

***” PELIT OLIVAT MAAILMA, JOSSA OMILLA TOIMILLAAN PYSTYI  
VAIKUTTAMAAN ENEMMÄN KUIN NORMAALISSA ARJESSA ”***

Diskurssianalyysi aikuisista digipelaajista mediassa

Suvi Lehojärvi  
Pro gradu -tutkielma  
Sosiaalityö  
Lapin yliopisto  
Kevät / 2023

## Lapin yliopisto, yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Työn nimi: ” *PELIT OLIVAT MAAILMA, JOSSA OMILLA TOIMILLAAN PYSTYI VAIKUTTAMAAN ENEMMÄN KUIN NORMAALISSA ARJESSA* ”- Diskurssianalyysi aikuisista digipelaajista mediassa

Tekijä: Suvi Lehojärvi

Koulutusohjelma / oppiaine: Sosiaalityö

Työn laji: Pro Gradu -työ \_X\_ Sivulaudaturtyö \_\_ Lisensiaatintyö \_\_

Sivumäärä:72+1 liitettä

Vuosi: 2023

### Tiivistelmä:

Digitaalinen pelikulttuuri on lisääntynyt ja yhä useampi aikuinen pelaa erilaisia digitaalisia pelejä. Aikuisten digipelaamista ilmiönä ja miten media siitä puhuu, ei kuitenkaan ole tutkittu vielä kovin paljon. Pro Gradu -tutkimuksessani tarkastelen, miten aikuiset digipelaajat asemoidaan valtamediassa. Tutkimusaineistoni koostuu Ylen aikuisten pelaamista koskevista uutisartikkeleista vuosilta 2017-2021. Tutkimukseni tavoitteena on lisätä ymmärrystä aikuisten digipelaamisesta ilmiönä aineistossa rakentuvien diskurssien ja valtasuhteiden, kuten subjektipositioiden avulla. Tutkimukseni analyysimenetelmänä käytän diskurssianalyysiä, jonka avulla tarkastelen merkitysten rakentumista nimenomaan sosiaalisen konstruktionismin viitekehyksen näkökulmasta. Ymmärrän siis sosiaalisen konstruktionismin siten, että käyttämämme kieli rakentaa jatkuvasti muuttuvia merkityksiä.

Tutkimukseni tuloksena esittämäni diskurssit rakentavat kuvaa aikuisten digitaalisesta pelaamista moniulotteisena ilmiönä. Riippuvuus -diskurssi, eskapismi -diskurssi, harrastaja -diskurssi, hyöty -diskurssi sekä tasa-arvo -diskurssi rakentavat kaikki hyvin erilaista kuvaa pelaamisesta, mutta niissä on myös yhtymäkohtia toisiinsa. Riippuvuus -diskurssiin linkittyvässä passiivisen addiktin -subjektipositiossa pelaaja asemoidaan passiiviseksi addiktiksi, jonka elämää pelit hallitsevat. Todellisuuspakenija pakenee arjen haasteita pelaamiseen tai yksinkertaisesti vain kokee pelaamisen mielekkäämmäksi kuin arkisen puurtamisen. Pelit ovat keino paeta toiseen maailmaan, jossa kaikki on mahdollista. Aktiiviharrastaja suhtautuu pelaamisen nostalgioiden lapsuusmuistoja ja yhteisöllisiä pelihetkiä. Pelaaminen on harrastus muiden velvollisuuksien ohella ja tärkeä osa omaa identiteettiä. Ammattiurheilija on nimensä mukaisesti pelaamisen rautainen ammattilainen, jonka elämäntavat ovat kuin urheilijalla ja pelaaminen on työtä. Moderni hyötyjä käyttää pelejä kuntoutuksen tukena, ja pelit ovat positiivisen merkityksen saavia hyötypelejä eivätkä ajanhukkaa. Puolustaja-aktivisti puolustaa kaikkien oikeutta pelata ja pelien saavutettavuustekijöitä oli kyseessä sitten minkä ikäinen henkilö tahansa. Se nostaa esiin myös pelien ja pelikulttuurin vaiettuja epäkohtia kuten häiritä, kiusaamista ja syrjintää.

Aikuisten pelaajien asemointia mediassa on tutkittu melko vähän, mutta tutkimukseni rakentaa samantapaisia pelaajien asemointeja, joita mediassa on ollut vallalla myös aiemmin. Passiivinen addikti kuvastaa vanhaa nörttistreetypiaa, kun taas ammattiurheilija rikkoo sitä. Pelien käyttäminen kuntoutuksen välineenä on tuonut esiin myös uudenlaisia asemointeja. Tasa-arvo -diskurssissa esiintyvän puolustaja-aktivistin -subjektipositio on yllättävä uutuus, joka varmasti osittain myös heijastuu yhteiskunnalliseen keskustelukulttuurin muutokseen ja parempaan tietoisuuteen tasa-arvo ja saavutettavuustekijöistä.

Avainsanat: digipelaaminen, aikuisuus, aikuisen pelaaminen

Muita tietoja: Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi \_x\_

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi \_x\_

(vain Lappia koskevat)

*“A creature that once knows the pleasure of play will derive satisfaction from it even when youth is gone. “*

- Karl Groos, *The Play of Animals* (1898, 81)

# Sisällys

1 JOHDANTO.....	1
2 DIGIPELAAMINEN AIKUISEN TOIMINTANA .....	5
2.1 Aikuisuuden määritelmiä.....	5
2.2 Aikuisten digipelaaminen ilmiönä.....	7
2.3 Pelaamisen motivaatiotekijät.....	9
2.4 Pelit, mielenterveys ja ongelmapelaaminen .....	11
3 SOSIAALINEN KONSTRUKTIONISMI JA MEDIADISKURSSIT .....	17
3.1 Sosiaalinen konstruktionismi viitekehyksenä.....	17
3.2 Diskurssin käsite tutkimuksessa .....	19
3.3 Media pelaajamielikuvaa rakentamassa .....	23
4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	26
4.1 Tutkimuskysymykset ja aineisto .....	26
4.2 Diskurssianalyysi tutkimusmenetelmänä .....	27
4.3 Aineiston analyysi .....	28
4.4 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus.....	30
5 AIKUISET PELAAJAT MEDIASSA.....	34
5.1 Passiivinen addikti.....	34
5.2 Todellisuuspakoilija .....	37
5.3 Aktiiviharrastaja .....	40
5.4 Ammattiurheilija.....	44
5.5 Moderni hyötyjä .....	46
5.6 Puolustaja-aktivisti .....	49
6 JOHTOPÄÄTÖKSET .....	53
LÄHTEET .....	58

# 1 JOHDANTO

*”Pelaaminen on antanut minulle aivan uudenlaista yhteisöllisyyttä ”*

*”Sami Kieksi seurasi läheltä nuoria miehiä, jotka pakenevat pelimaailmoihin ja jäävät syrjään – ”Pelaaminen on keino päästä irti arjen paineista”,*

*”Liiallinen pelaaminen hajottaa nuorten aikuisten parisuhteita: ”Kamppailin tietokoneen kanssa huomiosta, ja hyvin usein jäin kakkoseksi”*

Ylläolevat otsikot ovat Ylen digipelaamista koskevia otsikoita aikaväliltä 2017–2021. Kaikki artikkelit kertovat erilaista tarinaa samasta ilmiöstä – aikuisten digitaalisesta pelaamisesta. Digitaalisesta pelaamisesta on etenevissä määrin tullut iso osa aikamme mediakulutusta ja aiheesta käyty yhteiskunnallinen keskustelu jää usein pintapuoliseksi. Pelaamisen hyötyjä ja haittoja jaotellaan tai keskitytään siihen, kuinka paljon aikaa pelaamiseen on soveliaista käyttää. (Meriläinen 2020.)

Digitaalinen pelaaminen määritellään pelaamiseksi jollakin digitaalisella laitteella, kuten tietokoneella, pelikonsolilla tai mobiililaitteella. Digipelaaminen on eräänlainen vuorovaikutteisen median muoto, johon liittyy myös kilpailullinen ominaisuus, elektroninen urheilu eli eSports. (Digipelirajaton.fi, Mitä on digipelaaminen.) Digipelaaminen tai arkikielessä videopelaaminen on laaja käsite, joka kattaa kaiken yksinkertaisista mobiilipeleistä, massiiviseen monen pelaajan verkkoroolipeleihin. Tässä tutkimuksessa tarkastelen aikuisten digipelaamisesta käytävää mediakeskustelua yleisellä tasolla. Tutkimuksen ulkopuolelle olen rajannut rahapelit, vaikka niitäkin voidaan pelata virtuaalisesti tai digitaalisilla laitteilla.

Kiinnostuin digitaalisen pelaamisen maailmasta jo työskennellessäni etsivässä nuorisotyössä sekä myöhemmin nuorten työpajatoiminnassa. Pelaaminen näyttäytyi varsin moninaisena ilmiönä, joka parhaimmillaan antoi sosiaalisen verkoston ja toimi pelaajalle terapeuttisena toimintana sekä keinona irtautua arjesta. Pahimmillaan se kuitenkin saattoi lukita pelaajan kotiin useiksi päiviksi ja kääntää unirytmien pääläelleen. Aikaisemmin oma suhtautumiseni pelaamiseen on ollut negatiivissävytteinen, mutta poikkeustilan aikana maaliskuussa 2020 olin mukana kehittämässä etätyöpajatoimintaa nuorille ja pääsin kokemaan käytännössä, kuinka hyödyllistä pelillistämisen menetelmät voivat olla. Sosiaalityön kentällä pelit ovat vielä käyttämätön mahdollisuus, vaikka lasten

kanssa toiminnalliset menetelmät ovat olleet käytössä jo pitkään. Aikuisten kanssa päädytään edelleen vain keskustelemaan, vaikka pelit mahdollistaisivat asiakasta aktivoivamman lähestymistavan. Työntekijän ymmärryksen ja tiedon lisääminen pelaamisesta myös mahdollistaa keskittymisen varsinaisiin ongelmiin, eikä vain yhteen harrastukseen, joka ihmisellä on. (Yliruokanen, 2017.) Pelillisten menetelmien avulla voidaan myös käsitellä vaikeita asioita konkreettisilla tavoilla. (Thl.fi, 2019).

Nykyisin voidaan jo todeta, että kaikenikäiset pelaavat digipelejä. Peluuri.fi sivustolla todetaan, että jopa 76% suomalaisista pelaa digipelejä jossakin muodossa. (Peluuri.fi, Ongelmallinen digipelaaminen.) Vuonna 2020 julkaistu pelaajabarometri taasen toteaa tutkimuksessaan luvun olevan jo noin 79 % luokkaa. (Kinnunen & Taskinen & Mäyrä 2020). Lähes jokaisesta suomalaisesta taloudesta löytyy myös pelaamiseen tarkoitettuja laitteita. Pelaaminen on arkistunut ja digitaalisesta pelaamisesta on muutaman vuosikymmenen aikana tullut yksi keskeisimmistä media- ja populaarikulttuurin sekä sosiaalisen elämän tapahtuma-areenoista. Pelejä myydään erikoisliikkeistä marketteihin ja myös ilmaisia pelejä on paljon tarjolla. Pelillistämisen menetelmät ovat käytössä kouluissa sekä päiväkodeissa ja digitaalista pelaamista tutkitaan useilla eri tieteenaloilla. (Kallio & Mäyrä & Kaipainen 2009, 2.)

Aikuisten lisääntynyt pelaaminen nostaa esiin myös uudenlaisia tutkimuskohteita koskien esimerkiksi pelaamisen ääri-ilmiöitä, kuten ongelmapelaamista. Jyväskylän yliopistossa vuoden 2021 alussa aloitettu tutkimus kartoittaa ongelmapelaamisen laajuutta Suomen työelämässä. Kyseessä on laajin Suomessa toteutettu työikäisen väestön keskuudessa tehtävä tutkimus, sillä aiemmat ovat painottuneet lapsiin ja nuoriin. (Jyu.fi, tutkimusuutiset 2020.) Digitaalista pelaamista on kuitenkin tutkittu myös työhyvinvoinnin edistäjänä. Jukka Vahlon, Johanna Ollilan ja Aku Kuposen tutkimus Digitaalinen pelaaminen työhyvinvoinnin edistämässä (2015) toteaa, että työikäisille toteutetun analyysin perusteella työpaikoilla pelaaminen on yleinen ja tavanomainen ilmiö. Tuhannesta vastaajasta n. 20% ilmoitti pelaavansa digipelejä työpaikoilla vähintään toisinaan. Pelaamisella pääosin tavoiteltiin rentoutumista ja työstä irtaantumista.

Mediassa ja populaarikulttuurissa pelaajiin on yhdistetty negatiivisia diskursseja väkivaltaisesta tai lapsellisesta ja laiskasta ajanhukkaajasta ja korostettu pelien ja mielenterveysongelmien välistä yhteyttä. Sosiaalityön kentällä digitaalista pelaamista on tutkittu varsin vähän ja aihetta on lähestytty varsin ongelmakeskeisesti. Elina Hiltunen toteaa Pro Gradu työssään Viisi tarinaa uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkityksistä

(2017,4), kuinka pelaajien omille kertomuksille, ei pelaamista koskevissa keskusteluissa ole juurikaan ollut tilaa.

Tutkimuksen teoreettinen viitekehys muodostuu sosiaalisesta konstruktionismista, joka toimii myös tutkimuksen ohjaavana näkökulmana. Tutkimukseni lähtöolettamana on, että digitaalisilla pelaajilla on huono maine media -ja populaarikulttuurissa ja varsinkin verkkopelaajien maine määritellään usein mielenterveysongelmien tai addiktion kautta. Tämä pohjautuu pitkälti omiin kokemuksiini ja havaintoihini mediasisällöistä. Median luomien negatiivisten asenteiden ja stereotyyppien tunnistaminen on mielestäni myös sosiaalityön näkökulmasta tärkeää, sillä ne voivat vaikuttaa myös asiakastyötä tekevien asenteisiin pelaajia kohtaan ja hidastaa hyödyllisten pelillisten tai virtuaalisten menetelmien käyttöönottoa. Tutkimuksessani pyrin selvittämään millaisiin pelaamista koskeviin diskursseihin valtamedia asemoi aikuisia pelaajia ja mitä subjektipositioita aikuisille pelaajille näissä diskursseissa tuotetaan. Kerätyn aineiston analyysimenetelmänä käytetään diskurssianalyysiä.

Tutkimuksen ensimmäisessä luvussa esittelen, millaisesta ilmiöstä on kyse. Olen tutkimuksessani keskittynyt nimenomaan aikuisten pelaamiseen, koska pelit ja leikki usein yhdistyvät jo arkipuheen tasolla lasten harrastukseksi, joita pidetään aikuiselle sopimattomana. Aikuisen leikkikulttuuri on länsimaiselle yhteiskunnalle melko vieras käsite ja yhteiskunnan määrittelemät aikuistumisen ehdot vaihtelevat ajassa. Aikuisuus ei ole lineaarinen polku, jota voi edetä vaan se on hyvin erilainen ihmisestä riippuen. Aikuisuus ei myöskään ole nyky-yhteiskunnassa itsestään selvää, joten mielestäni aikuisuuden ja mediassa lasten harrastukseksi leimatun digipelaamisen suhde on tutkimusaiheena mielenkiintoinen. Teoriaosuudessa pyrin tuomaan ilmi, että ymmärrän aikuisuuden määritelmän kompleksisuuden, sillä osa tutkimusaineistoni artikkeleiden henkilöistä eivät välttämättä miellä itseään aikuiseksi, vaikka heidät sellaiseksi tutkimukseni perusteella luokittelen.

Tutkimukseni teoriaosuudessa pyrin myös kuvaamaan, millainen ilmiö aikuisten digipelaaminen on ja miten keskustelu ja tutkimus pelaamisesta linkittyy mielenterveyteen ja ongelmapelaamiseen. Tutkimukseni lähtöolettan mukaan näiden ollessa vallitsevia mediadiskursseja sekä aikuisten lisääntyneiden mielenterveyden haasteiden pohjalta, pidän tutkimukseni kannalta tärkeänä peilata näiden välistä suhdetta toisiinsa. Käyn myös läpi pelaamisen motivaatiotekijöitä, tarjotakseni näkökulmia siihen kysymykseen, miksi aikuinen pelaa.

Kolmannessa luvussa esittelen tarkemmin sosiaalisen konstruktionismin tutkimusta ohjaavana teoreettisena viitekehyksenä ja diskurssin käsitettä sekä mitä ne tässä tutkimuksessa tarkoittavat. Neljännessä luvussa käyn läpi tutkimuksen toteutuksen, jonka jälkeen esittelen tuloksia luvussa viisi. Lopuksi pohdin ja tuon yhteen tutkimuksen sisältöä ja lähtökohtia.



## 2 DIGIPELAAMINEN AIKUISEN TOIMINTANA

### 2.1 Aikuisuuden määritelmiä

Aikuisuutta elämänvaiheena voidaan pitää ihmisen pisimpänä elämänvaiheena, sillä aikuisuuden ja itsensä aikuiseksi kokeminen on subjektiivinen kokemus. Osa voi kokea aikuistuvansa aikaisemmin, kun taas toinen elää niin sanottua nuoruusvaihetta pidempään. Aikuisuuden kokemiseen vaikuttavat olennaisesti myös kulttuuri tai asuinympäristö. Kronologisen iän perusteella aikuisuus voidaan jaotella varhaisaikuisuuteen, johon kuuluu noin 20–40-vuotiaat ja keski-aikuisuuteen eli 40–65-vuotiaiden ikäluokkaan. (Nurmiranta, Leppämäki, Horppu 2009, 92.) Tähän aikahaarukalle voidaan siis ajatella mahtuvan monenlaisia ihmisen kehitys- ja elämänvaiheita.

Suomalaisessa yhteiskunnassa useat talonpoikaisen ja luterilaisen leimaaman kulttuurin ilmiöt nähdään edelleen merkittävänä rituaalisina siirtyminä kohti aikuisuutta. Tällaisia rituaaleja ovat esimerkiksi ripille pääseminen sekä ylioppilaaksi kirjoittaminen. Aikuisuutta myös arvotetaan nyky-yhteiskunnassa edelleen hyvin perinteisillä tunnusmerkeillä, kuten taloudellisella itsenäisyydellä, perheen ja työn vakiintumisella sekä opintojen päättämällä. (Aapola & Ketokivi 2013, 18-19.) Samalla yhteiskunnassa pinnalle on noussut uusia ja vaativampia kriteerejä aikuisuudelle. Tällaisia kriteerejä ovat esimerkiksi vastuunkanto itsestä, henkinen kypsyyden ja itsensä löytäminen. Nämä määrittävät aikuisuutta jopa niin voimakkaasti, että aikuistuminen voi tapahtua elämän aikana yhä uudelleen, esimerkiksi tilanteissa, jossa ihminen on ” pakotettu ” aikuistumaan, kuten avioeron sattuessa. On siis mahdollista, että aikuisuudesta on tullut yhteiskunnassamme jotakin sellaista, minkä voi saavuttaa useamman kerran tai toisaalta menettää. (Mt., 20-21.)

Ihanteellisen aikuisuuden määritelmää voidaan tarkastella myös luokkayhteiskunnan silmin. Keskiluokkainen yhteiskuntamalli mieltää aikuistumisen prosessiksi, jossa ihminen suorittaa niitä asioita, mitkä antavat hänelle arvostetun aseman aikuisena ihmisenä. Epäonnistuminen jossakin näistä, esimerkiksi opinnoissa saattaa aiheuttaa putoamisen keskiluokasta. (Aapola & Ketokivi 2013, 25.) Nyky-yhteiskunta on muuttanut käsityksiämme myös työstä, joka on yksi kulttuurisen aikuisuuden siirtymärituaaleista. Sanna Joensuu on tutkinut väitöskirjassaan *Kaksi kuvaa työntekijästä: sisäisen viestinnän opit ja postmoderni näkökulma* (2006) perinteisiä

käsityksiä työntekijästä verrattuna postmodernin yhteiskunnan arvoihin. Joensuu nostaa esiin, miten postmoderni työelämä vaatii työntekijältä joustavuutta, kykyä sietää epävarmuutta sekä itsensä kehittämistä. Samaan aikaan perinteiset arvot ovat murtuneet ja tilalle on tullut korostunut individualismi sekä narsismi.

Yksinkertaisin tapa pohtia aikuisen asemaa nyky-yhteiskunnassa on verrata aikuisuuteen liitettäviä käsityksiä nuoruuteen liitettäviin käsityksiin. Johanna Wyn ja Rob White tuovat teoksessaan *Rethinking youth* (1997,11) esiin, kuinka ikä on sosiaalisesti rakentunutta, institutionalisoitua sekä historiallisesti että kulttuurisesti ohjattua. Aikuisuus kuten nuoruuskin ovat relationaalisia käsityksiä, sillä ne ovat suhteessa toisiinsa ja täten niitä voidaan myös tarkastella toisiinsa suhteutettuna. Esimerkiksi jos nuoruus nähdään tulemisen tilana, niin aikuisuus nähdään saapumisena ja perille pääsynä. (Wyn & White 1997, 11). Taulukossa yksi on kuvattu tarkemmin Johanna Wynin sekä Rob Whiten (1997,12) ajatuksia siitä, millaisia erilaisia käsityksiä länsimaalaisessa yhteiskunnassa yleisesti liitetään nuoriin ja aikuisiin suhteessa toisiinsa.

Taulukko 1. Käsityksiä nuoruudesta ja aikuisuudesta (Wyn & White 1997, 12)

<b>Nuoruus</b>	<b>Aikuisuus</b>
Teini-ikäinen	Täysi-ikäinen
Saapuva	Perillä
Olosuhteiden mukaan muuttuva identiteetti	Kiinteä identiteetti
Voimaton ja haavoittuva	Voimakas ja vahva
Vastuuton	Vastuullinen
Taloudellisesti riippuvainen	Taloudellisesti Itsenäinen
Tietämätön	Tietävä
Riskikäyttäytyminen	Harkitseva
Kapinoiva	Mukautuva
Riippuvainen	Itsenäinen

Modernissa yhteiskunnassa toivotut henkilön ominaisuudet ovat nuoruuteen liitettävät kasvun, terveyden, voiman ja kauneuden ominaisuudet. Aikuisuus puolestaan ilmentää näiden ominaisuuksien vastakohtia, kuten paikalleen jämähtämistä, pinttynyttä käsityksiä ja norminvarianttointia. Kulttuurisesta näkökulmasta aikuisuus myös kohdistuu eri tavalla miehiin ja naisiin. Meillä on vakiintuneita sanontoja siitä, kuinka pojat ovat poikia ja miehet eivät kasva aikuisiksi. Suhteessa aikuisuuteen miehet siis pysyvät enemmän lapsenkaltaisina, normeja rikkovina seikkailijoina myös ikääntyessään, kun taas naiset asettuvat enemmän pysähtyneisyyteen ja vastuullisuuteen. Naisia myös määritellään usein suhteessa miehiin vaimoiksi, äideiksi ja tyttäreiksi. (Koski & Moore 2001, 6.)

Globalisaatio ja jälkimoderni yhteiskunta ovat osaltaan vaikuttaneet myös siihen, että ihmiset eivät tiedä keitä he ovat yksilöinä tai yhteisön jäseninä. Identiteetti voidaan nähdä sosiaalisesti rakentuneeksi ja sen olemusta kuvaa pirstaleisuus, tilannekohtaisuus ja moninaisuus. (Karkulehto 2011.) Päivi Fadjukoffin tutkimuksesta *Identity Formation in Adulthood* (2007) kävi ilmi, että vaikka henkilö olisi saavuttanut ulkoiset aikuisuuden tunnusmerkit eli siirtymärituaalit, se ei ole suoraan yhteydessä siihen tunteeiko tai kokeeko ihminen itsensä aikuiseksi. Nyky-yhteiskunnan ihmiset elävät myös jatkuvan muutoksen ja epävarmuuden keskellä. Kokemamme aikuisuus konstruoituu erilaisissa aikuisuudesta tuotetuissa ilmentymissä. Lyhytaikaiset työsuhteet, muutot, uusioperheet sekä jatkuvan oppimisen käsite edellyttävät aikuiselta jatkuvaa oman identiteetin rakentamista. (Fadjukoff 2007, 57). Sosiaalisen median kautta nykyajan ihmiset ovat myös enemmän kuin koskaan alttiina monille yksityiskohdille siitä, mitä muut tekevät ja kohtaavat jatkuvaa epävarmuutta siitä, tekevätkö he tarpeeksi vai ovatko he siellä missä heidän pitäisi olla elämänsä suhteen. (Gupta & Sharma, 2021).

Suuret yhteiskunnalliset muutokset kuten teknologian kehittyminen, ihmisten muuttoliikenne kaupunkeihin ja monipuolistuneet arvot ja elämäntyyli ovat kasvattaneet esimerkiksi mielenterveyden merkitystä yhteiskunnassa. Tähän ovat vaikuttaneet myös kognitiivinen kuormitus ja stressi työelämässä. Vaikka väestön fyysinen terveys ja elinajanodote ovat parantuneet, nyky-yhteiskuntaamme leimaa erilaiset mielenterveyden häiriöt. (Vorma & Rotko & Larivaara & Kosloff 2020, 11-12.) Samaan aikaan yhteiskunnassa käytävä keskustelu pelaamisesta ja mielenterveyden yhteydestä aikuisten elämään on kahtiajakoinen. Toisaalta peleistä puhutaan, kuinka ne edistävät positiivista mielenterveyttä ja toisaalta pelaamista syytetään osasyiksi lasten ja aikuisten heikentyneeseen mielenterveyteen. Tästä syystä tuon tutkimukseni teoriaosuudessa esiin pelien ja mielenterveyden suhdetta aikamme kahtena suurena nyky-yhteiskunnallisena ilmiönä.

## 2.2 Aikuisten digipelaaminen ilmiönä

Tämän luvun tarkoituksena on tuoda esiin, millainen on aikuisuuden ja digipelaamisen suhde nyky-yhteiskunnassa. Tutkimuksessani olen kiinnostunut pohtimaan digipelaamista nimenomaan aikuisuuden näkökulmasta, sillä aikuisuuden voidaan sanoa olevan monilta osin myllerryksessä. Kuten aikaisemmin tuon esiin, aikuisille määritetyt kehitysvaiheet, kuten avioliitto, perheen perustaminen ja pysyvä työura eivät näyttäydy nuorten aikuisten elämässä tärkeinä samalla tavalla mitä ennen. Lisäksi aikuisten elämään

on tullut uusia elementtejä, kuten sosiaalista mediaa ja aikuisten mielenterveyden haasteet ovat myös lisääntyneet räjähdysmäisesti. (Puutio 2023). Peliala taasen on viihdeteollisuuden nopeimmin kasvava alue, jonka globaali arvo oli vuonna 2013 lähes 100 miljardia dollaria. (Harja & Mononen & Neittaanmäki 2014, 3). Uusin pelaajabarometri vuodelta 2022 toteaa, että lähes kaikki suomalaiset pelaavat ainakin joskus jotakin pelityyppiä. (Pelaajabarometri 2022.)

