

”Mä en tiää mitä olisin tehnyt ilman niitä”

Verkkopelisuhteissa muodostuva sosiaalinen pääoma ja sen merkitykset NEET-tilanteessa olevien nuorten kokemana

Nina-Elise Koivumäki, Siiri-Liisi Kraav & Riitta Vornanen



Tässä tutkimuksessa tarkastellaan NEET-tilanteessa olevien nuorten verkkopeliharrastamisen myötä muodostuneita sosiaalisia suhteita ja niiden merkityksiä. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten sosiaalista pääomaa muodostuu peliyhteisöissä ja miten se tukee nuorten hyvinvointia, kuuluvuuden kokemuksia ja toimijuutta. Tutkimus perustuu 11:n työelämän ulkopuolella olevan nuoren haastatteluihin. Analyysimenetelmänä käytettiin tulkitsevaa fenomenologista analyysia (IPA). Pelaaminen näyttyy sosiaalisen pääoman lähteenä, jonka rakentumiseen vaikuttaa pelaajien toimijuus peliyhteisöissä. Sosiaalinen pääoma peliyhteisöissä koetaan kuuluvuutena, joka tarjoaa nuorelle sosiaalisen hyvinvoinnin resursseja, kuten vastavuoroista tukea ja läheisyyden kokemuksia. NEET-tilanteessa olevalle nuorelle pelaaminen voi torjua yksinäisyyttä, jos fyysisiä kohtaamisympäristöjä ei ole tarjolla tai niihin ei ole pääsyä. Ryhmämuotoisella pelitoiminnalla voi olla potentiaalia nuoren osallisuuden ja toimijuuden tukemiseksi. Jatkossa olisi tärkeää tutkia lisää NEET-tilanteessa olevien nuorten pelaamista ja pelitoiminnan vaikutuksia sekä laadullisesti että määrällisesti.

Asiasanat: hyvinvointi, nuoret, pelaaminen, sosiaalinen pääoma, toimijuus

Verkkopelaaminen tarjoaa rikkaan sosiaalisen ympäristön, jossa voi tavata ihmisiä eri kulttuureista ja rakentaa merkityksellisiä ihmissuhteita (Steinkühler & Williams 2006). Nuorille se voi mahdollistaa ystävyysuhteita ja sosiaalista tukea, joka kannattelee elämän haasteissa. Työelämän ja koulutuksen ulkopuolella oleville nuorille eli lyhyemmin NEET-tilanteessa oleville nuorille (*not in employment, in education or in training*) peliyhteisöt voivat olla hyvin tärkeitä kuulumisuuden kokemuksia mahdollistavia yhteisöjä. Toisaalta nuoriin liittyvään syrjäytymiskeskusteluun liitetään usein runsas, ongelmallinen pelaaminen (Greitemeyer 2022). Nuorten pelaamista on tutkittu viime vuosina paljon, mutta NEET-tilanteessa olevien nuorten pelaamista vähemmän. Kiinnostus pelaamisen kautta syntyneisiin sosiaalisiin suhteisiin ja niiden merkityksiin on tuottanut monia tutkimuksia, jotka avaavat pelien sosiaalista ulottuvuutta (esim. Sundberg 2018; Martoncik & Loksa 2016; Lenhart 2015).

Käytämme tässä tutkimuksessa termiä ”NEET-tilanteessa oleva nuori”. Usein käytetyn ”NEET-nuori”-termin on nähty leimaavan negatiivisesti suuren joukon erilaisissa tilanteissa olevia nuoria ja sulkevan ulos monia tekijöitä, jotka vaikuttavat nuoren elämässä (Yates & Payne 2006). NEET-tilanteen taustalla näyttäytyy rakenteellisia tekijöitä, kuten työelämän murros sekä leikkaukset koulutuksesta ja palveluista (Lörinc ym. 2020). Myös nuoren psyykkisen ja fyysisen terveyden haasteet sekä lapsuudenperheen sosioekonominen asema lisäävät riskiä jäädä koulutuksen ja työn ulkopuolelle (Rahmani & Groot 2023). Nuorten itsensä sanoittamana ”syrjäytymisessä” on kyse pikemminkin ystävien puutteesta, ei niinkään työ- ja koulutuselämästä ulkopuolelle jäämisestä (Gretschel & Myllyniemi 2020; Karjalainen ym. 2022).

Pelaamiseen liittyvä tutkimus on keskittynyt sen vaikutusten ja ongelmallisen

pelaamisen tutkimiseen (Eklund & Roman 2019; Meriläinen & Ruotsalainen 2023). Pelaamiseen liittyy hyötyjä esimerkiksi hyvinvoinnin ja kognitiivisen kehityksen näkökulmasta (Johnson ym. 2013; Granic ym. 2014), mutta liiallinen pelaaminen voi aiheuttaa myös haittoja mielenterveydelle ja ihmissuhteille (King & Delfabbro 2009; Greitemeyer 2022). Peliympäristöissä ilmenevä toksisuus, jolla viitataan syrjintään ja vihapuheeseen peleissä, on niin ikään kiinnostanut tutkijoita (Fox & Tang 2017; Friman 2022). Digipeliriippuvuutta (*internet gaming disorder*) tutkittaessa on havaittu, miten tärkeää on keskittyä pelaamisen kuluvan ajan sijaan yksilön kokemuksiin haitoista ja huomioida syitä runsaan pelaamisen taustalla (Colder Carras & Kardefelt-Winther 2015).

Tässä tutkimuksessa tarkastellaan NEET-tilanteessa olevien nuorten verkkopeliharrastamisen kautta syntyneitä ihmissuhteita. Kiinnostus on nimenomaan internetin välityksellä tapahtuvassa digipelaamisessa rakentuvissa ihmissuhteissa. Sosiaalisen pääoman käsitteen avulla tulkitaan näiden suhteiden tarjoamia resursseja nuoren hyvinvoinnin, kuulumisuuden kokemusten ja toimijuuden näkökulmista. Tutkimus kiinnittyy sosiaalityön ja nuorisotutkimuksen keskusteluun, jossa työttömien ja koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten aikuisten osallisuus, toimijuus ja hyvinvointi ovat keskiössä (esim. Matos ym. 2023; Devany 2021; Juvonen 2015; Suutari 2002).

Sosiaalinen pääoma viitekehystenä

Sosiaalisella pääomalla tarkoitetaan sekä yhteisön että yksilön resurssia, joka rakentuu ihmisten vuorovaikutuksessa. Sen on nähty muodostuvan verkostoista, normeista ja luottamuksesta (Cook 2022; Ruuskanen 2001). Sosiaalisen pääoman teoreettista perustaa ovat

rakentaneet erityisesti Robert Putnam, Pierre Bourdieu ja James Coleman. Bourdieu (1986) näkee sosiaalisen pääoman yhtenä pääoman lajina kulttuurisen ja taloudellisen pääoman rinnalla, jota toimijat käyttävät sosiaalisilla kentillä erottautumisen ja kilpailun välineenä. Coleman (1988) tarkastelee sosiaalista pääomaa sosiaalisissa suhteissa muodostuvana voimavarana yhteisölle, jota kuvaa vastavuoroisuus, informaation tehokas kulku sekä yhteisöä tukevat normit. Putnam (2000) jakaa sosiaalisen pääoman sitovaan (*bonding*) ja yhdistävään (*bridging*) pääomaan. Sitova pääoma kuvaa läheisissä ihmissuhteissa syntyvää luottamusta ja vastavuoroisuutta. Yhdistävä pääoma taas tuo yhteen erilaisissa elämäntilanteista ja -taustoista tulevia ihmisiä.

Sosiaalisen pääoman tutkimus on ollut vilkasta 1990-luvulta lähtien, mutta se on keskittynyt vahvasti aikuisväestöön ja paikallisten yhteiskuntarakenteiden tutkimiseen (Helve & Bynner 2007). Sosiaalisen pääoman käsitettä on kritisoitu epämääräisyydestä ja puutteellisesta empiriaan sitomisesta (Morrow 1999). Nuorten tilanteiden ja yhteiskunnallisen aseman näkökulmasta on arvosteltu sitä, että sosiaalisen pääoman pääteoreetikot eivät huomioi nuoria sosiaalisen pääoman omaehtoisina toimijoina, vaan heidät nähdään aikuisten toiminnan kohteina ja vaikutusten alaisina (Raffo & Reeves 2000; Ellonen & Korkiamäki 2005).

NEET-tilanteessa oleviin nuoriin liittyvää sosiaalisen pääoman tutkimusta on tehty vähemmän. ”Syrjäytyneiden” nuorten näkökulmasta on havaittu nuorten toimijuuden ja valintojen rakentavan yksilöllisiä sosiaalisen pääoman systeemejä (Raffo & Reeves 2000). Työelämän tai koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten sosiaalinen pääoma on kiinnostanut sen vahvistamisen näkökulmasta yhteiskunnallisten toimenpiteiden avulla; miten esimerkiksi työllisyyspalveluissa (Rodríguez-Soler & Verd 2023), kansallisissa kehittämis-

ohjelmissa (Phillips 2010) sekä nuorisotyössä (Miller ym. 2015) voidaan tukea sosiaalisen pääoman rakentumista. Näiden yhteiskunnan marginaaleissa elävien nuorten vertaissuhteissa syntyvästä sosiaalisesta pääomasta ja sen merkityksestä tarvitaan lisää ymmärrystä, jotta nuorille voidaan kehittää oikea-aikaisia ja heidän toimijuuttaan vahvistavia palveluita.

Pelaamisen sosiaalisuutta on lähestytty tutkimuksissa pelaamisen motivaatioiden, vuorovaikutuksen tapojen ja vaikutusten kautta, joita pelaamiseen liittyvällä sosiaalisuudella on ihmissuhteisiin, sosiaalisen tuen kokemukseen ja hyvinvointiin (Gonçalves ym. 2023). Nuorten suosimilla sosiaalisilla pelialustoilla on havaittu olevan mahdollisuuksia lisätä kokemuksia sosiaalisesta tuesta ja saada itseluottamusta sosiaalisissa tilanteissa toimimiseen (Huyn ym. 2023).

Erityisesti Putnamin teorian perustalta on syntynyt tutkimustietoa sosiaalisesta pääomasta pelaamisen kontekstissa (Korkeila 2021). Esimerkiksi kansainvälisissä peliyhteisöissä on havaittu yhteisön jäsenten tarjoamaa kansalliset rajat ylittävää ystävyyttä ja emotionaalista tukea, jossa näyttyy sitova ja yhdistävä sosiaalinen pääoma (Hommodova Lu & Carradini 2021.) Pelisuhteissa rakentuvalla sosiaalisella pääomalla on havaittu olevan sekä positiivinen että negatiivinen kehä. Nuorilla, joiden sosiaalinen pääoma on korkealla tasolla, peliaika näyttää vahvistavan itsetuntoa ja tyytyväisyyttä. Matalan sosiaalisen pääoman omaavilla nuorilla taas peliaika näyttää lisäävän masentuneisuutta ja madaltavan itsetuntoa (Kim ym. 2022.)

