



**TURUN
YLIOPISTO**

Digipelisuhdetta määrittelemässä – mikä pelipalvelimilla vetää puoleensa?

Kasvatustieteen
pro gradu -tutkielma

Laatija:
Miikka Sokka

Ohjaaja:
Pasi Koski

1.5.2021
Turku

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

Pro gradu -tutkielma

Oppiaine: Kasvatustiede

Tekijä: Miikka Sokka

Otsikko: Digipelisuhdetta määrittelemässä – mikä pelipalvelimilla vetää puoleensa?

Ohjaaja: Professori Pasi Koski

Sivumäärä: 98 s. + 6 liites.

Päivämäärä: 1.5.2021

Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä digipelaamisen ilmiötä lähestytään näkökulmasta, jonka mukaan jokaisella ihmisellä on omanlainen elämänkaaren aikana vaihteleva suhde digipeleihin ja digipelaamiseen. Tätä suhdetta kutsutaan digipelisuhteeksi. Digipelisuhde on pelitutkimuksen kentällä uusi käsite ja se on kehitetty osana tätä opinnäytetyötä. Sen teoreettinen viitekehys pohjautuu Kosken liikuntasosiologiseen liikuntasuhteen käsitteeseen.

Digipelisuhteella tarkoitetaan suhtautumis- ja kiinnittymistapojen kokonaisuutta, jonka kautta yksilö kohtaa digipelaamisen sosiaalisen maailman ja sen kulttuuriset merkitykset. Yksilön suhdetta sosiaaliseen maailmaan määrittää se, miten hyvin tämä tuntee ja näkee tähän maailmaan liitetyt merkitykset. Mitä enemmän yksilö liittyy tärkeitä merkityksiä johonkin sosiaaliseen maailmaan, sitä syvemmällä hänen voidaan katsoa olevan tässä sosiaalisessa maailmassa. Työn ydinkäsite on siis merkityksen käsite, jolla on tässä yhteydessä kaksi ulottuvuutta: yhtäältä se viittaa siihen, mitä jokin tarkoittaa, mutta samalla sillä viitataan jonkinlaiseen prioriteettijärjestykseen, jossa jokin asia on toista tärkeämpi.

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli pilottitutkimuksen kaltaisesti testata digipelisuhte-teoriamallin toimivuutta ja soveltuvuutta käytännössä sekä selvittää ja sanoittaa moniulotteisia merkityksiä, joita digipelit ja digipelaaminen tuottavat. Tutkimusaineisto kerättiin haastatteluilla, joihin osallistuneilla nuorilla miehillä oli kaikilla lähes 20 vuoden kokemus digipelaamisesta. Teemahaastattelun ja sisällönanalyysin keinoin selvitettiin yhtäältä sitä, miten hyvin digipelisuhteen eri merkitysulottuvuudet sisältöineen vastasivat pelaajien itse tuottamia merkityksiä omasta pelaamisestaan ja toisaalta sitä, mitkä tekijät elämän eri vaiheissa olivat muokanneet haastateltavien digipelisuhdetta.

Tutkimuksen tulosten mukaan digipelisuhte-teoriamallin merkitysulottuvuuksien pohjalta luotu analyysirunko vastasi haastateltavien itse tuottamia merkityksiä omasta pelaamisestaan. Erityisen hyvin kohtasivat sosiaalisuuden sekä kilpailullisuuden merkitysulottuvuudet. Toisen tutkimuskysymyksen kohdalla tulokset osoittivat, että useat erilaiset olosuhteisiin, sosiaalisiin suhteisiin sekä yksilön kokemuksiin, elämäntilanteeseen ja arvostuksiin liittyvät tekijät olivat muokanneet tutkittavien digipelisuhdetta elämän eri vaiheissa.

Tutkimuksen johtopäätöksenä voidaan todeta, että digipelisuhte-käsite ja sen teoreettinen viitekehys osoittautuivat ensimmäisen siihen pohjautuvan tutkimuksen perusteella lupauksia herättäväksi. Tämän myötä lähtökohdat teoriamallia edelleen testaavalle ja kehittäväälle jatkotutkimukselle ovat hyvät sekä valmiiksi asetetut.

Avainsanat: Pelitutkimus, pelikasvatus, pelikulttuuri, digipelaaminen, digipelit, digipelisuhte

Sisällysluettelo

1	Johdanto	5
2	Digipelit ja digipelaaminen	7
2.1	Pelaaminen Suomessa	8
2.2	Peligenret	9
2.3	Pelien perusmekaniikka ja rakenteelliset piirteet	11
2.4	Digipelit yhteiskunnallisesta näkökulmasta.....	13
2.5	Ongelmallinen pelaaminen	16
3	Digipelisuhde	19
3.1	Taustatietoa.....	19
3.2	Digipelaamisen sosiaalinen maailma	20
3.3	Digipelisuhde ja sen osa-alueet	23
3.4	Merkitysulottuvuudet	26
3.4.1	Kilpailu, suorittaminen ja saavutukset.....	27
3.4.2	Ilo, leikki ja toiminnallisuus	28
3.4.3	Sosiaalisuus, yhdessäolo ja yhteisöllisyys	30
3.4.4	Oppiminen, kehittyminen, strategia ja älylliset haasteet	32
3.4.5	Fantasia, luovuus, ilmaisu ja immersio	34
3.4.6	Pelikohtaiset merkitykset.....	35
4	Tutkimuksen toteuttaminen	37
4.1	Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset.....	37
4.2	Tutkimuksen lähestymistapa	38
4.3	Tutkimusaineisto.....	38
4.4	Tutkimusaineiston keruu.....	40
4.5	Aineiston analyysi.....	41
4.5.1	Deduktiivinen sisällönanalyysi	42
4.5.2	Induktiivinen sisällönanalyysi	43
5	Tutkimuksen tulokset	44
5.1	Haastateltavien digipelaamiseen liittämät merkitykset	44

5.1.1	Kilpailu, suorittaminen ja saavutukset.....	44
5.1.2	Ilo, leikki ja toiminnallisuus	46
5.1.3	Sosiaalisuus, yhdessäolo ja yhteisöllisyys	49
5.1.4	Oppiminen, kehittyminen, strategia ja älylliset haasteet	53
5.1.5	Fantasia, luovuus, ilmaisu ja immersio	55
5.1.6	Pelikohtaiset merkitykset sekä yhteenveto tuloksista	58
5.2	Haastateltavien digipelisuhdetta muokanneet tekijät.....	59
6	Pohdinta.....	70
6.1	Jatkotutkimusehdotukset.....	80
6.2	Tutkimuksen etiikka ja luotettavuus	81
Lähteet.....		83
Liitteet.....		99
Liite 1. Pelilajityypit.....		99
Liite 2. Merkitysulottuvuudet sanoitettuna ("kuvastaako tämä sinua tai pidätkö sitä tärkeänä peleissä ja pelaamisessa?").....		100
Liite 3. Haastattelurunko		101

1 Johdanto

Nykypäivän yhteiskunnassa monet eri tahot ja elämänalueet kamppailevat ihmisten kiinnostuksesta ja huomiosta. Elinympäristömme tarjoaa monenlaista virikettä, viestiä ja ärsykettä tulvaksi saakka, minkä lisäksi kaikenlaista houkuttelevaa tekemistä on tarjolla runsaasti. Ihmisten käytettävissä oleva energia ja aika ovat kuitenkin rajallisia, jolloin olemme pakotettuja tekemään valintoja. Valintojen taustalla vaikuttavat muun muassa eri elämänalueiden ja toimintamuotojen koettu tärkeys, joka syntyy niihin liitettyjen merkityksien kautta. Keski-ikäiselle esimerkiksi perhe ja harrastukset merkitsevät paljon, ne siis koetaan tärkeiksi, joten ne todennäköisesti myös vaikuttavat arjessa tehtäviin valintoihin, kuten tapoihin viettää vapaa-aikaa. (vrt. Koski 2017, 103.)

Monenlaiset aktiviteetit ja toimintamuodot kilpailevat ihmisten vapaa-ajasta, minkä seurauksena erilaisten harrastuksien välillä tapahtuu koko ajan luonnollista siirtymää ihmisten valitessa tekemisiään ja vapaa-ajan aktiviteettejaan erilaisin perustein. Yksi tämän kilpajuoksun suurimmista voittajista viimeisen kahden vuosikymmenen aikana on ollut digitaalinen viihdepelaaminen. Se on vakiinnuttanut asemansa median muotona ja samalla digipeleistä on tullut osa laajempaa digitaalista kulttuuria (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 10; Meriläinen 2020, 11). Digipelien valtava suosio on nähtävissä etenkin nuorten keskuudessa, sillä vain alle prosentti suomalaisista 10–19-vuotiaista nuorista ei pelaa pelejä lainkaan (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 49). Ilmiön merkittävydestä kertoo myös se, että maailmanlaajuisesti yhteensä lähes kolme miljardia ihmistä pelaa digipelejä (Newzoo 2020a). Tämä tarkoittaa, että maapallon kaikista ihmisistä yli kolmasosalla on jonkinlainen kosketus digipeleihin.

Pelaamisen painottuminen etenkin nuorten harrastukseksi ja mielenkiinnon kohteeksi on ollut omiaan luomaan hienoista sukupolvien välistä kuilua ilmiön ympärille. Meriläinen (2020, 10) kuvailee tilannetta ristiriitaiseksi ja osin jopa polarisoituneeksi: samaan aikaan kun pelejä hyödynnetään nuorisotyössä tukemaan nuorten henkistä hyvinvointia, yleisönosastokirjoituksessa pelaaminen "tekee pojista alisuorittajia" ja palstallaan kolumnisti saattaa luonnehtia pelaavaa lasta addiktiksi. Julkisessa keskustelussa argumentointi keskittyy lähinnä digipelaamisen hyötyjen ja haittojen vertailemiseen. Yksinkertaistava keskustelu pelaamisen hyödyllisyydestä ja haitallisuudesta kuitenkin jättää kriittisen palasen eli itse pelaajan huomioimatta yhtälössä. (Meriläinen 2020, 11.)

Jos huomio keskitettäisiin pelaajaan sekä hänen subjektiivisiin kokemuksiinsa, myös haitta- ja hyötykeskustelusta voitaisiin siirtyä kohti asian ydintä eli ymmärtämään ja selittämään, miksi digipelit ovat niin valtavan suosittuja ympäri maailmaa. Tällöin yhtälöstä poistettaisiin ulkopuolisen arvioitsijan rooli ja ääneen päästettäisiin digipelimaailmassa sisällä oleva kokemusasiantuntija.

Tämän opinnäytetyön aiheena on digipelaaminen ja sen merkityksellisyys. Työn tavoitteena on uudenlaisen lähestymistavan avulla selvittää sekä sanoittaa moniulotteisia subjektiivisia merkityksiä, joita pelaaminen voi ihmiselle tuottaa. Toisin sanoen kiinnostuneita ollaan niistä tekijöistä, joiden myötä pelaaminen koetaan tärkeäksi tai vähemmän tärkeäksi. Tämän tavoitteen saavuttamiseksi työssä esitellään täysin uusi digipelisuhde-käsite ja -teoriamalli, jotka on kehitetty osana opinnäytetyötä edellä mainittua tarkoitusta varten. Digipelisuhde-käsitteen teoreettinen viitekehys pohjautuu samankaltaiseen tutkimusperinteeseen liikuntatieteen saralla, jossa käsite tunnetaan nimellä liikuntasuhde (ks. Koski 2004; 2008; 2015; 2017).

Kyseessä on kasvatustieteen oppiaineessa tehty opinnäytetyö. Aihealue on merkittävä ja ajankohtainen paitsi yhteiskunnallisesta niin myös kasvatustieteellisestä näkökulmasta. Aikaisemman tutkimusnäytön (esim. Kinnunen ym. 2020) pohjalta voidaan varovaisesti yleistää, että jokaisella peruskouluikäisellä suomalaislapsella on jonkinlainen suhde digipeleihin ja pelaamiseen. Opetushenkilöstössä ja yleisesti kasvatusalalla on kuitenkin tällä hetkellä sekä vielä lähitulevaisuudessa suuri määrä työntekijöitä, joille digipelaaminen ja digipelit ovat vieras ilmiö. Pelit ja pelaaminen eivät kuitenkaan saisi jäädä vanhemmille ja muille kasvattajille vieraaksi tai vähäiselle huomioille, sillä myös se voi olla haitallista eri tavoin (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 16). Jotta tätä sukupolvien välistä kuilua saataisiin kavennettua, on ymmärrystä ja tietoutta lisättävä siitä, mikä etenkin lapsia ja nuoria digipelimaailmassa kiinnostaa ja mikä pelaamisesta tekee niin houkuttelevaa. Meriläistä (2020, 10) kompaten kyse on siis pohjimmiltaan niin julkisessa keskustelussa kuin kasvatuksessa samasta asiasta eli pyrkimyksestä ymmärtää nuorten digitaalista pelaamista ja siihen liittyviä tekijöitä sekä tukea nuorten hyvinvointia.

2 Digipelit ja digipelaaminen

Digitaalinen peli, digipeli ja videopeli ovat yleiskäsitteitä, jotka pitävät sisällään niin tietokone-, konsoli- kuin mobiilipelitkin (Hämäläinen & Takatalo 2017). Tässä opinnäytetyössä edellä mainittuja käsitteitä käytetään toistensa synonyymeina. Digitaaliset pelit ovat erilaisten perinteisten pelien ja leikkien jatkumoa: nykypäivän videopelit ovat kehittyneet kortti-, lauta- ja hahmopelien sekä myöhemmin mekaanisten ja sähkömekaanisten pelien myötä nykypäivän digitaaliseen muotoonsa. Digipelit sisältävätkin paljon samoja ideoita sekä peli- ja pisteenlaskutapoja kuin mitä on hyödynnetty aikaisemmin esimerkiksi juuri lauta- ja korttipeleissä. (Huhtamo, Kangas & Benjamin 2002, 19.)

Kategorinen ero perinteisiin peleihin ja leikkeihin on siis siinä, että digitaaliset pelit ovat ainakin osittain toteutettu ohjelmistona tai sähköisen logiikan avulla, minkä lisäksi ne yhdistelevät videota, 3D-animaatiota sekä ääni- ja sanataidetta. Toinen digipeleille ominainen piirre on vuorovaikutteisuus pelaajan ja pelin välillä: pelin osat (muun muassa hahmot ja esineet) reagoivat pelaajan käyttöön sekä toisiinsa pelisuunnittelijan luoman pelimekaniikan mukaisesti. (Hämäläinen & Takatalo 2017.) Pelejä ohjaavat siis jonkinlaiset käyttäytymissäännöt (pelimekaniikka), joiden lisäksi peleihin liittyy yleensä jokin tavoite, jonka saavuttamiseksi pelaajalla on käytettävissä rajallisesti erilaisia voimavaroja (Huhtamo, Kangas & Benjamin 2002, 19).

Kansainvälisellä mittapuulla peliteollisuus on koko 2000-luvun ajan ollut viihdeteollisuuden nopeimmin kasvava haara eikä kehityksen pysähtymisestä ole merkkejä lähitulevaisuudessa. Koko videopelimarkkinan arvo vuonna 2015 oli 93,1 miljardia dollaria ja sen arvioidaan ylittävän vuoteen 2023 mennessä 200 miljardin dollarin rajapyykin. Kun pelejä pelaavien määrää tarkastellaan, trendi on vastaavanlainen: vuonna 2015 aktiivisia pelaajia oli maailmanlaajuisesti lähes kaksi miljardia ja vuoteen 2023 mennessä pelaajien määrän arvioidaan nousevan yli kolmen miljardin. (Newzoo 2020a; Newzoo 2020b.) Peliteollisuus on viihdeteollisuuden uusi jättiläinen, jonka todellisen koon ymmärtää kunnolla vasta kun sen rinnastaa perinteisempiin elokuva- ja musiikkiteollisuuksiin. Ero on valtava, jos vertailun kohteeksi otetaan esimerkiksi globaalit kokonaistulot eli se rahamäärä, joka kaikesta myynnistä ympäri maailmaa syntyy. Elokuva- ja musiikkiteollisuuden yhteenlaskettu myyntitulo vuonna 2019 oli 62,7 miljardia dollaria, kun taas peliteollisuuden tulos oli tähän verrattuna yli kaksinkertainen, 145,7 miljardia dollaria (Richter 2020).

2.1 Pelaaminen Suomessa

Jo seitsemän kertaa ilmestynyt Pelaajabarometri-kyselytutkimus julkaisee kokonaisvaltaisesti tietoa suomalaisten 10–75-vuotiaiden pelaamisesta. Viimeisimmän julkaisun mukaan digitaalisia pelejä pelattiin kaikissa edellä mainituissa ikäryhmissä. Ainakin joskus digipelejä pelaavien osuus kaikista suomalaisista oli 78,7 prosenttia. Aktiivisia eli noin kerran kuukaudessa digitaalisia pelejä pelaavia kaikista suomalaisista oli 63,6 prosenttia, josta miesten osuus oli jonkin verran naisia suurempi. Sukupuolten välisiä eroja tarkastellessa merkittävimmät erot löytyivät, kun pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa vertailtiin. Miehet käyttivät naisiin verrattuna pelaamiseen yli kaksi kertaa enemmän aikaa ja lähes neljä kertaa enemmän rahaa. (Kinnunen ym. 2020, 5–8.)

20–29-vuotiaiden ikäryhmässä yli kuusi kymmenestä pelasi viikoittain tai useammin, kun taas viisikymppisten ja sitä vanhempien ikäryhmien joukossa yli puolet eivät pelanneet lainkaan digitaalisia viihdepelejä. Sen sijaan nuorimmassa 10–19-vuotiaiden ikäryhmässä erilaisia digitaalisia viihdepelejä pelasi viikoittain tai useammin lähes neljä viidestä suomalaisesta. Huomattava tulos oli myös se, että tässä ikäluokassa ainoastaan 0,8 prosenttia ei pelannut videopelejä lainkaan. Tämänhetkisen tutkimustiedon valossa vaikuttaisi siis siltä, että pelaamiseen käytetty aika vähenee iän myötä, minkä lisäksi erilaisten pelien kulutus yksipuolistuu sen mukaan mitä vanhempia pelaajia tarkastellaan. (Kinnunen ym. 2020, 49.) Nähtäväksi kuitenkin jää, muuttuvatko nämä trendit tulevaisuudessa, sillä pienestä pitäen älylaitteita käyttäneillä diginatiiveilla muodostuu aivan erilainen suhde videopeleihin verrattuna esimerkiksi tällä hetkellä ikähaitarin yläpäässä oleviin niin sanottuihin suuriin ikäluokkiin.

Pelaajabarometri-tutkimus tuottaa vertailutietoa myös erilaisista pelaamisen mahdollistavista alustoista ja laitteista sekä niiden suosioista. Uusimman julkaisun mukaan aktiivisesti pelejä pelaavien segmentin suosituimmaksi alustaksi nousivat mobiililaitteet, jonka jälkeen järjestyksessä tietokone, pelikonsolit ja Facebook sekä muut selaimen kautta toimivat alustat (Kinnunen ym. 2020). Tulosta tukee Tilastokeskuksen (2020) tutkimus, jonka mukaan 16–34-vuotiaiden ikäryhmässä jokaisella suomalaisella on omassa käytössään älypuhelin.

Mobiililaitteiden suosiota pelialustana selittää siis ainakin osittain pelaamisen missä ja milloin tahansa mahdollistavien laitteiden yleisyys muutenkin enemmän pelaavien ikäryhmien keskuudessa. Toinen merkittävä suosioon vaikuttava asia on mobiililaitteille soveltuvien pelien valtava tarjonta ja niiden hankinnan sekä käyttöönoton vaivattomuus. Mobiililaitteisiin

on saatavilla esimerkiksi paljon erilaisia ilmaispelejä, minkä lisäksi monen pelaajan (*multiplayer*) ammuskelupelien kaltaisia laitteelta teknistä suorituskykyä vaativia pelejä on nykyään mahdollista pelata sujuvasti hankkimatta varta vasten monen sadan euron arvoista pelitietokonetta tai -konsolia (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 61).

Mobiilipelien suosion taustalla vaikuttaa siis ennen kaikkea teknologinen kehitys, sillä monien älypuhelimien ja tablettitietokoneiden grafiikkasuorittimien suorituskyky vastaa tehoiltaan tietokoneiden ja pelikonsolien ominaisuuksia (Statista 2020, 5). Mobiili- ja tietokonepeleillä on kuitenkin tiettyjä eroavia ominaisuuksia, jotka tulevat esiin niitä pelaavan henkilön näkökulmasta. Alustasta riippumatta pelaaminen voi olla hauskaa, mutta mobiilipelejä pelataan yleensä lyhyemmän aikaa yhdellä kerralla, eivätkä ne tavallisesti tarjoa yhtä moniulotteisia, syvällisiä tai mukaansatempaavia sisältöjä ja pelikokemuksia kuin tietokonepelit. (Hamari & Keronen 2017.)

2.2 Peligenret

Peligenrellä eli pelilajityypillä viitataan pelien luonteeseen ja sisältöön. Genrejä ei ole tarkasti rajattu ja tietty peli voidaan eri ominaisuuksiensa perusteella luokitella useisiin lajityyppihin kuuluvaksi (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 12). Toisaalta, vaikka yksittäisen peligenren kuvaaminen on mahdollista hyvinkin yksityiskohtaisesti, ei pelin siihen sisällyttäminen edellytä sitä, että se täyttää kaikki tämän genren kriteerit (Clearwater 2011). Useista yrityksistä huolimatta yksimielisyyttä ei ole saavutettu siitä, miten ja millä kriteereillä digipelit tulisi luokitella. Eri pelitutkijoiden ja tutkimusryhmien tavat ja perustelut ovat vaihdelleet vuosien saatossa: joissakin malleissa erilaisia genrejä on vain muutamia ja joissakin useita kymmeniä. (ks. esim. Crawford 1982; Wolf 2001; Clarke, Lee & Clark 2017.)

Tässä tutkimuksessa pelilajityyppien monipuolinen tunteminen on erityisen tärkeää, sillä eri genrejen pelit tuottavat hyvin erilaisia pelikokemuksia, niitä pelataan erilaisin motiivein ja täten ne myös tuottavat pelaajilleen erilaisia merkityksiä (Ghuman & Griffiths 2012; Johnson, Nacke & Wyeth 2015; Kahn ym. 2015; Wohn, Ratan & Cherchiglia 2020). Taulukossa 1 esitettävä pelilajityyppien luokittelu on 13-osainen ja se pohjautuu suomalaisessa Pelaajabarometri 2020 -kyselytutkimuksessa käytettyyn malliin (Kinnunen ym. 2020). Pelilajityyppien tarkempi kuvaus löytyy tämän työn liitteistä (ks. liite 1).

Taulukko 1. Digipelien erilaiset pelilajityypit (Koostettu lähteistä: Kuuluvainen & Mustonen 2019; Kinnunen ym. 2020)

Ajopelit (<i>racing games</i>) Esimerkkejä: Need for Speed, Mario Kart, Gran Turismo, F1, Forza
Ammuskelupelit (<i>shooter games</i>) Esimerkkejä: Doom, Counter-Strike, Call Of Duty, Fortnite
Musiikki- ja seurapelit (<i>music games, party games</i>) Esimerkkejä: Singstar, Rock Band, Guitar Hero, Just Dance, Among Us
Nettiroolipelit (<i>online role-playing games tai massively multiplayer online role-playing games</i>) Esimerkkejä: World of Warcraft, League of Legends, Dota 2, World of Tanks
Oppimispelit (<i>educational games</i>) Esimerkkejä: Duolingo, Funbrain, WordDive, Ekapeli, Saarella
Pulma- ja korttipelit (<i>puzzle games</i>) Esimerkkejä: Pasiassi, Tetris, Candy Crush Saga, Angry Birds
Rahapelit (<i>gambling</i>) Esimerkkejä: raha-automaattipelit, lotto, nettiarvat, urheiluedonlyönti, nettipokeri
Roolipelit (<i>role playing games</i>) Esimerkkejä: Final Fantasy, Dragon Age
Seikkailupelit (<i>adventure games</i>) Esimerkkejä: Grand Theft Auto, Far Cry, The Last of Us, Red Dead Redemption
Simulaatiopelit (<i>simulation games</i>) Esimerkkejä: The Sims, FarmVille, Football Manager, Cities: Skylines, Flight Simulator
Strategiapelit (<i>strategy games</i>) Esimerkkejä: Clash of Clans, Civilization, StarCraft, Age of Empires, Hearthstone
Toimintapelit (<i>action games</i>) Esimerkkejä: Street Fighter, Tekken, Super Mario Bros, Crash Bandicoot
Urheilupelit (<i>sports games</i>) Esimerkkejä: NHL, Rocket League, FIFA, Madden

Yleisin tapa kuvata digipelaamista on peligenren tai pelilaitteen (ks. luku 2.1) perusteella, mutta luokittelua voi sen lisäksi tehdä ainakin kolmella muulla perusteella. Yhtäältä pelit voidaan luokitella sen perusteella, tapahtuuko pelaaminen internetissä (*online*) vai ei (*offline*). Internet mahdollistaa maantieteellisestä sijainnista riippumatta sosiaalisen vuorovaikutuksen ja peleihin voi osallistua satoja tai jopa tuhansia pelaajia ympäri maailmaa. Peli voi olla verkossa koko ajan käynnissä, eikä se pääty pelaajan sulkiessa oman pelilaitteensa. Käytännössä kaikki viime vuosikymmenen suosituimmat pelit tukevat online-pelaamista ja mahdollistavat myös jonkin asteisen kommunikaation pelaajien välillä. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 11–15.)

Toisaalta digipelejä voidaan luokitella sen perusteella, onko ne suunniteltu hyöty- vai viihdekäyttöön. Hyötypeleihin liittyy kiinteästi käsite *pelillistäminen*, jolla tarkoitetaan pelien rakenteen ja dynamiikan soveltamista uusiin ja varsinaisesta pelaamisesta poikkeaviin käyttötarkoituksiin. Pelillistäminen lisää elämyksellisyyttä ja siten käyttäjän sitoutumista: sitä voidaan käyttää esimerkiksi terapeuttisiin tarkoituksiin tai sen avulla voidaan pyrkiä lisäämään liikunnan määrää sekä edistämään oppimista ja terveyttä. Viihdekäyttöön suunnitellut pelit ovat luonteeltaan elämyksellisiä, eikä niitä tyypillisesti ole ennalta suunniteltu tavoittelemaan jotakin konkreettista tavoitetta. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 11–15.)

Kolmas tapa luokitella pelaamista on tarkastella sen sosiaalisuuden astetta, jolloin karkea jako voidaan tehdä sen mukaan, pelataanko peliä yksin vai moninpelinä. Osassa peleissä mahdollisuus on vain jompaankumpaan, mutta useimmat nykypelit tarjoavat mahdollisuuden molempiin vaihtoehtoihin. Sosiaalisuuden aste ei kuitenkaan ole tae pelaamisen sosiaalisuuden toteutumisesta: moninpeleissä yhteistyön tekeminen muiden kanssa ei välttämättä ole pakollista ja yksinpelien pelaaminen yhdessä on mahdollista esimerkiksi vuoroa vaihtamalla. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 11–15.)

2.3 Pelien perusmekaniikka ja rakenteelliset piirteet

Pelisuunnittelija Daniel Cookin (2006) yksinkertaistettu kuvaus digipelien perusmekaniikasta on pelaajan tekemän toiminnon (näppäimen painaminen) ja siitä saatavasta visuaalisesta palautteesta (pelissä tapahtuva asia) syntyvä oppimistilanne. Käyttämällä ja yhdistelemällä opittuja mekanismeja pelaaja edistyy pelissä eli käytännössä syventää omaa osaamistaan. Toisin sanoen digitaalisia pelejä voisi ajatella toimintaympäristöinä, joissa pelaaja kehittää niitä ominaisuuksia ja taitoja, joita kyseisessä pelissä tarvitaan (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 31).

Toinen tapa kuvata pelien toimintamekaniikkaa on mieltää kaikki pelaaminen sykliseksi vuorovaikutukseksi pelaajan ja virtuaalimaailman välillä. Vuorovaikutus alkaa informaation keräämisellä sekä vastaanottamisella ja jatkuu sen analysoinnilla. Analyysiin perustuen pelaaja tekee päätöksen ja viimeisenä päätös johtaa vuorovaikutukseen pelin kanssa. Tämä havainnon, vuorovaikutuksen ja oppimisen tapahtumaketju on perusta, jonka päälle rakentuu kaikessa pelaamisessa oleellinen yksilöllinen pelikokemus. (Fabricatore 2007.) Pelikokemus muodostuu kaikesta peliin liittyvästä ja se tulee ymmärtää laajempaan kokonaisuuteen kuin vain pelin pelaamisena. Kokonaisvaltaiseen kokemukseen vaikuttavat esimerkiksi pelin

sisältö ja toteutus, käyttöliittymä ja sen toimivuus sekä audiovisuaalinen toteutus. Lisäksi kokemukseen vaikuttaa pelin ympärilleen synnyttämä yhteisö ja sen sisäinen vuorovaikutus, mutta myös pelin aikaan saamat vaikutukset pelaajassa itsessään. (Lynn 2012.)

Yksi voimakas ja myös ulkoisesti suhteellisen helposti nähtävissä oleva vaikutus pelaajaan on *immersio*, joka videopeliiheisessä keskustelussa on metaforinen ilmaisu uppoutumisesta virtuaalitodellisuuteen. Immersiolla viitataan siis korkean tason kognitiiviseen sitoutumiseen ja osallistumiseen, jolloin pelaaja todella tuntee olevansa sisällä pelissä. Tässä tilassa pelaajan huomio, tietoisuus ja ajatukset siirtyvät todellisesta maailmasta pelin tapahtumiin.

Immersiivisyys on pelin ominaisuus ja pelaajien näkökulmasta se nähdäänkin usein positiivisena sekä toivottavana asiana. Vaikka immersio usein mainitaan tärkeänä osana, on se kuitenkin vain yksi komponentti vaikeasti määriteltävässä pelikokemuksessa. (Cairns, Cox & Nordin 2014.)

Hyvän pelikokemuksen perustuessa pitkälti yksilöllisiin kokemuksiin ja mieltymyksiin ei sen tarkka määrittäminen ole edes mahdollista. Oleellista on kuitenkin se, että pelin tulisi tarjota sopivassa suhteessa haasteita ja onnistumisia. Onnistuneen ongelmanratkaisun myötä ihmisen aivoista vapautuu mielihyvähormoneja samaan tapaan kuin hyvää musiikkia kuunnellessa tai suklaata syödessä. Tämä hyvän olon tunne on aivojen palkinto siitä, että jotain uutta opitaan ja pelin tuottamia haasteita onnistutaan selvittämään. Hauskuuden vastakohta on tietysti tylsyys, jonka pelaaja kohtaa, jos pelissä ei ole enää opittavaa: peli saattaa toistaa itseään, se voi olla liian vaikea tai helppo, liian monimutkainen tai yksinkertainen, tai se etenee liian nopeasti tai hitaasti. (Koster 2013, 40–44.)

Digitaaliset pelit on suunniteltu tuottamaan mielihyvää yhtäältä maksimoimalla niiden palkitsevuus ja toisaalta minimoimalla pelaamisen lopettamiseen johtava turhautuminen. Näitä pelaamisen aloittamista, peliin sitoutumista ja pelaamisen jatkamista edesauttavia ominaisuuksia kutsutaan pelien rakenteellisiksi piirteiksi. Piirteitä tutkimalla on pyritty lisäämään ymmärrystä siitä, mikä tekee juuri tietystä digipelistä koukuttavan ja pelaajaa kiinnostavan. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 21.)

Yhtymäkohtia on etsitty etenkin uhkapeleistä, sillä niiden piirissä koukuttavuutta ja palkitsemista on tutkittu jo pitkään. Työn tuloksena onkin löydetty useita videopelejä ja rahapelejä yhdistäviä pelaamisen houkuttavuutta lisääviä piirteitä, kuten reagoiminen tiettyyn ennakoitavaan ärsykkeeseen, pelaajan taidon vaikutus palkintoihin, silmän ja käden yhteistyö,

toistuvat läheltä piti -tilanteet, suorituksesta saatava kuulo- ja näköpalaute sekä mahdollisuus sosiaaliseen huomioon ja muiden hyväksyntään. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 21.)

King, Delfabbro ja Griffiths (2010, 93) jakavat pelien rakenteelliset piirteet eli ne ominaisuudet, jotka pelaajia kiinnostavat ja koukuttavat, viiteen pääluokkaan. Nämä viisi ulottuvuutta on muodostettu 24:stä erikseen arvioitavasta osa-alueesta, jotka kaikki voivat vaikuttaa pelaamiskäyttäytymiseen:

1. Pelaamisen sosiaalisuus (*social features*)
Esim. kommunikointi pelatessa, pelikaverit, tulosten vertailu
2. Ohjaustoiminnot (*manipulation and control features*)
Esim. monipuoliset ohjausmahdollisuudet, tallennusmahdollisuudet
3. Tarinan ja pelihahmojen ominaisuudet (*narrative and identity features*)
Esim. pelilajityypilliset piirteet, oman hahmon muokkaaminen
4. Palkinnot ja rangaistukset (*reward and punishment features*)
Esim. kokemuspisteet, elämän menettäminen, esineiden löytäminen
5. Esitystapa (*presentation features*)
Esim. äänen ja grafiikan realistisuus, K-18 sisällöt

Saman tutkimusryhmän toisen julkaisun mukaan etenkin erilaiset palkinnot ja rangaistukset, kuten pisteiden ansaitseminen tai harvinaisten esineiden löytäminen osoittautuivat pelaajien keskuudessa vahvimmin pelaamiskokemusta ylläpitäviksi tekijöiksi (King, Delfabbro & Griffiths 2011). Pelien rakenteellisten piirteiden painotuksista saadun tiedon lisäksi Kingin ja muiden (2011) tutkimuksella on ollut suuri selitysarvo siinä, mitä tarkoitusta digipelaaminen yksittäisen pelaajan elämässä palvelee (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 23). Tämä näkökulma on myös tämän opinnäytetyön kannalta hyvin keskeinen, sillä tietoutta pyritään lisäämään pitkälti saman aihealueen tiimoilta.

2.4 Digipelit yhteiskunnallisesta näkökulmasta

Osana ihmisten elinympäristön digitalisoitumista on syntynyt globaalit mittasuhteet saavuttanut digitaalisen pelaamisen megailmiö. Digipelaaminen on saanut kansantaloudellista merkitystä ja Suomessa se on synnyttänyt ympärilleen esimerkiksi uusia tutkimus- ja koulutusaloja, ohjattua harrastustoimintaa, huomattavan vientituotteen sekä kansainvälisesti tunnettuja huippupelaajia. Vaikka pelaaminen on edelleen erityisesti lasten ja nuorten hupia,

ei sitä tulisi taloudellisten panosten noustessa mieltää enää vain viattomana tai merkityksettömänä puuhasteluna. (Saarenmaa 2019).

Pelialan koulutusta on tarjottu Suomessa 2000-luvun alusta saakka. 2010-luvulla koulutuksen tarjonta lisääntyi ja oppilaitokset alkoivat kehittää uusia koulutusohjelmia. Vuonna 2015 Suomessa pelialaan ja siihen liittyviä erilaisia opintokokonaisuuksia sekä -jaksoja on tarjolla kahdeksassa yliopistossa, neljässätoista ammattikorkeakoulussa, kahdeksassa toisen asteen oppilaitoksessa ja neljässä kansanopistossa. Pelialan koulutussisällöt vaihtelevat koulutusasteittain. (Taipale-Lehto & Vepsäläinen 2015, 14–17.)

Pelaamisharrastus on Suomessa todella suosittua (ks. luku 2.1) ja sen tyypillisin ilmenemismuoto on internetin välityksellä kotoa käsin pelaaminen joko yksin tai ystävien kanssa. Organisaatiot, seurat ja tapahtumat tarjoavat kuitenkin lisääntyvässä määrin mahdollisuuksia pelata myös yhdessä samanhenkisten ihmisten kanssa. Harrastuspaikkoja erilaisissa peli- ja nuorisotiloissa on ainakin 21 paikkakunnalla ympäri Suomea. (SEUL 2021.) Esimerkiksi Turun kaupungin nuorisopalveluiden Turku Game Academy (TGA) järjestää peli- ja e-urheilutoimintaa Turun ja sen lähialueiden nuorille. TGA tarjoaa välineitä ja tiloja harrastaa, minkä lisäksi pelaajilla on mahdollisuus päästä tutustumaan kilpapeliamisen joukkue-toimintaan. (Turun kaupunki 2021.)

Vuosituhanneen alkupuolen aikana Suomen peliteollisuudesta on muodostunut merkittävä osa suomalaista kulttuurivientiteollisuutta. Kotimarkkinoiden pienuuden ja pelimarkkinoiden globaalin luonteen vuoksi yli 90 prosenttia pelialan suomalaisesta tuotannosta päätyy vientiin, joten myös kansantalouden ja vientitulojen kannalta peliteollisuus on huomattava toimija. (Taipale-Lehto & Vepsäläinen 2015, 14.) Yksittäisistä suomalaisista pelistudioista tunnetuin lienee Supercell, joka oli vuonna 2016 Suomen kymmenen arvonlisältään suurimman eli talouden näkökulmasta Suomen kymmenen tärkeimmän yrityksen joukossa. Supercell tuotti arvonlisää vuonna 2016 yli 900 miljoonaa euroa. (Ali-Yrkkö, Seppälä & Mattila 2016, 3.) Supercellin menestyksen saattamana suomalainen peliteollisuus saavutti 2,5 miljardin euron liikevaihdon rajapyykin vuonna 2016, mutta kasvua ei enää sen jälkeen ole tapahtunut ja vuonna 2018 liikevaihto oli 2,1 miljardia euroa (Neogames 2019, 27). Suomalainen peliteollisuus ei kuitenkaan ole yksin Supercellin varassa, sillä muut pelistudiot ovat kasvattaneet osuuttaan viime vuosien aikana useilla eri indikaattoreilla mitattuna (Neogames 2019, 26).

Kun puhutaan vientituotteista, kysymys voi olla yksittäisestä tuotteesta tai brändistä, mutta yhtä hyvin myös henkilöistä tai joukkueista, sillä kaikenlainen kansainvälinen menestyminen voidaan lukea Suomen eduksi. Yksi tunnetuimmista pelialan brändeistä on suomalaisen Rovio Entertainment Oy:n kehittämä 2010-luvun alkupuolella kansainvälisen suursuosion saavuttanut mobiilipeli Angry Birds, jota sittemmin on kehitetty myös pelien ulkopuolisella tuotteistuksella. Vuodesta 2010 lähtien Angry Birds -kuluttajatuotteita on myyty maailmanlaajuisesti yli 1,8 miljardia kappaletta, joukossa muun muassa vaatteita, elintarvikkeita, askartelutarvikkeita ja leluja. Angry Birds -animaatioilla on yli kymmenen miljardia katselukertaa YouTubessa ja Netflixissä, minkä lisäksi Angry Birds -elokuvat ovat tuottaneet lähes 500 miljoonan dollarin lipputulot. (Rovio 2019.)

Pelien suunnittelun ja tuotteistuksen ohella suomalaista osaamista on voitu todistaa myös digipelien kilpailullisessa maailmassa. Koko e-urheilun historian eniten palkintorahoja voittaneiden pelaajien kärkikymmenikössä on jopa kolme suomalaista, mikä on enemmän kuin mistään muusta maasta (Esports Earnings 2020). Kaikkien kolmen miljoonatiehoksesta valtaosa on tullut Dota 2 -pelin maailmanmestaruuden myötä. Dota 2 on kansainvälisesti suosittu ja kilpailtu peli, jossa kuukausittain aktiivisten pelaajien määrä on viime vuosina ollut hieman yli kymmenen miljoonaa (Gough 2020). Kansainvälisen menestyksen sekä kasvavan digipelaamisen ilmiön myötä e-urheilijoiden saavutusten arvostus on viime vuosina hiljalleen lisääntynyt myös Suomessa, mistä osoituksena on esimerkiksi ensimmäisten e-urheilijoiden kutsuminen tasavallan presidentin itsenäisyyspäivän juhlavastaanotolle eli Linnan juhliin vuonna 2018 (Hartikainen 2019).

