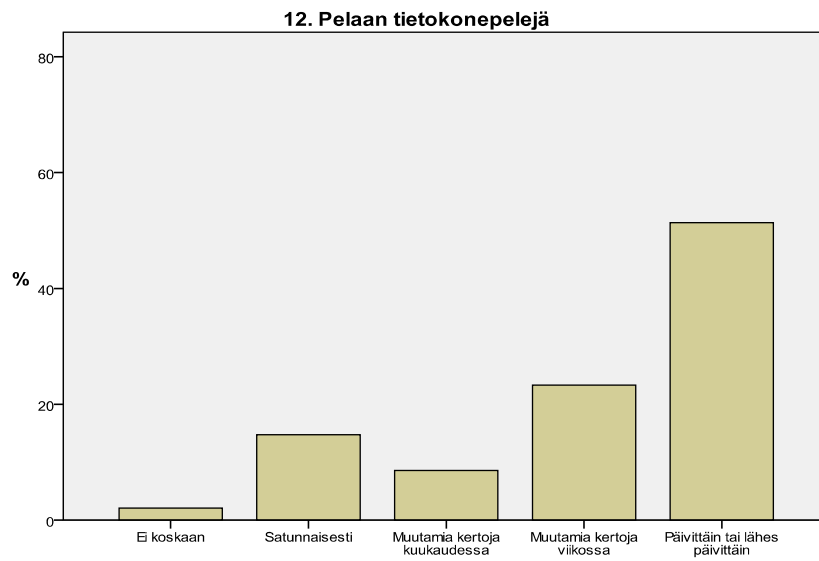
Mikäli tahdot osallistua myös Finnkinon sarjalippujen arvontaan, voit jättää yhteystietosi alle. Yhteystietoja ei ole mahdollista yhdistää äsken antamiisi vastauksiin ja niitä käytetään ainoastaan arvonnän voitosta ilmoittamiseen.

Etunimi \_\_\_\_\_ Sukunimi \_\_\_\_\_

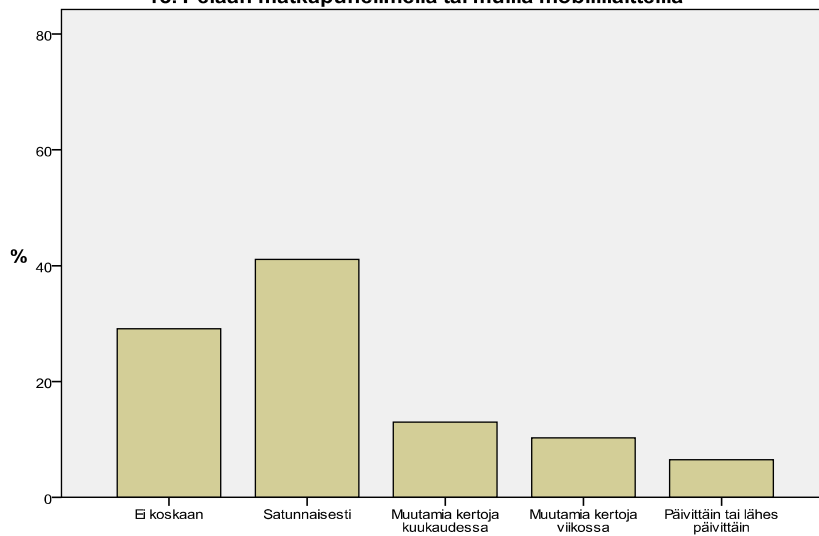
Katuosoite \_\_\_\_\_

Postinumero \_\_\_\_\_ Postitoimipaikka \_\_\_\_\_

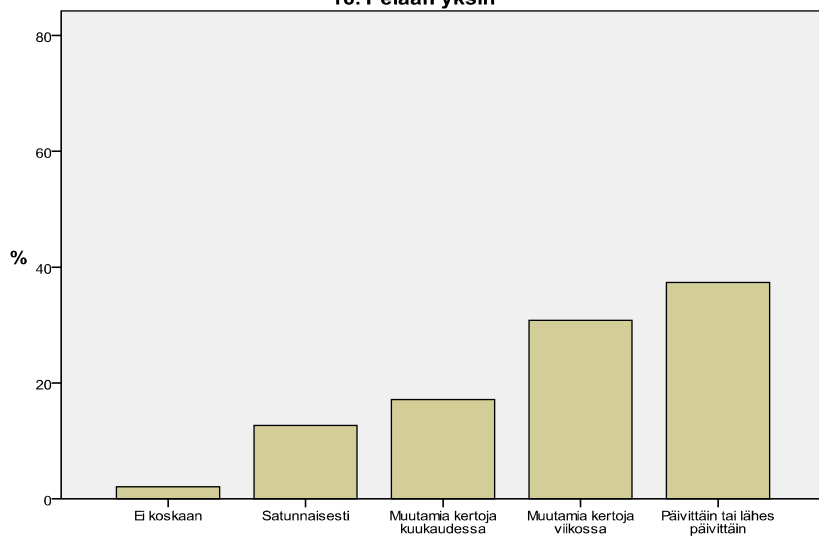
## Liite 2. Pylväsdiagrammit kyselylomakkeen monivalintakysymysten vastauksista



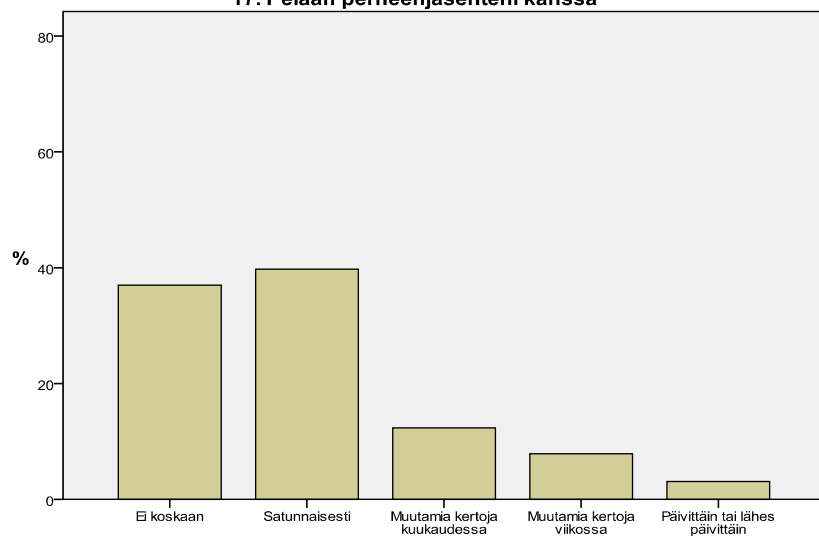
### 15. Pelaan matkapuhelimella tai muilla mobiililaitteilla