Vuorovaikutuksen laadulla peliverkostoissa sekä toiminnan sisällöllä ja aktiivisuudella on merkitystä sosiaalisen pääoman muodostumisen kannalta. Omista asioista avautuminen, kommunikaation tiheys ja osallistuminen reaali maailman pelitapahtumiin vahvistavat pelaamisen kautta syntyviä positiivisia vaikutuksia ja sosiaalista pääomaa (Reer & Krämer

2014). Samoin kuin reaali maailmassa, myös online-pelimaailmassa keskeistä sosiaalisen pääoman muodostumisesta on kommunikointi muiden kanssa sekä aktiivinen rooli peliyhteisöissä (Huvila ym. 2010).

Logan Molyneux, Krishnan Vasudevan ja Homero Gil de Zuñiga (2015) ovat lanseeranneet käsitteen ”*gaming social capital*”. Tämä pelaamiseen kiinnittyvä sosiaalisen pääoma muodostuu, kun pelaajat muodostavat suhteita ja työskentelevät yhdessä. Se on kuulumisen tunnetta ja osallistumista peliyhteisön toimintaan. Pelaajat, jotka kehittävät pelaamisen sosiaalista pääomaa, rakentavat todennäköisemmin kasvokkaisia suhteita toistensa kanssa myös reaali maailmassa (mt. 2015).

Nuorten toimijuus verkkopeleissä tulee huomioida suhteessa sosiaalisen pääoman muodostumiseen. Toimijuudella tarkoitetaan ihmisen kykyä tehdä omaa elämäänsä koskevia päätöksiä ja valintoja (Vanhalakka-Ruoho 2014; Juvonen 2015). Toimijuus kohdentuu vuorovaikutuksessa toisiin ihmisiin, tapahtumiin, paikkoihin ja merkityksiin (Emirbayer & Mische 1998, 973). Siihen linkittyä olennaisesti toimintakyky. Toimintakyky kertoo potentiaalisesta kyvystä tehdä asioita, mutta toimijuus on todellista toimintamahdollisuutta ja toimintaa (Mäntyneva 2019, 13–14.) Sosiaalinen toimintakyky on kykyä olla vuorovaikutuksessa, selviytyä sosiaalisissa tilanteissa ja rooleissa sekä toimia yhteisöjen ja yhteiskunnan jäsenenä, mikä mahdollistaa toimijuutta (Tiikkainen & Pynnönen 2018; Blakely 2007).

Tutkimuksen tavoite ja toteutus

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, miten sosiaalista pääomaa muodostuu peliharrastamiseen liittyvissä sosiaalisissa suhteissa ja millaisia merkityksiä sillä on NEET-tilanteessa oleville nuorille. Tutkimuksessa

ääneen pääsee 11 työelämän ja koulutuksen ulkopuolella olevaa nuorta aikuista, joilla kaikilla peliharrastaminen on tärkeä osa elämää. NEET-tilanteessa olevien nuorten sosiaalisen pääoman muodostumista ja sen merkityksiä ei ole juurikaan tutkittu pelaamisen kontekstissa, joka on kuitenkin monelle nuorelle yleinen ajanviettotapa. Sosiaalinen pääoma tarkoittaa tässä tutkimuksessa sosiaalisissa suhteissa syntyvää yksilön ja yhteisön resurssia, joka ilmenee erityisesti sosiaalisena tukena ja osallisuuden kokemuksena (ks. Ruuskanen 2001; Korkiamäki 2013).

Lähestymme tutkimuskysymyksiä laadullisella otteella, sillä haluamme tavoittaa nuorten kokemuksia ja heidän niille antamia merkityksiä. Tutkimuksemme kytkeytyy fenomenologis-hermeneuttiseen tutkimusperinteeseen (Brinkmann 2018; Tökkäri 2018). NEET-tilanteessa olemisen ymmärtämiseksi on tärkeää tuottaa myös laadullista tietoa, sillä ilmiötä on lähestytty aiemmin pääosin määrällisen tutkimuksen keinoin taustatekijöihin keskittyen (Holte 2017).

Kyseessä on haastattelututkimus, joka on osa laajempaa monitieteistä tutkimusta. Tutkimuksen aineisto on kerätty vuoden 2023 aikana *Game Over? – Continue!*-projektissa, jonka tavoitteena oli tukea pelaavien työelämän ulkopuolella olevien 16–29-vuotiaiden nuorten hyvinvointia ja osallisuutta sekä tulevaisuuden näkymiä ryhmämuotoisen pelitoiminnan avulla. Nuoret tulivat toimintaan vapaaehtoisesti esimerkiksi etsivän nuorisotyön ohjaamina. Toimintaa oli 2–4 kertaa kuukaudessa 3–4 kuukauden jaksoissa. *Game Over? – Continue!*-projekti oli Euroopan sosiaalirahaston rahoittama projekti, joka toimi ajalla 1.10.2022–31.12.2023 Kuopiossa Savonia-ammattikorkeakoulun, Humanistisen ammattikorkeakoulun ja Itä-Suomen yliopiston yhteisenä hankkeena.

Monitieteisen tutkimuksen avulla selvitettiin osallistujien kokonaisvaltaisessa

hyvinvoinnissa tapahtuvaa muutosta pelitoiminnan aikana. Haimme tutkimukselle eettisen ennakoarvioinnin. Saimme puoltavan lausunnon Itä-Suomen yliopiston tutkimuseettiseltä neuvottelukunnalta. Hankkeen pelitoimintaan osallistuneet nuoret saivat kirjallisesti ja suullisesti tietoa tutkimuksesta heti pelitoiminnan alkuvaiheessa. Tutkimukseen suostuneet nuoret allekirjoittivat suostumuslomakkeen. Tutkimukseen liittyi strukturoitu teemahaastattelu, johon sisältyi kysymyksiä sosiaalisista suhteista sekä turvallisuuden ja kuuluvuuden kokemuksista. Suhteiden kartoituksessa tukena sovellettiin ekosysteemiteoriaan pohjautuvaa ECOMAP-menetelmää, jossa merkitään ihmissuhteet verkostokarttaan. Sen avulla voidaan havainnollistaa henkilön suhteiden laatua visuaalisesti (Jestico ym. 2023; Manja ym. 2021.) Tässä tutkimuksessa ei analysoitu ECOMAP-aineistoa vaan keskityttiin nuorten kuvauksiin pelaamiseen liittyvistä sosiaalisista suhteista.

Haastattelun tarkoituksena oli tutkia nuorten sosiaalisia suhteita *online-* ja *in real life* -ympäristöissä, mikä antoi mahdollisuuden sosiaalisen pääoman tarkasteluun peliympäristöissä. Haastattelun alussa oli pelaamiseen liittyviä kysymyksiä, minkä jälkeen haastateltava kertoi sosiaalisesta verkostostaan ECOMAP-menetelmän avulla. Muita haastattelun teemoja olivat *online-* ja *in real life* -suhteet, kuuluvuuden kokemukset ja turvallisuus. Haastattelut kestivät keskimäärin tunnin. Ne toteutettiin nuoren toiveen mukaisesti joko etäyhteydellä tai kasvokkain.

Artikkelin kaksi ensimmäistä kirjoittajaa tekivät haastattelut. Ensimmäinen kirjoittaja oli myös mukana ohjaamassa hankkeessa kehitettyä ryhmämuotoista pelitoimintaa. Nuoret olivat tavanneet hänet useamman kerran. He olivat tavanneet myös toisen kirjoittajan pelitoiminnan alkuvaiheessa. Nämä seikat todennäköisesti madalsivat kynnystä osallistua haastatteluun ja vähensivät haas-

tattelutilanteiden muodollisuutta. Nuorille tarjottiin mahdollisuus valita haastattelu-aika ja -paikka sekä haastattelija.

Nuorille oli tärkeää tietää, miten aineistoa käsitellään ja säilytetään, joten kerroimme tarkasti esimerkiksi anonymisoinnista ja aineiston säilyttämisestä yliopiston kovalevyllä. Haastattelemamme nuoret olivat hyvin tietoisia esimerkiksi aineistojen sähköiseen käsittelyyn liittyvistä tietoturvariskeistä, joten kuvasimme työskentelymme heille tarkkaan. Litterointi tilattiin tutkimuspalvelulta, joka on sitoutunut aineiston tietosuojan turvaamiseen. Häivyitimme aineistosta kaikki yksityiskohdat, joista haastateltavat voisi tunnistaa.

Painotimme nuorille, että haastattelu on täysin vapaaehtoinen ja se voidaan keskeyttää, jos olo muuttuu epämukavaksi. Kaikki nuoret kertoivat lopuksi, että haastattelutilanne oli ollut heille miellyttävä. Tutkijatiimin kanssa olimme sitoutuneet siihen, että tutkimuksemme ei saa tuottaa nuorille kuormitusta. Tavoitteenamme oli, että tutkimukseen osallistuminen on ensisijaisesti nuorten hyvinvointia tukevaa ja toissijaisesti uutta tietoa tuottavaa.

Analyysin ja tulkinnan on tehnyt artikkelin ensimmäinen kirjoittaja, jota muut kirjoittajat ovat kommentoineet. Kaiken kaikkiaan teimme 15 haastattelua, joista valitsimme analysoitavaksi NEET-tilanteessa olevien nuorten haastattelut. Pelitoimintaan tullessaan nuoret olivat tietoisia, että haimme erityisesti työn ja koulutuksen ulkopuolella olevia nuoria toimintaamme, mutta mukaan olivat tervetulleita myös muissa tilanteissa olevat nuoret. Haastatteluhetkellä NEET-tilanteessa oli yhteensä 10 nuorta. Valitsimme mukaan myös nuoren, joka oli ollut muutaman kuukauden työelämässä, mutta jolla oli kokemusta pitkästä työttömyysjaksosta ennen sitä. Yhteensä analyysiin valikoitui siis 11 haastattelua (264 sivua litteroitua tekstiä). Iältään haastateltavat olivat 19–30-vuotiaita. Suurin osa haastatel-

tavista oli miehiä, mutta mukana oli myös yksi nainen ja kaksi ei-binääristä henkilöä. Haastateltavien sosiaalisten suhteiden määrät vaihtelivat. Osa luetteli useita kymmeniä nimiä, kun taas toiset vain muutamia. Aineistolainauksissa haastateltavat on nimetty H-kirjaimella ja juoksevilla numerolla siinä järjestyksessä, jossa haastatteluja on tehty. Haastateltavat on havainnollistettu ja heidän tilanteensa kuvattu alla olevaan taulukkoon (Taulukko 1), josta on jätetty pois sukupuoli ja ikä tunnistettavuuden häivyttämiseksi. Pelikavereilla tarkoitetaan niitä haastatteluissa mainittuja henkilöitä, joiden kanssa nuoret kertoivat pelaavansa.