Kaikesta huolimatta digipelaaminen on Suomessa edelleen kaksijakoisessa asemassa. Yhteiskunnan pelillistyessä ja digitalisoituessa erilaiset pelaamiseen liittyvät huolet ja toiveet ovat nousseet pintaan, mikä näkyy esimerkiksi julkisessa keskustelussa polarisoituneena hyöty- ja haittokeskusteluna (Meriläinen 2020, 10–11). Huolet kumpuavat usein kasvattajien tiedon tai kiinnostuksen puutteesta, sillä digipelaaminen on monille aikuisille vieras ilmiö. Pelit ja pelaaminen eivät kuitenkaan saisi jäädä vanhemmille ja muille kasvattajille vieraaksi tai vähäiselle huomioille, sillä myös se voi olla haitallista. Kasvavien pelaajamäärien ja pelien suosion myötä muun muassa pelikasvatukselle on jatkuvasti lisääntyvä tarve. (Silvennoinen & Meriläinen 2016, 16.) Yksi tämän opinnäytetyön tavoitteista on tehdä näkyväksi ja ilmaista ymmärrettävässä muodossa digipelien moninaisia subjektiivisia merkityksiä pelaajille, jolla toivotaan parhaassa tapauksessa olevan ymmärrystä lisäävä vaikutus henkilöille, jotka eivät itse digipelejä pelaa.

2.5 Ongelmallinen pelaaminen

Digipeleistä ja digipelaamisesta on muodostunut merkittävä osa lasten ja nuorten elämää sekä arkea. Peleistä on tullut luonnollinen ympäristö toimia ja pelaaminen sisältää runsaasti hyvinvointia ja kehitystä tukevia piirteitä, mutta ilmiöön sisältyy myös haittapuolia.

Digipelaamiseen liittyvässä julkisessa keskustelussa etenkin vanhempien ja kasvattajien puheenvuoroja on leimannut huoli pelaamisen mahdollisista haitoista. Kaikki huoli ei ole aiheetonta, vaikka syyt sen takana johtuvatkin usein tiedon puutteesta, sillä pelit ja pelaaminen ovat monille aikuisille vieraita ilmiöitä. (Silvennoinen & Meriläinen 2016.)

Vaikka tämän opinnäytetyön yhtenä pyrkimyksenä on tehdä näkyväksi digipelaamisen moniulotteinen positiivinen merkityksellisyys pelaajalle, on etenkin kasvatustieteen kontekstissa tärkeää tunnistaa myös sellaisia merkkejä, jolloin pelaamiseen voi olla syytä puuttua.

Jos digipelaaminen on tavalla tai toisella muuttunut pelaajan hyvinvointia heikentäväksi toiminnaksi, voidaan puhua ongelmallisesta pelaamisesta, haitallisesta pelaamisesta tai peliriippuvuudesta (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 41). Tapoja määritellä ongelmallista digipelaamista on esitetty useita erilaisia ja eri tutkijat ovatkin esittäneet voimakkaasti toisistaan poikkeavia ajatuksia siitä, voiko ongelmallista pelaamista edes pitää itsenäisenä, pelaajan mahdollisista muista psyykkisistä tai sosiaalisista ongelmista erillisenä diagnoosina (ks. esim. Griffiths ym. 2016; Kuss, Griffiths & Pontes 2017). Kun yhtenäistä, kaikkien tai edes suurimman osan jakamaa määritelmää on ollut vaikea löytää, niin aiheen tutkimista on pitkään hankaloittanut se, etteivät eri määritelmiä käyttäneet tutkimukset ole välttämättä vertailukelpoisia keskenään. Yhteneväisyyden puute näkyy lisäksi siinä, että käytännössä samaan ilmiöön saatetaan englanninkielisessä tutkimuskirjallisuudessa viitata termeillä *problematic gaming*, *gaming disorder*, *gaming addiction* tai *excessive gaming*. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 41.)

Selkeyttä tutkimukseen ja määritelmään on kuitenkin odotettavissa lähitulevaisuudessa, sillä Maailman terveysjärjestö WHO sisällytti vuonna 2018 pelaamishäiriö-diagnoosin (*Gaming disorder*) ensimmäistä kertaa kansainväliseen ICD-11 -tautiluokitukseensa (Humphreys 2019). Diagnosointiin on määritelty kolme keskeistä kriteeriä:

1. Heikentynyt kontrolli pelaamiseen (esim. yleisyys, kesto, intensiteetti, lopettaminen)
2. Pelaamisen asettaminen päivittäisten toimien sekä muun elämän edelle

3. Pelaamisen jatkaminen tai lisääminen kielteisistä seurauksista huolimatta

Diagnoosin saaminen edellyttää, että käyttäytyminen on jatkuvaa ja toistuvaa sekä riittävän vakavaa. Lisäksi ongelmia aiheuttaneen pelaamisen on pitänyt jatkua vähintään vuoden. (WHO 2018.) Tässä määritelmässä pelaamista tarkastellaan yksilön kannalta kokonaisvaltaisesti suhteessa yksilön toimintakykyyn ja muuhun elämään, millä WHO pyrkii rajoittamaan ylidiagnoosin mahdollisuutta (Männikkö, Ruotsalainen & Kääriäinen 2019, 117). Aiheelle leimallisesti myös WHO:n pelaamishäiriö-diagnoosi sai kritiikkiä, josta osoituksena on esimerkiksi videopeliteollisuuden kirjallinen vetoamus, jossa WHO:ta kehoitetaan peruuttamaan diagnoosin lisääminen tautiluokitukseen tarpeeksi vahvan tutkimusnäytön puutteen vuoksi (ESA 2019).

Vaikka ongelmallisen pelaamisen diagnosointi ja yleisesti hyväksytyt tunnusmerkit odottavat vielä tieteellisen konsensuksen muodostumista, on siihen liitettävistä haitallisista vaikutuksista olemassa jo jonkin verran tutkimusnäyttöä. Yleisellä tasolla ongelmallinen pelaaminen voi näkyä esimerkiksi liiallisena, pakonomaisena tai hallitsemattomana pelaamisena, pelien aiheuttamina ahdistuksen ja aggression tunteina tai univaikeuksina (Meriläinen 2020, 11). Erityisen paljon ongelmallisen pelaamisen yhteydessä on puhuttu sen vaikutuksista psykososiaaliseen hyvinvointiin eli yksilön sosiaalisiin suhteisiin ja mielenterveyteen (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 46). Hiljattain julkaistun metatutkimuksen mukaan on hyvin vahvaa näyttöä olemassa siitä, että ongelmallisella pelaamisella on negatiivinen yhteys terveyteen – erityisesti psykologisen terveyden osa-alueella (Männikkö, Ruotsalainen, Miettunen, Pontes & Kääriäinen 2020). Ongelmapelaamisen onkin todettu olevan yhteydessä alentuneeseen elämäntyytyväisyyteen, heikentyneeseen mielialaan, yksinäisyyteen ja haluun paeta hankalia elämäntilanteita. Vastaavia havaintoja on tehty myös eri puolilla maailmaa ja eri ikäryhmille tehdyissä tutkimuksissa (ks. esim. Kuss & Griffiths 2012; Kuss, Louws & Wiers 2012; Brunborg ym. 2013).

Digipelien kasvavalla suosiolla on oma osuutensa myös länsimaita ravistelevassa liikkumattomuuden ongelmassa, jonka yleisimpiä seurauksia ovat ylipaino ja lihavuus sekä lisääntyvä elintapasairauksien riski. Ilmiön vakavuudesta ja laajuudesta kertoo se, että sitä on alettu kuvaamaan pandemian kaltaisena ongelmana. (Helajärvi, Lindholm, Vasankari & Heinonen 2015.) Juuri ruutuajan vaikutus liikkumattomuuteen on merkittävä, sillä useiden tutkimusten mukaan television katselu, tietokoneella vietetty aika ja videopelien pelaaminen ovat yleisimpiä syitä passiivisuudelle (Rhodes, Mark & Temmel 2012).

Syyt liikkumattomuuden taustalla ovat moninaisia ja ne koostuvat erilaisista 2000-luvun länsimaisen yhteiskunnan elämäntapaan kiinteänä osana kuuluvista asioista. Arkielämän fyysinen kuormittavuus vähenee koko ajan, passiiviset liikkumismuodot yleistyvät ja digitalisaatio sekä automaatio muokkaavat työpaikkarakenteita ja tapoja tehdä työtä. Moderni elämänrytmi kannustaa tekemään asiat entistä passiivisemmin: kaupungistuminen, yleinen vaurastuminen ja teknologian kehittyminen vähentävät kaikki omalla tavallaan fyysisen aktiivisuuden tarvetta. Lasten ja nuorten kohdalla arkiliikunta ja pihaleikit ovat vähentyneet, sillä liikunnasta on tullut vain yksi vaihtoehtoinen tapa käyttää vapaa-aikaa kaiken houkuttelevan tekemisen joukossa. Aikaa kulutetaan entistä enemmän esimerkiksi sisäleikeissä sekä television, tietokoneiden ja konsolipelien ääressä, minkä johdosta myös ruutu-aikaa kertyy paljon. (ks. esim. Helajärvi ym. 2015; Dufva ym. 2016; Vanttaja, Tähtinen, Zacheus & Koski 2017; Kokko & Martin 2019, 3.)

Passiivisen elämäntyylin ja erityisesti ruutuajan on osoitettu olevan yhteydessä myös epäterveelliseen ruokavalioon lasten ja nuorten keskuudessa. Riittämättömän energiankulutuksen, energiatiheden ruokien sekä sokeripitoisten juomien nauttiminen ja toisaalta vähäinen kasvien sekä hedelmien kulutuksen yhdistelmä on huomattava riskitekijä ylipainon ja muiden elintapasairauksien aiheuttajana. (Hobbs, Pearson, Foster & Biddle 2015.) Edellä mainittujen terveysriskien ohella on tutkittu runsaan ruutuajan ja digipelien pelaamisen yhteyttä nukkumiseen, jota voidaan pitää yhtenä ihmisen terveyden tukipilareista. Havaintojen mukaan pitkittyneet pelisessiot sekä erityisesti ennen nukkumaanmenoa pelaaminen vaikuttavat negatiivisesti unen määrään ja laatuun sekä voivat aiheuttaa uniongelmiä, kuten unettomuutta tai kroonista univajetta (King ym. 2013; Nuutinen ym. 2014; Turel, Romashkin & Morrison 2017). Liian vähäisen yöunen haittavaikutuksia tunnetaan laajalti ja se saattaakin olla yksi selittävä tekijä sosio-digitaalisten teknologioiden käyttöön liitettyjen terveyshaittojen taustalla (Nuutinen ym. 2014).

3 Digipelisuhde

3.1 Taustatietoa

Digipelien rakenteellisten piirteiden (ks. luku 2.3) ohella digipelaamisen vetovoimaan vaikuttaa voimakkaasti yksilön oma pelaamismotivaatio. Pelaamismotivaatiolla tarkoitetaan pelaamisen kokemuksellista tasoa eli yksilöllistä näkökulmaa siitä, mikä pelaamisessa kiehtoo. Pelaamismotivaatio ja siihen vaikuttavat erilaiset taustatekijät ovat tärkeä tutkimuskohde pelitutkimuksen kentällä, sillä tämä teema kiinnostaa niin pelinkehittäjiä, pelikulttuurin ja pelaamiskäyttäytymisen tutkijoita kuin myös ongelmallisesti digipelaavien kanssa työskenteleviä eri alojen ammattilaisia. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 25–30.)

Pelaajien yksilöllisten motiivien ymmärtämiseksi pelitutkijat ja tutkimusryhmät ovat luoneet erilaisia pelaajatypologioita. Typologioiden tavoitteena on tunnistaa mahdollisimman homogeenisiä pelaajaryhmiä, jotka kuitenkin erottuvat toisistaan merkittävällä tavalla. Tämän kaltaista kategorisointia on eri tutkimusaloilla tyypillisesti tehty esimerkiksi maantieteellisin (maa, kaupunki), demografisin (ikä, sukupuoli), psykografisin (asenteet, kiinnostuksen kohteet) tai käyttäytymisen (toistuvat käyttäytymismallit) perusteella. Pelaajatypologioihin keskittyvässä tutkimuksessa on pääosin käytetty psykografisia ja käyttäytymiseen liittyviä lähestymistapoja, jolloin on tutkittu esimerkiksi, miten pelaaja toimii pelissä tai minkä takia hän pelaa jotakin tiettyä peliä. (Hamari & Tuunanen 2014, 30–32.)

Yksi varhaisimpia ja myös kirjallisuudessa usein esiintyvä typologia on Bartlen (1996) nelijakoinen luokittelu, jossa pelaajaa analysoidaan sen perusteella, korostuuko hänen pelaamisessaan sosiaalisuus, saavutukset, taistelu ja tappaminen vai uusien asioiden löytäminen. Hieman erilaista lähestymistapaa edustaa suomalaistutkijoiden kehittämä InSoGa-malli, jonka perusajatuksena on, että pelaamismotivaatiot ovat aina tilannesidonnaisia ja ne muuttuvat pelin, ajankohdan ja sosiaalisen kontekstin mukaan. Malli sisältää yhdeksän pelaamismentaliteettia, joista kolme kuvaa sitoutunutta, kolme sosiaalista ja kolme satunnaista tapaa pelata ja suhtautua pelaamiseen¹. InSoGa-malli auttaa hahmottamaan erityisesti sitä, kuinka keskeisiä erilaiset sosiaaliset ja ajanvietteelliset asennoitumistavat ovat pelaamismotivaatioista puhuttaessa. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2011.) Pelaamisen subjektiivista kokemusta on tarkasteltu myös ihmisen psykologisten perustarpeiden

¹ Sitoutuneet pelaamismentaliteetit: hauskanpito, viihde ja uppoutuminen. Sosiaaliset pelaamismentaliteetit: lasten kanssa pelaaminen, ystävien kanssa pelaaminen, seuran vuoksi. Satunnaiset tavat pelata: ajan tappaminen, taukoharraste, rentoutuminen

(autonomia, kompetenssi, yhteenkuuluvuus) näkökulmasta siihen tiiviisti liittyvän itseohjautuvuusteorian (vrt. Ryan & Deci 2000) viitekehyksessä (Przybylski, Rigby & Ryan 2010).

Erilaisia luokittelumalleja on olemassa lukuisia ja kokonaiskuvan muodostaminen onnistuu parhaiten tutustumalla esimerkiksi erilaisiin kokoaviin ja typologioiden keskinäiseen vertailuun keskittyviin julkaisuihin (ks. esim. Hamari & Tuunanen 2014; Savolainen 2019; Sezgin 2020). Vaikka erilaisia typologioita on yhtä paljon kuin niiden tekijöitä ja teorioiden sekä tutkimusten näkökulmat vaihtelevat suuresti, niin tietyt teemat kuitenkin toistuvat usein, kuten sosiaalinen vuorovaikutus, pyrkimys oman kyvykkyyden vahvistamiseen sekä pelaamisesta saatu mielihyvä. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 30.)

Tässä työssä esitettävä pelaajatypologia ja sen teoreettinen viitekehys pohjautuvat pitkälti Kosken (2004; 2008; 2015; 2017) kehittämään liikuntasosiologiseen liikuntasuhteen käsitteeseen ja näkökulmaan. Käsitteen perusajatuksena on se, että liikunta ja siihen läheisesti liittyvät asiat muodostavat *liikunnan sosiaalisen maailman*, johon jokaisella on omanlainen elämänkaaren aikana vaihteleva suhde. Liikuntasuhteen käsitettä ja sitä varten kehitettyä analyysitapaa on sittemmin hyödynnetty suomalaisten liikkumista ja liikkumattomuutta tutkivissa julkaisuissa (ks. esim. Koski & Tähtinen 2005; Lehmuskallio 2007; Koski & Zacheus 2012; Koski 2015; Vanttaja ym. 2017; Kostamo 2020).

3.2 Digipelaamisen sosiaalinen maailma

Unruh'n (1979, 115) määritelmän mukaan sosiaalinen maailma on yksittäistä ryhmää tai organisaatiota suurempi, epämuodollinen ja ei niin tarkkarajainen, erilaisten toimijoiden, organisaatioiden, tapahtumien ja käytäntöjen muodostuma, jota yhdistää samaan sosiaaliseen maailmaan osallistuvien omakohtaiset kokemukset ja kiinnostuksen kohteet. Yksinkertaisesti muotoiltuna sosiaalinen maailma on jonkinlainen kokonaisuus, joka muodostuu toimijoista ja tavoista tietyn asian ympärillä (Pelkonen 2014, 21).

Ihmisten elämä koostuu useista erilaisista sosiaalisista maailmoista eli elämme itse kukin eräänlaisessa sosiaalisten maailmojen risteyskohdassa. Yksilö on aina jossain määrin sisällä sosiaalisissa maailmoissa – toisissa syvemmillä kuin toisissa. Kosken (2008; 2017) *elämänyhtälön* ($Aa+Bb+Cc+Dd\dots$) käsite auttaa hahmottamaan sitä, miten erilaiset sosiaaliset maailmat ja niille itse määriteltävissä oleva painoarvo ovat läsnä jokapäiväisessä elämässä. Yhtälössä isoilla kirjaimilla viitataan eri elämänalueisiin, kuten työhön, kouluun,

perheeseen, kumppaniin tai erilaisiin keskenään kilpaileviin vapaa-ajan viettomuotoihin, kuten digipelaamiseen. Pienillä kirjaimilla viitataan kertoimeen, joka kuvastaa sitä painoarvoa, mikä ison kirjaimen kuvaamalla elämänalueella elämän kulloisessakin vaiheessa on. Ihmisen luonnostaan rajallinen määrä energiaa ja aikaa pitävät yhtälön tasapainossa siten, ettei useammalle elämänalueelle ole samanaikaisesti mahdollista asettaa kovin suurta kerrointa. (Koski 2008; 2017.)

Suhde sosiaalisiin maailmoihin muokkaantuu jatkuvasti ja se tapahtuu usein myös täysin tiedostamatta. Onkin tyypillistä, että oma asema jossakin sosiaalisessa maailmassa ja suhde johonkin sosiaaliseen maailmaan vaihtelevat elämänkaaren eri vaiheissa. (Koski 2008; 2017.) Digipelaamisen sosiaalisessa maailmassa tämä voi näyttäytyä esimerkiksi siten, että nuorena pelaaminen on koko elämän määräävimpiä tekijöitä, mutta myöhemmin se voi joutua joustamaan, kun muut asiat (koulu, työ, perhe) saavat enemmän huomiota. Elämänyhtälössä olevat pienten kirjaimien kuvaamat kertoimet ovat siis dynaamisia: ne vaihtelevat eri elämänvaiheiden ja -tilanteiden mukaan (Koski 2017, 84). Esimerkiksi perheenlisäys voi muokata pelaten vapaa-aikansa viettävän henkilön elämänyhtälöä totaalisesti.

Koskea (2008; 2017) edelleen mukaillen, sosiaalinen maailma voidaan ymmärtää kulttuuriseksi kokonaisuudeksi, jolloin voidaan nojata kuuluisan ranskalaisen antropologin Claude Lévi-Straussin ajatukseen kulttuurista kielenä ja Max Weberin ideaan kulttuurista ihmisten muodostamien merkitysten seittinä. Molempia edellä mainittuja lähestymistapoja yhdistää ajatus siitä, että kulttuuri muodostuu merkityksistä. Myös digipelaamisen voi nähdä yhtenä kulttuurisesti rakentuvana sosiaalisena maailmana. Sinne voi kurkistaa milloin haluaa, siellä voi käydä silloin tällöin, viettää pidempiäkin aikoja tai jopa rakentaa koko elämän ja identiteetin sen ympärille (Koski 2008, 156). Uuden kielen opetteluun kaltaisesti myös digipelaamisen kulttuurisia merkityksiä voi oppia ja sisäistää, jonka jälkeen digipelaamisen näkee merkityksellisempänä kuin aikaisemmin.

Merkitys-käsitteellä on tämän työn teoreettisessa viitekehysessä kaksi toisistaan olennaisesti erottuvaa käyttötarkoitusta. Yhtäältä sitä käytetään semanttisesta näkökulmasta, jolloin *merkitys* (eng. meaning) viittaa kieleen ja symboliikkaan eli siihen, mitä jokin asia tarkoittaa (Koski 2008, 155). Tämä käyttötarkoitus on olennainen osa kaikkia sosiaalisia maailmoja, sillä kielen ja symboliikan tuntemus on yksi selkeä yksilön osallisuuden tasoa kuvaavista indikaattoreista. Digipelaamisen sosiaalisen maailman sisäpiiriläisille (ks. kuvio 1) on

esimerkiksi täysin selvää, mitä tarkoittavat ilmaisut *senssi*, *hedy* ja *skini* tai lyhenteet *gg*, *wp* ja *brb*² (Virtakangas 2020).

Toisaalta sanalla *merkitys* viitataan jonkinlaiseen prioriteettijärjestykseen, jossa jokin asia on toista tärkeämpi, eli *merkittävämpi* (eng. significant). Tämä käyttötarkoitus tulee esille digipelisuhteen merkitysulottuvuuksissa, joilla voidaan mitata subjektiivisesti tärkeäksi ja vähemmän tärkeäksi koettuja pelaamisen merkityksiä. Yksi pelaa kilpailemisen takia, toinen viettääkseen aikaa kavereiden kanssa, kolmas nauttii pelien vauhdikkuudesta sekä jännityksestä ja neljäs saattaa kokea merkittäväksi kaiken edellä mainitun.

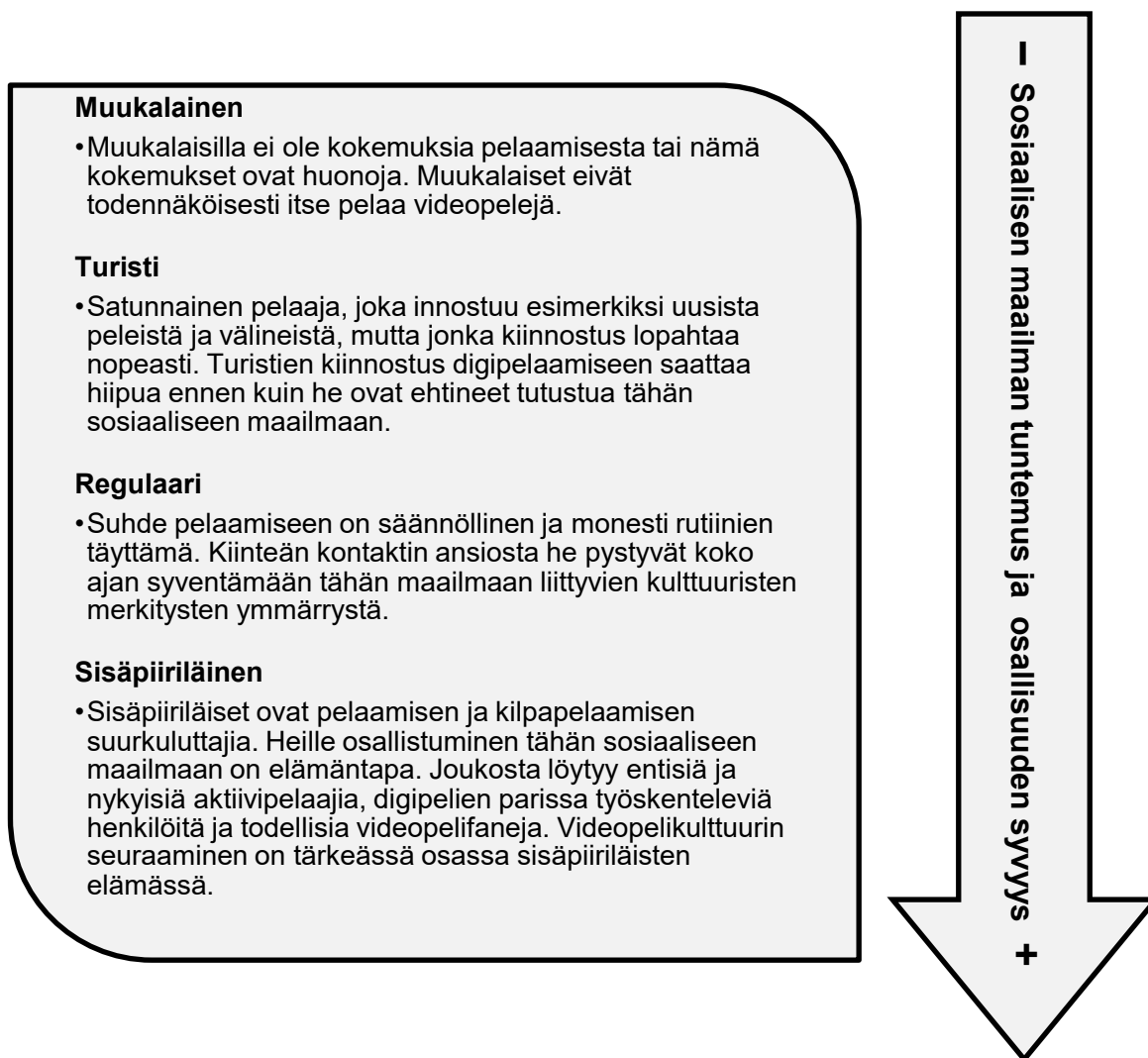
Yksilön suhdetta sosiaaliseen maailmaan määrittää se, miten hyvin tämä tuntee ja näkee tähän maailmaan liitetyt merkitykset. Mitä enemmän yksilö liittyy tärkeitä merkityksiä johonkin sosiaaliseen maailmaan, sitä syvemmällä hänen siis voidaan nähdä olevan tässä sosiaalisessa maailmassa. (Koski 2008, 155.) Suhteen syvyys myös vaikuttaa yhtäältä siihen, kuinka suuren painotuksen kyseinen elämäalue voi elämänyhtälössä saada ja toisaalta se ennustaa sitä, kuinka intensiiviseksi ja kestäväksi kyseinen suhde muodostuu (Koski 2017, 86).

Liikuntasuhteen kohdalla suhteen syvyys on tutkimuksissa näkynyt esimerkiksi siten, että liikuntaan liitettyjen merkityksien määrä on ollut yhteydessä liikunta-aktiivisuuden määrään sekä liikunnan intensiteettiin (Koski & Tähtinen 2005; Koski & Zacheus 2012).

Sosiaalisen maailman osallistumisen syvyyden kuvaamiseksi Unruh (1979) on tyypitellyt osallistujia jakaen heidät neljälle eri tasolle. Kuviossa 1 nämä osallistumisen tasot on hahmoteltu digipelaamisen sosiaalisen maailman kontekstissa. Pinnallisinta osallistuminen on *muukalaisilla*, jotka suhtautuvat kyseiseen sosiaaliseen maailmaan epäilevästi tai ennakkoluuloisesti. He eivät kykene tunnistamaan tai huomaamaan merkityksiä, joten ne eivät edes ole voineet muodostua heille merkityksellisiksi. Hieman muukalaisia aktiivisemmin sosiaalista maailmaa lähestyvät *turistit*, jotka osoittavat uteliaisuutta ja lyhytaikaista halua osallistua ja kokeilla kyseisessä sosiaalisessa maailmassa mukana oloa. Turistit saattavat tehdä havaintoja siitä, millaisista merkityksistä kyseinen maailma rakentuu, mutta suhteen ollessa luonteeltaan pinnallinen ja yleensä hetkellinen niin merkitysten merkityksellistyminen ei ehdi toteutua. Luokittelun kolmas ryhmä on säännöllisesti osallistuvat eli *regulaarit*, jotka ovat sisällä kyseisessä sosiaalisessa maailmassa. He osallistuvat ja ovat melko sitoutuneita,

² Senssi = *sensitivity* eli hiiren nopeus tai herkkyys. Hedy = *headshot* eli pääosuma. Skini = *skin* eli ase tai pelihahmon ulkoasu. gg = *good game* on usein pelin päätteeksi sanottu ja kiittämiseen verrattavissa oleva lausahdus. wp = *well played* on kehu kanssapelaajalle. brb = *be right back* ilmoitetaan pelikavereille, kun pelilaitteelta poistuu hetkeksi.

minkä lisäksi sosiaalisen maailman kulttuuriset merkitykset ovat jo auneet ja he kykenevät tunnistamaan niitä. Kaikkein syvintä osallistuminen on *sisäpiiriläisillä*, jotka aktiivisen osallistumisen lisäksi pystyvät myös tuottamaan ja ylläpitämään sosiaalista maailmaa ja sen merkityksiä. Tällä tasolla sosiaalinen maailma vaikuttaa koko elämänpiiriin ja jopa identiteetin rakentumiseen. (Koski 2008; 2017.)



Kuvio 1. Digipelaamisen sosiaalisen maailman tuntemus ja osallisuuden syvyys (mukaiillen Unruh 1979, 122; Koski 2004, 191)

3.3 Digipelisuhde ja sen osa-alueet

Digipelisuhteella tarkoitetaan suhtautumis- ja kiinnittymistapojen kokonaisuutta, jonka kautta yksilö kohtaa digipelaamisen sosiaalisen maailman ja sen kulttuuriset merkitykset.

Digipelisuhteella viitataan omakohtaiseen pelaamiseen lisäksi myös muuhun asennoitumiseen ja suhtautumiseen pelikulttuuria ja sen osa-alueita kohtaan. (vrt. Vanttaja ym. 2017, 14.)

Digipelisuhte kattaa esimerkiksi henkilön tiedot ja käsitykset pelikulttuurin eri osa-alueista sisältäen muun muassa kiinnostuksen digipelaamisen ilmiötä kohtaan ja vaikkapa brändien ja pelaajien seuraamisen sosiaalisessa mediassa ja e-urheilun katselemisen eri kanavien välityksellä tai jopa paikanpäällä. Lisäksi digipelisuhteeseen sisältyy pelitoiminnan tuottamisen ulottuvuus, pelaamiseen liittyvä kulutuskäyttäytyminen sekä digipelaamisen maailmaan liittyvien merkitysten ja sisältöjen soveltaminen muilla elämäalueilla. (vrt. Vanttaja ym. 2017, 14.) Digipelisuhteen muotoutuminen alkaa jo varhaisessa vaiheessa, alkaen ensimmäisistä kokemuksista digitaalisten pelien parissa, kuunnellen, katsellen tai itse pelaten. Digipelisuhteen syventyessä askel askeleelta uusia merkityksiä opitaan sekä sisäistetään ja suhteesta tulee näin itselle yhä merkityksellisempi (vrt. Rovio ym. 2014, 21).

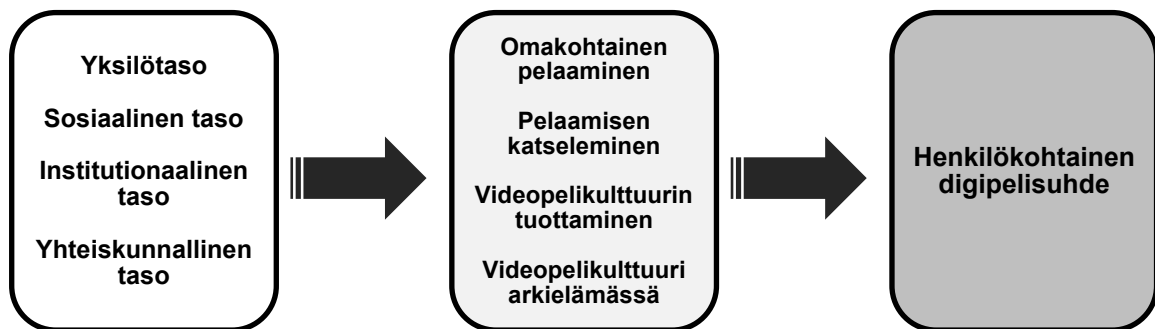
Kosken (2004; 2008) mallia mukaillen myös digipelisuhte näkyy käytännön toimintana ja ajatuksina neljällä eri osa-alueella:

- 1) *Omakohtainen pelaaminen* on yksinkertaisuudessaan erilaisten digipelien pelaamista millä tahansa sen mahdollistamalla alustalla.
- 2) *Pelaamisen seuraaminen* on digipelien pelaamisen katselemista ja muun digipeleihin liittyvän sisällön seuraamista ja kuluttamista median välityksellä tai paikan päällä. Digipelaaminen (*gaming*) on nykypäivänä kiinteä osa etenkin nuorten kuluttamaa populaarikulttuuria. Peleihin liittyvät sisällöt ovat esimerkiksi peliuutisia ja arvosteluja, opetusvideoita, kilpailullisten pelitapahtumien suorita lähetyksiä ja tallenteita, ammattipelaajiin liittyvää sisältöä tai yksinkertaisesti normaaleja ihmisiä pelaamassa erilaisia videopelejä. (Ramdurai 2014, 3.) Sadat miljoonat ihmiset ympäri maailmaa viettävät vapaa-aikaansa katselemalla muiden ihmisten pelaamista internetin suoratoistopalveluiden kautta, minkä seurauksena pelaamisen ja peleihin liittyvän sisällön striimaamisesta on muodostunut myös uusi tapa rikastua. (Sjöblom & Hamari 2017; Perez 2020.) Kilpailullisesta videopelaamisesta on kasvanut miljoonayleisöjä yhteen kokoava ilmiö ja katselijan näkökulmasta se on verrattavissa perinteiseen urheiluun mestaruusturnauksineen ja tähtikultteineen (Hamari & Sjöblom 2017; Newzoo 2020c).
- 3) *Videopelikulttuurin tuottaminen* on kaikenlaista pelaamistoiminnan mahdollistamiseen liittyvää toimintaa, kuten valmentamista, ohjaamista,

moderointia, tapahtumien järjestämistä ja muuta osallisuutta organisoidussa videopelitoiminnassa. Tämän lisäksi mukaan luetaan kaikenlainen pelaamiseen liittyvän sisällön tuottaminen, esimerkiksi pelivideoiden, striimaamisen kirjallisuuden tai oppimateriaalin muodossa. Yksi arkinen tapa tuottaa videopelikulttuuria on esimerkiksi se, että kavereita kutsutaan kokoon yhteistä peli-iltaa varten.

- 4) *Videopelikulttuuri arkielämässä* viittaa ensisijaisesti digipeleihin ja pelaamiseen liitettyjen asioiden siirtymiseen pelikulttuurin ulkopuolisille elämäalueille, mutta myös pelaamiseen liittyvien tuotteiden ja palveluiden kuluttamiseen. Tämä voi näkyä esimerkiksi kielenkäytössä, jolloin pelimaailmassa yleisiä ja pelimaailmaan ensisijaisesti liitettyjä sanontoja sekä termejä käytetään muissa asiayhteyksissä. Videopelikulttuuri voi arkielämässä ohjata myös yksilön ajattelua, jolloin pelimaailmaan liitetyt arvot, asenteet ja merkitykset vaikuttavat yksilön päätöksentekoon. Pelaamisen valtavirtaistuminen onkin johtanut siihen, että monien eri alojen jättibrändit Louis Vuittonista Audiin, Red Bulliin ja Kentucky Fried Chickeniin ovat lähteneet mukaan peliaiheiseen markkinointiin (ks. esim. Haughey 2020).

Sosiaalisesti rakentuvan luonteensa vuoksi digipelisuhteen jokaiseen edellä mainittuun osa-alueeseen vaikuttaa taustamuuttujina yksilölliset ominaisuudet sekä ympäristön suhtautuminen. Tämä vaikutusmekanismi kuvataan tässä työssä soveltaen Rovion ja Saaranen-Kauppinen (2014, 23) liikuntaan sosiaalistumisen mallia. Mallin alin taso on *yksilötaso*, jossa ihminen nähdään biologisena, psyykkisenä ja sosiaalisena olentona sekä toimijana. Yksilötason muuttujia ovat esimerkiksi temperamentti, persoonallisuus, psyyke, henkilökohtaiset tarpeet ja elämäntilanne. Yksilötasoa seuraa *sosiaalinen taso*, joka koostuu läheisistä, ystävyysuhteista, vertaisryhmistä ja muista ensisijaisista sidosryhmistä. Kolmantena on *institutionaalinen taso*, jolla viitataan erilaisiin yhteisöihin ja ryhmiin, kuten perheeseen, työyhteisöön, oppilaitoksiin tai esimerkiksi poliittisiin ja uskonnollisiin ryhmiin. Uloimpana on *yhteiskunnallinen ja kulttuurinen taso*, joka pitää sisällään ideologiat, sosiaaliset normit, arvot ja asenteet. (Rovio & Saaranen-Kauppinen 2014, 23.) Yhteenveto digipelisuhteen osa-alueista sekä niihin vaikuttavista eritasoisista taustatekijöistä on nähtävissä kuviossa 2.



Kuvio 2. Digipelisuhteen osa-alueet ja niihin vaikuttavat taustatekijät (vrt. Koski 2004; 2008; Rovio & Saaranen-Kauppinen 2014, 23)

Yksilön digipelisuhdetta voi siis edistää tai taannuttaa lukuisat eri tasoilla ilmentyvät asiat ja ilmiöt. Yksilötasolla tällainen seikka voi olla vaikka muuttuva elämäntilanne, mutta myös esimerkiksi peliriippuvuuteen altis persoonallisuus (ks. esim. Wittek, Finserås, Pallesen, Mentzoni, Hanss, Griffiths & Molde 2016). Sosiaalisella tasolla ilmeisiä esimerkkejä ovat ystävien tai kumppanin suhtautuminen digipelaamiseen, joiden vaikutus näkyy eritasoisena lapsuudesta aikuisuuteen saakka (ks. esim. Amialchuk & Kotalik, 2016). Institutionaalisen tasolla digipelisuhteeseen suoraan vaikuttava asia on koulutuksen tarjonta ja sen sisältö, mutta myös suoraan videopeleihin kohdennetulla poliittisella päätöksenteolla on omat seurauksensa (ks. esim. Ashton 2019). Uloimmalla kehällä eli yhteiskunnan tasolla hyvä esimerkki on elinympäristön edistysellisyys digitalisaation suhteen, jolla on suora yhteys myös digipelien pelaamiseen (ks. esim. McCauley, Nguyen, McDonald, & Wearing 2020). Institutionaalisen ja yhteiskunnallisen tason ulottuvuutta tarkasteltiin yksityiskohtaisemmin lisäksi tämän työn luvussa 2.5.

3.4 Merkitysulottuvuudet

Merkitysulottuvuuksilla viitataan digipelisuhteen pelaajatypologian osa-alueisiin. Seuraavaksi esiteltävien kuuden digipelisuhteen merkitysulottuvuuden tavoite on tarjota uudenlainen lähestymis- ja luokittelutapa sekä teoreettinen viitekehys pohdittaessa pelaamisen perimmäistä kysymystä; miksi digipelejä pelataan. Typologia on muodostettu soveltuvin osin Kosken (2015; 2017) liikuntasuhteen mittaamiseen käytetyistä merkitysulottuvuuksista, minkä lisäksi kokonaisuutta on muokattu digipelien kontekstiin sopivammaksi hyödyntämällä

pelitutkimuksen kentällä jo julkaistuja pelaajatypologioita (Kahn ym. 2015; Kallio ym. 2011; Yee 2016). Kaikki kuusi merkitysulottuvuutta monin esimerkein sanoitettuina löytyvät lisäksi tämän työn liitteistä (ks. liite 2).

