

Nuorten monimuotoiset pelikulttuurit

- >> Nuorten näkemyksiä peliraivosta
- >> Rahapelaamisen orientaatiot nuorten aikuisten prekaarissa elämäntilanteessa
- >> Pelaamisen representoituminen ja merkityksellistäminen nuortenkirjoissa
- >> Nuorten digipelaaminen ammattilaisten näkökulmasta



Toimitus

Päätoimittajat: VTT, KM, dosentti **Mira Kalalahti** (Jyväskylän yliopisto) ja KT, dosentti **Anna-Maija Niemi** (Turun yliopisto), toimitussihteeri **Tanja Konttinen** (Nuorisotutkimusseura)

Toimituskunta

Elina Ikävalko, FT, Vammaisten lasten ja nuorten tukisäätiö
Lauri Julkunen, FT, Jyväskylän yliopisto
Tarja Juvonen, VTT, Laurea-ammattikorkeakoulu
Sirpa Lappalainen, FT, dosentti, Itä-Suomen yliopisto
Heta Marttinen, FT, Jyväskylän yliopisto
Ilona Merikanto, FT, dosentti, Helsingin yliopisto
Marko Merikukka, FT, Itsenäisyyden juhluvuoden lastensäätiö
Minna Nikunen, YTT, dosentti Jyväskylän yliopisto
Eriikka Oinonen, YTT, dosentti, Tampereen yliopisto
Marja Peltola, VTT, dosentti, Tampereen yliopisto
Anni Rannikko, YTT, Itä-Suomen yliopisto
Kari Saari, YTT, dosentti, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu
Jenni Tikkanen, KT, Turun yliopisto
Elina Westinen, FT, Nuorisotutkimusseura

Nuoret pelikulttuureissa -teemanumeron ovat toimittaneet
KT **Mikko Meriläinen** ja FT **Maria Ruotsalainen**.

41. vuosikerta, 3/2023

ISSN 0780-0886 (painettu)
ISSN 2814-9467 (verkkojulkaisu)

Nuorisotutkimus-lehteä julkaisee Nuorisotutkimusseura ry. Lehti ilmestyy neljästi vuodessa. Hinnat: kestotilaus 30 €, vuositilaus 32 € ja irtonumero 8 €. Nuorisotutkimusseura on saanut tukea tähän julkaisuun opetus- ja kulttuuriministeriöltä.

Verkkolehti: journal.fi/nuorisotutkimus

Toimitus

Nuorisotutkimusseura ry.
Kumpulantie 3A, 00520 Helsinki
GSM 044 416 5311
s-posti: tanja.konttinen@nuorisotutkimus.fi
www.nuorisotutkimusseura.fi/
nuorisotutkimus-lehti

Tilaukset

<http://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisut/tilaa-lehti>

Taitto: Tanja Konttinen
Kansidesign: Jussi Konttinen
Hansaprint, Turku 2023

Ohjeita kirjoittajalle



Nuorisotutkimus-lehdessä julkaistaan vertaisarvioituja artikkeleita, katsauksia, haastatteluja, ajankohtaisia puheenvuoroja nuoriso- ja yhteiskuntapolitiikasta sekä kirja-arvioita ja lektioita. Lehti julkaisee artikkeleita, jotka käsittelevät lapsiin tai nuoriin, lapsuuteen tai nuoruuteen, nuorisokulttuureihin, nuorisopolitiikkaan, nuorten elinoloihin tai palveluihin kohdentuvia käytänteitä, käsitteitä, instituutioita, puhetapoja ja politiikkaa. Artikkelit voivat olla empiirisiä, teoreettisia tai metodologisia. Nuorisotutkimuksen on hyvä olla yksi tarjottavien tekstien läpileikkaava teema, mutta lehteen voi tarjota artikkeleita eri tieteenaloilta. Lehti painottaa artikkeleita, joissa nuori tai nuoruus ei ole vain ilmiön, esimerkiksi oppimisen, tapahtumapaikka.

Artikkelien maksimipituus on 50 000 merkkiä välilyönneineen. Käsikirjoitukset lähetetään toimitukseen (tanja.konttinen@nuorisotutkimus.fi) sähköpostin liitetiedostona. Artikkelit lähetetään ennen julkaisupäätöstä refereer-lausuntoerokselle niiden tieteellisen tason takaamiseksi. Toimituksen ja refereer-lukijoiden arvioinnin jälkeen artikkeli palautetaan kirjoittajalle mahdollisia korjauksia varten. Kirjoittajan edellytetään olevan valmis työstämään tekstiään. Artikkelin mukana toimitetaan lyhyt (alle 2 000 merkkiä) suomen- ja englanninkielinen tiivistelmä sisällöstä. Tiivistelmän tulee sisältää Yleisen suomalaisen asiansanaston mukaiset 3–5 asiansanaa. Artikkelin avainsanat on hyvä kääntää englanniksi itse. Käsikirjoituksen mukana lähetetään Tässä numerossa kirjoittavat -palsta varten kirjoittajan nimi, osoite, oppiarvo, toimi ja toimipaikka sekä paikkakunta.

Katsauksena pidetään jonkin tieteenalan lyhyehköä yleisesitystä, puheenvuoro voi olla poleemisempikin. Katsauksen ja puheenvuoron maksimipituus on 15 000 merkkiä välilyönneineen. Lektiot julkaistaan (editoituina) sellaisenaan. Mukaan tulee liittää tieto väitöksen ajankohdasta ja paikasta sekä vastaväittäjästä.

Kirja-arvioiden pituus on enintään 6 000 merkkiä välilyönneineen. Arvosteltavista kirjoista annetaan seuraavat tiedot: kirjoittajan nimi, kirjan nimi, kustantaja, ilmestymisvuosi ja sivumäärä liitteineen. Kirja-arvostelujen yhteydessä ei julkaista lähdeluetteloita.

Kirjoittaja antaa materiaalia luovuttaessaan oikeuden julkaista sen myös verkossa sähköisessä muodossa.

Nuorten monimuotoiset pelikulttuurit kutsuvat tutkijoita

Tämä *Nuorisotutkimus*-lehden erikoisnumero sai alkunsa yksinkertaisesta havainnosta: nuorten pelaaminen on saanut sekä nuorisotutkimuksen että pelitutkimuksen parissa melko vähän huomiota. Havaintoa voi pitää vähintäänkin yllättävänä, sillä pelaaminen eri muodoissaan on keskeinen osa 2020-luvun nuorten elämää. Digitaalinen pelaaminen on yksi yleisimmistä 7–29-vuotiaiden mieluisimmista harrastuksista (Tarvainen ym. 2023) ja rahapelaaminen pois-lukien nuoret ikäluokat ovat niin digitaalisten kuin muidenkin pelien aktiivisimpia pelaajia (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022). Ilmiön laajuus ja monipuolisuus eivät kuitenkaan ole toistaiseksi heijastuneet tutkimukseen, vaan runsaasta julkisesta keskustelusta huolimatta nuorten pelaaminen vaikuttaa jääneen jonkinlaiseen katveeseen kahden tutkimusalan väliin, vaikka se vaikuttaisi olevan molemmille ilmeinen kohde.

Aiemmassa tutkimuksessa nuorten pelaaminen näyttäytyy niin myönteisessä kuin kielteisessäkin valossa, paitsi monipuolisena ja tärkeänä ajanvietteenä (Meriläinen & Ruotsalainen 2023; Siutila, Joelsson & Karhulahti 2022) myös vanhempien ja lasten riitojen aiheena (Salasuo, Tarvainen & Myllyniemi 2021). Se näyttäytyy myös osana hyvinvoinnin ongelmia (Männikkö, Billieux & Kääriäinen 2015) ja sukupuolittuneen syrjinnän ympäristönä (Järvinen & Isotalus 2022). Julkisessa keskustelussa törmäävät utopistiset ja dystooppiset visiot peleillä tulevaisuuden taidot oppivista moniosajista ja aikuistumaan kykenemättömistä, pelien pariin pakenevista ikilapsista. Pelaamisen hyödyt ja haitat ovat kuitenkin vain yksi osa valtavan laajaa, jatkuvasti muuttuvaa kokonaisuutta: peleihin ja pelaamiseen kytkeytyy suuria kysymyksiä esimerkiksi nuorten toimijuudesta, ryhmäidentiteeteistä, nuoriso- ja alakulttuureista, nuoriin kohdistuvista yhteiskunnallisista huolista ja odotuksista sekä nuorten arkiseen olemiseen vaikuttavista yhteiskunnan rakenteista.

Digitaalisen kulttuurin kasvaessa eri muodoissaan jatkuvasti suuremmaksi osaksi arkeamme ja pelien ja pelillisyyden esiintyessä yhä useammin esimerkiksi opinnoissa ja työelämässä, tarve ymmärtää nuorten suhdetta peleihin ja pelaamiseen kasvaa jatkuvasti suuremmaksi. Pelikulttuurit ovatkin keskeinen osa nykyisiä nuorisokulttuureja. Tiedämme jo varsin hyvin, että nuoret pelaavat paljon ja monipuolisesti. Tiedämme kuitenkin paljon vähemmän siitä, mitä kaikkea nuorten pelaaminen sisältää, miten se vaikuttaa nuoriin itseensä, pelikulttuureihin ja ympäröivään yhteiskuntaan, ja minkälaisia mahdollisuuksia ja esteitä pelikulttuurit tarjoavat nuorille ja nuoruudelle nyt ja tulevaisuudessa.

Teemanumeron sisältö

Tämän teemanumeron artikkelit ovat erinomainen esimerkki pelikulttuurien, ja niiden tutkimisen, monipuolisuudesta. Artikkelissaan ”Mikä on sopivaa, mikä ei? Nuorten näkemyksiä

peliraivosta” **Juho Kahila, Sanni Kahila, Satu Piispa-Hakala, Jaana Viljaranta ja Henriikka Vartiainen** tarkastelevat haastattelujen kautta kuudes- ja yhdeksäsluokkalaisten nuorten kokemuksia digitaalisia pelejä pelatessa kohdattujen negatiivisten tunteiden käsittelystä ja näiden tunteiden purkautumisesta niin sanottuna peliraivona. Nuorten vastaajien kokemusten analysointi valottaa pelaamiseen liittyvää sosiaalista dynamiikkaa kotona ja kaveriporukoissa ja auttaa ymmärtämään pelaamisen aiheuttamia voimakkaita tunnekokemuksia. Siinä, missä raivoaminen on etenkin pelaamisen psykologisessa tutkimuksessa yhdistetty varsin yksioikaisesti pelien väkivaltaiseen sisältöön, kirjoittajat esittelevät nuorten sanoittaman ilmiön, jolle on paitsi aikansa ja paikkansa, myös omat kirjoittamattomat sääntönsä.

Sari Näre ja Jaana Lähteenmaa pureutuvat artikkelissaan ”Rahapelaamisen orientaatiot nuorten aikuisten prekaarissa elämäntilanteessa: tulkintamallin kehittäminen” nuorten aikuisten rahapelaamisen problematiikkaan ja nostavat esiin nuorten elämäntilanteen ja motiivien tarkastelun tärkeyden, kun pyritään ymmärtämään heidän pelaamistaan. Näre ja Lähteenmaa tuovat esiin kuinka rahapelaamista ja siihen liittyviä ongelmia tulisi tarkastella laajemmin osana nuorten elämää ja kuinka juuri prekaarissa elämäntilanteessa olevat nuoret ovat kaikkein haavoittuvimmassa asemassa suhteessa ongelmalliseen rahapelaamiseen. Nuoruuden ja aikuisuuden välisessä liminaalisuuden tilassa rahapelaaminen voi tuoda elämään vakautta ja rutiinia, mutta suojaavien tekijöiden puuttuessa luisua ongelmaksi.

Heta Marttinen puolestaan lähestyy artikkelissaan ”Ystävät on hetkellisiä, mutta levelit ikuisia” Pelaamisen merkityksistä ja representaatioista **Aleksi Delikouraksen** Nörtti-kirjasarjassa ja **Annukka Salaman** romaanissa *Ripley: Nopea yhteys*” pelaamista suomalaisen nuortenkirjallisuuden kautta. Tarkastelemalla kahta teosta hän tutkii, miten pelaaminen ja pelaajuus niissä näyttäytyvät. Marttinen tuo esiin sen, kuinka pelaaminen näyttäytyy näissä teoksissa merkityksellisenä ilmiönä nuorten elämässä ja on keskeinen osa identiteetin neuvottelemista. Osana tätä on pelikulttuurin sukupuolittuneisuus, jota kirjailijat myös haastavat. Heta Marttisen artikkeli on erinomainen muistutus siitä, kuinka pelikulttuurit eivät tarkoita ainoastaan pelejä ja pelaamista, vaan niitä rakennetaan monilla muillakin areenoilla.