Analyysimenetelmäksi valikoitui tulkitseva fenomenologinen analyysi (*interpretative phenomenological analysis / IPA*), jonka avulla on mahdollista tavoittaa ihmisten henkilökohtaisia kokemuksia ja niiden merkityksenantoa (Smith & Nizza 2022). Menetelmän tavoitteena on ”tehdä merkitys ymmärrettäväksi” tulkinnan avulla (Cucciniello & Melia 2024). Analyysimme keskittyi aineistossa sosiaalisia suhteita kuvaaviin tekstiosuuksiin. Olemme pyrkinneet pysymään mahdollisimman lähellä haastateltavan kokemusta analyysivaiheessa

ja vasta johtopäätöksiä tehdessämme ottaneet teoriaa vahvemmin mukaan tulosten tulkintaan.

Analyysiprosessi jakautuu toisiaan seuraaviin vaiheisiin, joissa edetään yksilökohtaisesta ryhmäkohtaiseen teemoitteluun. Ensimmäisessä vaiheessa kukin haastattelu analysoidaan omana kokonaisuutenaan hyödyntäen kolmea vaihetta: 1) Aineistosta tehdään muistiinpanoja, joissa kuvataan usealla lauseella tiettyä aineiston kohtaa (*exploratory notes*). 2) Muistiinpanoista muodostetaan ”kokemuksellisia lausumia” (*experiential statements*), joilla tavoitellaan jo hieman abstraktimpaa tulkinnan tasoa henkilön kokemusta unohtamatta. 3) Kokemuksellisia lausumia vertaillaan keskenään ja yhdistellään toisiinsa niitä lausumia, jotka liittyvät toisiinsa käsitteellisesti (*clustering statements*). Nämä yhdistelemällä syntyneet ryhmät nimetään teemoiksi, jotka kuvaavat haastateltavan henkilökohtaisia kokemuksellisia teemoja (*personal experiential themes*) (Smith & Nizza 2022).

Etenimme edellä kuvatun prosessin mukaisesti haastattelu kerrallaan. Teimme jokaisen haastateltavan analyysistä taulukon, jonne kokosimme muistiinpanot aineistosta, sitä ku-

Taulukko 1. Haastateltavien tilanteet tiivistettynä.

Haastateltava	Pelihistoria (vuosina)	Tilanne	Pelikavereiden määrä
1	16 v.	työkokeilussa	12
2	20 v.	sairauslomalla	16
3	15 v.	työttömänä (ei toimenpiteissä)	5
4	20 v.	työttömänä (ei toimenpiteissä)	4
5	20 v.	kuntouttavassa työtoiminnassa	2
6	20 v.	työssä (alle vuoden)	4
7	20 v.	työttömänä (ei toimenpiteissä)	5
8	25 v.	työttömänä (ei toimenpiteissä)	12
9	20 v.	työttömänä (ei toimenpiteissä)	12
10	12 v.	kuntouttavassa työtoiminnassa	3
11	20 v.	kuntouttavassa työtoiminnassa	9

vaavan kokemuksellisen lausuman ja teeman, johon se linkittyy. Analyysitavan perinteiden mukaan yksilökohtaisten analyysien jälkeen niitä katsotaan rinnakkain ja etsitään yhdistäviä teemoja (*group experiential themes*) (Smith & Nizza 2022.) Tätä työskentelyä varten käytimme värikoodeja helpottamaan erilaisten teemojen havaitsemista, jotta yksilökohtaisten analyysitulosten yhdistely ryhmäkohtaisiksi pääteemoiksi helpottuisi. Tekstissä pelaamiseen liittyvillä suhteilla tarkoitamme erityisesti digipelaamista ja *online*-suhteita eli internet-yhteydellä toimivia suhteita verkkopeleissä ja -yhteisöissä. *IRL*-suhteilla tarkoitamme *in-real-life* eli kasvokkaisia ihmissuhteita. Termi on osa haastateltavien nuorten puhekieltä, jota päädyimme käyttämään haastatteluissa.

Pelisuhteissa muodostuva sosiaalinen pääoma nuorten kokemana

Tutkimus kohdistui sosiaalisen pääoman muodostumiseen peliharrastamiseen liittyvissä sosiaalisissa suhteissa. IPA-analyysissä kaikkien 11 haastateltavan henkilökohtaisista

kokemuksellisista teemoista muodostui neljä ryhmäkohtaista kokemuksellista pääteemaa, jotka kuvaavat sosiaalisen pääoman muodostumista ja merkityksiä nuorten kokemana (ks. Taulukko 2). Pelaaminen näyttäytyy sosiaalisen pääoman lähteenä, jonka rakentumiseen vaikuttaa pelaajien toimijuus peliyhteisöissä. Sosiaalinen pääoma peliyhteisöissä koetaan kuuluvuutena, joka tarjoaa NEET-tilanteessa olevalle nuorelle sosiaalisen hyvinvoinnin resursseja, kuten vastavuoroista tukea ja läheisyyden kokemuksia.

Seuraavaksi avaamme ryhmäkohtaisia kokemuksellisia teemoja eli analyysin tuloksia suhteessa aineistoon. Tavoitteena on tuoda esiin nuorten kokemukset ja niille annetut merkitykset mahdollisimman autenttisina aineistolainausten avulla.

Pelaaminen sosiaalisen pääoman lähteenä

Sosiaalisen pääoman lähteenä ovat ihmisten välinen vuorovaikutus ja verkostot (Putnam 2000; Ruuskanen 2001). NEET-tilanteessa olevilla nuorilla ei ole käytettävissä sellaisia sosiaalisia ympäristöjä, jotka mahdollistavat esimerkiksi opiskelevalle tai työssä käyvälle

Taulukko 2. Pää- ja alateemat, jotka kuvaavat pelisuhteissa muodostunutta sosiaalista pääomaa nuorten kokemana.

Pääteemat	Alateemat
1. Pelaaminen sosiaalisen pääoman lähteenä	a) Pelaaminen ihmissuhteita mahdollistavana vuorovaikutuksena b) Pelaaminen ihmissuhteita ylläpitävänä vuorovaikutuksena
2. Pelaajan toimijuus sosiaalisen pääoman moderaattorina	a) Sosiaalinen ja ei-sosiaalinen pelaaminen b) Sosiaaliset taidot ja toimintakyky
3. Sosiaalinen pääoma peliyhteisöissä kuuluvuuden kokemuksena	a) Samanhenkisyys ja huomioiduksi tuleminen b) Toksisuus kuuluvuuden kokemuksen haastajana
4. Peliyhteisöissä syntynyt sosiaalinen pääoma hyvinvoinnin resurssina nuorelle	a) Läheisyys, luottamus ja merkitykselliset ihmissuhteet b) Vastavuoroinen sosiaalinen tuki

nuorelle muiden kohtaamista. Pelaaminen on tarjonnut haastateltaville matalan kynnyksen ympäristön, jossa on mahdollista tutustua uusiin ihmisiin ja viettää aikaa jo olemassa olevien kavereiden kanssa. Pelaaminen tekemisenä on universaalista toimintaa, joka voi yhdistää ihmisiä eri maista ja eri taustoista. Se on tapa viettää aikaa myös vanhojen ystävien tai sukulaisten kanssa ja siten ylläpitää omaa sosiaalista verkostoa.

Verkkopeleissä on helppoa olla vuorovai-
kutuksessa tuntemattomien kanssa. Yhdeksän
11:stä haastateltavasta kertoi saaneensa uusia
kavereita pelaamisen kautta. Haastateltavat
kertoivat, että muiden kohtaaminen helpottuu
merkittävästi, kun ei tarvitse murehtia, miltä
näyttää, tai lähteä ulos kotoa, jos on esimerkiksi
väsynyt. He kertoivat uusista tuttavuuksista tie-
tyn pelin äärellä, joka yhdistää samanhenkisiä
nuoria ja jopa ”vihollisjoukkueen” pelaajien
kanssa ystäväystymisestä. Pelaamiseen liittyvät
erilaiset muut teemat, kuten striimaaminen ja
pelitaide, olivat myös kanavia, joiden kautta
löytää keskusteluseuraa. Pelien kautta voi tu-
tustua ihmisiin ympäri maailmaa ja rakentaa
pitkäkestoista ystävyyttä.

H8: Minä tosiaan sosialisoiduin, minulla on tosi
hyviä kavereita sieltä kolmen vuoden takaa ja minä
en ikinä usko, että meidän kaverisuhteet tulevat
rikkoutumaan. Se tuo tosi paljon sosiaalisuutta ja sitä
yksinäisyyden ehkäisyä sillä, että sinä oikeasti pelaat
moninpelejä sun kavereitten kanssa ja luot niitä
ihmissuhteita niitten oikeitten henkilöitten kanssa.

Discord-pikaviestintäsovellus (ks. <https://discord.com>) mahdollistaa yhteyden syntymisen
peleilyympäristöissä. Sen avulla voi kommuni-
koida kirjoittamalla ja puhumalla esimerkiksi
oman tiimin kesken peleissä sekä toisaalta
myös suuremmissa yhteisöissä erilaisilla pal-
velimilla, joilla voi olla satoja tuhansia ihmi-
siä eri puolilta maailmaa. *Discord* näyttäytyi
aineistossamme virtuaalisena kokoontumis-
paikkana, joka mahdollisti kevyttä vierestä

seuraamista ja hengailua, mutta myös aktii-
vistä tutustumista uusiin ihmisiin.

H10: Myöskin siis se on hyvin paljon antanut
myöskin sitä, että mä oon tutustunut ihmisiin pal-
jon ja mulla on aika paljon pelikavereita. Sanotaan
näin, että kun mulla itsellenikin on tämä tällainen
Discord community nimeltään A. Se on meikäläi-
sen alunperin *stream discordiksi* luoma *community*,
mutta se on vaan yksinkertaisesti vaan kehkeytynyt
silleen, että sinne tulee ihmisiä jotka tulee välillä
seuraamaan *streamin* ilmoituksia ja näin. Mutta
sitten pääasiallisesti se on vain sellainen paikka,
missä me kavereiden kanssa hengataan.