Leikkiä ja pelejä on ollut yhteiskunnassa yhtä kauan kuin ihmisiä ja lähes kaikilla primitiivisillä yhteisöillä on omat aikuisille tarkoitetut pelinsä ja leikkinsä. (Parlett 1999, 20). Perinteinen näkemys leikistä pitää sitä sosiaalistumiseen tähtäävänä toimintana, jonka tarkoitus on valmistaa lasta aikuisen rooliin. Aikuisten leikistä ei juurikaan ole olemassa tutkimuksia tai kirjallisuutta, vaikka leikki voi olla hyvin terapeutin kokemus myös aikuiselle. (Heljakka 2013, 209.) Leikki on elintärkeä osa sekä lasten että aikuisten sosiaalista elämää ja hyvinvointia (Ryan & Russell & MacLean 2013, 1). Leikillä sanana on kuitenkin kulttuurissamme myös negatiivinen sävy, sillä se viittaa toimintana johonkin lapselliseen tai lapsenomaiseen. (Heljakka 2013, 210). Psykoanalyttikko ja teoreetikko Donald W. Winnicott taasen nostaa kirjassaan *Playing and Culture* (1971) esiin, miten leikeissä on lupa tutkia itseään, yhteiskuntaa, kulttuuria ja luoda sitä. Leikin kautta yksilö tai aikuinen voi käyttää luovuuttaan ja koko persoonallisuuttaan ja siten mahdollistaa fantasian ja todellisuuden rajojen tutkimisen.

Digitaaliset pelit ovat eräänlainen leikin muoto nyky-yhteiskunnassa. Digitaaliset pelit eroavat muusta mediasta olemalla interaktiivisia, eli niiden tarkoitus on tehdä pelaajasta aktiivinen osa tarinaa. Maailmassa on miljoonia erilaisia videopelejä, jotka sisältävät valtavasti erilaisia teemoja ja tavoitteita. Digitaalisia pelejä voidaan pelata kilpailumielessä, yksin, muiden läsnäolijoiden kanssa tai tuhansien muiden kanssa internetin välissä. Digipelejä voidaan myös pelata lukuisilla eri laitteilla aina konsoleista, tietokoneisiin sekä puhelimiin. Lajityyppien monimuotoisuuden ja digipelien laajan ulottuvuuden vuoksi kattavaa luokittelua nykyaikaisista peleistä ja pelaajista on erittäin vaikea tehdä. (Granic & Lobel & Engels 2014, 67.)

Aikuisten digipelaaminen ilmiönä sekä digitaalinen suunta vapaa-aikaan linkittyy myös keskusteluun siitä, mikä on aikuiselle sovelias tapa viettää vapaa-aikaa. Roger Caillois tuo teoksessaan *Man, Play and Games* (2001, 6) esiin miten leikin voidaan ajatella samanaikaisesti olevan ilon ja huvituksen lähde sekä ajan, energian, taidon, yltäkylläisyyden ja usein myös rahan tuhlausta. Pertti Alasuutari, Virve Peteri ja Jari Luomanen tuovat artikkelissaan *Hobbies and Vices, Book Lovers and Nerds: Discursive*

*Management of the Digital Media Environment* (2012) miten tutkimustaan varten haastatellut aikuiset loivat erilaisia perusteluita vapaa-ajan käytölleen. Harrastuksen ja harrastamisen kulttuurinen kategoria tulee esiin median käyttöön liittyvissä haastatteluissa usein, koska se toimii hyväksyttävänä vapaa-ajan toimintaa. Kun toimintaa, eli tässä tapauksessa median kulutusta, ajatellaan harrastamisen ja harrastuksen kautta, se saa vakavamman luonteen. Alasuutari, Peteri ja Luomanen (2012) toteavatkin miten tällainen perustelu heijastaa modernin yhteiskunnan kulttuuria, jonka yksi ydinajatus on, että ihmisten tulee olla rationaalisia.

### 2.3 Pelaamisen motivaatiotekijät

Yleistä pelaaja -termiä käytetään edelleen kuvaamaan homogeenistä stereotyyppiä, jolla identifioidaan videopelejä pelaavia henkilöitä samankaltaisiksi, usein nuoriksi pojiksi. Tätä tapahtuu varsinkin mediassa, joka usein jättää kokonaan huomioimatta sen, että erilaiset ihmiset pelaavat pelejä hyvin erilaisista syistä, joten yhdellä videopelillä voi olla useita erilaisia merkityksiä erilaisille pelaajille. (Schuurman, De Moor, De marez, Van Looy 2008.) Pelaamismotivaatioiden selvittämisellä voidaankin saada lisätietoa siitä, millaiset henkilökohtaiset tekijät ohjaavat pelaajan käyttäytymistä ja mikä saa erilaiset ja eri-ikäiset ihmiset innostumaan pelaamisesta. (Pelikasvattajan käsikirja 2 2019, 5).

Dimitri Schuurman, Katrien De Moor, Lieven Marez, Lieven sekä Jan Looy toivat tutkimuksessaan *Fanboys, competitors, escapists and time-killers: A typology based on Gamers' Motivations for playing video games* (2008) esiin erilaisia pelaajatyyppejä motivaatiotekijöiden perusteella. (Kuvio 2.)

<b>Taitojen parantaminen:</b> pelaan, jotta voisin parantaa taitojani
<b>Ajan kuluttaminen:</b> videopelit ovat pääasiassa tapa kuluttaa aikaa
<b>Uudet maailmat:</b> videopelit auttavat minua löytämään uusia, tuntemattomia maailmoja
<b>Mielihyvä:</b> pelaan videopelejä niiden tuoman mielihyvän takia
<b>Hemmottelu:</b> kun pelaan videopelejä, hemmottelen itseäni
<b>Kilpailu:</b> kun pelaan videopelejä, haluan pärjätä paremmin kuin muut pelaajat
<b>Joku muu:</b> nautin siitä, että pelatessa voin olla joku muu
<b>Sosiaaliset kontaktit:</b> pelaan videopelejä niiden tarjoamien sosiaalisten kontaktien takia
<b>Vapaus:</b> pelaan, koska pelit tarjoavat minulle vapautta
<b>Haasteet:</b> kun pelaan, haastan itseäni tekemään paremmin
<b>Identiteetti:</b> pelaaminen on osa minua

Kuvio 2: Pelaamisen motivaatiotekijät (Schuurman, De Moor, Marez, Looy, 2008)

Motivaatiotekijöiden perusteella Scuurhman ym. muodostivat erilaisia pelaajatyyppejä. Pelaajatyypit olivat **Yleisesti vannoutunut pelaaja**, joka pelaa videopelejä monesta eri syystä ja kokee pelaamisen osaksi identiteettiään. Toinen pelaajatyyppejä oli **vannoutunut kilpailija**, joka etsii peleistä kilpailu ja haasteita. Kolmas pelaajatyyppejä heidän mukaansa on **eskapistinen pelaaja**, jotka hakevat peleistä vapautta, mahdollisuutta olla joku muu sekä tutustua uusiin maailmoihin. Viimeisellä pelaajatyypillä eli **ajanviettopelaajilla** on vain yksi vahva motivaatio, ajanviete. Tähän tyyppiin voidaan liittää satunnaiset pelaajat, jotka pelaavat silloin tällöin, mutta eivät pidä itseään pelaajina. Satunnainen kasuaali pelaaja ei pyri hallitsemaan tai oppimaan peliä täysin, vaan satunnainen pelaaja etsii pelistä nopeaa tyydytystä tai pelaa peliä, joka on sosiaalisesti hyväksytty. Satunnainen pelaaja on yleensä 35–49 vuotias nainen ja satunnainen pelaaminen on runsaassa kasvussa myös 50+ ikäryhmässä. Digipelaamisen lisääntymisen myötä digitaalisten pelien yleisö ulottuu myös erilaisiin uusiin kategorioihin, kuten satunnaisiin pelaajiin (Prendergast & Garattini 2017, 237.)

Jukka Vahlo, Veli-Matti Karhulahti ja Aki Koponen tuovat artikkelissaan *Tasavallan core-gamer: Videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa* (2018) esiin, kuinka satunnainen pelaaja ei kuitenkaan edusta kovin tarkasti videopelaamisen niin kutsuttua ydinryhmää. Vahlo ym. esittelevät termin core -videopelaaja, joka edustaa vahvemmin eriäviä valtavirtavideopelaamisen kulttuurin rakenteita, kulutustottumuksia ja ilmiöitä. Toisin sanoen pelaajien ”ydinryhmää”. Vahlon, Karhulahden ja Koposen (2018) tutkimuksesta käy myös ilmi, että suomalainen core -pelaaja on ikähaarukaltaan 25–34 vuotias ja jopa 39,5 prosentin todennäköisyydellä nainen. Suomalainen core -videopelaaja pelaa mieluiten yksin kotitietokoneella, keskimäärin kolme tuntia päivässä ja hakee pelaamisesta hauskuutta ja rentoutumista.

Pelaajien tyypittely erilaisiin luokkiin ei ole ilmiönä uusi. Pelikulttuurin tutkimuksessa pelaamiseen liittyviä motivaatiotekijöitä on kuvattu myös pelaamismentaliteettien käsitteellä, jolla viitataan siihen, että pelaajan suhtautuminen pelaamiseen vaihtelee ajankohdan, pelin ja sosiaalisten tilannetekijöiden mukaan. Pelaamismentaliteettia voidaan kuvata kolmella ulottuvuudella pelaamisen intensiteetin, sosiaalisuuden tai pelatun pelin avulla. Itseohjautuvuusteoriaan pohjautuva lähestymistapa pelaamisen motivaatioihin taasen tarkastelee pelaamista itsensä toteuttamisen välineenä. Digitaalinen pelaaminen voi tällöin mahdollistaa pelaajalle kokemuksia omaehtoisuudesta, kyvykkyydestä ja yhteisöllisyydestä. (Pelikasvattajan käsikirja 2, 2019, 9-10.)

Ihmiset siis pelaavat digitaalisia pelejä monista eri syistä ja motivaatiolla voi olla ulkoisia tai sisäisiä ulottuvuuksia. Ulkoisten motivaatiotekijöiden kautta henkilö hakee pelaamisella ulkoista tai materiaalista palkintoa, kun taas sisäisessä motivaatiossa itse tilanne tai aktiviteetti on palkitsevaa. Varhaiset pelimotivaatiotutkimukset ovat paljastaneet sellaisia sisäisiä motiiveja kuin fantasia, haaste ja uteliaisuus. (Männikkö, 2017.) Pelaamisen motivaatiotekijöitä tarkastelemalla voidaan saada siis tarkempaa kuvaa siitä miksi jonkin tietyn pelin tai yleisesti digipelien pelaaminen kiinnostaa ja miksi se vaikuttaa ihmisen hyvinvointiin joko myönteisellä tai kielteisellä tavalla. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 30).

Miikka Sokka tuo Pro Gradu työssään Digipelisuhdetta määrittelemässä – mikä pelipalvelimilla vetää puoleensa? (2021) esille digipelisuhteen käsitteen, jonka ideana on tuoda esiin, kuinka jokaisella ihmisellä on omanlainen elämänkaaren aikana vaihteleva suhde digipeleihin ja digipelaamiseen. Digipelisuhdetta kuvaavan teoriamallin mukaan suhteeseen vaikuttavat omakohtaisen pelaamisen lisäksi myös muu pelikuluttaminen, kuten pelaamisen katseleminen tai pelikuluttuuriin tuottaminen. Myös erilaisilla taustatekijöillä, kuten muuttuvilla elämäntilanteilla, ystävien tai puolison suhtautumisella pelaamiseen sekä institutionaalisilla ja yhteiskunnallisilla tekijöillä on vaikutusta pelisuhteeseen. Sokka tuo esiin, kuinka ihmisen suhde digipelaamiseen vaihtelee ajassa ja paikassa ja olosuhteista riippuen.

Sokka esittelee Pro Gradu työssään (2021) kuusi erilaista digipelisuhteen merkitysulottuvuutta. Sokan esittelemät ulottuvuudet ovat, Kilpailu, suorittaminen ja saavutukset; Ilo, leikki ja toiminnallisuus; Sosiaalisuus, yhdessäolo ja yhteisöllisyys; Oppiminen, kehittyminen, strategia ja älylliset haasteet; Fantasia, luovuus, ilmaisu ja immersio sekä eri genrejen tarjoamat pelikohtaiset merkitykset. Digipelisuhteen mallin mukaan yksilön digipelaamiseen liittämien tärkeiden merkityksien määrä on yhteydessä siihen, kuinka paljon pelejä pelataan. Digipelisuhde on uusi termi, josta ei tällä hetkellä ole juuri olemassa paljon tutkimustietoa, mutta joka voi jatkossa tarjota uudenlaisia vastauksia siihen miksi digipelejä pelataan.

## 2.4 Pelit, mielenterveys ja ongelmapelaaminen

Pelien nousu vallitsevaksi virkistys- ja seurustelumuodoksi kaikkialla maailmassa on herättänyt tärkeitä kysymyksiä pelaamisen mahdollisesta vaikutuksesta ihmisten

hyvinvointiin mielenterveyden näkökulmasta. Vielä nykyäänkin videopeliriippuvuus on ensimmäinen asia, joka tulee useimmille mieleen puhuttaessa pelien ja mielenterveyden välisestä suhteesta. Mielenterveydestä ja pelaamisen välisestä suhteesta käytävä keskustelu on kuitenkin tutkimukseni näkökulmasta mielenkiintoinen, sillä niiden suhde on osittain paradoksaalinen. Toisaalta pelaamista kuvaillaan omaa hyvinvointia edistävänä tekijänä, mutta toisaalta se rikkoo sitä. Pelaaminen ja mielenterveyden haasteet ovat usein myös esillä mediassa ja myös aikuisten lisääntyneet mielenterveyden ongelmat ovat olleet puheenaiheena viime vuosina.

Aikaisempi tutkimus digipelaamisesta on keskittynyt vahvasti videopelien ja negatiivisten vaikutusten, kuten aggression, riippuvuuden, hyvinvoinnin ja kognitiivisten toimintojen välisien mahdollisten yhteyksien tutkimiseen. Viime vuosina tutkimusintressit ovat kuitenkin siirtäneet huomionsa kohti videopelaamisen käytettävän ajan ja hyvinvoinnin suhteeseen. Toisin sanoen tutkijoita kiinnostaa pelikäyttäytymisen vaikutus subjektiiviseen hyvinvointiin ja laajemmin mielenterveyteen. Viime vuosina tehty tutkimus pelaamisen ja mielenterveyden välisestä suhteesta myös rikkoo aikaisempaa näkemystämme pelaamisen ongelmallisuudesta. (Johannes & Vuorre & Przybylski, 2020.)

Oxfodin yliopiston vuonna 2020 julkaisemasta tutkimuksesta käy ilmi, että vaikka pelaaminen usein yhdistetään huonoon mielenterveyteen, se voikin tosiasiassa jopa edistää mielenterveyttä. Tutkimuksessa tutkittiin kahden eri pelin pelaajia ja heidän tyytyväisyyttään suhteessa pelaamiseen käytettyyn aikaan. Pelaajat, jotka pelasivat noin neljä tuntia päivässä, kokivat olonsa tyytyväisemmäksi pelaamisen jälkeen. Pelaaminen antoi rentoutusta ja sai mielen muualle painavista asioista. Molemmat pelit sisälsivät myös sosiaalisen aspektin, joka saattoi vaikuttaa positiivisesti pelaajien kokemuksiin. (Johannes & Vuorre & Przybylski, 2020.)

Uusin tutkimustieto pelaamisesta ja mielenterveyden yhteydestä myös kuvailee, miten pelejä voidaan myös suunnitella erityistä mielenterveysongelmien diagnosointia ja hoitoa varten. Virtuaaliteknologiasta povataan jopa teknologista vallankumousta mielenterveyshuoltoon. Videopelit voivat myös parantaa yleistä ymmärrystämme mielenterveysongelmista, luomalla niistä kärsiviä peli hahmoja ja suunnittelemalla uusia muotoja heidän oireidensa esittämiseen. (Igarzábal & Debus, & Maughan & Song 2022, 16-17.)



Tammikuussa 2022 maailman terveysjärjestö (WHO) esitteli kaksi uutta käyttäytymisriippuvuuden muotoa kansainväliseen sairauksien ja niihin liittyvien terveysongelmien luokitusjärjestelmäänsä — peliongelman ja uhkapelaamisen. Osalle muutos oli tervetullut ja antoi nimen heidän kokemilleen oireille ja toisille se tuntui ei-toivotulta leimautumiselta. (Lundedal Nielsen 2022, 21.) Luokittelun kannattajat väittävät, että pelaaminen ja päihderiippuvuus sisältävät samankaltaisia piirteitä. Vastustajat taas väittävät, että peliongelman esiintyvyytutkimukset voivat parhaassa tapauksessa vangita oireen jostain muusta ongelmasta, kuten ongelmista koulussa, kotona tai töissä tai muita taustalla olevia psykologisia ongelmia, kuten ahdistusta, masennusta tai ADHD:tä (Lundedal Nielsen 2022, 22.)

Tutkimukset ovat osoittaneet, että nuoret aikuiset ovat myös riskiryhmää, kun puhutaan yksinäisyydestä. Mahdollinen selitys nuorten aikuisten kokemalla yksinäisyydelle on suuremmat toiveet menestymisen suhteen, kuten monipuolisiin sosiaalisiin verkostoihin, suosioon ja intiimeihin sosiaalisiin suhteisiin. Jos nämä sosiaaliset odotukset ja tavoitteet eivät täyty, nuoret aikuiset saattavat kokea yksinäisyyttä. Vuonna 2016 Pokémon Go -niminen peli mullisti ihmisten ja pelien välisen kanssakäymisen. Yhtäkkiä pelaajat motivoituivat lähtemään kodeistaan ja ottamaan pitkiä kävelylenkkejä ja olemaan vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa pyydystääkseen Pokémoneja. Maailmassa, jossa yksinäisyys on kaikkien aikojen huipussaan, 2016 vuoden Pokémon Go -ilmiö toi esiin mahdollisia digitaalisia strategioita yksinäisyyden aiheuttamien vaikutusten vähentämiseksi, olemalla esimerkki siitä, kuinka pelit voivat edistää käyttäjien uppoutumista, sosiaalista vuorovaikutusta ja sitä kautta hyvinvointia. (Bordini & Korn 2022, 87-77.)

Pelaamisen ja henkisen hyvinvoinnin hyötyjen tutkimuksista on tullut esiin, että videopelit saavat aikaan joitakin voimakkaimpia ihmisen kokemia positiivisia tunnekokemuksia pelaamisen yhteydessä. Näitä tunteita kuvaillaan usein ”flow -tilaksi”, jonka aikana pelaaja usein uppoutuu luonnostaan palkitsevaan toimintaan, joka samalla aiheuttaen itsetietoisuuden menetystä herättää korkean hallinnan tunteen. (Grani, & Lobel & Engels 2014, 72.) Flow -tilan kokeminen on myös olennainen osa pelisuunnittelua. Pelejä tehdessään pelisuunnittelijat keskittyvät löytämään flow -tilan mahdollistavan tasapainon kykyjen ja haasteiden välillä. Jos kyvyt ovat haasteeseen nähden liian hyvät, pelaaja kyllästyy. Jos taas haasteet ovat liian suuria kykyihin nähden, pelaaja raivostuu ja lopettaa. Täydellisen tasapainon löydyttyä pelaaja saavuttaa täydellisen flow -tilan,

joka voi positiivisen tunnekokemusten lisäksi, muodostua myös osalle pelaajista addiktoivaksi. (Beauchemin 2021.)

New York Times julkaisi huhtikuussa 2021 artikkelin *There's a Name for the Blah You're Feeling: It's Called Languishing*, joka linkittyi pelien mahdollistamaan flow tilaan. Artikkelin kertoo tunteesta nimeltä languishing (suom: riutuminen), joka kirjoittajan mukaan on 2021 vuotta dominoiva tunne, johon kuuluu vaikeus keskittyä, ilottomuus sekä päämäärättömyys kuitenkin olematta masennusta. Riutuminen on pysähtymisen ja tyhjyyden tila, jossa ihmisestä voi tuntua, että päivät vain ajahtavat ohi samalla kun tuijottaa ulos sumuisesta ikkunasta. Eräänlainen välitila masennuksen ja kukoistuksen välillä, jolloin ihminen ei toimi täydellä kapasiteetilla. Termin on kehittänyt sosiologi Corey Keyes. Artikkelin kirjoittaja Psykologi Adam Grant kuvailee, kuinka juuri flow -tilan kokemusta pidetään vasta-aineena riutumisen kokemiselle. Koronapandemian aikana ihmiset, jotka uppoutuivat johonkin tekemiseen, onnistuivat välttämään riutumisen kokemuksen ja ylläpitämään onnellisuuden kokemuksia. (Grant 2021.)

Aikuisten lisääntyneen digipelaamisen myötä ongelmapelaamista on tutkittu myös Suomessa eri näkökulmista. Jyväskylän yliopistossa käynnistyi vuoden 2021 alussa hanke, jossa tutkitaan aikuisten ongelmapelaamisen ja työhyvinvoinnin välistä yhteyttä. Tutkimuksen on tarkoitus kartoittaa globaaliksi haasteeksi nousseen ongelmapelaamisen laajuutta suomalaisessa työelämässä. (Jyväskylän yliopisto, ajankohtaista 2020.) Tutkijat ovat myös havainneet, että pelien mahdollistama eskapismi voi johtaa positiiviseen tai negatiiviseen lopputulokseen. Varsinkin länsimaisissa yhteiskunnissa videopeleistä saatava eskapismi johti useammin huonoon lopputulokseen pelaajan kannalta, kuten masennukseen, ajanhukkaan, negatiiviseen mielialaan, sosiaaliseen ahdistukseen ja yksinäisyyteen. (Hussain, Jabarkhail, Cunningham, Madsen 2021.)

Digipelien vaikutuksia ihmisen henkiseen hyvinvointiin tarkasteltaessa on otettava huomioon, että digipelejä voidaan jakaa erilaisiin kategorioihin, joilla on erilaisia vaikutuksia pelaajaan. Yksi mainittava digipelaamisen kategoria on MMORPG (Massively Multi-Player Online Role-Playing Games) suomeksi massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli. Kun perinteiset digipelit voivat jossain kohtaa käydä tylsäksi ja toistaa itseään, MMORPG:n luomalla ainutlaatuisella tavoitteiden ja saavutusten järjestelmällä peli on loputon. Realistiset grafiikat, ääniefektit sekä tehostettu sosiaalinen vuorovaikutus takaavat myös psykologisen uppoutumisen, eli flow -tilan kokemisen, peliin. MMORPG tarjoaa pelaajalle myös mahdollisuuden anonyymiin vuorovaikutukseen, joka voi antaa matalan itsetunnon omaaville mahdollisuuden luoda

itselleen erillinen virtuaalinen elämä internetissä. Tällaisen pelin pelaamien voikin alkaa tulla oikean elämän sosiaalisten tilaajien korvaajaksi ja antaa pelaajalle siten mahdollisuuden paeta todellisuutta. (Hussain & Griffiths 2009, 563-564.)

Digipelaaminen on vuorovaikutteisen median muoto, samalla tavalla kuin sosiaalinen media. Kuten aikaisemmin mainittiin, nykyajan ihminen on hyvin tietoinen muiden ihmisen elämästä, mikä voi johtaa FoMO -ilmiön syntyyn. FoMO eli Fear of Missing Out on ainutlaatuinen termi, joka otettiin käyttöön vuonna 2004 kuvaamaan sosiaalisissa verkostoissa havaittua ilmiötä, joka liittyy paitsi jäämisen kokemukseen. FoMO sisältää kaksi prosessia; paitsi jäämisen kokemuksen, jota seuraa pakonomainen käyttäytyminen sen välttämiseksi ja sosiaalisten yhteyksien ylläpitämiseksi. (Gupta & Sharma 2021.) FoMo -ilmiön kerrotaan vaivaavan varsinkin nuoria aikuisia ja aiheuttavan voimakasta ahdistusta. Pelialan markkinoinnissa FoMo -ilmiöstä ollaan hyvin tietoisia, sillä vain rajoitetun ajan saatavilla olevilla tarjouksilla saadaan pelaaja ostamaan lisäosia ja kuluttamaan suuria määriä rahoja peleihin. (Bycer 2021).

FoMo -ilmiön linkittymistä ongelmapelaamiseen ovat tutkineet Li Li, Zhimin Niu, Mark D. Griffiths sekä Songli Mei artikkelissaan *Relationship Between Gaming Disorder, Self-Compensation Motivation, Game Flow, Time Spent Gaming, and Fear of Missing Out Among a Sample of Chinese University Students: A Network Analysis* (2021). Tutkijat havaitsivat, että tietyt motivaatiotekijät, pelin flow, pelaamiseen käytetty aika sekä FoMo -ilmiö liittyivät merkittävästi pelihäiriön kehittymiseen kiinalaisilla yliopisto-opiskelijoilla. Pelimotivaatioista varsinkin itsensä kompensointi jollakin osa-alueella, yhtäaikainen pelaamisesta saatava positiivinen flow -kokemus sekä MMORPG peleihin liittyvä FoMo -ilmiö, lisäävät peleihin käytettyä aikaa ja siten voivat kehittää peliongelman. Lin, Niun, Griffithsin ja Mein (2021) tutkimuksesta kävi myös ilmi, että pelihäiriön esiintyminen oli miehillä merkittävästi naisia korkeampaa. Tutkijat myös toteavat, että miehillä esiintyy enemmän negatiivisten tunteiden välttelyä, joka saattaa joillakin johtaa todellisen elämän pakoiluun helpottaakseen negatiivisia tunteita.

Digipelaamista ja sen vaikutuksia mielenterveyteen voidaan siis tarkastella monesta eri näkökulmasta. Liiallista ajankäyttöä tai uppoutumista pelaamiseen, sekä kiinnostuksen menettämistä muihin asioihin on perinteisesti pidetty eräänlaisina määritelmänä ongelmallista pelaamista tarkasteltaessa. Toisissa määrittelyissä painottuu esimerkiksi pelaamispakko, kontrollin pettäminen tai työ- ja koulutusmahdollisuuksien menettäminen sekä pelaamiseen liitettävät fyysiset ongelmat. Ongelmapelaamisen taustalla on pohdittu myös olevan pelaajan muita psyykkisiä tai sosiaalisia ongelmia.