Teemanumeron päättää **Katja Kokkisen** ja **Tiina Luotojoen** puheenvuoro ”Nuorten ja nuorten aikuisten digipelaaminen – ammattilaisten näkökulmia digipelaamiseen osana omaa työtään”, joka muistuttaa, että nuorten digitaalisen pelaamisen käsittelyssä on vielä työsarkaa. Vaikka nuorten kanssa työskentelevillä ammattilaisilla on usein kiinnostusta pelaamiseen, pelko omasta osaamattomuudesta voi vaikeuttaa aiheen käsittelyä. Kirjoittajat muistuttavat, että teknisen osaamisen sijaan tarvitaan nimenomaan tietoisuutta pelaamisesta ilmiönä.

Artikkelien lisäksi teemanumerossa julkaistaan kirja-arviot kahdesta tieteellisestä kirjasta. **Merja Kylmäkoski** arvioi suomalaisten pelitutkijoiden *Pelit kulttuurina* -yleisteoksen ja **Alma Rinta-Pollari** vuorostaan **Marja Peltolan** ja **Ann Phoenixin** poikien maskuliinisuuksia tarkastelevan *Nuancing Young Masculinities – Helsinki Boys’ Intersectional Relations* -kirjan. Teemanumeroon sopivasti pelit ja pelaaminen ovat näkyvässä roolissa molemmissa kirjoissa. Lehden päättävät kaksi tuoretta lektiota, joista ensimmäisessä **Virve Murto** käsittelee nuorten vanhemmuutta vuosituhaten vaihteen Suomessa, ja toisessa **Rachel Sinquefield-Kangas** avaa empatian merkitystä taidekasvatuksessa.

Kuten tämäkin teemanumero osoittaa, nuorten osallistuminen erilaisiin pelaamisen kulttuureihin tarjoaa tutkijoille monipuolisia ja kiehtovia tulokulmia valtavan laajaan ja

jatkuvassa muutoksen tilassa olevaan ilmiöön. Toivommekin teemanumeron kannustavan niin nuorisotutkijoita, pelitutkijoita kuin ylipäättään pelaamisesta kiinnostuneita tarttumaan ennakkoluulottomasti nuorten pelaamisen kysymyksiin yli tieteen- ja tutkimusalojen rajojen. Antoisia lukuhetkiä!

Teemanumeron vastaavat toimittajat
Mikko Meriläinen & Maria Ruotsalainen

Lähteet

- Järvinen, Vilppu & Isotalus, Pekka (2022) Äänivaikutelmat ja sukupuolen moninaisuus FPS-pelien ääniviestimissä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, 4–26.
- Kinnunen, Jani, Tuomela, Milla & Mäyrä, Frans (2022) *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. Tampereen yliopisto. TRIM Research Reports 31.
- Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria (2023) The light, the dark, and everything else: making sense of young people's digital gaming. *Frontiers in Psychology* 14.
- Männikkö, Niko, Billieux, Joël & Kääriäinen, Maria (2015) Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions* 4 (4), 281–288.
- Siutila, Miia, Joelsson, Tapani & Karhulahti, Veli-Matti (2022) "Mammat menee kahville, me koneelle". Kilpapelaaminen poikien elämässä. *Nuorisotutkimus* 40 (2), 41–60.
- Salasuo, Mikko, Tarvainen, Kai & Myllyniemi, Sami (2021) Tilasto-osio. Teoksessa Salasuo, Mikko (toim.) *Harastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020*. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Valtion nuorisoneuvosto, Nuorisotutkimusverkosto. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja, nro 68.
- Tarvainen, Kai, Manner, Joel, Myllyniemi, Sami & Salasuo, Mikko (2023) Tilasto-osio. Teoksessa Aapola-Kari, Sinikka (toim.) *Vaihteleva vapaa-aika. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2022*. Opetus- ja kulttuuriministeriö, Valtion nuorisoneuvosto, Valtion liikuntaneuvosto, Nuorisotutkimusverkosto. Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja, nro 74.

Mikä on sopivaa, mikä ei?

Nuorten näkemyksiä peliraivosta

Juho Kahila, Sanni Kahila, Satu Piispa-Hakala,
Jaana Viljaranta & Henriikka Vartiainen



Tämä artikkeli käsittelee suomalaisten nuorten näkemyksiä digitaalisiin peleihin liittyvästä peliraivosta. Artikkelissa tutkitaan, kuinka suomalaiset kuudesluokkalaiset (N = 12) ja yhdeksäsluokkalaiset (N = 8) nuoret jäsentävät sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaa. Tutkimuksen aineisto muodostuu puolistrukturoiduista teemahaastatteluista, jotka analysoidaan induktiivisella laadullisella sisällönanalyysillä. Tuloksista selviää, että jonkin tasoista tunteiden kuohahtamista pidetään yleensä ymmärrettävänä ja luonnollisena osana digitaalista pelaamista. Nuoret peilaavat sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaa erityisesti raivoamisen tapoihin ja sosiaaliseen kontekstiin sekä peliraivosta aiheutuviin seurauksiin. Tulosten perusteella nuorilla ei ole yhtä selkeää rajaa sopivalle peliraivolle, mutta heillä on kuitenkin jossain määrin jaettu ymmärrys sopivan ja sopimattoman peliraivon piirteistä erilaisissa tilanteissa.

Asiasanat: digitaalinen pelaaminen, nuoret, peliraivo, vapaa-aika

Digitaalinen pelaaminen on monelle nuorelle tärkeä harrastus ja merkittävä osa heidän jokapäiväistä elämäänsä. Suomessa 10–19-vuotiaista nuorista 79,0 prosenttia pelaa digitaalisia pelejä vähintään kerran viikossa, ja vain 0,8 prosenttia ei pelaa digitaalisia pelejä lainkaan (Kinnunen ym. 2020). Digitaalinen pelaaminen voi olla rentoa ajanvietettä, mutta toisille se on paitsi keskeinen osa sosiaalista elämää myös omistautumista vaativa harrastus ja oleellinen osa oman identiteetin rakentumisesta (Hjorth ym. 2020; Siutila ym. 2022; Thorhaug & Gregersen 2019). Digitaalinen pelaaminen ei nuorilla myöskään rajoitu pelien pelaamiseen vaan on pikemminkin kokoelma toisiinsa, muuhun mediaan ja arkeen kietoutuneita aktiviteetteja; varsinaisen pelaamisen lisäksi he muun muassa juttelevat peleistä, suunnittelevat pelistrategioita, tuottavat peliaiheista taidetta sekä katsovat pelivideoita (Kahila 2022). Nuorille digitaaliset pelit ovat usein virtuaalisia sosiaalisia tiloja, joissa vietetään aikaa kavereiden kanssa (Kaarakainen & Saikkonen 2019). Pelaamisen tärkeys ihmisten elämässä on entisestään korostunut viime vuosien poikkeusoloissa. Se on antanut monelle mielekästä tekemistä sekä auttanut selviytymään pandemian eristyksestä ja pitämään yhteyksiä läheisiin (Bengtsson ym. 2021; Meriläinen 2022).

Digitaalinen pelaaminen herättää myös voimakkaita tunteita. Pelaaminen kuuluu arkeen monin tavoin ja se on usealle henkilökohtaisesti tärkeä osa elämää. Pelit ovat viihdettä, joka tarjoaa monenlaisia positiivisia tunteita kuten nautintoa, tyydytystä ja onnistumisen kokemuksia (Hemenover & Bowman 2018; McGonigal 2011). Pelaajat raportoivat esimerkiksi, että onnistuminen pitkän yrittämisen ja toistuvien epäonnistumisten jälkeen on erittäin voimakas positiivinen tunnekokemus (Kahila ym. 2020). Toisaalta pelit voivat laukaista voimakkaita

negatiivisia tunteita kuten ahdistusta, surua ja vihaa (Granic ym. 2014). Epäonnistumiset ovatkin oleellinen osa pelaamista. Jesper Juul (2013) kuvaa pelaamista toimintana, jossa pelaajat voivat lähtökohtaisesti olla lähes varmoja tulevasta epäonnistumisesta ja sitä seuraavasta epäpätevyyden tunteesta.

Monenlaiset pelatessa kohdatut negatiiviset tunteet purkautuvat toisinaan niin kutsuttuna peliraivona. Peliraivolle ei aiemman tutkimuksen vähäisyyden vuoksi ole vielä vakiintunutta määritelmää. Raivon tunne itsessään on määritelty muun muassa intensiiviseksi hallitsemattomaksi vihaksi (APA 2020). Tutkimuksessa on tarkasteltu raivoa muun muassa liikenne- ja asiakaspalvelutilanteissa (McCull-Kennedy ym. 2009; Lupton 2002). Digitaalisiin peleihin liittyvä peliraivo voi ilmetä niin verbaalisesti kuin fyysisinä purkauksina, jotka kohdistuvat esimerkiksi pelivälineisiin tai huonekaluihin sekä pelaamisen enneaikaisena lopettamisena (Kahila ym., 2021; Kahila ym. 2022) eli ”*rage quittaamisena*” (Przybylski ym. 2014; Weber 2020). Jos henkilö pelaa turhautuneena pelitapahtumiin tai kanssapelaajiin, vaikuttaa se usein negatiivisesti myös hänen omaan päätöksentekokykyynsä (Kahila ym. 2022). Tämän kaltainen pelaamisen tila ei kuitenkaan liity vain digitaaliseen pelaamiseen vaan on tuttu ilmiö myös muista pelaamisen konteksteista kuten pokerista (Moreau ym. 2017). Kilpailullisessa pelaamisessa tällaista mielentilaa kutsutaan *tiltiksi* (Wu ym. 2021).

Tutkimuskirjallisuudessa peleihin liittyvä aggressiivisuus on usein yhdistetty erityisesti niiden väkivaltaisiin sisältöihin (Anderson ym. 2010). Useat väkivaltaiseen sisältöön keskittyneet tutkimukset ja niiden metodit on kuitenkin kyseenalaistettu (Ferguson 2013; Przybylski & Weinstein 2019), eivätkä tutkijat ole yksimielisiä peliväkivallan yhteydestä pelaajien aggressiiviseen käytökseen (Bushman & Huesmann 2014; Elson & Ferguson

2014). Väkivaltaisten sisältöjen lisäksi syitä aggressiivisuuteen on etsitty muun muassa pelien kilpailullisuudesta (Adachi & Willoughby 2011) ja häviämisen aiheuttamasta turhautumisesta (Breuer ym. 2015). Myös sosiaalisen kontekstin on havaittu vaikuttavan raivostumiseen (Kaye & Bryce 2012). Tuoreen suomalaisen, peliraivon syitä kartoittaneen tutkimuksen tuloksissa korostuvat sosiaaliset ja yhteisölliset syyt peliraivolle. Nuoret pelaajat kokevat peliraivon ensisijaisiksi syiksi omat epäonnistumiset pelissä, muiden pelaajien toiminnan ja tekniset ongelmat sekä pelin ulkopuolelta tulevat keskeytykset. Myös taustatekijöiden, kuten pelattavan pelin ominaisuuksien, fyysisen ja virtuaalisen peliympäristön sekä erilaisten arkielämään liittyvien tekijöiden koetaan altistavan peliraivolle (Kahila ym. 2022).

Suhtautuminen peliraivoon on perinteisesti ollut kahtalaista. Erityisesti lasten ja nuorten digitaaliseen pelaamiseen liittyvä paljon huolta, ja usein huolipuhe koskee aggressiivista käyttäytymistä, joka liitetään digitaaliseen pelaamiseen (Meriläinen 2020). Keskustelua digitaalisten pelien haitoista on käyty valtamedioissa vuosikymmeniä (Markey ym. 2015). Ajoittain, esimerkiksi kouluampumisten tai normeja rikkovaa ainesta sisältävien pelijulkaisujen yhteydessä, pelien ympärillä käytävä keskustelu yltyy mediapaniikiksi (Karlsen 2015). Toisaalta, vaikka peliraivo herättää usein huolta erityisesti huoltajissa ja muissa kasvattajissa, tehdään peliraivosta myös viihdettä (Kahila ym. 2021). Esimerkiksi YouTubesta löytyy lukuisia peliraivokoelmia (Gaming Compilations 2017), jotka näyttävät pelaajia huutamassa ja kiroilemassa sekä paiskomassa ja rikkomassa surutta pelivälineitään. Nämä videot herättävät hilpeyttä, ja niitä on katsottu useita miljoonia kertoja.