Erityisesti NEET-tilanteessa olevalle nuorel-
le pelaamiseen linkittyvät alustat tarjoavat
mahdollisuuksia kohdata muita ihmisiä, kun
fyysisiä ympäristöjä, kuten kouluja ja työpaik-
koja, ei ole saatavilla. Koronasulun aikana täl-
laisten verkkoympäristöjen merkitys korostui
entisestään kaikkien nuorten kohdalla. Myös
ylläolevassa lainauksessa mainittu streaming
(pelaamisen suoratoisto) mahdollistaa koh-
taamisia suurillekin joukoille (esim. Gandhi
ym. 2021).

Haastatteluun osallistuneista nuorista
kaikki pelasivat verkkopelejä jo aiemmin kas-
vokkaisissa kontakteissa saatujen kavereiden ja
osa myös perheenjäsenten kanssa. Esimerkiksi
muualle muuttaneiden lapsuudenkavereiden
kanssa pidettiin yhteyttä pelaamalla yhdessä,
mutta aikaa vietettiin myös lähellä asuvien
IRL-kavereiden kanssa. Verkkopelaaminen
oli suurimmalle osalle haastateltavista tärkeä
harrastus, joka jaettiin kavereiden kanssa. Eräs
haastateltava kuvasi, miten verkkopelaaminen
oli ainut mahdollisuus olla yhteydessä kave-
reihin, kun niitä ei reaali maailmassa ollut:

H3: -- oli semmonen vaihe, millonka mulla ei
oikeen ollu *irl*-kavereita, että mulla oli kaikki just
netin kautta, että vähän niinku oli tuolla Kaupunki
A:ssa ja Kaupunki B:stä päin, että heitä ei pystynyt
oikeen näkemäänkään silloin, niin myö sitten pe-
lattiin aika lailla päivittäin *Minecraftia*.

Pelaaminen on kuin sosiaalista liimaa, joka mahdollistaa yhteyden säilymisen erilaisissa elämäntilanteissa. Haastateltaville nuorille pelaaminen merkitsi monenlaisia asioita, kuten itsensä toteuttamista ja kehittämistä, uusien kokemusten ja elämysten saamista ja myös ajan tappamista. Kaikki kuitenkin nostivat esiin pelaamisen sosiaalisen ulottuvuuden, kun kysyimme pelaamisen hyödyistä. Pelaamisen kautta voi saada kavereita ja kehittää sosiaalisia taitoja sekä kokea yhteenkuuluvuutta. Pelaaminen nähtiin yksinäisyyttä torjuvana tekemisenä, joka voi olla nuorelle ainoa tapa olla yhteydessä muihin. Kaverit ja yhdessä tekeminen ovat verkkopelaamisessa helposti ja nopeasti saatavilla, mikä mahdollistaa ystävyyden ylläpitoa:

H11: *Online*-kavereiden kanssa voin vaan kysyä että oletko kiireinen. Sitten he sanovat, että ei ole. Sitten mä soitan niille *Discordissa* ja mennään pelaamaan jotain. Sitten *IRL*-kavereiden kanssa saattaa joutua suunnittelemaan useamman päivänkin, että milloin pääsee käymään tai milloin mennään syömään.

Verkkopelaaminen tarjoaa NEET-tilanteessa oleville nuorille matalan kynnyksen ympäristön täynnä mahdollisuuksia verkostojen kasvattamiseen ja ihmissuhteiden syventymiseen. Peliyhteisöt eivät kuitenkaan ole pelkästään ympäristöjä, vaan niissä nuoren toimijuudella on merkittävä rooli. Pelaajien toiminta muovaa sosiaalisen pääoman muodostumista.

Pelaajan toimijuus sosiaalisen pääoman moderaattorina

Pelaajien oma toiminta vaikuttaa siihen, millaista sosiaalista pääomaa rakentuu peliyhteisöissä ja millaisena resurssina se NEET-tilanteessa oleville nuorille näyttäytyy. Haastateluissa tämä tuli esiin kokemuksina siitä, miten oma tai muiden pelaajien käyttäytyminen tai toimintakyky vaikuttivat vuorovaikutukseen ja suhteiden syntymiseen. Sosiaalinen pääoma

peliympäristöissä näyttää erilaiselta sellaisen nuoren kohdalla, joka aktiivisesti hakee uusia kontakteja peliyhteisöissä verrattuna sellaiseen nuoreen, jolle pelaaminen tarkoittaa esimerkiksi pakoa ihmissuhteiden haasteista. Sosiaalinen orientaatio pelaamiseen lisää mahdollisuuksia kasvattaa omaa verkostoa.

Moni haastateltavista kuvasi pelaamiseen liittyviä ”ei-sosiaalisia” ulottuvuuksia, joilla tarkoitamme tässä esimerkiksi pelaamista rentouttavana tekemisenä tai pakona arjen ikävistä asioista. Pelaaminen on mielekästä tekemistä sinänsä, ja sitä verrattiin esimerkiksi taide-elämykseen: ”Voi olla jotain semmosia, mitkä on tosi hienoja elämyksiä vaan. Ja sitten on semmosia, mitkä voi ihan oikeesti muuttaa omaa elämää. Vähän sama kuin jossain kirjallisuudessa melkein, tai kaikki tämmöiset taidejutut.” (H13)

Peleissä haastateltavat eivät siis välttämättä hae kontaktia toisiin ihmisiin, vaikka erityisesti verkkopeleissä samassa pelissä kohdataan muitakin pelaajia, joiden kanssa tehdään yhteistyötä. Yksi haastateltavista kuvasi, miten muiden kanssa pelaaminen ei automaattisesti tarkoita uusiin ihmisiin tutustumista: ”No, saattaa et just kaverin kaa yhdessä tiimissä pelaa tai sitte soolopelejä, niin eihän siinä tavallaan, vaikka muita pelaajia vastaan pelaa, niin eihän niihin silleen tutustu, että on se nyt tavallaan yksin pelaamista kuitenkin.” (H6)

Uusiin ihmisiin kontaktin ottaminen ja kaverisuhteiden ylläpito vaatii aktiivista toimintaa, jota kuvattiin esimerkiksi ”sosialisoitumisena” (H8, H10). Jos haluaa olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa verkkopeleissä, täytyy rohkaistua kirjoittamaan tai puhumaan pelien keskustelualustoilla tai nettipuheluissa. Eräs nuori kertoi jännittävänsä puhumista peleissä, minkä vuoksi hän pelaakin enimmäkseen yksinpelejä tai pienessä tutussa porukassa *IRL*-kavereidensa kanssa.

H12: Niin, silloin kun se oli, niin silloin katsoin vähän että mitä siellä oli tapahtumassa, mutta en mä sitten itse uskaltanut puhua siellä mitään. Mä oon vähän sellainen aina peleissäkin. Pienempänä mä uskalsin puhua jossakin peleissä, mutta nyt mä yritän vaan olla hiljaa siellä. Sit mä aina säikähdän jos joku tulee puhumaan mulle. Sit mä oon siinä paikallaan, että luulee että mä oon vaikka *afkilla* (*away from keyboard*).

Haastateltavat, jotka olivat aktiivisesti vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa, kertoivat myös saaneensa paljon kavereita pelien kautta. He kuuluivat monenlaisiin verkkoyhteisöihin, jotka linkittyivät paitsi pelaamiseen, myös muihin siihen liittyviin teemoihin (esim. H10, H11). Haastateltavat, jotka hakeutuivat vähemmän sosiaaliseen vuorovaikutukseen peleissä (esim. H12, H6, H5), eivät kokeneet pelaamisen sosiaalista ulottuvuutta merkityksellisenä itselleen tai halusivat mieluummin tutustua ihmisiin kasvokkaisissa kohtaamisissa.

Haastatteluissa tuli esiin, että sosiaalisen peliorientaation lisäksi hyvät sosiaaliset taidot ja riittävä sosiaalinen toimintakyky edesauttavat sosiaalisen pääoman kertymistä. Kuten kasvokkainen kanssakäyminen myös verkko-vuorovaikutus vaatii voimavaroja ja taitoja, jotta suhteet voivat kehittyä ja luottamus toiseen ihmiseen rakentua. Jotkut haastateltavat kertoivat vuorovaikutuksen kuormittavuudesta (H2, H12). Mielenterveyden haasteita kokevalla nuorella voi olla kausia, jolloin hän ei jaksa pitää vuorovaikutusta yllä, vaikka se onkin itselle tärkeää:

Haastattelija: Pelaatko sä yleensä yksin tai muiden kanssa?

H2: Tämäkin taas menee jaksoissa. Välillä tuntuu, että nyt ei jaksa keskustella kenenkään kanssa, niin silloin pelataan yksin, mutta aika usein on sitä että ollaan jossain *Discord*-puhelussa ja jutellaan ihmisten kanssa.

Omien voimavarojen ja toimintakyvyn lisäksi myös toisen osapuolen tilanne ja jaksaminen vaikuttavat vuorovaikutukseen. Tämä tuo haasteita tulkita toista ja ilmaista itseään, mikä on muutoinkin haastavaa verkkoympäristössä, jossa vastapuolen ilmeitä ja eleitä ei usein näe: ”Sit taas ehkä Kaveri2 on enemmän tai vähä vaihtelee päivän mukaan, että minkälainen Kaveri2 siellä on vastassa. Se sitte tietty omia haasteita tuo. No niin, no tietysti omat sairausoireet vaikuttaa kaikkiin ihmissuhteisiin ja hankaloittaa.”(H6)

Masentuneelle nuorelle verkkoympäristöt eivät siis välttämättä tee helpommaksi kavereiden saamista ja ystävyyden ylläpitoa, jos vuorovaikutukseen ei ole riittävästi voimavaroja. Kun psyykinen vointi on hyvä, nuoret kertoivat jaksavansa paremmin vuorovaikutusta vaativia pelejä ja verkkokeskusteluja, jotka mahdollistivat ihmisiin tutustumista ja kavereuden ylläpitoa.