Vaikeus määrittellä peliongelmaa on vaikeuttanut sen tutkimista. Tärkeimpiä mittareita ongelmapelaamisen määrittelyssä on kuitenkin edelleen pelaajan oma kokemus. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 42.)

On myös syytä pohtia, että peittääkö kriittinen ja ongelmakeskeinen keskustelu pelaamisesta pelaamisen hyötyjä. On selvää, että pelaajien määrän kasvaessa myös ongelmapelaajien määrä kasvaa. Ongelmapelaaminen ei kuitenkaan aina tarkoita, että pelaajalla olisi pelihäiriö. Pelaaminen ja ongelmat, kuten haasteet hyvinvoinnissa, arjessa, taloudessa voivat ruokkia toinen toistaan, mutta riippuvuudesta voidaan puhua vasta pelaamisen muuttuessa pakonomaiseksi tai pelaamisen hallinnan heikentyessä. Ei myöskään ole riittävästi tutkimustietoa siitä kumpi tulee ensin ongelmat vai pelaaminen. (Peluuri, Videopelaaminen ongelmana.) On siis mahdotonta sanoa täysin varmasti, pakeneeko pelaaja yhteiskunnan ja arjen aiheuttamia paineita peleihin vai rakennetaanko pelit tarkoituksella niin koukuttavaksi, että niiden tarjoamaa mielihyvää on vaikea vastustaa.

## 3 SOSIAALINEN KONSTRUKTIONISMI JA MEDIADISKURSSIT

### 3.1 Sosiaalinen konstruktionismi viitekehystenä

Sosiaaliseen konstruktionismiin sisältyy lukemattomasti erilaisia tieteentutkimuksen edustajia, mikä tekee siitä ajoittain vaikeaselkoisen ja laajan ajattelutavan, joka koskettaa monia eri tieteenaloja. Lähes kaikki tutkimus, jossa tuodaan esiin kielen merkitys sosiaalisen todellisuuden rakentumisessa, nähdään olevan konstruktionismia. (Kuusela 1999, 17.) Sosiaalisella konstruktionismilla viitataan yleisimmin joko tieteelliseen lähestymistapaan sosiaalitieteiden kentällä tai suppeampaan näkökulmaan tarkasteltaessa sosiaalitieteiden ja psykologian perinteisiä ongelmanasetteluja. (Kuusela 2002, 52).

Sosiaalisen konstruktion ensisijainen käyttötarkoitus on tietoisuuden lisääminen. Suurin osa kokemastamme ja maailmastamme on ymmärrettävä sosiaalisesti rakentuneeksi. (Hacking 2009, 20.) Jokapäiväinen elämämme edellyttää vuorovaikutusta ja jatkuvaa ajatustenvaihtoa toisten ihmisten kanssa, sillä elämme yhdessä vuorovaikutteisessa maailmassa, jossa omat asioille antamamme merkitykset ovat vuorovaikutuksessa toisten ihmisten merkityksien kanssa (Berger & Luckmann 1994, 36-37). Tutkimukseni tieteenfilosofinen lähestymistapa on sosiaalinen konstruktionismi, jonka mukaan todellisuus rakentuu juuri tämänkaltaisissa sosiaalisissa konstruktioissa. Tieteellisenä päätavoitteenani on ymmärtää, miten ja minkälainen kuvaa aikuisista digipelaajista median välittämänä rakentuu ja miten heidät mediakontekstissa asemoidaan, kun heitä tarkastellaan sosiaalisen konstruktionismin viitekehuksesta tarkasteltuna.

Peter Berger ja Thomas Luckmann toteavat teoksessaan *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen* (1994, 32), kuinka todellisuutemme on erilaisten ennalta nimettyjen esineiden ja asioiden järjestelmä. Asumme maassa ja käytämme arjessamme esineitä, jotka joku on nimennyt. Elämme verkostoissa, jotka ovat myös ennalta sanallisesti nimettyjä ja näin kieli luo merkityksen asioille, jotka ovat osa arkitodellisuuttamme. Tämä näkökulma koskee myös tutkimustuloksia, sillä tutkimustuloksetkin ovat tietyillä merkityksillä latautuneita ja vain tutkijan lähestymiä tapoja kuvata tutkittavaa ilmiötä.

Meille on myös tyypillistä luokitella ihmisiä sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta tiettyihin kategorioihin, joista syntyy erilaisia rooleja. Tätä tapahtuu ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa jatkuvasti, vaikka tilanne olisi vapaa ennako-oletuksista. (Berger &

Luckmann 1994, 42) Aikuinen pelaaja voidaan esimerkiksi asettaa lukuisiin erilaisiin rooleihin ja hänet voidaan nähdä esimerkiksi nörttinä, koodarina tai ICT-alan ammattilaisena riippuen missä kontekstissa ja kuka tarkastelee. Pelaajaidentiteetti ja pelaajaksi identifioituminen eivät siis synny tyhjiössä, joka on immuuni ulkopuolisille vaikutuksille. Se miten pelit ja sitä kautta oma pelaajaidentiteetti käsitetään, rakentuu sosiaalisesti ja siihen vaikuttavat osaltaan myös yhteiskunta, sen johtajat, vanhemmat sekä akateemikot. On myös todettu, että suhtautumisen pelaamiseen ollessa yleisesti negatiivista, ihminen ei todennäköisesti identifioi itseään pelaajaksi, vaikka pelaisikin paljon digipelejä. (Howe, Livingston & Kyong Lee 2019). Siksi on tärkeää myös tutkia ja ymmärtää, että millaista kuvaa aikuisista digitaalisista pelaajista rakentuu, sillä se vaikuttaa myös pelaajan omaan käsitykseen itsestään.

Sosiaalisen konstruktionismin tausta-ajatuksena on ottaa kriittinen näkökulma itsestäänselvyytenä pitämiimme tapoihin ymmärtää maailmaa ja itseämme. Vaikka luokittelisimme jonkin musiikkityylin klassiseksi tai popiksi, ei se tarkoita sitä, että musiikin luonteessa olisi jotakin sellaista, jonka vuoksi se pitäisi kategorisoida kyseisiin luokkiin. (Burr 2015, 2-3.) Tutkimukseni näkökulmasta tätä samaa periaatetta voidaan soveltaa myös aikuisiin digipelaajiin. Vaikka määrittelen valitsemieni artikkeleiden henkilöt aikuisiksi tai osaksi tiettyä digipelaajien ryhmää, ei näiden ryhmien jäsenillä välttämättä ole yhteisiä ominaisuuksia.

Vivien Burr tuo esiin teoksessaan *Social Constructionism* (2015, 4) myös historiallisen ja kulttuurillisen kontekstin. Tällä viitataan siihen, että tapamme ymmärtää maailmaa sekä muodostaa kategorioita ja konsepteja ovat historiallisesti ja kulttuurisesti muovautuneita. Burr (2015, 4) käyttää esimerkkinä lapsuutta ja kuinka käsityksemme siitä ja lapsen tarpeista on muokkautunut valtavasti ajan kuluessa. Tämän tutkimuksen näkökulmasta on huomioitava, että samaa voidaan sanoa myös aikuisuudesta ja miten käsityksemme siitä kuka luokitellaan aikuiseksi, on muuttunut ajassa.

Tiedon lisääntyminen ja ihmisten sosiaalinen toiminta myös oleellisesti liittyvät toisiinsa. Tästä esimerkkinä voidaan pitää sitä, miten tiedon lisääntyminen on samanaikaisesti muuttanut toimintaamme ja ajattelutapaamme esimerkiksi alkoholismia kohtaan. Aikaisemmin syy alkoholismiin oli ihmisessä itsessään, kunnes myöhemmin, tiedon lisääntyessä syy on siirtynyt ihmisestä itsestä myös alkoholin haittoja kohtaan. (Burr 2015, 6.) Tutkimuksessani olen kiinnostunut näkemään, onko vastaavaa havaittavissa digipelaamisen tai sen suhteen mitä ajattelemme digipelejä pelaavista henkilöistä.

Sosiaalisen konstruktionismin kantavana ajatuksena on, että todellisuus rakentuu ihmisen välisissä suhteissa ja kieli on yksi tapa rakentaa ja tuottaa merkityksiä. Perinteinen tapa tarkastella kielen ja ihmisen suhdetta on ajatella kielen olevan keino ilmaista itseä ja omia tunteita. Käyttämällä kieltä voimme valita haluamamme sanoja ilmaistaksemme itseämme, kokemaamme tai tunteitamme. Poststrukturalistinen näkemys kielestä taasen ajattelee, että ihmisen olemus rakentuu kielen kautta ja ihmistä ei ole olemassa ilman kieltä. Tällöin ihmisen olemus, persoona, kokemus ja identiteetti on kokonaan muodostuneet kielen vaikutuksesta. Sosiaalisen konstruktionismin viitekehyksessä kieli nähdään laajemmin sosiaalisen toiminnan muotona, joka muotoutuu vuorovaikutuksessa toiseen ihmiseen. Näin kielen voidaan ajatella olevan enemmän kuin pelkkä yksinkertainen itseilmaisun tai todellisuuden kuvailun väline. (Burr 1995, 38-39.)

Käyttämämme kielen seuraukset liittyvät oleellisesti myös siihen mitä yhteiskunnassamme arvotamme ja mitä pidämme ongelmallisena. Sosiaalityön tutkimuksessa sekä käytännön työssä käyttämällämme kielellä ja sen luomilla merkityksillä on tärkeä rooli, sillä sosiaalityöntekijällä on roolissaan valtaa. Tapamme konstruoida maailmaa on siis yhteyksissä valtasuhteisiin, sillä ne sisältävät oletuksia siitä mitä ihmisten on soveliaista tehdä ja miten kohdella toisia (Burr 2015, 6). Myös Michael Foucault on todennut kaiken tiedon edustavan vallankäyttöä. (Elder-Vass 2014, 78.)

Sosiaalinen konstruktionismi linkittyy myös relativismin käsitteeseen. Erilaisia näkemyksiä asioista voidaan arvioida vain suhteessa toisiinsa. (Burr 2015, 93). Tällöin voidaan ajatella, että aikaisemmin mediassa esillä ollut ongelmapelaamisen diskurssia voidaan tarkastella suhteessa mahdollisesti uusiin nouseviin diskursseihin. Tutkielmani tarkoitus ei kuitenkaan ole löytää absoluuttista totuutta vaan tuoda esiin sosiaalisen konstruktionismin ajatusta siitä, kuinka kielen avulla luomme erilaisia tulkintoja todellisuudesta. Median tuottamissa teksteissä rakennetaan merkityksiä aikuisten digitaaliselle pelaamiselle ja näissä merkityksissä aikuisille pelaajille luodaan erilaisia identiteettejä.

### 3.2 Diskurssin käsite tutkimuksessa

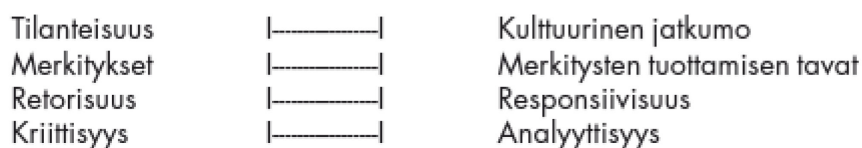
Diskurssin voidaan sanoa olevan paljon enemmän kuin puhetta tai kieltä. Diskurssit ovat kytköksissä sosiaaliin rakenteisiin ja sosiaaliin käytänteisiin. Täten jokainen diskurssi rakentaa erilaista mielikuvaa kohteestaan, nostaa erilaisia mielikuvia tietoisuuteen ja

sisältää myös erilaisia ehdotuksia siitä miten kyseistä asiaa pitäisi lähestyä. Jokainen diskurssi myös pyrkii perustelemaan, miksi juuri se on oikea tapa tarkastella kyseistä asiaa. (Burr 2015, 74).

1980 –luvun lopulla lähes kaikkea mediaa koskevaa tutkimusta alettiin kutsua diskurssianalyysiksi. Erona perinteisiin tekstintutkimuslähestymistapoihin oli diskurssianalyysin kriittiseen teoriaan pohjaava näkökulma. Se toi näkyväksi kielenkäyttöön liittyvän valta-aseman, jonka mukaan kielen käyttäminen ei ole koskaan harmitonta. (Nieminen & Pantti 2009, 124.) Yleisesti voidaan todeta, että diskurssi on rakentunut tapa puhua tai keskustella jostakin ilmiöstä tai asiasta. Diskurssi luo kehyksen ilmiöstä käytävälle keskustelulle ja tämän kehyksen ulkopuolelle jäävät merkitykset eivät kuulu samaan diskurssiin. (Mt., 2009, 125; Jokinen, Juhila & Suoninen 2016, 26-27.) Meidän voi olla vaikea havaita oman kulttuurimme sanojen konstruktiivisuutta, sillä neutraaleimmankin tuntuksissa kuvauksissa käyttämämme sanat voivat ladata kohteisiinsa piileviä oletuksia. (Jokinen, Juhila & Suoninen 2016, 26-27.)

Käyttämällä kieltä, emme ainoastaan kuvaa maailmaa, vaan samalla merkityksellistämme, rakennamme, jäsenämme, uusinnamme ja muunnamme sitä sosiaalista todellisuutta, jossa elämme. Käyttäessämme kieltä me merkityksellistämme ne kohteet, joista kirjoitamme tai puhumme. Media-analyyseissä yleisesti käytetty diskurssianalyysi on kiinnostunut tavoista, joilla laajempia uskomuksia, maailmankuvaa ja sosiaalisia struktuureita upotetaan ja vahvistetaan verbaalisen tai kirjoitetun kommunikaation kautta. Lähestymistapa pohjautuu kielitieteisiin sekä Michel Foucaultin post-strukturaaliseen teoriaan. Foucault korostaa, että kokemamme todellisuus on rakentunut niiden diskurssien perusteella, jota käytämme kuvaamaan ja ymmärtämään kokemaamme todellisuutta. Hän tuo myös esiin, kuinka diskurssit ja niiden tuottamat todellisuudet ovat kytköksissä valtasuhteisiin. (Hodkinson 2011, 73.)

Arja Jokinen, Kirsi Juhila ja Eero Suoninen kuvaavat teoksessaan Diskurssianalyysi liikkeessä (1999,55) diskurssianalyttisen tutkimuksen karttaa, jonka ytimessä on sisäisiä metodisia painotuksia kuvaavat ulottuvuusparit (Kuva 1.)



Kuva 1. Diskurssianalyttisen tutkimuksen kartta (Jokinen & Juhila 1999, 55).



Diskurssianalyysia tehtäessä, tutkijan on aluksi mietittävä miten hän ottaa huomioon tilanteisuuden ja kulttuurisen jatkumon samankaltaisen läsnäolon. Yksi mahdollinen tapa on kontekstualisoida analysoitava aineisto osaksi jotakin laajempaa kokonaisuutta. (Jokinen & Juhila & Suoninen 1999, 27). Tutkimuksessani en pyri liian tarkasti tuomaan esiin sitä mitä aikuisten pelaaminen on tai miten se ymmärretään, sillä haluan antaa tilaa aineistosta nouseville asioille. Aineistoni on kuitenkin sidottu osaksi sitä, miten aikuisuus ja aikuisten peli – ja leikkikulttuuri ymmärretään nyky-yhteiskunnassa.

Merkityssystemit ovat kielenkäytössä jatkuvasti uusiutuvia ja rakentuvia systeemejä, joita voidaan kutsua myös diskursseiksi. Käyttämällä kieltä, ihmiset rakentavat moninaisia määrittäjiä itsestään ja muista, kuten identiteettejä. Nämä eivät ole staattisia ominaisuuksia vaan tilanteittain vaihtelevia. Identiteetin voi siis ymmärtää osaksi diskurssia, eli tietyssä systeemissä ihmiselle rakentuu tiettyjä identiteettejä. Kun identiteetti ymmärretään näin, puhutaan subjektipositioista. Subjektiposition käsite siis korostaa merkityssystemien valtaa määrittää ihmisille tietyt paikat. (Jokinen & Juhila & Suoninen 1999, 68.) Tutkimuksessani olen kiinnostunut siitä, millaisia merkityssystemejä eli diskursseja aineistosta nousee ja miten aikuiset pelaajat niissä asemoidaan.

Subjektipositiolla voidaan myös viitata vuorovaikutuksessa rakentuvaan puhuttelurakenteeseen, joka kutsuu tulkitsejää samaistumaan tähän näkökulmaan. Subjektipositio voi myös olla rakentunutta tapaa tuoda esiin ”meitä”, joka rakentuu puhujan tehdessä eroa ”muihin”. Tutkimuksessani ajattelen subjektiposition diskurssiin sisältyväksi, jolloin diskurssit kehystävät subjekteja erilaisiin toimijasuhteisiin. (Törrönen 2010, 181; Jokinen ym., 1999).

Subjektipositioiden tutkimisessa on myös merkityksellistä pohtia, miten subjektipositioita analysoidaan ja mistä näkökulmasta niitä tarkastellaan. Subjektipositioiden tarkastelussa voidaan soveltaa yhteiskunnallista, kulttuurista tai tilannekohtaista analyysistrategiaa. Tilannekohtaisessa analyysissä tutkija on kiinnostunut mitä tapahtuu vuoropuhelussa juuri siinä hetkessä. Kulttuurinen näkökulma laajentaa katsetta myös ulkoisiin kohteisiin ja erilaisiin kulttuurissa kiertäviin ja käytössä oleviin merkityssystemeihin. Yhteiskunnallisessa näkökulmassa keskitytään materiaaliin, poliittisiin tai taloudellisiin prosesseihin. (Törrönen 2010, 1813-184.) Ymmärrän tutkimukseni olevan osa sekä tilannekohtaista että kulttuurista analyysistä. Sen

lisäksi, että olen kiinnostunut, miten juuri tässä hetkessä tiettyjä subjektipositioita perustellaan oikeaksi, olen kiinnostunut myös näkemään miten tässä ja nyt luokittelut ja niihin kytkeytyvät perinteet muuntuvat. Koen kuitenkin, että tutkimuksessani sivuan myös yhteiskunnallista näkökulmaa, sillä digipelaaminen on iso osa nyky-yhteiskunnan ihmisten elämää. Näiden näkökulmien lisäksi subjektipositioiden tarkastelussa tärkeää roolia näyttävät myös tutkijan tutkimuskysymykset ja tiedonintressit (Mt., 2015, 185).

Tutkimuksessani painottuu Jokisen ja Juhilan (Jokinen & Juhila & Suoninen 1999, 77) määritelmän mukainen retorisuus, joka on usein tekstimuotoisten aineiston hallitseva piirre. Kiinnitän tutkimuksessani huomiota myös siihen, miten tiettyä diskurssia perustellaan oikeaksi ja mitä sanavalintoja käytetään vahvistamaan omia perusteluita. Diskurssianalyttisen tutkimuksen lähtökohtana on uuden keskustelun synnyttäminen ei pyrkimys tarjota kaikenkattavaa selitystä ilmiöstä.

Tutkimukseni asettuu kriittisen ja analyttisen diskurssitutkimuksen väliin. Lähtöolettamani perustuu aikaisempaan tutkimukseen sekä omaan subjektiiviseen kokemukseeni siitä, että median tapa keskustella pelaajista ja pelaamisesta on negatiivissävytteinen. Kriittinen ja analyttinen eivät ole toisiaan poissulkevia vaan kriittisestä kysymyksenasettelusta ja lähtökohdista huolimatta tutkija voi aineiston analyysissä pyrkiä katsomaan aineistoaan avoimesti ja antaa myös etukäteisolettamien vastaisten käsitysten nousta esille. (Jokinen & Juhila & Suoninen 1999, 87.) Analyttistä lähestymistapaa puoltaa myös se, että aikuisten digipelaajien subjektipositiot ovat analyysin kohteena eikä niitä ole etukäteen määritelty mitenkään. Analyysi on osittain eksplisiittinen, sillä aineistosta on tarkoitus etsiä niitä kohtia missä pelaajan aikuisuus ja tapa käyttää sitä tulkintaresurssina tuodaan ilmi (Mt., 1999, 90).

Sosiaalisen konstruktionismin näkökulmasta ei ole olemassa sellaista asiaa kuin todellinen minä, joka piiloutuisi diskurssin taakse. Konstruktionistinen näkökulma identiteettien ja diskurssien suhteeseen tarkastelee ihmisten omia käsityksiä heidän identiteetistään sekä kuinka sisäisen tai ulkoisen minän käsitettä käytetään retorisesti sosiaalisessa toiminnassa. Se mitä olemme toisillemme, saavutetaan, kiistetään, johdetaan, vastustetaan, hallitaan ja neuvotellaan diskursseissa. Identiteetti näin aktiivisesti, jatkuvasti ja dynaamisesti muodostuu diskurssissa ja on ihmisten välinen. Tutkimukseni näkökulmasta voidaan esimerkiksi ajatella, että aikuisella on monia eri identiteettejä tilanteesta riippuen, joista digipelaajaksi luokittelu on vain yksi tapa tarkastella asiaa.

### 3.3 Media pelaajamielikuvaa rakentamassa

Sana media polveutuu latinan kielestä ja viittaa välittäjään, välineeseen, julkiseksi tekemiseen tai julkaisemisen keinoihin. Teknisessä mielessä medialla viitataan erilaisiin välineisiin, joiden avulla voidaan välittää erilaisia merkityksiä. Media voidaan ymmärtää myös laajemmin, jolloin siihen liitetään myös median toiminnan ja käytännön sosiaaliset ja kulttuuriset tavat, koska mikään viestintäteknologia ei toimi itsestään vaan siihen on aina kytköksissä myös inhimillinen subjekti. (Nieminen & Pantti 2009, 4-5.)

Modernissa yhteiskunnassa on tyypillistä käyttää useita tunteja eri medioiden parissa. Katsomme televisiota, luemme lehtiä ja muita julkaisuja, selaamme internetiä, kuuntelemme ajankohtaista musiikkia ja käymme elokuvissa. Saamme päivittäin paljon informaatiota, jota on melkein mahdotonta välttää. On siis väistämätöntä, että tämä informaatio myös vaikuttaa meihin. Media näyttää meille suhteita ja tilanteita toisten ihmisten näkökulmasta ja siitä, miten maailma pyörii. Tämä väistämättä vaikuttaa myös omaan tapaamme käyttäytyä ja ajatella. (Gauntlett 2002, 2.) Olipa kyse siis televisio-ohjelmasta, lehdistä tai digipeleistä, katselemme median kuvaamaa todellisuutta itse median läpi. Olemme siis tietoisia, että media itsessään on keinotekoinen asia, joka myös vaikuttaa välittämäänsä todellisuuteen. (Huhtamo 2002, 21.)

Vaikka pelaamisen suosio on kiistatonta, median tapa esittää pelaajat tietyn stereotypian kautta elää vahvana. Huolimatta siitä, että pelaaminen on saanut alkunsa nimenomaan aikuisen toimintana, videopelejä on pitkään tuotu esille joukkoviestimissä lasten, nuorten ja nuorisokulttuurin areenana. Videopelejä on mediassa myös syytetty aggressiivisuuden, sosiaalisen eristäytymisen ja lihavuuden edistämisestä sekä tuotu esiin vain nuorten valkoishoisen heteromiehen harrastuksena. (Maclean 2016, 18.) Kaikki tämä huolimatta siitä, kuinka laajoista markkinoista on kyse. Pelkästään vuonna 2018 pelialan kokonaismarkkinat kasvoivat yli kymmenen prosenttia tuottaen yhteensä noin 135 miljardia dollaria (ER-tuki, 2019).

Massamedian tuottamat diskurssit ovat kiinnostavia, koska sen tuottamat valtasuhteet ovat usein piilotettuja. Median tuottamiin diskursseihin kuuluu usein yksipuolisuus, jonka vuoksi se eroaa selvästi esimerkiksi kasvokkain käytävästä keskustelusta. Kasvokkain käytävässä keskustelussa keskustelijat vaihtelevat tulkitsijan ja tekstintuottajan roolien välillä ja myös puhetapaa mukautetaan sen mukaan, kenen kanssa keskustellaan. Median tuottamat diskurssit taasen ovat suunnattu massoille, jonka vuoksi mediatekstien kirjoittajat eivät pysty tarkalleen tietämään ketä yleisönä on. Mediatekstejä tuotetaan

tietty ideaali mielessä, oli kyseessä sitten katsoja, kuuntelija tai lukija. Mediadiskurssin on siis sisäänrakennettava subjektipositio ideaalikohteelle ja katsojan, kuuntelijan tai lukijan on neuvoteltava suhde tämän median luoman ideaalikohteen kanssa. (Fairclough 2001. 41.)

Norman Fairclough tuo teoksessaan *Miten media puhuu* (1997, 14) esille miten kirjoitettujen ja puhuttujen mediatekstien analysointi, valaisee median tarjontaan liittyviä kysymyksiä kolmelta eri kannalta. Ensimmäinen näistä on, miten maailma, kuten erilaiset tapahtumat ja suhteet esitetään. Toiseksi, minkälaisia identiteettejä annetaan ohjelmassa tai tarinassa esiintyville ihmisille tai kolmansille osapuolille, joihin viitataan. Kolmanneksi, mitä suhteita rakentuu osallistujien välille, esimerkiksi toimittaja ja yleisö. Fairclough toteaaakin, että mikä tahansa osa mistä tahansa tekstistä samanaikaisesti representoi maailmaa, rakentaa identiteettejä ja muodostaa suhteita. Myös digitaaliset pelit ovat yksi median muoto, jossa tarkoituksena on saada pelaaja uppoutumaan pelien maailmaan, irtautumaan arkitodellisuudesta ja kokemaan se todeksi. (Huhtamo 2002, 22.)

Diskurssitutkimuksen voima mediatekstissä on tuoda näkyväksi, kuinka asiat voisivat olla myös toisin. (Parker 1998, 15). Ville Vuorela kirjoittaa kirjassaan *Häirikkötehdas, Nörttinä koulussa ja töissä* (2011, 25) kuinka julkinen diskurssi pelaamisen vaarallisuudesta keskittyy yleensä kuvitteellisiin haittoihin. Keskusteluissa nostetaan Vuorelan mukaan esiin, milloin lihavuus ja milloin koulusurmat. Vuorela myös toteaa, kuinka keskustelu on yleensä epämääräistä ja se ei perustu aitoon tutkimustietoon. Esimerkiksi K-18 pelien vaikutusten arviointi lapseen on epäolennaista, koska kyseisiä pelejä ei ole alun perinkään tarkoitettu alaikäisten pelattaviksi. Käytetyllä kielellä ja puheella on siis vaikutus muodostaa yksilöistä ja ryhmistä tietynlainen kuva. (Parker 1998, 15). Kuten aikaisemmin on todettu, digipelit ovat nykypäivänä yhä useammin osa ihmisten jokapäiväistä elämää, Tämän päivän aikuiset käyttävät enemmän aikaa pelikoneen ääressä kuin vanhempi sukupolvi ja todennäköisesti he ovat myös kasvaneet pelien parissa. Sana pelaaja herättää kuitenkin edelleen mielikuvia henkilöstä, joka viettää kaiken aikansa yksin tietokoneella ja noudattaa epäterveellisiä elämäntapoja. (AOC Gaming, Sisäinen pelaaja, 2018.)