3.4.1 Kilpailu, suorittaminen ja saavutukset

Evoluutioteoriastaan tunnettu Charles Darwin on tahtomattaankin määrittänyt modernia maailmankuvaa ja kilpailuajattelua kuuluisalla Lajien synty teoksellaan. Hän viittasi jo 1800-luvulla evolutiiviseen kilpailuun käyttäen metaforaa *olemassolon taistelu*, joka on nykyisin yleinen ilmaisu myös politiikka-, urheilu- ja talouskeskustelussa. (Pulkki 2017, 89–90.)

Kilpaileminen juontaa siis juurensa evoluutioon ja selviytymiseen, joiden seurauksena se on enemmän tai vähemmän osa kaikkia ihmisiä. Jo pienestä pitäen kilpaillaan milloin mistäkin, ja vaikka kaikki eivät kilpailusta välitä, moni pyrkii päihittämään silti itsensä.

Kilpailuhenkisyyteen liittyy aina sosiaalinen aspekti, sillä käytännössä se on itsensä ja omien kykyjen vertaamista ja asemointia suhteessa muihin. Jos kilpailu taas kohdistuu itseensä ja omien suorituksen ylittämiseen, niin sosiaalisuus voi näkyä siten, että rima asetetaan tietylle korkeudelle, koska ympäristö edellyttää tai odottaa sitä. (Roivainen 2015.)

Kilpailuvietti on siis sosiaalinen motivaatiotekijä, koska ilman kilpakumppaneita ei ole kilpailua. Online-pelaamisen yleistymisen myötä digipelien sosiaalisuus ja sen seurauksena myös kilpailullisuus koki ennennäkemättömän murroksen: kaikki modernit pelilaitteet voi liittää internetiin, mikä mahdollistaa tulosten jakamisen ja vertailun sekä muiden kanssa kilpailemisen verkon välityksellä (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 3).

Kilpailullisuus onkin yksi videopelien keskeisimmistä elementeistä. Valtaosassa peleistä on jokin tavoite tai päämäärä, johon pyritään, joten kilpailutilanteet tai muut kilpailulliset tekijät ovat usein läsnä ja vaikuttavat keskeisesti pelin kulkuun. Kilpailemisesta nauttiminen on kuitenkin hyvin yksilöllistä ja se jakaa ihmisiä samalla tavalla kuin monilla muillakin elämäntiloilla. Luonnostaan kilpailulliset ihmiset todennäköisesti pitävät kilpailullisia ominaisuuksia positiivisina myös videopelien parissa. Pelien kilpailullisuuden aste saattaa siis toimia vedenjakajana esimerkiksi uutta peliä hankittaessa. (Vorderer, Hartmann & Klimmt 2003, 5; Song, Kim, Tenzek & Lee 2013.)

Pelaamisen kilpailullisen elementin ruumiillistumana voidaan pitää vuosi vuodelta suurempaa suosiota näyttävää ja taloudellisesti merkittävämmäksi kehittyvää kilpapelaamista eli e-urheilua. E-urheilun katsojamäärien on arvioitu kasvavan noin yhdeksän prosentin vuotuisella

kasvuvauhdilla vuosina 2019–2023, mikä tarkoittaisi katsojamäärien kaksinkertaistumista kuuden vuoden aikana, kun vuonna 2017 luku oli 335 miljoonaa (Reyes 2021). Ilmiö on nähtävissä myös Suomessa: Sponsor Insightin (2019) tutkimuksen mukaan vuonna 2018 e-urheilu nousi 18–29-vuotiaiden miesten ikäluokassa ensimmäistä kertaa kaikkein kiinnostavimmaksi lajiksi. Kuvaannollista on myös se, että perinteisen urheilun suurin ja vaikutusvaltaisin kattojärjestö Kansainvälinen olympiakomitea suhtautuu vakavuudella e-urheiluun olympialiikkeen tulevaisuuden pohdinnoissaan (IOC 2018).

Kilpailullisuuden ja suorituskeskeisyyden varjopuolena on kuitenkin hyvä mainita se, että häirintää, vihapuhetta sekä muuta negatiivista käytöstä monissa sen erilaisissa muodoissa esiintyy huomattavasti enemmän verrattuna rentoon, satunnaiseen ja vähemmän kilpailuorientoituneeseen pelaamiseen (ks. esim. Alin 2018; Lemercier-Dugarin, Romo, Tijus & Zerhouni 2021). Asiaan on syytä suhtautua vakavuudella muun muassa sen takia, että yhä enenevässä määrin monet nuoret pelaavat kilpailullisia ja yhdessä pelattavia verkkopelejä tavoitteellisesti (Alin 2018, 14).

Kilpailun, suorittamisen ja saavutusten merkitysulottuvuuden ytimessä on ajatus suorituskeskeisestä pelaamisesta, joka ilmenee voittojen, kunnian sekä menestymisen janoamisena. Pelaamista voi ainakin ajoittain luonnehtia totiseksi, siihen suhtaudutaan vakavuudella ja se on tavoitteellista, mikä tekee myös pesäeroa *pelaajien* ja satunnaisten *pelailijoiden* välille. Vakava suhtautuminen voi näyttäytyä esimerkiksi *graindaamisena* eli ahkerana tavoitteellisena harjoitteluna, kovina ponnisteluina ja periksiantamattomuutena, aina parhaansa yrittämisenä tai pelissä saatavan kilpailuedun tavoittelemisena keinolla millä tahansa.

3.4.2 Ilo, leikki ja toiminnallisuus

Digitaaliset pelit ovat erilaisten perinteisten pelien ja leikkien jatkumoa (Huhtamo, Kangas & Benjamin 2002, 19). Pohjimmiltaan pelejä voi luokitella leikkimisen järjestäytyneemmäksi muodoksi, jossa erilaiset säännöt ja pelaajan valinnat ohjaavat pelin kulkua. Suomalaisiin esikouluikäisiin lapsiin kohdistetun tutkimuksen havaintojen mukaan digitaalisella leikillä ja perinteisellä leikillä on huomattava määrä yhteisiä piirteitä, minkä lisäksi teknologian ja leikin yhdistäminen tarjoaa lapsille paljon kiinnostavia mahdollisuuksia (Koivula & Mustola 2015).

Digitaalisia pelejä ja perinteisiä leikkejä yhdistää muun muassa asioiden, esineiden ja ympäristön tutkiminen uteliaisuuden voimin. Pelissä pelaaja voi esimerkiksi astua uudelle

tuntemattomalle alueelle erilaisin ase- ja esinein varustettuna, jolloin uteliaisuus ajaa pelaajan tutkimaan uutta ympäristöä ja kokeilemaan erilaisten aseiden vaikutuksia siellä oleviin kohteisiin. Tämä pelissä tapahtuva toiminta on täysin rinnastettavissa tilanteeseen, jossa lapselle annetaan hänelle ennestään tuntematon esine: lapsen tyypillinen reaktio on kokeilla, mitä esineellä voi tehdä ja toisaalta mitä ei. (Vorderer ym. 2003, 2.) Lisäksi pelien voidaan nähdä leikkien kaltaisesti auttavan hahmottamaan ympärillä olevien normistojen sallittuja toimintoja sekä ymmärtämään, mistä käyttäytymissäännöt muodostuvat ja mitä niiden rikkomisesta seuraa. Pelaaminen ja leikkiminen digitaalisessa ympäristössä myös opettaa lapsille ja nuorille tulevaisuuden opiskelu- ja työelämätaitoja alati digitalisoituvassa yhteiskunnassa. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 8.)

Vaikka pelien käyttötarkoitukset ovat lisääntyneet ja monipuolistuneet, kaikkeen pelaamiseen liittyy edelleen vahva assosiaatio nautinnollisuuteen ja kiinnostavuuteen (Hamari & Keronen, 2017). Digipelien on osoitettu tarjoavan pätevyyden tunnetta ja onnistumisen kokemuksia, joilla on suora positiivinen vaikutus yksilön hyvinvointiin (Johnson, Jones, Scholes & Carras 2013, 23). Fysiologisiin mittauksiin on myös pystytty osoittamaan pelaamisen stressiä vähentävä vaikutus (Russoniello, O'Brien & Parks 2009). Lisäksi viitteitä on siitä, että videopelien pariin hakeudutaan tietoisesti hauskanpidon toivossa, kun pyrkimyksenä on esimerkiksi kohentaa omaa mielialaa, ”päästellä ulos höyryjä” tai lievittää stressiä (Colwell 2007).

Pelaamisen mielialaa piristävällä vaikutuksella on tutkimuskirjallisuudessa havaittu olevan sekä ennaltaehkäisevä että hoitava vaikutus mielenterveysongelmien saralla (Granic & Engels 2014). Kohtuullisella määrällä videopelien pelaamista on onnistuttu esimerkiksi vähentämään masennuksen ja ahdistuneisuuden oireita sekä oireiden vakavuutta henkilöillä, joilla on diagnosoitu kliininen masennus (Russoniello, Fish & O'Brien 2013).

Ilon, leikin ja toiminnallisuuden ulottuvuuteen sisällytetään myös *eskapismi*, eli yksilön missio irtaantua arjesta, saada arkiset asiat pois mielestä, unohtaa murheet ja paeta hetkeksi todellisuutta. Videopelien potentiaali tietynlaisena henkireikänä on havaittu aikaisemmassa tutkimuskirjallisuudessa toistuvasti (Billieux ym. 2013; Johnson ym. 2013; King & Delfabbro 2009). Kysymys on siis yhteydestä yksilön psykososiaaliseen hyvinvointiin, joka yhtäältä voi näyttäytyä siten, että yksinäinen nuori löytää pelimaailmasta ympäristön, jossa kokee tulevansa hyväksytyksi (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 31). Toisaalta se voi näkyä rutiininomaisena keinona rytmittää arkea, kuten ihmiset ovat aina tehneet, mutta vain hieman

modernimmassa muodossa. Vosmeer, Jansz ja van Zoonen (2015) osoittivat The Sims -pelin naispelaajiin kohdistuneessa tutkimuksessaan, että keskeisinä pelaamismotiiveina oli nauttia omasta ajasta sekä rentoutua ja irtaantua kotiin ja perheeseen liittyvistä askareista. Tämä tutkimuslöydös oli hyvin samankaltainen, kun tutkimusryhmä vertasi sitä aikaisempiin tutkimuksiin naisten motiiveista lukea naistenlehtiä ja rakkausromaaneja sekä katsoa saippuasarjoja (Vosmeer ym. 2015).

Ilon, leikin ja toiminnallisuuden merkitysulottuvuus pitää sisällään digipelien perimmäisen tarkoituksen: pelit tarjoavat pelaajilleen viihdykettä ja nautinnollisia kokemuksia. Pelaaminen on lähtökohtaisesti täysin vapaaehtoista toimintaa, joten tavalla tai toisella muodostuvaa hauskuuden, ilon, nautinnollisuuden tai esimerkiksi virkistymisen tunnetta voidaan pitää kiinteänä osana pelikokemusta. Pelien nautinnollisuudessa tärkeä elementti on myös pätevyyden kokemukset, jotka tutkimustiedon valossa näyttelevät keskeistä roolia sisäisen motivaation syntyisessä (ks. esim. Ryan & Deci 2000; Przybylski ym. 2010). Osana hauskanpidon erilaisia muotoja tähän ulottuvuuteen liitetään myös toiminnallisuus, jolla viitataan virikkeellisyyteen ja tylsistymisen välttämiseen, jotka toteutuvat muun muassa pelien tuottaman ärsyketulvan ja erilaisten tunteiden sekä elämysten kokemisen myötä.

3.4.3 Sosiaalisuus, yhdessäolo ja yhteisöllisyys

Tietotekniikan kehittyminen yhdessä kulttuuristen muutosten kanssa ovat luoneet täysin uudenlaisen kontekstin sosiaalisten suhteiden muodostamiselle. Ihmisten välinen vuorovaikutus on saanut uusia muotoja esimerkiksi sosiaalisen median kanavien valtavirtaistumisen myötä. Henkilön iästä ja koulutuksesta riippuen kasvokkain tapahtuvan vuorovaikutuksen käytetty aika on Suomessa vähentynyt 1980-luvun lopusta 2000-luvun alkupuolelle 10–30 prosenttiyksikköä. (Koski 2016, 1.) Sähköisten viestintäkanavien käyttämisen lisäksi yksi moderneista tavoista olla vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa ja rakentaa omaa sosiaalista pääomaa on digipelien pelaaminen (Koski 2016, 7). Ajankohtainen osoitus tästä ilmiöstä on englantilaisnuorten mediankäyttöä covid-19-pandemian keskellä selvittänyt tutkimus, jonka yksi keskeisimpiä löydöksiä oli, että luontaisen kasvotusten tapahtuvan vuorovaikutuksen rajoittuminen pandemian vuoksi nuorten kanssakäyminen siirtyi verkkoon ja se tapahtui usein jonkin toiminnan yhteydessä. Raportin mukaan juuri yhdessä pelaaminen oli monille tapa tavoittaa kavereita ja vaihtaa kuulumisia. (Ofcom 2020, 6.)

Perinteisten leikkien analogiaa noudattaen myös digipelaaminen on luonnostaan sosiaalista toimintaa ja tämä sosiaalinen ulottuvuus on vain entisestään korostunut online-pelaamisen yleistymisen myötä (Hamari & Keronen 2017). Joissakin peleissä pelaaja voi esimerkiksi laittaa esineitä taskuunsa ja tiputtaa niitä maahan, mistä voi seurata lahjoittamisen ja kaupankäynnin dynamiikkaa muiden pelaajien kanssa. Tämänkaltaisen pelin rakenne ruokkii sosiaalisesti vastavuoroista altruistista käytöstä ja toisten pelaajien auttamista, mikä voi johtaa jopa ystävyysuhteiden syntymiseen. (Hämäläinen & Takatalo 2017.)

Digitaalinen pelaaminen on keino hakea sosiaalista vuorovaikutusta ja peleistä on tullut kohtaamispaikka, johon mennään tapaamaan kavereita (Mäyrä 2017). Kosken (2016) tutkimuksen mukaan usein pelejä pelaavilla nuorilla esiintyykin enemmän sosiaalista aktiivisuutta vähemmän pelaaviin verrattuna ja viidesosa 10–24-vuotiaiden kohderyhmästä oli muodostanut kaverisuhteita internetin välityksellä, mikä oli huomattavasti suurempi osuus vanhempiin ikäryhmiin verrattuna. Nettiroolipelien sosiaaliseen vuorovaikutukseen perehtyneen yhdysvaltalais tutkimuksen mukaan jopa kolme neljäsosaa tutkimukseen osallistuneista mies- sekä naispelaajasta oli muodostanut ystävyysuhteita pelaamisen yhteydessä. Lisäksi kaksi viidesosaa tutkimuksen osallistujista kertoi, että on tavannut myös kasvotusten ihmisiä, joihin tutustuminen on tapahtunut pelien välityksellä. (Cole & Griffiths, 2007.) Toisen samaa kohderyhmää käsitelleen tutkimuksen mukaan sukupuolesta ja ikäryhmästä riippuen 30–60 prosenttia vastaajista arvotti pelikaverinsa vertailukelpoisiksi tai jopa tärkeämmiksi kuin pelien ulkopuoliset kaverit (Yee 2006, 28).

Ystävyysuhteiden muodostuminen ei kuitenkaan ole itsestään selvää pelimaailmassa, kuten se ei ole pelimaailman ulkopuolellakaan. Tutkimusten valossa läheisten ystävien puute saattaa ennustaa digipeli- tai nettiriippuvuutta tai olla tunnusmerkki jo olemassa olevasta riippuvuudesta (Gunuc 2016, 7; Liu & Kuo, 2007). Organisoitu pelitoiminta voi kuitenkin tarjota tehokkaan tukitoimen sosiaaliseen syrjäytymiseen liittyvien ongelmien ehkäisemiseksi: Trepten, Reinecken ja Juechemsin (2012) tutkimus kohdistui kilpailullisissa e-urheiluklaaneissa mukana oleviin pelaajiin, mitä voi pitää rinnastettavana toimintana esimerkiksi joukkueessa harrastamiseen jossakin perinteisemmässä urheilulajissa. Tulosten mukaan pelaaminen voi johtaa hyvin vahvoihin sosiaalisiin suhteisiin – etenkin jos pelikaverin kanssa viettää aikaa muutenkin kuin vain pelejä pelaamalla (Trepte ym. 2012).

Kuten monen muunkin harrastuksen kohdalla, ystävillä ja pelikavereilla on vaikutusta myös pelaamisharrastuksen luonteeseen. Mahdollisuus pelata yhdessä kavereiden kanssa on

pelaamisen aloittamista ennustava tekijä, minkä lisäksi ystävien aktiivinen pelaaminen saattaa vaikuttaa ajallisesti yksilön oman pelaamisen lisääntymiseen (Amialchuk & Kotalik 2016; Tyack, Wyeth & Johnson 2016).

Pelimaailman sosiaaliset ympäristöt tarjoavat siis yhtäältä mahdollisuuden sosialisatioon eli yksilön liittymisen yhteisöön sekä toisaalta kasvattavat pelaajien sosiaalista pääomaa eli laajentavat heidän sosiaalisia verkostojaan (Jung 2020). Sosiaalinen ulottuvuus on melko selkeästi määriteltävissä sekä rajattavissa oleva merkitysulottuvuus ja siihen sisällytetään kaikenlaiset kokemusten jakamiseen, kanssakäymiseen ja yhteisöllisyyteen liittyvät merkitykset, kuten kavereiden kanssa ajan viettäminen, kuulumisten vaihtaminen, yhteenkuuluvuuden tunteminen, uusien pelikavereiden saaminen, pelikavereiden opettaminen sekä pelikavereilta oppiminen.

3.4.4 Oppiminen, kehittyminen, strategia ja älylliset haasteet

Oppimispelit ovat motivoivia, sitouttavat oppijan sekä ylläpitävät mielenkiintoa ja sen myötä toimivat tehokkaina oppimistyökaluina (De Freitas 2018). Oppimispelit ovat selkeän tavoitteensa vuoksi yksi helpoiten rajattavista pelilajityypeistä ja sen takia yksi selkeimpiä pelaamisen yksittäisiä merkityksiä on oikean elämän asioiden tavoitteellinen opiskelu. Oppimispelit voikin luokitella hyötypeleiksi, sillä niitä käytetään ja ne on suunniteltu ensisijaisesti muuhun kuin viihdetarkoitukseen. Hyötypelejä on kehitetty lukuisia tyyppillisten kouluoppiaineiden opetuksen ja oppimisen avuksi, mutta myös esimerkiksi yritysten rekrytoinnin tueksi sekä palomiesten, hengenpelastajien, sotilaiden ja lentäjien koulutuksen monipuolistamiseksi. (Kaipainen 2020.)

Pelien kautta oppiminen ei rajoitu ainoastaan erityisesti sitä varten suunniteltuihin opetuspeleihin tai pelien sisäisten asioiden oppimiseen (esim. miten pelissä pääsee eteenpäin). Kahila, Valtonen, Tedre, Mäkitalo ja Saarikoski (2020) osoittivat tutkimuksessaan, että pelaamisen myötä syntyneet oppimiskokemukset ulottuivat lapsilla pitkälle pelien ulkopuolelle: osa liittyi 2000-luvun ydintietoihin ja -taitoihin, mutta pelien pelaamisen koettiin hyödyttävän myös kouluun, urheiluun ja ystävyys-suhteisiin liittyvissä asioissa. Jung (2020) puolestaan osoitti, että sosiokulttuurisia asioita voi oppia usean eri peligenren peleissä.

Oppimismekanismi perustuu monien pelien ikään kuin sivutuotteena synnyttämiin sosiaalisiin oppimisympäristöihin, eli pelaajien välisiin yhteisöihin tai ryhmiin, joissa usein pelin pelaamisen ohella on käynnissä reaaliaikainen keskusteluyhteys (ks. luku 3.4.3).

Vuorovaikutuksen myötä pelissä tehtävä yhteistyö syvenee, ryhmätyötaitoja harjoitetaan, kanssapelaajien kanssa jaetaan ideoita, heiltä opitaan ja heille opetetaan uusia asioita. Lisäksi päätösten tekeminen ongelmanratkaisutilanteissa ja erilaisille mielipiteille altistuminen tukevat suvaitsevaisuuden ja deliberatiivisen eli keskusteleavan demokratian taitojen oppimista. (Jung 2020.)

Kasvatustieteellisestä näkökulmasta tarkasteltuna tämänkaltaiset oppimisprosessit noudattavat hyvin pitkälti Albert Banduran (1977) kuuluisaa teoriaa oppivan henkilön mielen ja hänen ympäristönsä välisestä suhteesta, eli mallioppimisen teoriaa. Teorian keskeisiin ajatuksiin kuuluu se, että ihminen oppii havainnoimalla ja jäljittelemällä ympäristöään sekä muita toimijoita ja tässä kaikessa juuri sosiaalinen vuorovaikutus ja sosiaaliset toimintaympäristöt ovat keskeisessä roolissa. Videopelien myötä tapahtuvaa oppimista voisi siis kuvailla luonteeltaan ubiikiksi: se on ympäristöön sulautuvaa, kaikkialla tapahtuvaa sekä ajasta ja paikasta riippumatonta, oppimiskokemukset ovat saumattomia ja ne tukevat sujuvaa vuorovaikutusta sekä yksilöllisiä oppimismahdollisuuksia (Penttilä & Määttä 2013; Virtanen ym. 2017).

Jos pelaamista tarkastelee kokonaisuutena, niin oppimispelien pelaaminen sekä tietoinen oppimiseen tähtäävä pelaaminen on verrattain vähäistä. Tilanne on kuitenkin erilainen toisen huomattavasti tätä merkitysulottuvuutta määrittelevän pelilajityypin, eli pulma- ja korttipelien osalta, jotka ovat alle 30-vuotiaiden yksi suosituimpia ja yli 30-vuotiaiden suosituin peligenre. (Kinnunen ym. 2020, 50.) Nimensä mukaisesti pulmapelien keskeinen mekanismi on ongelmanratkaisussa, eikä pelissä menestyminen yleensä vaadi esimerkiksi monimutkaisten näppäinyhdistelmien osaamista vaan erityyppisten älyllisten haasteiden selvittämistä. (Linehan, Bellord, Kirman, Morford & Roche 2014)

Oppimisen, kehittymisen, strategian ja älyllisten haasteiden merkitysulottuvuus pitää sisällään päättelytaitojen käyttämisen, omien pelitaitojen kehittämisen, pelinsisäisten mekanismien ja rakenteiden ymmärtämisen sekä niiden hyödyntämisen edun saavuttamiseksi. Mukaan luetaan myös kaikenlainen taktikoinnista ja suunnitelmallisuudesta nauttiminen pelin läpäisemiseksi tai siinä menestymiseksi, mikä on oleellinen osa muun muassa useita joukkuepohjaisia ammuskelupelejä (Duell 2014).

3.4.5 Fantasia, luovuus, ilmaisu ja immersio

Ihmiskunnan historiassa tavat kertoa tarinoita ovat kehittyneet suullisesta kerronnasta kirjojen kautta elokuvaan. Tänä päivänä pelit ovat liittyneet luonnolliseksi osaksi tätä jatkumoa ja tarinankerronnallisista elementeistä on muodostunut tärkeä osa pelikokemusta. Samalla kerronnan keinot ovat monipuolistuneet ja laajentuneet tavoilla, jotka eivät aikaisemmin ole olleet mahdollisia. Pelit kuljettavat ja kertovat tarinaa usein monipuolisemmin kuin perinteiset kerronnalliset kulttuurin muodot: peleissä tarinaa ei välttämättä kerrota suoraan, vaan pelaajan on esimerkiksi itse pääteltävä se annettujen vihjeiden perusteella. (Kaija 2019, 77–85.) Tämän lisäksi pelien vuorovaikutuksellinen luonne mahdollistaa, toisin kuin elokuvia katsoessa tai kirjoja lukiessa sen, että pelaaja voi omilla toimillaan pelissä vaikuttaa juonen kulkuun ja lopulta myös tarinan loppuratkaisuun (Lu, Baranowski, Thompson & Buday 2012). Pelit eivät kuitenkaan tule syrjäyttämään vanhempia kerrontamuotoja aivan kuten elokuvatkaan eivät peloista huolimatta syrjäyttäneet kirjoja, mutta tarinamedioiden lisääntyessä tarinankerronnan voidaan katsoa rikastuvan, koska materiaalit ovat usein hyödynnettävissä ristiin. Aivan kuten kirjoista tehdään elokuvia, voidaan kirjoista ja elokuvista tehdä pelejä tai peleistä elokuvia ja kirjoja. (Kaija 2019, 77.)

Koko fantasian, luovuuden, ilmaisun ja immersion merkitysulottuvuus nojaa vahvasti ajatukseen siitä, että digipelit mahdollistavat pelaajalle kokemuksia, kokeiluja ja valintoja, joihin ei arkielämässä törmää, ovat fysiikan lakien puitteissa mahdottomia tai jopa lainsäädännön vastaisia. Aivan kuten elokuvia katsellessa tai kirjoja lukiessa henkilöhahmoon samaistutaan ja tarinaa eletään heidän kanssaan. Pelejä pelatessa uppoutuminen voidaan kokea jopa voimakkaammin ja näin on erityisesti silloin, kun pelaajan valinnat vaikuttavat pelimaailman tapahtumiin ja pelihahmo on pelaajan itsensä luoma. Tarinan merkityksellisyyteen vaikuttaa myös päätöksenteko. Elokuvien ja kirjojen kohdalla päähenkilön valintoja on helppo arvostella, mutta pelit konkretisoivat kiperät valintatilanteet omakohtaisesti. Pelikokemukseen ja päätöksentekoon liittyvää jännitystä ja immersiiivisyyttä kerryttää lisäksi se, että jotkin valinnat saattavat vaikuttaa pelin ja tarinan etenemiseen peruuttamattomasti ellei peliä aloita kokonaan alusta. (Kaija 2019, 83.)

Pelien avulla voi siis seikkailla vaikkapa vieraisissa maailmoissa, kokeilla supersankarin tai urheilutähden elämää, elää historiallisilla aikakausilla tai kokeilla erilaisia ammatteja nyky-yhteiskunnassa. Tiivistetysti asian voi kiteyttää siten, että videopelien avulla on mahdollista olla joku muu, jossakin muualla. Bessiére, Seay ja Kiesler (2007) havaitsivat tutkimuksessaan

muun muassa sen, että pelaajien pelihahmot muistuttivat realistisen minäkuvan sijaan enemmänkin ihanteellista minäkuvaa itsestä. Ilmiö korostui vahvemmin niillä henkilöillä, jotka arvioivat oman psyykkisen hyvinvointinsa alhaisemmaksi. Tulokset siis viittaavat siihen, että pelien fantasiamaailma ja anonyymius voivat vapauttaa pelaajat tosielämän historiastaan ja sosiaalisesta tilanteestaan, jolloin realiteeteista huolimatta on mahdollista olla sellainen ihminen, jollainen haluaisi olla (Bessiére, Seay & Kiesler 2007). Cole ja Griffiths (2007) puolestaan löysivät videopelien anonyymiteetin ja turvallisen ympäristön yhteyden. Heidän mukaansa digipelit voivat mahdollistaa pelaajien itseilmaisun tavalla, joka koettaisiin tosielämässä epämiellyttäväksi, esimerkiksi ulkonäön, sukupuolen, seksuaalisuuden tai iän takia.

Fantasian, luovuuden, ilmaisun ja immersion merkitysulottuvuudella pyritään tavoittamaan tarinallisuuden, mielikuvituksen ja esteettisyyden roolia videopeleissä. Nämä elementit ja niiden merkittävyys vaihtelevat pelin, mutta myös pelaajan mukaan. Esimerkiksi joissakin kilpailullisissa ammuskelupeleissä pelin päätarkoitus on yksinkertaisesti muiden kukistaminen, mutta pelin sijoittuminen johonkin tiettyyn ympäristöön tai ajanjaksoon (esim. Toinen maailmansota) voi olla lopulta se tekijä, joka johtaa ostopäätöksen tekemiseen. Keskeisiä fantasian, luovuuden, ilmaisun ja immersion merkitysulottuvuuteen liitettäviä merkityksiä voivat olla muun muassa oman hahmon muokkaaminen ja kehittäminen, oikean elämän asioiden simulaatio, muokattavuus eli mahdollisuus luoda tai muokata sisältöjä, tarinallisuus tai itse luodun sisällön käyttäminen ja jakaminen muille.

3.4.6 Pelikohtaiset merkitykset

Kun digipelaamisen ilmiötä tarkastelee, on helppo ymmärtää, että pelien monipuolisuus on yksi suurimmista syistä kaiken suosion taustalla. Erilaiset peligenret (ks. luku 2.2) tavoittavat erilaisia kohderyhmiä ja vastaavat laajalla säteellä erilaisiin mielenkiinnon kohteisiin. Pelien laaja kirjo tarkoittaa siis myös sitä, että jokainen peli tai ainakin pelilajityyppi sisältää omanlaisia merkityksiään. Joissakin peleissä simuloidaan oikean elämän tapahtumia kuten ajamista, ampumista tai urheilemista. Toisissa tärkeää on mielikuvitus, luovuus ja rakentaminen. Joidenkin pelien ympäristö on avoin ja vapaasti tutkittavissa oleva maailma, kun taas toisissa peli perustuu ennalta käsikirjoitetun juonen ja tarinan seuraamiseen. (vrt. Koski 2017, 90.) Pelikohtaiset merkitykset ovat siis pelien attribuutteja: yhtäältä niiden avulla voidaan kuvailla ja luonnehtia sisältöjä sekä ominaispiirteitä ja toisaalta tunnistaa pelien keskinäisiä samankaltaisuuksia ja eroavaisuuksia.

Pelejä määrittävien attribuuttien ohella pelikohtaisia merkityksiä voi syntyä myös positiivisten kokemusten kautta. Mekanismi toimii samoin kuin erinomaisen elokuvan kohdalla, joka saattaa parhaimmillaan jättää yksilöön lähtemättömän vaikutuksen. Tämänkaltaisen elokuvan jatko-osa halutaan yleensä nähdä, vaikka takeita ei olekaan siitä, että se olisi yhtä hyvä kuin edeltäjänsä. Elokuvamaailman kaltaisesti myös digipelien kohdalla on viime vuosikymmeninä muodostunut merkittäviä pelisarjoja ja -brändejä, kuten Grand Theft Auto, The Sims, Call of Duty, FIFA tai Pokémon. Tietyn pelin tarjoama tietynlainen pelikokemus muodostaa ikään kuin tavaramerkin, jonka päivitetyn version pariin pelaajat palaavat vuodesta toiseen. Ilmiö selittyy altistus- tai tuttuusefektillä (*mere-exposure effect*), jonka mukaan ihmiset ovat taipuvaisia luomaan mieltymyksiä sellaisia asioita kohtaan, jotka ovat heille jo entuudestaan tuttuja. Pelaajan näkökulmasta tällä voi siis olla huomattava vaikutus pelattavan pelin valintaan: kynnys palata aikaisemmin hyväksi koetun sekä entuudestaan tutun pelin tai sen uudemman version pariin on matalampi verrattuna johonkin toiseen satunnaiseen peliin. (King ym. 2010, 103.)

Toinen pelivalintaan ja -mieltymyksiin merkittävästi vaikuttava ilmiö on yleensä julkaisua edeltävä tai julkaisun myötä ilmenevä hype pelin ympärillä, joka toisin ilmaistuna on enemmän tai vähemmän liioiteltua tai ylimitoitettua innostumista ja hehkutusta. Ilmiön taustalla vaikuttaa ihmisen taipuvaisuus *laumakäyttäytymiselle*, joka perustuu siihen oletukseen, että suuren määrän ihmisiä ollessa yksimielisiä jostakin asiasta, he yleensä ovat oikeassa (Shiller 1995). Ajankohtainen esimerkki hypen vaikutuksesta on Cyberpunk 2077 -peli, joka julkaistiin joulukuussa 2020 kahdeksan vuoden odotuksen jälkeen. Maineikkaan pelistudion, yhden kaikkien aikojen suurimman budjetin sekä massiivisen markkinointikoneiston seurauksena peliä ennakkotilattiin maailmanlaajuisesti yli kahdeksan miljoonaa kappaletta. (Laitinen 2020.)

Pelikohtaisilla merkityksillä tarkoitetaan siis kaikkia sellaisia merkityksiä, joille pelaaja voi altistua erilaisia pelejä pelatessaan. Nämä merkitykset ovat ensisijaisesti pelilähtöisiä eivätkä pelaajalähtöisiä, vaikka tulkinnan jonkin merkityksen tärkeydestä loppujen lopuksi jokainen pelaaja tekeekin itse. Pelikohtaisiksi merkityksiksi voidaan lukea esimerkiksi vauhdikkuus, sotiminen, älylliset haasteet, seikkaileminen, avoin pelimaailma, mahdollisuus tehdä ikäkaudelle sopimattomia tai normatiivisesti arveluttavia asioita, pelin maksuttomuus, näyttävät grafiikat, kokeilunhalu hypen seurauksena tai halu verestää muistoja ennestään tutun pelisarjan parissa.

4 Tutkimuksen toteuttaminen

4.1 Tutkimustehtävä ja tutkimuskysymykset

Tämän työn keskeinen sisältö on liikuntasuhteen käsitteestä (Koski 2004; 2008; 2015; 2017) johdettu uusi digipelisuhte-käsite, jolla tarkoitetaan suhtautumis- ja kiinnittymistapojen kokonaisuutta, jonka kautta yksilö kohtaa digipelaamisen sosiaalisen maailman ja sen kulttuuriset merkitykset. Omakohtaisen pelaamisen lisäksi digipelisuhteella viitataan myös muuhun asennoitumiseen ja suhtautumiseen pelikulttuuria ja sen osa-alueita kohtaan (ks. pääluke 3).

Digipelisuhdetta voi luonnehtia teoreettiseksi malliksi. Sen perusajatuksena on, että digipelaaminen ja siihen läheisesti liittyvät asiat muodostavat digipelaamisen sosiaalisen maailman, johon jokaisella on omanlainen elämänkaaren aikana vaihteleva suhde.

Digipelisuhteen teoreettiseen viitekehykseen keskeisenä osana kuuluvia merkitysulottuvuuksia (ks. luku 3.4) voi myös hyödyntää työkaluna, jos yksilön digipelisuhdetta haluaa analysoida yksityiskohtaisemmin. Tällöin tietoa voidaan saada siitä, mitkä asiat yksilö kokee merkityksellisiksi tai vähemmän merkityksellisiksi omassa digipelisuhteessaan.

Tämän tutkimuksen empiirisen osan tehtävänä on pilottitutkimuksen kaltaisesti testata digipelisuhte-käsitteen teoreettisen viitekehysten kahta eri osa-aluetta. Tutkimuksessa selvitetään yhtäältä sitä, miten hyvin digipelisuhteen eri merkitysulottuvuudet sisältöineen vastaavat pelaajien itse tuottamia merkityksiä omasta pelaamisestaan. Tämän datan pohjalta on mahdollista myös vertailla, miten eri merkitysulottuvuudet painottuvat keskinäisessä vertailussa. Toinen tapa, jolla teoreettista viitekehystä arvioidaan, on testaamalla yksinkertaista hypoteesia, joka on johdettu aivan keskeisimmästä digipelisuhte-käsitteen oletuksesta, jonka mukaan jokaisella on omanlainen elämänkaaren aikana vaihteleva suhde pelaamiseen.

Edellä mainittujen tehtävien pohjalta asetettiin seuraavat tutkimuskysymykset:

1. Minkälaisia merkityksiä haastateltavat liittävät digipeleihin ja niiden pelaamiseen?
2. Mitkä tekijät elämän eri vaiheissa ovat muokanneet haastateltavien digipelisuhdetta?

4.2 Tutkimuksen lähestymistapa

Käsillä oleva tutkimus on tieteenfilosofisilta lähtökohdiltaan fenomenologis-hermeneuttinen, joka on osa laajempaa hermeneuttista tutkimusperinnettä. Fenomenologis-hermeneuttisen tutkimusperinteen erityispiirre on se, että ihminen on tutkimuksen tutkijana sekä tutkittavana. Niin hermeneuttisessa kuin fenomenologisessa ihmiskäsityksessä tutkimuksen teon kannalta oleellisia käsitteitä ovat merkitys, kokemus ja yhteisöllisyys. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 39–40.)

Fenomenologisen tutkimuksen kohteena on elämismaailma eli toisin sanoen ihmisen suhde omaan elämistodellisuuteensa. Hermeneuttinen ulottuvuus tulee fenomenologiseen tutkimukseen mukaan tulkinnan myötä: tutkimuksella on siis kaksitasoinen rakenne, jossa perustason muodostaa tutkittavan koettu elämä ja toisella tasolla tapahtuu itse tutkimus, joka kohdistuu ensimmäiseen tasoon. Fenomenologis-hermeneuttisen tutkimuksen tavoitteena on siis käsitteellistää tutkittava ilmiö eli kokemuksen merkitys. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 40–41.) Tutkimusotteen valinta on tämän työn kontekstissa helppo perustella, sillä se vastaa lähes täydellisesti yhtä työn tavoitteista, joka on tuoda esille ja käsitteellistää digipelaamiseen liitettuja monipuolisia merkityksiä, mihin oleellisena osana liittyy tulkintojen tekeminen haastateltavien kokemusten pohjalta.

4.3 Tutkimusaineisto

Tutkimuksen aineisto kerättiin haastatteleamalla kuutta harkinnanvaraisesti valittua nuorta miestä. Haastattelurunkoa esiteltiin yhdellä henkilöllä, minkä lisäksi samankaltaista haastattelua oli jo käytetty pro gradu -tutkimukseen valmistavalla tutkimustyöpajakurssilla. Haastatteluista lyhyin oli kestoltaan 71 minuuttia ja pisin 90 minuuttia. Tuomen ja Sarajärven (2018, 99) mukaan 6–8 haastateltavaa on kelvollinen määrä, jos tutkimus on opinnäytetyö. Tällöin työmäärä pysyy kohtuullisena, etenkin, jos tutkimus tehdään parityönä (Tuomi ja Sarajärvi 2018, 99). Kun huomioon otetaan käsitys kohtuullisesta työmäärästä ja resursseista sekä se, että työ tehdään yksilötyönä, niin aineiston rajaamista kuuteen laajahkoon haastatteluun voidaan pitää perusteltuna valintana.

Aineiston hankintaprosessi aloitettiin kartoittamalla tutkijan omat kontaktit, jonka tavoitteena oli keventää ja helpottaa noviisihaastattelijan työtä. Seuraavana kriteerinä haluttiin varmistaa se, että verrattain pieni aineisto koostuisi kuitenkin mahdollisimman homogeenisestä joukosta. Lopputulemana tutkimuksen tiedonantajat muodostuivat kuudesta Varsinais-

Suomessa varttuneesta miehestä, jotka olivat kaikki tutkijalle entuudestaan tuttuja henkilöitä. Nuorin tutkittavista oli haastatteluhetkellä 25-vuotias ja vanhin 28-vuotias. Haastateltavia yhdisti ikäryhmän, nykyisen asuinpaikan sekä sukupuolen lisäksi yli kymmenen vuoden kokemus digipelaamisesta, kokemukset usean eri peligenren peleistä, vähintään kolmen eri alustan käyttäminen pelien pelaamiseen ja harrastustausta joukkuepalloilulajeista.

Aineisto kerättiin harkinnanvaraisesti ja sitä voisi luonnehtia Tuomea ja Sarajärveä (2018, 99) lainaten niin sanotuksi eliittiotannaksi. Eliittiotannassa tutkimuksen tiedonantajiksi valitaan vain henkilöitä, joilta oletetaan saatavan parhaiten tietoa tutkittavasta ilmiöstä. Valinnan kriteerinä voi olla esimerkiksi puhekyky, kirjoitustaito, itsensä ilmaisemisen taito tai orientaatio maailmaan (Tuomi & Sarajärvi 2018, 99).