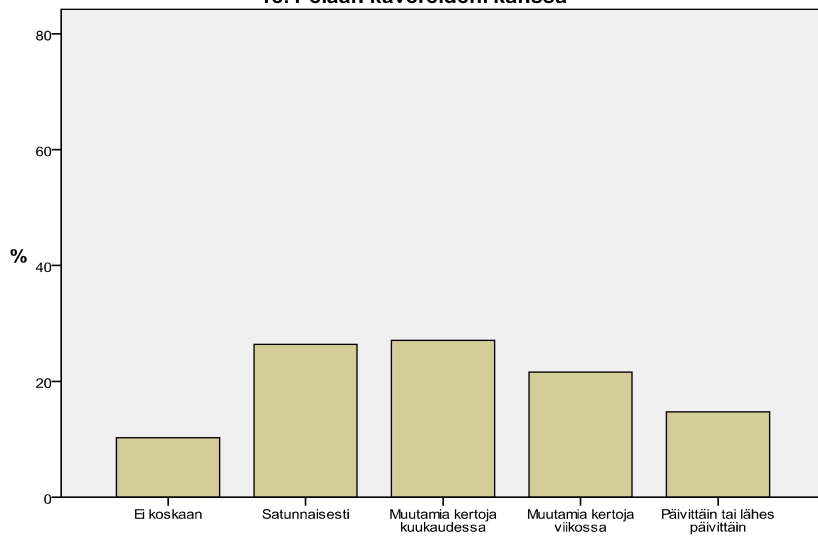
### 16. Pelaan yksin



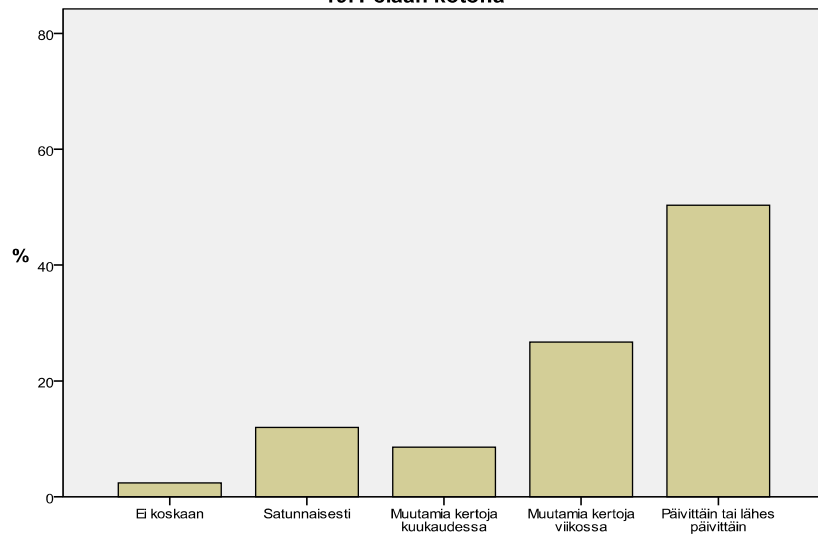
### 17. Pelaan perheenjäseneni kanssa



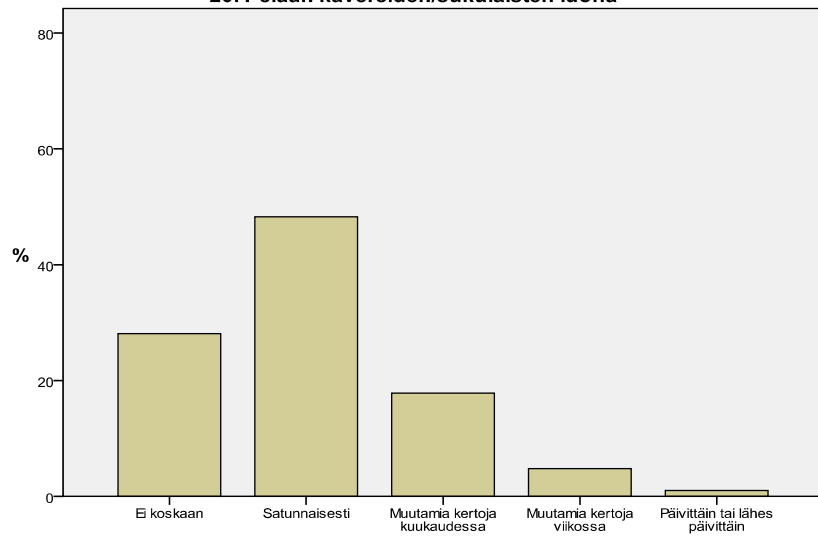
### 18. Pelaan kavereideni kanssa



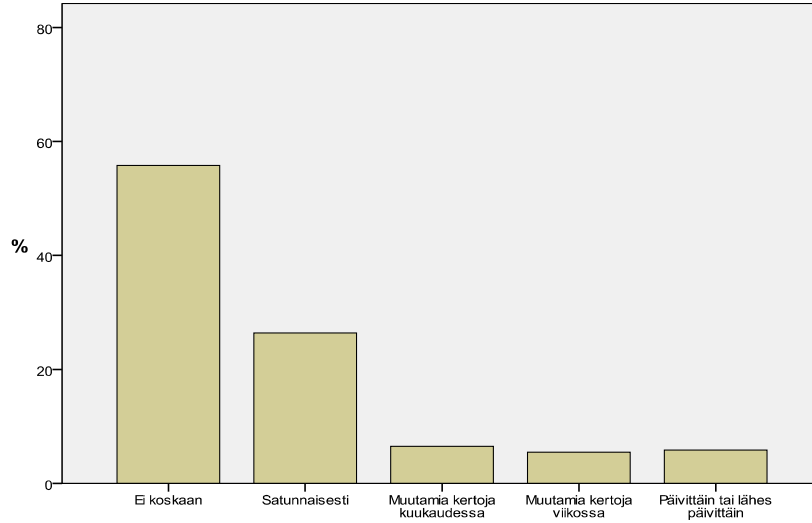
### 19. Pelaan kotona



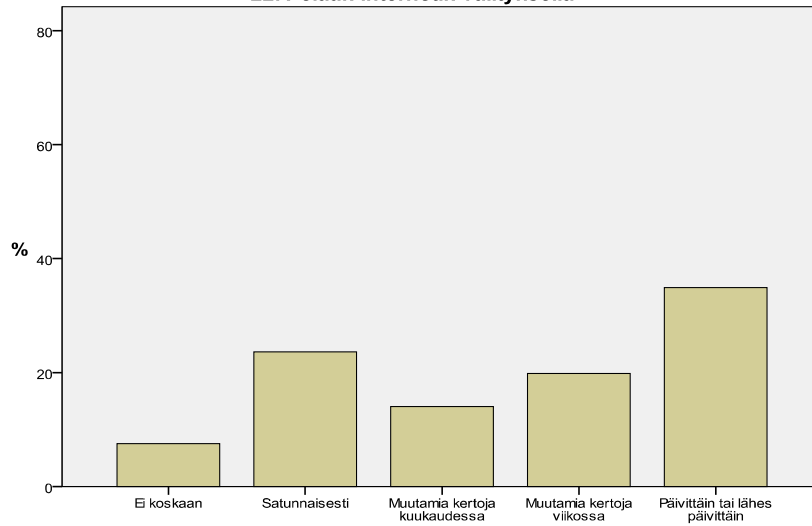
### 20. Pelaan kavereiden/sukulaisten luona



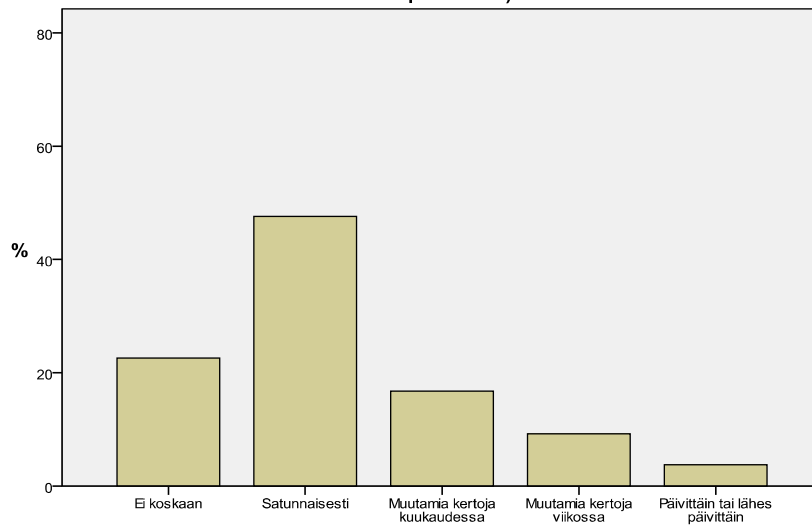
### 21. Pelaan töissä/koulussa



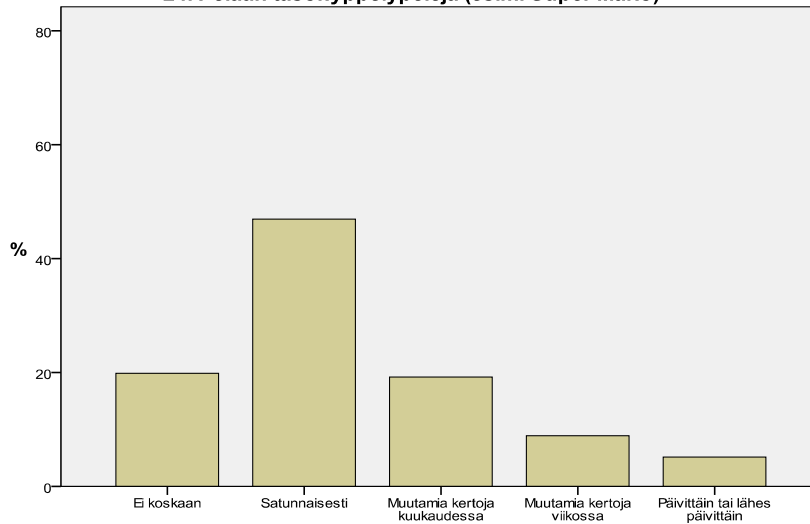
### 22. Pelaan internetin välityksellä



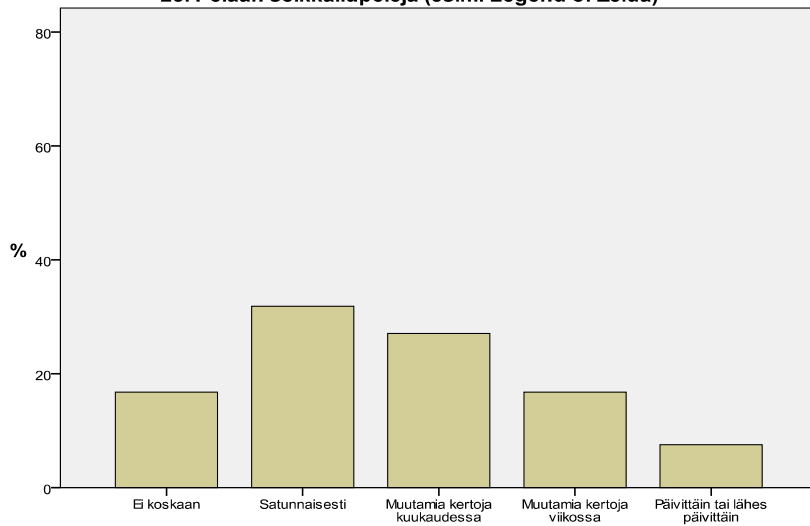
### 23. Pelaan ongelmanratkaisu- ja korttipelejä (esim. Miinaharava, tietokonepasiassi)



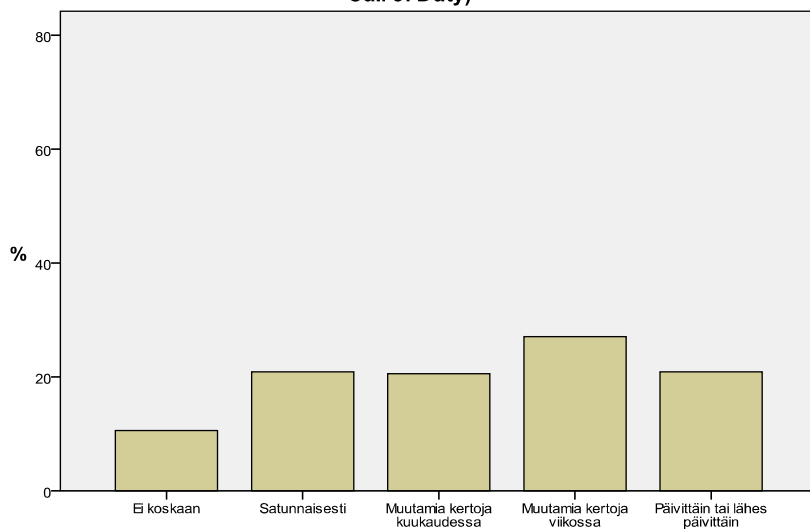
**24. Pelaan tasohyppelypelejä (esim. Super Mario)**