Samankaltaisia tuloksia ovat saaneet myös Nicola Whitton ja Maggie Maclure, jotka toteavat artikkelissaan *Video game discourses and implications for game-based education* (2015) kuinka aikaisempi tutkimus on osoittanut, että median representaatio digitaalisista peleistä ja pelaamisesta on usein sävyiltään negatiivista. Dominoiva mediadiskurssi on usein luonut linkkiä väkivallan ja digitaalisten pelien välille ja

korostanut pelien addiktoivaa luonnetta. Whitton ja Maclure toteavat, että nämä diskurssit muokkaavat yhteiskuntaa ja vaikuttavat muiden oletuksiin digitaalisesta pelaamisesta. Mediadiskurssien tutkiminen digipelaamisesta voi tarjota esimerkiksi mediakasvatusyhteisölle ymmärrystä ja välineitä kehittää strategioita, jotta näitä väärinkäsityksiä voidaan purkaa.

Taylor Danielle taasen kuvaa artikkelissaan *All the Ways Video Games (and Gamers) Are Portrayed in Media - It doesn't seem like the media really gets it (2017)* kuinka usein median pelaajiin liittämä mielikuva on väkivaltaisuus. Vaikka useat tutkimukset ovat osoittaneet, että väkivaltaisten pelien pelaaminen ei tee pelaajasta väkivaltaista, median luoma stereotypia elää vahvana. Media myös esittää pelaajat lihavana sohvalla nyhvääjinä. Jos media ei kuvaa pelaajaa epäsosiaalisena aikuisena, joka asuu vanhempiansa kellarissa, pelaaja esitetään mediassa lapsena. Medialle vaikuttaisi siis edelleen olevan mysteeri se, miltä aikuinen pelaaja näyttää. Myöskään naispelaajia ei median esittämänä juurikaan löydy. Positiivisena asiana Taylor esittää kuitenkin sen, että median esittämä kuva ammattilaispelaajista oikeina urheilijoina on positiivinen ja suhteellisen uusi ilmiö mediassa.

Medialla on siis valta muokata ja rakentaa tiettyä mielikuvaa aikuisesta pelaajasta. Sosiaalisen konstruktionismin viitekehyksessä tämä mielikuva rakentuu käyttämämme kielessä ja sen luomissa merkityksissä eli diskursseissa. Mediadiskursseja tarkastelemalla ymmärrämme siis enemmän myös siitä, että millaisia mielikuvia aikuisista pelaajista yhteiskunnassamme tuotetaan ja miten se mahdollisesti vaikuttaa mielikuviiimme digipelejä pelaavista aikuisista.

## 4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

### 4.1 Tutkimuskysymykset ja aineisto

Tämän tutkimuksen tarkoitus on tarkastella, miten aikuisista digipelaajista mediassa puhutaan Ylen digipelaamista koskevissa artikkeleissa vuosilta 2017 – 2021. Olen erityisesti kiinnostunut, millaisten pelaamista koskevien diskurssien kautta ja miten aikuiset digipelaajat kyseisissä artikkeleissa asemoidaan, eli millaisia subjektipositioita heille tuotetaan.

Tutkimuskysymykseni ovat;

*Millaisiin subjektipositioihin aikuiset digipelaajat vuosien 2017 – 2021 Ylen artikkeleissa asetetaan?*

*Millaisten pelaamista kuvaavien diskurssien kautta aikuisista digipelaajista puhutaan vuosien 2017 – 2021 digipelaamista koskevissa Ylen artikkeleissa?*

Aineistoni artikkelit on otettu Yle uutisten artikkeliarkistosta Ylen omalta internetsivustolta. Artikkeliaarkistossa on hakutoiminto, jolla voi hakea artikkeleita valitsemallaan hakusanalla ja aikavälillä. Käyttämäni aikaväli oli 1.1.2017 – 31.12.2021 ja käyttämäni hakusanat olivat **digipelaaminen**: 12 osumaa, **tietokonepelaaminen**: 10 osumaa, **videopelaaminen**: 590 osumaa sekä **pelaaminen**: 2143 osumaa, joista suurin osa yleisesti urheiluun liittyviä artikkeleita. Yhteensä osumia tuli siis 2755. Tässä lukemassa kuitenkin osa artikkeleista voi esiintyä moneen kertaan, jos useampi hakusana täsmäsi artikkeliin. Käyttämäni hakusanat olivat neutraaleja, mutta artikkeleita olisi voinut myös etsiä esimerkiksi hakusanoilla ongelmapelaaminen tai pelihäiriö. Pelaaminen hakusanana kuitenkin kattoi suurimman osan artikkeleista, vaikka tuotti paljon myös epäolennaisia osumia.

Tutkimuksen alkuvaiheessa kävin läpi kaikki hakusanoja vastaavat artikkelit. Päädyin poistamaan artikkelit, joissa puhuttiin yksittäisistä peleistä sekä peliarvostelut, jotta pystyin keskittymään vain uutisiin ja mielipideartikkeleihin. Rajasin pois myös Ylen omilta e-urheiluteemaisilta sivuilta löytyvät artikkelit, sillä ne sisälsivät pääosin e-Sports joukkueiden tuloksia ja peliarvosteluita. Poistin myös artikkelit, jotka liittyivät digipelaamiseen vaan välillisesti tai pelaaminen mainitaan vain muutamalla lauseella eri asiayhteydessä. Lopuksi poistin vielä erilaiset leikkimieliset testit, joilla lukija pystyi

testaamaan, millainen digipelaaja on. Tutkimustehtäväni mukaisesti poistin myös kaikki artikkelit, joissa käsiteltiin nimenomaan alaikäisten pelaamista tai pelaajan ”aikuisuus” ei tullut ilmi. Tutkimukseni ulkopuolelle rajautui myös rahapelaaminen, vaikka sekin voidaan ajatella olevan osa digitaalista pelaamista.

Alkukarsinnan jälkeen kriteereitä vastaavia artikkeleita jäi jäljelle 242. Kävin kaikki 242 artikkelia yksitellen, huolellisesti läpi ja poistin edelleen ne artikkelit, jotka koskivat jotakin yllämainituista asioista. Lopulliseksi aineistoksi karsiutui 49 artikkelia. Tutkimuksen kannalta oleellisia artikkeleita ovat pidemmät ilmiöjutut, mielipidekirjoitukset, pidemmät uutiset sekä reportaasit.

Valitsin tarkasteltavaksi Ylen artikkelit, sillä Yle on Suomen valtion alainen, jonka tehtävät on määritelty laissa. Ylen toimintaa rahoitetaan julkisilla verorahoilla ja sen tehtävä on tarjota sisältönsä kaikkien saataville. Tällä viitataan siihen, että Ylen ohjelmat ja sisällöt ovat televisiossa, radiossa ja verkossa kaikkien suomalaisten saatavilla riippumaatta iästä, sukupuolesta, varallisuudesta tai asuinpaikasta. (Yle.fi, Yle pähkinänkuoressa) Kunnallisanan kehittämissäätiön vuonna 2019 tekemässä tutkimuksessa Yleä pidettiin yhtenä luotettavimmista medioista. (Palomäki 2019, Yle ja STT luotettavimmat uutisoijat). Ylellä on siis valtaa, koska sen sisältöön luotetaan.

## 4.2 Diskurssianalyysi tutkimusmenetelmänä

Aineiston analyysimenetelmänä on käytetty diskurssianalyysiä, joka kuuluu laadullisen tutkimuksen kenttään. Analyysini on aineistolähtöinen, jossa tarkoituksena on lähteä liikkeelle mahdollisimman vähillä ennako-oletuksilla (Eskola & Suoranta 2015, 19). Diskurssianalyysissä sosiaalista todellisuutta tarkastellaan eri kannalta, kuin olemme arkielämän tilanteissa tottuneet. Diskurssianalyysi ei ole niinkään selkeärajainen tutkimusmenetelmä vaan pikemminkin väljä teoreettinen viitekehys, joka sallii erilaisia tarkastelun painopisteitä sekä menetelmällisiä sovelluksia. (Jokinen, Juhila & Suoninen 2016, 25.)

Diskurssin tutkija tarkastelee, miten ihmiset käyttävät sanoja eri tilanteissa, eri aikoina ja eri paikoissa sekä miten tietyn sanan käyttöä selitetään. Kielellä ei siten ole pysyvää merkitystä vaan merkitykset syntyvät neuvottelemalla, merkitykset voivat muuttua ja ne voivat olla erilaisia eri tilanteissa. Diskurssitutkimuksen ydinaluetta on kielenkäytön sekä ajan ja paikan yhtenäinen suhde. (Pietikäinen & Mäntynen 2019, 13-14.) Laadulliseen

tutkimuksen piiriin kuuluvassa tutkimuksessa tutkijalla on kuitenkin vapautta suunnitella ja toteuttaa joustavaa tutkimusta (Eskola & Suoranta 2015, 22).

Diskurssianalyysissä tutkija hyödyntää empiiristä ja havainnoivaa otetta. Tutkija lukee aineistoa ja tekee huomioita tekstin sisällöstä, rakenteesta, järjestyksestä ja lingvistikista tekijöistä. Tutkijan huomio kohdentuu sanoihin, ilmauksiin, lauseisiin, virkkeisiin ja metaforiin, joita käytetään ja tutkimusote on vielä tässä vaiheessa diskurssianalyysia neutraali. Diskurssianalyysi voidaan siten nähdä syvenevänä prosessina, jossa alkuvaiheen analyysin tuloksena syntyy tekstin perusrakenteen, pääteemojen ja ominaisuuksien luokittelu, jonka perusteella voidaan kuvata sitä mitä ilmiöstä puhutaan. Näin voidaan tunnistaa diskurssi ja sen oleelliset piirteet. (Pynnönen 2013,32.)

Diskurssianalyysin edetessä tutkija pyrkii ymmärtämään tekstiä ja diskurssia koko ajan paremmin. Aineisto asetetaan kontekstiinsa ja näin sen sisältämät merkitykset peilautuvat sekä aineistoon että aineistosta kontekstiin. Tulkitsevan diskurssianalyysin tuloksena syntyy representaatioita, jotka kuvaavat sitä, millaiseksi ilmiö tekstin ja diskurssin kautta muotoutuu. Tutkijan ote on tässä vaiheessa tulkitseva ja myös tutkijan omat valinnat vaikuttavat siihen millainen tulkinta monista mahdollisista eri tulkintamalleista rakentuu. (Pynnönen 2013, 33.)

Diskurssianalyysin käyttäminen tutkimusmenetelmänä soveltuu tutkimukseeni hyvin, sillä media edustaa valtavirran kielenkäyttöä. Median tehtävä on tuottaa tarinoita, jotka hyväksymme yhteisöllisyyden sisällöksi. Näistä tarinoista syntyy yhteiskunnan muisti, jolla se määrittää oman arvonsa. Media pyrkii tuottamaan voittoa, joten mediassa tuotettujen tekstien on heijasteltava ihmisten huolenaiheita. Journalistisia sisältöjä eivät siis tuota vain toimittajat vaan myös ympäröivä kulttuuri. (Valtonen 2000, 73.)

### 4.3 Aineiston analyysi

Diskurssintutkija voi aloittaa analyysinsä monella eri tavalla, kuten tarkastelemalla joko aineiston diskursiivisia valintoja ja jatkaa siitä kohti kielenkäytön piirteitä ja sosiaalista kontekstia tai päinvastoin. (Pietikäinen & Mäntynen 2019, 254). Aloitin analyysin juuri diskursiivisten valintojen tarkastelulla, jonka jälkeen etenin tutkimaan mitä kielenkäytön piirteitä niistä löytyy. Pidin mielessäni myös Arja Jokisen ja Kirsi Juhilan (1999, 77) retorisuuden, joten kiinnitin erityistä huomiota myös siihen, miten tiettyä diskurssia perustellaan oikeaksi ja mitä sanavalintoja käytetään vahvistamaan omia perusteluita.



Aineiston käsittelyn ja diskursiivisten valintojen tarkastelun aloitin tulostamalla kaikki ydinaineistoni artikkelit ja lukemalla ne läpi useaan kertaan, jotta saisin kokonaiskuvan aineisosta. Taulukoin artikkelit myös Excel taulukkoon (liite 1). Taulukoinnin jälkeen aloin koostamaan sanastoa artikkeleista. Keskityin siihen mitä sanoja käytetään ja siihen mistä aihepiirin sanasto muodostuu. Kiinnitin huomiota erityisesti toistuvasti esiintyviin sanoihin ja sellaisiin sanoihin ja ilmauksiin, jotka koin merkitykselliseksi. Sanaston kokoaminen oli työlästä ja aikaa vievää, mutta sen avulla aihepiiristä alkoi muodostua teemoja. Teemoista muodostui päädiskurssiluokkia, jotka pidin tarkoituksella melko löyhänä, sillä niiden ensisijainen tarkoitus tässä yhteydessä on auttaa hahmottamaan aihetta ja auttaa subjektipositioiden tunnistamisessa. Osassa artikkeleista erilaiset diskurssit vuorottelivat ja esimerkiksi artikkelissa, jossa aiheena oli pelaamisen käyttö kuntoutusmenetelmänä, mainittiin silti pelaamisen haittoihin liittyviä tekijöitä. Päädiskurssiluokat nimesin ammattilaisuus -diskurssiksi, tasa-arvo -diskurssiksi, hyöty -diskurssiksi, eskapismi -diskurssiksi, riippuvuus -diskurssiksi sekä harrastus -diskurssiksi. Päädiskurssien esiintyminen ydinaineistossa on esitelty taulukossa 2.

Seuraavaksi aloin alleviivaamaan artikkeleista kohtia, joissa joko kuvailtiin pelaajia ja heidän ominaisuuksiaan tai artikkeleiden henkilöt kuvasivat itseään pelaajina. Keskityin erityisesti erilaisiin stereotypioihin, niiden esiintymiseen tai niiden haastamiseen. Esitin aineistolle kysymyksiä, joiden avulla aloin lähestyä tutkimuskysymystäni eli millaisia subjektipositioita aikuisille pelaajille artikkeleissa tuotetaan. Esittämiäni kysymyksiä olivat;

- mitä taustatietoja pelaajasta annetaan?
- millä sanoilla pelaajaa kuvaillaan?
- tuleeko pelaajan oma ääni kuuluviin?
- millaiseksi pelaaja artikkelissa kuvataan?
- minkälaisia asioita pelaajiin liitetään ja rinnastetaan?

Diskurssianalyysiin liittyvä tutkimusprosessia voidaan kuvata hermeneuttisen kehän avulla. Hermeneuttinen kehä kuvastaa tiedonmuodostumista ja sitä, kuinka sillä ei ole alkua tai loppua. Tietoa lähemmäksi päästään tarkastelemalla eri osia ja vaiheita. (Pietikäinen & Mäntynen 2009, 143.) Hermeneuttisen kehän mukaisesti, tutkimusprosessiani ja analyysiäni ohjaa esiymmärrys aiheesta ja siitä millaisia aiemmat median uutisoinnit aikuisten pelaamisesta ovat olleet. Analyysin edetessä ja uuden oivaltamisen myötä myös uusia merkityksiä rakentuu ja tutkijalle syntyy uutta

ymmärrystä median tavasta puhua ja asemoida aikuisia pelaajia. Jokainen uusi oivallus ja ymmärtäminen perustuu siis jonkinlaiselle esiyymmärrykselle, kunnes jossain vaiheessa ymmärrys on tutkimuksen kannalta riittävä. (Mt., 2009. 144.)

Luokittelemalla aineiston ensiksi eri kategorioihin pyrin ymmärtämään, miten artikkeli puhuu itse digipelaamisesta. Luokittelun tarkoituksena oli muodostaa esiyymmärrys aineistosta ja siten tunnistamaan aineistosta erilaisia tapoja asemoida aikuinen pelaaja kyseiseen kategoriaan eli diskurssiin. Tunnistamiani diskursseihin kytkeytyviä asemoiteja olivat ammattuurheilija, puolustaja-aktivisti, moderni hyötyjä, todellisuuspakoilija, passiivinen addikti sekä aktiiviharrastaja. Diskursseja sekä niihin linkittyviä subjektipositioita käsittelem tarkemmin luvussa viisi.

Taulukko 2. Ydinaineiston päädiskurssien ja subjektipositioiden esiintyminen artikkeleissa

<b>Miten artikkeli puhuu pelaamisesta</b>	<b>Miten aikuinen pelaaja asemoituu</b>
Ammattilaisuus -diskurssi	Ammattuurheilija
Tasa-arvo -diskurssi	Puolustaja-aktivisti
Hyöty -diskurssi	Moderni hyötyjä
Eskapismi -diskurssi	Todellisuuspakoilija
Riippuvuus -diskurssi	Passiivinen addikti
Harrastus -diskurssi	Aktiiviharrastaja

#### 4.4 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Tutkimukseni on diskurssianalyysi, joka sijoittuu laadullisen tutkimuksen kentälle. Laadullinen tutkimus keskittyy kuvaamaan, tutkimaan ja selittämään tutkittavan ilmiön laatua. Aineiston laadullisia ominaisuuksia voidaan jaotella, tyyppitellä, teemoittaa, jakaa, pilkkoa ja verrata monella eri tavalla. (Pietikäinen & Mäntynen, 166.). Tutkijalla on siis valta päättää, miten hän aineistoa käsittelee ja mihin suuntaan hän tutkimustaan vie. Tutkimuksessani olen pyrkinyt erityiseen huolellisuuteen ja vaiheiden kuvaamiseen, lisätäkseni tutkimuksen luotettavuutta.

Verkkotutkimuksen tutkimuseettiset lähtökohdat ovat samat kuin muussakin tutkimuksessa. Verkkotutkimuksessa näiden periaatteiden seuraaminen on kuitenkin käytännön tasolla hankalaa, sillä esimerkiksi julkisesti saatavilla olevan aineiston anonymisointi on vaikeaa ja osittain jopa mahdotonta. (Laukkanen 2015.) Tutkimukseen

valitut artikkelit ovat yleisesti kaikkien saatavilla olevia verkkoartikkeleita ja osassa esiintyvä henkilö on jo valmiiksi toimittajan osalta anonymisoitu. Varsinkin ongelmapelaaminen koetaan edelleen osittain häpeälliseksi toiminnaksi, jollaiseksi ei haluta identifioitua.

Verkkosisältöjen tutkimuskäyttöön liittyy kuitenkin myös tarkempia eettisiä ohjeistuksia ja käytänteitä, mutta ne ovat monimuotoisia Suomessa sekä kansainvälisesti. Verkkoaineiston kanssa toimiessaan tutkija joutuu niin sanotulle harmaalle alueelle, sillä tutkimukseen vaikuttavat lait ovat digiaikaa jäljessä ja ihmistieteiden eettisen ennakoarvioinnin ohjeistus ei ota kantaa verkkotutkimukseen. Tutkija joutuu nojaamaan omaan ratkaisukykyynsä tutkimusta tehdessään. (Laaksonen 2018.)

Association of Internet Researchers (AoIR) julkaisi vuonna 2012 eettisen suosituksen koskien internetissä tehtävää tutkimusta. AoIR korostaa, että mitä haavoittuvammasta yhteisöstä, kirjoittajasta tai osallistujasta on kyse, sitä suurempi velvollisuus tutkijalla on suojella tutkimuskohdettaan. Jokainen digitaalinen tieto myös jossain kohtaa liittyy yksittäisiin henkilöihin, jonka vuoksi ihmistieteisiin liittyvien eettisten periaatteiden huomioonottaminen on tarpeen. Eettisiä ongelmia voi nousta esiin tutkimusprosessin jokaisessa vaiheessa. sillä eettinen päätöksenteko on neuvotteleva prosessi ja AoIR:n ohjeistuksessa korostetaan, että tutkijan tulee konsultoida mahdollisimman monta lähdettä tässä prosessissa ja pitää eettinen näkökulma mukana tutkimuksen jokaisessa vaiheessa. (Markham & Buchanan 2012,4.)

Diskurssianalyttistä tutkimusta ei voida pitää faktatietona, sillä kielellä ei ole pysyvää merkitystä vaan merkitykset syntyvät neuvottelemalla, merkitykset voivat muuttua ja ne voivat olla erilaisia eri tilanteissa. (Pietikäinen & Mäntynen 2019, 13-14.; Juhila & Suoninen 1999, 234). Diskurssia ei koskaan voi tutkia kokonaisuudessaan, sillä diskurssit eivät pakkaudu tiettyyn tekstiin, vaikka kuinka paljon tekstiä kerättäisiin. Tutkija voi ainoastaan jäljitellä johtolankoja ja diskurssianalyttinen tutkimus on aina tietoisesti keskeneräinen. Diskurssianalyysin tulkinallisuus viittaa siihen, että tavoitteena kuvata ja tulkinnallisuuden kautta luoda käsitystä siitä, miten kieltä käytetään. (Juhila & Suoninen 1999, 234.)

Tutkimuksen teossa tutkijan tulisi pyrkiä objektiivisuuteen ja lähestyä tutkittavaa aihetta, ilman ennako-oletuksia. Tämän voidaan kuitenkin ajatella olevan melko mahdotonta, sillä jokaisella tutkijalla on oma lähestymistapansa tutkittavaan aiheeseen. Omat lähtökohtansa on kuitenkin syytä tunnistaa ja tuoda esiin. Tutkimuksessani pyrin tuomaan

selkeästi esiin mitkä ovat omat lähtökohtani ja ennakko-oletukseni tutkittavaan aiheeseen liittyen. Tutkimus ja artikkelien kerääminen on tehty ” käsityönä ” joten on myös aina mahdollista, että välistä on jäänyt artikkeleita huomaamatta. Tutkimukseni aineisto on kuitenkin riittävän laaja, joten muutaman artikkelin puuttuminen tuskin vaikuttaisi oleellisesti lopputulokseen. Mahdollista on myös, että joistakin artikkeleista puuttuu Ylen sivuilta asianmukainen tunniste, jolla artikkelit löytyvät ja tällöin osa artikkeleista jää kokonaan löytämättä hakusanoista huolimatta.

Osa tutkimukseeni valitsemista artikkeleista esittää pelaajat ja heidän sanomansa negatiivisessa valossa ja tutkimus koskettaa osin myös haavoittuvassa asemassa olevaa ihmisryhmää, kuten ongelmapelaajia. Tutkimukseni aineisto on julkisesti saatavilla, mutta silti tutkijan on pohdittava samanlaisia kysymyksiä, mitä internetkeskustelujen tutkimuksessa on huomioitava. Tutkijan on pohdittava, kuinka oikein on kerätä tietoja ja suoria lainauksia tutkimukselliseen tarkoitukseen ilman tutkittavan suostumusta (Fossheim & Ingierd 2015, 29). Vaikka artikkeleissa ihmiset esiintyvät anonymisti tai pseudonimillä, heidät voidaan mahdollisesti silti jäljittää.

Tutkijana minun on otettava myös huomioon, että en edusta tutkimaani ryhmää eli aikuisia digipelaajia kovin vahvasti, sillä pelikokemukseni on varsin vähäistä ja satunnaista. Vaikka tutkijan ei tarvitse edustaa tutkimaansa ryhmää on silti tärkeää ymmärtää, että jotakin tärkeää saattaa jäädä vähemmällä huomiolle tai tulla väärin tulkituksi, koska tutkija ei ole omakohtaisesti sisällä pelaajien maailmassa tai pelikulttuurissa.

Ongelmalähtöinen lähestymistapa erilaisten ilmiöiden, kuten aikuisten pelaamisen ymmärtämiseen ei myöskään ole paras tapa lähestyä aihetta. Tutkijana pyrin ottamaan tämän huomioon ja olemaan mahdollisimman avoin aineistosta nouseville asioille. Ongelmalähtöisyyden huomioiminen on kuitenkin tärkeää, sillä se on oleellinen osa tutkimustani olemalla hallitseva mediadiskurssi. Mediatutkimuksessa on myös otettava huomioon, että skandaalihakainen otsikointi ja kirjoittaminen houkuttelee lukijoita, mikä saattaa vaikuttaa tutkimuksen tuloksiin.

Internettutkimuksen etiikassa kysymys on lopulta siitä, että aineiston ollessa julkisesti saatavilla ja tarkasteltavana, onko tutkijan kuitenkaan aina sallittavaa käyttää materiaalia tutkimuksessaan. (Woodfield 2017, 4). On siis syytä pohtia, tulisiko tutkittavien siis saada säilyttää anonymiteetti tutkimuksessa, vaikka he olisivat vapaaehtoisesti artikkeleissa esiintyneet omalla nimellään. Tutkijana perustelen tutkimuksen tarpeellisuutta kuitenkin

sillä, että aikuisten pelaamisesta tarvitaan lisää tietoa sen voimakkaan kasvun takia sekä ilmiön esiintymisellä sosiaalityön käytännön kentällä. Medialla on valta vaikuttaa ihmisten mielipiteisiin luomalla mielikuvia, siksi näiden tutkiminen on mielestäni tässä yhteydessä perusteltua.

Myös median muuttuva luonne on otettava huomioon tutkimusetiikkaa pohdittaessa. Media on muuttunut yhä nopeatempoisemmaksi ja kilpailu alalla on kovaa mikä voi johtaa sensaatiohakuisuuteen. Samaan aikaan julkinen keskustelu ja mediayleisö on muuttunut vaativammaksi, mikä edellyttää medialta entistä vahvempaa etiikkapohjaa. (Chan-Metoo 2013, 33.) Yleä pidetään puolueettomana kanavana, sillä se on valtionomisteinen ja verorahoilla kustannettu media. Yle on kuitenkin muihin medioihin verraten vahvasti mukana digipelaamisen uutisoinnissa, sillä Ylellä on oma eSports kanava, sekä se esittää suosittujen pelien turnauksia livenä. Tämä voi vaikuttaa myös Ylen puolueettomuuteen digipelaamisen uutisoinnissa.