Vaikka digitaalinen pelaaminen on suosittua kaikenikäisten keskuudessa, painottuu omistautunut pelaaminen nuorempiin

ikäryhmiin ja pelaaminen mielletään usein nimenomaan lasten ja nuorten harrastukseksi (Kinnunen ym. 2020). Myös pelaamiseen liittyvä huolipuhe koskee usein nimenomaan nuorempia pelaajia (Meriläinen 2020). Tästä huolimatta nuoria koskevia digitaaliseen pelaamiseen liittyviä ilmiöitä on tutkittu varsin niukasti nuorten omasta näkökulmasta. Joitakin tutkimuksia nuorten suhtautumisesta ja näkemyksistä digitaalisiin peleihin liittyviin ilmiöihin on kuitenkin tehty. Carter ym. (2020) tutkivat pelaavien lasten ja nuorten suhtautumista peliaddiktioon. Tuloksista selvisi, että vaikka lapset ja nuoret käyttivät addiktio termiä varsin kevyesti muun muassa kuvaamaan intohimoa digitaalista pelaamista tai jotain tiettyä digitaalista peliä kohtaan, he joutuivat kuitenkin usein luovimaan pelikiinnostuksensa ja addiktiksi leimautumisen välillä. Meriläinen (2021) puolestaan tutki teini-ikäisten poikien näkemyksiä vanhempinsa digitaaliseen pelaamiseen liittyvästä kasvatuksesta ja tavoista säädellä omien lastensa pelaamista. Tulosten mukaan nuoret pitävät tärkeänä, että vanhemmat ymmärtävät digitaalista pelaamista ja hyväksyvät sen, mutta heidän mukaansa on tarpeellista myös rajojen asettaminen ja pelaamisen säätely. Onkin tärkeää antaa myös nuorten oman äänen kuulua heidän digitaaliseen pelaamiseensa liittyvissä huolissaan – kysymällä nuorilta suoraan voi oppia paljon heidän kokemuksistaan ja näkemyksistään (Brus 2013).

Pelitutkimuksen monitieteistä perinnettä (Mäyrä ym. 2013) noudattaen tässä artikkelissa tarkastellaan digitaaliseen pelaamiseen liittyvää peliraivoa lainaten tuloksia ja käsitteitä useilta eri tieteenaloilta. Aiemmat tutkimukset peliraivosta ovat keskittyneet tutkimaan peliraivon syitä ja ilmenemisen tapoja (Kahila ym. 2021; 2022), mutta nuorten suhtautuminen peliraivoon on lähes tutkimaton alue. Tässä tutkimuksessa peliraivoa on lähestytty nuorten näkökulmasta tutkimalla,

kuinka suomalaiset kuudesluokkalaiset ja yhdeksäsluokkalaiset nuoret jäsentävät sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaa.

Tutkimusaineisto, tutkimusmenetelmät ja analyysi

Tutkimusaineistona käytettiin puolistrukturoiduja teemahaastatteluita, jotka analysoitiin laadullista sisällönanalyysiä käyttäen. Aineisto kerättiin haastatteleamalla kuudesluokkalaisia (N = 12) ja yhdeksäsluokkalaisia (N = 8) nuoria (Taulukko 1). Tässä tutkimuksessa kaikkia osallistujia kutsutaan selvyuden vuoksi nuoriksi, vaikka esimerkiksi Curtis (2015) jakaa nuoret varhaisnuoriin, nuoriin ja nuoriin aikuisiin psykososiaalisen, fyysisen ja aivojen kehittymisen erojen perusteella. Haastateltavat valittiin heidän aiemmin kirjoittamiensa esseiden perusteella heidän osallistuessaan Itä-Suomen yliopistossa toteutettuun lasten ja nuorten metapeliaktiiviteetteja kartoittaneeseen tutkimukseen (Kahila ym. 2021). Haastateltavat olivat kolmesta itäsuomalaisesta peruskoulusta.

Osallistujat pelasivat aktiivisesti digitaalisia pelejä. Kaikki pelasivat useampana päivänä viikossa ja monet osallistujista kertoivat pelaavansa joka päivä useita tunteja kerrallaan. Useimmat osallistujista pelasivat pelejä monella laitteella, mutta osallistujissa oli myös vain PC:llä tai mobiililaitteilla pelaavia nuoria. Fortnite (2017) oli erityisen suosittu peli haastateltavien keskuudessa. Lisäksi osallistujat pelasivat muun muassa ammuntapelejä (Counter Strike: Global Offensive 2012; Call of Duty 2018), urheilupelejä (FIFA 2018; NHL 2018; Rocket League 2015), elämäsimulaattoreita (Sims 4 2014), hiekkalaatikkopelejä (Minecraft 2011; Terraria 2011), seikkalupelejä (The Legend of Zelda 2017), strategiapelejä (X-Com 2013) ja tashyppelypelejä (Super Mario 2012). Haastat-

telut toteutettiin keväällä 2019 koulupäivien aikana. Haastatteluun osallistuminen oli vapaaehtoista. Osallistujien lisäksi heidän huoltajiltaan pyydettiin kirjallinen tutkimuslupa ennen haastatteluja.

Taulukko 1. Tutkimukseen osallistuneiden nuorten luokka-aste ja sukupuoli.

Luokka-aste	Tyttö	Poika	Yhteensä
6. luokka	4	8	12
9. luokka	4	4	8
	8	12	20

Haastattelujen alussa osallistujien kanssa keskusteltiin tutkimuksen käytännteistä ja tarkoituksesta. Haastateltaville kerrattiin tutkimukseen osallistumisen vapaaehtoisuus ja painotettiin, että kaikkiin kysymyksiin ei tarvitse vastata ja tutkimuksesta voi myös jättäytyä pois koska tahansa (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019). Kaikki haastatteluihin kutsutut halusivat osallistua tutkimukseen ja vastata kaikkiin esitettyihin kysymyksiin. Haastatteluissa käsiteltiin useita pelaamiseen liittyviä teemoja, kuten digitaaliseen pelaamiseen liittyvää tiedon hakemista ja pelistrategioiden suunnittelua sekä sisällön tuottamista ja jakamista (Kahila ym. 2021). Peliraivo oli haastattelun viimeinen teema. Peliraivoon liittyen haastattelussa kysyttiin muun muassa, millaisissa tilanteissa haastateltavat olivat raivostuneet ja kuinka pelin ulkopuolella tapahtuneet asiat olivat vaikuttaneet raivostumiseen. Myös esimerkiksi haastateltavien asenteita peliraivoa kohtaan sekä heidän keinojaan selviytyä peliraivosta käsiteltiin haastatteluissa.

Haastatteluaineistoa kertyi kokonaisuudessaan noin 11 tuntia ja kymmenen minuuttia. Haastatteluaineisto litteroitiin ja pseudonymisoitiin ennen analyysiä. Pelirai-

voon liittyvä osuus käsitti litteroituna noin 20 800 sanaa. Aineisto analysoitiin laadullisen sisällönanalyysin keinoin (Cohen ym. 2011). Analyysiprosessi oli induktiivinen ja mukaili Elon ja Kyngäksen (2008) kuvaamaa analyysimallia. Analyysi eteni katkelmien koodauksesta alakategorioiden ja pääkategorioiden muodostamiseen. Analyysin edetessä kuitenkin palattiin välillä aikaisempaan ja koodien sekä kategorioiden sisältöjä vertailtiin, tarkennettiin ja yhdisteltiin useaan kertaan.

Aivan ensimmäiseksi analyysin koko aineisto luettiin useaan kertaan kokonaiskuvan saamiseksi. Seuraavaksi kaikki tutkimuskysymyksen kannalta relevantit katkelmat koodattiin niiden sisältöä kuvaavasti. Tämän jälkeen koodit luokiteltiin yhteentoista alakategoriaan: raivon ilmaisutapa, raivon kesto, raivon kohde, raivoajan yksilölliset ominaisuudet, raivoaminen julkisella paikalla, raivoaminen kotona, raivoaminen kaverien seurassa, tavaroiden rikkoutuminen, toisille aiheutuva harmi, kustannukset, rangaistukset ja katumus. Nämä alakategoriat luokiteltiin kolmeen pääkategoriaan: raivoamisen tapaan, sosiaaliseen kontekstiin ja raivon seurauksiin.

Tutkijoiden välinen yhteistyö ja keskustelu vahvistavat laadullisen tutkimuksen luotettavuutta (O'Connor & Joffe 2020; Shenton 2004). Tässä tutkimuksessa aineiston analyysin kaikki vaiheet toteutti kaksi tutkijaa yhteistyössä. Tutkijat analysoivat aineiston alusta alkaen yhdessä, keskustelivat ja neuvottelivat koodien ja kategorioiden nimistä sekä sisällöistä analyysin jokaisessa vaiheessa, kunnes molemmat olivat tyytyväisiä määrittelyihin.

Sopivaa vai sopimatonta – riippuu peliraivon tavasta, sosiaalisesta kontekstista ja seurauksista

Tutkimukseen osallistuneet nuoret pitivät yleensä tunteiden kuohahtamista luonnollisena osana pelaamista, ja peliraivo nähtiin yleisesti ottaen ymmärrettävänä, kunhan se pysyi sopivissa rajoissa. Sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaa nuoret peilasivat raivoamisen tapoihin ja sosiaaliseen kontekstiin sekä peliraivosta aiheutuviin seurauksiin.

Raivoamisen tapa

Peliraivon ilmaisutapa, kesto ja kohde vaikuttivat siihen, kuinka sopivana ja ymmärrettävänä nuoret pitivät raivoamista. Aiemman tutkimuksen mukaan peliraivo ilmenee verbaalisesti, fyysisesti ja lopettamalla pelituokio ennen aikaisesti (Kahila ym. 2022). Osallistujat pitivät lieviä verbaalisia raivonilmauksia, kuten huudahduksia ja hiljaisia puuskahduksia sopivina. Sen sijaan muita ihmisiä häiritsevät raivonilmaukset koettiin sopimattomiksi. Nuoret varoivat kiroilemasta erityisesti silloin, kun vanhemmat olivat kuuloetäisyydellä. Yksin ollessa ja kavereiden seurassa kiroilua ei pidetty häiritsevänä. Kuudesluokkalainen Anton kertoi omasta verbaalisesta raivoamisestaan: ”niinku huusin vaan vähän että, mutta en silleen niinku, että oisin kiroillu, että ei vanhempia suututtanu”.

Häiritseväksi verbaalinen raivonilmaus katsottiin myös silloin, jos se satutti kanssapelaajia. Moninpelejä pelattiin usein kuulokkeet korvilla, jolloin äkkinäiset verbaaliset raivonpurkaukset olivat kivuliaita muille pelaajille. Tällaista kovaäänistä ja toisia satuttavaa raivoamista pidettiin sopimattomana. Yhdeksäsluokkalainen Elias kertoi:

No moninpeleissä se ei oo kovin kiva, jos joku kaveri huuttaa mikkiin, ku ei onnistu, mutta.. onhan se ymmärrettävää jos ei onnistu, ni sitte tulee niinku purettuu sitä ärsytystä huutamalla tai jotenki muuten, mutta se kuulluu siihen asijaan joillaki.

Liian kovaäänisen ja toisia satuttavan verbaalisen raivoamisen epämukavuudesta kertoi kuudesluokkalainen Anton todeten, että ”no kyllä niitä vähä ärsyttää, jos joku huuttaa siihen mikkiin. Että jos mie, jos mie suutun kovasti, ni ja jos mie. Jos mie suutun kovasti ni mie yleensä vaan napsautan sen mikin hetkeks aikaa kiinni”. Toisten häiritsemistä ja satuttamista kovaäänisellä raivoamisella pyrittiinkin välttämään.

Verbaalisten ilmausten tavoin pienet fyysiset raivonilmaukset, kuten pöydän paukuttaminen nähtiin sopivana, mutta mitä voimakkaammaksi paiskominen kävi, sitä sopimattommaksi raivonpurkaus koettiin. Esineiden, kuten huonekalujen ja pelivälineiden heittälyä ei pidetty sopivana, ja esineiden rikkominen nähtiin menevän täysin liiallisuuksiin. Kuudesluokkalainen Lucas kertoi seuraavaa: ”Noo siis, ite vaan suhtaudun silleen, että se on ihan fine, kuhan mittään ei ala niinku rikkommaan, paiskommaan ja rälleen ite. Pidä paikat kunnossa ni kaikki on hyvin.”

Peliraivon ilmaisutavoista *rage quittaamisesta* eli pelin ennen aikaista lopettamista, pidettiin yleisesti ottaen sopivana tapana raivota. Yhdeksäsluokkalainen Mikael kuitenkin totesi: ”No... yks vaihtoehto on vaan sen pelin niinku pellaamisen lopettaminen, niinkun hetkellisesti. Tai pahimmassa tappauksessa vaikka kokonnaan, mut en mie ehkä niin pahasti oo suuttunu, et mie en ennää koskaan pellais sitä.” Nuoret pitivät hetkellistä *rage quittaamista* sopivana, mutta osa heistä oli sitä mieltä, että se oli liiallista, jos jonkun pelin pelaaminen loppui raivoamisen vuoksi kokonnaan.

Sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaan vaikutti raivoamistavan lisäksi rai-

voamisen kesto. Nuoret pitivät normaalina hetken kestäviä tunnekuohuja. Sen sijaan raivoaminen, joka ei ottanut laantuakseen, nähtiin sopimattomana. Seuraavassa aineistolainauksessa kuudesluokkalainen Joel kertoo näkemyksensä liian rajusta raivoamisesta:

Joel: Jos on niinku ihan (naurahtaa) paha, semmonen

Haastattelija: Mikä on paha?