E erityisesti uusia kaverisuhteita muodostaessa tärkeää on voimavarojen lisäksi hyvä käytös ja ystävällisyys muita kohtaan. Haastateltavat kertoivat, että peleissä voi oppia sosiaalisia taitoja ja kommunikointia. Koska verkkopelaaminen on usein kansainvälistä, taitoja kertyy myös eri kulttuuritaustoista tulevien ihmisten kohtaamiseen. Tärkeää on kunnioittava ja hyväksyvä kohtaaminen, joka mahdollistaa ihmissuhteiden syvenemisen ja siirtymisen myös kasvokkaiseen kontaktiin:

H8: No siinä vaiheessa, kun ihminen näyttää minulle sen, että toista kohdellaan kunnioittaen, niin siinä vaiheessa olen valmis tekemään sen ihmisen kanssa *IRL*:säkin juttuja. Niin pitkään kun kunnioitus ja toisen rajojen yli ei juosta, niin se on sellainen tärkeä asia, että minua ei hyväksikäytetä eikä toisinkaan päin sitten, että minä en käytä muita hyväksi.

Jotkut kertoivat puuttuneensa huonoon käytökseen tai muistuttaneensa sosiaalisista pelisäännöistä muita pelaajia. Ystävällisellä suhtautumisella vaikutettiin näin yhteisöjen

syntymiseen ja kaikille miellyttävään pelikokemukseen: ”Ei muuta kuin, että ihmiset suhtautuu minuun mukavasti ja minä suhtaudun heihin mukavasti. Tavallaan minä olen sellainen, joka luon oman yhteisöni myös olemalla mukava kaikille.” (H1)

Pelaajan oma käytös ja toimintakyky vaikuttavat haastattelujen perusteella merkittävästi sosiaalisten suhteiden syntyyn ja ylläpitämiseen. Aktiivinen vuorovaikutus ja hyvät sosiaaliset taidot edistävät sosiaalisen pääoman kertymistä. Sosiaalisesta pääomasta kertovaa yhteisöllisyyttä ja kuuluvuuden kokemuksia voi muodostua vain riittävän hyväksyvässä ja turvallisessa ilmapiirissä, jonka pelaajat yhdessä rakentavat.

Sosiaalinen pääoma peliyhteisöissä kuuluvuuden kokemuksena

Kuuluvuuden kokemus yhteisöön on keskeinen merkki sosiaalisesta pääomasta (Putnam 2000). Haastateltavista nuorista yhdeksän koki kuuluvuuden tunnetta johonkin verkko-yhteisöön, jotka saattoivat olla pieniä ja intiimejä porukoita tai suuria, kansainvälisiä yhteisöjä. Kuuluvuuden kokemukset liittyivät nähdäkseni ja hyväksytyksi tulemiseen sekä samanhenkisyyteen, jota vahvisti esimerkiksi yhteinen suosikkipeli.

Haastateltavien kuuluvuuden kokemukset peliyhteisöissä rakentuivat yhteisten kiinnostuksen kohteiden ympärille, jotka liittyivät samanhenkisiä ihmisiä toimimaan ja keskustelemaan yhdessä. Esimerkiksi tietty peli kerää ympärille samanhenkisten ryhmän, jotka myös tarvitsevat toinen toisiaan suoriutukseen erilaisista tehtävistä pelissä. Yhteinen tekeminen madaltaa kynnystä avata mikrofonin tai *chat*-kenttä ja jutella muiden kanssa.

H9: No, nyt justiin tuossa *Destinyssa* meillä on se semmoinen klaani, mikä järkkää just niitä grindausmahdollisuuksia ja kaikkea tällaista. Ja sitten on

tuo meidän oma porukka tuolla *Discordissa*, minkä kanssa me ollaan päivittäin jutussa. Siellä saattaa... Tuossa yhdelläkin kanavalla mihinkä kohta ajattelin mennä, niin siellä on tälläkin hetkellä 20 ihmistä höpöttelemässä ja pelailemassa.

Tietystä pelistä pitävät ihmiset jakavat usein muitakin samoja kiinnostuksen aiheita. Vähitellen keskustelut alkavat siirtyä myös henkilökohtaiseen elämään, jolloin voidaan havaita vertaisuutta: ”Mutta sitten viime vuonna meistä tuli tosi läheisiä sen takia, koska huomattiin että paitsi me jaetaan tosi monet harrastukset, niin meidän koko elämä on tyyliin toiminut samalla tavalla käytännössä. Meillä on aika lailla samat ongelmat.”(H11)

Kokemus vertaisuudesta antaa rohkeutta kertoa omista asioista, jolloin luottamuksellisia ihmissuhteita alkaa rakentua. Peliyhteisöissä kuuluvuuden kokemuksen näkökulmasta tärkeää on myös vastavuoroisuus ja toisten huomiointi. Nuoret nostivat haastatteluisa esiin, että keskeinen tekijä kuuluvuuden kokemuksen kannalta on huomioiduksi tuleminen:

H5: No varmaan se, että tulenko huomioiduksi tai onko muut omasta aloitteestaan mun kans tekemisissä.

H9: No, se ainakin, että tuolla kun on tuo yksi kanava missä on noita Kaupunki C:n tuttuja ja sitä porukkaa, niin siellä on yksi ihminen, joka pitää sitä kanavaa pystyssä tai on sen kanavan perustaja, niin mulle tulee tosi mukava fiilis siitä aina, että aina kun pamahtaa kanavalle, että menee sinne, vaikka on ihan hiljaa, niin ensimmäinen asia mitä kuuluu, niin moi - miten menee?

NEET-tilanteessa olevilla nuorilla ei välttämättä ole samalla lailla ympärillään ihmisiä, joiden seurassa voi kokea tulleensa nähdäkseni ja kuulluksi. Peliyhteisöt lievittävät monien nuorten yksinäisyyden kokemuksia, jos fyysisessä ympäristössä joutuu elämään kuin näkymättömänä. Yhteisen kiinnostuksen

kohteen ympärille rakentuva yhteisö saa voimaa samanhenkisyuden ja vertaisuuden kokemuksista, jotka vauhdittavat ihmissuh- teiden syventymistä. Toisten huomioon otta- minen ja mielipiteiden kuuleminen koetaan välittämisenä, joka tuo merkityksellisyyttä vuorovaikutukseen:

Haastattelija: Mikä saa sinut sitten tuntemaan, että kuulut johonkin yhteisöön?

H10: Se, että pääsee esimerkiksi keskusteluihin osaksi ja tulee sellainen tunne pelkän jo keskuste- lunkin kautta, että susta ihan oikeasti välitetään. Sä et ole vaan joku täyte siellä, tavallaan. Että mukava se silleen, että voit periaatteessa ihmisten kanssa puhua oikeesti melkein asiasta kuin asiasta.

Kuulumisen kokemukset peliyhteisöissä ker- tovat osallisuudesta, jota verkkopelaaminen parhaimmillaan voi mahdollistaa. Haastatel- lut nuoret kuvasivat paljon myönteisiä asioi- ta, jotka tähän kuuluvuuden kokemukseen liittyivät, mutta verkkoyhteisöissä on myös kielteinen puolensa.

Yhteisöjen rajoja koettelee, mutta toisaal- ta myös vahvistaa peliympäristöihin liittyvä toksisuus, jolla tarkoitetaan siellä ilmenevää huonoa käytöstä ja häirintää. Havaitsimme, että ristiriidat ja toisten huono käytös oli- vat kuuluvuuden kokemuksen käänköpuoli, joka vahvisti eroja peliporukoiden välillä. ”Huonoista” porukoista halutaan eroon ja tiivistetään ”omia”, turvalliseksi koettuja peli- porukoita, joissa merkitykselliset ihmissuhteet voivat syventyä. Kaksi haastatelluista nuorista myönsi itsekin joskus käyttäytyneensä verk- koympäristöissä huonosti, mutta oppineensa, miten kannattaa kohdata muita. Omat yh- teisöt, joihin koettiin kuuluvuutta, saattoivat syntyä myös ristiriitojen kautta:

H1: Mää kuuluin hetken aikaa isompaan *online-* yhteisöön kyllä, olin hetken aikaa että ihan kivaa kaikkien kanssa, niinku sanoin mut sit siel alkoi eri ihmisillä riidat keskenään. Ja sit tavallaan se *online-*

yhteisö hajos. Ja sit porukka teki omia servujaan; mä kyllä pyörin semmosissa isommissa *Discord-* servereillä mutta pienemmissä porukoissa.

Kuvaukset toksisuudesta näyttäytyivät aineis- tossa vastakohtana sille kuuluvuuden tunteel- le, joka nuorille merkityksellisissä peliyhteis- öissä vallitsee. Toksisuus on ulossulkemista, joka näyttäytyi erään haastateltavan mukaan erityisesti korona-aikana voimakkaana. Tok- sinen tai yleisesti huono käytös toisia kohtaan voi olla myös osa tiettyjen peliympäristö- jen kulttuuria ja normistoa, jonka ajatellaan ”kuuluvan” asiaan; nuoret esimerkiksi mainit- sivat tietyn pelin, jossa toksisuuden ajateltiin olevan itsestään selvä osa siellä toimimista. Haastateltavat nuoret halusivat kuitenkin erottautua näistä yhteisöistä ja pelaajista, ja korostivat itse hakeutuvansa mieluummin yh- teisöihin, joissa toisia kohdellaan ystävällisesti.

Aineiston perusteella näyttää siltä, että NEET-tilanteessa olevalle nuorelle peliyhteis- öissä rakentuva sosiaalinen pääoma tarkoittaa ennen kaikkea kuuluvuuden kokemusta, joka linkittyy osallisuuteen. Verkkomaailman tok- sisuus haastaa, mutta toisaalta myös vahvis- taat yhteisöjen rajoja ja kiinteyttä. Yhteisöön kuulumisen tuo nuoren lähemmäksi niitä hyvinvoinnin resursseja, joita sosiaalinen pää- oma tarjoaa nuorelle.

Pelilyhteisöissä syntynyt sosiaalinen pääoma hyvinvoinnin resurssina nuorelle

Pelilyhteisöissä syntyy läheisiä ja luottamuksel- lisiä ihmissuhteita, jotka mahdollistavat vas- tavuoroista tukea ja sosiaalista hyvinvointia. Pelikavereihin halutaan myös *live*-kontakti, jonka ajatellaan edelleen syventävän suhdet- ta. Läheisyyden ja luottamuksen synnyttä- mä hyvinvointi ja vastavuoroinen tuki olivat haastatelluille nuorille keskeisiä sosiaalisen pääoman tuottamia resursseja.

Verkkopeleissä syntyy monenlaisia ihmisuhteita; kevyitä tuttavuuksia, joiden kanssa viettää rennosti aikaa sekä syviä ja pitkäaikaisia ystävyysuhteita, jotka kannattelevat läpi vaikeiden elämäntilanteiden. Jotkut kertoivat *online*-kavereiden olevan yhtä läheisiä kuin perheenjäsenet ja joillakin he olivat kaikkein tärkeimpiä henkilöitä elämässä:

H8: Kun äiti on perseestä, isä on perseestä, -- ja kaikki muukin maailma vaan aukoo päätä, niin mä pystyin ihan rehellisesti sanottuna menemään vaan *TeamSpeakiin* ja itkemään siellä, että vittu että tämä kaikki vituttaa ja mä en jaksa tätä paskaa. Sitten ne kuunteli vaan mua ja oli silleen, että kyllä se siitä ja sitten jo lähdettiin pelaamaan ja sitten olikin jo parempi mieli.