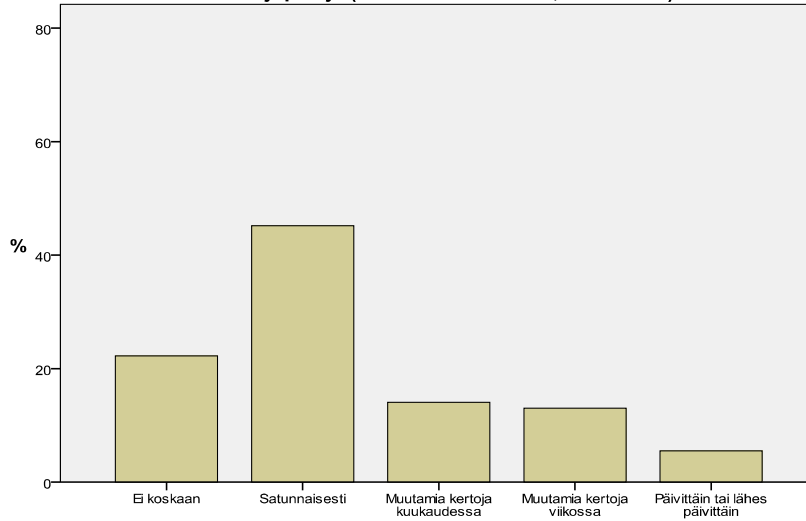
**25. Pelaan seikkailupelejä (esim. Legend of Zelda)**



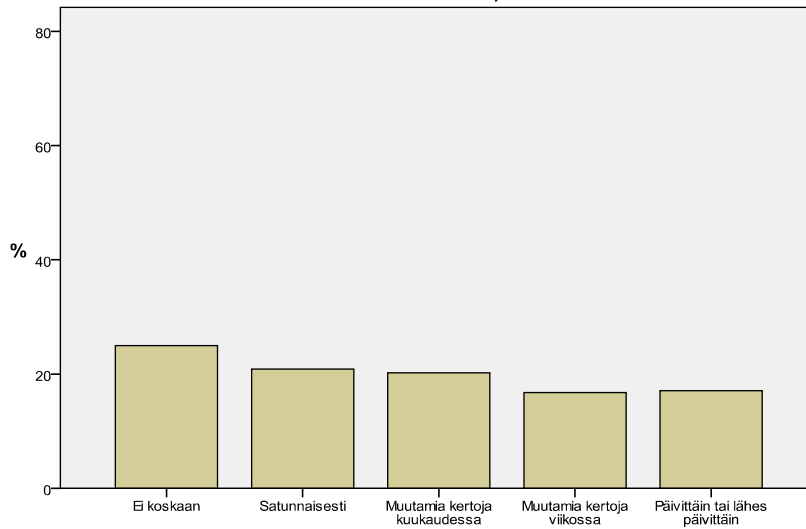
**26. Pelaan taistelu- ja toimintapelejä (esim. Street Fighter, Grand Theft Auto, Call of Duty)**



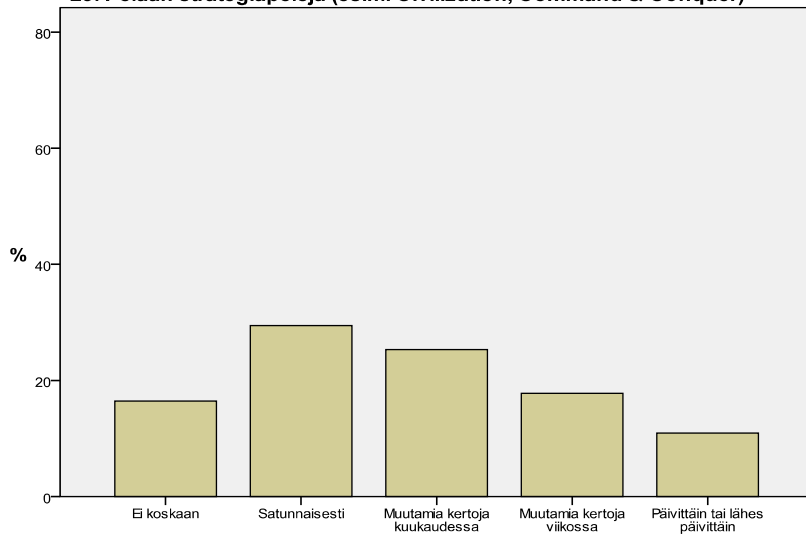
**27. Pelaan ajopelejä (esim. Gran Turismo, Mario Kart)**



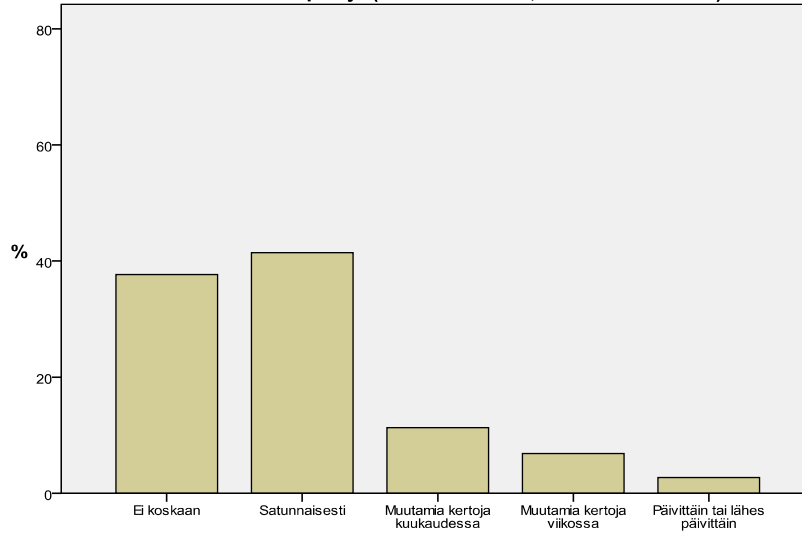
**28. Pelaan roolipelejä tai nettiroolipelejä (esim. Pokémon, Final Fantasy, World of Warcraft)**



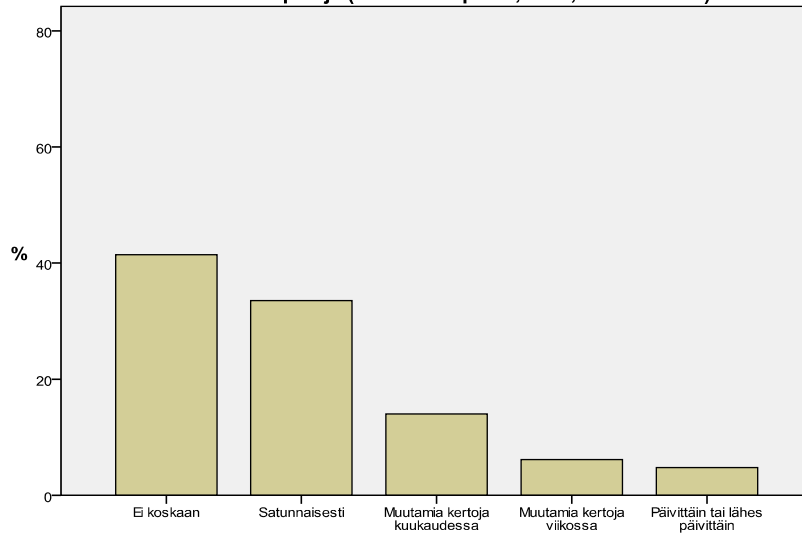
**29. Pelaan strategiapelejä (esim. Civilization, Command & Conquer)**



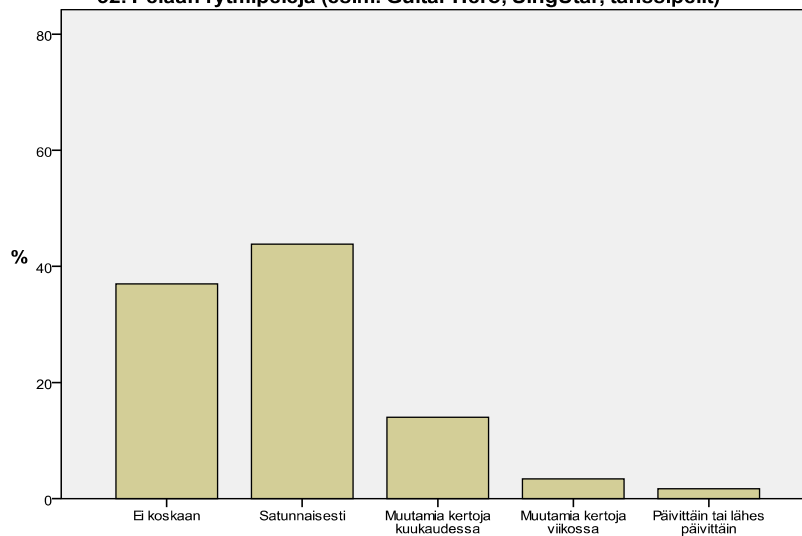
### 30. Pelaan simulaatiopelejä (esim. The Sims, lentosimulaattorit)