## 5 AIKUISET PELAAJAT MEDIASSA

### 5.1 Passiivinen addikti

Riippuvuus -diskurssi oli ensimmäinen diskurssiluokka, jonka artikkeleista tunnistin. Vaikka sen esiintyminen ei ollut suurinta, oli se aineistosta helpoin tunnistaa. Diskurssi rakentaa vahvaa kuvaa pelaamisesta koukuttavana ja addiktoivana toimintana. Pelaamisen haittoja korostetaan voimakkaasti ja itse peleistä puhutaan syyllistävään sävyyn. Niistä maalataan kuvaa koukuttavina ja jopa vaarallisina. Populaarikulttuurissa ja mediassa haittoja korostava riippuvuus -diskurssi on pitkään ollut vallalla oleva puhetapa ja pelaajat kuvaillaan niissä yleensä alempiluokkaisena, väkivaltariippuvaisena ja sosiaalisesti eristäytyneinä vaarallisina lapsina. (Cover 2001.) Riippuvuus -diskurssi käyttää voimakkaita sanavalintoja pelaamisesta. Pelaaminen hajottaa, syrjäyttää, pelaaminen on ongelma, häiriö, sekä tuhoisa riippuvuus.

*” Kaiken hyvän ja kivan ohella peleissä piilee pahan riippuvuuden siemen. ”*

8 / 2020

Riippuvuus -diskurssissa aikuinen pelaaja asemoituu usein passiiviseksi addiktiksi. Passiivinen addikti -subjektipositio rakentaa pelaajasta kuvaa itsehillintään kykenemättömänä ja laiskana yksilönä, joka käyttää kaiken aikansa pelien parissa eikä välitä muista arjen rutiineista tai velvollisuuksista. Passiivinen addikti -subjektipositiossa pelaamista kuvaillaan tyypillisen addiktiivisuuteen liittyvien piirteiden kautta. Pelaajan on pelattava, vaikka se aiheuttaa negatiivisia tunteita ja pahoinvointia.

*” Emil kävi yliopiston luennoilla, mutta vietti kaiken vapaa-aikansa koneella pakonomaisesti sotimassa. Hän ei kertonut opiskelukavereilleen, mihin käytti kaiken aikansa.*

*– Kotona pystyin parhaimmillaan pakottamaan itseni johonkin muuhun puolesta tunnista tuntiin päivittäin. Sillä sain pidettyä kulisseeja yllä. Pelaamiseen liittyi aika paljon piilottelua ja valehtelua.”*

2 / 2020

Artikkeleissa korostetaan pelaamiseen käytettyä aikaa ja kuinka pelaamiseen käytetty aika ennakoisi tai kertoisi pelaajan ongelmasta. Pelaamiseen käytetty aika onkin hyvin tavallinen tapa määritellä peliongelmaa. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 42.) Pelaajaan liitetään myös helposti erilaisia ominaisuuksia riippuen siitä millaisia pelejä hän pelaa. Varsinkin sotapelien pelaamiseen liitetään usein riskikäyttäytyminen ja väkivaltaisuus.

*” Strömiltä on kysytty, onko hän väkivaltainen luonne, kun hän pelaa räiskintäpeliä. ”*

1/2019

Passiivinen addikti on passiivinen, koska pelaajan oma ääni ei juurikaan tule kuuluviin. Niissä artikkeleissa, jossa addiktoituneeksi luokiteltu pelaaja kuvailee omaa pelaamistaan, hän kuvaa itsensä uhrina, sillä pelit suunnitellaan riippuvuutta aiheuttaviksi ja pelaaja on vain passiivinen kuluttaja. Osassa riippuvuus -diskurssin artikkeleista pelaajan kokonaisuudessaan vaikea elämäntilanne tulee esiin, mutta se mainitaan kuin ohimennen, sillä todellinen syyppää tilanteeseen on pelit.

*” On vaikea antaa yhtä syytä sille, miksi juuri minä kaikista maailman ihmisistä pelaan Tetristä niin paljon. Peli vain vetoaa johonkin todella syviin kerroksiin päässä. Se aiheuttaa erittäin voimakasta riippuvuutta. ”*

6 / 2020

Passiivinen addikti –subjektipositiossa ääneen pääsee myös yhteiskunta lääketieteellisestä näkökulmasta, sillä artikkeleissa tuodaan esiin miten toistuva pelaaminen vaikuttaa pelaajan terveyteen. Addiktoituneeseen pelaamiseen yhdistetään huono fyysinen kunto, elintavat sekä itsensä laiminlyönti, mitkä ovat hyvin tyypillisiä pelaajiin liitettäviä mielikuvia, varsinkin mediassa. (AOC Gaming, Sisäinen pelaaja, 2018.) Niissäkin artikkeleissa, joissa addiktoituneeksi luokitellun pelaajan ääni pääsi kuuluviin, pelaajan ääni kumottiin lääketieteellisellä näkökulmalla. Oheisessa esimerkissä artikkelin päähenkilö kertoo, että runsas pelaaminen oli hänen oma valintansa, jonka hän itse päätti tehdä. Hän ei myöskään näe omaa pelaamistaan ongelmallisena.

*” En kutsuisi sitä peliongelmaksiksi. Mulla ei ollut hirveästi tekemistä, ja mä päätin käyttää kaiken vapaa-aikani pelaamiseen. Valitsin pelaamisen kaiken muun edelle. ”*

4 / 2019

Sama artikkeli nostaa esiin, kuinka pelaamishäiriöön voi nykyään saada diagnoosin ja korostaa pelaajan asemaa passiivisena pelien uhrina, jonka on itse hankala hahmottaa

omaa pelaamistaan ja sen määrää. Artikkelin lopussa on haastateltu pelaajaa, joka ensin kielsi peliongelmansa, mutta lopulta myöntää löytäneensä itsestään jotakin ongelmapelaajan piirteitä. Lopulta pelaaja toteaa kuitenkin luopuneensa vain yhdestä tietystä pelistä, jonka kokee addiktoivana. Tässäkin tapauksessa huomio siirtyy pelaajasta itse peliin. Ongelmapelaamista tarkastellaan artikkeleissa siis voimakkaasti nimenomaan pelien ominaisuuksien kautta.

*”... mutta en tiedä, haluanko pelata peliä, mikä addiktoi.”*

4 / 2019

Kuten tutkimuksen alussa mainittiin, työelämässä olevien aikuisten ongelmapelaamista on tutkittu melko vähän. Myöskään artikkeleissa ei käsitelty aikuisten ongelmapelaajiksi luokiteltujen työtilannetta, mutta pelaamisen aiheuttamat parisuhteen ongelmat mainittiin. Itse pelaajan ääni ei pääse näissäkään artikkeleissa kuuluviin vaan ääneen pääsevät niin kutsutut ”pelilesket”, joille partnerin runsas pelaaminen oli sama kuin puoliso olisi kuollut. Pelileskistä kertovissa artikkeleissa korostui vastuullisuus ja se, kuinka pelaajan käytös oli vastuutonta. Vastuullisuus on yksi Johanna Wynin ja Rob Whiten esittelemiä aikuisuuteen liitettyjä käsityksiä. (1997,11) ja aikuisuuteen liitettäviä normeja.

Myöskään pelaamiseen johtaneita mahdollisia syitä ei artikkeleissa käsitelty vaan itse pelaaminen näyttäytyi perheen ja parisuhteen tuhoavana asiana. Pelaajien puoliset, eli artikkelissa haastatellut naiset asemoituivat pelaajan uhreiksi. Pelaamiseen linkittyvissä tutkimuksissa on todettu, että miehillä esiintyy enemmän negatiivisten tunteiden välttelyä, joka saattaa joillakin johtaa todellisen elämän pakoiluun helpottaakseen negatiivisia tuntemuksia. (Li ym., 2021.) Artikkeleissa pelileskien puoliset eivät kuitenkaan päässeet ääneen.

*“Kotiin tullessani oli asuntomme kaaoksessa, toinen tietokoneellaan sen keskellä. Olin äiti ja palvelija, en tyttöystävä. Masennuin. Lopulta löysin itseni ajattelemasta hyppääväni seuraavaksi tulevan metron alle. Silloin tiesin, että nyt on mentävä.”*

1 / 2019

Passiivinen addikti asemoituu myös eräänlaisena outolintuna, joka viettää kaiken aikansa pelaten, vaikka olisi aikuiselle kuuluvia velvollisuuksia, josta pitää huolta. Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki ja Päivi Häkkinen (2004, 184) totesivat, että epäonnistuminen ja pettymykset elämän elävän suhteissa voivat ennustaa tietotekniikan käytön ongelmakehitystä, jolloin pelaaminen muodostuu ongelmalliseksi ja on palkitsevampaa kuin oikean elämän suhteet.



*” mies näppäili mieluummin konetta kuin minua ”*

1 / 2019

Passiivinen addikti -subjektiossa pääsi esiin myös FoMO -ilmiö. Ongelmapelaajaksi luokiteltu kuvaili, kuinka runsaan pelaamisen syynä oli pelko siitä, että jää paitsi jostakin. Artikkelin henkilön mainitsema peli kuuluu massiiviseen monen pelaajan verkkoroolipelien (MMORPG) kategoriaan, jonka idea on olla loputon ja pelattavaa on paljon. MMORPG:n kaltaisen pelin pelaaminen voi alkaa tulla oikean elämän sosiaalisten tilaajien korvaajaksi ja antaa pelaajalle mahdollisuuden paeta pelimaailmaan. (Hussain & Griffiths 2009, 563-564.)

*” – Silloin raidataan tiettyinä iltoina ja tiettyinä aikoina kavereiden kanssa. Jos sä et ilmesty pelaamaan, se on bye bye. ”*

4 / 2019

Passiivisen addiktin -subjektiossa on vaikea löytää syytä sille, miksi addiktiksi luokiteltu aikuinen pelaaja pelaa niin paljon. Pelaaminen ei näyttäytyä artikkeleissa mielihyvää tuottavana tai edes juurikaan sosiaalisia kontakteja edistävänä. Muitakaan Dimitri Schuurmanin ym. (2008) mainitsemia motivaatiotekijöitä pelaamiselle ei tuoda esiin. Korkeintaan ajan kuluttaminen mainitaan tylsyyden näkökulmasta tarkasteltuna. Pelaajan on pelattava, kun ei ole ” muutaakaan tekemistä. ” Artikkeleista saa kuitenkin käsityksen, että ongelmapelaamista esiintyy paljon, mutta sen juurisyitä ei juurikaan pohdita. Ison painoarvon saavat myös tietyt pelikategoriat ja pelien ominaisuudet. Mielenterveyden näkökulmasta passiivisen addiktin pelaaminen edustaa ääripäätä ja on varsin ongelmallista, sillä pelaaminen ei vaikuta tuovan pelaajalle hyvinvointia vaan on pakonomaista toimintaa.

## 5.2 Todellisuuspakoilija

Mielihyvään ja pelien koukuttavuuteen liittyy myös artikkeleissa usein esiintyvä eskapismi –diskurssi. Eskapismi -diskurssi kuvailee pelejä toiseksi kodiksi ja pakopaikaksi sekä riippuvuus -diskurssin tavoin, esittää pelaamisen myös melko negatiivisessa valossa. Eskapismi -diskurssissa pelaaminen on enemmän kuin vapaa-ajan viettotapa, se on keino paeta jotakin elämän osa-alueita. Artikkeleissa toistui myös arki -sanan käyttö ja arjesta pakeneminen.

*” pelaaminen on keino päästä irti arjen paineista ”*

2 / 2020

*” pelit olivat maailma, jossa omilla toimillaan pystyi vaikuttamaan enemmän kuin normaalissa arjessa ”*

9 / 2018

Eskapismi -diskurssi asemoi pelaajan todellisuuspakoilijaksi. Todellisuuspakoilija – subjektipositio liittyy läheisesti myös passiivinen addikti -subjektipositioon, sillä todellisuuspakoilijan pelaaminen kuvautuu myös hyvin aikaa vievänä ja osittain ongelmallisena arjenhallinnan kannalta. Erona näyttäytyy, että passiivinen addikti - subjektipositiossa pelaaja syyttää pelejä ja pelintekijöitä niiden addiktoivasta luonteesta eikä artikkeleissa nouse esiin miksi passiivinen addikti pelaa niin paljon. Todellisuuspakoilijan subjektipositiossa huomio taasen kohdistuu ihmiseen itseensä sekä hänen kuormittavaan elämäntilanteeseen ja yhteiskuntaan ja tarjoaa näin syyn pelaamiselle.

*” — Pelimaailmassa on selkeä hierarkia. Siellä näkee suoraan leveleistä, kuka on kovin tyyppi. Nykymaailmassa hierarkia on epäselvä ja se merkitsee jokaiselle eri asioita. ”*

2 / 2019

Todellisuuspakoilijan eskapisminkaipuu ei kuitenkaan näyttäydy artikkeleissa vain negatiivisessa sävyssä. Todellisuuspakoilijan ääni pääsee kuuluviin hieman passiivista addiktia enemmän ja pelaaja itse kuvailee pelaamisen tarjoamaa mahdollisuutta olla joku muu tai nähdä uusia maailmoja positiiviseksi tavaksi rentoutua eikä ongelmapelaamisen piirteitä nouse esiin. Pelaajan kokema eskapismi näyttäytyy vain hauskanpitona.

*” Tarina johdattaa sinua eri ihmisten, erilaisten tehtävien ja eri paikkojen luo siinä maailmassa. Se on ihanaa eskapismia ja kun pelaa, ei saa olla kiirettä mihinkään.”*

11 / 2017

Pelien tarjoama todellisuudesta pakenemisen tila voi tarjota pelaajalle myös mahdollisuuden elää toisenlaista elämää mitä ihmisen oma arkitodellisuus. Schuurmanin ym. (2008) kuvaamista motivaatiotekijöistä vapaus ja jonakin toisena oleminen näyttäytyvät vahvoina ja tekevät pelaamisesta osan aikuisen pelaajan identiteettiä. Se antaa mahdollisuuden myös luoda toisenlaisen identiteetin, mitä pelaajalla arkielämässään on. Pettymys omaan henkilökohtaiseen elämään voi kuitenkin tehdä

pelaamisesta myös kourkuttavan todellisuuspakoilijalle, jolloin ongelmapelaamisen vaara on olemassa (Kankaanranta ym., 2004, 184).

*”Pelimaailmassa sairauteni ei merkitse mitään. Voin vapautua kahleistani ja päättää itse, kuka haluan olla. Silloin tunnen itseni normaaliksi.”*

2/2019

Sitaatti on otettu artikkelista, joka kertoo 25 –vuotiaana harvinaiseen sairauteen kuolleesta Mats Steenistä. Mats istui suurimman osan elämästään pyörätuolissa ja kuoli lopulta sairautensa aiheuttamiin oireisiin. Sitaatti on lainattu artikkeliin Matsin omasta blogista, jossa hän kertoi elämästään. Artikkelissa vanhemmat kertovat, kuinka vasta Matsin kuoleman jälkeen heille selvisi kuinka paljon ystäviä Matsilla oli pelimaailmassa, ja kuinka erilaista elämää hän sai siellä elää. Artikkelissa mainitaan useampaan kertaan, kuinka pelimaailman kautta Mats pystyi elämään ” normaalia ” elämää ja tuntemaan itsensä samanlaiseksi kuin muut.

*” It’s not a screen, it’s a gateway to wherever your heart desires. “*

2/2019

Todellisuuspakenija -subjektipositio sivuaa näin siis eskapismi -diskurssin lisäksi myös pelaamisen hyötyjä korostavaa hyöty -diskurssia. Virtuaalinen teknologia ja todellisuus voivat tarjota pelaavalle aikuiselle mahdollisuuden elää toisenlaista elämää, vaikka se poikkeaisi siitä mitä perinteisesti pidämme normien mukaisena elämänä aikuiselle. Todellisuuspakoilija -subjektipositiossa yhteiskunta nousee pääsyyksi siihen, minkä vuoksi todellisuutta paetaan. Todellisuuspakoilija -subjektipositio nostaa esiin myös sen tosiasian, että yhteiskunnassamme on paljon henkilöitä, jotka eivät välttämättä saavuta aikuisuuteen liittyviä merkkipaaluja. (Verner, Aikuisuus.) Digitaaliset pelit voivat siis tarjota mahdollisuuden elää normien mukaisen aikuisen elämää edes virtuaalisesti.

*” Harvoin polku on sellainen, että käyt koulut ja menet töihin. Moni on sen takia vähän eksyksissä. Pelimaailma tarjoaa sen, mitä emme saa tästä oikeasta maailmasta.”*

2 / 2019

Todellisuuspakoilijan subjektipositiossa korostuu myös yhteiskunnallinen epävarmuus. Joka näyttäytyy siinä, miten pelaaja itse kuvailee pelien tuottamaa hyötyä. Artikkeleissa mainitaan sanoja kuten järjestys, hallinta, mahdollisuus vaikuttaa ja turvasatama. Asioita, joita länsimainen nyky-yhteiskunta ei välttämättä pysty aikuiselle tarjoamaan. Varsinkin

pandemia-aika lisäsi aikuisten pelaamista ja pelien kuvailtiin olevan hyvää vaihtelua stressaavaan arkeen ja pandemiaa koskevaan uutisointiin. Pelien avulla pelaaja saavutti flow -tilan ja sai vietyä ajatuksia muualle. Pelit toimivat myös sopivana vastapainona suorituskeskeiselle arjelle. (Kaittila, Meriläinen, Salin 2020.) Myös riutumiseksi kuvatut ilottomuuden ja päämäärättömyyden kokemukset saivat ihmiset kääntymään pelien puoleen hakemaan pelien mahdollistamaa flow -kokemusta. (Grant 2021.) Länsimaisissa yhteiskunnissa videopeleistä saatava eskapismi voi kuitenkin johtaa useammin masennukseen, ajanhukkaan, negatiiviseen mielialaan, sosiaaliseen ahdistukseen ja yksinäisyyteen. (Hussain, Jabarkhail, Cunningham, Madsen 2021.) Tämä voi olla osasy siihen, miksi todellisuuspakoilija ei näyttäydy artikkeleissa kovin positiivisessa sävyssä.

Mielenterveyden ja digipelaamisen suhde näyttäytyy todellisuuspakoilijan silmin katsottuna kaikista mielenkiintoisimmalta, sillä eskapismi näyttäytyy kahtiajakoisena. Omalta osaltaan se tuottaa pelaajalle hyvinvointia, mutta samalla pelaaja myös heiluu addiktion ja hyvinvoinnin rajamailla. Tarve elää toisenlaista elämää tai olla ”joku muu” voi juontaa juurensa myös pelaajan senhetkiseen vaikeaan elämäntilanteeseen tai tyytymättömyyteen. Tämä ajatus on kiinnostava peilaten Miikka Sokkan (2021) digipelisuhteen käsitteeseen, jossa Sokka tuo esiin, kuinka ihmisen suhde digipelaamiseen vaihtelee ajassa ja paikassa ja olosuhteista riippuen. Tällöin todellisuuspakoilijan eskapisminkaipuu voi myös olla vain hetkellistä ja tulla osalla pelaajista esiin varsinkin vaikeissa elämäntilanteissa.

### 5.3 Aktiiviharrastaja

Harrastus -diskurssi kuvailee pelaamista vapaa-ajan toimintana, joka on kevyttä ja hauskaa ajanvietettä siinä missä muutkin harrastukset. Harrastus -diskurssissa peleistä puhutaan usein nostalgioiden ja kuvaillaan pelaamista rakkaaksi harrastukseksi, joka on alkanut jo lapsena. Harrastus -diskurssi mainitsee myös pelaamisen tarjoaman yhteisöllisyyden ja sen tuomat yhdessäolon kokemukset, oman yhteisön muodostuminen ja uudet ystävät, jotka nähdään jopa itse pelaamista tärkeämpänä tekijänä. Harrastus -diskurssi puhuu pelaamisesta positiiviseen tai neutraaliin sävyyn. Pelaaminen on luonteva osa elämää ja pelit ovat aikuiselle pelaajalle tärkeä osa identiteettiä.

Harrastus -diskurssin esiintyminen artikkeleissa oli oletettua vähäisempää. Harrastus -diskurssissa on yhtymäkohtia eskapismi -diskurssiin, mutta artikkeleiden sävy on selvästi

keveämpi. Artikkeleissa tuodaan esille myös, kuinka tietyt pelit herättävät muistoja, jotka liitetään usein lapsuuteen ja lapsuuden tunnekokemuksiin. Pelit ovat lapsuudenharrastus, joka vielä aikuisena herättää kiinnostuksen ja muistoja. Harrastus -diskurssi kuvailee pelaamista suhteellisen neutraaleilla sanavalinnoilla, kuten nostalginen, harmiton ja mukava. Harrastus -diskurssissa pelaaminen on osa arkea ei niinkään pakokeino siitä.

*” Vanhemmalla iällä muistetaan ne hyvät fiilikset ja vanhat hyvät kokemukset. ”*

6/2017

*”Nostalgian nälkä houkuttaa pelaamaan”*

8/2019

Harrastus -diskurssi aikuinen pelaaja asemoituu aktiiviharrastajaksi, jonka pelaamisharrastus on kulkenut mukana läpi elämän. Aktiiviharrastaja -subjektipositio myös toisaalta korostaa nörttistereotypiaa, ja toisaalta pyrkii purkamaan sitä antamalla pelaajien oman äänen tulla kuuluviin.

*” Vaikka nopea netti on keskeisessä osassa Vallin pariskunnan elämää, niin heti käteltäessä sulaa pinttynyt mielikuva juroista nörteistä. Aino ja Pekka Valli ovat ennakkoluulon vastakohtia, yhtä eloisia ja iloisia kuin koiransakin, Pablo ja Musu.”*

9 / 2018

*” peliharrastajat yhä enenevässä määrin ovat tulossa ulos kellareistaan, autotalleistaan ja makuuhuoneistaan yhteisten pelipaikkojen ääreen ”*

2 / 2020

Aktiiviharrastajan -subjektipositiossa esitetyistä pelaajista puhutaan positiiviseen sävyyn. He ovat usein työelämässä olevia, joiden peliharrastus on mahdollisesti jopa tukenut alanvalintaa tai auttanut työelämään pääsemisessä. Aikuiset pelaajat esitetään persoonina, joilla pelaaminen on jollain lailla edelleen arjessa mukana, mutta ei hallitse sitä, sillä harrastajalla artikkeleissa kuvautuu pelaamisen ohessa olevan myös muuta elämää; toimiva parisuhde, työ tai opinnot. Pelaaminen ei tällöin ole ainoa asia pelaajaan elämässä, joten se nähdään vain aktiivisena harrastuksena, vaikka se kuluttaisikin paljon aikaa vuorokaudesta. Tämä on merkittävin ero passiivisen addiktiin tai todellisuuspakoilijan -subjektipositioihin. Aktiiviharrastaja on vakiinnuttanut asemansa aikuisena, sillä aikuisuutta arvostetaan edelleen hyvin perinteisillä tunnusmerkeillä, kuten

taloudellisella itsenäisyydellä, perheen ja työn vakiintumisella sekä opintojen päättämällä. (Aapola & Ketokivi 2013, 18-19.)

*” Pelejä rakastavasta pojasta kasvoi tekniikasta kiinnostunut mies. Näkkäljärvi on tietotekniikan kanssa tekemisissä niin töissä kuin vapaa-ajallakin. ”*

6/2017

*”He pelaavat erilaisilla pelikonsoleilla ja tietokoneella arkisin jopa 4–8 tuntia töiden jälkeen. Viikonloppuisin vielä enemmän.*

*- Päivästä riippuen, mutta jos ei ole viikonloppuna muita suunnitelmia, niin sitä saattaa vetää striimia kymmenenkin tuntia putkeen ilman taukoa, valottaa kolmekymppinen Pekka Valli avioparin yhteistä harrastusta.”*

9 / 2018

Aktiiviharrastajan -subjektipositio pyrkii haastamaan yleisen käsityksen siitä, että paljon pelaava olisi automaattisesti ongelmapelaaja tai peliriippuvainen. Sitä perustellaan usein tilastollisesti, jossa tuodaan esille, kuinka pieni prosentti tosiasiasa on niin kutsuttuja ongelmapelaajia. Aktiivinen harrastaja tuodaan esiin myös eräänlaisena asiantuntijana, joka korostaa voimakkaasti pelaamisen etuja ja hyötyjä ja kumoaa täysin tai vähättelee haittoja. Sillä aktiivisena harrastajana ja itse pelaamisen vain ongelmattomana kokeva, pelaaja tietää mistä puhuu. Aktiivisella harrastustustalla siis perustellaan myös omaa asiantuntijuutta. Aktiivisen harrastajan viesti on, että kaikki voisivat olla pelaajia, jos vain löytävät oikean pelin. He korostavat myös pelien roolia kulttuurituotteina, taiteenlajina sekä tunteiden herättäjinä. Samalla lailla kuin musiikkia kuunnellessa tai teatteriesitystä katsoessa pelaaja kokee pelatessaan useita erilaisia tunteita.

*” suurimmalle osalle pelaaminen on hyvä harrastus ja pysyy hallinnassa ”*

10 / 2018

*” pelaaja itkee, nauraa, suuttuu ja liikuttuu tehdessään valintoja pelien mikrokosmoksessa ”*

9/2018

*” Meriläinen muistuttaa, että suurin pelaajaryhmä ovat aikuiset. Aktiivipelaajien mediaani-ikä on 35 vuotta.”*

1/2020

Aktiiviharrastaja ei kuitenkaan ole peliammattilainen, joka tuodaan myös osassa artikkeleista esiin. Vaikka pelaamiseen on käytetty paljon aikaa ja käytetään edelleen,

pelaamisesta ei koskaan tullut pelaajalle ammattia. E-urheilu kuitenkin mainitaan useissa artikkeleissa pelaamisen suosiota nostavana tekijänä ja siitä puhutaan ihailevaan sävyyn ja talouspuolta korostaen. Vaikka aineiston ulkopuolelle on rajattu Ylen oman erillisen e-urheiluosion artikkelit, e-urheiluteemaista sisältöä esiintyy silti artikkeleissa esimerkiksi sivuhuomiona ja esimerkiksi Suomen menestystä e-urheilun saralla korostetaan. Yle:llä on kokonainen e-urheiluun keskittyvä erillinen urheilusivusto ja Suomessa Yleä pidetään myös e-urheilun tv-lähetyksen pioneerina, sillä kesällä 2018 Yle aloitti ensimmäisenä uutismedianana voimakkaasti panostaa suurien eSports -turnauksien lähettämiseen ja otti mukaan myös alan kovimmat suomalaiset peliasiantuntijat sekä ammattipelaajat. (Lappalainen 2018.)

*” Joukkueella saattaa olla urheiluvalmentajan lisäksi myös mentaalivalmentaja, manageri ja muuta huoltohenkilökuntaa. E-urheilussa liikkuu paljon rahaa.”*

*” Globaalisti e-urheilussa liikkuu miljardeja. Palkkiot voivat turnauksissa nousta miljooniin dollareihin. Suurin yksittäinen turnauspalkkio on jopa 10 miljoonaa dollaria, kertoo Koopee Hiltunen Neogamesista. ”*

9 / 2018

Ylläolevat sitaatit ovat samasta artikkelista, jossa käsitellään kolmekymppisten Vallien elämää, jotka aktiivisesti harrastavat pelaamista. Vallit eivät harrasta e-urheilua tai mainitse ammattilaisuutta artikkelissa, sillä he itse kuvaavat pelaamisen olevan heille työn vastapainoa ja rentoutumista, pelkkä harrastus. Artikkelissa kuitenkin nostetaan e-urheilua ja sen taloudellisia puolia esille eräänlaisena sivuhuomiona. Tätä tapahtuu runsaasti myös muiden diskurssien artikkeleissa.