Vaikka tutkimuksessa ei tehdä aineistosta päätelmiä yleistettävyyden näkökulmasta, niin tausta-ajatuksena on kuitenkin se, että tutkittavan ilmiön pohjalta voidaan saada osviittaa myös muita vastaavanlaisia tapauksia varten (vrt. Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Vaikka yleistyksiä ei tehdä suoraan aineistosta, niitä voidaan kuitenkin tehdä aineistosta tehdyistä tulkinnoista. Tällöin yleistettävyyden kriteeriksi nousee järkevä aineiston kokoaminen: haastateltavia valittaessa olisi suotavaa, että heillä olisi suhteellisen samanlainen kokemusmaailma, kokemusta ja ensikäden tietoa tutkimuksen aihepiiristä ja että he olisivat kiinnostuneita myös itse tutkimuksesta ja suhtautuisivat siihen myönteisesti (Eskola & Suoranta 1998, 49).

Eskolan ja Suorannan (1998, 49) kriteerein tarkasteltuna käsillä olevan tutkimuksen tiedonantajat on koottu järkevästi. Tutkimusjoukko täyttää erinomaisesti myös Tuomen ja Sarajärven (2018, 98) kuvauksen laadullisen tutkimuksen aineistosta: tiedonantajien valinta ei ole satunnaista vaan harkittua ja tarkoitukseen sopivaa ja henkilöt, joilta tietoa kerätään, tietävät tutkittavasta ilmiöstä mahdollisimman paljon ja heillä on kokemusta asiasta. Yhteenvedo tutkimusjoukosta on nähtävissä taulukossa 2.

Taulukko 2. Tutkimusjoukon profiili

	Ikä	Arvio pelaamisen määrästä viikkotasolla	Ensimmäiset digipelimuistot	Nykyiset suosikkipelit	Koronapandemian vaikutus pelaamiseen	Muuta
H1	27	15–20h/vk	Alakouluikäisenä 2000-luvun alussa	League Of Legends, CS:GO, Overwatch	Lisännyt pelaamista. Pelaaminen vähentänyt pandemian potentiaalisia psykososiaalisia vaikutuksia	Työskentelee yrityksessä, joka on pelimaailman kanssa tekemisissä
H2	28	10–15h/vk	Alakouluikäisenä 2000-luvun alussa	Call of Duty, CS:GO	Lisännyt vähän pelaamista. Pelaaminen vähentänyt pandemian potentiaalisia psykososiaalisia vaikutuksia	20 vuotta digipelaamista ilman merkittäviä taukoja
H3	27	n. 30h/vk	Alakouluikäisenä 2000-luvun alussa	Call of Duty, CS:GO	Lisännyt huomattavasti pelaamista. Pelit toimineet kokoontumispaikkana	Kisaileminen ja kilpaileminen ollut aina keskeinen motivaattori pelaamisessa
H4	27	20–30h/vk	Alakouluikäisenä 2000-luvun alussa	Call of Duty, FIFA	Lisännyt pelaamista	Erään urheiluvideopelin epävirallinen suomenmestari
H5	25	n. 50h/vk	Alakouluikäisenä 2000-luvun alussa	League of Legends, Age of Empires	Kilpapelamiseen liittyneitä suunnitelmia peruuntui	Pelannut puoliammattilaisena Overwatch-peliä kansainvälisessä organisaatiossa
H6	27	n. 10h/vk	Alakouluikäisenä 2000-luvun alussa	Call of Duty, FIFA	Ei vaikutusta pelaamisen määrään	Haaveilee pöytätietokoneen hankkimisesta, jotta voisi palata ammuskelupelien maailmaan yli 10 vuoden tauon jälkeen

4.4 Tutkimusaineiston keruu

Tutkimusaineiston keruu alkoi potentiaalisten haastateltavien kontaktoinnilla maaliskuussa 2021. Jokainen kuudesta kontaktoidusta henkilöstä suostui haastateltavaksi ja haastattelut suoritettiin yksilöhaastatteluina kahtena peräkkäisenä päivänä maaliskuun viimeisellä viikolla. Viisi kuudesta haastattelusta tehtiin kasvotusten joko haastateltavan kotona tai työpaikalla ja yksi haastattelu etäyhteydellä Zoom-pikaviestintäohjelmaa käyttämällä. Teknisiä tai muita ongelmia ei ilmennyt ja jokainen haastattelu saatiin kerralla tallennettua. Haastatteluiden nauhoittamiseen käytettiin Applen iPhone-puhelimen Sanelin-sovellusta ja tallenteet kopioitiin puhelimen oman varmuuskopioinnin lisäksi salattuun kansioon Dropbox-pilvipalveluun.

Käytetty haastattelumenetelmä oli muodoltaan puolistrukturoitu haastattelu, jota Hirsjärvi ja Hurme (2008, 47) kutsuvat teemahaastatteluksi. Teemahaastattelu eroaa strukturoidusta lomakehaastattelusta siten, ettei kysymyksillä ole tarkkaa muotoa ja järjestystä, mutta haastattelu ei kuitenkaan ole täysin avoin, kuten syvähaastattelussa. Teemahaastattelun lähtökohtana on ajatus siitä, että haastateltavat ovat kokeneet tietyn tilanteen ja oletus siitä, että yksilön kaikkia kokemuksia, uskomuksia, ajatuksia ja tunteita voidaan tutkia valitulla menetelmällä. Teemahaastattelun valmisteluvaiheessa tutkijan on täytynyt alustavasti selvittää tutkittavan ilmiön oletettavasti tärkeitä osia, prosesseja, rakenteita sekä kokonaisuutta. Haastattelu kohdennetaan siis tiettyihin teemoihin ja kaikkein oleellisinta on se, että yksityiskohtaisten kysymysten sijaan haastattelu etenee tiettyjen teemojen varassa. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 47–48.)

Tämän työn aineiston keruuseen käytetyn haastattelurungon ensisijainen tehtävä oli toimia haastattelijan tukimateriaalina, jolloin keskustelun kuljettaminen haluttuun suuntaan sekä ohjaaminen haluttuihin teemoihin on helpompaa. Aivan alkua lukuun ottamatta yhtäkään haastattelurunkoon kirjattua kysymystä ei kysytty ”orjallisesti” tiettyssä vaiheessa, vaan joitakin kysymyksiä saatettiin jopa jättää kokonaan välistä, jos haastateltava oli esimerkiksi sivunnut samaa asiaa jo haastattelun aikaisemmassa vaiheessa. Yleisesti ottaen haastatteluissa pyrittiin mahdollisimman keskustelemaan luonteeseen, jolloin haastateltavan puheen annettiin vapaasti soljua teemasta toiseen. Haastattelurunko on nähtävissä tämän työn liitteissä (ks. liite 3).

Hirsjärveä ja Hurmetta (2008, 47) lainaten; ”teemahaastattelu ottaa huomioon sen, että ihmisten tulkinnat asioista ja heidän asioille antamansa merkitykset ovat keskeisiä, samoin kuin sen, että merkitykset syntyvät vuorovaikutuksessa”. Teemahaastattelun valitseminen tämän työn tutkimusmenetelmäksi voidaan siis pitää perusteltuna, kun huomioon otetaan käsillä olevan työn aihepiiri ja teoreettinen viitekehys (vrt. luku 3.2).

4.5 Aineiston analyysi

Tutkimusaineiston analyysimenetelmänä käytetään sisällönanalyysia, joka mahdollistaa dokumenttien analysoinnin systemaattisesti ja objektiivisesti. Sisällönanalyysin avulla pyritään saamaan tutkittavasta ilmiöstä kuvaus tiivistetyssä ja yleisessä muodossa, jolloin aineisto on järjestetty johtopäätösten tekemistä varten. Sisällönanalyysi on tekstianalyysia, kuten on esimerkiksi myös diskurssianalyysi. Tässä työssä käytetään sisällönanalyysia, koska

siinä etsitään tekstin merkityksiä, kun taas diskurssianalyysissä analysoidaan, miten merkityksiä tekstissä tuotetaan. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 117.)

Tämä työn tutkimuskysymykset on asetettu siten, että analyysia tehtäessä tullaan tarvitsemaan kahta erilaista sisällönanalyysin tekniikkaa. Ensimmäisen kysymyksen kohdalla käytetään *deduktiivista* eli teorialähtöistä sisällönanalyysia, kun taas toisen kysymyksen analyysissä käytetään *induktiivista* eli aineistolähtöistä sisällönanalyysia.

4.5.1 Deduktiivinen sisällönanalyysi

Teorialähtöistä sisällönanalyysia käytetään tilanteissa, joissa aineiston analyysin luokittelu perustuu aikaisempaan ja jo olemassa olevaan käsitejärjestelmään. Tässä tapauksessa käsitejärjestelmänä käytetään digipelisuhde-teoriamallin kuutta merkitysulottuvuutta. Deduktiivinen analyysi aloitetaan muodostamalla analyysirunko aikaisemman teorian pohjalta. Tämän jälkeen aineistosta poimitaan sisällöllisesti analyysirunkoon sopivat asiat, mutta myös ne asiat, jotka jäävät analyysirungon ulkopuolelle. Tällöin voidaan testata aikaisempaan teoriaa tai käsitejärjestelmää uudessa kontekstissa, mikä on täsmälleen se tavoite, joka tämän työn tutkimustehtävissä on esitetty. (ks. Tuomi & Sarajärvi 2018, 127–128.)

Analyysin aluksi luotiin analyysirunko luvussa 3.4 esiteltävien digipelisuhde-käsitteen merkitysulottuvuuksien pohjalta, joka käytännössä toteutettiin yksinkertaisena taulukointina Microsoft PowerPoint -ohjelmiston avulla. Analyysivaiheessa jokainen haastattelu kuunneltiin kahteen otteeseen, millä tavoiteltiin sitä, että analyysirunkoon sopivat asiat tulisi kirjattua mahdollisimman tarkasti. Kuuntelujen aikana kirjattiin ylös avainsana tai -sanoja aina siinä vaiheessa, kun haastateltava toi puheessaan esille johonkin merkitysulottuvuuteen liitettäviä asioita (vrt. liite 2). Jokaisen kirjauksen perään merkittiin myös aikaleima, jonka perusteella kyseiseen kohtaan olisi mahdollisuus palata analyysin missä tahansa vaiheessa. Jokaisen haastateltavan kohdalla merkintöjen tekeminen aloitettiin tyhjiin taulukkoon, minkä lisäksi analyysin apuna jokaisen haastateltavan kohdalla oli tyhjä muistiinpanosivu. Muistiinpanoihin kirjattiin tiivistetyssä muodossa kohokohtia eli vuorossa olleen haastateltavan poikkeuksellisen mielenkiintoisia, hyvin argumentoituja tai muuten relevantteja näkökulmia, joihin tulnaisiin varmasti palaamaan tarkemmin tutkimuksen myöhäisemmässä vaiheessa. Rajallisten resurssien vuoksi aineiston litterointi suoritettiin siis vain siltä osin kuin se katsottiin analyysirunkoon pohjautuen tutkimuksen kannalta oleelliseksi.

4.5.2 Induktiivinen sisällönanalyysi

Aineistolähtöistä sisällönanalyysia käytetään tilanteissa, joissa aiempaa tietoa aiheesta ei ole tai tieto on hyvin hajanaista. Tällöin eteneminen tapahtuu aineiston ehdoilla. Induktiivinen analyysi aloitetaan *redusoinnilla* eli pelkistämällä, jolloin aineistosta karsitaan tutkimuksen kannalta epäolennaiset asiat pois eli sitä tiivistetään tai pilkotaan osiin. Keskeinen osa redusointia on pelkistettyjen ilmauksien etsiminen ja listaaminen, jolla luodaan pohjaa toisen vaiheen *klusteroinnille* eli ryhmittelylle. Ryhmittelyvaiheessa aineistosta etsitään samaa ilmiötä kuvaavat käsitteet, jolloin ne ryhmitellään ja niistä muodostuvat alaluokat.

Kolmannessa vaiheessa suoritetaan aineiston *abstrahointi* eli käsitteellistäminen, jolloin erotetaan tutkimuksen kannalta olennainen tieto ja valikoidun tiedon perusteella muodostetaan teoreettisia käsitteitä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 122–125.) Edellä kuvatun prosessin avulla aineistosta pyritään löytämään vastauksia toiseen tutkimuskysymykseen, jossa keskitytään digipelisuhdetta edistäviin ja taannuttaviin tekijöihin elämän eri vaiheissa.

Induktiivinen sisällönanalyysi aloitettiin luomalla yksinkertainen taulukkopohja aineiston purkamista varten. Analyysi aloitettiin aineiston pelkistämällä, jolloin taulukkopohjaan kerättiin digipelisuhdetta edistäviä ja taannuttavia asioita, joita haastateltavat toivat esille omassa puheessaan. Kirjanpito suoritettiin samalla tekniikalla kuin deduktiivisessa analyysissä eli kirjaamalla ylös avainsanoja ja aikaleimoja. Seuraavaksi suoritettiin aineiston ryhmittelyvaihe, jolloin PowerPoint-tiedoston uudelle sivulle kerättiin haastatteluissa toistuneita tai samaa ilmiötä kuvanneita ilmaisuja, joista muodostettiin erilaisia alaluokkia, kuten ”Vanhempi hankkii pelilaitteen”, ”Vanhempi rajoittaa pelaamista”, ”Urheiluharrastus vie aikaa” ja ”Urheiluharrastus loppuu”. Analyysin kolmannessa ja viimeisessä vaiheessa alaluokkia yhdistelemällä muodostettiin pääluokkia, kuten ”Vanhemmat” ja ”Muut harrastukset”.

5 Tutkimuksen tulokset

5.1 Haastateltavien digipelaamiseen liittämät merkitykset

Digipelisuhteen merkitysulottuvuuksien pohjalta luotuun analyysirunkoon merkittiin kahden kuuntelukierroksen jälkeen yhteensä 271 merkitystä aikaleimoineen, minkä lisäksi yksityiskohtaisempia kirjallisia muistiinpanoja tehtiin yhteensä joitakin kymmeniä. Edellä mainittuihin lukuihin ei sisälly erilaiset digipelisuhdetta edistävät ja taannuttavat tekijät, joita kirjattiin erikseen ylös tämän työn toista tutkimuskysymystä varten (ks. luku 5.2).

Haastattelukohtainen kirjattujen merkitysten määrä hieman laski järjestyksessä viimeisten haastateltavien kohdalla, sillä täysin samojen ja useaan otteeseen esiintyneiden merkityksien kuten esimerkiksi ”kilpaileminen” tai ”kavereiden kanssa pelaaminen” kirjaaminen yhä uudestaan ja uudestaan ei enää palvellut tämän tutkimuksen tarkoitusta. Lähes 300:aa sanoitettua merkitystä ei ole mieluisaa esittää tämän työn puitteissa, minkä takia jokaisen merkitysulottuvuuden osalta seuraavaksi esitellään kohokohtia, joihin sisältyy haastateltavien välillä toistuneita sekä tämän tutkimuksen kontekstissa poikkeuksellisen mielenkiintoisia, relevantteja sekä hedelmällisiä puheenvuoroja.

5.1.1 Kilpailu, suorittaminen ja saavutukset

Erilaiset kilpailuun, kisailuun ja voittamiseen liittyvät sekä niiden tärkeyttä korostaneet ilmaiset toistuivat tasaiseen tahtiin jokaisen haastateltavan kohdalla. Kilpaileminen koettiin erityisesti hieman nuorempana noin 20 ikävuoden molemmiin puoliin todella tärkeäksi, kunnes sen merkitys oli alkanut hiljalleen hiipua. Kilpaileminen nähtiin kuitenkin yhä keskeisenä pelin elementtinä, mikä lisäsi pelien kiinnostavuutta, mutta vanhemmalla iällä myös muita asioita pidettiin erittäin merkittävänä pelejä pelattaessa. Joukkuepallolitaustaisten henkilöiden kohdalla toistui puhe kilpailuhenkisyydestä ja siitä, miten digipelit täyttävät kilpailuvietin tyhjiötä, jonka urheiluharrastuksen lopettaminen oli jättänyt.

H3: ”Sillon mä voin sanoo niinku et sit niinku oikeestaan sen kilpailuvietin kautta se oikee kunnon kipinä pelaamiseen ja videopeleihin syntys.”

H6: ”Ehkä mul se voittaminen ei sinänsä oo, mut se kilpailu ehkä se mikä korostuu. Et mul on aika se ja sama et jos me pelataa tos kavereitten kans FIFA:a et voitiks mä sen nyt tavallaa, et kunha mä pääsen kilpailemaa, kunha me päästää ottaa matsii.”

H2: ”Sen kans mä oon niinku tajunnu sen et siin CS:s et ku on publa, ni sit oli Clanbase, mis pysty saamaa matsei keskenää. Kaverin kans alettii pelaa sitä, ja sit

vast niinku alkoki se et et miten kilpailuhenkistä ja ehkä suorituskeskeistä se on ollu et hei tääl on vittu Suomen ja Euroopan ranking ja jos sä voitat ni sä nouset tääl näi.”

H4: ”Kyl se mul painottuu sinne onlinee et mä en oo ikinä oikee syttyny noist yksinpeleist konet vastaa et ei siit vaa saa semmost fiilist mitä netistä saa et on aina ollu nii kilpailuhenkinen ja tämmöne niinku ni rakastaa sitä niinku et halua mennä oikeesti voittaa jonku toisen kanssapelaajan.”

H5: ”Sit se viel niinku syttys viel enemmän ku mä menin ensimmäisen kerran pelaamaa niinku laneil ku järjestettii Turus. Sit mä olin vaa et ei jumankauta tä on siistii tieksä vaiks kui pieni turnaus onki mut sit siin on semmone tietynlainen fiilis ku sä oot niinku paikanpääl pelaamas ja sä oikeesti kilpailet, se oli niinku iha uudel tasol.”

Kiinteänä osana kilpailemista ja kisailua haastateltavat toivat esille sen, miten oman tason mittaaminen alkoi kiinnostaa siinä vaiheessa, kun pelitunteja oli kertynyt ja omat taidot olivat kehittyneet. Kunnianhimo, saavutukset, menestyminen ja ennätysten tavoittelemisen osoittautuivat myös motivoiviksi tekijöiksi pelejä pelatessa.

H2: ”Siel [pelipalvelimella] oli semmonen rankingi semmonen top-100. Siel oli tosi hyvä semmonen yhteisö et siel on samat pelaajat päivittäi servul ja sit siel on tunnettui nimii, jotka on korkeel ränkeis ja muuta. Mä muistan edellee sen nimimerkin, joka oli aina siel ykkönen ja ketää ei sitä syrjäyttäny. Ainut mitä mä tein ni mä pelasin koton ja yritin vaan päästä siihen top-100 -listaan. Sit alko se et piti olla nii hyvä et pääs sinne top-50 sil servul et jotenki siit sai jotai mielihyvää.”

H2: ”Ircist piti aina hakee vihu ja kaveri oli vitu vihane jos etittii high-vihu [korkein taso] sielt, koska me ei pärjätty niil. Sit jotenki mä aika usein otin meil vähä liia hyvän vihun, koska mä jotenki oisin halunnu niinku pelaa niit vastaa. Ja mä muistan sen et jos otti high-vihun ni sielt voi tulla noit CrystalSkyn jatkii vastaa ja CrystalSky oli sillon Suomen CS: Sourcen top-1. Ni mä ehkä halusin pelaa niit vastaa ja mua kiehto se, et me voidaa pelaa noit vastaa et mite me voitais olla noi hyvii.”

H3: ”Siin oli käytännös se samanlainen tie mikä CS:ssäkin et aluks sä meet sinne public-peleihin, yrität siel olla se top dog. Sit niinku kavereitten kans kenen kans pelas ni päätitte kattoo et okei kui hyvii sitä täs ollaa joukkueena.”

H6: ”Sitku mä sanoin kännykän joskus kolmos-, nelosluokan ni alkeellinen Nokia 3310, mut siel oli ne kännykän omat pelit. Niit hakattii kyl niinku sit välituntisi kavereitten kans paljonki, et koitettii rikkoo toisten enkkoja ja tämmöst.”

Kilpailemisen ulottuvuuteen liitetty ahkera harjoittelu tai ”graindaaminen” esiintyi paikoitellen haastateltavien puheissa. Tämän kaltaiseen pelaamiseen liittyi tavoitteellisuus, itsensä ylittäminen sekä ajatus siitä, että haluaa olla paras. Parhaiden tavoittelu toi myös mukanaan vakavemman ja totisemman asennoitumisen pelaamista kohtaan.

H5: ”Se on loppupeleis kuitenkin pelituntei mitä se on, et sä et voi ymmärtää sitä asiaa tarpeeks hyvi ellet sä oo tehny sitä tarpeeks monta kertaa. Monet on semmosii et ku ne pelaa, ni ne vaa pelaa, eikä ne mieti sitä asiaa. Mutku mul o se aina ollu, et jos mä pelaan, ni mä mietin sitä asiaa sit viel seuraavana päivänäki seittemä tuntii päässäni vaik mä tekisin iha muita juttujaki. Mul on niinku vieläki tuol monta vihkoo täynnä asioi, mitä mä oon kirjottanu ylös, niinku esseetyylisii tarinoita.”

H5: ”Emmä usko et se oli mul liikaa ku se oli kuitenkin tietonen oma valinta. Se on mun mielest niinku ihan sama mitä sä haluat tehdä kilpailullisesti se vaan vaatii sen tietyn tason niinku tekemisee. Vaiks sä haluat olla maailman paras viulisti ni sä varmaa joudut tekemää sitä 12 tuntii päiväs.”

H3: ”Se tuli iha saman tie se tavoitteellisuus, siel on ranking-systeemit sun muut ni sä halusit niinku kiivetä niit ranking-tikkai sinne iha ylöspäi ja tavote oli tietysti olla paras heti.”

H2: ”Se on ollu jo sii vaihees simmost et pitää voittaa ja pitää olla hyvä ja muuta ja välil ehkä vähä liikaaki. Mä muistan meil on yhen kaverin kans joskus pariks vuodeks menny vähä välit poikki. Parii vuotee mä en pelannu sen kans ku meni niin pal sukset ristii jotenki siel hommis. Mikä siis kuvaa sitä et miten tosissaa siel ollaa oltu sit, se on ollu niin tärke juttu et iha tommonenki asia on tapahtunu.”

5.1.2 Ilo, leikki ja toiminnallisuus

Haastateltavien puheesta oli tunnistettavissa monia erilaisia tähän ulottuvuuteen liitettäviä merkityksiä. Lähtökohtaisesti pelien ajateltiin olevan miellyttävää ja hauskaa tekemistä ainakin jollakin tavalla, sillä eihän niitä muuten tietenkään tulisi pelattua – onhan pelaaminen vapaaehtoista toimintaa. Tämän ulottuvuuden kohdalla poikkeuksellisen usein esiin nousi se, miten tärkeänä onnistumisen kokemuksia pidettiin. Kompetenssin kokemukset paransivat pelikokemusta, mutta myös käänteinen vaikutus koettiin voimakkaana niinä hetkinä, kun omat taidot eivät riittäneet.

H4: ”Just se ku jotkut on vaa niin pal parempii et semmosii tulee vastaa, Codis varsinki niinku ni siel on tullu semmosii ragequitte ja ohjaimet lentää ja. Se liittyy siihe kilpailuun kans et ei oikee kestä häviöö, ei oo ikinä oikee kestäny missää urheilussakaa ni siihe se kyl liittyy. Ei ketää pakotakkaa sitä pelaamaa et sit vaa jos tulee liikaa turpaa ni pleikkari kiinni, se on kumminki helppoo.”

H6: ”Kyl mä muistelen lämmöllä sitä et silloin niinku siel piikissä [kun pelasi paljon] oma osaaminen oli kuitenkin niinku vertaa itteää tietysti muihin ni oli sillee niinku voi sanoo et oli oikeesti hyvä siin pelissä. Sitku sai todistettuu sitä ja oikeesti tiukkoi matsei niit rank-matsei hyvii vastustajii vastaa ja sit pääs siel näyttää myöski et täälläki osataan. Ei mitää yksittäist konkreettist mut oikeest on tuntenu vahvaakin kompetenssii tän asian tiimoilta.”

H5: ”Peleis on varmaa se et se antaa sellasii tietynlaisii pienii palkintoi koko aja. Ne pienet onnistumiset mitä jatkuvasti tapahtuu ne tekee siit pelkästää hauskaa jo. Sit ku pelit on nopeetemposii ja niis tapahtuu nii paljo ni niit tulee jatkuvasti, et ei sul oo sellasii päivii tai tilantei tai pelei mis niit ei tuu ollenkaa.”

H1: ”Voittaminen ja häviäminen ei oo niin iso, tai se on iso, mut vielä isompi asia mulle on se et mä itse osaan ja itse pärjään ja olen hyvä.”

H1: ”Nää maailmat ei oikeesti oo niin erilaiset, et se on ihan sama asia se urheilus ku sä potkaset saatanan hienon vaparin ja se osuu takayläkulmaa. Ni se on se fiilis ku pelissä onnistut jossain asias ni se on se sama adrenaliinipiikki minkä saat siit. – – Totta kai sä iloitset ku sä teet jonkun hienon harhautuksen tai teet hienon maalin tai pelis sä teet jonkun hienon suorituksen ja voitat jonkun tiukan pelin. Ne on niinku niin samallaiset et syvemmal ku mennää ni ihmisenä ei se mekanismi muutu on se alusta sit tietokone tai jalkapallo tai salibandy tai pleikkaripeli.”

Toinen useaan otteeseen toistunut ja varsin merkittävänä pidetty asia tämän merkitysulottuvuuden kontekstissa oli pelaamisen virikkeellisyys. Tällä viitattiin esimerkiksi siihen, että pelit ovat loistava tapa viettää vapaa-aikaa, minkä lisäksi pelaamisharrastus takaa ainakin sen, ettei kotona tule ikinä tylsää hetkeä.

H4: ”Kyl se on aina ollu semmonen et ikinä ei oo ittellä ainakaa tylsää ku monilt kuulee välil et ihmisil on tylsää kotona ei oo mitää tekemistä ni mul on aina toi ollu toi pelimaailma se et tylsää ei tuu ainakaa olemaa.”

H1: ”Se on aika hyvin tiivistettäväs et se oli töitä, lasketteluu, ryypäämist ja sit se oli todella myöhäsii iltoi viinipullon kans läppäril kaiken maailman tämmösii Hearthstone-korttipelei ja tämmösii niinku kaikkii pelei mitkä ei vaadi 100 prosentist fokust siihe et se on ajanvietet.”

H3: ”Se on jotenki niin luonnollinen tapa niin sanotusti tappaa aikaa ja tietyl tapaa pysyy kuitenkin sosiaalisena. Joko kattoo sarjaa tai pelaa, se on niinku kaks semmost päätekemist silloin ku kotona viettää aikaa.”

H5: ”Mä ajattelen sen vaa nii et mun mielest ihmiset tarvii niinku tietynlaisii virikkei pysyyksee et elämä pysyy mielenkiintosena ja jaksaa painaa ni mun mielest pelit on täydellinen niinku maailma siihen.”

Kolmas nosto tästä merkitysulottuvuudesta pitää sisällään haastateltavien näkemyksiä ja kokemuksia siitä, miten pelit voivat toimia arkielämän vastapainona. Pelaamisella nähtiin potentiaali stressinlievittäjänä, mutta myös paikkana, jossa virkistytään ja tuuletetaan päätä mahdollisilta murheilta tai muuten mieltä vaivaavilta asioilta.

H3: ”Ku sä meet siihen pelii sisää, ni sä uppoudut siihen jossai kohdas. Ni sä pystyt vähä niinku unohtaa sen sillee tietyl tapaa niinku jotkut asiat mitä sä haluat ehkä sivuuttaa tai et haluu et sun mielen pääl pyörii koko aja. Kyl se on niinku tosi hyvä keino siihen et sä saat semmosen henkisen resetin siihe.”

H6: ”Se on ehkä just semmonen niinku pakokeinokin itselle tavallaa niinku siirtyy siihen toiseen todellisuuteen, samallai ku mul niinku emmä osaa eritellä kumpi on vahvempi katonko mä jotain sarjaa tai leffaa vai pelaisin. Mut sarjoihin verrattuna ni siin saattaa ajatukset pyörii taustalla, ni jos se peli on tosi intensiivinen ni sillo ei oo tavallaa tilaa aivois niinku kelailla niit [raskaita ajatuksia] edes.”

H1: ”Se on mulle simmonen niinkun, miks sitä kutsuis, aivojen niinku rauhottusmisajaks. Se mitä mä oon vanhempana vast huomannu et yks iso syy millä tavalla pelaaminen korvas jalkapallon esimerkiksi mulle, on se et ku on tämmönen ylimiettiävä ja aivot käy sataa kahtakymppiä koko ajan ja seittemän miljoonaa eri ajatust ni välil niinku oikee ahdistaa ja tämmöne et mennää niinku liian kovaa.”

Pelien nähtiin tuottavan niin hyvässä kuin pahassa suuria tunteita ja tunteiden vuoristorataa edelleen, vaikka nykyään pelejä pelatessa tunteille ei annetakaan ihan niin paljon valtaa nuoruuteen verrattuna. Pelaaminen on myös onnistunut tuottanut vuosien mittaan unohtumattomia elämyksiä. Kaiken ytimessä haastateltavien mukaan edelleen oli kuitenkin se, että pelaaminen on hauskanpitoa, se on kivaa ja siitä tulee hyvä fiilis.

H5: ”Mul on yks simmonen mejjän Contenders-peli ku pelattii simmost parempaa joukkuet vastaa mikä tulee hyvi mielee. Mul tärisee niin paljo kädet ja mä istusi tässä niinku yksi koton ja mieltisi sillee et mitä hemmettii mä nyt teen. Tä ei niinku tunnu luontevalt enää. Sit ku me mentii siihe pelii ja sit ku ne kaikki harjotustunnit mitä sul on tavallaa alla, ni se tavallaa tulee ja sä toteet et ei sun tarvi mieltii mitää ees ku kaikki vaa tulee. Mä muistan et mä pelasin ehkä elämäni parhaan pelin silloin.”

H1: ”Aika varmaa monel meijä kaveriporukas nousee kiekko.tk, yhteisen pöydän ääres, Double It vastaan Nightmare. Iha hirvittävä sumppupuolustust koko peli ja tehdää maali ni Douf [nimimerkki] lähtee juoksee ykkönen pystys sitä pöytää ympäri. Kauhee paskamylly sen jälkee foorumeil et jaaha nyt turkulaiset voitti Nightmaren. Kyl se on jotenki jääny aina mielee. Se minkä takii se oli nii erikoinen ni Nightmare oli iha ylivoimane ykköne ja me oltii vaa joku rändöm turkulainen jengi. Kyl siit tulee vieläki kylmii värei et hitto se oli siistii. Vaiks se kuulostaa nii tyhmält et neljä jätkää läppäreiden kans nojaa pöydän reunas ja pelaa tikku-ukkojen kans, mut ku ei sil oo merkityst mikä se peli on vaa et me tehti sitä porukas.”

H5: ”Totta kai siin [pelaamisessa] oli se urheilijan mentaliteetti mikä kaikil oli siihe, et kyl sinne lähettii voittamaa. Et kyl siel sit suututtii ja puhuttii paskaa kans.”

H1: ”Totta kai se on nyt myöhemmäl iäl muuttunu pitkälti, et sitä ei oo niinku niin, niin elämän kuoleman vakavissaa. Et kyl se on enemmän muuttunu siihen hauskanpitämisee.”

H2: ”Mä en oo simmonen et mä heittelisin kamaa tai hajottaisin näppäimistöi tai hiirii, mä en sil taval pura sitä. Mut se esimerkiks kertoo sen hyvi, et joku voi paskoo tost sadan euron esineen koska häviää tai pleikkariohjaimen heittää seinää.

Mä ymmärrän sen ihan täysin, aika myös monia kertoja pelit on loppunu siihen, et ollaa hävitty eikä ois pitäny hävitä ja sit minulla mut myös muilla on voinu sit mennä niin pal hermo et se peli loppuu.”

5.1.3 Sosiaalisuus, yhdessäolo ja yhteisöllisyys

Jos kaikkia merkitysulottuvuuksia vertailee keskenään, sosiaalisuuteen ja kavereihin liittyviä puheenvuoroja oli haastateltavasta riippumatta kaikkein eniten koko aineistossa. Pelien sosiaalinen luonne ja kavereiden merkitys pelaamisessa korostui haastatteluissa jatkuvasti ja se oli ollut havaittavissa jo lapsuudesta lähtien, jolloin pelejä pelattiin samassa huoneessa yhteisen konsolin ääressä kaverin, sisaren tai naapurin kanssa. Nykypäivään kun tullaan, niin aikuisiksi kasvaneet haastateltavat kuvailivat sitä, miten pelien sosiaalinen aspekti on ehkä se kaikkein tärkein asia mitä pelaamiseen tulee. Hyvä osoitus tästä oli muun muassa se, kun jokaisen haastattelun lopuksi haastateltavia pyydettiin valitsemaan vielä 16 sanoitetun merkitysulottuvuuden joukosta (kolme per ulottuvuus, ei pelimerkityksiä, ks. liite 3) itselle erittäin tärkeitä merkityksiä. Jokainen haastateltavista valitsi vähintään yhden ja osa jopa kaksi sosiaalisuuden ulottuvuuteen kuuluvaa merkitystä, mikä oli enemmän kuin yhdestäkään toisesta merkitysulottuvuudesta. Kun haastattelussa kysyttiin suoraan, mitä tulee mieleen aiheesta kaverit ja pelaaminen, vastasivat haastateltavat seuraavanlaisesti:

H1: ”No kaikkein tärkein asia. Ihan ylivoimaisesti. Jos sä katot sitä järjestelmällisyyttä kuin paljon meist tulee ihmiset oikeesti päivittäin sinne kanaval ni ei se oo sen takii et me rakastetaa pelei nii paljo. Mä pystyn koko loppuelämäni puhumaan pelaamisen sosiaalisuuden puolest. Nyt jo koko kaveriporukkaa ku rupee kolmeekymppii lähenemää ja ollaa kasvettu siit lukiosta tähän pisteeseen ni kyl se on mejän kaikkien perjantai-illal klo 21 niin ni kyl se on mejän kaikkien terapiasessio viikon jälkeen.”

H2: ”Kyl se on tosi iso juttu et mul on niinku – mä oon joskus miettiny jotai kavereit ja muit, mä koen et mä oon etuoikeutettu sen suhteen, et mul on vähä niinku sählyn kautta kaverei, sit mul on mun asuinpaikkakunnan kautta kaverei, sit mul on ehkä nykyää golfin kautta kaverei vaiks ne menee aika pal siihe urheiluu, mut sit mul on simmone mitä monel muul ei oo eli noitte videopelien kautta hyvii kaverei, kenest on tullu mun IRL-tuttui [in real life] ja kenen kans kesäl viettää aikaa tai viikonloppusin. Ja esimerkiksi tän hetkinen porukka ketä tuol pelaa, ni mä oon ehkä jopa kaikkiin tutustunut pelien kautta.”

H3: ”Vähän tos sivuttiiki sitä jo, mut jos on ihmisii ketkä on eri paikkakunnilla, ni toi on erittäin hyvä ja tietyltapaa ainutlaatunen keino viettää, vaiks sä oot eri mantereel eri maassa, niin sellasten ihmisten kans aikaa ja pysyy niinku kontakteissa. Mul on esimerkiks oma veli asuu toisel mantereella ni pystyy sen kans viettää aikaa et se on... ei me olla semmosii tyypei et me vaa soiteltais toisillemme mitä kuuluu vaa se on enemmänki sitä et toine laittaa toisel viestin et

mennääks pelaa ja sit sii samal jutellaa niitä näitä. Et kyl se on mun mielest iso osa.”

H4: ”No yhteydenpito, et vanhempana on huomannu kui helppoo se on, monet kaverit asuu iha eri puolil Suomee jo ni siel on nii helppo vaihtaa kuulumisii ja yhdes hengaila. Sit toi on ollu aika suuri osa meit toi lanitus et ollaa pidetty ihan niinku aika perus on ollu vaiks viikonlopun yli, kaks kolme päivää ni, se on niinku helkkarin komiaa ollu aina.”

H5: ”Mul tulee mielee elämä yleisesti täl hetkel. Et se mitä elämä mul täl hetkel on suurimmaks osaks.”

H6: ”No ainaki et jos mä niinku vaikka löytäisin jonkun pelin, jonkun superhyvän, ni mä todennäkösesti menisin hehkuttaa siit mun kavereille et pelatkaa teki tota et voidaa jakaa siit sit niit kokemuksii, et emmä sitä sano niil mut se on varmaa se ajatus siin taustal. Se et mä niinku vaa väännän tuol yksin jotai pelii mistä kukaa muu ei tiä ni se ei myöskää ehkä anna mulle sit niin paljon, koska mä en voi jakaa sitä kokemusta siit pelistä kenenkää muun kans.”

Pelaaminen koettiin siis kavereita yhdistäväksi yhteiseksi harrastukseksi sekä ainutlaatuiseksi yhteydenpitotavaksi, johon ei eri osapuolien senhetkinen sijainti vaikuta. Kuulumisten vaihtamisen lisäksi nettipelaamista kuvailtiin muun muassa oivallisena kokoontumispaikkana, jolloin pelaamiseen liittyy myös hengailun kaltainen toiminta. Pelien ympärille oli syntynyt peliyhteisöjä, jotka kokoontuivat esimerkiksi Discord-puhekanavilla. Yhteisöissä saattoi olla useita kymmeniä tai jopa satoja jäseniä, mutta läheisimpien kavereiden kanssa oli muodostettu ikään kuin sisäryhmä, jonka kanssa pelejä pelattiin ensisijaisesti.

H4: ”Aika usein kumminki vaik mä en tietäis et kaverit on pelaa, ku avaa sen pleikkari ni sielt sä kumminki näät ei tarvi laittaa viestii ees. Avaa pleikkari ja kattoo et ketkä on onlines, siel on kumminki aina. Mullaki on noit pleikkakaverei sen verra et siel aina jotkut pelaa.”

H1: ”On siin sellane iha selkee me tietyt ketkä ollaa tunnettu sillo lukioajoista asti ja ollaa pelattu porukkana ja se, mitä mä just joku päivä katoin et mejän kaveriporukan Discord-serverillä on varmaa 150 ihmist ollu. Niit ihmisii on todella paljo et simmonen isompi yhteisö on. Mut kyl siin niinku silti on sellanen omanlainen erottelu et ne kenen kans pelataa ja sit ne kenet sä kutsut mökkireissul mukaa.”

H6: ”Kyl mä koen sen niinku yhteisöllisyyden siin ehkä kuitenkin tärkeimpänä. Et mä pystyn niinku jakaa joitaki mun kokemuksii pelistä tai mä tiedän et muut mun kaverit pelaa ja me pystytää tavallaa jakaa kokemuksii siitä. Myös yhteisöllist niinku siitä näkökulmast et yleensä se pelaaminen on niinku sosiaalinen tapahtuma.”

H5: ”Varsinki nykyää ku ei nii tosissaa ota enää (lopettanut kilpapelamisen) mä nään sen aina enemmän semmosena hengailuna, iha sama ku menis potkimaa jalkapalloo, mä nään sen samanlaisena juttuna.”

Pelikavereiden vaikutus saattoi olla jopa niin voimakas, että ilman peliseuraa pelipalvelimille ei tulisi välttämättä lähdettyä ollenkaan – tai ainakin lähdettäisiin paljon harvemmin.

Kavereiden nähtiin myös vaikuttavan siihen, mitä peliä pelataan ja kuinka tosissaan, mutta toisaalta pelattava peli voi myös määrittää sen, kenen kanssa pelataan.