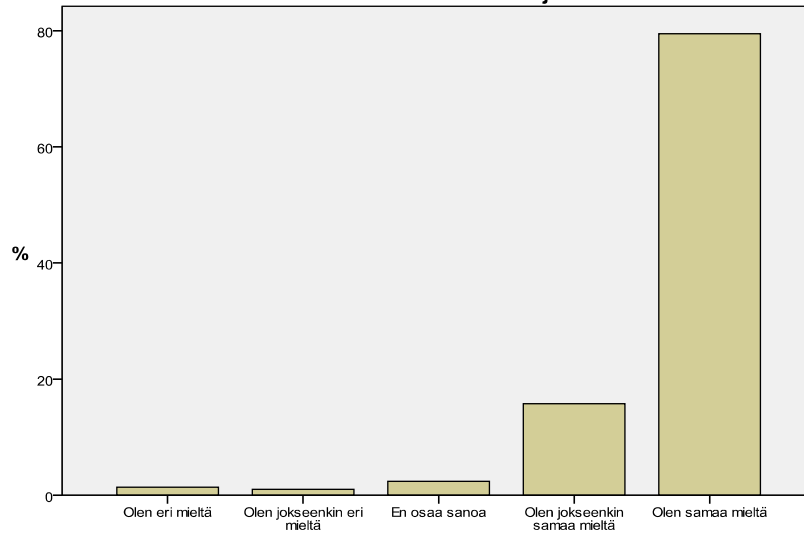
### 31. Pelaan urheilupelejä (esim. Wii Sports, NHL, FIFA Soccer)



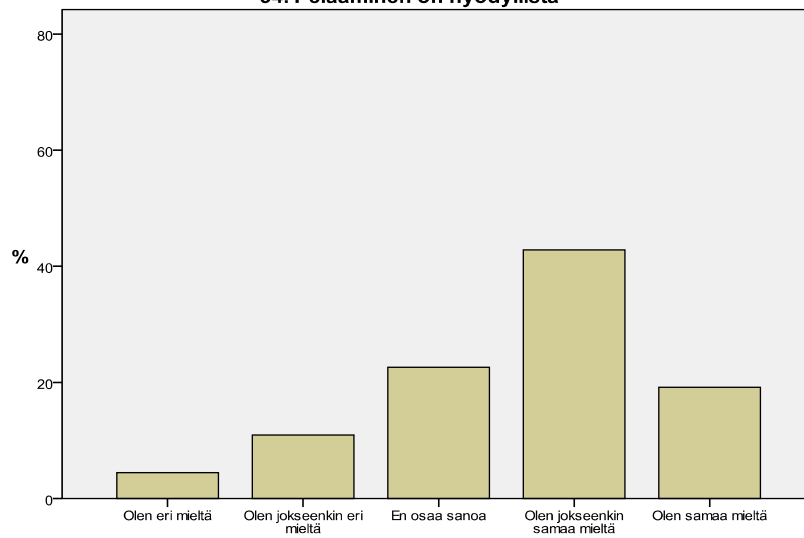
### 32. Pelaan rytmipelejä (esim. Guitar Hero, SingStar, tanssipelit)



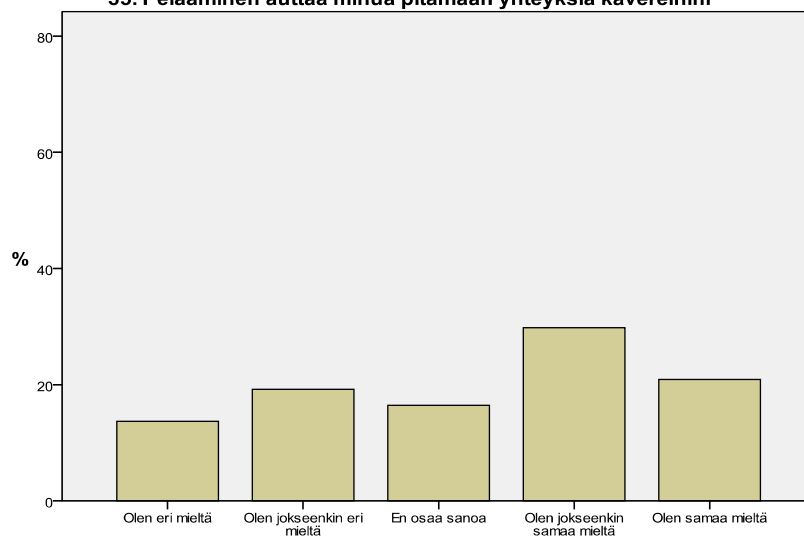
**33. Pelaaminen on minulle hauskaa ajanvietettä**



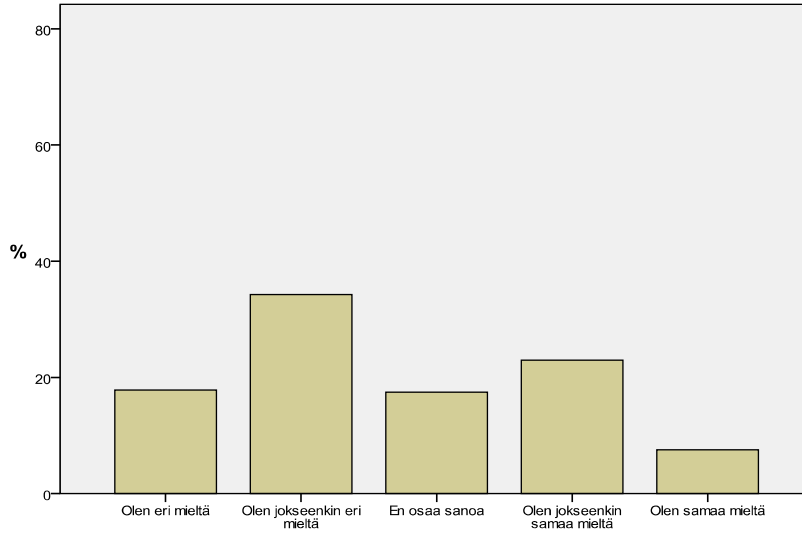
**34. Pelaaminen on hyödyllistä**



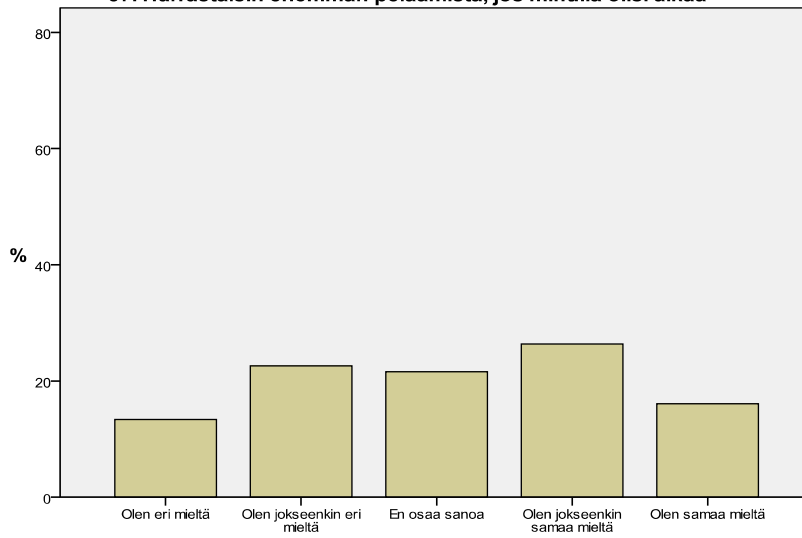
**35. Pelaaminen auttaa minua pitämään yhteyksiä kavereihini**



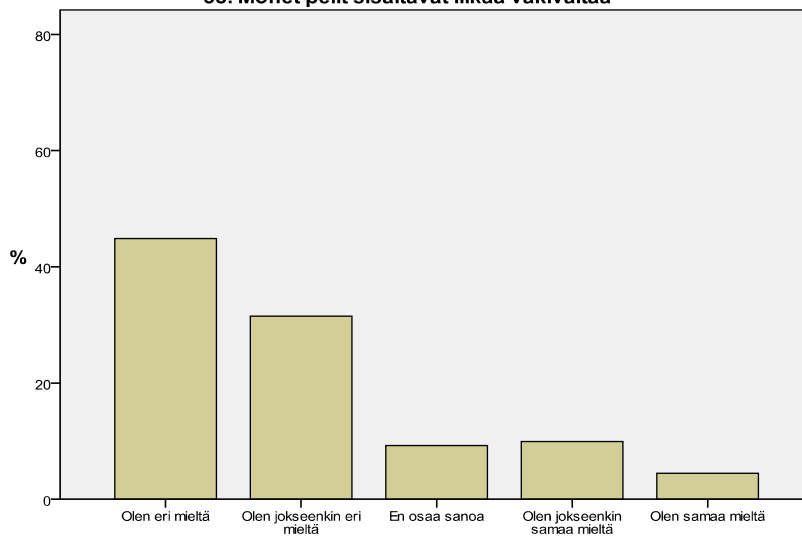
### 36. Pelaaminen on kallista



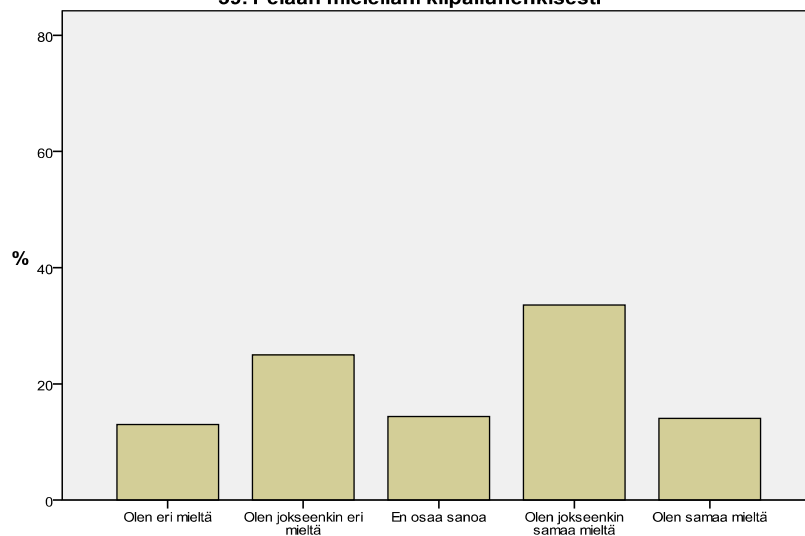
### 37. Harrastaisin enemmän pelaamista, jos minulla olisi aikaa