Joel: No siis, jos mennee jottain rikki tai. Tai no niinku silleen, että niinku... siis ihan hirveenä niinku raivostuttaa ja ei meinnaa rauhoittuu

Raivon tunteeseen jumittamista pidettiin paheksuttavana erityisesti muiden läsnä ollessa. Jumittaminen nähtiin haasteelliseksi myös tilanteissa, joissa tunnekuohu vaikeutti omaa keskittymistä ja toiminnanohjausta eli pelattiin ”*tiltissä*”. Lisäksi satunnainen raivoaminen koettiin hyväksytyimmäksi kuin toistuva, samasta asiasta johtuva raivoaminen.

Nuoret pitivät tärkeänä, että peliraivo kohdistuu järkevään kohteeseen. Sopimatonta oli purkaa peliraivoa muihin ihmisiin syyttämällä muita, huutamalla muille tai satuttamalla muita. Kuudesluokkalainen Matilda kertoi näkemyksensä raivon kohdistamisesta muihin seuraavasti:

Sit jos niinkun suuttuu, niin ei ala kuitenkaan heittelee mitään tai suuttumaan muille. (...) Joskus ku jos tulee semmonen, että.. emmä ala niinku heittelee mitään. Mut sillee, mä sillee mielessä, että miks mä niinku tein silleen tai jotain, mut emmä niinku enemmän ala suuttumaan sillee muille, että se ois ollu muijen syy.

Myöskään raivon kohdistamista särkyviin ja arvokkaisiin esineisiin ei pidetty suotavana, jotta välttyttäisiin esineiden rikkoutumiselta ja siitä aiheutuvilta kustannuksilta. Sen sijaan raivon purkaminen esimerkiksi tyynyihin tai stressileluihin nähtiin hyväksi tavaksi välttää raivoamisen ylilyöntejä.

Sosiaalinen konteksti

Nuoret arvioivat peliraivon sopivuutta usein sosiaalisen kontekstin näkökulmasta. Raivoajan yksilölliset ominaisuudet vaikuttivat näkemyksiin raivoamisen ylilyönneistä. Pelaajalle epätyypillinen raivoamistapa aiheutti helposti kummastusta. Mikäli jokin raivoamistapa oli pelaajalle ominaista, siihen suhtauduttiin ymmärtäväisemmin ja hyväksyvämmin. Luonteenpiirteiden huomioimisesta kertoi esimerkiksi kuudesluokkalainen Amelie sanoen: ”Ihmiset niinku tietää, et mä oon sellanen pieni kiukkupussi tai joku sellanen. (...) Kaikki vaan niinkun ihmiset vaan nauraa. Mutta mä voin kyllä niinku vihastua, aika nopeestikin myös johonkin peliin.”

Nuorten mukaan ympärillä olevat ihmiset vaikuttavat siihen, millainen peliraivo on sopivaa. Julkisella paikalla varsinkaan voimakasta fyysistä ja verbaalista peliraivoa ei pidetty sopivana. Kuudesluokkalainen Toni kommentoi julkisella paikalla raivoamista seuraavalla tavalla: ”Paitsi jos riippuu missä pelaa. Jos pelaa jossain julkisella paikalla, ni ei ehkä kannata puhelinta heittää seinnään. Tai no mie siis ite en, en nyt niin pahasti kummiskkaan.”

Kotiympäristössä peliraivon rajojen kerrottiin myötäilevän vanhempien asettamia sääntöjä. Pelaajat yrittivät esimerkiksi välttää kovaäänistä, muita häiritsevää raivoamista, joka saattoi herättää pienemmät sisarukset. Lisäksi kodin yhteisten välineiden paiskominen ja hajottaminen peliraivon vuoksi nähtiin vastuuttomana. Vanhempien kerrottiin usein puuttuvan tavaroiden paiskomiseen ja rikkomiseen sekä kiroiluun ja kovaääniseen raivoamiseen nuhtelemalla tai asettamalla rangaistuksia, esimerkiksi pelikieltoja. Niinpä nuoret kertoivat hillitsevänsä raivoa enemmän silloin, kun vanhemmat olivat kotona. Kotikon­tekstin vaikutuksesta raivon sopivuuteen kertoi kuudesluokkalainen Max:

Ei se oo miusta (naurahtaa) hyvä. Se yleensä vaan... tulee.. jos mä rageen, harvoin nykyään, niin siitä voi tulla maksua...ohjaimesta. Tai jostain ja sit äiti voi vähän suuttuu tai isä. Jos mä huan, niin...no sit pikkusiskot voi herätä jos ne on vaikka nukkumassa ja sit ei oo enää oikeen kivvaa.

Kavereiden seurassa peliraivoon suhtaudutaan nuorten mukaan rennommin, minkä vuoksi kavereiden kesken sallitaan paljon enemmän raivon ilmaisia kuin kotikon­tekstissa. Moni nuori kertoi, että kaveriporukassa peliraivo nähdään yhtenä osana pelaamista, ja joskus kaverin raivoaminen voi olla huvittavaakin. Näin kertoi esimerkiksi yhdeksäsluokkalainen Benjamin:

No mulla se harvemmin... en melkein ikinä ragee, mutta on sellasia kavereita, jotka ragee, ni en mie tiää... myö ollaan kaikki sen verran hyviä ystäviä, nii myö varmaan vaan naurettaan vieressä, jos joku ragee siellä. Ei myö sillee suhtauduta siihen mitenkään...se on vaan sitä pelaamista.

Raivoaminen meni liiallisuuksiin, jos pelaaja tunnekuohussa hajotti tavaroita, satutti muita huutamalla lujaa tai ei saanut raivoa loppumaan.

Raivon seuraukset

Sopivan ja sopimattoman peliraivon rajapintaa arvioitiin myös raivoamisesta aiheutuvien seurausten näkökulmasta. Nuoret eivät pitäneet järkevänä, jos raivoaminen aiheutti tavaroiden rikkoutumista. Esimerkiksi kuudesluokkalainen Markku totesi tavaroiden rikkomisesta seuraavaa: ”No on se ehkä vähän tyhmää hajottaa näppäimistöä siksi, että kuolee jossakin.”

Perheen yhteisistä välineistä kannettiin vastuuta, eikä tavaroiden rikkoutumisesta aiheutuvaa harmitusta ja kustannuksia halluttu sälyttää omalle kotiväelle. Näin kertoi esimerkiksi kuudesluokkalainen Lucas:

Ku se on niinku, mejjän niinku perheen kone se millä mie pellaan, nii se on sitte se, että ei viiti mitään rikkoo. Tullee varmaan aika mukavat valitukset siitä [huokaisee].

Pelivälineiden rikkoutuminen haittasi myös omaa peliharrastusta, koska usein nuoret joutuivat itse kustantamaan uudet pelivälineet rikkoutuneiden tilalle. Esimerkiksi Lucas kertoi, että ”jos rikot ni omalla rahalla ostetaan uus, että niinku, sinä sponsaat uuen, jos mennee rikki”.

Raivoamisen pysymistä sopivissa rajoissa pidettiin järkevänä myös mahdollisten pelikieltojen ja muiden rajoitusten välttämiseksi. Esimerkiksi kuudesluokkalainen Joel kuvasi, että vanhemmat puuttuivat hänen raivoamisesensa poistamalla nuoren pelaaman ja raivoa aiheuttaneen pelin kokonaan:

Kyllä ne siitä sanoo miulle sillee, että saattaa tulla pelikieltto ja, varmmaanki viikoks tai muutamaks päiväks ja silleen niinku yrittävät silleen...no siis, silleen... no Fortnitessaki miulla kävi silleen, että no siis mä ragesin siitä niin pahasti, että mun iskä joutu lopettamaan sen, niinku poisti sen multa kokonnaan, että se niinku jatku aika pitkään.

Lisäksi nuoret kokivat, että joskus raivoaminen voi aiheuttaa raivoajalle itselleen harmistuneen mielen. Yhdeksäsluokkalainen Mikael kuvasi raivoamisesta aiheutuvia harmistuksen tunteita sanoen: ”Jos mie ite raggeen jollekin, jostain pelistä, niin öö...no tietysti sillä hetkellähän se tuntuu vaan tosi ikävältä, jotenka se tuntuu vähän tyhmältä sen jälkkeen.” Myös kuudesluokkalainen Lucas kertoi, kuinka raju raivoaminen voi kaduttaa jälkeen päin:

Ylleensä mie en hirvveesti mittään tee. Joskus mie saatan niinkun vähä pöyttää hakata, mutta niinku ylleensä mie en ala mittään tavaroita heittelemmään. Tai semmosta. Ja vaan sen takkii, koska sitte vaan iskkee vaa ihan hirvvee katumus, jos sen tekkee.

Nuoret pitivätkin tärkeänä, että raivon hetkellä ei tee ainakaan mitään sellaista, mikä kaduttaa ja nolottaa jälkeenpäin.

Kuohuvat tunteet kuuluvat pelaamiseen – mutta raivolla on rajansa

Digitaalinen pelaaminen on tärkeä osa monen nuoren arkipäivää. Pelaaminen herättää paitsi positiivisia myös negatiivisia tunteita. Joskus esimerkiksi omat epäonnistumiset pelissä, muiden pelaajien toimet tai ulkoiset keskeytykset saattavat purkautua hyvinkin rajusti niin sanottuna peliraivona (Kahila ym. 2022). Nuorten oma näkökulma pelaamiseen liittyvissä ilmiöissä, kuten peliraivossa, on jäänyt aiemmassa tutkimuksessa varsin vähälle huomiolle, vaikka kysyttäessä nuoret pystyvät antamaan tärkeää tietoa heitä koskevista ja kiinnostavista asioista (Brus 2013). Tämän tutkimuksen tavoitteena on antaa nuorten oman äänen kuulua ja luoda ymmärrystä siitä, kuinka nuoret itse jäsentävät sopivan ja sopimattoman peliraivon rajaa.

Tulokset osoittavat, että nuoret kokevat peliraivon kuuluvan osaksi pelaamista: tunteiden ilmaisu eri tavoin koettiin ymmärrettävänä ja tunteiden kuohahtelunkin katsottiin olevan olennainen osa pelaamista. Toisaalta nuoret olivat sitä mieltä, että raivoaminen on hyväksyttävää vain silloin, kun se pysyy ilmaisutavoiltaan ja kestoltaan kohtuullisena ja kohdistuu oikein. Myös sosiaalinen konteksti ja raivoamisesta aiheutuvat seuraukset vaikuttivat nuorten arvioihin siitä, milloin peliraivo pysyy sopivissa rajoissa. Vaikka nuorten kertomuksissa ei ollut havaittavissa mitään tiettyä, selkeää rajaa sille, millainen raivo on sopivaa ja millaista pidetään sopimattomana, vaikuttaisi kuitenkin siltä, että nuorilla on jossain määrin jaettu ymmärrys

sopivan ja sopimattoman raivon piirteistä erilaisissa tilanteissa. On mahdollista, että tulojen perusteella selkeästi tilannesidonnaiset tulkinnat ja määritelmät sopivan ja sopimattoman raivon rajoista perustuvat toisinaan ulkoisiin tekijöihin, kuten vanhempien asettamiin sääntöihin, ja toisinaan taas yhteisesti sovittuihin toimintatapoihin tai sosiaalisten normien säätelemiin sanattomiin sopimuksiin siitä, mikä on hyväksyttävää käytöstä pelitilanteissa.

Tämä tutkimus tarjoaa kasvattajille, niin koulussa, nuorisotyössä, kotona kuin myös muissa nuorten elämän konteksteissa, mahdollisuuden tarkastella nuorten pelikulttuuria ja erityisesti peliraivoa nuorten itsensä näkökulmasta. Tieto nuorten näkemyksistä auttaa ymmärtämään peliraivoa, joka ulkopuolisen silmin katsottuna saattaa näyttää kielteiseltä, järjettömältä ja mystiseltäkin ilmiöltä. Tämän ja edellisten tutkimusten (Kahila ym. 2021; Kahila ym. 2022) perusteella nuoret eivät näe peliraivoa pelkästään kielteisenä ilmiönä. Heidän näkökulmastaan katsottuna peliraivo näyttää hyvinkin johdonmukaisena – sillä on selkeät syyt ja ilmenemistavat, minkä lisäksi nuorilla on jaettu ymmärrys siitä, millainen peliraivo on sopivaa ja millainen ei.