Aktiivi -harrastajan subjektiosuhteissa pelaaja puolustaa oikeuttaan käyttää vapaa-aikaansa haluamallaan tavalla, vaikka se ei olisi yhdensuuntainen yhteiskunnan normien kanssa. Keskustelu soveltuvasta tavasta käyttää vapaa-aikaa heijastelee modernia länsimaista yhteiskuntaa, joka ihannoii suorituskeskeisyyttä. Ihmisten tulee olla tuottavia, kehittää itseään ja ajatella rationaalisesti. (Alasuutari ym., 2021.) Aktiiviharrastajan suhde digipelaamiseen on kuitenkin mielenterveyden näkökulmasta tarkasteltuna positiivinen, sillä sen kuvataan tuottavan hyvinvointia ja olevan hyvä keino palautua arjen haasteista. Pelaaminen ei aiheuta huolta, vaikka pelaamiseen käytetty aika olisi merkittävä. Tämä osaltaan tukee sitä ajatusta, että ongelmapelaamista ei voida määrittellä vain pelaamisen käytettävän ajan perusteella.

## 5.4 Ammattuurheilija

Ammattilaisuus -diskurssi on askel syvemmälle pelaamisesta harrastustoimintana. Ammattilaisuus -diskurssi nostaa esiin erilaisia uratarinoita, joissa itse pelaamisesta on tullut ammatti, pelaaminen on myötävaikuttanut omaan ammatinvalintaan tai pelaaminen liittyy kiinteästi omaan ammattiin. Pelaaminen ammattina puhuu pelaamisesta voimakkaasti ylistäen ja korostaa, miten pelaaminen voi edesauttaa kiinnostusta teknologiaa ja oman uran löytämistä kohtaan. Myös Suomen menestystä e-urheilussa tuodaan esiin. Ammattilaisuus -diskurssi kuvailee pelejä unelmaksi, työksi, ja miljardibisnekseksi ja pelaajia tähdiksi, huippu-urheilijoiksi ja ammattilaisiksi. Varsinkin ammattilaisuutta korostetaan vahvasti ja tehdään pesäeroa pelkkään harrastamiseen. Ammattilaispelaaja on urheilija siinä missä muutkin kilpaurheilijat.

*” Leppänen muistuttaa samalla tärkeästä rajanvedosta. Kilpapelaaamisen ammattilaiset ja peliharrastajat ovat kaksi täysin eri asiaa. ”*

9 / 2018

Ammattilaisuus -diskurssi asemoi pelaajan ammattuurheilijan subjektipositioon, jonka ääni kuuluu artikkeleissa selkeästi. Subjektipositio haluaa rikkoa perinteistä nörttimielikuvaa paljon pelaavista henkilöistä. Kuten teoriaosuudessa todetaan, Suomalaisten menestys e-urheilussa on vaikuttanut positiivisesti myös positiivisempaan mielikuvaan pelaamisesta. (Honka, Kari-Björkbacka, Kässi, Rusko 2018, 15.) Ammattuurheilija on nimensä mukaisesti aito ammattuurheilija, joka korostaa, että pitsat ja energijuomat eivät kuulu urheilijan ruokavalioon vaan hyvä fyysinen kunto on tärkeää. Samalla ammattuurheilija pyrkii myös vaikuttamaan pelaajastereotypiaan, johon liitetään usein ylipaino ja epäterveelliset elämäntavat.

*” E-urheilun suomalainen uranuurtaja muistuttaa tärkeästä rajanvedosta ja peräänkuuluttaa terveitä elintapoja – ”Ei voi vetää pizzaa, hampurilaisia tai sokeria ”*

9 / 2018

*” Pelaajalle on todella tärkeää, että pysyy hyvässä fyysisessä kunnossa. ”*

1 / 2018



Ammattilaisdiskurssi esiintyy artikkeleissa suhteellisen paljon verrattuna siihen, että Suomessa e-urheilun ammattilaisuus on vielä harvinaista. Tämä tuodaan myös esille useammassa artikkelissa, jossa mainitaan, että ammattimaisia e-urheilijoita on Suomessa noin 30-50. Myös pelialla liikkuvia jätsummia korostetaan paljon, vaikka todellisuudessa Suomen mittapuulla meillä on vielä verrattain vähän pelimiljonäärejä. Tämä voi antaa esimerkiksi monelle nuorelle vääristyneen kuvan siitä, kuinka helppoa ammattilaiseksi pääseminen on tai itsensä elättäminen ammattilaispelaamisella.

*” En ole vielä saanut pelaamisesta niin paljon rahaa, että pelkästään sillä pystyisi elämään. ”*

11 / 2018

*” Tämä peli kehittää minua tiimityöskentelijänä. Pelaaminen auttaa myös tulevaisuuden työtehtävissä, kun ongelmanratkaisukyky on kehittynyt pelin kautta. ”*

3 / 2018

Ammattuurheilijan positiossa pelaaja pääsee ääneen ja kuvailemaan pelaamisesta saamaansa hyötyä. Pelaaja myös esitellään ja hänen kuvansa tai joukkueen tiimikuva käytetään artikkelin kuvituksessa tuomaan pelaajille kasvat. Ammattuurheilijasta puhutaan ihannoiden, mutta pelaaja itse nostaa esiin myös haittoja liittyen omaan ammattiinsa ja pyrkii jopa valistamaan, kuinka näitä haittoja, kuten unirytmien muutoksia, voi ratkaista. Ammattuurheilijan suhde pelaamiseen mielenterveyden näkökulmasta on mielenkiintoinen, sillä pelaaminen on ammattuurheilijalle työtä, joten siitä täytyy pystyä palautumaan aivan kuten muistakin ammateista. Erona näyttäytyy kuitenkin se, että ammattuurheilija ei palaudu työstään pelaamalla vaan huolehtimalla itsestään muilla keinoin.

Aktiiviurheilija asemoidaan vastuulliseksi aikuiseksi. Vaikka pelaamiseen käytettyjä tunteja kertyisi yhtä paljon kuin ongelmapelaajalla, pelaamisesta saa rahaa ja siinä menestyy. Pelaajat täten ilmentävät Johanna Wynin ja Rob Whiten aikuisuuden piirteitä olemalla vastuullisia ja taloudellisesti itsenäisiä (1997,11). Ammatikseen pelaavan on oltava myös sosiaalisesti taitava, sillä pelaaja on usein osa joukkuetta, jossa on pystyttävä pelaamaan muiden kanssa.

*” He olivat aluksi pelaamista vastaan, koska en tehnyt oikein mitään muuta. Se muuttui, kun pääsin tiimiin ja aloin tienaamaan. ”*

*11 / 2018*

Digitalisoitava yhteiskunta nostaa esiin uudenlaisia ammatteja, joista e-urheilun ammattilaisuudessakin on kyse. E-urheilua opetetaan jo joissakin korkeakouluissa, mikä mainitaan myös osassa artikkeleista. Ammattiurheilijan subjektipositio, joka ylistää ja ihannoi pelaajaa, on merkittävin muokkaamaan median luomaa nörttistereotypiaa. Se nostaa esiin kokonaan uuden näkökulman paljon pelaaviin, luokittelemalla heidät käytännössä ongelmapelaajien vastakohtiksi. Liiallista ajankäyttöä, uppotumista pelaamiseen sekä kiinnostuksen menettämistä muihin asioihin on pidetty eräänlaisena kolmen kärkenä koskien ongelmallista pelaamista. (Kuuluvainen & Mustonen 2019, 42.) Ammattiurheilija käyttää peleihin oletettavasti yhtä paljon aikaa ja uppoutuminen peleihin on välttämätöntä pärjäämisen kannalta. Silti he eivät median silmissä kuulu ongelmapelaajien kategoriaan, koska pelaamisessa on mukana taloudellinen hyöty. Ongelmapelaaminen liitetäänkin siis vahvasti syrjäytymiseen yhteiskunnasta.

### 5.5 Moderni hyötyjä

Modernisoituvaa yhteiskuntaa ja pelaamisesta saatavia hyötyjä korostavaa diskurssia kutsun tässä tutkimuksessa hyöty -diskurssiksi. Hyöty -diskurssi nostaa nimensä mukaisesti esiin peleistä ja pelaamisesta saatavia hyötyjä. Diskurssi kuvailee miten pelejä voi hyödyntää esimerkiksi kuntoutuksessa, oppimisessa tai mitä pelit voivat pelaajalleen antaa. Pelit näyttäytyvät mahdollistajina, jotka edustavat modernisuutta monella eri osa-alueella, varsinkin terveydenhuollossa. Hyöty -diskurssi myös tekee vastakkainasettelua pelaamisen haittojen kuten syrjäytymisen kanssa, vaikka pelkkä pelaaminen harvoin on kenellekään syrjäytymisen syy.

*”Kuntoutuksessa peli ei kuitenkaan syrjäytä ihmistä, vaan on yksi uusi työkalu.”*

*1/2018*

Hyöty -diskurssi kuvailee pelejä tehokkaiksi, kehittäjiksi, työkaluiksi ja tulevaisuudeksi. Diskurssi nostaa esiin myös hyötypeli -termin, jota ei kuitenkaan artikkeleissa avata, että

mikä tekee pelistä hyötypelin. Hyötypeli –termille ei myöskään löydy virallista määritelmää. Useilla eri internetsivustoilla kerrotaan hyötypelin tarkoittavan yksinkertaisimmillaan peliä, jota pelataan jonkin hyödyn saavuttamiseksi. Tämän määritelmän mukaan tällaisia pelejä voivat siis olla mitkä vain, jotka jotenkin kehittävät pelaajaa. Esimerkiksi sotapelien on tutkittu toimivan hyvinä oppimisalustoina kehittämään kriittistä ajattelua sotaa kohtaan. (Chussil 2007.) Aikuiselle leikki tarjoaa myös mahdollisuuden tutkia fantasian ja todellisuuden rajoja, mikä kehittää luovuutta. (Winnicott 1971, 54). Tämän perusteella voisi siis ajatella, kaiken pelaamisen tarjoavan jotakin hyötyä pelaajalleen.

Hyöty -diskurssin ja riippuvuus -diskurssin välillä on voimakasta vastakkainasettelua ja ne nostavat esiin esimerkiksi tutkimuksia samasta aiheesta, mutta eri näkökulmista, kuten alla olevista otsikoista voi päätellä.

*” Oululaistutkimus: runsas videopelien pelaamineen vaikuttaa elintapoihin heikentävästi ja näyttää lisäävän lihavuutta ”*

5 / 2020

*” Tutkimus: pelillisiä elementtejä sisältänyt palvelu innosti nuoria miehiä liikkumaan – aktiivisuus lisääntyi reilulla tunnilla viikossa ”*

11 / 2019

Hyöty -diskurssissa ääneen pääsee yhteiskunta, ja esiin nousee sanat kuten digiloikka, digiaskel, digimurros sekä yhteiskunnan pelillistyminen. Myös erilaiset pelialan ammattilaiset, kuten pelitutkijat sekä pelillistämisen professorit vahvistavat sitä mielikuvaa, että pelaaminen todellakin on tulevaisuutta monella eri elämän osa-alueella. Pelien mahdollistama flow -tila saa hyöty -diskurssissa täysin erilaisen merkityksen, mitä esimerkiksi riippuvuus -diskurssissa. Pelin ” imua” pidetään positiivisena ja tavoiteltavana asiana, sillä perinteinen kuntoutus ja toistot voivat muuten käydä ihmiselle liian tylsäksi.

*” Tavoitteena on, että peli imaisee kuntoutujan pelimaailmaan. ”*

8 / 2021

Hyöty -diskurssi asemoi aikuiset pelaajat peleistä aktiivisiksi modernin yhteiskunnan hyötyjiksi ja artikkeleissa hyötyjän kokemukset pääsevät hyvin ääneen. Pelaajilta itseltään kysytään mielipidettä eikä kerrota vain tutkimustuloksia. Artikkelit ovat usein myös kuvitettu, joten moderni hyötyjä saa myös kasvot.

*” Kyllä pelit antaa hyvää potkua ja kannustusta toistoihin. Pyörätuolin kelaaminen ei ole mitään kevyttä hommaa, kun käsien toiminta ja voima on vajaa, Elias toteaa. ”*

4 / 2018

Modernin hyötyjän -subjektiossa aikuinen pelaaja voi hyötyä pelaamisesta muutenkin kuin fyysisessä kuntoutuksessa. Myös yksi nyky-yhteiskunnan haasteista, nuorten aikuisten yleistyneet mielenterveysongelmat, mainitaan artikkeleissa ja pelaamisen mahdollistamalla eskapismilla tarjotaan niihin helpotusta. Näin pelien tarjoama eskapismi näyttäätyy siis positiivisessa valossa eikä ongelmalähtöisesti. Eskapismi syntyy vahvasta flow- tilan kokemisesta, joka voi muodostua osalle pelaajista addiktoivaksi. (Beauchemin 2021.) Hyötypelien addiktoivaa luonnetta ei kuitenkaan tuoda esiin, vaikka kuntoutuksessa pelaamiseen käytetty aika voi olla suuri. Pelaamisella kuitenkin tavoitellaan jotakin suurempaa tai tärkeämpää hyötyä kuin pelkkä rentoutuminen tai ajanvietto, joten se tekee siitä hyväksyttävää aikuiselle.

*” Ystävyden lisäksi pelaamisella on nuorille aikuisille suuri merkitys: ne ovat auttaneet läpi vaikeiden aikojen. Muidenkin kuin koronan. ”*

6 / 2020

*” Juho Kuorikoski on löytänyt pelien maailmasta turvaa myös aikuisuudessa ”*

9 / 2018

Modernin hyötyjän pelaaminen tuodaan siis esiin leikillisyytenä ja leikin kaltaisena hauskana toimintana, vaikka kuntoutus vaatii toistoja ja kuntoutuksessa pelejä hyödyksi käyttävä saattaa käyttää tuntimäärällisesti pelaamiseen yhtä paljon aikaa kuin ongelmapelaajaksi määritelty ja on siten ajateltuna myös altis koukuttumaan peleihin. Leikillisyyteen liitettäviä tunnetilat kuten keveys, ilo ja flow -tila, edustavat tavoiteltua asiaa. (Heljakka 2013, 212.). Moderni hyötyjä näyttäätyy Johanna Wynin ja Rob Whiten (1997, 12) määritelmän mukaisesti myös vastuullisena aikuisena, sillä pelaamisella pyritään saavuttamaan hyöty, joka usein on kuntoutujan itsenäisyys, joka on aikuisuuteen liitettävä käsitys.

Myös sosiologi Corey Keyesin kehittämä riutumisen -termi näyttäätyy hyöty -diskurssissa. Moderni hyötyjä pelaa pelejä selvitäkseen koronapandemian tuomasta ahdistuksesta. Esiin nostetaan pelit vuorovaikutteisena median muotona, jolla on positiivinen mahdollisuus tarjota tunne-elämyksiä ilman, että meidän tarvitsisi kokea niitä itse. Pelaaminen voi kuitenkin muodostua haitalliseksi pakokeinoksi henkilölle, joilla on sosiaalisia ongelmia. Tällöin virtuaalinen elämä on todellisia suhteita palkitsevampaa. (Kankaanranta, Neittaanmäki, Häkkinen 2004, 184.) Oppiiko pelaaja sietämään vaikeita tunteita paremmin kohdattuaan ne peleissä vai jääkö ongelmien juurisyyt piiloon, jos henkilö pakenee niitä peleihin.

*” Pelit ja media itsessään on elämyskone, joka mahdollistaa erilaisten tunteiden kokemista ja eläytymistä ilman että meidän tarvitsee omassa elämässä kokea esimerkiksi ahdistusta, pelkoa tai surua. ”*

6 / 2020

Federico Igarzábal, Michael Debus, Curtis, Maughan ja Su-Jin Song tuovat artikkelissaan *Mental Health Atmospheres Video Games, New Directions in Game Research 2 (2022)* esiin, miten virtuaalitekniologiaa hyödyntävistä peleistä povataan jopa teknologista vallankumousta mielenterveyshuoltoon. Digitaalisilla peleillä voi kiistatta olla positiivinen vaikutus mielenterveyden ja muun kuntoutuksen saralla, mutta samanaikaisesti on tärkeä muistaa, että niin kutsuttuja hyötypelejä ja niitä pelaavia saattavat kohdata samat riskit kuin muitakin pelaajia, jotka altistavat koukuttumaan peleihin.

## 5.6 Puolustaja-aktivisti

Artikkeleissa nousee esiin voimakkaasti pelaamista puolustava diskurssi, joka korostaa sitä, että pelaaminen kuuluu kaikille, oli se hyödyllistä toimintaa tai ei. Kutsun tätä pelaamisesta kertovaa diskurssia tasa-arvo -diskurssiksi. Tasa-arvo -diskurssi puolustaa kaikkien oikeutta leikkiin, pelaamiseen ja peleihin riippumatta sukupuolesta, iästä tai terveydentilasta. Tasa-arvo -diskurssi tuo korostetusti esiin pelaajien iän ja sosiaalisen aseman mitä muut diskurssit ja huomauttaa, kuinka pelaamista tavallisesti pidetään vain miespuolisten lasten –ja nuorten harrastuksena. Tasa-arvo -diskurssi haluaa haastaa tämän ajattelutavan nostamalla esiin erilaisia aikuisen pelaajan profiileja.

*” Myös aikuisella on lupa leikkimielisyyteen ja heittäytymiseen – ne ovat tärkeitä mielenterveydelle, Tarja Salokoski sanoo. ”*

6 / 2020

Tasa-arvo -diskurssi nostaa esiin myös monia pelien ja pelialan ongelmia, kuten häirinnän, kiusaamisen, mieskeskeisyyden ja ikäsyrjinnän, joista muut diskurssit vaikenevat. Artikkeleista tulee esiin, että pelialan ongelmat ovat yleistä tietoa, mutta niihin ei osata tai ei juurikaan ole haluttu puuttua. Pelaaminen mahdollistaa usein anonymiteetin, jonka takana kiusaaminen ja häirintä voi olla helpompaa. Pelaaja saattaa myös purkaa omia henkilökohtaisen elämän ongelmiaan kanssapelaajiin ja täten pelaaminen ei välttämättä tuota toivottua hyvinvointia kanssapelaajille. Ongelmalliseksi

se nousee erityisesti silloin, kun toisilleen tuntemattomat lapset ja aikuiset pelaavat samoja pelejä netin välityksellä. Häirinnän ja kiusaamisen lisäksi Tasa-arvo -diskurssi nostaa esiin myös saavutettavuustekijät, jotka aikaisemmin ovat saattaneet jäädä pelimaailmassa huomioimatta.

*” – Ehdin sanoa vaan “moi” mikkiin, ja häirintä alkoi heti eli se ei voinut liittyä muuhun kuin sukupuoleeni, koska peli ei ollut ehtinyt varsinaisesti alkaa.”*

10 / 2021

Tasa-arvo -diskurssissa aikuinen pelaaja asemoituu puolustaja-aktivistiksi, joka puolustaa omaa sekä muiden oikeutta pelata ja päättää itse omasta ajankäytöstään. Puolustaja-aktivistin subjektipositiossa korostuu, kuinka hänen pelaamisensa on yhtä tärkeää kuin muiden. Vaihtoehtoisesti puolustaja-aktivisti tuo esiin pelimaailmassa kokemaansa syrjintää joko iän, sukupuolen tai sairauden perusteella. Aikuisuuden monimuotoisuus ja määrittelyn vaikeus pelkän biologisen iän perusteella näkyy tässä subjektipositiossa, sillä puolustaja-aktivisti tuo esiin pelaajien moninaisuuden iästä riippumatta. Puolustaja -aktivistin subjektipositio nostaa esiin myös uudenlaisia pelaajakuvia. Aikaisemmissa subjektipositioissa miessukupuoli on usein ollut sisäänrakennettua, vaikka sitä ei olisi artikkeleissa korostettu. Lukija automaattisesti olettaa passiivisen addiktiin olevan miessukupuolinen, mutta puolustaja-aktivisti on median silmissä niin sanotusti vähemmistöä edustava nainen tai ikääntyvä henkilö.

*”Mene mene, huutaa 30-vuotias toimitusjohtajaystäväni korvaani yhdessä pelissä.”*

4 / 2020

Johanna Wynin ja Rob Whiten (1997, 12) mallissa esitellään käsityksiä nuoruudesta ja aikuisuudesta (Kuvio 1). Malli tuo esille, kuinka aikuisuuteen yhteiskunnassa liitetään perille pääsyn tai perillä olemisen käsite. Puolustaja-aktivistin subjektipositio tuo esiin, miten myös iäkkäämmällä henkilöllä on mahdollisuus oppia ja kehittyä pelaamisen kautta. Alla oleva kommentti on 65 -vuotiaan Martti Soljan, joka harrastaa lentosimulaatiopelejä.

*” Martti Solja sanoo oppineensa pelaamalla malttia, taktista osaamista ja vastustajan kunnioittamista.”*

3/2021

Puolustaja-aktivistin -subjektipositio nostaa esiin myös vammaisten oikeuden pelaamiseen. Yhteiskunnan digitalisoituessa myös pelaaminen on osa aikamme

kulttuuria, johon jokaisella pitäisi olla oikeus. Kyse on saavutettavuudesta, joka ei puolustaja-aktivistin mukaan toteudu vielä pelimaailmassa. Pelaamista pidettiin diskurssiin linkittyvissä artikkeleissa myös niin isona kulttuurisena ilmiönä, että siitä paitsi jääminen tarkoitti paitsi jäämistä jostakin isosta ja tärkeästä.

*"Haluamme olla osa tätä yhteiskuntaa, emme pelata omia pelejämme."*

9 / 2020

Artikkeleissa pääsee kuuluviin myös muissa diskursseissa aliedustettu pelaajaryhmä – naispelaajat. Naispelaajien aliedustus artikkeleissa on huomattavaa, sillä Vahlo, Karhulahti ja Koponen (2018) ovat tutkimuksessaan todenneet, kuinka suomalaisista ydinpelaajista jopa 39,5 prosenttia on naisia. Naispelaajat asemoituivat vahvasti aktiiviseksi oman asemansa puolustajaksi ja näyttäytyvät toksisen miesvaltaisen pelikulttuurin uhrina, joita ei pidetä aitoina pelaajina peliyhteisöissä. Samalla tavalla näyttäytyvät myös ikääntyneet pelaajat, jotka puolustaja-aktivistin roolista myös puolustavat oikeuttaan ja asemaansa digipelaajina. Pelaaminen ei ole vain ” nuorten ” harrastus, vaan oikeus pelata kuuluu kaikille. Ikääntyneistä pelaajista kuitenkin puhutaan mummoina ja senioreina korostaen heidän ikäänsä.

*” Digimummo kaipaa virikkeitä ”*

5 / 2018

Nyky-yhteiskunnassa ihmiset elävät terveellisemmin ja lääketiede on kehittynyt kovaa vauhtia. Ei ole olemassa tiettyä hetkeä, jolloin ihmisestä tulee vanha, mikä tekee hankalasti määriteltäväksi sen, kuka todellisuudessa on vanha. (Kronqvist & Pulkkinen, 2007, 238). Länsimaiset yhteiskunnat ovat myös hyvin nuoruusorientoituneita, joten vanheneminen ja vanhuus toimivat usein synonyymina rappeutumiselle ja kuihtumiselle. (Kurki 2008, 24.) Ikääntyneempi aikuinen saatetaan nähdä kyvyttömänä oppimaan uutta, jonka vuoksi pelaamista ei ole pidetty edes ikääntyviä kiinnostavana harrastuksena, vaikka hekin kaipaavat virikkeitä arkeensa, kuten ylläolevassa sitaatissa todetaan.

Artikkeleissa tuodaan esiin myös, kuinka peliala on pikkuhiljaa herännyt pelaajien kasvavaan moninaisuuteen. Muutoksen kerrotaan kuitenkin herättäneen voimakasta vastarintaa joidenkin pelaajien keskuudessa ja samalla esiin nousee myös kysymys pelialan vallasta ja siitä millaista maailmaa he kuvaavat.

*” – Olisi huono idea, jos kaikki tekisivät pelejä kolmekymppisille miehille. ”*

Tasa-arvodiskurssi oli yllättävä esiintyjä aineistossa. Diskurssin esiintymiseen voi vaikuttaa yhteiskunnallinen keskustelukulttuurin muutos, jossa entistä enemmän kiinnitetään huomiota yhdenvertaisuus -ja saavutettavuusasioihin. Peliteollisuus on rakentunut mies -ja poikavaltaisen joukon keskuudessa ja vasta myöhemmin pelejä on alettu kohdentamaan entistä enemmän myös rajatuille kohderyhmille. (Huhtamo & Kangas 2002, 93-94). Tästä syystä on mahdollista, että osittain pelaamista pidetään edelleen vain poikien tai miesten juttuna. Suhteessa aikuisuuteen, miehille myös usein sallitaan aikuisuuden normien rikkominen naisia enemmän, joilta odotetaan vastuullisuutta (Koski & Moore 2001, 6).



## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimukseni tarkoituksena oli selvittää miten ja millaisiin diskursseihin aikuiset pelaajat asemoidaan Ylen nettiartikkeleissa. Aineistoni analyysi ja diskurssit osoittavat, että aikuinen pelaajan asemoidaan hyvin erilaisiin rooleihin. Aikuinen pelaaja voi olla eskapistinen todellisuuspakoilija, peliaddikti, harrastaja, ammattilaisurheilija tai vaikka pelaamista puolustava aktivisti. Tutkimuksestani kävi ilmi, että aikuisten pelaamista tuodaan edelleen ilmi varsin negatiiviseen sävyyn ja riippuvuusdiskurssia korostamalla vaikka pelaajien joukko on hyvin moninainen ja ikäskaalaltaan laaja. Keskustelu on kuitenkin muuttumaan päin ja myös tasa-arvo sekä saavutettavuus näkökulmaa tuotiin esille. Tutkimukseni aineisto rakentaa aikuisista pelaajista aikaisempaa moninaisempaa kuvaa, mutta korostaa edelleen myös pelaamiseen liitettäviä stereotyyppioita.