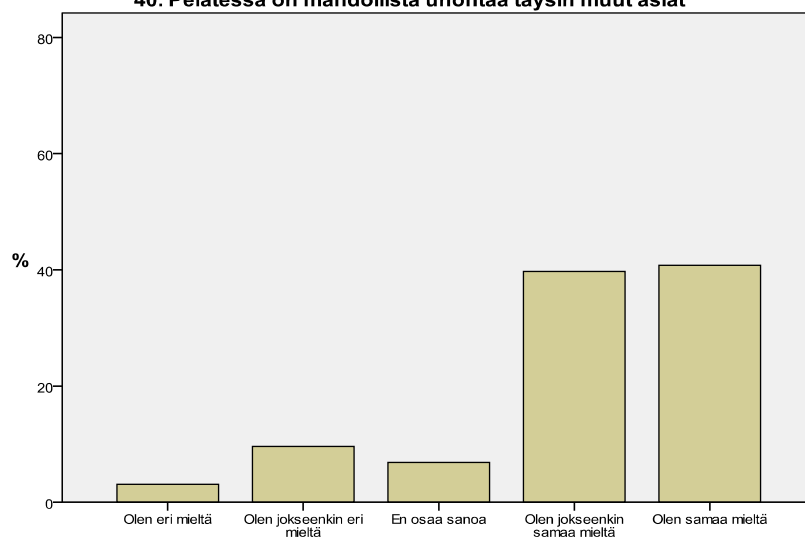
### 38. Monet pelit sisältävät liikaa väkivaltaa



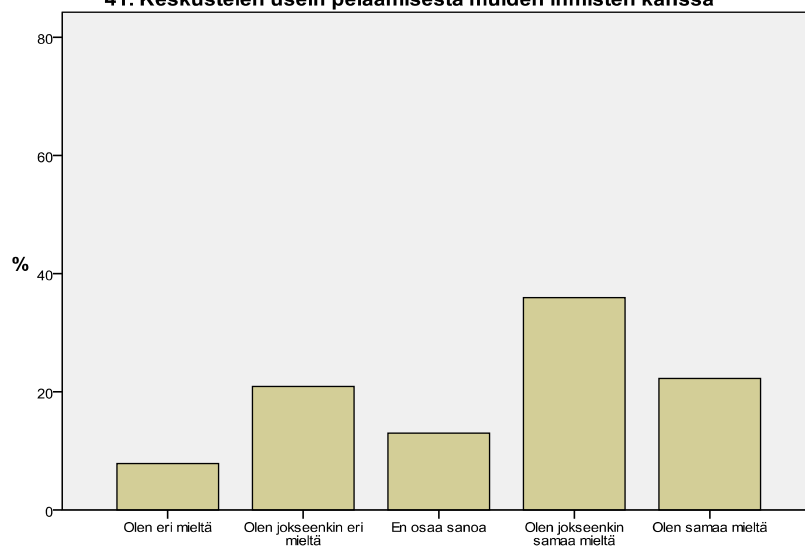
### 39. Pelaan mielelläni kilpailuhenkisesti



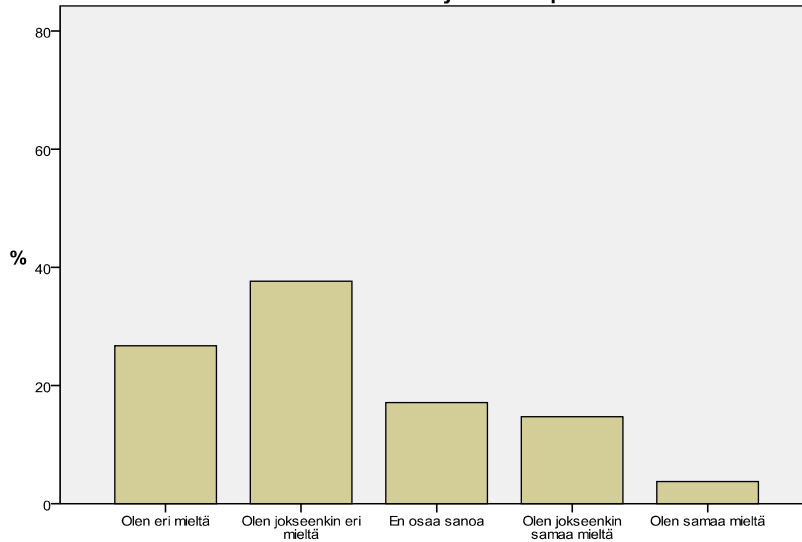
### 40. Pelatessa on mahdollista unohtaa täysin muut asiat



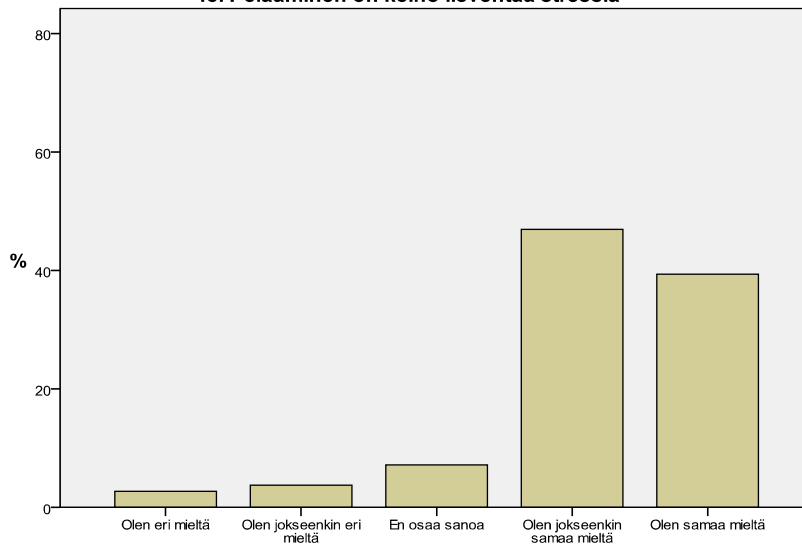
### 41. Keskustelen usein pelaamisesta muiden ihmisten kanssa



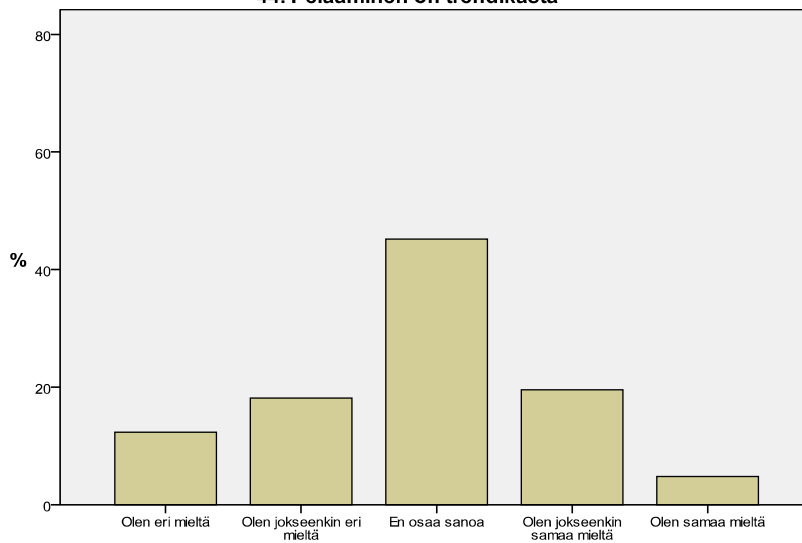
**42. Pelaaminen on melko yksinäistä puuhaa**



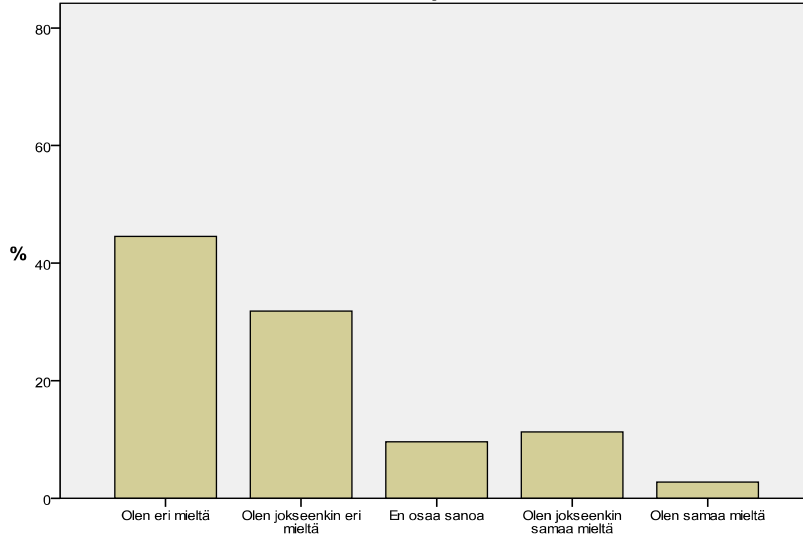
**43. Pelaaminen on keino lieventää stressiä**