H3: ”Kyllähä se vaikuttaa ainaki et kuin kilpailuhenkisesti mennää, et onha se iha fakta et ei kaikki oo iha samallaisii, niin kilpailuhenkisii ku mää. Riippuen siitä kenen kans sit satut pelaamaan, et kuin tosissaa sitä sit mennää vai onks se sit sillee, siin täytyy tietyn seuran kans ehkä suhtautuu siihen vähä eri taval, ku sä tiedostat sen et nää ei tuu olee semmosii pelei et hampaat irves yritetää kairata jotai voittoa sieltä tai mennää haastaa niinku iha parhaimpii.”

H4: ”Aika harvoin mä kyl nykyää yksin pelaan, Codii esimerkiksi ni en ikinä pelaa yksi. Et se on aina se et joku kaveri pyytää tai yhdes sovittaa. ... Se pelikavereiden ydinryhmä on ehkä max 10 henkilöö, mut aika usein myös se ydinryhmä vaihtelee, riippuu vähä mitä pelii pelataa. Riippuu aina mikä peli on in, ne ketkä pelaa sitä pelii ni muodostuu sellane pieni ydinporukka kenen kans pelataa kaks kuukaut, sit se peli unohtuu taas ja tulee uus.”

H2: ”Välil on sitä et menee koneel ja siel ei oo ketää ja sit vähä niinku ehkä harmittaaki, et nyt ei sit pelata. Ehkä sit jopa nyt täs ku ollaa juteltu ni tajuu, et vaiks itellee vakuuttaa et se pelaaminen on sitä kilpailullist teemaa ja voittamist ni ilman niit kaverei ei kuitenkaa oo sitä. Ei mua kuitenkaa se niin paljon sit kiinnosta et mä menisin yksin sinne tekemää sitä.”

H1: ”Ei mua kiinnosta mennä istumaa siihe tietokoneel nykyää ja yksin pelaamaa jotai. Et kyl se on vaihtunu siihe niinku kaikkein eniten, et kyl mä kaipaen kaiken tän niinkun muun elämän menon ja touhun keskel ni sen, et sit vaa mennää yhdes pelaamaa jotai, ketä siin sit onkaa.”

Useampi haastateltava myös kertoi kokemuksia vuosien varrelta siitä, miten uusien pelien pariin saatettiin löytää kaverin suosituksen tai suostuttelun kautta. Jokainen haastateltavista oli lisäksi saanut uusia kavereita nettipelaamisen kautta ja lähes jokaisella oli kokemuksia myös siitä, miten pelien välityksellä tapahtunut ensitapaaminen on johtanut ystävyYTEEN pelimaailman ulkopuolellakin.

H6: ”Mä veikkaan et se oli just ku alotti yliopistos ja huomaa et siel oli paljo samanhenkisii tyypei ja tosi moni luokkakavereist oli kiinnostunu urheilust ja tyylil kaikki osas pelaa FIFA:a. Sit ku meni johonki kaverin luo hengaamaa, siel oli FIFA käynnis, ni kyl mä sit halusin kans et mä pystyn niit vastaa pelaamaa siin. Ehkä se oli sit ku sitä tuli taas pelattuu yhä useemmi ja useemmi ni tavallaa huomaa et kyl mä nyt haluan et jos munki luo tulee porukkaa ni me voidaa myös pelata kimpas.”

H4: ”Ihan noist kotikaupungin tommost ihmist ni näkee enemmänki mut sit on yks iha tosi hyvä kaveri kenen kans ollaa vieläki tekemist tosi paljo. Viestitellää ja soitellaa facetimee ja kaikkee, tämmöne tamperelainen kaveri. Sillo just ku

pelattii Codii aika paljo, 18-vuotiaana siin iäs suunnillee, ni tota aina siel servuul vaa sama äijä pisti silmää, anto meil helvetisti turpaa, suomalainen kaverei. Sit joskus vaa pistettii sil invitee partyy [kutsu samaan peliin] ja sit se tykkäs alkaa pelailee meijän kaa ja sit kutsuttii se tänne laneil ja siit lähtien onki joka Codis ainaki yhdet kahdet lanit vedetty yhdes. Nyt ku vanhempii ollaa oltu ni itse asias just kuukaus sit olin Tampereel hänen luo käymäs, käyti ulkojäl ja laskettelamas vähä. Se oli ehkä eka kerta ku pelaaminen jäi paljo vähemmälle ku muut jutut.”

H5: ”Siis joo, oikeestaa kaikki ketä Overwatchist on tullu [kavereita] ni mä oon niit kaikkii nähny kuitenkin. Kerra mun piti lähtee Ruotsii tapaamaa yhtä mun kaverei kene kans mä pelasin varmaa vuoden samas joukkuees, se oli iha huikee tyyppi. Siin on kuitenkin se et jos sä oot pelannu samas joukkuees ni ne tuntimäärät mitä sä oot viettäny yhdes on todella järjettömii.”

H1: ”Siis todella paljon kaverei pelien kautta, semmosii ketä on nykyää todella hyvii kaverei, on puoltuttui kaverei, on kaverei ympäri suomee, ympäri maailmaa semmosii hyvän päivän tuttui, siis ihan posketon määrää.”

Jos tämän merkitysulottuvuuden tiivistää vielä ytimekkäästi, niin pelaamisen sosiaalisuus tarkoitti haastateltaville sitä, että ollaan osa jotakin porukkaa tai vähintäänkin pelataan muiden kanssa, jolloin pelit ja pelaaminen ovat yhteinen kiinnostuksen kohde kavereiden kesken. Pelaamisesta on muodostunut luonnollinen tapa viettää yhteistä aikaa samanhenkisten ihmisten kanssa, minkä arvo oli vain entisestään korostunut koronapandemian seurauksena. Yksilöllisuuden sijaan yhteisöllinen lähestyminen asiaan korostui esimerkiksi voittojen ja tappioiden hetkinä, sillä haastateltavien mukaan pelikokemukset tuntuivat tärkeämmiltä ja arvokammilta, jos ne jakaa yhdessä kavereiden kanssa yksin pelaamisen sijaan.

H3: ”Jos sä pelaat yks vastaan yks, ni se on kuitenkin, noh yks niinku yksinäistä. Siin ei oo sitä semmost sosiaalist yhtenäisyyt niinku. Koska sehän siin on jos sä voitat ni ainaki henkilökohtasesti ite mielummi voitton jonkun kans. Sekin on niinku perinteisest urheilust tullu, joukkuelajei aina pelannu. Ja semmone tiimihenki ja yhteiset kokemukset se on niinku semmonen mitä halua.”

H2: ”Sit viel ehkä enemmän se, et siin tuli se sosiaalinen puoli et sit ku sai pelata ja kilpailla ja voittaa ja sit sä teit sitä sun kavereiden kans. Mikä oli sit taas vähä sama ku mun sählyjoukkuees. Mul on siel hyvii kaverei ja sielläki pelataa ja yhdes voitetaa yhdes hävitää ja sit yhtäkkii se oli siel mun kotoo koneel periaattees samallaist fiilist sai sielt, vaiks se on iha eri asia ku urheilu. ... Ehkä se on se et yhdes tehdää yhdessä pärjätää ja kaikil on semmonen hyvä fiilis ni siit, se on niinku semmonen optimaalinen hyvä pelikokemus. Kuitenki sielt päivittäi varmaa saa, koska sinne aina palaa.”

H5: ”Mun mielest niinku iha niist kiekko.tk -ajoista lähtien kylhä se niinku aina on ollu sitä kavereitten kans niinku ajan viettämistä. Se et sul on yhteinen kiinnostuksen kohde.”

H6: ”Jos miettii viel sitä ku pelas aktiivisesti neljän muun ihmisen kans [joukkueena] muita vastaan netissä ni sillon tuli simmosii voimakkaitaki sosiaalisii yhteisöllisyyden tunteit, et yhdes piestii noi et ne oli ennalta meit parempii mut voitettii ni siin saattaa tulla kovaki semmone niinku boosti.”

5.1.4 Oppiminen, kehittyminen, strategia ja älylliset haasteet

Kun tuloksia tarkastelee kokonaisuutena, tämä merkitysulottuvuus esiintyi aikaisemmin esitettyihin ulottuvuuksiin verrattuna hieman vähemmän haastateltavien puheissa.

Urheilutaustaisen tutkimusjoukon kilpailuhenkisyys nousi esille jo aikaisemmin, kuten myös onnistumisten positiivinen vaikutus pelikokemukseen. Sattumaa tuskin on siis se, että yksi eniten haastateltavien esille nostama asia tässä merkitysulottuvuudessa oli halu kehittyä, joka on avain onneen sekä onnistumisten että kilpailemisen saralla. Oman pelaamisen kehittämiseksi moni kertoi katsovansa muun muassa ammattilaispelaajien tekemiä ohjevideoita Youtubesta.

H5: ”Sit ku mä lopetin Overwatchin ni mä alotin pelaamaa League of Legendsii, mikä on varmaa maailman vaikeimpia pelejä, ja sit ku mä alotin sen ni yhtäkkiä mä katon kolme tuntia jotain opetusvideoita Youtubesta ja et se ei niinku lopu siihen et mä pelaan vaa hauskanpidon takia. Siis totta kai se on hauskaa ja näi, mul on vaa pakottava tarve olla parempi siin.”

H2: ”Kyl se mul siel sisimmässä on se, et se on sitä kilpailua ja jotenkin itsensä kehittämistä ja halua olla hyvä ja halua olla parempi ku joku muu. Jotenki siitä saa sellast mielihyvää ku pystyy kehittymään jossain ja voittamaa.”

H1: ”Siin on se et ku on kilpailuhenkinen ja omanlainen perfektionismi siinä et haluaa itse olla hyvä ja pärjätä ni kyl siihen liittyy harjoittelu. Siihen liittyy se et ku sä meit illal nukkumaan ni sä katot viimeisen videon viel Youtubesta, mut ei siin mielessä ku joskus tavoitteellisesti treenas jalkapalloa, et ei niin siin mielessä, mut kuitenkin se et kyl mä aina haluan olla parempi. League of Legends on koht pelinä kymmenen vuotta vanha ja mä olen ite pelannu varmaa yhdeksän vuotta sitä. Joskus ollaa sitä naurettu et se tietomäärä ja ymmärrys mitä siitä pelistä voi olla, ni sen ku ois joskus laittanu johonki muuhu. Mut tää on nykypäivää ja tää on ollu mun mielenkiinnon kohde.”

H3: ”Kyllähä kaikis peleis on joku tietty meta [most effective tactic available], mikä on paras tapa voittaa niinku yleisellä tasolla, ni pakkohan se on ainaki selvittää, jos sä haluat voittaa tai ainaki mil keinoin sä todennäköisimmin voit. Onks se sit mitkä on parhait aseita jossaki pelis tai parhait hahmot tai mitkä on parhaimpia taktiikoita.”

H4: ”Kyl sitä tulee tehty, et Youtubesta tulee etettyä nykyä et se on täynnä videoita tämmösiltä pro-pelaajilt et mikä toimii ja mikä ei.”

Osana tätä merkitysulottuvuutta olevat strategisuus ja taktisuus liitettiin myös vahvasti kilpailullisuuteen ja ennen kaikkea voittamiseen. Muutama haastateltava kiteyttikin oivallisesti sen, minkälainen merkitys suunnitelmallisuudella ja juonikkuudella voikaan olla pelimaailmassa.

H3: ”Hyvään kilpailulliseen peliinhän kuuluu tämmöset juonikkuudet ja strategiat ja mitä sä pystyt niinku tai millä sä pystyt edesauttaa sitä et sä voitat sen pelin. Et sehän on yks sellanen aspekti, et jos sä et taidollisesti oo nii hyvä ni sä pystyt älykkyysel tai no taktisuudella kompensoimaan sen, ehkä saamaan sen erottavan tekijän, minkä takii sä oot parempi.”

H2: ”Se on jotenki niin itsestään selvyys ehkä mulle, ku mä pelaan tai me pelataan. Se semmonen taktinen juttu ja se on osa sitä et me yritetään olla parempii tai pärjätä.”

H4: ”Codis ja tommissis ni kyl se strategia on aika suuri osa sitä itse pelii, jos haluu oikeesti voittaa.”

H3: ”No esimerkiks CS:GO ku on oikee suunniteltu kilpailulliseks peliks. Viis vastaan viis ja sit sun täytyy päättää ku te lähete hyökkäämää siel, mikä teijän taktiikka on, joka kierroksel. Siin on kuitenkin 30 kierrosta ja ensimmäinen ku pääsee 16:een ni voittaa ni vähintää 16 kierrost sul täytyy joku taktiikka olla. Vastustajal on totta kai kans taktiikka ni vähä tarvii yrittää funtsii et mikä niitten taktiikka on ja pystyy sen pelin sisäl sit tunnistamaa käytännös tietyist elementeist et nyt tulee tämmöst ja tämmöst. Jos kuulet äänii toisel puolel karttaa ni se tarkoittaa et siel on ainaki yks, voiks siel olla enemmän, miten ne [vastustaja] on pelannu muut kierrokset et sielt tulee tosi paljon semmosii mind gamesei mitkä lisää sitä ulottuvuutta niinku huomattavasti.”

H1: ”Ja tästä just se strateginen puoli on vielä monimutkasempaa ja tärkeempää ja itselle tosi tosi kiehtovaa. Se oli vanhan liiton pelaamista se mäkihyppy et kuka rämpytti A:ta [ohjaimen näppäin] nopeiten ni sitä pidemmäl hyppäs.”

Esille nousi myös pelinsisäisten palkintojen merkitys, joilla viitataan pelintekijöiden määrittelemiin tehtäviin, joita suorittamalla pelaaja voi ansaita erilaisia saavutuksia pelissä. Näitä palkintoja keräämällä pelistä saatiin enemmän irti ja pelin elinkaaren nähtiin pitenevän. Lisäksi satunnaisia mainintoja sai oman pelihahmon kehittäminen ja pelissä edistyminen, jotka liitetään myös osaksi oppimisen ja strategian merkitysulottuvuutta.

H2: ”Mä oon Diablo kolmost pelannu joskus jossai välis yksi pari kuukaut ja se on vaa semmone peli et siin vaa graidataa et saa sitä sun ukkoo kehitetty paremmaks, et yritetään vaa kehittää sitä ukkoo, jotta pääsee vähän pidemmäl siin pelis, et se on semmonen roolipeli.”

H4: ”Mä oon myös aika pal keränny noit trophyi, ku pleikkaril on trophyt joka pelis. Niit on tullu aika pal peleis tehtyy, semmosii sivutehtävii sun muita jotai keräilyi. Niit on nyt aika pal kertyny jo et platinoi on joku 23, et tommonenki

pienimuotoinen harrastus on tullu ehkä vanhempana. Jotenki ne tuo nii paljo siihe peliinki pelattavuutta enemmän, et joku peli voi olla nii nopee pelattu läpi, mut sit ku alkaa ottelee niit trophy ni sielt löytyy vaik kuin paljon viel erillaisii juttui mitä pystyy siin pelis tekee ja näkee. ... Sit ku seuraa niit trophyja, niit saavutuksii ja sit ku tekee ne, ni sit tulee aika hyvi koko peli koluttuu läpi. Sit ku mä sen platinan teen ni en mä sen jälkee enää huvin vuoks siel jossai ratsastele. Et ne kestää välil todella kauan koluu koko mapist [pelimaailmasta] jotkut yksittäiset keräilyesineet.”

H3: ”Siirtysin pleikkarimaailmaan ja Call of Duty -sarjaan ja silloin se meni ehkä enemmän semmoseen kasuaaliin pelaamiseen, et se oli enemmänki semmost et kavereitten kans pelattii ja koitettii rank upata aseita ja saada jotai max levelei.”

5.1.5 Fantasia, luovuus, ilmaisu ja immersio

Haastatteluissa tämän merkitysulottuvuuden teemoihin kiinni pääseminen vaati muutamiin muihin ulottuvuuksiin verrattuna hieman enemmän aihealueeseen ohjaamista sekä tarkempien kysymyksien esittämistä. Tämä on varsin ymmärrettävää, sillä jotkut tähän merkitysulottuvuuden liitettävät asiat, kuten erilaiset pelien fantasiamaailmat kaikkine erikoisuuksineen, eivät välttämättä ole aivan päällimmäisenä mielessä, kun pelaamisesta keskustellaan. Etenkin, kun otetaan huomioon tutkittavien kilpailuhenkisyys sekä taipumus ammuskelu- ja urheilupelien pelaamiseen. Kirjauksia merkityksistä karttui kuitenkin jonkin verran, joista yleisimpänä esille nousivat elokuvamaiset kokemukset, jolloin visuaalisuus, tarinallisuus ja oma pelihahmo olivat keskeisessä roolissa pelikokemusta.

H1: ”Oon monta kerta sitä itekki miettiny mikä niis on se juttu. Miks sitä sanois, no ku sul on oma hahmo, jolla sä pystyt tekemää mitä sä haluat, sä pystyt muokkaamaan sitä miten sä haluat. ... Viimisen vuoden ajalt esimerkiks ni kyl mä muistan just tätä Witcherii ku mä pelasin ni kyl mä laitoin kämpäst valot pois ja kuulokkeet korvaa, nostin jalat tieksä siihen ylös ja otin ohjaimen kätee et sit oli vaa se näyttö siin edes. Se mitä siin pelis varsinki ni se peli ja se tarina saa tuntemaan siltä, et sää olet siinä pelaamassa. Vaik sä pelaat jotai hahmoo siinä ni sä teet päätöksii, sä teet ratkasui ja sä teet valintoi ni, sää olet siel maailmassa.”

H6: ”Jos se peli on hyvin tehty ni ne on sillee myös motivoivii et mä haluan myös hyppää siihen maailmaan ja jos on niinku joku tosi makee peli vaiks joku tarinamuotoinen peli ni sitä on kiva mennä eteenpäin just joku tämmönen. ... Jos on joku tämmöne story mode -peli mis korostuu sit ehkä se visuaalisuus et esimerkkinä vaik mä en sitä ite ikinä hommattu mut mä tykkäsin tosi paljon siit Red Dead Redemptionista, mis ei niinku missää tapaukses kilpailtu toisii vastaa vaa siin oli just tavallaa et sä vähä ihmettelet siel onpa makeen näköst vuoristoo tai jotai muuta vastaavaa.”

H5: ”Varsinki nykyää, ni lähtökohtasesti ne pelit on todella siistei. Jos sä mietit niinku on katottu elokuvii monta vuotta, ni nykypelit on sen tasosii et ihanku sä oisit elokuvias sisäl. Mun mielest se on niinku se siisti puoli siin.”

H4: ”Kyl mä niinku tommosiiki pelei oon pelannu mis just tarina on hyvä. Mitä vanhemmaks on tullu ni alkaa arvostaa myös tommosii pelei, et tarina on hyvä ja et ei hitto siin oli vaiks hyvä visuaalinen maailma, kaikki äänet ja tämmöset. ... Jonkun verran tullu pelattuu just kauhupelei, niis ei oo minkää näköst online-pelii tai moninpelii. Mut kyl niis on komiaa se fiilis ku ollaa joskus pelattu kavereitten kans samas tilas, valot pois, äänet täysil. Ni kyl tommoset pelit on iha siistei kyl.”

Pelien fantasiamaailmojen nähtiin tarjoavan vaihtoehtoisia todellisuuksia, joissa erilaisilla persoonilla ja identiteeteillä on turvallinen tila olla oma itsensä tai toisaalta olla jotain täysin muuta kuin oma itsensä niin halutessaan. Fantasiamaailmoissa pystyi tekemään asioita, joita oikeassa maailmassa ei voi, minkä lisäksi isojen ja avointen pelimaailmojen tutkimista pidettiin kiinnostavana puuhana.

H1: ”Mun mielest se menee siihen et kuka ei haluais osata lentää tai tehdä taikoi, milt se vois tuntuu. Et jos se peli pystyy välittämään sulle sitä tunnetta milt se tuntuu ku sä lennät ni onhan se nyt iha äärimmäisen mukaansatempaavaa.”

H4: ”Mitä kaikkee pystyykää just tekee ja kaikis nois open world -peleis on just se et mitä kaikkee sieltä niinku, helkkari isot ku on ne pelimaailmat ni siel on aika lail sama se et mitä kaikkee täältä löytyykää, et sellast tutkimist vois sanoo.”

H5: ”Must tuntuu et pelimaailmas näkyy paremmin ku urheilumaailmas, niinku ihmisten persoonallisuudet ja mite erilaiset ihmiset toimii siel. Mä en tiedä oikee mist se johtuu, ehkä se johtuu siit et ihmiset on niinku helpompi olla oma ittes sii maailmas. Tos Overwatchin paris oli jotenki outoo, et tieks ite elää sellases urheilumaailmas mikä on outo juttu pelkästää et mul ei niinku oikees elämäs oo yhtäkää ystävää tai kaverii ketä ois niinku homoseksuaali tai jotai. Sit ku mä olin siel Overwatch-maailmas ni yhtäkkii tieks sul tulee joka suunnast kaikennäkösi ihmisi ja erilaisii ihmisi, sit mä olin niinku et mist nää kaikki tuli yhtäkkiä. Mä veikkaan et se johtuu siit et ihmiset on helpommi niinku avoimempii siel.”

H1: ”Peleissä, pelimaailmoissa, roolipeleissä varsinkin, kun ihmiset saa olla mitä heidän mielikuvituksensa vaan rajottaa ni siel nousee niinkun tosi paljon vielä enemmän yksilöitä ja yksilöllisiä piirteitä.”

Pelien ja pelaamisen koettiin olleen yhteydessä myös omiin kiinnostuksen kohteisiin ja harrastuksiin. Haastateltavat kuvailivat, miten urheilupelien pariin päädyttiin oman urheiluharrastuksen seurauksena, mutta esimerkki kuultiin myös siitä, miten vaikutuksen tehneen videopelin innoittamana alkoi täysin uusi liikuntaharrastus.

H2: ”Oon aina jotenki seurannu jääkiekkoo ja käytii iskän kans kattomas lätkäpelei ja muuta ja sit tuli se NHL-peli ja sitä pelattii ja futispeli ja futist on kiinnostanu seurata ja sil taval. Mut sit taas ihan päinvastoin, et sitku pelattii Tony Hawkii naapurin kans ni sit piti saada skeittilauta ja alkaa itekki vähä tekee niit. Et myös pelit on niinku sillee toisin päin, et sit skeitattii, koska oltii pelattu Tony Hawkii ja yritettii tehdä niit kaikkii tempui ja muuta.”

H4: ”Kyl se liittys omii kiinnostuksen kohteisii just, et futis [FIFA-pelit], lätkä [NHL-pelit], sielt tuli ne varmasti. Skeittaust [Tony Hawk -pelit] tuli jonkun verra viel ton ikäsenä harrastettuu. Kyl noi kaikki on niinku tullu hankittuu tommoste omien kiinnostuksen kohteitte perusteel.”

H3: ”Sillo varsinki tuli [jäähkiekon] sm-liigaa enemmän seurattuu ni, siin oppis paljo ku periaattees ne silloset idolit oli siin itte pelissäki ni se oli jotenki siisti päästä pelaamaa sit jollai, mitä siel on Glen Metropolit ja tämmöset. Se oli sekä et pihapeleis leikittii et oltii joku kultakypärä ja sit sä pääsit sit viel pelailemaa ite sil.”

Mainintoja oli myös immersiiivisistä kokemuksista eli virtuaalimaailmaan uppoutumisesta, jolloin pelaajan huomio, tietoisuus ja ajatukset siirtyvät todellisesta maailmasta pelin tapahtumiin. Esille nousi esimerkiksi ajantajun menettäminen sekä se, miten kognitiivisesti kuormittavaa erittäin intensiivinen pelaaminen voi olla ja miten se eroaa rennosta pelaamisesta.

H3: ”Kyl se on huomattavasti stressaavampaa, koska jos sä keskityt johonki asiaa tunnin verran putkee ni totta kai se on tosi stressaava kokemus ja totta kai siin vaihees panokset nousee ja tappio tuntuu entist huonommalt, voitto tuntuu entist paremmalt. Sul tulee enemmän paineita siin, et jos on vähänki enemmän kasuaalii pelaamist ni eihä sul mitää paineit siin oo, mut sit taas tämmöses tilantees sä huomaat sen et jotain asioi mitä sä oisit normaalisti tehny iha tost vaa ni nyt ei tehdäkää. Et se painetila ku tulee siihen ni lisää kyl mielenkiintoo ja sellane paineensietokyky se tulee iha uutena aspektina siihen pelaamiseen mukaa.”

H3: ”Se on semmonen hetki et sun fokus ei oo missää muussa ku siinä tilanteessa ja sä oot unohtanu aivan kaiken muun. Se on ehkä helpoin kuvailla sillee, et ku sä oot niin syvällä siin pelissä niin mul henkilökohtasesti mä huomaan ku se tilanne on ohi, ni siin tulee semmonen niinku vapautuminen et mul tulee siin vaihees ne kaikki paineet ulos, et mä en oo välttämät ees hengittäny sii viimesee minuuttii et sä oot niin keskittyny siin ollu. Sit jos sä voitat sen ni kyl sul tulee semmonen niinku hymy huulil ja semmonen niinku pienimuotonen tuuletus.”

H1: ”No toi on aika hyvä et semmonen ajantajun kadottaminen. Noh viimesimpänä yhteispelinä ku ollaa pelattu ni Age of Empiresii. Yks peli kesti kaks tuntii ja vartin ja se oli neljä vastaa neljä, ni kyl sen jälkee oli semmone iha omanlainen uupumus. Vaik sä et oo fyysisesti juossu kahta tuntii, ni sun aivot on tieksä hyrränny kaks tuntii putkee. Kyl sen jälkee oikeesti on simmonen et, kyl me kaikki yhtee äänee todettii et nyt tuli niinku yliannostus tätä.”

H1: ”On monii strategia-pelei esim. Civilization vitonen et lauantai aamul ku pistät kahvipannun kiehumaa ni sen jälkeen sä huomaat et sä olet juonu sen kahvipannun ja menny kuus tuntii.”

5.1.6 Pelikohtaiset merkitykset sekä yhteenveto tuloksista

Analyysia tehdessä pelikohtaisia merkityksiä nousi kaikista merkitysulottuvuuksista esille kaikkein vähiten. Eron muihin ulottuvuuksiin saattaa selittää muun muassa se, että haastatteluissa ei pureuduttu etsimään syitä jonkin tietyn pelin pelaamiseen tai pyydetty kuvailemaan sen parhaita puolia. Samalla tavoin aineiston analyysivaiheessa fokus oli enemmänkin ihmisessä pelien takana eikä siinä, minkälaisia ominaisuuksia jollakin tietyllä pelillä voi olla. Joitakin aivan selkeästi peleihin liitettäviä merkityksiä nousi kuitenkin esiin, joista eniten toistui maininnat ennestään tutun pelisarjan pariin palaamisesta.

H4: ”Esimerkiks niinku FIFA. Et aika pitkälti viimeiset kahdeksan FIFA:a tullu tahkottuu läpi.”

H1: ”Siin tuli toinen tämmönen samanlainen peli, Final Fantasy, mitä itse asias vieläkin et kesällä tulee taas uus lisäosa, pitääki ostaa pari kuukaut peliaikaa ja käydä taas pelaamas Timon [nimi muutettu] kans sitä. Se on niinkun, joo siin on nostalgiaa mukana, joo mahtaakohan mul olla steamis jo 2000 pelituntii siin pelis, et se et se on hyvä peli. Mä tiedän mitä mä saan ja sit se et se on mun ja Timon simmonen mitä me ollaa kahdestaa aina pelattu.”

H2: ”Sit tuli pöytäkone takas jossai vaihees ja tota sit oli tullu jo uus CS. Ni sit sitä aletti taas pelaamaa ja sit tuliki yhtäkkiä simmonen et hei täällähän on vähä näit vanhoi kavereitaki pelaamas. Sit alko vähä niinku uudestaan se CS:n pelaaminen.”

H3: ”Siit hypättii taas pikku hiljaa takasin pc-pelaamisen maailmaan, se oli toi uus CS ku tuli. Siinäähän oli se et Source ja 1.6 [vanhat versiot] et siin oli kaks vanhaa pelii käytännös samal julkasijal, ni ne tuotii yhtee kaikki ja sit ku julkastii uus peli ni sit oikeestaa ne vanhat pelaajat viel palas. Siin oli sellanen hype aluks oikee, se vei mutki mukanaa.”

Yksittäisiä peleihin liitettyjä merkityksiä aineistossa oli useampia. Esille nousi ilmaiseksi saatavat pelit, kiinnostavat ja hienot pelihahmot, rennot pelit, mahdollisimman kilpailulliset pelit sekä pelit, jotka mahdollistavat joukkuepelaamisen. Yksi haastateltavista kiteytti myös mainiosti yhden niistä syistä, miksi digipelit ovat niin suosittuja kuin ovat.

H5: ”Just niinku täs puhuttii aikasemmin ni pelei on nii paljo erilaisii. Mun mielest ne sen takii sopiiki niinku kaikil ihmisil ku sä voit valita iha mitä sä haluut vaa.”

H3: ”Siis joukkuepohjasii on ollu, et mä en oo ikinä oikee yksinpelei tykänny sillee pelata. Tai niinku tietokonet vastaa, koska se ei tuo niinku samanlaist, et sä tarviit siihen niinku player versus player. Ja sit just et se on nimenomaan joukkue-eikä yks vastaan yks -pelei. Sen takii noi äänrit ja tommoset jäi, koska ne on yksilöpelei.”

H4: ”Ainaki nyt viimeiseksi tulee mieleen Fall Guys, et ne on tommosii hetkittäisii buumipelei aika usein, et saa ilmatteeks ladattuu, Rocket League ja tän tyyppisii. ... Sit niinku lähinnä tommosii ilmasiks saatui, et sillo mul alko just noi FPS-pelit ni latasin ilmaseks Wolfensteinin, et sitä tuli tahkottuu aika paljon.”

H1: ”Kaiken maailman tämmösii Hearthstone-korttipelei ja tämmösii niinku, miks niit nyt kutsuis, kaikkii pelei mitkä ei vaadi 100 prosenttist fokust siihe et se on ajanvietet.”

H3: ”Mitä vahvempi se kilpailullinen aspekti siin on ni sitä todennäkösemmin mä tykkään siit.”

H1: ”Mä opetin hänet pelaamaa tätä Teamfight Tacticsii strategiapeli. Hänhän nyt innostunu tietenkä siit et siin oli söpön näkösii hahmoi ku pomppis kivasti, et se oli hänel tärkeä osa et ne oli tosi söpöi.”

5.2 Haastateltavien digipelisuhdetta muokanneet tekijät

Digipelisuhdetta edistäneitä ja taannuttaneita tekijöitä kartoitettiin teemahaastatteluissa elämäkerrallisella lähestymistavalla, jonka seurauksena haastateltavien kerronta eteni melko kronologisesti lapsuudesta nykypäivään. Jotta lukijalle syntyisi mahdollisimman selkeä käsitys siitä, miten eri tekijät elämän eri vaiheissa voivat muokata yksilön digipelisuhdetta, niin samaa kronologista otetta pyritään hyödyntämään myös tutkimustuloksia esiteltäessä.

Käytännössä kaikkien haastateltavien kohdalla yksi ensimmäisistä ja selkeästi pelisuhdetta edistäneistä asioista oli kuvaus siitä, miten lapsuudenkodista löytyi pelilaitteita ja pelejä, joiden myötä ensikosketus digipelien maailmaan oli mahdollinen. Laitteita hankittiin varta vasten pelikäyttöön tai sitten vanhempien esimerkiksi työkäyttöön tarkoitettua tietokonetta lainattiin myös pelaamistarkoitukseen.

H6: ”Ehkä about 2000 tai voi olla ysiysiki ysikasiki ni meil oli semmonen ihan peruna pöytäkone ja sit siel oli joku semmonen tosi alkeellinen tasohyppelypeli. Kyl se sit niinku koukutti jo sillo periaattees vaik se pelimekaniikka oli mitä oli.”

H2: ”Esimerkiks simmonen iso juttu on ollu ku mä joskus sain joululahjaks pleikkari ykkösen ja sit siin oli mukana F1-peli. Sit se oli nii siistii jotenki ku koko perheen kans ihmeteltii ku tota siel oli Heikki Kyllönen selostamos ja muistan mejän isovanhemmat ja iskä ja kaikki oli naureskelemas siin ku mä ajoin ekast kurvist pitkäks ni Heikki Kyllönen selosti et ja senhän vuoksi sitä kissanhiekkää siellä on.”

H1: ”Ensimmäiset pelit oli ku isä tuli reissulta, osti gameboyn, se oli se poikittain oleva advance-versio, ja siihen Pokémon. Ja itse asiassa tästäkin aikasempi oli, kun läppärit tuli ensimmäistä kertaa silloin ja tääki oli sit isän työläppäri ja siihen Disneyn Tarzan.”

H4: ”Se oli perheen yhteinen pöytätietokone. Et ei ollu mikää itse pelaamiseen tarkotettu tietokone ei niinku pyörittäny superhyvi eikä nyt siihe aikaakaa ku aikaa on aika paljo kakskyt vuotta varmaa siitä.”

H5: ”Meil oli molemmil semmoset hemmetin isot pöytäkoneet, koska ne oli mejjän mamman toimittamat sinne mökille, itse asiassa mä en tiä mist ne ees tuli mut semmoset meil niinku oli siel.”

Pelaaminen koettiin lapsuudesta asti hyvinkin sosiaaliseksi, sillä sen muisteltiin tapahtuneen usein kavereiden tai sisarusten seurassa. Kaverien ja sisarusten yhteys digipelisuhteen muotoutumiseen olikin selvästi kuultavissa kaikkien haastateltavien kohdalla. Kotona olevien laitteiden ohella digipelisuhdetta edistäväksi asiaksi voidaan katsoa myös se, että koulukavereilta tai naapureilta löytyi kiinnostavia pelejä sekä pelilaitteita, joilla pääsi pelaamaan.

H3: ”Seittemän vanha mä oon ollu joo sillo Turus jo asunu nyt ku näi muistelee. Mentii naapurii aina pelailemaa Super Marioo siel oli kaks ohjaint ja sitä pysty pelaa toine oli Mario toine oli Luigi.”

H6: ”Oli veli kans joo se oli niinku just semmonen niinku yhteinen juttu, tietty ku oli yks kone ja tavallaa molempii uus juttu ni kiinnosti ni sit kilpailtii siit ajast et kumpi saa pelaa. Ja jos toinen pelas ni toinen katto vierest.”

H2: ”No mä muistan et Ratchet & Clank oli simmonen tasohyppely mitä mä pelasin paljon. Tony Hawkit mä oon pelannu kaikki läpi ja ne oli sit simmonen et niit mä pelasin naapureiden kans ja siin aina kilpailtii ja siin sai sen split screenin et sai laitettuu tomмосen välin ja sit vaa et kumpi tekee enemmän pistei ni voittaa.”

Moni haastateltava määritteli pelaamisen yhdeksi vaihtoehdoksi monien muiden tekemisten joukossa, kun aikaa vietettiin kavereiden tai sisarusten kanssa. Yleisesti ottaen pelaamista ei siis koettu lapsuudessa kovin merkittävänä asiana ja digipelisuhteen kehittymistä taannutti muun muassa se, että nuorena kaikkea muuta tekemistä oli paljon, minkä lisäksi koulun ja urheiluharrastusten katsottiin vievän myös paljon aikaa.

H4: ”Aika vähän mä pelasin kumminki... ja elämä pyöris sit kuitenkin aika pal urheilun paris sillo et, et leikittii ulkon koko aja ja pelattii futist ja et tosi harvoin mä pelailin kyl. Lähinnä tyyliin viikonloppusi ku ei ollu kouluu et ikinä tyylii arkisi ei pelaillu.”

H5: ”No se painottus niinku kesää, ku oli kesäloma, ni oli aikaa, koska me oltii nuorena kuitenkin molemmat semmosii et me urheiltii niin paljo ettei meil ollu aikaa. Et se oli enemmän niinku kesälomajuttu. Kyl muuten mejjän molempien nuoruus on menny siihen et me ollaa niinku urheiltu, pelattu jalkapalloo.”

H2: ”Mä muistan et ei se pelaaminen oo ollu sillo viel mikää nii intohimo ja simmonen et oli se pleikkari ja sitä sit pelailtii kavereiden kans tai sisaruksien

kans tai miten vaa. ... Sanoisin et muutama päivä viikos tai silloin tällöin, koska sit sillo mä pelasin kuitenkin sählyy jo sillee et oli treenei, varsinki yläasteella jo et oli sit paljo niit treenei ja muuta. Vähä ehkä sillee hämärän peitos mite se aika on sit menny, mut on kuitenkin ollu viel paljo muuta.”

Vaikka pelaaminen ei lapsuudessa ollut kaikkein eniten aikaa vievä asia, useampi haastateltavista toi kuitenkin esiin, miten vanhemmat jonkin verran rajoittivat lapsuudessa pelaamista. Kasvatuksellisesta näkökulmasta rajoittaminen ja lapsen pelaamisen seuraaminen vanhempien toimesta on perusteltua, mutta tässä kontekstissa digipelisuhteen näkökulmasta se voidaan katsoa taannuttavaksi tekijäksi. Rajoittaminen konkretisoitui esimerkiksi peliajan seuraamisena ja pelien ikärajojen valvomisena, mutta pelaamisen rajoittamista tehtiin myös salasanojen sekä erillisten apuohjelmien avulla. Tämän asian vastapainoksi mielenkiintoinen löydös oli kuitenkin se, että kolme haastateltavaa muisti hyvin tarkasti sen, että keinoja vanhempien asettamien rajoitusten kiertämiseksi oli olemassa.

H3: ”Siis on, on ollut selvät rajat, varsinki sillo aluks. Ysin jälkeen ei pelattu ja se oli nimenomaan ehkä oisko ollu kaks tuntii päiväs, tunti päiväs sillee sai maksimissaa. Ja silloin meil oli mä muistan oli lapsilukotki, et ysi jälkee tota meni netti kiinni tai siis et sä et päässy selaimel enää. Ja mä muistan ni sitä pysty kiertää sillee, et sä enne ysii menit, avasit kiekko.tk:n ja jos sul pysy koko aja se ikkuna sii auki ni sit sä pystyit olee onlines. Sit siin piti olla aina varma, et sä pääsit ennen ysii sit sisää, ku muute sinne ei enää mennä.”

H2: ”No esimerkiks simmonen muisto tulee et mamma osti mul kerra Duke Nukem -pelin ja sit iskä oli sitä mieltä et et ei tää käy päinsä et tää on k-18 ja sit sitä ei pelattu ja se on mul jääny kans muistii et sitä käytii vaa naapuris tai kaverie luo pelaamas. Et kyl sitä pelattii ja sama ollu GTA:n kans aina et ei meijä huushollii sit osteta simmosii koska se ei se oo ollu lapsil hyväks.”

H1: ”Yläasteen aikaa sillo meil tais olla kotona vaa semmone vanha putkinäyttöne pöytä tietokone. Joo tämmöne oli ja sit oli just tunti tai kaks peliaikaa päiväs, mut sit tota nii no sattumalt ku tuntee isän tarpeeks hyvi ni tietokoneen salasana oli tiedossa, ni sinne pääsi vähä muutenki.”

Laitehankintojen ja pelaamisen rajoittamisen lisäksi vanhempien potentiaali vaikuttaa digipelisuhteeseen edistävästi tai taannuttavasti tuli esille sekä epätietoisuutena että pelimyönteisyytenä. Polarisoituneisuus vanhemman sukupolven asenteissa näyttäytyi siis juuri siihen tapaan, miten se yhä tänä päivänäkin on havaittavissa (esim. Meriläinen 2020, 10–11). Yhtäältä digipelaamisella ei nähty olevan välineellistä arvoa, joka ilmeni vähättelemisenä sekä ajatuksina ettei pelaamisesta ole hyötyä tai se on tarpeetonta, mutta toisaalta haastateltavien vanhempien joukosta löytyi myös yksi henkilö, joka piti itsekin digipelien pelaamisesta.