Haastattelija: Joo, eli tosi tärkeällä hetkellä ovat olleet sinun tukena?

H8: Kyllä. Se oli -- sitten, kun lähdettiin eri teille sen -- kanssa, niin mä en vittu tiää mitä minä olisin tehnyt ilman niitä.

Haastateltavat nuoret pohtivat, miten verkkopeliyhteisöjen kasvottomuus voi olla jopa läheisyyden ja luottamuksen syntyä edistävä asia. Ulkoiset tekijät häipyvät taustalle ja nuori tulee vuorovaikutukseen omana itsenään, mikä rakentaa luottamukselle vankan perustan. Samanhenkisyiden ja vertaisuuden kokemukset rohkaisevat jakamaan omia henkilökohtaisia kokemuksia turvalliseksi koetussa yhteisössä. Kun pelikaverit ovat helposti ja päivittäin saatavilla nettiyhteyden välityksellä, on nuorella paljon mahdollisuuksia purkaa tunteitaan ja ajatuksiaan:

H2: Siellä on tällä hetkellä pari, että se on tosta omasta *online*-ryhmästä pari henkilöä mitkä on vieläkin melkein päivittäin aina siellä koneella *Discordissa* juttelemassa. Jos niiden kanssa on samassa puhelussa ja siellä ei oo ylimääräisiä korvia, niin sit voi tuumata vaan että nyt tänään kävi taas tätä ja tätä.

Kaikki haastateltavat (H12, H6) eivät kokeneet pystyvänsä luottamaan samalla lailla

online-kontakteihin ja kokivat kasvokkaisen näkemisen luottamuksen ja läheisyyden rakentumisen edellytykseksi. Heille verkkoympäristö tarjosi kuitenkin keinon pitää yllä kasvokkain rakennettua läheisyyttä ja yhteyttä. Verkkopeliyhteyden kautta pystyi saamaan käyttöönsä niitä voimavaroja, joita läheiset ihmissuhteet tarjoavat.

Pelisuhteissa rakentuva sosiaalinen pääoma voi mahdollistaa nuorelle vastavuoroista sosiaalista tukea, joka auttaa vaikeiden tilanteiden yli. Haastateltavat nuoret kertoivat erityisesti jakavansa toisilleen arjen huoliaan, mutta keskustelelevansa myös mielenterveyden pulmistaan. Hyvin henkilökohtaisista asioista voitiin kertoa myös sellaisille pelikavereille, joita ei ollut nähnyt kasvokkain ollenkaan. Korkeasta luottamuksesta kertoo esimerkiksi rahan lainaaminen *online*-kaverille, vaikka se on voinut tarkoittaa myös omista menoista tinkimistä:

Haastattelija: Tapasitteko te jonkun pelin kautta, vai?

H13: Joo. *BD2*. Siinä on näitä tämmösiä hiiviskelytehtäviä. Tuli vaan sattumalta vastaan ja sitten pelattiin enemmän. Tuli vaan semmonen kaveri siitä. --Senkin, tuota... Ollaan puhuttu paljon näistä kaikista *IRL*-jutuista sitten, että mitä ongelmia silläkin on masennuksen ja tämmösen kanssa ollut. Hän on yrittänyt taloudellisestikin selvittää, kun siellä on vähän huonompi palkkataso ja sitten taas muuttaa Valtio X:ään koska siellä on vähän parempi välillä ja auttanut vähän siinäkin, että on maksanut takaisin ja tälleen, että sitten vähän -- Niin, semmosta aika silleen läheistä, että jos miettii omaa kaverisuhdetta.

Luottamus ja läheisyys mahdollistaa sosiaalista tukea, jota on sekä saatu että annettu pelikavereille. Nuoret kuvasivat, miten tärkeää on, että peliyhteisöissä voi olla oma itsensä ja kertoa huonosta päivästä, minkä jälkeen yhteinen mielekäs tekeminen (pelaaminen) ystävien kanssa tuo jaksamista arkeen. Pelaaamisesta saadut läheiset ihmissuhteet ja luottamuksen varaan rakentuva vastavuoroinen

sosiaalinen tuki auttoivat nuoria haastavien elämäntilanteiden läpi. Pelaaminen oli monille haastateltaville keino vähentää yksinäisyyttä ja saada vertaisuuden kokemuksia.

Pelaamisen sosiaalinen pääoma hyvinvointia ja kuuluvuutta tuottavana prosessina

Tutkimuksemme vahvisti aiemmin tutkittua tietoa siitä, että pelaamiseen liittyvässä vuorovaikutuksessa voi syntyä sosiaalista pääomaa, joka tarjoaa nuorelle sosiaalisen tuen resurssia ja yhteisöjä, joihin kuulua (Trepte, Reinecke & Jueckhems 2012; Molyneux, Vasudevan & Gil de Zuñiga 2015). Nuoren toimijuus vaikuttaa sosiaalisen pääoman muodostumiseen, kuuluvuuden kokemusten syntyyn ja resurssien hyödyntämiseen. Pelaamisen sosiaalinen pääoma näyttäytyi aineistossamme muodostavan prosessin, jossa pelaajan toimijuus on läpileikkaava teema ja muut kolme teemaa vaiheita, jotka kuvastavat sosiaalisen pääoman muodostumisen ja kokemisen prosessia (ks. Kuva 1). Kaikilla haastateltavilla prosessi ei

ollut edennyt siten, että pelisuhteiden koetaisiin tukevan hyvinvointia – tosin kaikilla se ei ollut edes tavoiteltavaa. Joillakin haastateltavilla esimerkiksi oli jo entuudestaan läheisiä ystäviä, joilta kokivat saavansa riittävästi tukea. Tällöin pelaaminen on enemmänkin keino ylläpitää ihmissuhteita.

Pelaaminen näyttäytyi aineistossamme sosiaalisen pääoman lähteenä, jossa näkyi sekä yhdistävä että sitova ulottuvuus (Putnam 2000; Hommadova Lu & Carradini 2021). Pelaamisen kautta nuoret olivat vuorovaikutuksessa erilaisten ihmisten kanssa ympäri maailmaa ja kehittivät joidenkin kanssa intiimejä, pitkäkestoisia ihmissuhteita. Tämä myös pelaamisen sosiaalisesti pääomaksi kutsuttu erityinen sosiaalisen pääoman muoto (*gaming social capital*; Molyneux, Vasudevan & Gil de Zuñiga 2015) näyttäytyi aineistossamme nuorille merkityksellisenä kuuluvuuden kokemusten ja hyvinvoinnin resurssien lähteenä.

Kuuluvuuden kokemuksia tarjoavat peliyhteisöt voidaan nähdä Colemanin kuvaamina sulkeumina, joissa normit ja sanktiot ylläpitävät yhteisöä (Coleman 1988). Haastatteluissa nuoret nostivatkin esiin käyttä-

Sosiaalisen pääoman muodostuminen pelisuhteissa



Kuva 1. Pelaamisen sosiaalinen pääoma prosessina.

tymiseen ja toisen kohtaamiseen liittyviä ”sääntöjä” sekä kuvasivat toksisuutta negatiivisena vastavoimana turvallisiksi koetuille yhteisöille. Myös Bourdieun teoretisoinnissa nämä jäsenyydet ryhmissä ovat sosiaalista pääomaa, jolla erottaudutaan sosiaalisilla kentillä ja joka voi aktualisoitua jopa taloudelliseksi pääomaksi (Bourdieu 1986). Tämä näkyi aineistossa esimerkiksi niin, että jotkut nuorista suunnittelivat käyttävänsä peliympäristöissä hankittuja suhteitaan työllistymisensä edistämiseksi (H10, H11).

Pelaaminen on tärkeä ympäristö nuoren toimijuuden näkökulmasta ja tarjoaa mahdollisuuksia saada onnistumisen kokemuksia (Meriläinen, 2020; Kallio ym., 2009). Peliyhteisöissä on mahdollista kehittyä yhä paremmaksi pelaajaksi yhteistyössä muiden kanssa, ja päästä toteuttamaan itseään. Nuorten sosiaalista pääomaa tutkittaessa on tärkeää nähdä nuori toimijana, joka rakentaa itse verkostoaan (Morrow 1999; Korkiamäki 2013). ”Syrjäytyneiden” nuorten kohdalla toimijuus kytkeytyy erityisen vahvasti sosiaalisen pääoman muodostumiseen, kun tyypilliset ihmissuhteita synnyttävät toimintaympäristöt eivät ole käytettävissä (Raffo & Reeves 2000).

Pelaajan toiminta, sosiaaliset taidot ja voimavarat vaikuttavat siihen, miten paljon pelaamisen kautta voi kerryttää sosiaalista pääomaa (Reer & Krämer 2014; Huvila ym. 2010). NEET-tilanne tai siihen vaikuttaneet tekijät voivat heikentää nuoren toimintamahdollisuuksia. Toisaalta työttömällä nuorella on paljon aikaa olla verkkoyhteisöissä. Pelkkä pelaaminen sinänsä ei kuitenkaan kerrytä sosiaalista pääomaa, vaan siihen vaaditaan vuorovaikutusta muiden pelaajien kanssa. Peliyhteisöissä toimiminen vaatii myös sosiaalisten sääntöjen ymmärrystä; muille täytyy olla ystävällinen ja välttää esimerkiksi huijauksista peleissä. Haastateltavat puhuivat toksisuudesta peliyhteisöihin kuuluvana ilmiönä. Siitä haluttiin itse irrottautua ja pyrittiin tur-

vallisiin, ystävällistä käyttäytymistä suosiviin pieniin yhteisöihin, joissa pystyi olemaan oma itsensä ja rakentamaan luottamusta muihin. Marginalisoiduilla ryhmillä ei välttämättä ole samanlaisia mahdollisuuksia kerryttää sosiaalista pääomaa, sillä he voivat jäädä peliyhteisöissä ulkopuolelle syrjinnän takia (Friman 2022; Ripetta & Silvestri 2024). Toisaalta he voivat löytää myös vertaisuuteen perustuvia yhteisöjä, joiden kautta voi kokea samanhenkisyttä ja kuuluvuutta, mikä ilmeni myös haastatteluaineistossa.