Tutkimuksen tarjoama tieto auttaa kasvattajia toimimaan nuorten tukena peliraivon hetkellä. Digitaalinen pelaaminen on erittäin suosittua toimintaa ja iso osa monen nuoren arkea (Siuttila ym. 2022; Thorhauge & Gergersen 2019). Nuoruusikä on tärkeää aikaa sosioemotionaalisen kehityksen näkökulmasta, ja monia oman toiminnan säätelyyn liittyviä taitoja, kuten kykyä säädellä ja ohjata omia ajatuksiaan, tunteitaan ja käyttäytymistään (esim. Vohs & Baumeister 2004), harjoitellaan erilaisissa arkipäivän konteksteissa. Pelaaminen yhtenä arjen kontekstina tarjoaa siten nuorelle ympäristön, jossa kohdataan erilaisia myönteisiä ja kielteisiä tunteita (Hemenover & Bowman, 2018; Juul 2013; McGonigal

2011), ja jossa näiden tunteiden säätelyä, kuten itsehillintää ja pettymysten sietokykyä, voidaan ja myös täytyy harjoitella sekä yksin että yhdessä vertaisten kanssa. Itsesäätelytaitojen harjoittelua varten on olemassa myös juuri tähän tarkoitukseen kehitettyjä oppimisperlejä (Kahn ym. 2013), mutta parhaimmillaan näitä samoja taitoja voitaisiin oppia ja harjoitella turvallisesti myös viihteellisemmän digitaalisen pelaamisen ympäristöissä (ks. Granic ym. 2014; Kahila ym. 2020; Kahila ym. 2023). Peliraivon mekanismeista tietoinen aikuinen voi tukea nuoren itsesäätelytaitojen kehitystä esimerkiksi ohjaamalla nuoria tunnistamaan ja käsittelemään pelaamisen herättämiä tunnereaktioita sekä ohjaamalla etsimään ja neuvottelemaan yhdessä muiden kanssa rakentavia tapoja ilmaista näitä tunteita. Lisää ymmärrystä kuitenkin tarvitaan niistä mekanismeista, joilla digitaaliset pelit herättävät erilaisia tunteita ja millä tavoin nuorten tunteiden säätelyä voitaisiin digitaalisen pelaamisen ympäristöissä tukea niin yksin pelatessa ja vertaisten parissa kuin aikuisenkin johdolla (ks. myös Hemenover & Bowman 2018).

Huolipuhe digitaalisiin peleihin liittyen kohdistuu usein pelaamiseen yhdistettyyn aggressiiviseen käyttäytymiseen (Meriläinen 2020). Tämän tutkimuksen tuloksista selviää, että myöskään nuoret itse eivät pitäneet kestoltaan, voimankäytöltään ja ilmaisutavoiltaan liian rajua raivoamista sopivana. Nuoria koskevan huolipuheen ohella olisi hyvä muistaa, että peliraivo ei automaattisesti tarkoita aggression hallitsematonta purkautumista ja ylilyöntejä, vaan nuoret pyrkivät säätelämään raivoamista ja pitämään sen sopivissa ja hyväksytyissä rajoissa.

Tuloksista kävi ilmi, että peliraivoon suhtauduttiin samanaikaisesti sekä vakavasti että kevyesti. Vaikka nuoret eivät pitäneet raivoamisen ylilyöntejä sopivina, kavereiden raivonpuuskille ja YouTuben peliraivovideoiden

rajuille raivonpurkauksille kuitenkin myös naureskeltiin. Samantapainen kahtalainen suhtautuminen digitaalisiin peleihin liittyviin, aikuisissa huolta herättäviin ilmiöihin, on huomattu myös muissa tutkimuksissa. Esimerkiksi Carter ym. (2020) huomasivat tutkimuksessaan, että lapset käyttävät addiktio-termiä usein kevyesti kuvaamaan kiinnostusta digitaalista pelaamista kohtaan. Peliraivoon liitetään huvittuneisuutta, vaikka sitä pidetään myös vakavasti otettavana asiana. Tulokset osoittavat, että nuoret kiinnittävät huomiota vanhempien asettamiin rajoihin ja digitaaliseen pelaamiseen liittyviin sääntöihin. Samoin kuin Meriläisen (2021) tutkimuksessa, myös tässä tutkimuksessa nuoret suhtautuivat aikuisten asettamiin rajoihin ja sääntöihin pääosin ymmärtäen. Sääntöjä ja rajoja käytettiin jonkinlaisena ohjenuorana peliraivoon liittyen.

Tässä tutkimuksessa peliraivoa tutkittiin nuorten perspektiivistä ja tutkimustieto perustuu siihen, miten nuoret itse ilmiötä sanoittivat. Tutkimus osoittaa, että nuorilla on pääosin jaettu ymmärrys sopivasta peliraivosta eri konteksteissa. Jatkossa olisi hyvä tutkia lisää, kuinka tämä ymmärrys muodostuu. Tutkimusta tarvitaan siitä, miten lapset ja nuoret säätelevät digitaalisen pelaamisen aiheuttamia negatiivisia tunteita sekä pelitilanteiden aikana että niiden välillä. Aiemmassa tutkimuksessa on havaittu, että toisten pelaajien epäasialliseen käytökseen puuttumiseen voi olla joskus korkea kynnys (Meriläinen & Ruotsalainen 2022). Tätä taustaa vasten olisikin hyvä tutkia, millaista yhteissääteilyä peliraivoon liittyen tehdään. Esimerkiksi havainnoinnin ja videonin avulla voitaisiin tutkia erilaisia strategioita selvittää peliraivosta. Videointi mahdollistaisi myös peliraivotilanteiden reflektoinnin jälkikäteen yhdessä nuorten kanssa. Samoin ohjaamalla vanhemmat, opettajat ja muut nuorten elämään osallistuvat kasvattajat reflektoimaan videoituja tilanteita

saataisiin tietoa kasvattajien näkemyksistä ja keinoista ohjata nuorten tunteiden käsittelyä peliraivoon liittyen.

Lähteet

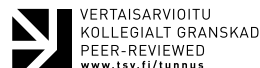
- Adachi, Paul & Willoughby, Teena (2011) The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence* 1 (4), 259–274. <https://doi.org/10.1037/a0024908>
- Anderson, Craig & Shibuya, Akiko & Ithori, Nobuko & Swing, Edward & Bushman, Brad & Sakamoto, Akira & Rothstein, Hannah & Saleem, Muniba (2010) Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin* 136 (2), 151–173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>
- APA Dictionary of Psychology (2020) *APA Dictionary of Psychology*. <https://dictionary.apa.org/rage>
- Bengtsson, Tea & Bom, Louise & Fynbo, Lars (2021) Playing Apart Together: Young People's Online Gaming During the COVID-19 Lockdown. *Young* 29 (4 suppl), S65–S80. <https://doi.org/10.1177/11033088211032018>
- Breuer, Johannes & Scharnow, Michael & Quandt, Thorsten (2015) Sore losers? A reexamination of the frustration–aggression hypothesis for colocated video game play. *Psychology of Popular Media Culture* 4 (2), 126–137. <https://doi.org/10.1037/ppm0000020>
- Brus, Anne (2013) A young people's perspective on computer game addiction. *Addiction Research and Theory* 21 (5), 365–375. <https://doi.org/10.3109/16066359.2012.733466>
- Bushman, Brad & Huesmann, Rowell (2014) Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression revisited: A reply to Elson and Ferguson (2013). *European Psychologist* 19 (1), 47–55. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000164>
- Call of Duty: Black Ops 4 (2018) Activision.
- Carter, Marcus & Moore, Kyle & Mavoa, Jane & Gaspard, Luke & Horst, Heather (2020) Children's perspectives and attitudes towards Fortnite 'addiction'. *Media International Australia*, 176 (1), 138–151. <https://doi.org/10.1177/1329878X20921568>
- Cohen, Louis & Manion, Lawrence & Morrison, Keith (2011) *Research Methods in Education* (7. p.). Routledge. <https://doi.org/http://dx.doi.org/>

- org/10.4324/9780203720967
- Curtis, Alexa (2015) Defining adolescence. *Journal of Adolescent and Family Health*, 7(2). <https://scholar.utc.edu/jafh> Available at: <https://scholar.utc.edu/jafh/vol7/iss2/2>
- Elo, Satu. & Kyngäs, Helvi (2008) The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing*, 62(1), 107–115. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2007.04569.x>
- Elson, Malte & Ferguson, Christopher (2014) Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression: Empirical evidence, perspectives, and a debate gone astray. *European Psychologist*, 19(1), 33–46. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000147>
- Ferguson, Christopher (2013) Violent video games and the supreme court: Lessons for the scientific community in the wake of brown v. entertainment merchants association. *American Psychologist*, 68(2), 57–74. <https://doi.org/10.1037/a0030597>
- FIFA19 (2018) EA Sports.
- Fortnite (2017) Epic Games
- Gaming Compilations (2017) *Ultimate Gamer Rage*. https://www.youtube.com/watch?v=Eyy2_agdBQ
- Granic, Isabela & Lobel, Adam & Engels, Rutger (2014) The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Hemenover, Scott & Bowman, Nicholas (2018) Video games, emotion, and emotion regulation: expanding the scope. *Annals of the International Communication Association*, 8985, 1–19. <https://doi.org/10.1080/23808985.2018.1442239>
- Hjorth, Larissa & Richardson, Ingrid & Davies, Hugh & Balmford, William (2020) Metagaming and Paratextual Play. Teoksessa *Exploring Minecraft* (ss. 99–120). Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-59908-9_5
- Juul, Jesper (2013) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. MIT Press. <https://doi.org/10.1093/itnow/bwu097>
- Kaarakainen, Meri-Tuulia & Saikkonen, Loretta (2019) Pelaamisen ja sosiaalisuuden ympärille muodostuvat kolmannet tilat: nuorten teknologian käyttötavat ja vapaa-ajan harrasteet. *Nuorisotutkimus*, 36(1), 20–37. https://melinda.kansalliskirjasto.fi/F/?func=direct&doc_number=016702153&local_base=fin01_opac
- Kahn, Jason. & Ducharme, Peter & Rotenberg, Alexander & Gonzalez-Heydrich, Joseph (2013) “rAGE-Control”: A Game to Build Emotional Strength. *Games for Health Journal*, 2(1), 53–57. <https://doi.org/10.1089/g4h.2013.0007>
- Kahila, Juho (2022) *Digital gaming and metagame activities - Opportunities for children's informal learning*. University of Eastern Finland.
- Kahila, Juho & Piispa-Hakala, Satu & Kahila, Sanni & Valtonen, Teemu & Vartiainen, Henriikka & Tedre, Matti (2021) “If the game does not work, it is lagging, or you die in game, you just get furious” –children’s experiences on gamer rage. Teoksessa Mila Bujic & Jonna Koivisto & Juho. Hamari (Toim.), *Proceedings of the 5th International GamiFIN Conference 2021* (ss. 21–29). CEUR-WS. <http://ceur-ws.org/Vol-2883/paper3.pdf>
- Kahila, Juho & Tedre, Matti & Kahila, Sanni & Mäkitalo, Kati & Vartiainen, Henriikka & Valtonen, Teemu (2021) Children’s gaming involves much more than the gaming itself: A study of the metagame among 12 - 15 year-old children. *Convergence*, 27(3), 1–19. <https://doi.org/10.1177/1354856520979482>
- Kahila, Juho & Valtonen, Teemu & Tedre, Matti & Mäkitalo, Kati & Saarikoski, Olli (2020) Children’s Experiences on Learning the 21st-Century Skills With Digital Games. *Games and Culture*, 15(6), 685–706. <https://doi.org/10.1177/1555412019845592>
- Kahila, Juho & Vartiainen, Henriikka & Kahila, Sanni & Tedre, Matti & Valtonen, Teemu (2023) Metapelaaminen lasten laaja-alaisten taitojen harjoittelun kenttänä. Teoksessa Satu Piispa-Hakala, Sini Kontkanen, Sari Havu-Nuutinen (Toim.), *Oppimisen muuntuvat maisemat. Suomen kasvatustieteellinen seura*.
- Kahila, Juho & Viljaranta, Jaana & Kahila, Sanni & Piispa-Hakala, Satu & Vartiainen, Henriikka (2022) Gamer rage — Children’s perspective on issues impacting losing one’s temper while playing digital games. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 33, 100513. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100513>
- Karlsen, Faltin (2015) Analyzing game controversies: A historical approach to moral panics and digital games. Teoksessa Torill Mortensen & Ashley Brown, & Jonas Linderoth (Toim.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments* (ss. 15–32). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315738680>
- Kaye, Linda & Bryce, Jo (2012) Putting The “Fun Factor” Into Gaming: The Influence of Social Contexts on Experiences of Playing Videogames. *International Journal of Internet Science*, 7(1), 23–37.
- Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans (2020) *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista ko-*