H3: ”Muistan kyl et itel on ollu [rajoituksia] ja varsinki oma isäni, eihän se tienny mikä maailma se on ollu ni se oli aika kärkkäästiki sitä vastaa et siel ei vietetä aikaa et se on ulos tai et ulos mennää leikkimää jos leikitää tai pelailemaa jotai.”

H1: ”Meil ei koskaa tullu simmone tai ku jollai on simmonen ollu jo tosi tämmösi pelaajavanhempii siihe aikaa ku niitäki on ollu, mut meijä perhees sitä taas ei ollu. Mut sit oli taas tosi jalkapalloperhe ni ehkä se oli sitä mukaa meni koko nuoruusikä meni jalkapalloo pelates.”

H6: ”Siit eteenpäi [Playstation 1 -pelikonsolin saamisen jälkeen] on kyl niinku tullu sillee selkeesti tasasesti pelattuu. Sitä viel ehkä lisäs se, et oma faijaki tykkäs vähä pelata ja se tunsu jonkun kaverin ketä niinku polttaa noit niinku periaattees niinku piraattipelei ja tota, sithä meil oliki kasapäin niit pelei ja tota niit sit yhdes tai yksi siel pelattii.”

Siirryttäessä yläasteiän loppupuolelle haastateltavien puheesta tuli selkeästi ilmi se, miten pelaamisen määrä alkoi kasvaa. Yksi digipelisuhdetta edistävästä seikoista oli yksinkertaisesti se, että toisen harrastuksen jääminen taka-alalle vapautti haastateltavien arkeen enemmän aikaa videopelaamiselle. Tämän lisäksi pelaamisen sosiaalinen aspekti alkoi näyttäytyä vielä entistä vahvemmalta tekijältä. Jokainen haastateltavista kuvaili muun muassa sitä, miten pelaamisesta muodostui yhteinen harrastus ja ajanviettotapa kavereiden kanssa.

H4: ”Sen jälkee mä oon vast niinku ku mä lopetin futiksen tai säännöllisen harrastamisen ni sen jälkee mä oon ehkä alkanu niinku pelaa päivittäi enemmän vasta. Et niin kauan ku mä harrastin niinku oikeesti seurassa futist ni kyl se pelaamine oli aika vähällä ajalla kumminki aina.”

H6: ”Ku harrastukset jäi ni sit huomas et et se aika mitä ei käytä kavereiden kans olemiseen ni sit tuli helposti, niinku pelattuu, et tuli pelattuu paljonki, et tuli, saatto olla varsinki viikonloput ku ei ollu oikee mitää sen kummempaa actionii ni saatto vetää niinku jostai iltapäiväst iha sinne iltamyöhäänki.”

H5: ”Siihe aikaa tuli varmaa FIFA mut mä sanoisin et ennen tota pleikkarijuttuu meil tuli kyl varmaa tää kiekko.tk -juttu, mikä tuli meijän koko kaveriporukal siihe samoihi aikoihi. Et silloin ku pelattii keittiön pöydän ääres. ... Mun mielest niinku siit iha lähtien ni kylhä se niinku aina on ollu sitä kavereitten kans ajan viettämist se et sul on semmonen yhteinen kiinnostus.”

H1: ”Tähä kontekstii ku mieltii niin niinku semmosii tosi pitkälti erilaisia pelejä niinkun kaveriporukalla. Et olikse sit FIFA tai änäriä tai Codia tai... et se oli niit pelejä ku pysty pelaamaa porukassa, saman ruudun ääressä, ni niinku ni se oli ehkä sitä.

Samalla kun pelaaminen alkoi saada vuorokauden tunneista suuremman osuuden, niin useammalle haastateltavista digipelimaailma alkoi tarjota vahvoja pätevyiden kokemuksia, jolloin kilpailullinen pelaaminen ja omien taitojen mittaaminen toisia pelaajia vastaan alkoi

kiinnostaa entistä enemmän. Pelattu peli puolestaan määritteli sen, että lähdettiinkö kunniaa tavoittelemaan joukkueena vai yksilönä.

H6: ”Sit siel huomaa niinku et ite saatto olla paljo parempi ku omat kaverit ni sit alko kiinnostaa pelaa niitten kans ketä oli parempii kans. ... Sit oli yks esimerkiks tämmöne brittikaveri, öö kenen kans me tykättii pelata niit kaks vs kakkosii ja pärjättii sii niinku iha hyvi et päästii niinku sillo joskus ni Euroopan oltiikse seitsemänsii. Siin 2vs2 -rankis.”

H3: ”Se oli alus sitä et sä yritit sen yhden serverin paras olla eli käytännös henkilökohtast rankingii nostettii. Se oli vähä niinku saavutettu siin jo et oli parhaat kill/death-ratiot ja voittorankingit siel ni sit se siirtys siihen 5vs5 pelaamiseen. ... Perustettii useit eri joukkueit ja lähettii samallai kapuamaa niit rankingei niinku sen joukkueen kans Suomen ja Euroopan tasol. ... Seuraava steppi oikeestaa mihi itekki ois ajautunu ja ne kenen kans sillo pelasin ni ajautu pro-sceneen eli siis kansainvälinen taso, joka sillon suomalaisil pelaajil oli se et sä pelasit niinku Nordic-maiden jossain LAN-tapahtumis.”

H5: ”Sit mä tajusinki yhtäkkii et mä oon niinku aika hyvä pelaamaa tätä ja sit mä aloin pelaamaa ja todella paljon. Sit meijän yks kaveri ku teki töitä tuol nuorisotalol ni hän kysys et oisink mä halunnu tulla pelaamaa yhtee heijä joukkueeseen. Mä muistan ku mä menin sinne, sit siel oli varmaa joku 15 muuta tyyppiä, sit ne kysys kaikkii kysymyksii et mikä mun rankki [ranking] on ja näin ja sit mä vieläki muistan sen hetken ku mä kertoin mikä mun rankkini on ni se vetäjä oli simmotti silmät pyöreenä kattos mua et mitä. ... Emmä itekkää tajunnu sitä et mä olin kirjaimellisesti siin vaihees jo niinku top-100:n joukos niinku rankingeis Euroopas ku emmä ikinä ollu miettiny sitä koko asiaa.”

H4: ”Se oli just sitä ku tahkos siel onlinees ni kyl ite alko huomaamaa myös et niinku aika suveenii niinku on se pelaamine. Et tosi vähä tuli niinku häviöi, jos puhuu siit voitto/häviö-ratiosta niinku nii, kymmenest pelist voitti yleensä aina joku yhdeksä. ... Ei tommosii hirveesti viel ollu toho aikaa tommosii turnauksii [SM-turnaus] et sit ku tommoste kuuli ni ehdottomasti lähti siihe mukaa. Oisko se menny niinku nettikarsinnat, voitti sen, sit pääsi livee Helsinkiin, sielt tuli niinku ympäri Suomee oisko ollu jotai alueittain ihmisii ja sit voitit sen Helsingin tapahtuman kans.”

Kun ensikosketukset kilpapelamiseen maailmaan oli koettu, pelikulttuurin kehittymättömyys ja kilpapelamisen institutionaalistumisen puute johtivat kuitenkin siihe, että pian ilmeni täysin uudenlaisia ja odottamattomia digipelisuhdetta taannuttavia tekijöitä. Taantumiseen vaikutti muun muassa yhteiskunnalliset normit, identifikaatio ja jopa sosiaaliset stigmat, mutta myös ohjauksen sekä informaation puute. Haastateltavien seuraavia kuvauksia onkin hyvä tarkastella esimerkiksi siitä näkökulmasta, että miten heidän kokemuksensa ja olosuhteensa vertautuisivat samankaltaisessa tilanteessa olevaan perinteisen urheilulajin harrastajaan.

H4: ”Mä sain siit [suomenmestaruus] Arajouren Suomen maajoukkueen pelipaidan ja sit tuli pelikuulokkeet ja sit tuleva FIFA. Et sillon toi ei ollu viel mitää hirvee isoo toi pelitouhu, et sanotaanko jos toi pelikulttuuri ja tää turnauskulttuuri ja kaikki rahat mitä siin nykyää pyörii, jos se ois tullu vaik 5–10-vuotta aiemmin, ni voi hyvin olla et sit mä oisin niinku kiinnostunu oikeesti panostaa paljon tohon e-urheiluun. ... Emmä itekkää pitäny sitä sit niin isona juttuna ku ei se pelaaminen ollu Suomes oikee mikää iso juttu. Ei siit sit ikinä tullu nii isoo kipinää tai mitää, et jos se itse pelaaminen ois ollu isompi tai jos e-urheilu ois ollu joku juttu jo sillo ni ehkä sit.”

H2: ”Yläaste oli sit simmost aikaa jo, et emmä koulus puhunu kellekkää et mä pelaan CS:ää. Siihen aikaa oli vähä semmonen tabu tai semmonen, et ei kaikki pelannu samal taval ku nykyää. Et emmä kertonu, en mä ois ehkä jotenki ollu nii suosittu ja hyvä tyyppi koulus, jos mul ois ollu se maine jätkänä kuka pelaa CS:ää. En mä niinku mitenkää pelannu sitä et mä jäisin kiinni, mut mä tiesin sen, et jos mä ottaisin tän esil, ni jotkut tyytit ei todellakaa ymmärtäis sitä yhtää.”

H3: ”Mul oli ehkä sillon tietyltapaa viel se et se oli vähä tabu lähtee jonnekki laneil tai tällee ni ja ite urheilin kans sillo viel ja se oli sit se mitä kans sii vieres teki. Ja sit ku ne ei sillee, nykyähän ne mätsää tosi paljon mun mielest, et sä näät et siin on semmost yhteneväisyyttä et urheilijat pelaa videopelei ja videopelaajat urheilee. Mut sillo se oli vähä enemmän sillee et ne oli tosi erillää, ni jotenki ei sit lähteny sekottaa niit. Mä en oo ehkä ite kokenu et mä oisin ollu semmoses pelaajan sen aikases muotis vaa, mitä mä koin et mitä jos mä hyppään tohon sceneen ni millasii tyypei ne on. Sehä o iha puhtaasti se millanen mielikuva on ollu.”

H6: ”Meil niinku yhdel tai kahdel eri klaanilla oli jostain saatu joku sponssi, mun mielest meil oli kaks sponssii ja ne oli kaks energiajuomayhtiöö. Periaattees niitten sponssien siivittämäl ja tavallaa niinku meil tuli mun mielest jotai kutsuja useempiiki kutsui eri LAN-tapahtumii, mut sit viel sillo niinku sanoin aikasemmi ni nuori ujo poika ni sit vähä karsasti sitä et emmä halunnu myöskää sinne lähtee, et ei mul ollu tavoitteet siin oikeesti korkeel vaiks mä tykkäsin kilpailla siin oikeesti tosissaa.”

H5: ”Sit ku mä tajusin et mä oon nii pal parempi ku ketä muu ketä istus siel ja siit mul heräs sit simmone kiinnostus tavallaa siihe e-urheilun maailmaan. Ei nuorest pitäe ketää ollu ikinä kertonu tai opettanu mimmost se vois olla tai mimmost se on, emmä tienny yhtää ja sit se varmaa kaikkein vaikeint oli sii et sen jälkee ku heräs se kiinnostus, ni sit mä en tienny mite siihe maailmaa pääsee niinku. Mul meni tosi kaua siihe et mä en tienny mite hakee joukkuet, mite mä pääsen pelaamaa johonki ja sit siin oli simmone niinku puolen vuoden periodi sellast hakemist.”

Kun pelkän iän yhteyttä digipelisuhteeseen tarkastelee, nousi täysi-ikäisyyden rajapyykki useamman haastateltavan toimesta esille. Asia näyttäytyi hieman kaksijakoisena tekijänä, mutta suuremman osan mukaan 18 ikävuoden yhteys digipelisuhteeseen ilmeni enemmän taannuttavana kuin edistävänä – ainakin hetkellisesti. Joillekin täyteen ikään pääseminen avasi

uusia mahdollisuuksia elämässä, jonka myötä pelien pelaaminen jäi hieman taka-alalle. Tämä ikä toi mukanaan myös väistämättömiä velvoitteita, kuten varusmiespalveluksen.

H6: ”Siin on kyl ollu niinku oikeesti breikki tavallaa, et siit ennenki jo ku meni inttii niin ei intin aikaa tullu pelattuu varmaa juuri yhtään tai hyvin vähän ainaki. No sit meni tonne reissuu vuodeks ni siel tullu pelattuu ja muutti takas ja sit vähä niinku aikuisuuden kynnyksel ni sit oli niinku nuoren miehen menojaalka vipatti koko ajan et tuntu ettei ollu aikaa pysähtyy himaa pelaamaa vaa piti olla koko ajan menos.”

H2: ”Oisko siin sit tullu intti johonki välii ja sillo ei tullu sit tietenkää pelattuu yhtää ku oli muuta ja intin jälkee itse asias täs on varmaa simmonen, et mul on simmonen niinku tauko. Tai ei oo ollu tauko, mut on ollu CS-tauko. Mul oli siin keskustas se kämppä ja muistan kyl et mul on ollu siel pöytäkone, mut ei sit siin intin aikaa tullu pelattuu ku se oli sit sitä aikaa et oli just täytetty 18. Sit alko simmonen kausi, et sit vedettii sitä keittoo ja siel käyttii siel Onnelas oikeesti joka viikonloppu.”

Toisaalta täysi-ikäisyyteen liittyi myös työpaikan saaminen sekä yhä suurempi päätösvalta siihen, miten aikaansa haluaa viettää. Rahan ja vielä yleisemmällä tasolla resurssien ja vapauden lisääntyminen osoittautui selkeästi digipelisuhdetta edistäviksi asioiksi, sillä omia tuloja käytettiin esimerkiksi uuden pelilaitteen hankintaan. Aineistossa oli myös yksi rahaan liittyvä tarina jo haastateltavan lapsuudesta, mikä oivallisesti toi samaan tapaan esiin sen, minkälainen vaikutus taloudellisilla resursseilla voi olla digipelisuhteen kannalta.

H1: ”Se oli tota muutto omaan kotiin ja tota nii nii, työpaikka ja tulot ni sit se oli kiva kävellä Jimmsiin [Jimm’s PC-store] ottamaa osamaksul se kiva semmone hyvä joku 1600 euron pelitietokone ja herranjumala se oli ku ois ollu karkkikaupas. Sit hommattii niinku kunnan mylly. Semmonen hieno heatmappi ku piirretää tota nii nii jalkapallo- ja lätkäpeleis sun muis ni se ois varmaa aika mielenkiintonen mun asunnosta ollu et yks todella iso piste sängyn pääl, yks todella iso piste tietokoneen pääl ja sit semmonen viiva tota keittiön ja sängyn ja sen tietokonepöydän välil.”

H5: ”Sit loppujen lopuks ku mä päätin ostaa koneen ni se oli mun ensimmäinen oikeesti oma kone ja se oli hyvä kone niinku sit se vähä niinku avas iha uude maailman tavallaa mul et mä en ees tienny tieks kui siistii semmone voi olla.”

H2: ”Itse asias mun pleikka kakkone mä ostin sen sil taval et mejän äiti oli tuonu kaks Ässä-arpaa ku se toi joskus aina Ässä-arpoi ja sit siin oli mul ja mun siskol. Mä sit sain valita ekan kumman mä otan ja toisest voitti 500 euroo ja mä menin ostaa pleikka kakkosen sil sit saman tie ja sit oli se pleikkari hankittu.”

Kun aikajanalla lähestyttiin nykyhetkeä, haastateltavien puheessa alkoi esiintyä tasaisesti mainintoja siitä, miten erilaiset aikuisuuteen liittyvät velvoitteet ja esimerkiksi parisuhteen solmiminen olivat tekijöitä, jotka vaikuttivat suoraan pelaamisen määrään. Kumppanin

pelaamattomuus koettiin luonnollisesti digipelisuhdetta taannuttavana tekijänä, mutta esimerkki kuultiin myös siitä, miten pelaamisesta oli syntynyt parisuhteessa yhteinen harrastus. Vaikka pelaaminen koettiin edelleen tärkeäksi harrastukseksi ja tuntimäärällisesti se vei oman osansa arjesta, aikuisuuden realiteetit tuntuivat kuitenkin painavan sen verran vaakakupissa, että pelaamisesta oli myös tingittävä välillä. Ainoana poikkeuksena tähän voidaan pitää yhtä haastateltavaa (H5), joka parin vuoden ajan suunnitteli arkensa pitkälti kilpapelamisen ehdoilla.

H5: ”Siis joo kyl siin oli se kahe ja puole vuode periodi ku kirjaimellisesti kaikki liikkus sen [kilpapelamisen] ympäril ja sit se just ku todella harva päivä oli simmone et mul oli vapaapäivä. ... Treenimäärät oli sellane kuus kertaa viikos ja yleensä ne oli simmosii kuuden tunnin päivii. Siin oli niinku neljä tuntii pelaamist ja sit oli tunti puoltoist oli niinku valmentajan kans ja siihe otetaa pääl viel ne omat tunnit. ... Sillon ku mä pelasin Overwatchii tosissani ni se oli melkee 12 tuntii päiväs.”

H6: ”Peliaika ajottuu aika usein iltaan ja mul tulee herkästi semmonen niinku ajatus, et en mä haluu pelaa yömyöhään. Nyt varsinki ku mul ei oo mitää erillist huonet ja pitää puhuu ja tällee näi. Tavallaa se on ehkä et mä en haluu myöskää häiritä toista [kumppani], mut mä en haluu myöskää ottaa yöunista pois.”

H1: ”Hauska on et nykyää on avopuolisoki harvase päivää mun läppäril tosa noi ja mä opetin hänet pelaamaa tätä Teamfight Tacticsii strategiapelii. Hän jäi iha koukkuu kans siihe ja sit on niinku nyt on jo muodostanu tämmöne omanlaine tapa ku itekki ollu kotitoimistolla ni sit jossai vaihees työpäivää tulee et hei nyt pieni breikki, ni me ollaa sit pelattu hetki kahdestaa.”

H4: ”Kyl vieläki tulee pääsääntösesti pelattuu aikalail iltasin, öisin, mut kyl menee huomattavasti aikasemmi nukkumaa. Varmaa voi osittai johtuu siitäki ku myös kaverit menee aikasemmi nukkumaa. Kyl se kuuluu tähännäi ku ollaa vanhempii ja kaikkee. ... Ehkä ne velvollisuudetki, ku pelaaminen painottuu toho ilta-, yöaikaa se ni kyl sii pieni ressi on et aamul herätys seittemä aikaa. Et kyl nykyää vähä miettii sitäki et pal pitää oikeesti nukkuu et jaksaa töis niinku sit.”

Jo mainittujen aikuisuuteen ja ikään liittyvien asioiden lisäksi useampi haastateltava tunnisti sen, miten vanhenemisen myötä suhtautuminen pelaamiseen oli muuttunut kypsemmäksi. Pelaamisen ymmärrettiin olevan vain pelaamista, eikä esimerkiksi sen tuottamien vahvojen tunneryöppyjen haluttu vaikuttavan muuhun elämään millään tavalla. Pelaaminen nähtiin vapaaehtoisena toimintana, jonka voi aina kuitenkin lopettaa, jos se ei ole kivaa. Ei ole helppoa määritellä suoranaisesti sitä, edistivätkö tai taannuttivatko nämä tekijät digipelisuhdetta, mutta puheista oli tulkittavissa ainakin se, että peleihin ja pelaamiseen liitettyjen eri merkityksien tärkeysjärjestys oli muuttunut vuosien varrella.

H3: ”Mitä vanhemmaks tulee ni sitä enemmän se jää se sit se ultimaattinen kilpailu. Mut ne vaatii ne pelit mitä pelaa ne vaatii vieläkin sen ihan samal taval, et sä joko voitat tai häviit ni se et sä jaksat pelata jotain pelii ni se on niinku, itse pelissä se kiinnostava aspekti. Mut nykyää se on ehkä enemmän se yhteisö mikä sii [pelaamisessa] vetää, se et sä pääset juttelee iha niitä näitä frendien kans ja sit sul on se käytännös se pelaaminen se yhteinen aktiviteetti.”

H5: ”Vaiks kuin paskat pelit olis ni sit ku mä tost huoneest [pelihuoneesta] tuun ulos ja mul on täs kuitenkin kumppani ni emmä sit niinku ei se vaikuta sit enää ku mä tost huoneest tuun ulos. Se on siin hetkessä ja siin ku mä oon tos sen porukan kans sielä ni, mut ei se vaikuta sil taval ikinä et pelist se mun loppupäivä pilal tai edes pari tuntii. Nuorempana ehkä oli, et vois tulla pidemmäksi aikaa paha mieli. Nuorempana menny joskus jonkun kaverin kans nii pahasti sukset ristii, ettei olla pelattu enää ni aika naurettavalt kuulostaa nykypäivän.”

H3: ”Kylhä sit vanhemmal iäl on ehkä oppinu sillee et jos pelit menee huonosti ja sua ärsyttää se peli, ni sitku sä lähet siit pois ni mä oon ainaki koittanu saada sen sillee ihan niinku tiedostaen et se jää sit siihen. Kylhä se on joskus [nuorempana] ärsyttäny mennä nukkumaan ihan törkeesti, mut mä oon nyt yrittäny sillee et se on vähä niinku oma maailmansa, minkä sit pystyy niinku jättää omaks maailmakseen.”

H1: ”Totta kai se on nyt myöhemmäl iäl muuttunu pitkälti, et sitä ei oo niinku niin, niin elämän kuoleman vakavissaa. Et kyl se on enemmän muuttunu siihen hauskanpitämiseen.”

Täysin ulkoisista tekijöistä muutamat haastateltavat nostivat esille asuinpaikan, jolla kerrottiin olevan myös selkeä yhteys siihen, miten paljon pelejä tulee oikein pelattua. Tämän lisäksi useampi haastateltava kertoi vuodenaikojen vaikutuksesta pelaamiseen, johon lapsuudessa liitettiin koulun loppuminen, mutta aikuisuudessa yksinkertaisesti Suomen ilmastoon liittyvät asiat. Yksi merkittävä seikka vuodenaikoihin liittyen oli lisäksi se, että tiettyjen pelisarjojen vuosittain julkaistavat uudet versiot ajoittuvat aina tiettyyn aikaan vuodesta.

H2: ”Mul on muute simmone homma, et koska mä oon, et mähän en oo koskaa nuorempana ollu ryypäämäs tuol jossai muual, osittai siks et mä oon ollu koton pelaamas. ... Mä oon asunu jossai landel aina ni ei sielt päässy mihinkää ni sit mul on tullu se pelaaminen jotenki sen takia siihe nii isoks jutuks, sitä on voinu tehdä siel mettän perukoil.”

H4: ”Itel ainaki just tää asuinpaikkaki vähä vaikutti kyl pelaamiseen. Sillon ku asuttii [pienemmällä paikkakunnalla] ni siel tuli huomattavasti enemmän pelattuu mitä tääl on tullu pelattuu. Ainaki se johtuu noh, siel nyt ei ollu, no tekemisen puute, tääl on vähä enemmän tarjol kaikkii aktiviteettei sun muutaki ni voisin luulla et siit ehkä johtuu.”

H6: ”Vuodenaika vaikuttaa ehdottomasti, et kyl niinku aina täs vaihees niinku just nyt täl hetkel periaattees ku kelloi siirretää ja huomaa et tuol on niinku aurinkoist ja päivät pitenee ni kyl mä mielelläni olen tuol ulkona ja varsinki nyt uusien

harrastusten [golf] myötä mitkä on ulkona myös. Sit ku tulee syksy ja pimee ja sinne myös ehkä samaan syssyyn ajottuu just se niinku mist olisi puhetta et uuden pelin julkasu ni siin onki sit kaks tekijää samassa. Kyl mä uskoisin et pelaan paljon enemmän talvella ku kesällä, ja pelaankin, oon kyl ihan varma siitä.”

H2: ”No nyt talven aikaa on tietysti tullu enemmän mitä sit kesäsin, kesäsin on yleensä sit simmonen et ei välttämät tuu pelattuu koko kesänä ollenkaa tai sit se on hyvin satunnaista. Eniten varmaa vaikuttaa muut harrastukset ja liikuntamahdollisuudet, et kuitenki tulee kesäl muit lajei ainaki pari simmost intohimoo ollu ja ne on sit täysin kesälajei ja kesäl pystyy muutenki tekemää ja menemää enemmän. Ni se vaikuttaa kyl et helposti talvel on vaa koton ja pelaa.”

Kun haastateltavilta kysyttiin muusta pelaamisen ja pelimaailman kuluttamisesta kuin omakohtaisesta pelaamisesta, jokainen heistä ilmoitti käyttävänsä suoratoisto- ja videopalveluita erilaisten pelivideoiden ja muiden peliaiheisten sisältöjen katselemiseen. Näiden palveluiden valtava globaali suosio ei ole sattumaa ja sen perusteella voidaankin todeta, että esimerkiksi muiden pelaamisen katseleminen, peliaiheisten videoiden katseleminen ja ammattilaispelaajien pelien seuraaminen ovat aivan kiinteä osa digipelisuhdetta (ks. luku 3.3).

H1: ”Se on, no ammattitason pelien katsomist samallai ku katot Valioliiga-jalkapalloo ni mä katon tota nii ammattitason League of Legendsin pelei, mitä ne siel tekee samallai. Sit on verkkovaikuttajii, tubettajii, striimaajii, ketkä pelaa ni sä katot samaa aikaa sitä viihteellisenä sisältönä, mut et myös pitkälti niinkun nykypäivän viihteellisestä youtube-sisällöstä tosi iso osa on opettavaista sisältöä, ni sit ku sul itellä on rajotettu tuntimäärä päiväs ku on työt ja näin ni joku tekee ammatiksee sitä et se tekee sitä opetuksellista sisältöä ni se on helpompi kattoo se 15 min tiivistelmävideo ku tehdä itte se 15 tunnin työ.”

H3: ”Noi striimaaminen ja noi on tullut ja niitä jotenki paljon seuraa. Mä en ees muista koska se on tullu, mut jossai vaihees seki nousi sit siihen niinku käytännös pelaamisen kylkiäisiks, et sä et enää pelkää pelannu pelei vaa katoit striimei niinku parempii pelaajii ja pystyit ottaa sielt juttui omaa pelaamisee.”

H3: ”Tämmöne suomalainen [nais]striimaaja ku Aippa oli ollu pelaamas Valorantia niin tota siit tuli aika isoki juttu ni siel oli ollu sit joku ei niin suosittu suomalainen miesstriimaaja, joka oli sit taas aika todella kärkkäästi kavereiden kans ja siis se on niinku understatement et kärkkäästi siis siel oli huoriteltu. Oli sielt sit [Aippa] iha videolle laittanu siit nousi aika iso kohu siin oli noi suomalaiset esport-scenen tyypit sen sit tapetil. Itse asias AndyPyron striimis se oli aika iso et siel oli kaikki nää Suomi-Twitchin päälliköt puimas. Siel oli aika isotki keskustelut et vähä seurailin sitä sivusilmäl.”

H4: ”Tommone niinku peliyhteistö kiehtoo et se ei kumminkaa ikinä nuku, et jos itel ei oo fiilist niinku pelata ni sit vaiks avaa jonkun kaverin striimin tai kattoo jonkun toisen huippustriimaajan striimii.”

H2: ”Kyl mul aina on ollu et jos mä pelaan jotai pelii ja tykkään siit, sit tulee helposti seurattuu myös niinkun sen pelin kilpailullist scenee ja parempii pelaajii, et mul on tosi pal simmost et haluu aina kehittyä kaikkes niinku täs pelaamisessaki ni tosi pal tulee katottuu videoi ja muuta.”

Haastattelun alkupuolella haastateltavilta kyseltiin taustatietoja, jolloin tutkittavat vastasivat lyhyesti myös siihen, miten koronapandemia on vaikuttanut omaan pelaamiseen. Kysymystä voi pitää olennaisena paitsi ajankohtaisuutensa takia niin myös siksi, että sen oletettiin vaikuttavan lisäksi toiseen kysytyyn taustatietoon eli pelituntien määrään. Haastateltavat tunnistivatkin varsin hyvin pandemian erilaisia vaikutuksia liittyen heidän omaan pelaamiseensa.

H1: ”On, on lisänny pelaamista. Ja kävin täst paremman puoliskon kans täst keskusteluu mite itellä ei oo korona niinkun, se ei oo ollu semmonen henkisesti musertava ollenkaa. Et meil on kuitenkin se niin tiivis porukka kenen kans aina ku sä tiedät ku sä hyppäät koneel ni sul on joku kenen kans jutella. Ni se on ehkä ollu se isompi syy. Joo, ei oo ollu muuta tekemisen vaihtoehtoi ja tämmösii, mut sit se et se on ollu semmone samallaine niinku meil kaikille vähä semmonen henkinen tukipaikka aina et sit voi laittaa luurit korvaa ja hypätä pois.”

H2: ”Ehkä viel enemmän on tullu pelattuu, ku ku on ollu se homma. Mä oon miettiny sitä silleeki et periaattees miten etuoikeutetus asemas minä ja mun kaverit on ketä me pelataa, koska siis jotkut ihmiset ketä ei oo pystyny nyt harrastamaa tai tekemää mitää, mullaki tosi hyvii kaverei ku ei pelaa eikä ymmärrä mitää siit ja sit ne on vaa et jaaha kotii taas tänää ja ei oo mitää tiedos. Ja ei kaikki sitä ees ymmärrä et mä voin mennä kotii ja olla siel mun kavereitten kans ja oikeestaa sit ei vaikuta hirveesti muhu. Se on semmone juttu et se korona ei haittaa sitä yhtää ku sitä voi tehdä tääl kotoo.”

H3: ”Se o noussu nyt koronan aikaa [pelaamisen määrä] et huomattavasti noussu. Iha sen takii et tulee himas oltuu nii paljo ja se on nii luonnollinen tapa niin sanotusti tappaa aikaa. Ja tietyl tapaa pysyy kuitenkin sosiaalisena. ... Kokoontumispaikka on oikee sana joo et pystyy tosi hyvi niinku pysymää yhteydes ja silti ole sillee, varsinki sit nyt ku karanteeni [korona] on ollu.”

6 Pohdinta

Tämän tutkimuksen empiirisen osan tehtävänä oli testata digipelisuhde-käsitteen teoreettisen viitekehyksen kahta eri osa-aluetta. Ensimmäinen tutkimuskysymys kohdistui digipelisuhteen merkitysulottuvuuksiin, jolloin tarkoituksena oli vertailla sitä, miten hyvin eri merkitysulottuvuudet sisältöineen vastaavat pelaajien itse tuottamia merkityksiä omasta pelaamisestaan. Tulokset tämän tutkimuskysymyksen osalta on nähtävissä taulukossa 3, johon on koostettu tutkittavien haastatteluissa esiin tuomat merkitykset ulottuvuuskohtaisesti. Tutkimuskysymyksen aiheellisuuden voi perustella sillä, että merkitysulottuvuudet sekä niiden sanoitetut sisällöt (ks. liite 2) pohjautuvat pitkälti liikuntasosiologiseen liikuntasuhteen käsitteeseen (ks. Koski 2004; 2008; 2015; 2017), joten etukäteen ei voinut olla takeita siitä, miten ne soveltuisivat digipelien maailmaan.

Taulukko 3. Yhteenveto haastateltavien digipeleihin liittämistä merkityksistä

Listaus digipeleihin liitetystä merkityksistä					
Kilpailu, suorittaminen ja saavutukset	Ilo, leikki ja toiminnallisuus	Sosiaalisuus, yhdessäolo ja yhteisöllisyys	Oppiminen, kehittyminen, strategia ja älylliset haasteet	Fantasia, luovuus, ilmaisu ja immersio	Pelikohtaiset merkitykset
Kilpaileminen	Hauskanpito	Muiden ihmisten kohtaaminen	Pelitaitojen kehittäminen	Uppoutuminen pelimaailmaan	Ennestään tuttu pelisarja
Voittaminen	Kompetenssi	Yhteinen harrastus	Ohjevideoiden katselu	Elokuvamaisuus	Nostalgisuus
Suorittaminen	Arjen murheiden unohtaminen	Ajanvietto kavereiden kanssa	Pro-pelaajien pelaamisen katselu	Kiinnostava tarina ja siihen osallistuminen	Joukkue-pohjaisuus
Ennätysten tekeminen	Stressinlievitys	Kuulumisten vaihtaminen	Strategia, taktisuus	Audio-visuaalisuus	Kilpailullisuus
Graindaaminen	Virikkeellisyys	Yhteydenpito	Juonikkuus	Oikean elämän asioiden simulaatio	Rento peli
Halu olla paras	Tylsyyden välttäminen	Yhteisöllisyys, olla osa jotakin	Pelitaitojen kompensoiminen älyllä	Kiinnostava pelimaailma, peliympäristö	Kiinnostavat pelihahmot
Tavoitteellisuus	Ajanvietto	Kokemusten jakaminen	Pelinsisäiset saavutukset	Seikkailu ja tutkiminen	Pelin hinta
Oman tason mittaaminen	Suuret tunteet ja elämykset	Uusien kavereiden saaminen	Uusien pelitaktiikoiden suunnitteleminen	Mahdollisuus olla oma itsensä	
Kunnianhimo		Hengailu	Pelinsisäisten mekanismien tutkiminen	Oman pelihahmon muokattavuus	
Menestyminen ja saavutukset		Pelin valitseminen kaverin suosituksesta	Oman pelihahmon kehittäminen		

Tämän tutkimuskysymyksen tulosten pohjalta ei luonnollisesti saavutettu mitään yleistettävissä olevaa tietoa, mutta lukuisat merkitysulottuvuuksien kanssa vahvasti resonoineet puheenvuorot ovat lupauksia herättäviä. Tulosten pohjalta voi todeta ainakin sen, että pelaajien itse tuottamat merkitykset pelaamisestaan sekä digipelisuhde-käsitteen merkitysulottuvuudet kohtasivat joiltakin osin erinomaisesti, kuten kilpailullisuuden ja sosiaalisuuden osalta. Muidenkin merkitysulottuvuuksien kohdalla voidaan puhua vähintään kelvollisesta sovellettavuudesta, sillä jokaisen tutkittavan haastattelusta oli tulkittavissa merkityksiä jokaisesta ulottuvuudesta. Huomioitavaa on myös se, ettei haastattelun aikana yhdeltäkään tutkittavalta kysytty missään vaiheessa suoraan esimerkiksi ”liittykö merkitys X tai Y mielestäsi digipelaamiseen?”, vaan jokainen analyysivaiheessa poimittu merkitys syntyi haastateltavien spontaanin ajatuksenjuoksun seurauksena osana laajempia digipelii aiheisia keskusteluja.

Tutkimuksen analyysivaiheessa esille nousi joidenkin yksittäisten merkitysten lomittainen luonne, jolloin asiayhteys määritteli sen, mihin merkitysulottuvuuteen se kategorisoitiin. Tämä tarkoitti myös sitä, että tutkimuksen analyysivaiheessa tulkintojen tekeminen puheenvuorojen pohjalta tuotti tutkijalle jatkuvasti valintatilanteita, kuten seuraava esimerkki osoittaa:

H3: ”Siirtysin pleikkarimaailmaan ja Call of Duty -sarjaan ja silloin se meni ehkä enemmän semmoseen kasuaaliseen pelaamiseen. Siin oli tietyt tavoitteet vielä olemassa, mut se oli enemmänkin semmost et kavereitten kanssa pelattii ja koitettii rank upata aseita ja saada jotai max levelei.”

Tässä puheenvuorossa huomiota voisi kiinnittää tietyn pelisarjan mainitsemiseen, joka ohjaisi liittämään tutkittavan kuvaamat asiat pelikohtaisiksi merkityksiksi, tavoitteellisuuteen, joka liitettäisiin kilpailullisuuden ulottuvuuteen, kavereiden kanssa pelaamiseen, joka luonnollisesti olisi osa sosiaalisuuden ulottuvuutta tai pyrkimykseen kehittää omaa pelihahmoa ja edistyä pelissä, jotka puolestaan liitettäisiin oppimisen ja strategian merkitysulottuvuuteen. Tulkintoja tehdessä on kuitenkin syytä olla tarkkana sen suhteen, mitä tutkittava oikeasti puheenvuorossa yrittää sanoa: ensinnäkään tutkittava ei tuo millään tavalla ilmi juuri Call of Duty -pelien merkityksellisyyttä, vaan hän ohimennen mainitsee pelejä, joita pelasi tietyssä vaiheessa elämäänsä. Hän ei myöskään millään tavalla tuo esille sitä, että juuri kyseinen peli tai pelisarja olisi tavalla tai toisella ollut hänelle merkityksellinen. Toiseksi, vaikka haastateltava mainitsee tavoitteiden olemassaolon, niin maininta jää hyvin pinnalliseksi, minkä lisäksi lieventävä ilmaisu ”se oli enemmänkin” viittaa siihen, ettei

kysymys ollut järjestelmällisestä, vakavasti suhtauduttavasti pelaamisesta, jota analyysirungon kilpailullisuus-ulottuvuuden tavoitteellisuus edellyttää. Kolmanneksi, tutkittava mainitsee kavereiden kanssa pelaamisen ja tekee hyvin selväksi sen, että yksinpelaamisen sijaan hänen kuvailemansa toiminta tapahtui yhdessä. Näillä perustein tämä kohta pitäisi ehdottomasti kirjata analyysirungossa sosiaalisuuden ulottuvuuteen. Analyysin logiikan ymmärtämisen kannalta tärkein kohta haastateltavan puheenvuorossa on kuitenkin lauseen lopussa, jossa hän tuo ilmi pyrkimyksen kehittää omaa pelihahmoa ja edistyä pelissä. Tämä kohta on erityisen tärkeä siksi, että se on esimerkki rajanvedosta kahden erityyppisen peleihin liittyvän kehittymisen välillä: osana peliä tapahtuva kehittyminen sekä luontainen halu edetä pelissä (oppimisen ja strategian ulottuvuus) ja tavoitteellisuuteen sekä voittamistarkoitukseen perustuva kehittyminen (kilpailun ja suorittamisen ulottuvuus). Ilmaisut kehittymisenhalusta nimittäin toistuivat aineistossa jatkuvasti, jolloin kontekstin perusteella oli tulkittava, onko tutkittavan maininta oppimis- ja kehitymis- vai kilpailu- ja suorittamismielessä latautunut. Oleellisinta tämän esimerkin pohjalta on kuitenkin ymmärtää alkuperäiset näkökohdat eli se, miten asiayhteys voi vaikuttaa tulkintojen tekemiseen sekä se, että yksittäisillä merkityksillä, kuten kehittymisen halulla, voi olla lomittainen, merkitysulottuvuuksien rajat ylittävä luonne (pelissä kehittyminen eli pelissä eteneminen \neq kehittyminen eli taitojen harjoittaminen kilpailuorientoituneesti).

Toinen tapa, jolla teoreettista viitekehystä arvioitiin, oli testaamalla yksinkertaista hypoteesia, joka on johdettu digipelisuhde-käsitteen keskeisestä oletuksesta, jonka mukaan jokaisella on omanlainen elämänkaaren aikana vaihteleva suhde digipelaamiseen. Tämä oletus pohjautuu Kosken (2008; 2017) elämänyhtälön käsitteeseen, jolla havainnollistetaan sitä, miten erilaiset sosiaaliset maailmat ja niille itse määriteltävissä oleva painoarvo ovat läsnä jokapäiväisessä elämässä. Toisin sanoen oletuksena on, että olosuhteisiin, sosiaalisiin suhteisiin sekä yksilön kokemuksiin, arvostuksiin ja elämäntilanteeseen liittyvät tekijät vaikuttavat siihen, miten merkityksellisenä henkilö digipelaamista pitää. Digipelisuhde voi siis monista eri tekijöistä riippuen joko edistyä eli syventyä tai taantua eli pinnallistua (ks. kuvio 1).