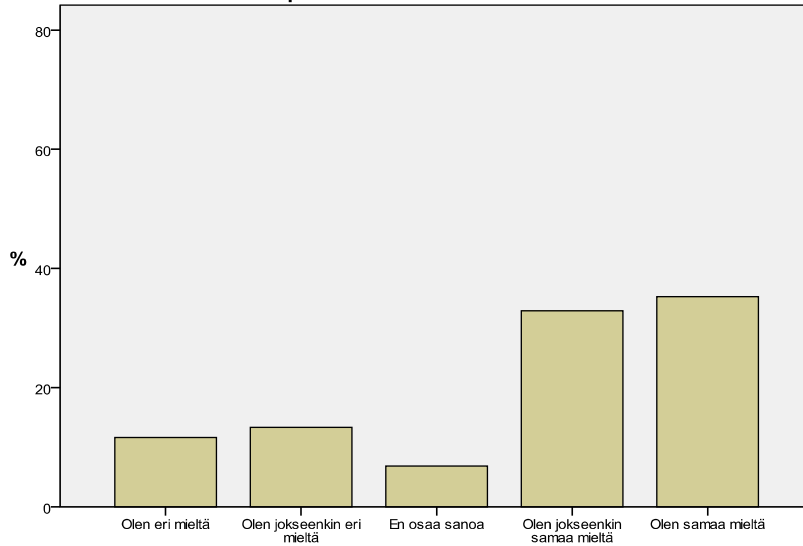
**44. Pelaaminen on trendikästä**



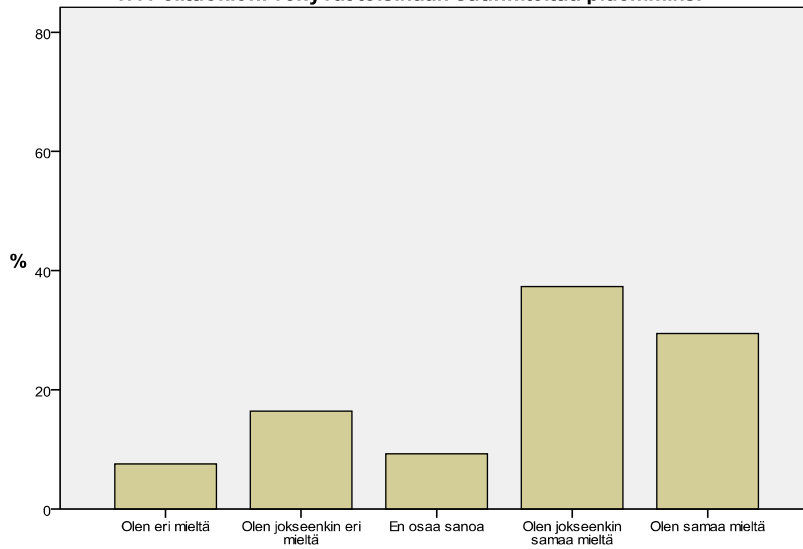
#### 45. Pelaaminen on lasten ja nuorten harrastus



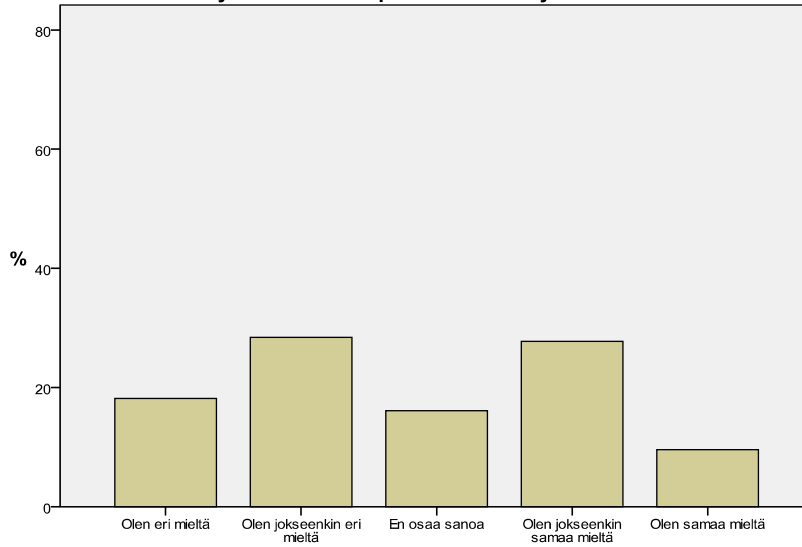
#### 46. Vierailen usein pelaamista käsittelevillä internet-sivustoilla



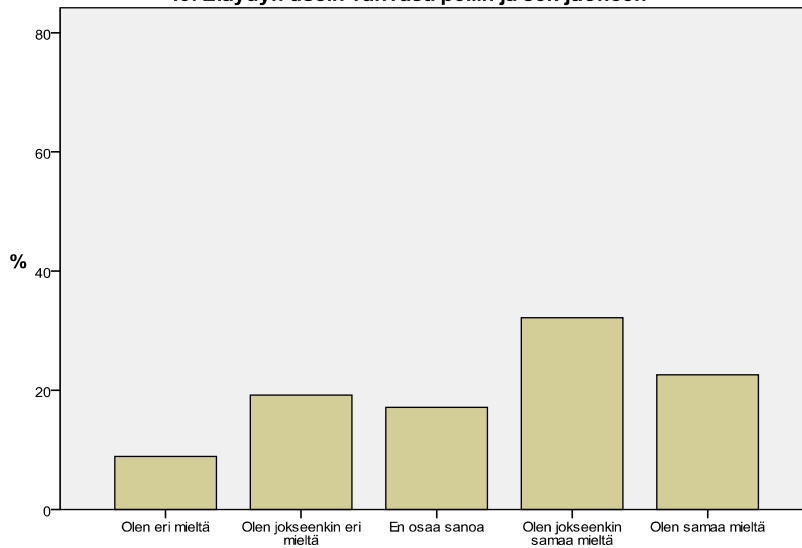
#### 47. Pelituokioni venyvät toisinaan suunniteltua pidemmiksi



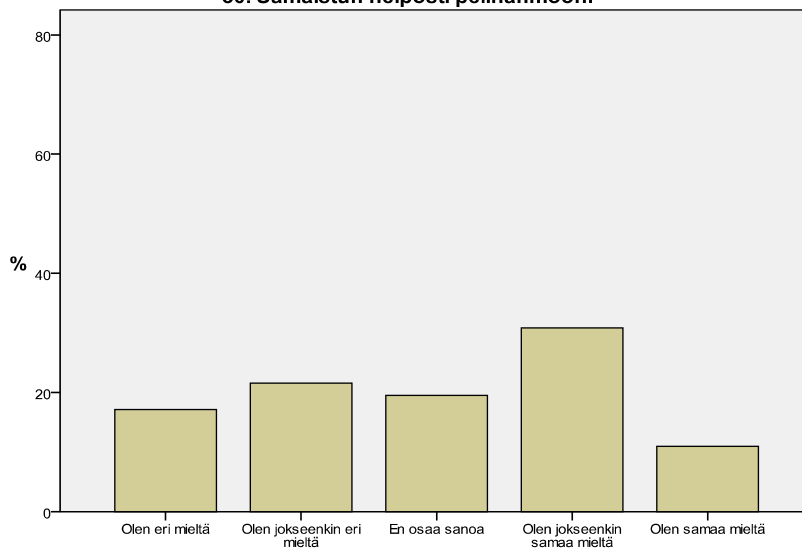
**48. Olen valmis käyttämään rahaa pelaamiseen liittyvään oheismateriaaliin**



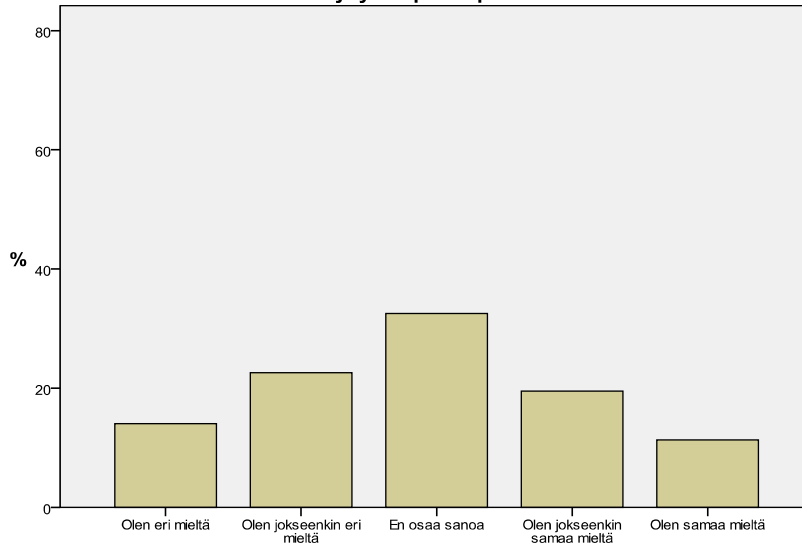
**49. Eläydyn usein vahvasti peliin ja sen juoneen**