Tutkimukseni perustuu sosiaaliseen konstruktionismin käsitykseen siitä, että kielen käyttäminen ei ole koskaan neutraalia vaan käyttämällä kieltä, luomme merkityksiä ja siten rakennamme todellisuutta. Perustan tutkimukseni sosiaalisen konstruktionismin ajatukseen kielestä todellisuuden rakentajana eli puheessa rakentamamme merkitykset muuttuvat, kun kieltä käytetään. Tästä syystä myös tutkimukseni tulokset eivät ole muuttumattomia. Tuon esiin tutkimukseni tuloksia myös yhteiskunnan tasolla, sekä vertailen tuloksia suhteessa aikaisempiin mediadiskursseihin.

Omaa analyysiäni ja tulkintojani ovat ohjanneet ajatukset siitä, että pelaaminen näyttäytyy mediassa negatiivisena ilmiönä korostaen ongelmapelaamista. Tutkimukseni tulokset osittain vahvistivat tätä, sillä vaikka uusia näkökulmia ja pelaajatyyppejä nousee esiin, ongelmalähtöisyys on läsnä useissa artikkeleissa. Pelaamiseen liittyvistä ongelmista puhutaan myös useissa artikkeleissa hyvin kauhistelemaan sävyyn ja voimakkaita ilmaisuja käyttäen. Tämä tuli tutkimuksessani esille siten, että passiivisen addiktin -subjektipositio oli helposti tunnistettavissa. Aikuisen pelaajana asemointi ongelmalähtöisesti peliaddiktin asemaan on myös medialle hyvin yleinen tapa asemoida pelaava aikuinen ja sellainen, johon suurin osa mediayleisöstä on tottunut.

Samankaltaisia tuloksia ovat saaneet myös Nicola Whitton ja Maggie Maclure, jotka toteavat artikkelissaan *Video game discourses and implications for game-based education* (2015) kuinka aikaisempi tutkimus on osoittanut, että median representaatio digitaalisista peleistä ja pelaamisesta on usein sävyiltään negatiivista. Dominoiva

mediadiskurssi on usein luonut linkkiä väkivallan ja digitaalisten pelien välille ja korostanut pelien addiktoivaa luonnetta. Whitton ja Maclure toteavat näiden diskurssien muokkaavan yhteiskuntaa ja vaikuttavan muiden oletuksiin siitä mitä digitaalinen pelaaminen on.

Tutkimuksestani havaitsin, että Schuurmanin, De Moorin, Marezin sekä Looyin (2008) mainitsemissa motivaatiotekijöiden perusteella tunnistetuissa pelaajatyypeissä on samankaltaisuuksia aineistosta tunnistamiini subjektipositioihin ja Schuurmanin ym. mainitsemia motivaatiotekijöitä on nähtävillä myös artikkeleissa pelaajien perustellessa omaa pelaamistaan. Motivaatiotekijöistä varsinkin uudet maailmat, ajan kuluttaminen, jonakin muuna oleminen sekä pelaaminen osana omaa identiteettiä korostuivat. Aikuisten motivaatiotekijöiden tutkiminen on mielestäni tärkeää, sillä se voi antaa lisää ymmärrystä myös erilaisista pelaajatyypeistä.

Yksi aineistosta tekemäni huomio oli, että vaikka aiemmista tutkimusta käy ilmi satunnaisen pelaamisen lisääntyneen, itse satunnaiset pelaajat eivät juuri artikkeleista pääse ääneen. Ajan tappajat tai taukoharrastajat eivät näyttäyty tarpeeksi kiinnostavina, sillä he eivät edusta pelaamisen ääri-ilmiöitä kuten addikti tai ammattilainen. He ovat tavallisia arkisia työssäkäyviä ihmisiä, joiden mobiililaitteelta löytyy jonkinlainen ajantappopeli. On mahdollista, että useampi aikuinen voisi identifioitua pelaajaksi, jos satunnaisesta pelaamisesta uutisoitaisiin enemmän. Tämä osaltaan voisi lieventää pelaamiseen liitettyjä ennakkoluuloja. Huomasin tutkimusta tehdessäni olevani myös satunnainen pelaaja, sillä puhelimestani löytyy kännykkäpeli, jota käytän juuri ylempänä mainittuihin asioihin.

Löytämieni subjektipositioiden perusteella näyttäisi siltä, että aikaisemmin hyvin nörrttilähtöinen pelaajien esittäminen mediassa on muuttunut peliammattilaisuuden ihannointiin. E-urheilun runsas ihannointi artikkeleissa tuli yllätyksenä ja pelaajien esiin nostaminen supertähtinä. Artikkeleista sai myös usein kuvan, että e-urheilussa pärjääminen on yleistä, vaikka todellisuudessa vain pieni osa kykenee pelaamaan ammattilaistasolla. Tämä voi antaa omaa urapolkuaan pohtiville nuorille aikuisille väärän kuvan siitä, miten helppoa tai yleistä peliammattilaisuus on.

Mielestäni yksi tutkimukseni mielenkiintoinen tutkimustulos tasa-arvo diskurssin esiintyminen aineistossa sekä puolustaja-aktivistin subjektipositio. Tasa-arvo diskurssin esiintyminen artikkeleissa kertoo mielestäni yhteiskunnallisen keskustelun muutoksesta entistä tasa-arvoisempaan suuntaan. Diskurssissa esiin nouseva vihapuheen määrä

peleissä on myös mielenkiintoinen ristiriita yhdistettynä aktiviteettiin, jonka tarkoitus on olla hauskanpitoa ja rentoutumista. Vihapuheen ja häirinnän esiintyminen on myös yllättävää, sillä vaikka iso osa pelaajista on aikuisia, myös lapset pelaavat pelejä. Loppujen lopuksi artikkelit ottivat todella vähän kantaa pelikulttuurin negatiivisiin ilmiöihin tai siihen, miten se vaikuttaa aikuisiin. Myöskään artikkeleissa haastatelluilta aktiiviharrastajiksi asemoiduilta tai ammattuurheilijoilta ei kysytty mielipidettä pelikulttuurin negatiivisiin ilmiöihin.

Tämän tutkimuksen luotettavuuteen vaikuttaa se, että tutkimus on ihmisen tekemää, jolloin siinä on aina virheen mahdollisuus. Olen pyrkinyt vaikuttamaan tutkimuksen luotettavuuteen pohtimalla mitä seurauksia tekemilläni tutkimuksellisilla valinnoilla on ja arvioimalla omaa tutkimuksen toteuttamistani kriittisesti. Olen myös pyrkinyt kuvaamaan tutkimukseni vaiheet mahdollisimman selkeästi. Tutkimus on myös aina tutkijan tulkintaa tutkittavasta aiheesta.

Tutkimukseni tulokset osoittivat, että aikuisia pelaajia asemoidaan mediassa monin eri tavoin. Tutkimustulosteni perusteella on syytä olettaa, että pelaajakuva on monipuolistunut ja tietoisuus erilaisista pelaajista on lisääntynyt. Kuitenkin aikuisen pelaamiseen yleisesti liitettävä riippuvuus esiintyi silti usein ja se varjosti pelaamisesta käytävää diskurssia maalaamalla voimakkaita uhkakuvia. Artikkeleissa ääniin päässyt pelaaja esiintyikin usein puolustus kannalla, puolustaen oikeuttaan pelata ja syvempi ymmärrys aiheesta jäi vähemmälle.

Aapola ja Ketokivi (2013) ovat todenneet, että aikuisuutta määrittävät yhteiskunnalliset kriteerit ovat muuttuneet vaativammaksi. Tällaisia kriteerejä ovat esimerkiksi vastuunkanto itsestä, henkinen kypsyys ja itsensä löytäminen. Tutkimukseni tuloksissa käy ilmi, että pelaavaa aikuista ei pidetä kovin vastuullisena tai henkisesti kypsänä. Ainoastaan ammattuurheilijan sekä hyötyjän -subjektipositioissa pelaaminen näyttäytyy vastuullisena toimintana, koska siihen yhdistyy joko pyrkimys omaan tai taloudelliseen itsenäisyyteen.

Vastaavasti vastuullisen aikuisen keskusteluun linkittyä keskustelua siitä, mikä on aikuiselle sovelias tapa viettää vapaa-aikaa. Alasuutari ja kumppanit toteavat miten tällainen perustelu heijastaa modernin yhteiskunnan kulttuuria, jonka yksi ydinajatus on, että ihmisten tulee olla rationaalisia ja tuottavia päivittäisessä elämässään ja kehittää itseään myös vapaa-ajallaan. Puolustaja-aktivistin subjektipositiossa aikuiset pelaajat kuitenkin pääsevät puolustamaan myös aikuisen oikeutta pelata ja leikkiä. Leena Koski

ja Erja Moore (2001, 6.) ovat todenneet, että kulttuurisesta näkökulmasta tarkasteltuna ja suhteessa aikuisuuteen miehet pysyvät enemmän lapsenkaltaisina, normeja rikkovina seikkailijoina. Naiset taas asettuvat vastuullisiksi ja pysähtyneiksi suhteessa aikuisuuteen. Vastaava on nähtävillä myös aineistossani, sillä miessukupuoli on artikkeleissa sisäänrakennettu ja naisten lapsenkaltaiseksi määritelty, normeja rikkova pelaaminen ei juurikaan artikkeleissa näyttäydy. Esimerkiksi perheenäitien pelaaminen ei näyttäydy artikkeleissa, vaikka on selvää, että yhtä lailla myös kyseisestä kategoriasta löytyy aktiivisia pelaajia.

Aineistosta ja nousi paljon mielenkiintoisia teemoja jatkotutkimusta ajatellen. Tutkimuksen tarkentaminen koskemaan nimenomaan aikuisten naispelaajien asemaa mediassa tai keskustelupalstojen rakentamaa kuvaa aikuisista pelaajista voisi olla hyödyllinen jatkotutkimusta ajatellen. Laajemmin ajateltuna myös ikääntyvien pelaamismotivaatiot voivat antaa uutta tietoa kyseisestä kohderyhmästä ja heidän hyvinvointinsa edistämisestä. Myös tutkimuksessani esille tullut koronapandemian aikainen lisääntynyt pelaaminen, jonka kuvailtiin tehneen pelaamisesta sallitumpaa myös aikuisille (Kaittila, Meriläinen, Salin 2020.) voi olla mielenkiintoinen aihe jatkotutkimukselle.

Tutkimukseni tulokset osoittavat, että suorituskeskeisen yhteiskunnan näyttäytyvän useimmissa artikkeleissa aikuisen pelaamista edistävänä tekijänä. Rankan työpäivän jälkeinen rentoutuminen tai rankaksi kuvailtua arkea pakeneminen pelikoneeseen näyttäytyy tutkimuksessani usein. Myös nykyajan sosiaalisen median käytön lisääntymiseen linkittyvä FoMO – ilmiö esiintyi artikkeleissa. Myös pelimaailmassa voit jäädä paitsi jostakin, jos et ole pelaamassa silloin kuin muutkin.

Digitaalinen vapaa-ajan kulttuurin kehittyminen vaikuttaa ja tulee vaikuttamaan myös tulevaisuudessa siihen, että pelaajien moninaisuus kasvaa entisestään. Mari K. Swingle on tutkinut teoksessaan *I-minds: how cell phones, computers, gaming, and social media are changing our brains, our behavior, and the evolution of our species* (2016) kuinka teknologia ja digitalisaatio muokkaavat aivojamme. Swingle (2016, 38) toteaa teoksessaan, että teknologian käytön lisääntymisen myötä, aivojemme olevan ylivirittäytyneessä tilassa ja tutkimuksissa on noussut esiin jopa ei-toiminnallista aivojen ylivirittäytyneisyyttä, joka on kestäväntöntä ja johtaa lopulta loppuun palamiseen, väsymiseen ja ahdistuksen kasvuun.

Pelaamisen ja mielenterveyden välinen suhde on mielestäni myös hedelmällinen aihe lisätutkimukselle. Yhä useampi aikuinen eläköityy mielenterveysongelmien takia ja terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen kouluterveyskyselyssä todetaan, että yhä useampi nuori raportoi masennusoireita ja nuorten mielenterveysongelmat ovat vain lisääntyneet myös globaalisti. (Aalto-Setälä, Suvisaari, Appelqvist-Schmidlechner, Kiviruusu 2021,1-2). Saman aikaisesti pelimarkkinat tulevat vain kasvamaan ja yhteiskunta pelillistyy. Pandemia, ilmastokriisi sekä uhka sodasta ja talouden taantumasta lisäävät epävarmuutta tulevaisuuteen ja voivat saada nuoret kuin aikuisetkin etsimään pakokeinoja pelaamisesta yhä enemmän.

## LÄHTEET

- Aapola, Sinikka & Ketokivi, Kaisa (toim.) 2013: Polkuja poikkeamia – Aikuisuutta etsimässä. Nuorisotutkimusverkosto, Nuorisotutkimusseura julkaisuja 56, Unigrafia, Helsinki.
- Aalto-Setälä, Terhi & Suvisaari, Jaana & Appelqvist-Schmidlechner, Kaija & Kiviruuu, Olli 2021: Pandemia ja nuorten mielenterveys – Kouluterveyskysely 202, Julkari, [https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/143129/URN\\_ISBN\\_978-952-343-738-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/143129/URN_ISBN_978-952-343-738-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Viitattu 6.11.2022.
- Allonen, Hannele 2016: Sukupolvet kohtaavat työelämässä, Kollega.fi, työelämän psykologiaa, <https://kollega.fi/2016/03/sukupolvet-kohtaavat-tyoelamassa-2/>. Viitattu 10.9.2021.
- Alter, Adam 2017: Vastustamaton, Miksi emme pysty lopettamaan tsekkaamista, skrollaamista, klikkaamista ja seuraamista. Terra Cognita Oy, Helsinki.
- Alasuutari, Pertti & Peteri, Virpi & Luomanen, Jari 2012: Hobbies and Vices, Book Lovers and Nerds: Discursive Management of the Digital Media Environment, Article in Television & New Media, August 2012, [https://www.researchgate.net/publication/275451776\\_Hobbies\\_and\\_Vices\\_Book\\_Lovers\\_and\\_Nerds\\_Discursive\\_Management\\_of\\_the\\_Digital\\_Media\\_Environment](https://www.researchgate.net/publication/275451776_Hobbies_and_Vices_Book_Lovers_and_Nerds_Discursive_Management_of_the_Digital_Media_Environment). Viitattu 19.10.2022.
- Alatalo, Johanna & Mähönen, Erno & Räisänen, Heikki 2017: Nuorten ja nuorten aikuisten työelämä ja sen ulkopuolisuus. TEM -analyysjä 76 / 2017. Työ- ja elinkeinoministeriö Helsinki. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/79182/nuorten%20ty%C3%B6el%C3%A4m%C3%A4%20ja%20sen%20ulkopuolisuus%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 29.5.2021.
- AOC Gaming, Gaming, News, Sisäinen pelaaja -artikkeli 2018: <https://eu.aoc.com/fi/gaming/news/sis%C3%A4inen-pelaaja>. Viitattu 13.5.2021.
- Beauchemin, Aleksandra 2021: Are You Languishing or Flowing? Knowledge One, <https://knowledgeone.ca/are-you-languishing-or-flowing/>. Viitattu 1.9.2022.
- Berger, L. Peter & Luckmann, Thomas 1994: Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen: Tiedonsosiologinen tutkielma. (The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge, 1966.) Suomentanut ja toimittanut Vesa Raiskila. Jälkisanat: Tapio Aittola ja Vesa Raiskila. Gaudeamus, Helsinki.
- Bopp, Julia Ayumi 2020: Aesthetic Emotions in Digital Games: The Appeal of Moving, Challenging, and Thought-Provoking Player Experience. Unigrafia Oy, Helsinki.
- Bordini, Rogerio Augusto & Korr, Oliver 2022: Gamification and Mobile Apps: Allies in Reducing Loneliness Among Young Adults, teoksessa Jimena Aguilar Rodríguez, Federico Alvarez Igarzábal, Michael S. Debus, Curtis L. Maughan, Su-Jin Song, Miruna Vozaru, Felix Zimmermann (eds.) 2022: Mental Health Atmospheres Video Games, New Directions in Game Research 2, Transcript Verlag, Bielefeld, <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/59397/9783839462645.pdf?sequence=1>. Viitattu 28.1.2023.
- Burr, Vivien 1995: An Introduction to Social Constructionism, Routledge, London.

- Burr, Vivien 1989: Overview; Realism, Relativism, Social Constructionism and Discourse. Teoksessa: Parker, Ian. Social Constructionism, Discourse and realism. Sage Publications. London.
- Burr, Vivien 2015: Social Constructionism, Routledge, East Sussex.
- Byser, Josh 2021: How Video Games Abuse The Fear of Missing Out, The Folly of Fomo, Game-Wisdom.com, Aug 26<sup>th</sup> 2021, <https://game-wisdom.com/critical/fomo>. Viitattu 20.10.2022.
- Caillois, Roger 2001: Man, Play and Games, University of Illinois Press, Urbana & Chigago.
- Carnicelli, Sandro & McGillivray, David & McPherson Gayle 2017: Digital Leisure Cultures, Critical Perspectives. Routledge. Abingdon, Oxon: New York.
- Chan-Metoo, Christina 2013: Media Ethics and Regulation: Insights from Africa, Langaa Research & Publishing Common Initiative Group, Cameroon.
- Chussil, Mark 2007: Learning faster than the competition: War games give the advantage. Journal of Business Strategy. 28. 37-44, [https://www.researchgate.net/publication/247620648\\_Learning\\_faster\\_than\\_the\\_competition\\_War\\_games\\_give\\_the\\_advantage](https://www.researchgate.net/publication/247620648_Learning_faster_than_the_competition_War_games_give_the_advantage). Viitattu 25.9.2022.
- Cover, Rob 2001: Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth, Game Studies, [Game Studies - Gaming \(Ad\)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth](#). Viitattu 15.4.2022.
- Grani, Isabela & Lobel, Adam & Engels, Rutger, C.M.E 2014: The Benefits of Playing Video Games, American Psychological Association, Vol. 69, No. 1, 66 –78, <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>. Viitattu 11.2.2023.
- Danielle, Taylor 2017: All the Ways Video Games (and Gamers) Are Portrayed in Media - It doesn't seem like the media really gets it, Twinfinite, published on May 16<sup>th</sup> 2017, <https://twinfinite.net/2017/05/video-games-gamers-portrayed-media/>. Viitattu 19.10.2022.
- Digipelaaminen 2017: 1. Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa. Helsinki: Tilastokeskus, [https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa\\_2017\\_02\\_2019-01-31\\_kat\\_001\\_fi.html](https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html). Viitattu 29.12.2020.
- Digipelirajaton.fi. Digipelaaminen - Ilmiötietoa ja usein kysyttyä. <https://digipelirajaton.fi/tietoa/ilmiotietoa/#Header1>. Viitattu 12.11.2020.
- Elder-Vass, Dave 2012: The Reality of Social Construction, Cambridge University Press.
- ER-Tuki 2019: Peliala kehittyy ja ammattimaistuu hurjaa vauhtia, <https://ertuki.fi/peliala-kehittyy-ja-ammattimaistuu-hurjaa-vauhtia/>. Viitattu 5.9.2022.
- Fadjukoff, Päivi 2007: Identity Formation in Adulthood, Jyväskylä University Printing House, Jyväskylä, <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/13394/9789513930073.pdf>. Viitattu 13.10.2022.
- Fairclough, Norman 2001: Language and Power, Second Edition, Pearson Education Limited, Edinburgh.
- Fairclough, Norman 1997: Miten media puhuu (Media Discourse, 1995.) Suomentanut Virpi, Blom & Kaarina, Hazard. Vastapaino, Tampere.
- Fossheim, Hallvard & Ingierd, Helene 2015: Internet Research Ethics, Cappelen Damm Akademisk, Norway.
- Gauntlett, David 2002: Media, Gender and Identity An introduction. Routledge London and New York.

- Grant, Ada, 2021: There's a Name for the Blah You're Feeling: It's Called Languishing, April 19, 2021, <https://www.nytimes.com/2021/04/19/well/mind/covid-mental-health-languishing.html>. Viitattu 4.9.2022.
- Gupta, Mayank & Sharma, Aditya 2021: Fear of missing out: A brief overview of origin, theoretical underpinnings and relationship with mental health, World Journal of Clinical Cases, Jul 6; 9(19): 4881–4889. <https://www.wjnet.com/2307-8960/full/v9/i19/4881.htm>. Viitattu 19.10.2022.
- Hacking, Ian 2009: Mitä sosiaalinen konstruktioismi on? Vastapaino, Tampere.
- Harja, Jonne & Mononen, Laura & Neittaanmäki, Pekka 2014: Jyväskylän pelialan tilannekatsaus, Informaatioteknologian tiedekunnan julkaisuja No. 10/2014, [https://www.jyu.fi/it/fi/tutkimus/julkaisut/it-julkaisut/10-2014\\_jyko\\_jyvaskylan\\_peliala\\_300115.pdf](https://www.jyu.fi/it/fi/tutkimus/julkaisut/it-julkaisut/10-2014_jyko_jyvaskylan_peliala_300115.pdf). Viitattu 1.2.2023.
- Hoikkala, Tommi (toim.) 1991: Törmäävät tulkinnat, Kirja nuorista ja nuoruudesta. Oy Gaudeamus AB, Helsinki.
- Heimolehto, Kasper 2021: Keski-ikäiset eivät ole enää parikymppinen vaan yli 40-vuotias – videopelaajien keski-ikä jatkaa nousuaan myös tulevaisuudessa, Yle Uutiset, <https://yle.fi/uutiset/3-11710151>. Viitattu 30.7.2021.
- Heljakka, Katriina 2013: Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures From Wow to Flow to Glow, Aalto University publication series DOCTORAL DISSERTATIONS 72/2013, Helsinki. [https://shop.aalto.fi/media/filer\\_public/39/4c/394c2828-5d5c-4970-87e7-4214d665146a/heljakka.pdf](https://shop.aalto.fi/media/filer_public/39/4c/394c2828-5d5c-4970-87e7-4214d665146a/heljakka.pdf). Viitattu 20.2.2022.
- Hiltunen, Elina Anneli 2017: Viisi tarinaa uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkityksistä, Pro Gradu, Helsingin yliopisto, [https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/225230/Pro%20gradu\\_Elina\\_Hiltunen\\_syksy\\_2017\\_Sosiaality%C3%B6.pdf?sequence=2](https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/225230/Pro%20gradu_Elina_Hiltunen_syksy_2017_Sosiaality%C3%B6.pdf?sequence=2). Viitattu 2.8.2021.
- Hodkins, Paul 2011: Media, Culture and Society an introduction, Sage Publications, London.
- Honka, Kalle & Kari-Björkbacka, Irmeli & Kässi, Antti & Rusko, Rauno 2018: Peliä ja Paneelia -hankkeen loppuraportti. <https://www.ulapland.fi/loader.aspx?id=edc82e5f-8739-4dfb-9614-bedf9b545463>. Viitattu 13.10.2020.
- Howe, William T. & Livingston, Dalaki Jym & Lee, Sun Kyong 2019: Concerning gamer identity: An examination of individual factors associated with accepting the label of gamer identity. First Monday, Volume 24, Number 3 - 4 March 2019. <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/download/9443/7737>. Viitattu 17.3.2021.
- Huhtamo, Erkki Kangas, Sonja (toim.) 2002: Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Gaudeamus Kirja Oy Yliopistokustannus. Helsinki.
- Hussain, Umer & Jabarkhail, Sami & Cunningham B. George & Madsen, Jean 2021: The dual nature of escapism in video gaming: A meta-analytic approach, Computers in Human Behavior Reports, Volume 3, January–July, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2451958821000294?via%3Dihub>. Viitattu 1.10.2022.
- Hussain, Zaheer & Griffiths, Mark D. 2009: Excessive use of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. International Journal of Mental Health and Addiction (2009) 7:563.
- iDTech, Blog & News, The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres By: Vince 12.4.2018, <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres>.



- Viitattu 16.12.2020.
- ISFE, Europe's Video Games Industry, Games in society, The Typical stereotype of a gamer is no longer valid. <https://www.isfe.eu/games-in-society/>. Viitattu 29.12.2020.
- Igarzábal, Federico Alvarez & Debus, Michael. S & Maughan, Curtis L. & Song, Su-Jin 2022: Play, Games, Mental Health, teoksessa Jimena Aguilar Rodríguez, Federico Alvarez Igarzábal, Michael S. Debus, Curtis L. Maughan, Su-Jin Song, Miruna Vozaru, Felix Zimmermann (eds.) 2022: Mental Health Atmospheres Video Games, New Directions in Game Research 2, Transcript Verlag, Bielefeld, <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/59397/9783839462645.pdf?sequence=1>. Viitattu 28.1.2023.
- Joelsson, Tapani & Reunanen, Markku 2019: Bittivainajien pikselikalmistot – hautaamisen ja suremisen rooli digitaalisissa peleissä. Pelitutkimuksen vuosikirja. Teoksessa Arjoranta, Jonne & Friman, Usva & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli & Suominen Jaakko (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2019, 3-27. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2019/ptvk2019.pdf>. Viitattu 27.9.2020.
- Joensuu, Sanna 2006: Kaksi kuvaa työntekijästä: sisäisen viestinnän opit ja postmoderni näkökulma. Jyväskylän University Printing House, Jyväskylä.
- Johannes, Niklas & Vuorre, Matti & Przybylski, Andrew K. 2020: Video Game Play Is Positively Correlated with Well-being, PsyArXiv. November 13. doi:10.1098/rsos.202049.
- Jokinen, Arja & Juhila, Kirsi & Suoninen, Eero 1999: Diskurssianalyysi liikkeessä, Vastapaino, Tampere.
- Jokinen, Arja & Juhila, Kirsi 2008: Sosiaalityö aikuisten parissa. Vastapaino, Tampere.
- Jokinen, Arja & Juhila, Kirsi & Suoninen, Eero 2016: Diskurssianalyysi. Teoriat, peruskäsitteet ja käyttö. Vastapaino. Tampere.
- Jyväskylän yliopisto, Ajankohtaista, arkisto 2020, Tutkimusuutiset: Ongelmallinen digipelaaminen Suomen työelämässä tutkitaan. <https://www.jyu.fi/fi/ajankohtaista/arkisto/2020/12/ongelmallinen-digipelaaminen-suomen-tyoelamassa-tutkitaan>. Viitattu 29.12.2020.
- Kallio, Kirsi Pauliina & Mäyrä, Frans & Kaipainen, Kirsikka 2009: Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Jaakko Suominen & Raine Koskimaa & Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009, 1-15. [https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/66188/pelikulttuurin\\_monet\\_kasvot\\_2009.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/66188/pelikulttuurin_monet_kasvot_2009.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Viitattu 27.9.2020.
- Kaaittilainen, Anniina & Meriläinen, Mikko & Salin, Milla 2020: Arjen helpottaja vai riidan aihe? Ruutuaika ja digipelaaminen lapsiperheiden korona-arjessa. 27.8.2020. Turun yliopiston blogi. <https://blogit.utu.fi/utu/2020/08/27/arjen-helpottaja-vai-riidan-aihe-ruutuaika-ja-digipelaaminen-lapsiperheiden-korona-arjessa/>. Viitattu 29.5.2021.
- Kankaanranta, Marja & Neittaanmäki, Pekka & Häkkinen, Päivi (Toim.) 2004: Digitaalisten pelien maailmoja. Jyväskylän yliopistopaino. Jyväskylä.
- Karkulehto, Katriina 2011: Johtajien sosiaalisen identiteetin rakentuminen strategisina toimijoina. Aalto Print. Helsinki, [http://lib.tkk.fi/TIEDE\\_TEKNOLOGIA/2011/isbn9789526041377.pdf](http://lib.tkk.fi/TIEDE_TEKNOLOGIA/2011/isbn9789526041377.pdf). Viitattu 18.3.2021.
- Kempainen, Jaakko 2012: Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa, Pelitutkimuksen vuosikirja 2012, s.56-70. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-06.pdf>. Viitattu 6.12.2020.