Tutkimustulosten perusteella voidaan hyvin vahvasti ehdottaa tämän hypoteesin paikkansapitävyyttä. Jokaisen haastateltavan kohdalla elämän eri vaiheissa oli lukuisia erilaisia tekijöitä, jotka olivat yhteydessä digipelisuhteen kehittymiseen, niin edistävässä kuin taannuttavassakin mielessä. Yhteenvedo näistä tekijöistä on nähtävissä taulukossa 4.

Taulukko 4. Yhteenveto haastateltavien digipelisuhdetta edistäneistä ja taannuttaneista tekijöistä (vrt. Vanttaja ym. 2017, 140).

Listaus digipelisuhdetta muokanneista tekijöistä		
Olosuhteisiin liittyvät tekijät	Sosiaalisiin suhteisiin liittyvät tekijät	Yksilön kokemuksiin, elämäntilanteeseen ja arvostuksiin liittyvät tekijät
Käytettävissä olevat laitteet ja pelit (lapsuus)	Vanhempien asenne ja harrastuneisuus	Koettu kompetenssi
Käytettävissä olevat resurssit (esim. tulot, oma koti)	Kavereiden asenne ja harrastuneisuus	Muut harrastukset
Yhteiskunnallinen ilmapiiri ja normit	Sisaruksien pelaaminen (etenkin lapsuudessa)	Työpaikka
Pelikulttuurin kehittyneisyys	Parisuhteen solmiminen	Aikuisuus (ikä) ja siihen liittyvät velvoitteet
Asuinpaikka ja vuodenaika	Kumppanin asenne ja harrastuneisuus	Muu pelimaailman kuluttaminen kuin omakohtainen pelaaminen
Covid-19-pandemia		Pelaamisen koettu merkityksellisyys (ks. luku 5.1)

Yksinkertainen, konkreettinen ja ajankohtainen osoitus ulkoisten tekijöiden suorasta yhteydestä digipelisuhteeseen oli esimerkiksi vallitseva koronapandemia, jonka vaikutuksesta digipelaamiseen oli tullut käytettyä aikaisempaa enemmän aikaa:

H3: ”Ku aikasemmin se o menny sillee, et sä oot käyny pelaamas vaiks tennistä tai jotain ja sit vastapainoks sul on ollu sit illal tai ysist kahteentoist ku sä oot yleensä pelannu. Ni nyt se on ottanu käytännös sen tenniksenki siit se pelaaminen, koska ei oo pystyny sillee tekee ku enne. Pelaaminen on niinku huomattavasti isomman osan [arkea] täyttäny nyt.”

Toinen aineistossa yleisesti esiintynyt ja varsin havainnollistava esimerkki lienee muut harrastukset, joita jokaisella tutkittavalla oli ollut nuoruudessa. Muu harrastus vaikutti digipelisuhteeseen taannuttavasti, sillä siihen investoitu aika ja energia olivat pois kaikesta muusta tekemisestä, kuten digipelien pelaamisesta. Kun kiinnostus harrastusta kohtaan alkoi hiipua, haastateltavat kertoivat, miten digipelaamiselle alkoi vapautua enemmän aikaa, joka vuorostaan edisti digipelisuhdetta. Harrastuksen loputtua kokonaan, käytettävissä oli aikaisempaa enemmän aikaa ja energiaa, joka haastateltavien mukaan lisäsi digipelien pelaamista, mikä luonnollisesti edisti digipelisuhteen syventymistä entisestään.

Yhden harrastuksen lopettamisen ei voida kuitenkaan olettaa aina syventävän suhdetta toiseen harrastukseen. Mahdollisia skenaarioita olisi muun muassa jonkin kokonaan uuden harrastuksen aloittaminen, jonka alkuinnostus saattaisi taannuttaa digipelisuhdetta entisestään. Toinen mahdollinen ja oletettavasti hyvin realistinenkin skenaario saattaisi olla se, että

aikuisiässä sekä muu harrastus että pelaamisharrastus loppuvat tai vähentyvät huomattavasti ison elämänmuutoksen, kuten perheelisäyksen, myötä. Tässä tutkimuksessa muun harrastuksen lopettamisen edistävästä vaikutuksesta digipelisuhteeseen voidaan olla siinä mielessä varmoja, että useampi tutkittava toi asian itse esille, kuten tässä esimerkissä:

H4: ”Sit niinku ku alko se kiinnostus lopahtaa siihe urheilemisee ja se ei niinku johtunu mistää pelaamisest vaa iha muistaki jutuist kaikki muut asiat alko kiinnostaa ni sit ehkä se pelaamine sai sen urheilun rinnal myös niinku enemmän aikaa. Sen jälkee mä oon vast niinku ku mä lopetin futiksen tai säännöllisen harrastamisen ni sen jälkee mä oon ehkä alkanu niinku pelaa päivittäi enemmän vasta. Et niin kauan ku mä harrastin niinku oikeesti seurassa futist ni kyl se pelaamine oli aika vähällä ajalla kumminki aina.”

Digipelisuhte-käsitteen teoreettisen viitekehysten näkökulmasta yksi mielenkiintoisimpia puheenvuoroja oli, kun yksi haastateltavista kuvaili kehitystä, jossa hänen alun perin videopelivastaiseksi kuvailtavissa olevan isänsä asenteet olivat kehittyneet viimeisten vuosien aikana vastakkaiseen suuntaan. Digipelisuhte-käsitteen sosiaalisen maailman tuntemuksen ja osallisuuden tasoja mukailen isän digipelisuhte on siis syventynyt muukalaisuudesta vähintään turistin ja ajoittain jopa regulaarin tasolle asti (ks. kuvio 1). Esimerkistä tekee vielä hedelmällisemmän se fakta, että digipelisuhte on syventynyt siitä huolimatta, ettei kyseinen henkilö suhdetta syventääkseen ole omakohtaisesti pelannut pelejä, vaan muutoksen on saanut aikaan digipelisuhteen muut osa-alueet (ks. kuvio 2).

H3: ”Varsinki oma isäni, eihän se tienny mikä maailma se on ollu ni se oli aika kärkeästäki sitä vastaa et siel ei vietetä aikaa et se on ulos tai – ulos mennää leikkimää jos leikitää tai pelailemaa jotai. Nykyäänhän sit ku toi nuorempi veli pelas tätä NHL-videopeliä ei nyt voi iha sanoo et puolammatiksee mut tosissaan niinku Euroopaan tasolla kuitenkin parhaimpii, ni sit nykyään isä kattelee niit pelei siel ja kannustaa ja on iha yhtä fiiliksis ku perinteisen urheilun kohdal. Kyl huomaa et ne on ainaki muuttunu ne asenteet niinku. Se on ennen nähny sen varmaan ajan tuhlauksena just ku se on ihan vieras juttu ja ei minkäänlaist kontaktii oo ollu. Sitku siihen tulee semmonen tietynlainen tietopaketti ja sä pääset oikeesti näkee mitä se on ja kuin siistii ja miten paljon samanlaist se on ku ihan perinteinen kilpaurheilu. Se on helppo rinnastaa siihen jos sä pystyt näkee ne samat hyvät asiat oli kysymys sit kilpapelamisesta tai kilpaurheilusta.”

Tämän työn teoreettista viitekehystä mukailen tämä on malliesimerkki siitä, miten yksilön suhte johonkin sosiaaliseen maailmaan syvenee sen myötä, kun siellä viettää aikaa, minkä myötä kyseisen sosiaalisen maailman kulttuurisia merkityksiä alkaa oppimaan sekä sisäistämään. Toinen hyvin konkreettinen kuvaus digipelisuhteen syventymisestä ja osallistumisen tason kehittymisestä satunnaisuudesta vakio-osallistujaksi tuli haastateltavalta,

joka oli lapsuudessaan pelannut perheen tietokoneella silloin tällöin, kunnes pelikonsolin hankkimisen myötä pelaaminen muuttui säännölliseksi.

H6: ”Meille tuli se pleikka ykkönen ja sit tuli just niinku FIFA 98 se on niinku semmosii ensimmäisii ja sit tuli joku rallipeli ja tämmösii. Siit eteenpäin on tullu niinku selkeesti tasasesti pelattuu. Sitä viel ehkä lisäs se, et oma fajjaki tykkäs vähä pelata ja se tunki jonkun kaverin ketä niinku polttaa noit niinku periaattees niinku piraattipelei ja tota, sithä meil oliki kasapäin niit pelei ja tota niit sit yhdes tai yksi siel pelattii.”

Tässä esimerkissä korostuu käytettävissä olevien laitteiden ja pelien merkityksen lisäksi myös vanhemman myönteinen asenne pelaamista kohtaan, jolla oli suora digipelaamista edistävä vaikutus lapsen pelaamiseen. Tämän esimerkin vaikutus olisi helposti kuviteltavissa myös käänteisesti: jos pelaamista rajoitettaisiin radikaalisti vanhemman toimesta esimerkiksi pelilaitteet takavarikoimalla, olisi selvää, että sillä olisi puolestaan suora digipelisuhdetta taannuttava vaikutus.

Aineistossa esiintyneitä ja digipelisuhdetta muokanneita tekijöitä voi tarkastella myös neljällä eri tasolla vaikuttavien taustatekijöiden näkökulmasta (vrt. kuvio 2). Yksilötasolla tällainen tekijä oli muun muassa kilpailuhenkinen luonteenpiirre:

H3: ”Kilpailullisuus mä nään on niinku semmonen mikä tuo takasin aina uudestaa ja uudestaa. Et jos siin [pelaamisessa] ei oo sitä kilpailujuttuu ni sit mun tarvis saada se jostai muualta.”

Sosiaalisella tasolla ilmiselvä esimerkki on kavereiden ja heidän suhtautumisensa pelaamiseen:

H1: ”Ei mua kiinnosta mennä istumaa siihe tietokoneel nykyää ja yksin pelaamaa jotai. Et kyl se on vaihtunu siihe niinku kaikkein eniten, et kyl mä kaipaen kaiken tän niinkun muun elämän menon ja touhun keskel ni sen, et sit vaa mennää yhdes pelaamaa jotai, ketä siin sit onkaa.”

Institutionaalisen tason esimerkki nousi esille voitettun suomenmestaruuden jälkimainingeissa, jolloin järjestäytynyt kilpapelatoiminta oli nykypäivään verrattuna vielä varsin kehittymätöntä:

H4: ”Mä sain siit [suomenmestaruus] Arajouren Suomen maajoukkueen pelipaidan ja sit tuli pelikuulokkeet ja sit tuleva FIFA. Et silloin toi ei ollu viel mitää hirvee isoo toi pelitouhu, et sanotaanko jos toi pelikulttuuri ja tää turnauskulttuuri ja kaikki rahat mitä siin nykyää pyörii, jos se ois tullu vaik 5–10-vuotta aiemmin, ni voi hyvin olla et sit mä oisin niinku kiinnostunu oikeesti panostaa paljon tohon e-urheiluun.

Yhteiskunnallisen tason tekijöistä puolestaan sen aikaiset sosiaaliset normit vaikuttivat tutkittavien digipelisuhteeseen:

H2: ”Yläaste oli sit simmost aikaa jo, et emmä koulus puhunu kellekkää et mä pelaan CS:ää. Siihen aikaa oli vähä semmonen tabu tai semmonen, et ei kaikki pelannu samal taval ku nykyää. Et emmä kertonu, en mä ois ehkä jotenki ollu nii suosittu ja hyvä tyyppi koulus, jos mul ois ollu se maine jätkänä kuka pelaa CS:ää. En mä niinku mitenkää pelannu sitä et mä jäisin kiinni, mut mä tiesin sen, et jos mä ottaisin tän esil, ni jotkut tyytit ei todellakaa ymmärtäis sitä yhtää.”

Jokainen tämän tutkimuksen tiedonantaja on luokiteltavissa digipelisuhteeltaan sisäpiiriläiseksi eli digipelaamisen suurkuluttajiksi tai ainakin aktiivisiksi pelaajiksi. Tutkittavien joukossa oli kuitenkin yksi henkilö, jonka pelaamishistoria erottui muusta joukosta tavalla, mikä sai pohtimaan tarvetta luoda erottelua vielä sisäpiiriläisten ryhmän sisällä. Puoliammattilaisuus kansainvälisessä organisaatiossa, selkeä toiminnan tavoitteellisuus ja halu olla paras, pelitunnit lähempänä 12 tuntia päivässä sekä pelaamisen pistäminen kaiken muun edelle ovat asioita, joiden myötä pelaamisesta voidaan oikeasti puhua elämäntapana. Haastateltava kuvasi tätä elämänvaihetta muun muassa seuraavanlaisesti:

H5: ”Mun on ehkä pakko sanoo parhaana kokemuksena ku viime vuoden helmikuus oltii pelaamas suomenmestaruudest ja se avas mul taas uuden maailman, koska mä en oo ikinä kasvanu pelimaailmas. Sitku me oltii pelaamas ja vaik me ei voitettu sitä, mut niinku kokemuksena se et *pääsi tapaamaan oman kaltaisia ihmisiä* niin paljon. Sit ku sä istut baaris ihmisten kans ketkä oikeesti tekee samaa juttuu päivittäin ku sä itekki ni mun mielest se oli jotenki hienoo vaa. ... Mä tajusin sen sit tosi varhain, et ku sä pelaat tol tietyl tasol ni emmä oikee pysty puhumaa niist asioist vaiks joku muuki pelais sitä pelii, mut mä en pysty puhumaa niist samoist asioist et a) heit ei todennäkösesti kiinnosta se b) *heidän ymmärrys ei niinku riitä siihen*. Mä muista sen sillo yhe pelin jälkee siel turnaukses oli noi selostajat ni mä istusin siel puoltoist tuntii niitten selostajien kans ku ne tenttas mua kaikist niinku iha vaa et mite se peli mun mielest toimii. Se menee just sillee et sen ymmärryksen tarvii olla niinku tietyl taval samal tasol et sä pystyt käymää sitä keskusteluu edes.”

H5: ”Mul se on niinku normaali, et se on mite mul toimii just se, et sit ku mä pelaan jotai ni mä uppoudun siihen täysin. *Sillo ku pelas kilpailullisesti ni se oli sitä joka päivä, koko ajan*. Et jos mä tein jotai muuta, ni mä silti ajattelin sitä päässäni, jos mä menin nukkumaa, ni mä katoin jotai [peliin liittyvää] videoo niinku. Se on mun mielest niinku ihan sama mitä sä haluut tehdä kilpailullisesti se vaan vaatii sen tietyn tason niinku tekemisee. Vaiks sä haluut olla maailman paras viulisti ni sä varmaa joudut tekemää sitä 12 tuntii päiväs.”

Edellä olevista lainauksista huomiota tulisi kiinnittää etenkin kursivoituihin kohtiin, jotka tuovat esille poikkeuksellisuuden, joka kilpapelamiseen liittyy. Kun omistautuneisuus on

näin korkealla tasolla, yksilön tekemät uhraukset eivät näyttäyty oikeassa valossa, jos samaan kategoriaan lasketaan sisäpiiriläisten toinen ääripää eli aktiivisesti harrastavat iltapäiväpelurit. Haastateltava toi muun muassa hyvin selvästi esiin sen, miten pelkästään saman pelin pelaaminen ei riitä siihen, että hän pystyisi puhumaan peliin liittyvistä taktisista kiemuroista ja muista yksityiskohdista hänen haluamallaan tavalla. Hän kuvaili myös, miten vasta kilpailullisessa turnauksessa hän koki olevansa ”omankaltaisten ihmisten joukossa”.

Analogiaa voi hakea taas perinteisen urheilun ja liikuntasuhteen näkökulmasta:

liikuntasuhteen sisäpiiriläiseksi voidaan määritellä päivittäin liikkuva ja intohimoisesti urheilua seuraava palloilulajifani, mutta mitään takeita ei silti ole siitä, että hän pystyisi analysoimaan Leijonaluotsi Jukka Jalosen kanssa Meidän pelin taktisia nyansseja (vrt. esim. Savolainen 2019). Vaikka kansainvälisesti meritoitunut ammattivalmentaja sekä fanaattinen liikuntaharrastaja kuuluvatkin molemmat liikunnan sisäpiiriläisiin, niin jonkinlaisen eron tekeminen heidänkin välilleen voisi olla paikallaan. Vaikka Unruh'n (1979, 122) ja Kosken (2004, 191) ryhmittely muukalaisista sisäpiiriläisiin onkin vain suuntaa antava, tulevaisuudessa voisi harkita sisäpiiriläisten ”eliitin” erottamista muusta porukasta tavalla tai toisella. Toinen perustelu tälle ehdotukselle on, että myös digipeleihin liitettävien merkityksien kirjoon nousee ammattilaisuuden myötä aivan uusia asioita, kuten taloudellisiin intresseihin liittyviä seikkoja, joita merkityspatteriston nykyinen versio ei pidä sisällään.

Kun tutkimuslöydöksiä vertaili aikaisempaan tutkimuskirjallisuuteen, joitakin huomionarvoisia asioita nousi esille. Tutkimuksen teoriaosuudessa muutamaankin otteeseen kerrottiin digipelien olevan luontaista jatkumoa perinteisille peleille ja leikeille (Huhtamo, Kangas & Benjamin 2002, 19; Koivula & Mustola 2015). Tässä tutkimuksessa tämä asia nousi esille urheiluidolien kautta, jolloin sama leikin muoto, jossa idoleita matkitaan ja heidän asemaansa asetetaan toimi niin pihalla kuin virtuaalisessakin muodossa:

H3: ”Sillo varsinkin tuli [jäähkiekon] sm-liigaa enemmän seurattua ni, siin oppis paljo ku periaattees ne silloset idolit oli siin itte pelissäki ni se oli jotenki siistii päästä pelaamaa sit jollai, mitä siel on Glen Metropolit ja tämmöset. Se oli sekä et pihapeleis leikittii et oltii joku kultakypärä ja sit sä pääsit sit viel pelailemaa ite sil.”

Haastatteluissa useampi eri tutkittava toi selkeästi esiin sen, miten kilpailullisuuden ja etenkin voittamisen merkitys on laskenut iän myötä. Tämä näkyi myös sillä tavalla, että vaikka lähes kaikilla haastateltavilla oli vuosien varrelta kokemuksia kilpapelamisesta, kukaan heistä ei kuitenkaan suunnitellut enää palaavansa siihen maailmaan. Samansuuntaisia tuloksia oli myös Yeen (2016) laajassa pelaamismotivaatioita selvittäneessä tutkimuksessa, jonka mukaan

12:sta eri motivaatiosta kilpailullisuus väheni eniten iän myötä. Käsillä olevan työn löydökset ovat myös siinä määrin Yeen (2016) julkaisun kanssa yhteneväisiä, että molemmat tukevat näkemystä elämän eri vaiheissa muuttuvasta digipelisuhteesta.

H3: ”Mitä vanhemmaksi tulee ni sitä enemmän se jää se sit se ultimaattinen kilpailu.”

Kilpailullisuus ja pätevyyden tunteet olivat joidenkin sosiaalisuuden ulottuvuuteen kuuluvien merkityksien ohella haastatteluissa eniten toistuvia teemoja. Kilpailullisuutta pidettiin tärkeänä pelin ominaisuutena ja siihen liitettiin halu kehittyä sekä pärjätä muita vastaan. Löydös on linjassa Kazakovan, Cauberghen, Pandelaeren ja De Pelsmackerin (2014) tutkimuksen kanssa, jossa perehdyttiin näiden asioiden ja digipelaamisen väliseen yhteyteen. Tulosten mukaan pelien ulkopuolisista asioista kilpailu sekä pelitaidot olivat yhteydessä yksilön osaamistarpeiden tyydyttämiseen ja täten myös pelien tuottamaan mielihyvään. Pelitaitojen yhteys osaamistarpeiden tyydyttämiseen korostui etenkin kilpailullisessa kontekstissa, jolloin taidoilla on suuri merkitys tavoiteltaessa jotakin päämäärää, kuten vastustajan kukistamista. Johtopäätöksenä Kazakova ja muut (2014) totesivat, että tulokset tukevat pelitutkimuksen kentällä tunnettua ja myös tässä työssä esiteltyä Przybylskin ja muiden (2010) pelaamismotivaatioteoriaa, joka puolestaan pohjautuu kansainvälisesti kuuluisaan Ryanin & Decin (2000) teoriaan ihmisen motivaatiosta, hyvinvoinnista ja psykologisista perustarpeista eli itseohjautuvuusteoriaan.

H2: ”Kyllä se mul siel sisimmässä on se, et se on sitä kilpailua ja jotenkin itsensä kehittämistä ja halua olla hyvä ja halua olla parempi kuin joku muu. Jotenki siitä saa sellast mielihyvää kuin pystyy kehittämään jossain ja voittamaan.”

Koronapandemian vaikutuksia ihmisten elämän eri osa-alueilla on tutkittu viime aikoina luonnollisista syistä todella kattavasti ja myös tässä työssä aihetta sivuttiin lyhyesti. Tutkittavien vastaukset olivat pitkälti linjassa viimeisimmän Pelaajabarometri-kyselytutkimuksen kanssa, jonka mukaan pandemia on todennäköisin syy siihen, että digipeleihin on käytetty huomattavasti enemmän aikaa kuin aikaisempina vuosina (Kinnunen ym. 2020). Toinen, ehkä hieman yllättäväkin havainto oli, että puolet tutkittavista toi esille, miten he olivat itse tunnistaneeet pelaamisen vähentäneen koronapandemian potentiaalisia psykososiaalisia vaikutuksia (vrt. Marston & Kowert, 2020; Pfefferbaum & North 2020).

H1: ”On, on lisännyt pelaamista. Ja kävin tästä paremman puoliskon kanssa tästä keskustelua mite itellä ei oo korona niinkun, se ei oo ollu semmonen henkisesti musertava ollenkaan. Et meillä on kuitenkin se niin tiivis porukka kenen kanssa aina kun sä tiedät kun sä hypäät koneelle ni sul on joku kenen kanssa jutella. Ni se on ehkä ollu

se isompi syy. Se on ollu semmone samallaine niinku meil kaikille vähä semmonen henkinen tukipaikka aina et sit voi laittaa luurit korvaa ja hypätä pois.”

Yhteenvedona tutkimuksen tuloksista voidaan vielä todeta, että haastateltavien digipelisuhde oli alkanut muodostua varhain lapsuudessa samoihin aikoihin peruskoulun aloittamisen kanssa 2000-luvun alkupuolella, jolloin myös erilaiset digipelaamisen mahdollistavat elektroniset laitteet alkoivat hiljalleen yleistyä suomalaistekniikassa. Varttuminen globaalein mittarein digitalisaation kärkimaassa Suomessa oli mahdollistanut sen, että uudenlaista teknologiaa oli ollut jatkuvasti saatavilla, mikä oli elämän eri vaiheissa lisännyt myös digipelien ominaisuuksia ja niihin liittyviä mahdollisuuksia. Online-pelaaminen olikin näytellyt suurta roolia tutkittavien joukossa jo teini-ikästä saakka, jolloin verkkopelaamisesta oli alkanut muodostua vähintään viikottainen harrastus.

Eryteisesti joukkueurheilutaustaisuus oli ohjannut haastateltavia kilpailullisten ammuskelupelien sekä urheilupelien pariin, mutta myös strategiapelit olivat muutaman tutkittavan suosiossa. Aikuisuus oli tuonut mukanaan velvollisuuksia, jotka ovat rajoittaneet peleihin käytettävissä olevaa aikaa, mutta toisaalta aikuisuus on tuonut mukanaan myös resursseja ja isomman päätösvallan siihen, miten oman vapaa-aikansa haluaa viettää. Tänä päivänä pelaaminen on edelleen kiinteä osa tutkittavien arkea eikä yksikään heistä maininnut tekijöitä, jotka ainakaan lähitulevaisuudessa tulisivat muuttamaan tätä tilannetta.

Lapsuudesta saakka pelien sosiaalinen aspekti on ollut läsnä kaikessa pelaamisessa ja tutkittavista suurin osa toi hyvin vahvasti esille sen, että kavereilla oli suuri – ehkä kaikkein suurin – vaikutus omaan pelaamiseen. Vaikutus näkyi muun muassa siten, että pelejä pelattiin yhdessä ja ne olivat luontainen ajanviettotapa kavereiden kanssa. Tämän lisäksi pelit nähtiin myös kohtaamispaikkana, jossa onnistui yhteydenpito ja kuulumisten vaihtaminen esimerkiksi toisella puolella maapalloa asuneen veljen kanssa. Jokainen haastateltavista kertoi saaneensa pelien kautta uusia kavereita ja yhtä tutkittavaa lukuun ottamatta kaikilla muilla oli kokemus myös siitä, miten pelimaailmassa alkunsa saanut kaverisuhde oli realisoitunut kavereudeksi myös pelien ulkopuoliseen maailmaan.

Kilpailullisuus koettiin tärkeäksi elementiksi ja se lisäsi pelien kiinnostavuutta, vaikka voittamista ja omien taitojen mittaamista muita vastaan ei pidetty nuoruuteen verrattuna enää aivan yhtä tärkeinä asioina. Hauskanpito ja rentoutuminen olivat merkittävä osa pelaamista arjessa, jolloin aika ajoin oli tarvetta saada muuta ajateltavaa ja ravistella mieltä sitä

painavista asioista. Pelaaminen nähtiin myös oivallisena virikkeenä, jonka avulla voi aina täyttää vapaa-ajan tylsät hetket.

Taktisuus ja suunnitelmallisuus koettiin kiinteäksi osaksi kaikkea digipelaamista, sillä paluuta alkukantaisiin videopeleihin, joissa vain kilpailtaisiin siitä kuka esimerkiksi rämpyttää jotakin nappulaa nopeiten, ei enää olisi. Taktinen taidokkuus ja juonikkuus liitettiin vahvasti myös osaksi pelaamisen kilpailullisia elementtejä, minkä lisäksi ne nähtiin erottavana tekijänä voittamaan pyrkivien pelaajien ja peleissä maisemia katsovien pelaajien välillä. Jokainen haastateltavista kertoi myös katsovansa peleihin liittyviä Youtube-videoita sekä pro-pelaajien pelaamista oppimistarkoituksessa.

Pelien fantasiamaailmat nähtiin paikkoina, jotka mahdollistivat aitona omana itsenä olemisen ja sellaisten asioiden kokeilemisen sekä simulaation, jotka eivät oikeassa elämässä olisi mahdollisia. Useampi tutkittava kuvaili lisäksi pelien elokuvamaisia ominaisuuksia, jolloin visuaaliset seikat, pelin tema, tarina ja mielenkiintoiset hahmot ovat pelikokemuksen keskiössä.

Pelikohtaisista merkityksistä eniten esille nousi palaaminen ennestään tutun pelisarjan pariin, jolloin tutkittavat hyvässä mielessä tiesivät mitä tulevat peliltä saamaan. Kaiken kaikkiaan digipelisuhte-teoriamallia voi luonnehtia ensimmäisen siihen pohjautuvan tutkimuksen perusteella lupauksia herättäväksi, jonka myötä lähtökohdat teoriamallia edelleen testaavalle ja kehittäväälle jatkotutkimukselle ovat hyvät ja valmiiksi asetetut.

6.1 Jatkotutkimusehdotukset

Yksi laadullisen tutkimuksen tehtävistä on auttaa luomaan uusia hypoteeseja myöhemmälle, esimerkiksi määrälliselle, tutkimukselle (Eskola & Suoranta 1998, 20). Digipelisuhteen teoreettisen mallin verifiointia voisikin jatkaa testaamalla hypoteesia, jonka mukaan yksilön digipelaamiseen liittämien tärkeiden merkityksien määrä on yhteydessä pelaamisen määrään. Tämä tutkimusasetelma on tuttu liikuntasuhteen kontekstissa ja sitä on testattu nimenomaan määrällisen tutkimuksen menetelmillä. Liikuntasuhteen osalta tutkimukset ovat osoittaneet, että mitä useampia ja voimakkaampia merkityksiä liikuntaan liittyy, sitä aktiivisempi liikunnallisesti todennäköisesti on (ks. esim. Koski & Zacheus 2012). Tällä tutkimusotteella olisi myös mahdollista taustamuuttujia vertailemalla saada uutta tietoa siitä, mitkä merkitysulottuvuudet tai yksittäiset merkitykset painottuvat esimerkiksi ikäryhmän, sukupuolen, pelaamiseen käytetyn ajan tai suosikkipeligenren mukaan.

Toisaalta myös laadullisen tutkimuksen keinoin voisi selvittää erilaisten taustamuuttujien vaikutusta siihen, minkälaisia merkityksiä digipelaamiseen ylipäätään liitetään. Tässä tutkimuksessa tiedonantajat olivat liikuntaharrastustaustaisia nuoria miehiä, joten jo pelkästään kohderyhmää varioimalla esimerkiksi sukupuolen tai iän osalta voisi tehdä uusia havaintoja. Tämän työn tutkittavat on myös helppo luokitella digipelimaailman ”sisäpiiriläisiksi”, sillä heillä on vuosien kokemus pelaamisesta, he pelaavat edelleen aktiivisesti ja he tunnistivat jokaisesta ulottuvuudesta useampia merkityksiä. Toinen tulokulma voisikin olla, jos haastateltavina olisi esimerkiksi digipelimaailman ”turisteja” eli vain satunnaisesti pelaavia tai toisaalta intohimoisesti päivittäin pelaavia lapsia tai nuoria, joilla olisi vain muutaman vuoden kokemus digipeleistä. Haastatteluissa voisi myös ohjata tutkittavia tätä työtä paremmin pohtimaan omaa digipelaamistaan isossa kuvassa: tällöin huomiota tulisi kiinnittää enemmän esimerkiksi jatkuvasti suosiotaan kasvattavaan mobiilipelaamiseen, jota tässä tutkimuksessa ei käsitelty juuri ollenkaan.

Tulevaisuudessa, ongelmallisen pelaamisen diagnosoinnin ja määritelmän mahdollisesti vakiintuessa, digipelisuhde-käsitteellä voisi olla potentiaalia toimia ilmiötä selittävänä ja sanoittavana työkaluna, jos peleihin liitettäviä merkityksiä vertailtaisiin esimerkiksi paljon pelaavien ”ongelmattomien” sekä ongelmallisesti pelaavien välillä. Näiden kahden ryhmän välistä eroa ei selitä pelaamiseen käytetty tuntimäärä, joten lähestymistapaa pitäisi etsiä toisella tavalla, jolloin yksi tulokulma voisi olla pelaamiseen liitetyt tärkeät merkitykset. Hypoteettisesti voisi jo nyt arvioida, että suorituskeskeisyys, tavoitteellisuus, kilpaileminen ja voittaminen painottuisivat todennäköisesti ongelmallisessa pelaamisessa – murheiden unohtamisen, rentoutumisen, virkistymisen tai kavereiden kanssa ajan viettämisen sijaan.

6.2 Tutkimuksen etiikka ja luotettavuus

Tutkimuksen kaikissa vaiheissa noudatettiin Tutkimuseettisen neuvottelukunnan määrittämää hyvää tieteellistä käytäntöä sekä ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettisiä periaatteita (vrt. TENK 2012, 6–7; TENK 2019, 7–13). Tutkimuksessa huomioitiin myös Euroopan Unionin yleinen tietosuoja-asetus. Missään tutkimuksen vaiheessa ei kerätty tai käsitelty henkilötietoja. Tämän lisäksi kaikki tallenteille päätyneet tunnistettavat tiedot muutettiin tunnistamattomaan muotoon, jos ne päättyivät kirjalliseen raporttiin asti.

Jokaisen haastattelun aluksi haastateltaville informoitiin tutkijan yhteystiedot, tutkimuksen aihe, haastattelun tallentaminen ja arvioitu kesto, varmistettiin osallistumisen vapaaehtoisuus, kerrottiin aineiston luottamuksellisesta käsittelystä ja haastattelijan vaitiolovelvollisuudesta,

anonymiteetin säilyttämisestä työn kaikissa vaiheissa ja tallenteelle mahdollisesti päätyvien tunnistettavien tietojen anonymisoinnista, jos ne päätyvät tutkimukseen. Lopuksi haastateltaville vielä kerrottiin, että tallennettavaa aineistoa käytetään vain käsillä olevaan tutkimukseen, mikäli muusta ei erikseen myöhemmin sovita (ks. liite 3).

Teemahaastatteluisissa digipelisuhdetta muokanneita tekijöitä kartoitettiin elämäkerrallisella lähestymistavalla, jolla saattoi olla tutkimuksen luotettavuutta heikentävä vaikutus. Elämäkerrallisesta luonteesta johtuen tiedonantajien kerronta oli hyvin kronologista ja haastatteluille tyypillistä olikin se, että varhaisimpia lapsuuden muistoja leimasi ajoittain epätarkkuus ja epävarmuus. Muut aineistonkeruuseen liittyvät yksityiskohdat käsiteltiin omassa alaluvussa (4.4).

Tutkittavien valinta oli harkittua ja sitä voisi luonnehtia eliittiotannaksi (Tuomi & Sarajärvi 2018, 99). Tällä varmistettiin se, että tutkittavilla on kokemusta aiheesta, he tietävät tutkittavasta aiheesta mahdollisimman paljon ja ovat itsekin kiinnostuneita siitä, mikä lisää tutkimuksen luotettavuutta. Tiedonantajat olivat tutkijalle ennestään tuttuja henkilöitä, mikä saattaa herättää joitakin kysymyksiä. Tällä voidaan kuitenkin nähdä olevan positiivisia vaikutuksia etenkin haastattelun kulkuun, koska, toisin kuin toisilleen tuntemattomien henkilöiden, toisensa entuudestaan tuntevien henkilöiden välille ei tarvitse rakentaa uutta luottamussuhdetta. Tutun haastattelijan voidaan nähdä myös vähentävän haastattelutilanteeseen liittyvää jännitystä ja epävarmuutta, mikä voi johtaa selkeämpään ulosantiin sekä luottamuksellisempien ja kaunistelemattomien asioiden kertomiseen.

Ainoana tutkimuksen toistettavuuteen liittyvänä haasteena voidaan pitää analyysivaihetta, jossa tiedonantajien puheesta poimittiin erilaisia digipelimaailmaan liitettyjä merkityksiä, joita kategorisoitiin analyysinrunkoon eri merkitysulottuvuuksien kohdalle. Ongelmallisuus tulee esille pohdintaluvussa esitetyn esimerkin kaltaisissa tilanteissa, jolloin tutkija on pakotettu tekemään jonkin asteisia tulkintoja.

Kun kokonaiskuvaa tarkastelee, tutkimusta voi pitää uskottavana ja luotettavana muun muassa siitä syystä, että tutkimuksessa käytetyillä menetelmillä saatiin tietoa niistä asioista, joita oli tarkoitus tutkia. Tämän lisäksi tutkimuksen etenemisen kaikki vaiheet on kuvailtu lukijalle selkeästi ja avoimesti, tutkimustuloksia raportoitiin laajasti monia aineistoesimerkkejä hyödyntäen ja tutkimustulokset on pohdintaluvussa perusteltu kattavasti, minkä lisäksi tutkimuksessa tehdyt tulkinnat saivat tukea aikaisemmasta tutkimuskirjallisuudesta.

Lähteet

- Ali-Yrkkö, J., Seppälä, T. & Mattila, J. (2016). Suurten yritysten ja niiden arvoketjujen rooli taloudessa. ETLA Raportit No 53. [Luettu: 11.2.2021]. <https://www.etla.fi/wp-content/uploads/ETLA-Raportit-Reports-53.pdf>
- Alin, E. (2018). Non-toxic – Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Helsinki: Helsingin kaupunki. [Luettu: 2.4.2021]. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>
- Amialchuk, A. & Kotalik, A. (2016). Do your schoolmates influence how long you game? Evidence from the US. *PloS One*, 11, e0160664.
- Ashton, G. (2019). Four ways in which politics are influencing esports. *The Esports Observer*. [Luettu: 27.2.2021]. <https://esportsobserver.com/four-ways-politics-esports/>
- Bandura, A. & McClelland, D. C. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1). Prentice Hall: Englewood cliffs.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1, 19.
- Bessière, K., Seay, A. F. & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology & Behavior*, 10, 530–535.
- Billieux, J., Van der Linden, M., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D. & Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, 29, 103–109.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., Andreassen, C. S. & Pallesen, S. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media Psychology*, 16, 115–128.

- Cairns, P., Cox, A. & Nordin, A. I. (2014). Immersion in digital games: review of gaming experience research. *Handbook of Digital Games*, 1, 767.
- Clarke, R. I., Lee, J. H. & Clark, N. (2017). Why video game genres fail: A classificatory analysis. *Games and Culture*, 12, 445–465.
- Clearwater, D. (2011). What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5, 29–49.
- Cole, H. & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & Behavior*, 10, 575–583.
- Colwell, J. (2007). Needs met through computer game play among adolescents. *Personality and Individual Differences*, 43, 2072–2082.
- Cook, D. (2006). What are game mechanics? *Lostgarden*. [Luettu: 27.12.2020].
<https://lostgarden.home.blog/2006/10/24/what-are-game-mechanics/>
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. [Luettu: 2.2.2021].
http://www.stonetrnix.com/gamedesign/art_of_computer_game_design.pdf
- De Freitas, S. (2018). Are games effective learning tools? A review of educational games. *Journal of Educational Technology & Society*, 21, 74–84.
- Duell, A. (2014). From team play to squad play: The militarisation of interactions in multiplayer FPS video games. *Press Start*, 1, 59–78.
- Dufva, M., Halonen, M., Kari, M., Koivisto, T., Koivisto, R. & Myllyoja, J. (2016). Miltä näyttää työn tulevaisuus? Tilannekatsaus ja kuusi muutuskulkua. Prime Minister's Office Finland. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan artikkelisarja Vol. 19/2016.

- ESA. (2019). Global video game industry calls upon World Health Organization to reverse video game classification. Entertainment Software Association. [Luettu: 5.4.2021]. <https://www.theesa.com/press-releases/global-video-game-industry-calls-upon-world-health-organization-to-reverse-video-game-classification/>
- Eskola, J. & Suoranta, J. (1998). Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Esports Earnings. (2020). Top 100 highest overall earnings. [Luettu: 27.12.2020]. https://www.esportsearnings.com/players/highest_overall
- Fabricatore, C. (2007). Gameplay and game mechanics design: A key to quality in Videogames. [Luettu: 27.12.2020]. <http://www.oecd.org/education/ceeri/39414829.pdf>
- Ghuman, D. & Griffiths, M. (2012). A cross-genre study of online gaming: player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2, 13–29.
- Gough, C. (2020). Number of monthly active users (MAU) of DOTA 2 worldwide as of January 2019 [Graph]. [Luettu: 27.12.2020]. <https://www.statista.com/statistics/607472/dota2-users-number/>
- Granic, I., Lobel, A. & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69, 66.
- Griffiths, M. D., van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., Müller, K., Dreier, M., Carras, M., Prause, N., King, D. L., Aboujaoude, E., Kuss, D. J., Pontes, H. M., Lopez Fernandez, O., Nagygyorgy, K., Achab, S., Billieux, J., Quandt, T., Carbonell, X., Ferguson, C. J., Hoff, R. A., Derevensky, J., Haagsma, M. C., Delfabbro, P., Coulson, M., Hussain, Z. & Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al. (2014). *Addiction*, 111, 167–175.