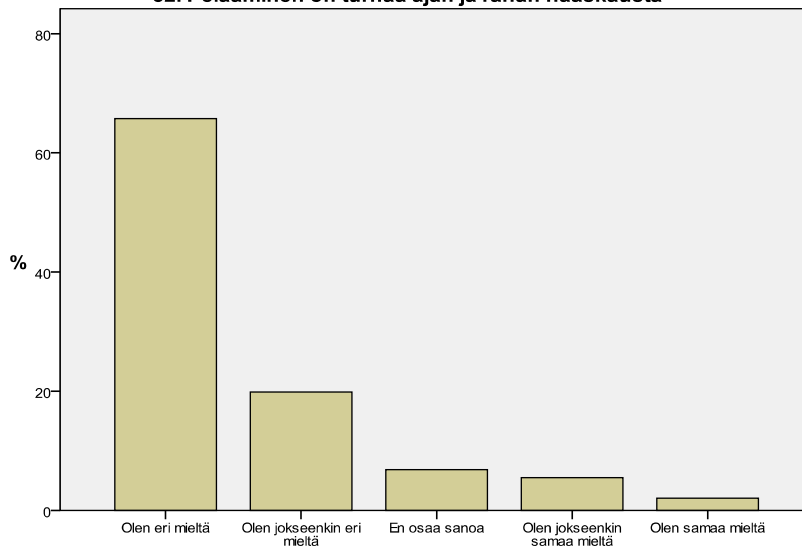
**50. Samaistun helposti pelihahmooni**



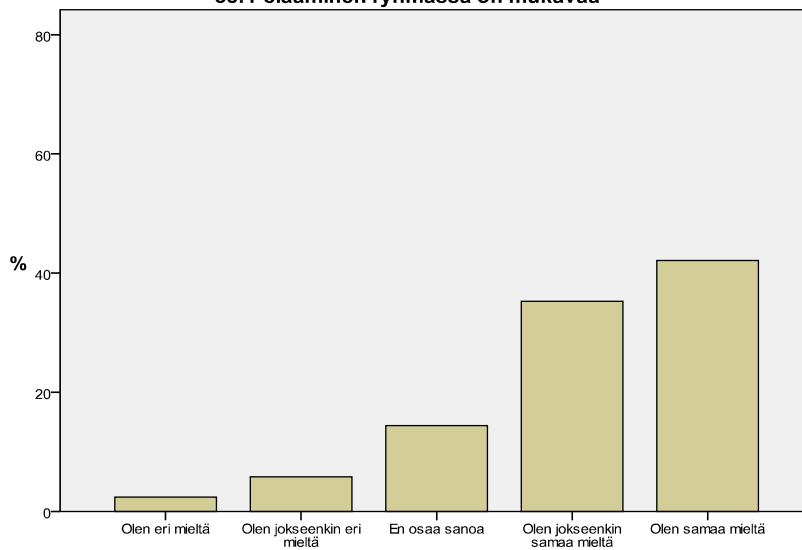
### 51. Pelit ovat nykyään parempia kuin ennen



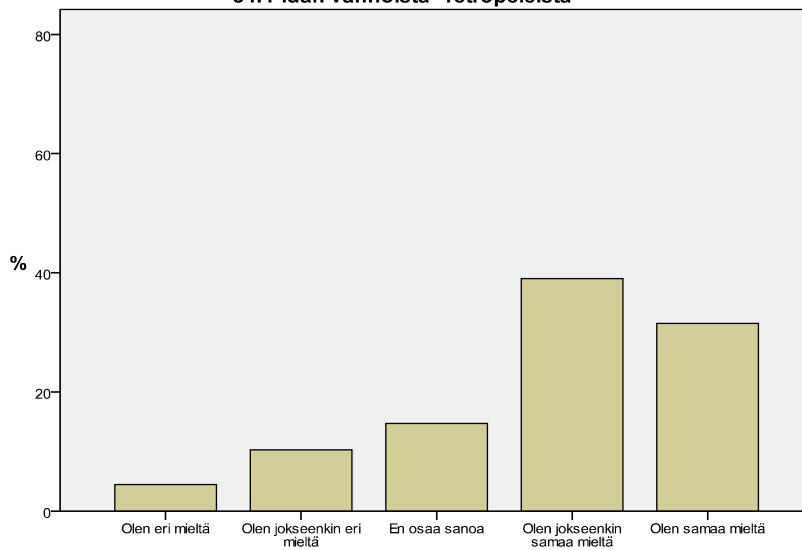
### 52. Pelaaminen on turhaa ajan ja rahan haaskausta



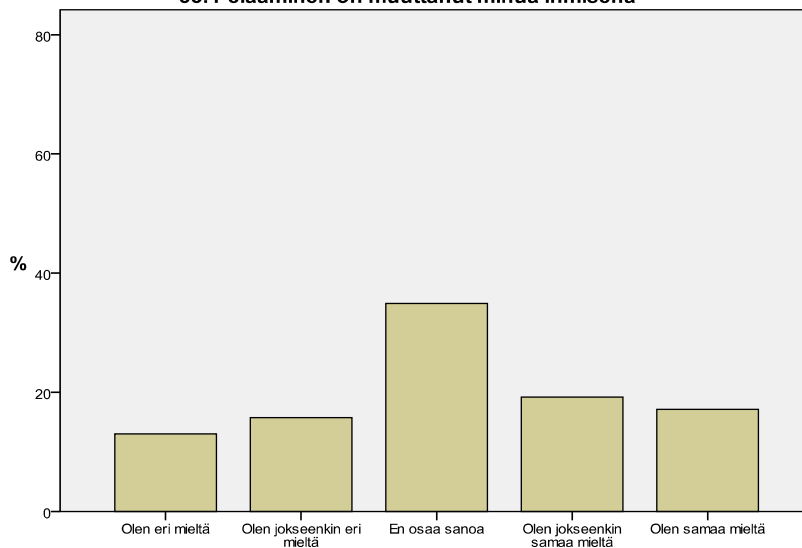
### 53. Pelaaminen ryhmässä on mukavaa



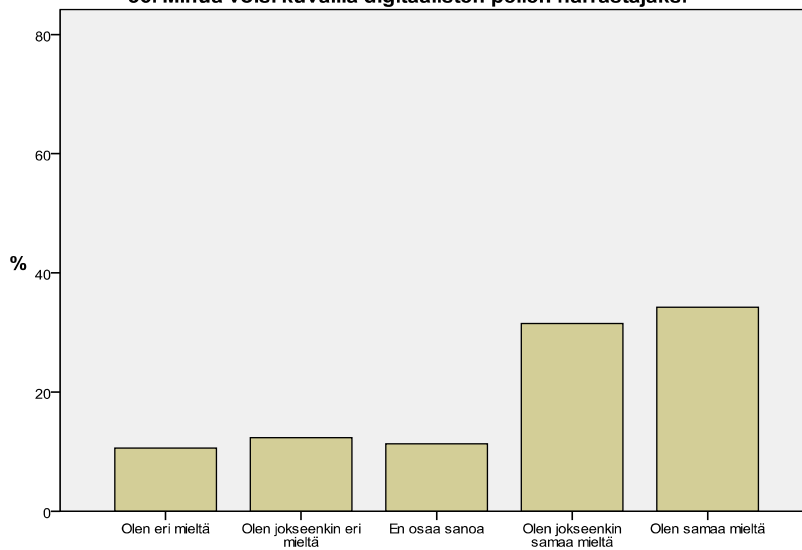
#### 54. Pidän vanhoista "retropeleistä"



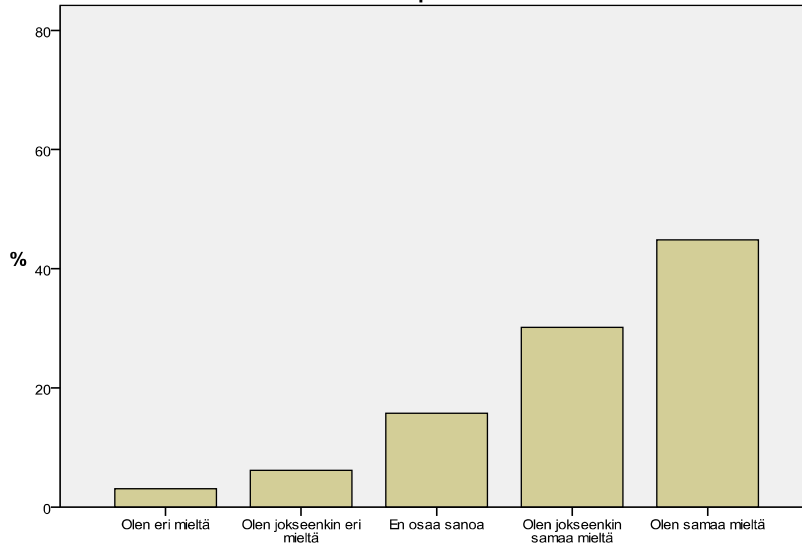
#### 55. Pelaaminen on muuttanut minua ihmisenä



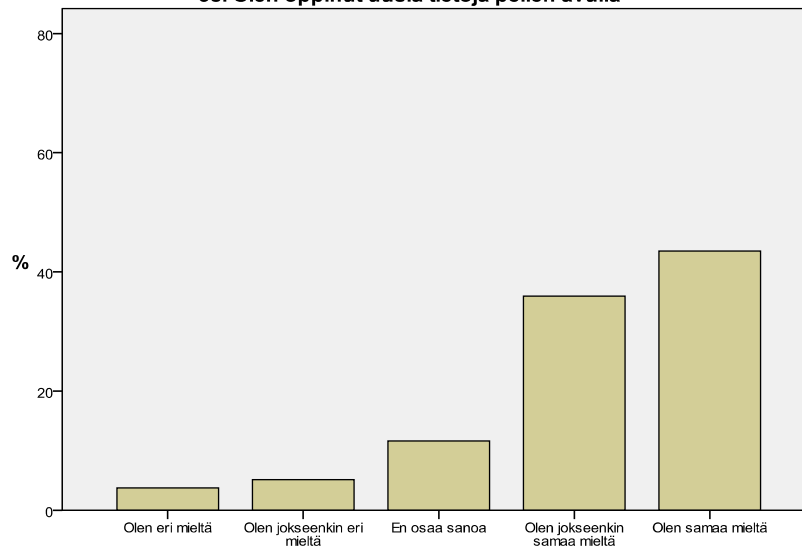
#### 56. Minua voisi kuvailla digitaalisten pelien harrastajaksi



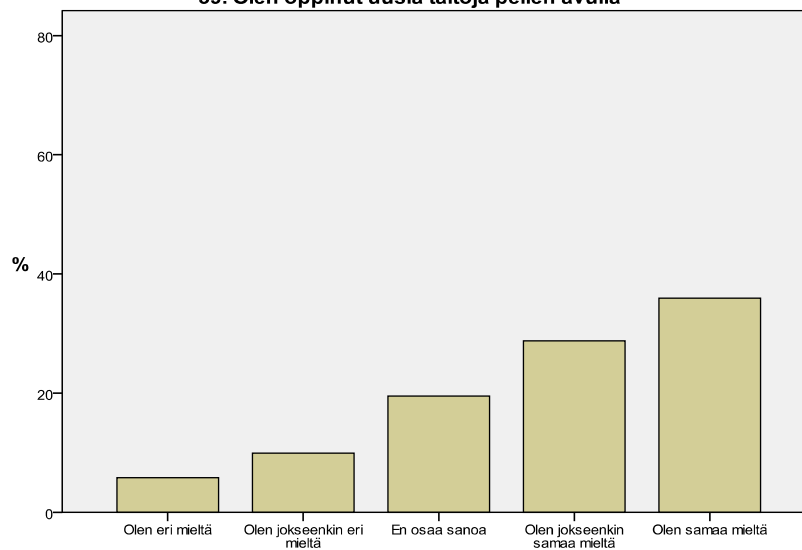
57. Pelaaminen on mukavampaa kuin television katselu