Peliyhteisöissä opitut sosiaaliset taidot, ymmärrys internetin toimintakulttuurista sekä kyky suojata yksityisyyttä ovat digitaalisessa yhteiskunnassa selviytymisen kannalta tärkeitä taitoja, joita pelaavilla nuorilla voi olla muita nuoria enemmän. Mia Consalvo (2007) käyttää tästä ilmiöstä käsitettä ”*gaming capital*”. Pelipääoma on ymmärrystä ja osaamista pelikulttuurista, joka helpottaa peliympäristöissä toimimista (Consalvo 2007, 184.) Pelipääoma voi edistää pelaamisen sosiaalisen pääoman (*gaming social capital*; Molyneux, Vasudevan & Gil de Zuñiga 2015) kertymistä.

Pohdinta

Tutkimme nuorten pelaamiseen liittyviä sosiaalisia suhteita osana hanketta, jossa nuorille järjestettiin peliryhmätoimintaa. Sosiaalinen pääoma ei ollut tutkimuksen ensisijainen lähtökohta, mikä saattoi rajata kiinnostavia näkökulmia pois. Haastateltavat olivat mukana peliryhmätoiminnassa ja erilaisten muiden palvelujen piirissä. Tästä tutkimuksesta jäivätkin puuttumaan tukitoimien ulkopuolella olevien nuorten kokemukset, joita olisi tärkeää tutkia jatkossa. Mahdollisia sukupuoleen liittyviä erityisiä kokemuksia ei havaittu näin pienessä aineistossa, vaikka aiemmassa tutkimuksessa sen vaikutuksia on nostettu

esiin (esim. Friman 2022; Tang ym. 2025). Samoin toksisuus ilmiönä ja sen vaikutukset sosiaalisen pääoman kerryttämiseen olisi tärkeä tutkimusteema jatkossa.

IPA-analyysin onnistumisen näkökulmasta keskeistä on luoda tarkan analyttisen luennan kautta vakuuttava, kehittyvä tarina, jossa osallistujien kokemus tulee voimakkaana näkyväksi (Nizza, Farr & Smith 2021). Analyysissä on pyritty tuomaan esille nuorten ääni mahdollisimman autenttisena ja löytämään yhdistävät teemat yksilökohtaisia eroja väheksymättä. Keskittyminen ensin yksilökohtaisiin kokemuksiin ja niistä yhteisten teemojen löytäminen toivat esiin ymmärrystä verkkoepelisuhteiden merkityksestä nuorten sosiaalisen pääoman näkökulmasta. IPA-analyysi mahdollistaa tällaisten monimutkaisten henkilökohtaisten kokemusten tulkintaa.

NEET-tilanteessa olevien nuorten näkökulmasta tutkimuksemme lisää ymmärrystä pelaamisen sosiaalisesta merkityksestä. Yksinäisyyden kokemukset ovat näillä nuorilla yleisiä ja vaikuttavat vahvasti koettuun elämänlaatuun (Aaltonen, Kivijärvi & Myllylä 2019). Haastatellut nuoret nostivat esiin pelaamisen yksinäisyyttä torjuvana tekemisenä, mikä on vähemmän huomioitu näkökulma ”syrjäytyneiden” nuorten pelaamista tarkasteltaessa.

Työn ja koulutuksen ulkopuolella olevalla nuorella ei välttämättä ole harrastuksia tai oma vointi ei mahdollista kodin ulkopuolella toimimista. Siksi ajan kuluttamiseksi ja toisten ihmisten pariin pääsemiseksi he hakeutuvat esimerkiksi pelien maailmaan. Rungas pelaaminen ei välttämättä ole syy ”komeroitumiseen”, millä tarkoitetaan äärimmäistä sosiaalista vetäytymistä, vaan pikemminkin seuraus yksinäisyydestä ja korvike kasvokkaisille suhteille (Sales-Filho ym. 2023; Takkunen & Uusitalo-Malmivaara 2017.)

Pelaamisella voi olla monenlaisia merkityksiä; joillekin pelaaminen on rentouttavaa

ajanvietettä, toisille tavoitteellinen harrastus. Useille pelaaville nuorille se on sosiaalisen pääoman lähde, jonka on havaittu edistävän kasvokkaisten suhteiden syntymistä pelien ulkopuolella ja lisäävän aktiivisuutta fyysisissä ympäristöissä (Molyneux, Vasudevan & Gil de Zuñiga 2015). Pelitoimintaa voi hyödyntää NEET-tilanteessa olevan nuoren hyvinvoinnin ja osallisuuden edistämiseksi. Pelikasvatuksellisella työotteella nuorta voidaan tukea vuorovaikutuksessa peliyhteisöissä, pelaamisen hallinnassa ja toimintakyvyn haasteiden kanssa pärjäämisessä, jolloin pelaamisen positiiviset vaikutukset ovat paremmin nuoren saatavilla (Meriläinen 2020). Haasteena on löytää ohjattuun ryhmämuotoiseen toimintaan ne nuoret, jotka eniten hyötyisivät tällaisesta toiminnasta.

Työhön ja opiskeluihin kiinnittymisen kannalta sosiaalisella tuella on merkittävä rooli (Coleman 1988). Pelaamista ja siihen liittyvää sosiaalista ulottuvuutta kannattaakin hyödyntää sosiaali- ja nuorisotyössä (Mäkinen ym. 2024). Pelaaminen on helposti saavutettavaa ja motivoivaa toimintaa nuorten näkökulmasta käsin. Se näyttäytyi aineistossamme NEET-tilanteessa olevalle nuorelle tärkeänä myös toimijuuden näkökulmasta. Kyse voi olla ”pienestä toimijuudesta” (Honkasalo 2013), jolla voi olla nuorelle suuri merkitys. Haastavissa elämäntilanteissa olevat nuoret voivat saada toivoa tulevaisuuteen, kun he osallistuvat kohtaamisista mahdollistaviin verkko-ympäristöihin (Korjonen-Kuusipuro & Tuuva-Hongisto 2023).

Lähteet

- Aaltonen, Sanna & Kivijärvi, Antti & Myllylä, Martta (2019) Työn ja koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten aikuisten koettu hyvinvointi. *Yhteiskuntapolitiikka* 84 (3), 301–311.
- Blakely, Thomas (2007) Social Functioning: A Sociological Common Base for Social Work Practice.

- The Journal of Sociology & Social Welfare* 34 (4), 151–168. <https://doi.org/10.15453/0191-5096.3298>
- Bourdieu, Pierre (1986) The Forms of Capital. Teoksessa Richardson John G. (toim.) *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. New York: Greenwood, 241–258.
- Brinkmann, Svend (2018) *Philosophies of Qualitative Research. Understanding Qualitative Research*. New York: Oxford University Press.
- Colder Carras Michelle & Kardefelt-Winther, Daniel (2018) When addiction symptoms and life problems diverge: a latent class analysis of problematic gaming in a representative multinational sample of European adolescents. *European Child & Adolescent Psychiatry* 28 (10), 513–525. DOI: 10.1007/s00787-018-1108-1
- Coleman, James S. (1988) Social capital in creation of human capital. *American Journal of Sociology* 94 (1), 95–120.
- Consalvo, Mia (2007) *Cheating: Gaining advantage in video games*. Cambridge: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/1802.003.0001>
- Cook, Karen S. (2022) *Advanced Introduction to Social Capital*. London: Edward Elgar Publishing, Elgar Advanced Introductions.
- Cucciniello, Charlotte & Melia, Yvonne (2024) A fight to work with families, rather than against them: Exploring social workers' experiences of working within the family safeguarding model; an IPA analysis. *Journal of Public Child Welfare*, 1–24. <https://doi.org/10.1080/15548732.2024.2324899>
- Devany, Christopher (2021) *Disengaged Youth? Exploring the Lives of 'Hidden NEETs' Outside the Benefits System*. Sheffield Hallam University.
- Eklund, Lina & Roman, Sara (2019) Digital Gaming and Young People's Friendships: A Mixed Methods Study of Time Use and Gaming in School. *Young* 27(1), 32–47. DOI: 10.1177/1103308818754990
- Ellonen, Noora & Korkiamäki, Riikka (2005) Sosiaalinen pääoma lasten ja nuorten näkökulmasta. Teoksessa Jokivuori, Pertti (toim.) *Sosiaalisen pääoman kentät*. Jyväskylä: Minerva, 414–431.
- Emirbayer, Mustafa & Mische, Ann (1998) What Is Agency? *American Journal of Sociology* 103(4), 962–1023. <https://doi.org/10.1086/231294>
- Fox, Jesse & Tang, Wai Yen (2017) Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19 (8), 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>
- Friman, Usva (2022) *Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity*. Turun yliopiston julkaisu, Sarja B, Humaniora; Nro 581. University of Turku. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2024031210910>
- Gandhi, Reesha & Cook, Christine L. & LaMastra, Nina & Uttarapong, Jirassaya & Wohn, Donghee Yvette (2021) An Exploration of Mental Health Discussions in Live Streaming Gaming Communities. *Frontiers in Psychology* 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.575653>
- Gonçalves, David & Pais, Pedro & Gerling, Kathrin & Guerreiro, Tiego & Rodrigues, André (2023) Social gaming: A systematic review. *Computers in Human Behavior* 147 (2), 107851. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107851>
- Granic, Isabela & Lobel, Adam, and Engels, Rutger C. M. E. (2014) The benefits of playing video games. *The American Psychologist*, 69 (1), 66–78. DOI: 10.1037/a0034857
- Greitemeyer, Tobias (2022) The dark and bright side of video game consumption: effects of violent and prosocial video games. *Current Opinion in Psychology*, 46, 101326. DOI: 10.1016/j.copsyc.2022.101326
- Gretschel, Anu & Myllyniemi, Sami (2020) *Kuulumme-ko yhteiskuntaan? Työn ja koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten käsityksiä tulevaisuudesta, demokratiasta ja julkisista palveluista*. Helsinki: Kaks – kunnallisan kehittämissäätiö.
- Helve, Helena & Bynner, John (2007) Introduction: Youth and Social Capital. Teoksessa Helve, H. & Bynner, J. (toim.) *Youth and Social Capital*. Lontoo: Tufnell Press, 1–10.
- Holte, Bjørn Hallstein (2017) Counting and Meeting NEET Young People: Methodology, Perspective and Meaning in Research on Marginalized Youth. *Young* 26 (1), 1–16. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1103308816677618>
- Hommadova Lu, Anya & Carradini, Stephen (2021) Bonding and Bridging Social Capital in an International Video Game Guild. Teoksessa Jackson, Robert (toim.) *Social Capital: Issues, Challenges and Perspectives*. New York: Nova, 73–109.
- Honkasalo, Marja-Liisa (2013) Katveessa : pieni toimijuus kriittisenä avauksena toiminnan teoriaan. *Tiede & edistys*, 38(1), 42–61. <https://doi.org/10.51809/te.105092>
- Hyun, Jung & Kim, Junghwan & Chang, Jeongheon J.C. & Park, Nohil & Lee, Sangrock (2023) Social benefits of living in the metaverse: The relationships among social presence, supportive interaction, social self-efficacy, and feelings of loneliness. *Computers in Human Behavior* 139 (C), 107498.