- ronan aikaan. University of Tampere. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123831>
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017) Nintendo.
- Lupton, Deborah (2002) Road rage: Drivers' understandings and experiences. *Journal of Sociology*, 38(3), 275–290. <https://doi.org/10.1177/144078302128756660>
- Markey, Patric & Markey, Charlotte & French, Juliana (2015) Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 277–295. <https://doi.org/10.1037/ppm0000030>
- McColl-Kennedy, Janet. & Patterson, Paul & Smith, Amy & Brady, Michael (2009) Customer Rage Episodes: Emotions, Expressions and Behaviors. *Journal of Retailing*, 85(2), 222–237. <https://doi.org/10.1016/j.jretai.2009.04.002>
- McGonigal, Jane (2011) *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Meriläinen, Mikko (2020) *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Helsingin yliopisto.
- Meriläinen, Mikko (2021) Crooked views and relaxed rules: How teenage boys experience parents' handling of digital gaming. *Media and Communication*, 9(1), 62–72. <https://doi.org/10.17645/MAC.V9I1.3193>
- Meriläinen, Mikko (2022) Pandemic rhythms: Adults' gaming in Finland during the spring 2020 COVID-19 restrictions. *Convergence*, June 2020. <https://doi.org/10.1177/13548565221077582>
- Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria (2022) Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä. *Pelitutkimuksen Vuosikirja 2022*, 49–71. <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/116988>
- Minecraft (2011) Mojang Studios.
- Moreau, Axelle & Delieuvin, Jennifer & Chabrol, Henri & Chauchard, Emeline (2017) Online Poker Tilt Scale (OPTS): creation and validation of a tilt assessment in a French population. *International Gambling Studies*, 17(2), 205–218. <https://doi.org/10.1080/14459795.2017.1321680>
- Mäyrä, Frans & Van Looy, Jan & Quandt, Thorsten (2013) Disciplinary identity of game scholars: An outline. *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging GameStudies*.
- O'Connor, Clíodhna & Joffe, Helene (2020) Inter-coder Reliability in Qualitative Research: Debates and Practical Guidelines. *International Journal of Qualitative Methods*, 19, 1–13. <https://doi.org/10.1177/1609406919899220>
- NHL19 (2018) EA Sports.
- Przybylski, Andrew & Deci, Edward & Rigby, Scott & Ryan, Richard (2014) Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 106(3), 441–457. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1037/a0034820>
- Przybylski, Andrew & Weinstein, Netta (2019) Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 6(2). <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>
- Rocket League (2015) Psyonix.
- Shenton, Andrew (2004) Strategies for ensuring trustworthiness in qualitative research projects. *Education for Information*, 22(2), 63–75. <https://doi.org/10.3233/EFI-2004-22201>
- Sims 4 (2014) Maxis.
- Siutila, Miia & Joëlsson, Tapani & Karhulahti, Veli-Matti (2022) ”Mammat menee kahville, me koneelle” -Kilpapelaaaminen poikien elämässä. *Nuorisotutkimus*, 40(2).
- Super Mario (2012) Nintendo.
- Terraria (2011) 505 Games.
- Thorhauge, Anne & Gregersen, Andreas (2019) Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth. *New Media and Society*, 21(7), 1444–1464. <https://doi.org/10.1177/1461444818823546>
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta (2019) Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarvointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisu 3/2019.
- Vohs, Kathleen & Baumeister, Roy (2004) Understanding Self-Regulation. Teoksessa Roy Baumeister & Kathleen Vohs (toim.). *Handbook of Self-Regulation: Research, Theory, and Applications*, 1–592. The Guilford Press.
- Weber, David (2020) Too Legit to Rage Quit: Do Social Ties Impact Staying Power in eSports? *The 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2020.323>
- Wu, Minerva & Lee, Je. Seok & Steinkuehler, Constance (2021) Understanding Tilt in Esports: A Study on Young League of Legends Players. *CHI '21: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/3411764.3445143>
- XCOM: Enemy Within (2013) 2K Games.

Rahapelaamisen orientaatiot nuorten aikuisten prekaarissa elämäntilanteessa: tulkintamallin kehittelyä

Sari Näre & Jaana Lähteenmaa



Liminaalisuuden, eräänlaisen välitilan, merkitys sekä kussakin elämäntilanteessa että pelaamisen orientaationa on syytä ottaa huomioon yritettäessä ymmärtää rahapelaamisen motiiveja ja luisumista peliriippuvuuteen. Nuori ikäryhmä joutuu herkästi elämään liminaalisuuden tilassa – päättymättömältä tuntuvan nuoruuden ja aikuisuuden välissä. Tässä artikkelissa kehitämme rahapelaamisen orientaatioiden tulkintaa liminaalisuuden käsitteen avulla. Rahapelaamisen orientaatioilla tarkoitamme elämäntilanteen taustoittamaa motivaatioperustaa. Tarkastelemme rahapelaajien peliorientaatioita suhteessa heidän elämäntilanteensa vakauteen tai prekaarisuuteen. Peliorientaatioita käsittelemme ennen kaikkea deduktiivisen ajattelun pohjalta rakentuvina ideaalityyppeinä, vaikkakin niiden pohjalla on empiirisiä tapauksia. Kun muuttujina ovat yhtäältä elämäntilanteen vakaus tai epävakaus ja toisaalta pelaamisen turvallisuushakuisuus tai pyrkimys liminaaliin tunnetilaan, rakentuu neljänlaisia rahapelaamisen orientaatioita: sosiaalinen, rituaalinen, addiktiivinen ja maaninen pelaaminen. Rakentamamme malli auttaa ymmärtämään pelaamisen taustatekijöitä ja myös luisumista viihdepelaajasta ongelmapelaajaksi.

Asiasanat: rahapeliorientaatiot, prekaarius, liminaalisuus, ideaalityypit, ongelmapelaaminen.

Rahapelaamisen motiiveja ja pelaamisen konteksteja on tutkittu runsaasti, mutta usein toisistaan erillään (vrt. Heikkilä ym. 2011; Mäyrä 2013). Kulttuurin ja rahapelaamisen yhdistävä tutkimusparadigma, jossa yksilötoimijaa tarkasteltaisiin rakenteellisissa yhteyksissä, odottaa vielä kehittämistään (ks. Marionneau 2015). Rahapelaamisen taustoja tarkasteltaessa onkin perusteltua ottaa huomioon myös pelejä pelaavien ihmisten elämäntilanne, kuten sen stressaavuus tai heidän työ- tai ihmissuhteidensa vakaus tai epävakaus. Olosuhteet, jotka jättävät ilman tukea, edistävät addiktioiden syntymistä. Addiktioiden taustalla voivat olla paitsi motivaatioon poikkeamat, myös poikkeamat sosiaalisessa ja fyysisessä ympäristössä (West 2006, 175–176). Talouden ja yhteiskunnan rakenteet sekä traditiot eivät enää anna entisenlaista turvaa, ja ihmisiltä odotetaan enenevästi yrittäjäotetta elämäänsä (Jokinen ym. 2010; Lähteenmaa 2011). Tällaiset olosuhteet murentavat aiempia tukiverkostoja.

Vaikka työllisyysaste onkin hiljattain nousut, monien nuorten tulevaisuus alati muuttuvilla työmarkkinoilla näyttää epävarmalta. Ihmiset joutuvat tottumaan epävarmuuteen, mikä merkitsee eräänlaista liminaalisuutta, jatkuvassa muutostilassa elämistä vailla varmuutta tulevasta (ks. Näre & Näre 2022). Raja- ja siirtymätilasta, eräänlaisesta liminaalisuuden ja putoamisuhan kokemuksesta tulee monelle arjen peruskokemus (ks. Ilmonen 1998; Baudrillard 1994). Samalla kun maailmantilanne ja yhteiskunta ovat olleet jatkuvassa muutostilassa, on rahapelaamisen suosio kasvanut pitkään niin Suomessa kuin muuallakin Euroopassa ja sen riskitaso on noussut (Salonen & Raisamo 2015). Viime vuosina kasvu näyttää taittuneen, jo hieman ennen koronakriisiä (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022). Pandemia sulki Suomessa pelikoneet, ja pelaamisesta entistä suurempi

osa siirtyi verkkoon. Uutta valtakunnallista kyselytutkimusta rahapelaamisesta ei ole vielä vuonna 2023 julkaistu. Pienempien, suuntaa antavien kyselyjen perusteella näyttää siltä, että rahapelaaminen ei ole lisääntynyt merkittävästi korona-aikana, mutta nettipeleissä on otettu entistä suurempia taloudellisia riskejä (esim. Peluuri 2022). Vuoden 2022 *Pelaaja-barometrin* (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022) mukaan pelaaminen ylipäänsä ei ole enää yhtä korkealla tasolla kuin koronavuonna 2020, mutta luvut viittaavat pelaamisen tason vakiintumiseen.

Koronapandemia itsessään on ollut poikkeustilana liminaaltila, joka on rajoitusten takia vaikuttanut pelaamisen käytäntöihin ja paikoittain saattanut aktivoida pelaamista. Tarkastelemamme aineistot on kerätty ennen koronapandemiaa ja keskittyvät rahapelaamiseen. Rahapelaamisella viittaamme Robert Callois'n (2001) määrittelemään arpapelityyppiseen pelaamiseen, jossa tulos on sattumanvarainen ilman pelaajan kontrollia lopputulokseen. Rahapelejä yhdistääkin pelaajien asettama rahapanos epävarman lopputuloksen puolesta (Kinnunen 2021, 39). Kyse on eräänlaisesta kohtalolle antautumisesta (ks. Goffman 1967), missä äärimmillään voi nähdä hurmoksellisia elementtejä. Rahapelaamiseen sisältyy olennaisesti riski menettää siihen käytetyt varat, mikä on omiaan nostamaan pelaamiseen sisältyvää jännitystä. Tavoissa suuntautua rahapelaamiseen on eri vivahteita, joita tulkitsemme peliorientaatioina. Emme käytä aineistoja induktiivisesti vaan deduktiivisesti havainnollistamaan peliorientaatioita koskevaa tulkintakehystämme.

Ottamalla huomioon yhtä aikaa sekä ihmisten elämäntilanteet että heidän motiivinsa pelaamiseen voidaan päästä entistä syvempään ymmärrykseen rahapelaamisesta. Tämän suuntaisia analyyseja on jonkin verran tehtykin (mm. Borch 2013). Ne ovat olleet hajanaisia suhteessa toisiinsa, eikä systemaatt-

tista tulkintaa ole syntynyt. Sekä pelaajien elämäntilanteet että motiivit yhdistävien tulkintojen keskinäistä keskusteluvuutta edistäisi se, jos vakauden taso pelaajien elämäntilanteissa abstrahoitaisiin entistä teoreettisemmalle tasolle. Voidaksemme tehdä ilmiöstä sosiologista analyysia pelkän psykologisoivan tulkinnan sijaan myös motiiviperustaa on järkevää analysoida antropologis-sosiaaliteollisin käsittein. Kysymmekin: Aktivoiko erityisesti epävakaa elämäntilanne pelaamaan rahapelejä? Altistaako se jopa kontrolloimattomaan pelaamiseen? Pyrimme tulkitsemaan rahapelaamisen orientaatioita rakenteiden ja rakenteettomuuden kautta, joista jälkimmäinen vastaa liminaaliseksi kuvaamaamme tilaa.

Rahapelaamisen voidaan nähdä simuloivan riskikulttuuriin sisältyvää ontologista epävarmuutta (ks. Giddens 1990; Cosgrave 2006; vrt. Cohen & Hansell 1969). Äärimmäiset olosuhteet ja äärikokemusten tavoittelu voivat joskus kietoutua toisiinsa. Tästä käy hyvänä esimerkkinä se, että sodassa rintamalla on sotamiesten parissa pelattu rahapelejä; rintamaolosuhteiden aistit äärimmilleen virittävä tilanne muistuttaa sattumanvaraisuudessaan pelin logiikkaa voittoineen ja tappioineen. Arkistolähteet kertovat siitä, että sotilaat oppivat muiden riippuvuuksia aiheuttavien toimintojen lisäksi pelaamaan myös rahasta. Suomessa jatkosodan asemasotavaiheessa taistelutoimia odoteltaessa sotilaiden uhkapelaaminen oli yleistä: kortinpeluu oli suosittu ajanviete ja riistäytyi jopa hengellä pelaamiseksi, kun pelivelkoja vaihdettiin vartiovuoroihin (Näre 2014): ”Jännitys on melkoinen, kun kaksi miestä on jäljellä. Toisena on porukan kovin korttihai, Virtasen Kalle. Ja Kalle häviää! Kalle menee vartioon 23.30. Ryssä hyökkää taas, syöksyveneillä yli kapeikon. Ja kasapanoksien perässä oman keskityksen sekaan suoraan aseisiin. Kalle ehtii elää pesäkkeessään 20 minuuttia.” (SKS, KRA, korsu, Osmo Pa-tolinna).

Prekaarit, odotustilamaiset ja siinä mielessä liminaaliset elämänolosuhteet ovat tyyppillistyneet. Samaan aikaan äärikokemusten hakeminen rahapeleissä on entistä helpompaa: virtuaalisiin pelitiloihin pääseminen on mahdollista mistä vain omalla älypuhelimella. Milloin tai missä vain voi ottaa äärimmäisen suuria taloudellisia riskejä. Verkon kautta varsinakin nettipokeria pelattaessa on tyyppillisesti otettu keskimääräistä isompia taloudellisia riskejä (ks. Lähteenmaa & Strand 2008).

Toisaalta pelaamisesta voidaan hakea myös turvallista rutiinia, ja usein rahapelaaminen pysyykin rutiinin rajoissa. Edellä esitettyjen taustatekijöiden valossa tarkastelemme seuraavaksi sitä, miten äärimmäisiin tunnetiloihin suuntautuva pelaaminen, eräänlainen liminaalisuushakuisuus näkyy taloudellisesti ja sosiaalisesti epävarmoissa olosuhteissa elävien nuorten aikuisten elämässä. Ruokkivatko prekaarit elämänolosuhteet suuria riskejä ottavaa ja liminaalisuushakuista pelityyliä? Vai onko mahdollista, että osa hakee näissä liminaaleissa elämäntilanteissa rahapelaamisesta pikemminkin turvallista toistoa ja struktuuria arkeensa?