- Kinnunen, Jari & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans 2020: Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan. Tampereen yliopistopaino.  
<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123831/978-952-03-1786-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 29.11.2020.
- Kinnunen, Jari & Tuominen, Milla & Mäyrä, Frans 2022: Pelaajabarometri 2022. Kohti uutta normaalia. Tampereen yliopistopaino,  
<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144376/978-952-03-2732-3.pdf?sequence=2&isAllowed=y>. Viitattu 11.2.2023.
- Koski, Leena & Moore, Erja 2001: Näkökulmia aikuisuuteen ja aikuiskasvatukseen. AIKUISKASVATUS 1/2001. <file:///C:/Users/suvheino/Downloads/93334-Artikkelin%20teksti-153912-1-10-20200508.pdf>. Viitattu 19.5.202.
- Krell-Roesch, Janina & Vemuri, Prashanthi & Pink, Anna 2017: Association Between Mentally Stimulating Activities in Late Life and the Outcome of Incident Mild Cognitive Impairment, With an Analysis of the *APOE* ε4 Genotype, January 30, 2017. doi: [10.1001/jamaneurol.2016.3822](https://doi.org/10.1001/jamaneurol.2016.3822). Viitattu 18.10.2022.
- Kronqvist, Eeva Liisa & Pulkkinen, Minna-Leena 2007: Kehityopsykologia – Matkalla muutokseen, Helsinki WSOY.
- Kurki, Leena 2008: Innostava vanhuus. Sosiokulttuurinen innostaminen vanhempien aikuisten parissa. Tampereen yliopistopaino Oy – Juvenes Print, Tampere.
- Kuuluvainen, Soila & Mustonen, Terhi 2019: Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus. Katsaus pelaamisen eri ulottuvuuksiin (2. painos). Sosiaalipedagogiikan säätiö, Helsinki. [https://digipelirajaton.fi/wp-content/uploads/sites/7/2019/04/Digi\\_170x240\\_TjaS\\_25.3.19\\_M-1.pdf](https://digipelirajaton.fi/wp-content/uploads/sites/7/2019/04/Digi_170x240_TjaS_25.3.19_M-1.pdf). Viitattu 29.12.2020.
- Kuusela, Pekka 1999: Sosiaalisen konstruktionismin liike sosiaalitieteissä. Kirjasta Kuusela, Pekka & Saastamoinen, Mikko (toim.) Ruumis, minä ja yhteisö. Sosiaalisen konstruktionismin näkökulma. Kuopion yliopiston selvityksiä E. Yhteiskuntatieteet 21.
- Kuusela, Pekka 2002: Sosiaalipsykologian maailmahypoteesit. Tieteenalan historia ja sosiaalisen konstruktionismin muodot. UNIPress Ab.
- Laaksonen, Salla-Maaria 2018: Vastuullinen tiede. Tutkimusetiikka ja tiedeviestintä Suomessa. Taitavasti eettistä verkkotutkimusta. <https://vastuullinentiede.fi/fi/tutkimustyo/taitavasti-eettista-verkkotutkimusta>. Viitattu 30.9.2020.
- Laihiala-Kankainen, Sirkka & Pietikäinen, Sari & Dufva, Hannele 2002: Moniääninen Suomi – Kieli, kulttuuri ja identiteetti. Jyväskylän yliopistopaino.
- Laukkanen, Tiia 2015: Pari sanaa verkkonuorisotutkimuksen etiikasta, <https://www.verke.org/blog/pari-sanaa-verkkonuorisotutkimuksen-etiikasta/>. Viitattu 30.9.2020.
- Li, Li & Niu, Zhimin & Griffiths, Mark & Mei, Songli 2021: Relationship Between Gaming Disorder, Self-Compensation Motivation, Game Flow, Time Spent Gaming, and Fear of Missing Out Among a Sample of Chinese University Students: A Network Analysis, *Front. Psychiatry*, 01 November 2021, Sec. Addictive Disorders, [Frontiers | Relationship Between Gaming Disorder, Self-Compensation Motivation, Game Flow, Time Spent Gaming, and Fear of Missing Out Among a Sample of Chinese University Students: A Network Analysis \(frontiersin.org\)](https://www.frontiersin.org/journal/article/10.3389/fpsyg.2021.714441). Viitattu 17.10.2022.
- Lundedal Nielsen, Rune Kristian 2022: Gaming Disorder – a “lousy” and “meaningless” label, teoksessa Jimena Aguilar Rodríguez, Federico Alvarez Igarzábal, Michael S. Debus, Curtis L. Maughan, Su-Jin Song, Miruna Vozaru, Felix Zimmermann (eds.)

- 2022: Mental Health Atmospheres Video Games, New Directions in Game Research 2, Transcript Verlag, Bielefeld,  
<https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/59397/9783839462645.pdf?sequence=1>. Viitattu 28.1.2023.
- Maclean, Erin 2016: Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers, Press Start 3(1):17-45  
<https://www.researchgate.net/publication/305491100>. Viitattu 6.9.2022.
- Markham, Annette & Buchanan Elizabeth 2012: Ethical Decision-Making and Internet Research: Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee (Version 2.0). Association of Internet Researchers, <http://aoir.org/reports/ethics2.pdf>. Viitattu 30.9.2020.
- Meriläinen, Mikko 2020: Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä, Pelitutkimuksen vuosikirja 2020,  
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2020/kohti-pelisivistysta-nuorten-digitaalinen-pelaaminen-ja-pelihaitat-kotien-kasvatuskysymyksenä>. Viitattu 18.3.2021.
- Mother Jones 2014: Women Harassed Out of Their Homes. Mass Shooting Threats. How #Gamergate Morphed Into a Monster. Mother Jones News team, 16.10.2014.  
<https://www.motherjones.com/media/2014/10/gamergate-explained/>. Viitattu 9.12.2020.
- Mäyrä, Frans 2013: Aika, raha ja peliviihde. Verkkopelaamisen harmit ja harmittomuus. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina 2013; Addiktioyhteiskunta, riippuvuus aikamme ilmiönä. Hakapaino, Helsinki.
- Männikkö, Niko 2017: Problematic Gaming Behavior among Adolescents and Young Adults. Relationship Between Gaming Behaviour and Health. Acta Universitatis Ouluensis. D, Medica, 1429. Juvenes Print. Tampere.  
<http://jultika oulu.fi/Record/isbn978-952-62-1658-4>. Viitattu 27.9.2020.
- Nieminen, Hannu & Panti, Mervi 2009: Media Markkinoilla. Johdatus joukkoviestintään ja sen tutkimukseen. Loki-Kirjat, Helsinki.
- Nordnet, Pelit ja sosiaalinen media,  
<https://www.nordnet.fi/fi/markkina/osakkeet/osakeideat/pelit-ja-sosiaalinen-media>, Viitattu 5.9.2022.
- Nuorisolaki 1285/2016. Annettu Helsingissä 21.12.2016. Saatavilla sähköisesti:  
<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>
- Nurmiranta, Hanna & Leppämäki, Päivi & Horppu, Sari 2009: Kehityopsykologiaa lapsuudesta vanhuuteen, Helsinki, Kirjapaja.
- Palomäek, Velu 2019: Yle ja STT luotettavimmat uutisoijat, Yle Uutiset 5.10.2019,  
<https://kaks.fi/uutiset/yle-ja-stt-luotettavimmat-uutisoijat/>. Viitattu 5.12.2020.
- Pelikasvattajan käsikirja 2, AM Print Oy, 2019 Helsinki, [pelikasvattajankäsikirja2.pdf \(pelikasvatus.fi\)](#), viitattu 14.10.2022.
- Peluuri.fi, Blogi/artikkelit, Kun rakkaus rakoilee pelaamisen takia,  
<https://www.peluuri.fi/ajankohtaista/kun-rakkaus-rakoilee-pelaamisen-takia>. Viitattu 14.5.2022.
- Peluuri.fi, Tietopankki, Ongelmallinen digipelaaminen.  
<https://www.peluuri.fi/tietopankki/ongelmallinen-digipelaaminen>. Viitattu 29.11.2020.
- Peluuri.fi, Videopelaaminen ongelmana, <https://www.peluuri.fi/hae-apua/videopelaaminen-ongelmana>. Viitattu 4.9.2022.
- Pietikäinen, Sari & Mäntynen, Anne 2019: Uusi kurssi kohti diskurssia. Vastapaino. Tampere.

- Pietilä, A.-P & Art House Oy 2002: UUTISISTA viihdettä, viihteestä UUTISIA. Median muodonmuutos. Gummerrus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.
- Prendergast, David & Garattini Chiara 2017: Aging and the Digital Life Course, Berghahn Books, Oxford, New York.
- Puutio, Alexander 2023: Alexander Puution kolumni: Nyky-yhteiskunta ei tarjoa elämälle uraa suurempaa tarkoitusta, YLE Kolumni 6.1.2023, <https://yle.fi/a/74-20011591>. Viitattu 1.2.2023.
- Pynnönen, Anu 2013: DISKURSSIANALYYSI: Tapa tutkia, tulkita ja olla kriittinen Jyväskylän yliopiston kauppakorkeakoulun Working Paper N:o 379.
- Rutter, Jason & Bryce, Jo 2006: Understanding Digital Games. SAGE publications, London.
- Ryall, Emily & Russell, Wendy & Malcom, MacLeon 2013: The Philosophy of Play, Routledge Taylor & Francis Group, New York.
- Ryan, Richard M. & Rigby, Scott & Przybylski, Andrew 2006: The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motiv Emot* 30, 344–360 (2006).  
[https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2006\\_RyanRigbyPrzybylski\\_MandE.pdf](https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2006_RyanRigbyPrzybylski_MandE.pdf). Viitattu 29.11.2020.
- Scharrer, Erica & Kamau, Gichuhi & Warren, Stephen & Zhang, Congcong 2018: Violent Video Games Do Contribute to Aggression: Teoksessa Ferguson, Christopher J. 2018: Video Game Influences on Aggression, Cognition, and Attention. Springer International Publishing AG. Switzerland.
- Schuurman, Dimitri & De Moor, Katrien & De Marez, Lieven & Van Looy, Jan 2008: Fanboys, Competers, Escapists and Time-killers: a Typology based on Gamers' Motivations for Playing Video Games, Proceedings - 3rd International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts, DIMEA 2008. 46-50. 10.1145/1413634.1413647.
- Salokoski, Tarja 2005: Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylän yliopistopaino, Jyväskylä.
- Sokka, Miikka 2021: Digipelisuhdetta määrittelemässä – mikä pelipalvelimilla vetää puoleensa? Turun yliopisto, [https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/151958/Sokka\\_Miikka\\_opinnayte.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/151958/Sokka_Miikka_opinnayte.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Viitattu 11.2.2023.
- STT info, Ehkäisevän päihdetyön järjestöverkosto 2021: Miten tukea nuoria? Nuoret voivat pääosin hyvin, mutta ahdistuneisuus ja yksinäisyys on lisääntynyt 20.5.2021, <https://www.sttinfo.fi/tiedote/miten-tukea-nuoria-nuoret-voivat-paaosin-hyvin-mutta-ahdistuneisuus-ja-yksinaisyys-on-lisaantynyt?publisherId=65867755&releaseId=69909683>. Viitattu 4.8.2021.
- Suomen elektronisen urheilun liitto, Mitä on e-urheilu? <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>. Viitattu 13.10.2020.
- Suomen virallinen tilasto (SVT) Vapaa ajan osallistuminen, Digipelaaminen 2017. Helsinki: Tilastokeskus, [http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa\\_2017\\_02\\_2019-01-31\\_tie\\_001\\_fi.html](http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_tie_001_fi.html). Viitattu 1.8.2021.
- Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Saarikoski, Petri & Sotamaa, Olli (toim.) 2014: Pelitutkimuksen vuosikirja, <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2014/ptvk2014.pdf>. Viitattu 14.3.2021.

- Swingle, Mari K. 2016: I-minds: how cell phones, computers, gaming, and social media are changing our brains, our behavior, and the evolution of our species, New Society Publisher, Kanada.
- THL, Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä, <https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>. Viitattu 24.10.2022.
- Tse, Dwight C. K & Nakamura, Jeanne & Csikszentmihalyi, Mihaly 2022: Flow Experiences Across Adulthood: Preliminary Findings on the Continuity Hypothesis, Journal of Happiness Studies, 13<sup>th</sup> February 2022, <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10902-022-00514-5.pdf>. Viitattu 8.5.2022.
- Terrell, Kenneth 2019: AARP, Home & Family, Personal Technology, Video Games Score Big with Older Adults, December 16, 2019. <https://www.aarp.org/home-family/personal-technology/info-2019/report-video-games.html>. Viitattu 30.12.2020.
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2019: Pelejä ja pelinkehittämistä voi hyödyntää myös sosiaalityössä 5.6.2019, <https://thl.fi/fi/-/peleja-ja-pelinkehittamista-voi-hyodyntaa-myos-sosiaalityossa>. Viitattu 6.12.2020.
- Törrönen, Jukka 2010: Identiteettien ja subjektiasemien analyysi haastatteluaineistossa. Teoksessa Ruusu vuori, Johanna & Nikander, Pirjo & Hyvärinen, Matti (toim.) Haastattelun analyysi. Tampere: Vastapaino. 180-211.
- Vahlo, Jukka & Ollila, Johanna & Koponen, Aki 2015: DIGITAALINEN PELAAMINEN TYÖHYVINVOINNIN EDISTÄMISESSÄ, Uniprint Oy, Turku. <https://docplayer.fi/17595459-Digitaalinen-pelaaminen-tyohyvinvoinnin-edistamisessa.html>. Viitattu 31.7.2021.
- Vahlo, Jukka & Karhulahti, Veli-Matti & Koponen, Aki 2018: Tasavallan core-gamer: Videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa, Suomen Pelitutkimuksen Seura, vuosikirja 2018 artikkeli. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/tasavallan-core-gamer-videopelaamisen-piirteet-suomessa-kanadassa-ja-japanissa>. Viitattu 17.10.2022.
- Valtonen, Sanna 2000: Mikä suomalaisissa on vikana? Tapaustutkimus työttömyysaiheisten kirjoitusten kansallisesta ulottuvuudesta. Teoksessa Tapper, Helena 2000: Me median maisemissa, Yliopistopaino, Helsinki.
- Vorma, Helena & Rotko, Tuulia & Larivaara, Meri & Kosloff Anu 2020: Kansallinen mielenterveysstrategia ja itsemurhien ehkäisyohjelma vuosille 2020–2030, SOSIAALI- JA TERVEYSMINISTERIÖN JULKAISUJA 2020:6, [https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162053/STM\\_2020\\_6.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162053/STM_2020_6.pdf?sequence=4&isAllowed=y). Viitattu 12.2.2023.
- Vuorela, Ville 2011: Häirikkötehdas, Nörttinä koulussa ja töissä. Oy Finn Lectura Ab, Helsinki.
- Whitton, Nicola & Maclure, Maggie 2015: Video game discourses and implications for game-based education, Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education, 38:4, 561-572, <https://core.ac.uk/download/pdf/161889927.pdf>. 28.12.2020.
- Winnicott, Donald. W 1971: Playing and reality, London, Tavistock Publications.
- Woodfield, Kandy 2017: The Ethics of Online Research, Advances in Research Ethics and Integrity Ser. Volume 2, Emerald Publishing Limited.
- Wyn, Johanna & White, Rob 1997: Rethinking youth, Sage Publications, London.

Yle Areena, Miksi aikuinen pelaa? 25.1.2019, [Miksi aikuinen pelaa? | Perjantai | TV | Areena | yle.fi](#). Viitattu 20.2.2022.

Yle.fi, Usein kysyttyä, Yle pähkinänkuoressa. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/yleisradio/yle-pahkinankuoressa>. Viitattu 5.12.2020.

Yliruokanen, Kaisa 2017: Pelit – aikuissosiaalityön käyttämätön mahdollisuus, Talentia-lehti.fi, <https://www.talentia-lehti.fi/pelit-aikuissosiaalityon-kayttamaton-mahdollisuus/>, Viitattu 20.2.2022.

## LIITE 1. Aineisto

1.	Pelaan enää 5 tuntia päivässä – Nuoria houkutellaan lautapeliä avulla irti pelikoneista	26.1.2017
2.	Aikuiset pelaajat palaavat lapsuuden suosikkeihin – Per-Mihkal, 43, täytti kotinsa kymmenillä konsoleilla	8.6.2017
3.	Johanna Kurkela haluaisi laulaa pelimusiikkia: "Fantasiapelit ovat kuin toinen koti"	9.11.2017
4.	Peli mullistaa aivopotilaiden kuntoutusta: kajaanilaiskeksintö poistaa seinät ja vie pyörätuolissa timanttimestalle	16.1.2018
5.	Koulu ja armeija saivat jäädä, kun "Metsanauris" valitsi uran peliammatilaisena – nyt hän antaa vinkkejä niille, jotka haluavat e-urheilun huipulle	19.1.2018
6.	"Olkaa vanhemmat kiinnostuneita lapsenne pelaamisesta" – elektroninen urheilu on hurjassa kasvussa	10.3.2018
7.	Jusa Tunturin työtä on pelata ja jutella mukavia netissä – pelistriimit ovat miljardibisnes, ja niiden suosio kasvaa hengästyttävää vauhtia	20.3.2018
8.	Halvaantunut räppäri kuntoutuu digipeliä avulla: "Onneksi on moderni kuntoutus, onneksi on musa!"	2.4.2018
9.	Kenraali Ulla tappaa verkossa – seniorit ottavat toisistaan mittaa tietokonepeliä maaottelussa	19.5.2018
10.	Kahdeksan "setämiehen" porukka muutti kerrostalokämpän pelistudioksi ja kuvaa nyt realitysarjaa YouTubeen: "Pelaaminen on tänä päivänä kaikenikäisten hommaa"	13.8.2018
11.	Kun peli on kesken, tiskit saavat odottaa: kolmekymppiset Vallit pelaavat jopa 8 tuntia töiden jälkeen – ilman WoWia ei seurustelu olisi edes alkanut	16.9.2018
12.	Koulukiusattu tietokirjailija oppi etiikan ja moraalitietokonepeleistä ja ravistelee nyt peliasenteita: "Pelaamalla huomasi, että tähän maailmaan vaikutetaan keskustelemalla ja älyn	23.9.2018
13.	E-urheilun suomalainen uranuurtaja muistuttaa tärkeästä rajanvedosta ja peräänkuuluttaa terveitä elintapoja – "Ei voi vetää pizzaa, hampurilaisia tai sokeria"	27.9.2018
14.	Tietokone- ja konsolipelaajat saavat ensimmäistä kertaa vertaistukea peliongelmiin – "Me ei olla tuputettu sitä, että sä pelaat liikaa"	27.10.2018
15.	Oulussa käynnistyy vertaistukiryhmä nuorille aikuisille digipelaamisen ongelmiin	29.10.2018
16.	18-vuotias Paavo Voutilainen saavutti unelmansa – Tienaa nyt videopelejä pelaamalla: "Oli tosi iso juttu, että pystyin lopettamaan työt"	16.11.2018
17.	Pienenä Asta Keskiä oli ylpeä, kun oli porukan ainoa pelaava tyttö – sitten hän eksyi netin pelifoorumeille, joissa häntä hyljeksittiin	24.11.2018
18.	Suomalainen Sara "Paleolite" Jakobsen kutsuttiin Kiinaan pelaamaan PUBGia: "Kymmenen vuoden päästä naiset ovat luonnollinen osa e-urheilun huipputasoa"	13.12.2018
19.	Pelaatko paljon? Hyvä, sillä pelilukutaito on yhä tärkeämpi sivistyksen muoto	1.1.2019
20.	Tänään Perjantaina: 71-vuotias Ulla Ström pelaa räiskintäpeli CS:ää: "Pelaaminen on antanut minulle aivan uudenlaista yhteisöllisyyttä"	25.1.2019
21.	Liiallinen pelaaminen hajottaa nuorten aikuisten parisuhteita: "Kamppailin tietokoneen kanssa huomiosta, ja hyvin usein jäin kakkoseksi"	25.1.2019
22.	Aikuisten pelaamista väheksytään yhä - 71-vuotias Ulla pelaa räiskintäpeli CS:ää: "Ihmiset suhtautuvat negatiivisesti kaikkeen, mistä eivät tiedä mitään"	25.1.2019
23.	Peleissä on järjestystä, jota elämä ei tarjoa – Aleksis Delikouras tavoitti sukupolvensa ja huomaa itsekin etsivänsä elämälle merkitystä	17.2.2019
24.	Vasta kun 25-vuotias Mats Steen kuoli, vanhemmat ymmärsivät, että tällä oli ystäviä – "Pelimaailmassa tyttö ei näe pyörätuoliani vaan sieluni"	23.2.2019
25.	Ura LoL-ammattilaisena vaatii henkistä ja fyysistä kestävyyttä – Christian Tiensuu pelaa jopa kymmenen tuntia päivässä	30.3.2019
26.	Kaksi tarinaa siitä, miten digipelaaminen voi viedä parisuhteen ja päivästä tunnit – pelaamishäiriöön saa kohta diagnoosin	1.4.2019

27.	22-vuotias Joni Törmälä raivasi tiensä e-formuloiden huipulle ilman valmentajaa – "Olen elänyt ihan tavallisen nuoruuden"	4.4.2019
28.	Sadat tuhannet ihmiset seuraavat Twitchissä, kun Anssi Huovinen kärsii krapulasta, saunoo ja reissaa – sillä hän myös elättää itsensä	5.7.2019
29.	Kilpakosijat kuiskuttelevat korvaan kiinalaisessa hittipelissä – Miljoonat kiinalaiset naiset nollaavat virtuaalipoikaystävien juonenkänteillä	3.8.2019
30.	Parikymppiset kokevat lapsuusnostalgiaa, kun Minecraft on jälleen kerran pelimaailman kuumin ilmiö – eikä sen suosio ole mikään sattuma	11.8.2019
31.	"Meitsi on Pappa!" Huippusuositettu tubettaja sai kuulla nuorena nörttipuheita mutta nyt häntä fanittavat tytöt ja pojat	11.10.2019
32.	Tutkimus: pelillisiä elementtejä sisältänyt palvelu innosti nuoria miehiä liikkumaan – aktiivisuus lisääntyi reilulla tunnilla viikossa	28.11.2019
33.	Se, että pelaa paljon, ei ole välttämättä ongelma, sanoo tutkija ja toivoo kaikkien haastavan omat käsitykset pelaamisesta	22.1.2020
34.	E-urheilija Sari Puumala, 53, osallistuu pyöräilykilpailuun Yhdysvaltain Richmondin maisemissa. Todellisuudessa hän hikoilee omassa kellarissaan.	30.1.2020
35.	Sami Kieksi seurasi läheltä nuoria miehiä, jotka pakenevat pelimaailmoihin ja jäävät syrjään – "Pelaaminen on keino päästä irti arjen paineista"	5.2.2020
36.	Pelaajat ovat nousseet poteroistaan kahviloihin, koska tietokonepelaaminen yhdessä on mukavampaa	8.2.2020
37.	"Pelaaminenko syrjäyttää nuoria? Paskapuhetta!" Logged in -dokumenttisarjan päähenkilöille on arkea soittaa kaverille	14.2.2020
38.	Emil ei pystynyt lopettamaan pelaamista, vaikka kantoi koneensa pois kotoa – Hän kamppaili vuosia saadakseen hoitoa: "Peliongelmaiset saavat psykiatrasta apua vasta itsemurhayrityksen jälkeen"	17.2.2020
39.	Linda Liukkaan kolumni: Fortnite on paikka, ei peli: Tänä kummallisena keväänä joudumme kaikki miettimään, mitä tarkoittaa olla ruudun välityksellä yhdessä, kirjoittaa Linda Liukas.	22.4.2020
40.	Oululaistutkimus: runsas videopelien pelaaminen vaikuttaa elintapoihin heikentävästi ja näyttää lisäävän lihavuutta	7.5.2020
41.	Jani Herlevi on hittipeli Tetriksen mestari, joka kisaa maailmanmestaruudesta – taustalla on riippuvuus, joka on myös tuhoisaa	7.6.2020
42.	Kun todellisuus vyöryy päälle, voi karata omalle saarelle kasvattamaan kukkia – miljoonat purkavat korona-ahdistusta tietokonepelien ääressä	7.6.2020
43.	Pelejä on tehty miehille ja kun ala muuttuu, alkaa ulina – pelien vaikutusta pitää pohtia, sanoo yksi maan tunnetuimmista pelisuunnittelijoista	9.7.2020
44.	Laura Frimanin kolumni: "Nyt ois ruutu aika ohi" on lauseista kamalin	26.8.2020
45.	Sokea Felicia Prehn taistelee sen puolesta, että kaikki voisivat pelata: "Hauskanpitoni on yhtä tärkeää kuin muiden"	25.9.2020
46.	"Ei mitään järkeä", pohti Martti Solja videopelien saapuessa Suomeen – 65-vuotiaana hänellä on itse tehty simulaattori, jolla hän pelaa tunteja päivässä	22.3.2021
47.	24-vuotias Tapio Shnoro valvoo vahingossa aamuun asti ja saattaa unohtaa syödä – pelaaminen voi auttaa, kun oma elämä ei pysy hallinnassa	21.8.2021
48.	Yliopisto-opiskelijat uivat henkilöstöjohtajan nahkoihin pelaamalla – digitaaliset oppimispelit ovat rantautumassa myös korkeakouluihin	13.9.2021
49.	Jopa 70 prosenttia aktiivisesti pelaavista nuorista kokee häirintää tai vihapuhetta – Iida Laiho, 25: "Ehdin sanoa moi ja häirintä alkoi heti"	10.10.2021