- <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107498>
- Huvila, Isto & Holmberg, Kim & Ek, Stefan & Widén-Wulff, Gunilla (2010) Social Capital in Second Life. *Online Information Review* 34 (2), 295–316. <http://dx.doi.org/10.1108/14684521011037007>
- Jestico Elizabeth & Taylor Bridget & Finlay Teresa & Schutz Susan (2023) The ecomap: a tool for extending understanding in hermeneutic phenomenological research. *Nurse Research* 31 (4), 6–13. DOI: 10.7748/nr.2023.e1890
- Johnson, Daniel & Jones, Christian M. Scholes, Laura & Colder Carras, Michelle (2013) *Videogames and Wellbeing: A Comprehensive Review*. Conference Paper. Young and Well Cooperative Research Centre, Australia.
- Juvonen, Tarja (2015) *Sosiaalisesti kontrolloitu, hauraasti autonominen. Nuorten toimijuuden rakentuminen etsivässä työssä*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 165.
- Kallio, Kirsi P. & Mäyrä, Frans & Kaipainen, Kirsikka (2009) Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, Tampereen yliopisto, 1–15.
- Karjalainen, Piia & Huikko, Eeva & Appelqvist-Schmidlechner, Kaija & Jahnukainen, Johanna & Manninen, Marko & Eväsoja, Minna & Kautto, Tuija (2022) *Koulutuksen ja työn ulkopuolella olevien nuorten ja nuorten aikuisten mielenterveys- ja päihdehoito: Suosituksia perusterveydenhuollon toimijoille*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-965-8>
- Kim, Gyoung Mo & Jeong Eui Jun & Lee, Ji Young & Yoo Ji Hye (2022) Role of social capital in adolescents' online gaming: A longitudinal study focused on the moderating effect of social capital between gaming time and psychosocial factors. *Frontiers in Psychology* 13, 931134. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.931134>
- King, Daniel L. & Delfabbro, Paul (2009) Understanding and assisting excessive players of video games: A community psychology perspective. *Australian Community Psychologist* 21 (1), 62–74.
- Korjonen-Kuusipuro, Kristiina & Tuuva-Hongisto, Sari (2023) Landscapes of Hope: Youths' Small Agencies of Online Futures in Finland. *Ethnologia Fennica* 50(2), 30–50. <https://doi.org/10.23991/ef.v50i2.125597>
- Korkeila, Henry (2021) Social capital in video game studies: A scoping review. *New Media & Society* 25(7), 1765–1780. <https://doi-org.ezproxy.uef.fi:2443/10.1177/14614448211054778>
- Korkiamäki, Riikka (2013) *Kaveria ei jätetä! Sosiaalinen pääoma nuorten vertaisuhteissa*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura.
- Lenhart, Amanda (2015) *Teens, technology and friendships*. Pew Research Center: Internet, Science & Tech. United States of America. <http://www.pewinternet.org/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>.
- Lórcinc, Magdolna & Ryan, Louise & D'Angelo, Alessio & Kaye, Neil (2020) De-individualising the NEET-problem: An ecological system analysis. *European Educational Research Journal* 19 (5), 412–427.
- Manja, Veena & Nrusimha, Ananya & MacMillan, Harriet & Schwartz, Lisa & Jack, Susan (2021) Use of Ecomaps in Qualitative Health Research. *The Qualitative Report* 26 (2), 412–442. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2021.4565>
- Martoncik, Marcel & Loksa, Ján (2016) Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior* 56(1), 127–134. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.035>
- Matos, Raquel & Campos, Luisa & Martins, Filipe & Deakin, Jo & Carneiro, Alexandra & Fox, Claire & Markina, Anna (2023) At the 'risky' end of things: labelling, self-concept and the role of supportive relationships in young lives. *Journal of Youth Studies* 26 (3), 313–330.
- Meriläinen, Mikko (2020) *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Helsingin yliopiston kasvatustieteellisiä tutkimuksia 66.
- Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria (2023) The light, the dark, and everything else: Making sense of young people's digital gaming. *Frontiers in Psychology* 14, 1164992. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2023.1164992>
- Miller, Johanne & McAuliffe, Lisa & Riaz Nighet & Deuchar, Ross (2015) Exploring youths' perceptions of the hidden practice of youth work in increasing social capital with young people considered NEET in Scotland. *Journal of Youth Studies* 18 (4), 468–484. DOI: 10.1080/13676261.2014.992311 2015
- Molyneux, Logan & Vasudevan, Krishnan & Gil de Zuñiga, Homero (2015) Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Game. *Journal of Computer-Mediated Communication* 20 (4), 381–399. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12123>
- Morrow, Virginia (1999) Conceptualising Social Capital in Relation to the Well-being of Children and Young People: a critical overview. *Sociological*

- Review* 47 (4), 744–765.
- Mäkinen, Henna & Kauhanen, Elina & Nykänen, Kati & Romppanen, Taina & Koivisto, Jaana-Maija (2024) Preventing adolescents' social exclusion with serious games – a scoping review. *International Social Work* 67 (4), 922–938.
- Mäntyneva, Päivi (2019) Toimijuuden vahvistumisen edellytykset kuntoutuksessa työtoiminnassa. *Sosiaalipedagoginen aikakauskirja* 20, 11–36. <https://doi.org/10.30675/sa.70243>
- Nizza, Isabella E. & Farr, Joanna & Smith, Jonathan A. (2021) Achieving excellence in interpretative phenomenological analysis (IPA): Four markers of high quality. *Qualitative Research in Psychology* 18 (3), 369–386. DOI: 10.1080/14780887.2020.1854404
- Phillips, Rosemary F. (2010) Initiatives to support disadvantaged young people: enhancing social capital and acknowledging personal capital. *Journal of Youth Studies* 13 (4), 489–504. DOI: 10.1080/13676260903522494
- Putnam, Robert D. (2000) *Bowling alone. The collapse and revival of American community*. New York: Simon & Schuster.
- Rahmani, Hamed & Groot, Wim (2023) Risk Factors of Being a Youth Not in Education, Employment or Training (NEET): A Scoping Review. *International Journal of Educational Research* 120, 102198. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2023.102198>
- Raffo, Carlo & Reeves, Michelle (2000) Youth Transitions and Social Exclusion: Developments in Social Capital Theory. *Journal of Youth Studies* 3(2), 147–166.
- Reer, Felix & Krämer, Nicole (2014) Underlying Factors of Social Capital Acquisition in the Context of Online-Gaming: Comparing World of Warcraft and Counter-Strike. *Computers in Human Behavior* 36, 179–189.
- Ripetta, Silvio & Silvestri, Alessandro (2024) Exploring the Embodied Experience of Disabilities in eSports: A Study on First Person Shooters. *PuntOorg International Journal* 9(1), 80–103. <https://doi.org/10.19245/25.05.pij.9.1.6>
- Rodríguez-Soler, Joan & Verd, Joan Miquel (2023) Informal social capital building in local employment services: Its role in the labour market integration of disadvantaged young people. *Social Policy & Administration* 57 (5), 679–699.
- Ruuskanen, Petri (2001) *Sosiaalinen pääoma – käsitteet, suuntaukset ja mekanismit*. VATT-tutkimuksia 81. Helsinki: Valtion taloudellinen tutkimuskeskus.
- Sales-Filho, Gabriel S. & Bandeira, Igor D. & Argollo, Nayara & Lucena, Rita (2023) Hikikomori Syndrome and Digital Technologies: A Systematic Review. *Harvard Review of Psychiatry* 31 (2), 50–59. DOI: 10.1097/HRP.0000000000000362
- Smith, Jonathan A. & Nizza, Isabella E. (2022) *Essentials of Interpretative Phenomenological Analysis*. Washington D.C: American Psychological Association. DOI: 10.1037/0000259-000.
- Sundberg, Martin (2018) Online gaming, loneliness and friendships among adolescents and adults with ASD. *Computers in Human Behavior* 79 (C), 105–110. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.020>
- Suutari, Minna (2002) *Nuorten sosiaaliset verkostot palkkatyön marginaalissa*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto / Nuorisotutkimusseura.
- Stainkuehler, Constance & Williams, Dmitri (2006) Where everybody knows your (screen) name: Online Games as “Third Places”. *Journal of Computer-Mediated Communication* 11 (4), 885–909.
- Takkunen, Laura & Uusitalo-Malmivaara, Lotta (2017) Komeroituminen äärimmäisen sosiaalisen vetäytymisen muotona. *Oppimisen ja oppimisvaikeuksien erityislehti NMI Bulletin* 27 (1), 10–27.
- Tang, Di, Peng, Bo, Ma & Raymond Sum, Kim-Wai (2025) Dispelling stigma and enduring bias: exploring the perception of esports participation among young women. *Humanities and Social Sciences Communications* 12, 144. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04392-z>
- Tiikkainen, Pirjo & Pynnönen, Katja (2018) *Sosiaalisen toimintakyvyn arviointi ja mittaaminen väestötutkimuksessa*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos.
- Trepte, Sabine & Reinecke, Leonard & Juechems, Keno (2012) The Social Side of Gaming: How Playing Online Computer Games Creates Online and Offline Social Support. *Computers in Human Behavior* 28 (3), 832–839.
- Tökkäri, Virpi (2018) Fenomenologisen, hermeneuttis-fenomenologisen ja narratiivisen kokemuksen tutkimuksen käytäntöjä. Teoksessa Toikkanen, Jarkko & Virtanen, Ira A. (toim.) *Kokemuksen tutkimus VI. Kokemuksen käsite ja käyttö*. Rovaniemi: Lapland University Press, 64–84.
- Vanhalakka-Ruoho, Marjatta (2014) Toimijuus elämäntilassa – ohjaustyön perusta? *Aikuiskasvatus* 34(3), 192–201. <https://doi.org/10.33336/aik.94099>
- Yates, Scott & Payne, Malcom (2006) Not so NEET? A Critique of the Use of ‘NEET’ in Setting Targets for Interventions with Young People. *Journal of Youth Studies* 9 (3), 329–344. <https://doi.org/10.1080/13676260600805671>