Liminaalisuus teoreettisena lähtökohtana

Liminaalitila on tyyppillisesti odotustila – ei-toivottuna olotilana se voi olla pitkästyttävä ja ahdistavakin. Mercerin ja Eastwoodin (2010, 91) mukaan monissa tutkimuksissa pitkästyminen on raportoitu olevan ongelmapelaamisen tärkeä taustatekijä – onhan yksi pelaamisen motiivi ”ajan tappaminen” tai ”taukohetkien täyttämisen” (Mäyrä 2013, 154). Prekaari elämäntilanne, esimerkiksi tekemisen puutteen ja huolen täyteinen työttömyys, voi sysätä kohti pyrkimystä liminaaliin tunnetilaan, ”immersioon”: sulautumisen kokemukseen, jossa kaikki muu unohtuu (ks.

emt.). Liminaalisuuden käsite on peräisin antropologi Arnold von Gennepiltä (1909). Hänen mukaansa siirtymäriitit liittyvät tilan, paikan, iän ja sosiaalisen aseman muutoksiin. Victor Turner (1969) kehitti myöhemmin riittianalyyseissä liminaalisuuden näkökulmasta. Liminaalisuus johtaa hänen mukaansa kohti antirakennetta, joka voi olla yhtä hyvin emansipatorinen kuin tuhoavakin. Hän oli kiinnostunut niin yksilöllisistä kuin kollektiivisista elämänkriisirituaaleista. Nämä rituaalit siirtävät yksilöä vaiheesta toiseen sosiaalisessa elämässä. Siirtymävaiheessa yksilö menettää vanhan identiteettinsä. Kun se tapahtuu osana rituaalia, hän tietää pääsevänsä uuteen identiteettiin. Mutta irrotettuna rituaalisesta kontekstista ihmisellä ei ole varmuutta siitä, pääseekö hän uuteen identiteettiin liminaaliseen tilaan jouduttuaan. Näin tyyppillisesti tapahtuu työttömänä (Näre & Näre 2022) tai esimerkiksi jouduttaessa sotaan rintamalle (Näre 2014; 2016).

Yhä useampien nuorten aikuisten siirtymävaiheet sosiaalisesta tilasta toiseen kestävät niin pitkään, että liminaalitalasta tulee pysyvä. Nuorisotutkimuksen piirissä onkin keskusteltu siitä, onko nuoruus enää siirtymävaihe lainkaan, jos ei ole mitään, mihin siirtyä (esim. Aaltonen 2012). Viittaammekin tässä analyysissämme liminaalisuudella vakiintumattomaan elämäntilanteeseen, jossa rutiinit eivät juuri strukturoi arkea, vaan eletään ikään kuin odotustilassa. Voisiko rahapelaaminen osaltaan jopa korvata rituaalisen toiminnan puutetta yhteiskunnassa, jossa siirtymäriitit ovat menettäneet merkitystään ja liminaalivaiheet pitkittyneet muuttuen jopa pysyviksi? Ainakin rahapelaaminen on kaikkein yleisintä nimenomaan nuorten aikuisten parissa tämän päivän Suomessa (Salonen ym. 2020).

Elämäntilannetta voi tulkita ”muuttujana”, joka on joko stabiili tai siirtymätilassa. Jos ihmisen elämäntilanne on vakaa – hänellä on mielekkääksi koettu opiskelu- tai työpaik-

ka, perhe, terveys sekä raha-asiat kunnossa – hänen elämäntilanteensa voidaan määrittellä vakaaksi, ainakin ulkokohtaisesti. Jos taas nämä elämänrakenteet, tai ainakin osa niistä, puuttuvat, ihmisen elämäntilanne voidaan tulkita liminaaliseksi. Tällaista odotus-, rajatai siirtymätilaa on kuvailtu myös prekaariksi (esim. Jokinen ym. 2011).

Pelaamisen motivaatioperustaa voi puolestaan tulkita liminaalisuushakuisuuden pohjalta. Pelaamisen motiiveja tarkasteltaessa eskapismien ja jännityksen jäsentäminen toisistaan erillisiksi ei ole mielekästä (vrt. Jouhki & Oksanen 2021). Jännityksen hakeminen ja eskapismihan voivat kietoutua yhteenkin (ks. Gillespie, Derevensky & Gupta 2007). Sen sijaan liminaalisuushakuisuus ja turvallisuushakuisuus ovat pikemminkin jatkumo: yhtäältä rahapelin pelaaja voi hakea pelaamiseltaan joko arkista turvallisuutta (esimerkkinä lottoarvontaan osallistuminen ja sen katsominen tiettyinä iltana viikossa rituaalina) ja toisaalta etsiä adrenaliinipitoista kiihtymystä äärimmäisellä riskinotolla esimerkiksi nettikasinossa.

Rahapelaamisen motivaatiotaustaa voi hyvin kuvata liminaalisuushakuisuudeksi niiden kohdalla, jotka hakevat pelaamisesta siirtymistä ”toiseen todellisuuteen” (ks. Lähteenmaa & Strand 2009; Kaartinen 2008). Monille arkinen lottokupongin vieminen R-kioskille on ainoa pelaamiseen liittyvä teko, viikoittainen rituaali (ks. Raento 2012), joka kuuluu turvallisiin rutiineihin ilman liminaalisuushakuisuutta. Orientaation toisessa päässä on puolestaan immersiiivinen sulautumisen kokemuksen hakeminen pyrkimyksenä unohtaa arki. Elämäntilanteen liminaalisuus voi tuottaa joko turvallisuushakuisuutta tai sen vastakohtaa: liminaalisuushakuisuutta. Jälkimmäisessä tapauksessa haetaan pako-herkeä turhauttavaksi koetusta tilanteesta jopa hieman maanisesti. Aineistossa kuvataan tällaista pelaamisen taustaa esimerkiksi seuraavalla tavalla:

Jos mä muistelen viimesiä pelaamisia, niin mistä se kipinä lähti, niin se on jonkinlainen voimakas tunnetila. (...) Se voi olla hyvin negatiivinen asia tai hyvin positiivinen asia. Joku tällanen tunteen ääripää ja tavallaan jos se on ollut joku negatiivinen asia, niin johonkin turhaamaan tai johonkin suuttumukseen tai johonkin. (Mies, 30 v. pätkätyöläinen, Aineisto I.)

Ideaalityyppien rakentamisen tukena käytetty empiirinen aineisto

Tarkastelemme seuraavassa rahapelaajien pelaamisen orientaatioita suhteessa heidän elämäntilanteensa prekaariuden asteeseen. Kiinnitämme huomiomme siihen, ovatko he töissä tai opiskelemissa, eläkkeellä, sairaina tai työttöminä; onko heidän ajankäytössään tai parisuhteessaan tapahtunut isoja muutoksia tai ovatko he muunlaisessa siirtymätilassa. Toiminnan, jännityksen ja todellisuuspäön ohella rahapelaamista motivoivat joskus myös toiston tarve ja ajallinen rytmi. Näin rakentuu abduktiivisesti kaksi keskenään risteävää akselia – eräänlainen ”nelikenttä”, jonka kuitenkin hahmotamme pikemminkin jatkumoksi, koska tyyppittelyä luonnehtivat liukummat ja jossain määrin päällekkäisyydetkin.

Punomme seuraavassa yhteen elementtejä Victor Turnerin (1969) rituaaleja ja liminaalisuutta koskevasta teoriasta sekä kahdesta eri empiirisestä aineistosta; 18 kvalitatiivisesta haastattelusta eri-ikäisille rahapelaajille (kerätty vuonna 2007) sekä nuorille ja nuorille aikuisille (16–34-vuotiaille) tehdystä kyselystä, sen rahapeliongelmia koskevista avovastauksista (kerätty vuonna 2019). Koska empiiristä materiaalia käytetään nimenomaan abduktiivisesti ideaalityyppien rakentamiseen eikä esimerkiksi jonkin asiantilan osoittamiseen, aineistojen eriaikaisuus ei ole ongelma. Ensimmäinen aineisto on kerätty Jaana Lähteenmaan johtamassa tutkimusprojekti-

sa (vuosina 2007–2008: ”Rahapeleillä velkaantuminen”) graduntekijä Risto Kaartisen (2008) toimesta. Toisen aineiston on kerännyt Lähteenmaa itse kyselyllä, joka oli suunnattu nuorille ja nuorille aikuisille, jotka pelaavat rahapelejä ja ovat työelämän marginaaleissa (ks. Lähteenmaa 2022).

Pro gradu -työhönsä ”Lyödäänkö vetoa, että voi lopettaa pelaamisen?” Kaartinen (mt.) keräsi haastatteluaineistoa rahapeleillä jossain vaiheessa elämäänsä velkaantuneilta. Informantteja etsittiin niin perinteisten ”flajjereiden” kuin sähköisten ilmoitustenkin avulla peliongelmaisia auttavilla tahoilla sekä Suomen Veikkauksen pelipisteissä kahdeksassa kaupungissa. Lisäksi haastattelukutsu esitettiin useilla sähköisillä keskustelufoorumeilla. Yhteydenottopyyntö mahdollista haastattelua varten oli liitetty myös tutkimusprojektin verkkokyselylomakkeeseen (ks. Kaartinen 2008; Lähteenmaa & Strand 2009). Kyselyyn vastaajia oli 720, mutta kvalitatiivisesti haastateltavia ilmaantui lopulta vain 18. Tämä kertoo osaltaan siitä, miten rahapeleillä velkaantumista pidetään edelleen varsin häpeällisenä asiana. Kaartisen haastateltavista 17 oli miehiä, yksi nainen; ikähaitari oli nuoresta vanhaan. Haastattelut tehtiin pääosin kasvokkain, minkä lisäksi yksi tehtiin Messengerillä ja yksi sähköpostitse. Haastattelut olivat luonteeltaan teemahaastatteluja. Kaartinen huomioi haastatteluja tehdessään ja niistä raportoidessaan tutkimuseettiset normit; hän otti huomioon aiheen sensitiivisyyden ja jätti raportoimatta sellaisista haastateltaviin liittyvistä seikoista, joiden perusteella heidät olisi saatettu tunnistaa. (Kaartinen 2008.)

Toinen tässä artikkelissa käytettävän aineiston keruu tapahtui vuonna 2019. Nettikyselyllä tavoiteltiin työelämän marginaalissa olevia nuoria aikuisia. Tarkoituksena oli tutkia sitä, miten vähävaraiset, työelämään vain löyhästi tai ei ollenkaan kiinnittyneet nuoret ja nuoret aikuiset pelaavat rahapelejä, ja millaisia

asenteita ja oletuksia heillä on rahapelaamiseen liittyen. Tämän intressin taustalla oli valtakunnallisissa rahapelikyselyissä esiin tullut seikka: työttömillä, matalapalkkaisilla ja matalasti koulutetuilla nuorilla miehillä on suurin todennäköisyys päätyä rahapeliongelmaisiksi (Salonen ym. 2020). Sähköistä loma-ketta levitettiin niin nuorten työpajojen kuin Ohjaamojen sähköisten sivustojen kautta ja lisäksi Veikkauksen sähköisen etuasiakaskirjeen avulla. Veikkauksen etuasiakkaat olivat tuolloin Veikkauksen rekisteröityneitä asiakkaita, jotka käyttivät Veikkkaus-korttia sekä saattoivat saada muun muassa alennusetuja Veikkaukselta.

Veikkauksen kautta vastaajajoukkoon tuli muitakin kuin niin sanottuja työelämän marginaaliin kuuluneita. Kvantitatiivisessa analyysissä töissä olevien ja muiden erottelu toisistaan oli mahdollista. Vastaajien selkeän enemmistön kuukausittainen tulotaso oli alle 1500 euroa. Sukupuolijakauma lopullisen aineiston (N=228) vastaajien joukossa oli 136 miestä, 85 naista, 1 muunsukupuolinen sekä 6, jotka eivät ilmoittaneet sukupuoltaan. Tämä on hyvin lähellä sitä jakaumaa, joka vallitsee aktiivisesti rahapelaavien nuorten aikuisten joukossa. Avokysymysten vastauksia Lähteenmaa ei ristiintaulukoinut tai muutoinkaan tarkastellut sukupuolen tai muidenkaan taustamuuttujien kanssa, joten näiden vastaajien sukupuolta tai työmarkkina-asemaa ei tässäkään voi kertoa. Anonyymissa nettikyselyssä ei ole tunnistamisen vaaraan liittyviä haasteita; myöskään muita tutkimuseettisiä haasteita ei kyselyä tehdessä ollut.