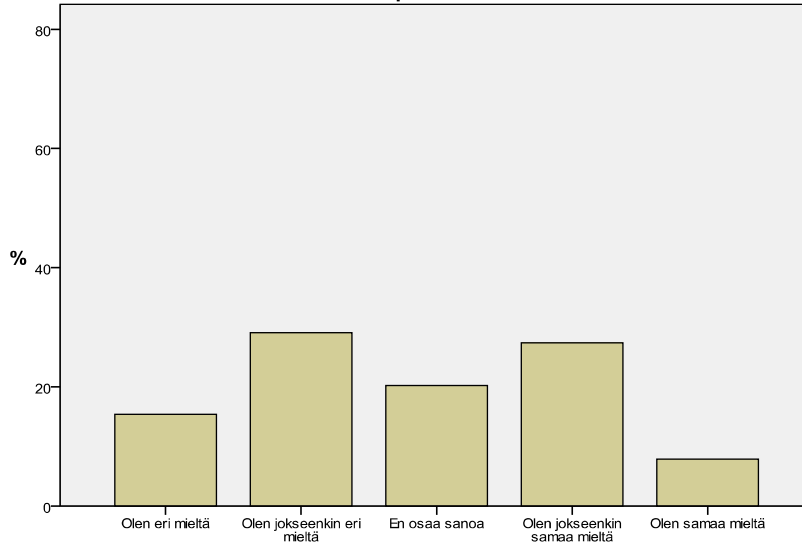
58. Olen oppinut uusia tietoja pelien avulla



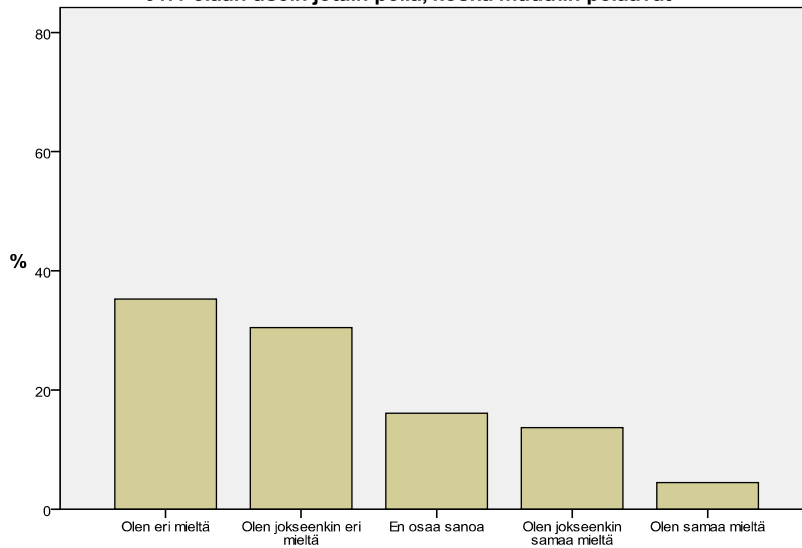
59. Olen oppinut uusia taitoja pelien avulla



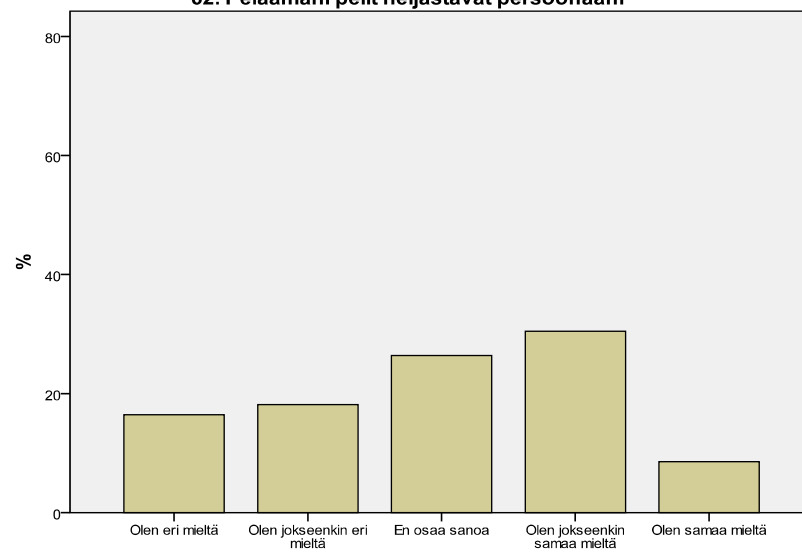
**60. Muiden voittaminen pelissä on minulle tärkeää**



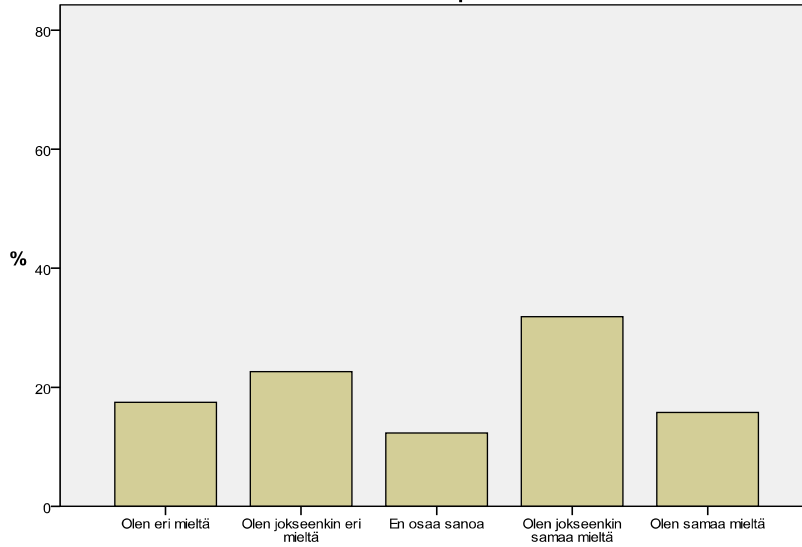
**61. Pelaan usein jotain peliä, koska muutkin pelaavat**



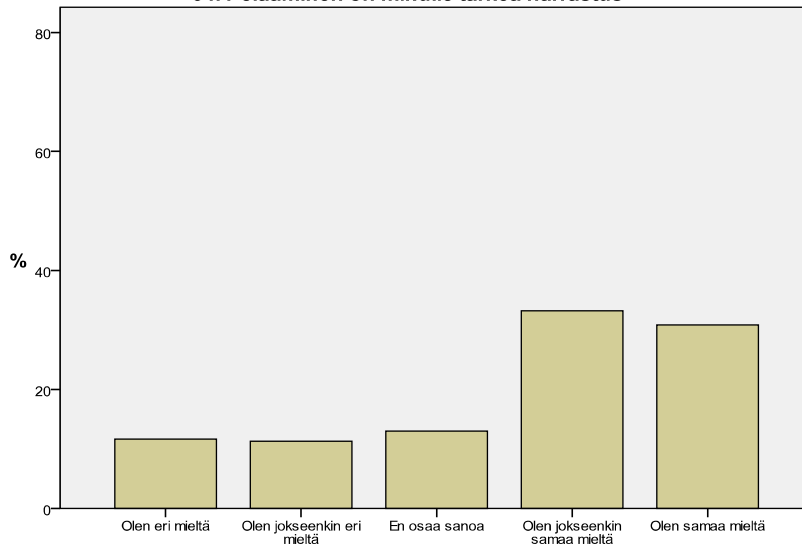
**62. Pelaamani pelit heijastavat persoonaani**



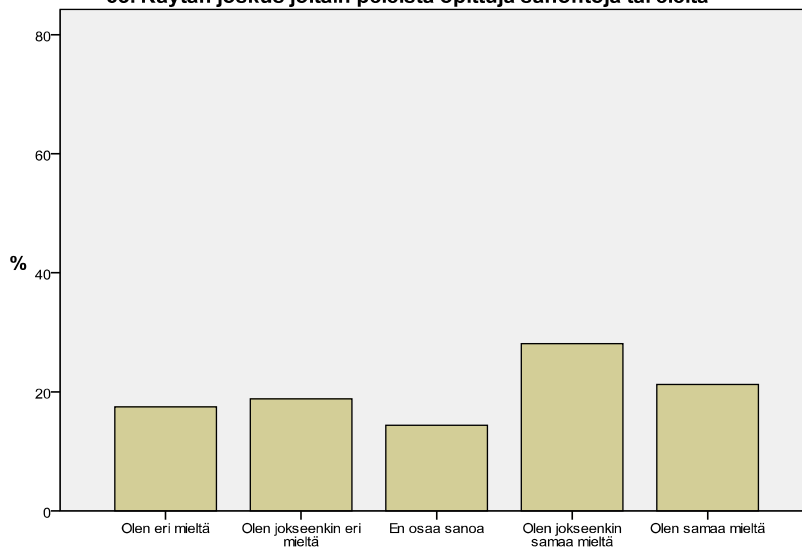
**63. Luen mielelläni pelilehtiä**



**64. Pelaaminen on minulle tärkeä harrastus**



**65. Käytän joskus joitain peleistä opittuja sanontoja tai eleitä**



66. En puhu mielelläni pelaamisesta julkisesti