- Gunuc, S. (2016). Peer influence in internet and digital game addicted adolescents: Is internet/digital game addiction contagious? *International Journal of High Risk Behaviors and Addiction*, (In Press).
- Hamari, J. & Keronen, L. (2017). Why do people play games? A meta-analysis. *International Journal of Information Management*, 37, 125–141.
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27, 211–232.
- Hamari, J. & Tuunanen, J. (2014). *Player types: A meta-synthesis*. Tampere University.
- Hartikainen, N. (2019). StarCraft II -pelin maailmanmestari Joonas Sotala sai kutsun Linnan juhliin. *Ilta-Sanomat*. [Luettu: 27.12.2020]. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000006313510.html>
- Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (2013). *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki: Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus.
- Haughey, C. (2020). The secrets to marketing in the gaming industry. Digital Marketing Institute. [Luettu: 16.2.2021]. <https://digitalmarketinginstitute.com/blog/how-gaming-influencers-sway-marketing-in-the-gaming-industry>
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. (2008). *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus University Press.
- Helajärvi, H., Lindholm, H., Vasankari, T. & Heinonen, O. J. (2015). Vähäisen liikkumisen terveyshaitat. *Duodecim: Lääketieteellinen aikakauskirja*, 18, 1713–1718.
- Hobbs, M., Pearson, N., Foster, P. J. & Biddle, S. J. (2015). Sedentary behaviour and diet across the lifespan: an updated systematic review. *British Journal of Sports Medicine*, 49, 1179–1188.

- Huhtamo, E., Kangas, S. & Benjamin, R. (2002). *Mariosofia : elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus.
- Humphreys, G. (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. World Health Organization. *Bulletin of the World Health Organization*, 97, 382–383.
- Hämäläinen, P. & Takatalo, J. (2017). Millainen peli koukuttaa ja tuottaa mielihyvää? *Duodecim: Lääketieteellinen aikakauskirja*, 133. [Luettu: 18.1.2021].
<http://www.duodecimlehti.fi/lehti/2017/23/duo14046>
- IOC. (2018). *Communique of the 7th Olympic Summit*. International Olympic Committee. [Luettu: 2.4.2021]. <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-7th-olympic-summit>
- Johnson, D., Jones, C., Scholes, L. & Carras, M. C. (2013). *Videogames and wellbeing: A comprehensive review*. Young and Well Cooperative Research Centre, Australia.
- Johnson, D., Nacke, L. E. & Wyeth, P. (2015). All about that base: differing player experiences in video game genres and the unique case of moba games. In *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2265–2274. Association for Computing Machinery, New York, NY, United States.
- Jung, C. W. (2020). The role of game genres and gamers' communication networks in perceived learning. *Palgrave Communications*, 6, 1–8.
- Kahila, J., Valtonen, T., Tedre, M., Mäkitalo, K. & Saarikoski, O. (2020). Children's experiences on learning the 21st century skills with digital games. *Games and Culture*, 15, 685–706.
- Kahn, A. S., Shen, C., Lu, L., Ratan, R. A., Coary, S., Hou, J., Meng, J., Osborn, J. & Williams, D. (2015). The Trojan player typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior*, 49, 354–361.

- Kaija, A. (2019). Pelien tarinankerronta. Teoksessa T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 77–85.
- Kaipainen, J. (2020). Hyötypelit. Puolustusvoimien tutkimuslaitoksen tutkimuskatsaus 1/2020. Puolustusvoimat. [Luettu: 5.4.2021]. <https://puolustusvoimat.fi/-/tutkimuskatsaus-hyotypeleista>
- Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. (2011). At least nine ways to play: Approaching gamer mentalities. *Games and Culture*, 6, 327–353.
- Kangas, S., Lundvall, A. & Tossavainen, T. (2009). Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Lasten ja nuorten mediafoorumi. Liikenne- ja viestintäministeriö 2009. [Luettu: 27.1.2021]. <http://www.nettiguru.fi/pelit.pdf>
- Kazakova, S., Cauberghe, V., Pandelaere, M. & De Pelsmacker, P. (2014). Players' expertise and competition with others shape the satisfaction of competence needs, gaming gratifications, and contingent self-esteem in a gaming context. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17, 26–32.
- King, D. L., Gradisar, M., Drummond, A., Lovato, N., Wessel, J., Micic, G., Douglas, P. & Delfabbro, P. (2013). The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: an experimental study. *Journal of Sleep Research*, 22, 137–143.
- King, D. & Delfabbro, P. (2009). Motivational differences in problem video game play. *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*, 2, 139–149.
- King, D. L., Delfabbro, P. H. & Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 90–106
- King, D. L., Delfabbro, P. H. & Griffiths, M. D. (2011). The role of structural characteristics in problematic video game play: An empirical study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9, 320–333.

- Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, F. (2020). *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. Tampereen yliopisto.
- Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. (2018). *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampereen yliopisto.
- Koivula, M. & Mustola, M. (2015). Leikisti pelissä: pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä. Teoksessa R. Koskimaa, J. Suominen, F. Mäyrä, J. T. Harviainen, U. Friman, & J. Arjoranta (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampereen yliopisto, 39–53.
- Kokko, S. & Martin, L. (2019). *Lasten ja nuorten liikuntakäyttäytyminen Suomessa: LIITU-tutkimuksen tuloksia 2018*. Helsinki: Valtion liikuntaneuvosto.
- Koski, P. (2004) *Liikuntasuhde – liikunnan kohtaaminen kulttuurisesti rakentuvana sosiaalisena maailmana*. Teoksessa K. Ilmanen (toim.) *Pelit ja kentät – kirjoituksia liikunnasta ja urheilusta*. Jyväskylän yliopisto, Liikunnan sosiaalitieteiden laitos, tutkimuksia 3/2004, 189–208.
- Koski, P. (2008). Physical activity relationship (PAR). *International Review for the Sociology of Sport*, 43, 151–163.
- Koski, P. (2015). Liikunnan merkitykset. Teoksessa S. Kokko & R. Hämylä (toim.) *Lasten ja nuorten liikuntakäyttäytyminen Suomessa. LIITU-tutkimuksen tuloksia 2015*. Valtion liikuntaneuvoston julkaisuja 2015:2, 27–32.
- Koski, P. (2016) *Leisure-time activities, hobbies and the social capital of the young*. Teoksessa T. Hoikkala & M. Karjalainen (toim.) *Finnish youth research anthology 1999-2014*. Helsinki: Finnish Youth Research Network, 108–120.
- Koski, P. (2017). *Liikuntasuhde ja liikuntakasvatus*. Teoksessa Jaakkola, T., Liukkonen, J. & Sääkslahti, A. *Liikuntapedagogiikka (2., uudistettu painos)*. Jyväskylä: PS-kustannus, 83–109.

- Koski, P. & Tähtinen, J. (2005). Liikunnan merkitykset nuoruudessa. *Nuorisotutkimus*, 23, 3–21.
- Koski, P. & Zacheus, T. (2012). Physical activity relationship during the lifespan. Teoksessa J. Kivirauma, A. Jauhiainen, P. Seppänen & T. Kaunisto (toim.) *Koulutuksen yhteiskunnallinen ymmärrys. Suomen kasvatustieteellinen seura, kasvatusalan tutkimuksia 59*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 367–386.
- Kostamo, K. (2020). Hyöty liikuntaan kannustavana, arkiliikunta hyötyjä tuovana: Keskiasteen opiskelijoiden tulkintoja liikkumisensa lisääntymisestä. *Valtiotieteellisen tiedekunnan julkaisuja 2020: 144*. Helsingin yliopisto.
- Koster, R. (2013). *Theory of fun for game design*. O'Reilly Media, Inc.
- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278–296.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D. & Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*, 6, 103–109.
- Kuss, D. J., Louws, J. & Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15, 480–485.
- Kuuluvainen, S. & Mustonen, T. (2019). *Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus. Katsaus pelaamisen eri ulottuvuuksiin (2. painos)*. Helsinki: Sosiaalipedagogiikan säätiö.
- Laitinen, O. (2020). Miksi me onnistuimme jälleen yllättymään siitä, että valtavasti hypetetty Cyberpunk 2077 olikin vain keskeneräinen pökäle? *Tekniikan Maailma*. [Luettu: 18.3.2021]. <https://tekniikanmaailma.fi/miksi-me-onnistuimme-jalleen-yllattymaan-siita-etta-valtavasti-hypetetty-cyberpunk-2077-olikin-vain-keskenerainen-pokale/>

- Lehmuskallio, M. (2007). Liikuntakulutus kaupunkilaislasten ja -nuorten liikuntasuhteessa. Turun yliopisto.
- Lemercier-Dugarin, M., Romo, L., Tijus, C. & Zerhouni, O. (2021). “Who are the cyka blyat?” How empathy, impulsivity, and motivations to play predict aggressive behaviors in multiplayer online games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24, 63–69.
- Linehan, C., Bellord, G., Kirman, B., Morford, Z. H. & Roche, B. (2014). Learning curves: analysing pace and challenge in four successful puzzle games. In: CHI PLAY '14: Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play, 181–190. Association for Computing Machinery, New York, NY, United States.
- Liu, C. Y. & Kuo, F. Y. (2007). A study of internet addiction through the lens of the interpersonal theory. *CyberPsychology & Behavior*, 10, 799–804.
- Lu, A. S., Baranowski, T., Thompson, D. & Buday, R. (2012). Story immersion of videogames for youth health promotion: A review of literature. *GAMES FOR HEALTH: Research, Development, and Clinical Applications*, 1, 199–204.
- Lynn, D. (2012). What is ”the game experience”? Gamasutra. [Luettu: 2.2.2021].
https://www.gamasutra.com/blogs/DouglasLynn/20120830/176837/What_Is_The_Game_Experience.php
- Marston, H. R. & Kowert, R. (2020). What role can videogames play in the COVID-19 pandemic? *Emerald Open Research*, 2.
- McCauley, B., Nguyen, T. H. T., McDonald, M. & Wearing, S. (2020). Digital gaming culture in Vietnam: an exploratory study. *Leisure Studies*, 39, 372–386.
- Meriläinen, M. (2020). Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä. Helsingin yliopisto.

- Männikkö, N., Ruotsalainen, H. & Kääriäinen, M. (2019). Ongelmallinen digitaalinen pelaaminen: esiintyvyys ja tunnistaminen. Teoksessa T. Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 115–123.
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H. M. & Kääriäinen, M. (2020). Problematic gaming behaviour and health-related outcomes: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Health Psychology*, 25, 67–81.
- Mäyrä, F. (2017). Muropaketti teki suuren pelitutkimuksen – pelaamisesta tullut vakavasti otettava harrastus. Suomen Tietotoimisto. [Luettu: 20.3.2021].
<https://www.sttinfo.fi/tiedote/muropaketti-teki-suuren-pelitutkimuksen-pelaamisesta-tullut-vakavasti-otettava-harrastus?publisherId=56026512&releaseId=56037374>
- Neogames. (2019). The game industry of Finland. Neogames Finland ry. [Luettu: 1.12.2020].
<http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2019/04/FGIR-2018-Report.pdf>
- Newzoo. (2020a). Number of active video gamers worldwide from 2015 to 2023 (in billions) [Graph]. In Statista. [Luettu: 30.11.2020].
<https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
- Newzoo. (2020b). Video game market value worldwide from 2012 to 2023 (in billion U.S. dollars) [Graph]. In Statista. [Luettu: 30.11.2020].
<https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/>
- Newzoo. (2020c). eSports audience size worldwide from 2018 to 2023 (in millions) [Graph]. In Statista. [Luettu: 28.2.2021]. <https://www.statista.com/statistics/1109956/global-esports-audience/>
- Nuutinen, T., Roos, E., Ray, C., Villberg, J., Välimaa, R., Rasmussen, M., Holstein, B., Godeau, E., Beck, F., Léger, D. & Tynjälä, J. (2014). Computer use, sleep duration and health symptoms: a cross-sectional study of 15-year olds in three countries. *International Journal of Public Health*, 59, 619–628.

- Ofcom. (2020). Children's media lives: life in lockdown. Ofcom. [Luettu: 20.3.2021].
https://www.ofcom.org.uk/data/assets/pdf_file/0024/200976/cml-life-in-lockdown-report.pdf
- Pfefferbaum, B. & North, C. S. (2020). Mental health and the Covid-19 pandemic. *New England Journal of Medicine*, 383, 510–512.
- Pelkonen, T. (2014). Liikunta arjen armoilla. Julkaisussa E. Rovio, A. Saaranen-Kauppinen & T. Pyykkönen (toim.) *Liikuntakynnyksen yli – ohjelma ihmisen kohtaamiseen. Impulssi*, nro 20. Helsinki: Liikuntatieteellinen Seura, 13–25.
- Penttilä, J. & Määttä, J. (2013). Huomataanko minut ubiikissa oppimisympäristössä? Tampereen ammattikorkeakoulu.
- Perez, M. (2020). Top-earning video gamers: the ten highest-paid players pocketed more than \$120 million in 2019. *Forbes*. [Luettu: 27.2.2021].
<https://www.forbes.com/sites/mattperez/2020/01/29/top-earning-video-gamers-the-ten-highest-paid-players-pocketed-more-than-120-million-in-2019>
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S. & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, 14, 154–166.
- Pulkki, J. (2017). *Kilpailun harha - aatehistoriallisilta juurilta kilpailufatalismia vastaan*. Helsinki: Suomen kasvatuksen ja koulutuksen historian seura.
- Ramdurai, G. (2014). Think gaming content is niche? Think again. Think with Google.
- Reyes, M. S. (2021). Esports ecosystem report 2021: The key industry companies and trends growing the esports market which is on track to surpass \$1.5B by 2023. *Business Insider*. [Luettu: 2.4.2021]. <https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report>
- Rhodes, R. E., Mark, R. S. & Temmel, C. P. (2012). Adult sedentary behavior: a systematic review. *American Journal of Preventive Medicine*, 42, e3–e28.

- Richter, F. (2020). Gaming: The Most Lucrative Entertainment Industry By Far. [Luettu: 1.12.2020]. <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>
- Roivainen, M. (2015). Missä menee kilpailemisen raja? Häviäminen ei tee sinusta huonompaa. Yleisradio. [Luettu: 2.4.2021]. <https://yle.fi/uutiset/3-8100959>
- Rovio. (2019). Brändilisensiointi. Rovio Entertainment Corporation. [Luettu: 1.12.2020]. <https://investors.rovio.com/fi/liiketoiminta/brandilisensiointi>
- Rovio, E. & Saaranen-Kauppinen, A. (2014) Liikunta arjen armoilla. Julkaisussa E. Rovio, A. Saaranen-Kauppinen & T. Pyykkönen (toim.) Liikuntakynnyksen yli – ohjelma ihmisen kohtaamiseen. Impulssi, nro 20. Helsinki: Liikuntatieteellinen Seura, 13–25.
- Russoniello, C. V., O'Brien, K. & Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of CyberTherapy & Rehabilitation*, 2, 53–66.
- Russoniello, C. V., Fish, M. & O'Brien, K. (2013). The efficacy of casual videogame play in reducing clinical depression: a randomized controlled study. *Games for Health Journal*, 2, 341–346.
- Ryan, R. M. & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55, 68–78.
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. (2006). 6.2.3 Yleistäminen. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkojulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. [Luettu: 5.4.2021]. https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_2_3.html
- Saarenmaa, K. (2019). Ristisanoja, mölkkyä, räiskintää – digi hallitsee mutta yhä pelataan perinteisestikin. *Tieto & trendit*, 17. [Luettu: 3.2.2021].

<https://www.stat.fi/tietotrendit/artikkelit/2019/ristisanoja-molkky-raisointaa-digi-hallitsee-mutta-yha-pelataan-perinteisestikin/>

Savolainen, M. (2019). Adapting game content with a player typology. Tietotekniikan diplomityö. Lappeenranta University of Technology (LUT).

Savolainen, S. (2019). Tiedätkö mitä tarkoittaa jääkiekossa toistettu termi Meidän peli? – Petteri Sihvonen selittää perinpohjaisesti. Hämeen Sanomat. [Luettu: 20.4.2021].
<https://www.hameensanomat.fi/kiekko/tiedatko-mita-tarκοittaa-jaakiekossa-toistettu-termi-meidan-peli-petteri-sihvonen-selittaa-perinpohjaisesti-513154/>

SEUL. (2021). Harrastepelaaminen. Suomen elektronisen urheilun liitto. [Luettu: 3.2.2021].
<https://seul.fi/e-urheilu/harrastepelaaminen/>

Sezgin, S. (2020). Digital player typologies in gamification and game-based learning: a meta-synthesis. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 9, 49–68.

Shiller, R. J. (1995). Conversation, information, and herd behavior. *The American Economic Review*, 85, 181–185.

Silvennoinen, I. & Meriläinen, M. (2016). Nuoret pelissä: Tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta (5. uudistettu painos.). Helsinki: Grano.

Sjöblom, M. & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985–996.

Song, H., Kim, J., Tenzek, K. E. & Lee, K. M. (2013). The effects of competition and competitiveness upon intrinsic motivation in exergames. *Computers in Human Behavior*, 29, 1702–1708.

Sponsor Insight. (2019). Tutkimus: Muut lajit kuroivat kiinni jääkiekon etumatkaa – eSports nousi nuorten miesten suosikkilajiksi. ePressi. [Luettu: 2.4.2021].

<https://www.epressi.com/tiedotteet/urheilu/tutkimus-muut-lajit-kuroivat-kiinni-jaakiekon-etumatkaa-esports-nousi-nuorten-miesten-suosikkilajiksi.html>

Statista. (2020). Digital media report 2020 - video games. Statista digital market outlook - segment report. [Luettu: 30.11.2020]. <https://www.statista.com/study/39310/video-games-2018/>

Taipale-Lehto, U. & Vepsäläinen, J. (2015). Peliteollisuuden osaamistarveraportti. Helsinki: Opetushallitus.

TENK. (2012). Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausten käsitteleminen. Tutkimuseettinen neuvottelukunta. [Luettu: 5.4.2021]. https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf

TENK. (2019). Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. [Luettu: 5.4.2021]. https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarvioinnin_ohje_2020.pdf

Tilastokeskus. (2020). Väestön tieto- ja viestintätekniiikan käyttö [verkkajulkaisu]. Matkapuhelimen käyttö ja internetin käyttö televisiolla 2020, %-osuus väestöstä. [Luettu: 25.11.2020]. http://www.stat.fi/til/sutivi/2020/sutivi_2020_2020-11-10_tau_013_fi.htm

Trepte, S., Reinecke, L. & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28, 832–839.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018). Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (Uudistettu laitos). Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Turel, O., Romashkin, A. & Morrison, K. M. (2017). A model linking video gaming, sleep quality, sweet drinks consumption and obesity among children and youth. *Clinical Obesity*, 7, 191–198.

Turun kaupunki. (2021). Turku Game Academy. [Luettu: 3.2.2021].

<https://www.turku.fi/turku-game-academy>

Tyack, A., Wyeth, P. & Johnson, D. (2016). The appeal of moba games: What makes people start, stay, and stop. In Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, 313–325. Association for Computing Machinery, New York, NY, United States.

Unruh, D. (1979). Characteristics and types of participation in social worlds. *Symbolic Interaction*, 2, 115–130.

Vanttaja, M., Tähtinen, J., Zacheus, T. & Koski, P. (2017). Liikkumattomuuden jäljillä: Pitkittäistutkimus vähän liikuntaa harrastavien nuorten liikuntasuhteesta ja liikuntaaktiivisuuden muutoksista. Helsinki: Nuorisotutkimusseura ry.

Virtanen, M. A., Haavisto, E., Liikanen, E. & Kääriäinen, M. (2018). Ubiquitous learning environments in higher education: A scoping literature review. *Education and Information Technologies*, 23, 985–998

Virtakangas, H. (2020). Taas tää peli lagaa! Kielivoimistelua 1/2020. Kielenhuollon tiedotuslehti Kielikello. [Luettu: 22.2.2021]. <https://www.kielikello.fi/-/taas-taa-peli-lagaa->

Vorderer, P., Hartmann, T. & Klimmt, C. (2003). Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition. In Proceedings of the second international conference on Entertainment computing, 1–9. Carnegie Mellon University, Schenley Park Pittsburgh, PA, United States.

Vosmeer, M., Jansz, J. & van Zoonen, L. (2015). I'd like to have a house like that. *Akademisk Kvarter| Academic Quarter*, 129–141.

- WHO. (2018). International classification of diseases and related health problems (11th revision). World Health Organization. [Luettu: 5.4.2021]. <https://icd.who.int/dev11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D. & Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14, 672–686.
- Wohn, D. Y., Ratan, R. & Cherchiglia, L. (2020). Gender and genre differences in multiplayer gaming motivations. In *International Conference on Human-Computer Interaction*, 233–248. Springer, Cham.
- Wolf, M. J. P. (2001). Genre and the video game. In *The medium of the video game*. University of Texas Press, Austin, TX, 113–234. [Luettu: 2.2.2021]. https://www.academia.edu/435740/Genre_and_the_Video_Game
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309–329.
- Yee, N. (2016). The gamer motivation profile: What we learned from 250,000 gamers. In *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (2–2). [Luettu: 12.1.2021]. <https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2017/03/GDC-2017-Slides-Quantic-Foundry.pdf>

Liitteet

Liite 1. Pelilajityypit

<p>Ajopelit (<i>racing games</i>) jäljittelevät auton tai jonkin muun ajoneuvon ohjaamista. Tyypillinen ajopelin tavoite on suorittaa jokin rata mahdollisimman nopeasti. Ajopelejä pelatessa on mahdollista käyttää oikean ratin kaltaista ohjainta realistisemman pelikokemuksen saavuttamiseksi.</p> <p>Esimerkkejä: Need for Speed, Mario Kart, Gran Turismo, F1, Forza</p>
<p>Ammuskelupelit (<i>shooter games</i>) ovat toimintapelejä, joiden pääosassa on ampuminen ja taistelu. Ammuskelupelien tyypillisin pelaaja on alle 30-vuotias mies.</p> <p>Esimerkkejä: Doom, Counter-Strike, Call Of Duty, Fortnite</p>
<p>Musiikki- ja seurapelit (<i>music games, party games</i>) ovat yleensä osa rentoutumista ja hauskanpitoa ystävien seurassa. Peleille tyypillistä on mahdollisuus esiintymiseen ja yhdessäoloon.</p> <p>Esimerkkejä: Singstar, Rock Band, Guitar Hero, Just Dance, Among Us</p>
<p>Nettiroolipelit (<i>online role-playing games tai massively multiplayer online role-playing Games</i>) mahdollistavat sosiaalisen roolipelaamisen maantieteellisestä sijainnista riippumatta.. MMORPG-pelien vuorovaikutuksellisuudesta ja päättymättömästä luonteesta johtuva koukuttavuus on yksi merkittävä syy ongelmallisen pelaamisen taustalla.</p> <p>Esimerkkejä: World of Warcraft, League of Legends, Dota 2, World of Tanks</p>
<p>Oppimispelit (<i>educational games</i>) on suunniteltu harjoittamaan jonkin tietyn taidon oppimista ja kehittymistä. Oppimista voi kuitenkin tapahtua myös jonkin muun genren pelejä pelaamalla.</p> <p>Esimerkkejä: Duolingo, Funbrain, Ekapeli, Saarella</p>
<p>Pulma- ja korttipelit (<i>puzzle games</i>) ovat ongelmanratkaisupelejä, jotka vaativat loogista päättelyä ja visuaalista hahmottamista. Pulmapelit ovat genrenä siitä harvinainen, että niitä pelaavat kaiken ikäiset ihmiset.</p> <p>Esimerkkejä: Pasiassi, Tetris, Candy Crush Saga, Angry Birds</p>
<p>Rahapelit (<i>gambling</i>) ovat oikealla rahalla uhkapelaamista kasino- ja vedonlyöntisivustoilla. Pelit voivat olla joko onneen perustuvia tai sisältää myös taitoelementin.</p> <p>Esimerkkejä: raha-automaattipelit, lotto, nettiarvat, urheiluedonlyönti, nettipokeri</p>
<p>Roolipelit (<i>role playing games, RPG</i>) juontavat juurensa lautapeleistä ja live-rooli- pelaamisesta. Pelaajan itse luoma hahmo ja sen kehittäminen pelin aikana ovat keskeinen osa roolipelaamista.</p> <p>Esimerkkejä: Final Fantasy, Dragon Age</p>
<p>Seikkailupelit (<i>adventure games</i>) ovat juonellisia, yleensä yksinpelejä, jotka edellyttävät päättelytaitoja. Seikkailupelien juoni etenee yleensä elokuvan kaltaisesti pelaajan samalla ratkoessa erilaisia ongelmia.</p> <p>Esimerkkejä: Grand Theft Auto, Far Cry, The Last of Us, Red Dead Redemption</p>
<p>Simulaatiopelit (<i>simulation games</i>) on yleisnimitys peleille, joiden tarkoituksena on jollain tavoin mallintaa todellisen maailman asioita tai lainalaisuuksia. Kysymys voi olla lentämisestä tai rekalla ajamisesta, mutta myös monimutkaisemmista tapahtumaketjuista ja prosesseista, kuten kaupunkisuunnittelusta ja yhteiskunnan historiallisesta kehityksestä.</p> <p>Esimerkkejä: The Sims, FarmVille, Football Manager, Cities: Skylines, Flight Simulator</p>
<p>Strategiapelit (<i>strategy games</i>) edellyttävät nimensä mukaisesti kykyä monimutkaiseen ajatteluun ja suunnitelmallisuutta. Tämän genren alatyyppejä ovat reaaliaikaiset strategiapelit, joissa kaikki pelaajat vaikuttavat pelin kulkuun jatkuvasti, ja vuoropohjaiset strategiapelit, joissa siirrot tapahtuvat vuorotellen.</p> <p>Esimerkkejä: Clash of Clans, Civilization, StarCraft, Age of Empires, Hearthstone</p>
<p>Toimintapelit (<i>action games</i>) edellyttävät nopeatempoisuutensa vuoksi välitöntä reagointia pelissä tapahtuviin asioihin sekä silmän ja käden harjaantunutta yhteistyötä. Toimintapelien alalajeja ovat tappelupelit ja tasohyppelypelit, joissa pelihahmoa ohjataan etenemään tasolta toiselle.</p> <p>Esimerkkejä: Street Fighter, Tekken, Super Mario Bros, Crash Bandicoot</p>
<p>Urheilupelit (<i>sports games</i>) perustuvat olemassa oleviin urheilulajeihin ja ne ovat suosittuja kaikissa alle 50-vuotiaiden ikäryhmissä.</p> <p>Esimerkkejä: NHL, Rocket League, FIFA, Madden</p>

Liite 2. Merkitysulottuvuudet sanoitettuna ("kuvastaako tämä sinua tai pidätkö sitä tärkeänä peleissä ja pelaamisessa?")

Kilpailu, suorittaminen, saavutukset



- Kilpaileminen, kilaisu, kamppailu paremmuudesta
- Menestyminen ja voittaminen
- Halu olla paras
- Parhaansa yrittäminen
- Tavoitteellinen, vakava, totinen pelaaminen
- Ahkera harjoittelu, "graindaaminen"
- Ponnisteleminen ja periksiantamattomuus tavoitteen saavuttamiseksi
- Pelaaminen kunnianhimosta
- Pelin ulkopuolisten saavutuksien ja palkintojen ansaitseminen
- Huonompien pelaajien murskaaminen
- Omien taitojen mittaaminen ja muiden haastaminen
- Itsensä haastaminen
- Ennätyksien tavoittelu ja tekeminen
- Kilpailuedun tavoittelemisen keinolla millä hyvänsä

Ilo, leikki, toiminnallisuus



- Ilo: pelaaminen on kivaa
- Arkisten asioiden saaminen pois mielestä, murheiden nohtaminen, pako todellisuudesta (eskapismi)
- Virkistyminen ja rentoutuminen
- Virikkeellisyys, hauskanpito, tylsistymisen välttäminen
- Leikkiminen, leikkimielisyys
- Onnistumisen kokemuksien saaminen
- Kiva tehdä jotain, jossa on hyvä
- Epäonnistumisten välttäminen
- Kehujen ja/tai suosiosoitusten saaminen
- Jännityksen, elämysten ja suurien tunteiden kokeminen
- Nopeatempoisuus ja vauhdikkuus
- Jännitys, toiminta ja tiukat tilanteet
- Hauskanpito muiden kustannuksella: "trollaaminen"

Sosiaalisuus, yhdessäolo, yhteisöllisyys



- Pelaaminen on yhteinen harrastus
- Tapa viettää aikaa kavereiden kanssa
- Pelaaminen kohtaamispaikkana
- Kuulumisten vaihtaminen, yhteydenpito pelaamisen lomassa
- Yhteenkuuluvuus ja yhteisöllisyys, olla osa jotakin, kuuluu johonkin
- Tavoitteiden saavuttaminen yhdessä kavereiden kanssa
- Kokemusten jakaminen kavereiden kanssa
- Uusiin ihmisiin tutustuminen
- Erialaisten pelikavereiden kohtaaminen
- Uusien pelikavereiden saaminen
- Pelikavereilla oppiminen
- Pelikavereiden opettaminen
- Pelaaminen/pelin valitseminen sen perusteella mitä kaveritkin pelaavat

Oppiminen, kehittyminen, strategia, älylliset haasteet



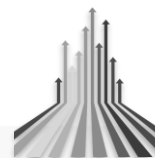
- Oikean elämän asioiden tavoitteellinen opiskelu (oppimispeilit)
- Uusien pelitaitojen opettelu
- Itsensä ylittäminen
- Oman pelihahmon kehittäminen
- Pelissä eteenpäin pääseminen
- Pelinsisäisten saavutuksien ja palkintojen ansaitseminen
- Pelitaitojen kompensoiminen älyllä
- Taktisuus, suunnitelmallisuus
- Juonikkuus, oveluus
- Uusien pelitaktiikoiden tai -suunnitelmien kehittäminen, tutkiminen ja kokeileminen
- Pelinsisäisten mekanismien tai rakenteiden tutkiminen niiden hyödyntämiseksi
- Oman pelaamisen reflektointi
- Ongelmien ratkaiseminen
- Päätettelytaitojen hyödyntäminen
- Älyllisten haasteiden selvittäminen

Fantasia, luovuus, ilmaisu, immersio



- Uppoutuminen kiinnostavaan maailmaan
- Mahdollisuus olla joku muu, jossakin muualla
- Elokuvamaisuus: juoni, tarina, miljöö, hahmot
- Mahdollisuus osallistua tarinaan ja sen juoneen
- Mielikuvituksen käyttäminen, luovuus
- Oman hahmon luominen ja muokkaaminen
- Muokattavuus, mahdollisuus luoda tai muokata sisältöä
- Itse luodun sisällön käyttäminen ja jakaminen muille
- Asioiden tekeminen miten itse haluaa, omalla tyylillä
- Omien taitojen näyttämisen/esittämisen/osoittaminen
- Hienojen/kauniiden/harvinaisten pelin sisäisten esineiden esittely ja käyttäminen
- Oikean elämän asioiden simulaatio
- Ajaminen, ampuminen, laulaminen, soittaminen, urheileminen, tähteyks...

Pelikohtaiset merkitykset



- Seikkailu, tutkiminen ja kokeileminen
- Avoin pelimaailma ja mahdollisuus moneen tekemiseen
- Roolipelaaminen, tarinallisuus, mukaansa tempaava juoni
- Kovaotteisuus, väkivalta, sotiminen
- Kaaos, sekasorto, vauhdikkuus
- Oveluus, järjen käyttäminen, älyllinen haaste, taktisuus
- Digipelien hyödyntäminen kuntoilutarkoituksessa
- Pelin kesto (lyhyt tai pitkä)
- Pelin hinta (ilmainen tai "deluxe")
- Realistisuus, näyttävät grafiikat
- Oikean elämän asioiden oppiminen
- "Kiellettyjen" asioiden tekeminen ja kokeileminen
- Oikean elämän asioiden simulaatio (ampuminen, ajaminen, urheileminen, laulaminen...)
- Ennenstään tuttu peli tai pelisarja
- Kokeilunhalu "hypen" seurauksena

Liite 3. Haastattelurunko

DIGIPELISUHDE haastattelurunko kevät 2020

Haastateltavan informointi:

- Tutkijan yhteystiedot
 - Aiheena digipelit ja niiden pelaaminen. Tutkimuksen tavoitteena on saada tietoa pelaajien itse kertomana siitä, mitä digipelit heille merkitsevät.
 - Haastattelu tallennetaan
 - Arvioitu kesto 60min
 - Vapaaehtoisuus
 - Luottamuksellisuus aineiston käsittelyssä
 - Anonymiteetti työn kaikissa vaiheissa (ei kerätä henkilötietoja). Jos haastattelun aikana ilmenee tunnistettavia tietoja jotka päätyvät tutkimukseen, niin ne anonymisoidaan
 - Haastattelua käytetään vain tähän tutkimukseen. Jos jatkokäytölle ilmenee tarvetta niin siihen pyydetään erikseen lupa
-
- **Metatiedot** nauhalle: toteutustapa kasvotusten, tallennusväline, haastattelupaikka, päivämäärä, haastattelun kulkuun mahdollisesti vaikuttavat tekijät?

Taustatiedot:

- Ikä
- Luettele joku tai joitakin suosikkipelejäsi
- Oman karkean arviosi mukaan, viimeisen vuoden aikana, minkä verran suurinpiirtein viikkotasolla pelaat digipelejä? h/vk?
- Onko muuta peleihin ja pelaamiseen liittyvää toimintaa kuin itse pelaamista? Esim. striimit, some, youtube...
- Onko COVID-19 vaikuttanut jollakin tavalla pelaamiseesi?

Digipelisuhde elämän eri vaiheissa

- Viimeisin digipeleihin liittyvä asia mielessä
- Varhaisin muisto digipeleihin liittyen
- Omin sanoin oma ”digipelaamisen aikajana” muutaman vuoden jaksoihin jaettuna
 - o Huom. esim. mitä pelejä pelasit, millä laitteilla, kuinka paljon pelasit, rajoitettiinko pelaamista, yksin vai muiden kanssa...?
 - o Vertaa vaihetta X ja nykyhetkeä: mitä yhteistä, mitä eroavaisuuksia?
- Mikä on paras digipeleihin liittyvä muistosi?
- Entä huonoin?

Nykyhetki

- Miksi yhä pelaat videopelejä, mikä niiden pariin saa palaamaan?
- Mikä peleissä on kaikkein siisteintä? Kuvaile esim. yksittäistä hetkeä tai hetkiä
- Mikä peleissä on ärsyttävää? Kuvaile yksittäistä asiaa tai asioita
- Minkälainen on sinulle tyypillinen hetki aloittaa pelisessio?
 - o Mitkä tekijät vaikuttavat siihen, että aloitat?
- Minkälaisen syiden takia päädyt lopettamaan pelisession?

Teemat

Kilpailullisuus, voittaminen

- Onko muita vastaan pelaaminen ja kilpaileminen videopelien suola? Voiko pelikokemus olla hyvä, vaikka ei voittaisi?
 - o Miten tärkeänä itse pidät kilpailemista?
 - o Kuvaile jotakin voiton hetkeä, mitä siinä on juuri tapahtunut?
- Voiko peli olla hyvä, jos siinä ei kilpailla muita vastaan?
 - o Minkä takia peliä siinä tapauksessa pelataan?

Sosiaalisuus, yhdessäolo, yhteisöllisyys

- Kaverit ja pelaaminen, mitä ajatuksia herättää? Minkälainen vaikutus kavereilla on omaan pelaamiseesi?
 - o Miten arvotat pelaamisen kavereiden kanssa verrattuna yksin pelaamiseen?
 - o Mitä eroa on kavereiden kanssa yhdessä pelaamisessa verrattuna entuudestaan tuntemattomien kanssa yhdessä pelaamisessa, esimerkiksi samassa joukkueessa?
- Oletko saanut uusia kavereita pelien kautta? IRL vai vain pelikavereita?

Ilo ja leikki

- Onko pelaaminen aina hauskaa? Kuvaile tekijöitä, jotka tekevät pelaamisesta tai pelistä hauskan?
- Miten tärkeänä pidät sitä, että peleissä saa onnistumisen kokemuksia?
 - o Jos peli ei ole hauska/viihdyttävä/tarjoa onnistumisia, niin onko muuta syytä pelata?
- Vaikuttaako tunnetila pelaamiseen tai vaikuttaako pelaaminen tunnetilaan?
 - o Miten? Osaatko antaa esimerkin?
 - o Lieventävätkö videopelit stressiä vai lisäävätkö ne sitä?

Älylliset haasteet, pelissä kehittyminen, oppiminen

- Minkäläinen merkitys mielestäsi on sillä, että ”peliälystä” tms. juonikkuudesta on hyötyä? (*”outplayed”*)
 - o Kuvaile jotakin pelitilannetta ja siinä tapahtuvaa juonikasta tai ovelaa ratkaisua
- Kuinka tärkeänä osana pelejä pidät suunnitelmallisuutta ja taktisuutta? Mitä lisäarvoa se tuo?
 - o Kuvaile jotakin pelisuunnitelmaa tai taktista valintaa pelissä
- Onko sinulla tapana tutkia ja selvittää pelin ”metaa”, etsiä pelivinkkejä jne?
 - o Miten tai missä teet sen?

Fantasia, luovuus, ilmaisu, immersio

- (*Korkean tason kognitiiviseen sitoutuminen ja osallistuminen, jolloin pelaaja todella tuntee olevansa sisällä pelissä. Huomio, tietoisuus ja ajatukset siirtyvät todellisesta maailmasta pelin tapahtumiin*) Onko sinulla ”uppoutumisen” kokemuksia videopelien parissa? Miten se tapahtui, mitä siinä tapahtui?
 - o Pitäisikö immersivisyyttä ajatella positiivisena vai negatiivisena asiana?
- Onko sinulla kokemuksia fantasiamaailmassa seikkailemisesta?
 - o Kuvaile siellä olemista, mikä ympäristöstä tekee kiinnostavan?
- Itseilmaisu, luovuus ja persoonallisuus videopeleissä:
 - o Erottavatko erilaiset persoonat peleissä? Miten?
 - o Pääseekö videopeleissä luovuus esille? (Muokattavuus, taidokkuus...?)

Liikuntasuhde (teoreettinen viitekehys)

- Onko sinulla ollut liikunta-/urheiluharrastus? Joukkueessa?
 - o Voiko sitä mielestäsi verrata pelaamisharrastuksen kanssa? Mitä yhteneväisyyksiä?
- Entä esportsin katsominen verrattuna perinteisen urheilun katselemiseen, yhteneväisyyksiä? Eroja?

Valitse merkitykset, jotka koet itsellesi erittäin tärkeäksi

Asteikko: Ei lainkaan tärkeää – Vähän tärkeää – Tärkeää – Erittäin tärkeää

Kun pohdit omaa suhdettasi digipeleihin ja pelaamiseen, kuvastaako tämä sinua tai pidätkö sitä tärkeänä asiana?

Ongelmien ratkaiseminen ja päättelytaitojen hyödyntäminen	Muokattavuus, mahdollisuus luoda tai muokata pelin sisältöjä	Virkistyminen ja rentoutuminen (esim. arkisten asioiden unohtaminen)
Yhteenkuuluvuus ja yhteisöllisyys, olla osa jotakin, kuulua johonkin	Pelinsisäisten ja/tai peliin kuuluvien asioiden opettelu	Kilpaileminen, omien taitojen mittaaminen, muiden haastaminen
Mielikuvituksen ja luovuuden käyttäminen	Jännityksen ja elämysten kokeminen, suurien tunteiden tunteminen	Yhdessä tekeminen ja ajan viettäminen, yhdessä kavereiden kanssa pelaaminen
Voittaminen ja menestyminen	"Graindaus", eli kova ponnisteleminen ja/tai ahkera harjoittelemine	Uppoutuminen pelin tarinaan, juoneen tai mielenkiintoiseen hahmoon
Hauskanpito, virikkeellisyys, tylsistymisen välttäminen	Uusiin ihmisiin tutustuminen, uusien kavereiden saaminen	Uusien pelitaktiikoiden tai -suunnitelmien kehittäminen, tutkiminen ja kokeileminen

Lopuksi, tuleeko mieleen jokin sinulle tärkeä merkitys tai muu pelaamiseen liittyvä asia, jota taulukossa ei ole listattuna?