Työelämän marginaalissa oleviksi Lähteenmaa (2022) määritteli ne, jotka olivat työttöminä, työelämäkoulutuksessa (esim. nuorten työpajoilla), sairaseläkkeellä tai opiskelemassa. Onko opiskelijuus työelämän marginaalissa olemista vai ei? Intensiivinen, tehokas, yhtäjaksoinen opiskelu ilman taloudellisia huolia (jotka taas johtavat useimmiten palkkatyö-

hön opiskelun ohessa), odotushorisonttina työllistyminen opintojen jälkeen, voidaan nähdä suhteellisen vakaaksi elämäntilanteeksi. Toisaalta pitkittynyt opiskelu prekaareine työsuhteineen opiskelun ohessa on tulkittavissa työelämän marginaalissa olemiseksi. Marginaalisessa suhteessa työelämään ovat kaikki opiskelijat siinä mielessä, että vakiintunutta, koulutusta vastaavaa paikkaa työelämässä ei ole helppoa saada. Siksi tässä artikkelissakin katsomme myös opiskelijat työelämän marginaaleissa oleviksi edellä mainittujen alaryhmien lisäksi. Aineistojen keruujankohdina työllisyystilanne oli heikompi kuin nyt.

Molemmissa aineistoissa miehet ovat selkeänä enemmistönä. Tämä tilanne vastaa valtakunnallisissa rahapelikyselyissä esiin tulevaa sukupuolijakaumaa: aktiivisesti pelaavista enemmistö on nuoria miehiä, ja ongelmapelaajista samoin (ks. Salonen ym. 2020). Se, että aineistositaitteissamme sellaisen kirjoittajana on vain yksi nainen, ei siis ole yllättävää. Kyselyn (Lähteenmaa 2020) avovastausten joukosta puolestaan kaikkien vastaajien sukupuolta ei pysty jäljittämään. Käytämme käytetyistä aineistoista ilmaisia ”Aineisto I” (vuonna 2007 kerätty aineisto) ja ”Aineisto II” (vuonna 2019 kerätty aineisto). Rakennamme ideaalityypit pelaamistavoista, emme pelaajista. Siksikään perinteiset taustamuuttujat (ikä ja sukupuoli) eivät ole tässä analyysissä niin olennaisia kuin ne olisivat pelaajia tyyteltäessä. Yksi ja sama ihminen voi ajallisesti siirtyä pelaamistavasta toiseen, ja hän voi myös pelata eri rahapelejä eri pelaamistavoilla.

Koska rahapeliongelmiin ajautuminen ja varsinkin rahapeleillä velkaantuminen ovat häpeällisiksi koettuja asioita (ks. Kaartinen 2008; Lähteenmaa & Strand 2009), rahapelaajien tyytittely tieteellisessä artikkelissa voisi olla potentiaalisesti epäeettistä; tällöin jotkut aineistonkeruuseen osallistuneet vastaajat voisivat ”tunnistaa” itsensä tietyistä

konstruoiduista tyypeistä, tai viimeistäänkin tyyppeihin liitetystä sitaateista, jopa loukkaantua luonnehdinnoista. Sen sijaan konstruoitaessa ideaalityyppettä rahapeliin pelaamistavoista ei vastaavaa ongelmaa ole. Seuraavaksi esittelemme rahapeliorientaatioiden ideaalityypit.

Rituaalinen pelaaminen

Rituaalit eivät edellytä refleksiivistä ajattelua (ks. Erdheim 1990), ja siksi ne voivat olla rentouttavia ja viihhteellisiä. Gerda Reithin (1999, 140) mukaan kaikille pelaajille kaikissa peleissä on tyypillistä hetken jatkuva toistaminen. Toisto luo turvaa elämään rakentaen esimerkiksi aikatauluja. Osa rutiiniorientoituneista pelaajista saa tukea turvalliseen arkeensa pelirituaaleista, vaikkapa tiettyinä päivinä jätettävistä lottokupongeista. Osa pelaajista puolestaan yrittää saada epävarmaan, liminaaliseen elämäntilanteeseensa rakennetta pelaamalla. Haastatteluissa (Aineisto I) tämän ryhmän pelaajilla ei tyypillisesti ollut säännöllistä työtä, vanhimmat pelaajat olivat sairaseläkkeellä. Myös avioero ja parisuhteen loppuminen tai muu henkilökohtainen menetys voi olla rituaalisen rahapelaamisen taustalla.

Rituaalinen peliorientaatio voi aktivoitua tarpeesta kompensoida arjen heikentynyttä struktuuria: se voi tuoda aikatauluja, toistoa ja rutiineja, jotka helpottavat epävarmuudessa selviytymistä. Rituaalipelaajat pelaavat usein yksin yrittäen kompensoida kohtaamaansa menetystä. Vastaava voi tapahtua myös vertaisryhmässä.

Pelaaminen on usein tietynlaista turvallista pakenevista arjesta. Pelatessa kavereiden kanssa unohtuu ehkä arkihuolet, opiskelukiireet ja tällaiset tyypiset kuviot. Siinä pöydän ääressä mä keskityn lähinnä siihen peliin ja siihen maailmaan, se on sellanen mikrokosmos. Se on selkeästi ymmärrettävissä ja rationaalinen. Se on ehkä yks viehätys siinä, suurempia siinä. (Mies 28 v. opiskelija, Aineisto I.)

Itsekontrollin opettelu ja pelihimon hallinta kuuluvat pelaamisen oppimiseen ja ovat edellytys aktiivisen pelaamisen hallitsemiselle (Majamäki 2010). Aktiivinen rituaalinen pelaaminen voi karata käsistä, jos mielihalujen säätely epäonnistuu. Pelaaminen voi kääntyä addiktiiviseksi. Muutamat pelaajat luovat itselleen valmiiksi säännöt, joista pitävät kiinni. Osa addiktion puolelle luisuneista pystyy itse kääntämään pelitapansa takaisin rituaalipelaamiseen tietyistä säännöistä päättämisen avulla.

Sovin itseni kanssa paljon saan pelata kuukaudessa. Se on pitänyt. (Aineisto II, kyselyn avovastaus.)

Käytän tietyn määrän, yleensä 10 euroa, ja oli tilanne mikä tahansa, lopetan pelin kun se 10 euroa on kulunut. (Aineisto II, kyselyn avovastaus.)

Sosiaalinen pelaaminen

Sosiaalisesti orientoituneille pelaajille rahapelaaminen on viihdetä ja kuuluu heidän sosiaaliseen elämäänsä (ks. Gillespie, Derenvensky & Gupta 2007; Mäyrä 2013, 154). Vertaisryhmässä luodaan samuutta, eräänlaista *communitas*-yhteisöllisyyttä rahapelaamisen ympärille. Mark Griffithsin (1995, 92) mukaan ryhmäpaine ylläpitää patologisuutta ehkäisevää sosiaalisuutta. Vertaisryhmäpelaaminen voi luoda omanlaisensa alakulttuurin, jossa pelaamisen kompetenssit ovat tärkeitä. Pelitaito korostuu ja näyttää jossain määrin tuovan myös tulosta. Pelaamiseen liittyvien riskien vähentämiseksi nämä rahapelaajat auttavat toisiaan velkojen järjestämisessä, kuten seuraavassa:

Oonhan useemmaltakin kaverilta lainannut ja maksanut. Millon mitenkään. Se on ihan yleinen käytäntö, että jos jollakin ei oo niin sille lainataan. Se pelaa niillä ja maksaa takas. (Mies, 27 v. opiskelija, Aineisto I.)

Victor Turner (1969) kehitti communitaksen käsitteen eräänlaiseksi sosiaalisen rakenteen vastakohtaksi: *communitas* ilmenee siellä missä sosiaalinen rakenne puuttuu. *Communitas* viittaa marginaalisuuteen, vertaisuuteen ja tasa-arvoon. Samalla tavalla kuin opiskelijat elävät nuoruuden ja aikuisuuden siirtymässä eräänlaista välivaihetta elämässään, communitaksen jäsenetkään eivät ole Turnerin hahmotelmassa kiinnittyneet vakiintuneisiin asemiin; he ovat eräänlaisessa liminaalitulassa. Vertaisryhmäpelaajat luovat tunneyhteisön ja jakavat tunteensa pelatessaan. Tunteista puhuminen ei välttämättä kuulu poikien ja nuorten miesten väliseen vuorovaikutukseen, ja pelaaminen on yksi väylä tunteiden ilmaisuun. Tunneyhteisöllä on kannatteleva luonne ja se vähentää pelaamiseen liittyviä riskejä.

Niitä tunnetiloja tulee silloin kun on oikeen iso potti. Mä kerran korotin yli 400 dollaria limiittiä nettipelissä, niin sitten kun ne kaverit makso, niin se oli jännittävä fiilis, että voitanko mä sen pelin. Mä voitin sen. (...) Yleensä tosiaan kun me pelattiin sitä kimpkaa, niin meillä oli se puhelinyhteys niin sen sai sen vihan purkaa sille kaverille: 'Voi vittu, kato millä se veti musta ohi viimesellä kortilla'. (Mies, 30 v. työtön, Aineisto I.)

Communitas, vertaisyhteisö, jossa siihen kuuluvat auttavat ja tukevat toisiaan, voi siis ehkäistä addiktiiviseen pelaamiseen ja rahapeliongelmiin luisumista. Ryhmä luo turvaa, mutta ryhmänä voivat myös kaikki yhdessä luisua korkean riskinoton pelaamiseen. Silloin ei olla enää kaukana addiktiivisesta pelaamisesta, jos isojen riskien ottaminen on toistuvaa.

Addiktiivinen pelaaminen

Addiktioiden synnyn mekanismista ei vallitse yksimielisyyttä (Hirschovits-Gertz & Koski-Jännes 2010; Sulkunen 2015). Liminaalin elämäntilanteen sen enempää kuin peleistä

(tai muista riippuvuutta aiheuttavista asioista) haettavan äärikokemuksen, siis eräänlaisen emotionaalisen liminaalitulian hakemisen merkitystä addiktioiden synnyssä ei ole tiettävästi pohdittu. Tällainen Turnerilta inspiraationsa saava tarkastelutapa voisi kuitenkin olla hedelmällinen. Jani Kinnunen (2021, 97–98) on käyttänyt väitöskirjassaan addiktiivisuuden käsitettä hieman toisessa merkityksessä: pelin koukuttavuutta koskevana puhetapana.

Osa rahapelaajista etsii kompensatiota, muutosta mielen- ja tunnetilaansa: mielihyvää, jännitystä ja joskus myös suurta voittoa. Addiktiivisesti pelaavilla voi hyvin olla säännöllinen työ tai opiskelupaikka ja vakaat ihmissuhteet, jotka tuovat rakennetta heidän elämäänsä; pelaamiselta haetaan sen sijaan jännitystä, epävakautta, vaaran tuntua. Usein tämän ryhmän edustajat pelaavat yksin, ja moni heistä yrittää salata pelaamisensa ystäviltään, kumppaneiltaan ja sukulaisiltaan. Addiktiivinen pelaaminen johtaa usein valehteluun. Addiktiivista peliorientaatiota voi verrata alkoholin kausijuomiseen, ja sillä on samanlaisia vaikutuksia perhe-elämään kuin ongelmallisella alkoholinkäytölläkin (ks. Borch 2013; Pirskanen & Järvinen-Tassopoulos 2021).

Vaikea olla pelaamatta, kun pelikoneita on joka paikassa. Nykyisissä peleissä myös pelikierrokset on todella nopeita verrattuna entisiin. (...) Pystyt häviämään tunnissa satasia. (Aineisto II, kyselyn avovastaus.)

Yhä kiihtyvä eskapistinen pelaaminen näyttää aktivoituvan emotionaalisesta stressistä (Kämppe & Pajunen 2010). Suru, epävarmuus ja ahdistus voivat kääntää rahapelaamisen addiktiiviseen suuntaan. Hallitsemattomuuden tunnetta voidaan yrittää paikata riippuvuudella. Addiktioissa puuttuu tulevaisuuden horisontti; aikasyklit sekoittuvat riippuvuuden kierteessä (Ruckenstein 2013). Addiktiivisen

rahapelaamisen yksi intentio on saada kontrolli peliin ja sen tuomiin kustannuksiin, ”takaisin voittaminen” äkkiä ja millä hinnalla hyvänsä (Lähteenmaa & Strand 2009). Pyrkimyksellä on vakiintunut termikin: ”chasing” eli jahtaaminen. Ennen tai myöhemmin se johtaa yleensä rahojen menettämiseen eikä niiden takaisin saamiseen.

Addiktiivinen peliorientaatio tuottaa häpeää; pelaamisen aloittamista on vaikea estää eikä sitä pysty lopettamaan ja häviön jälkeen pitää päästä takaisin pelaamaan. Tämä johtaa helposti pelivelkoihin (Kaartinen 2008; Lähteenmaa & Strand 2009; Strand & Lähteenmaa 2011).

Olen jo peliongelmainen. Luottotiedot meni keväällä. Elämän muut ongelmat veivät masennukseen ja pelaaminen tuli ns. vääranlaiseksi hoitomuodoksi. (Kyselyn avovastaus, Aineisto II.)

Työpaikka tai perhe tuovat jossain määrin struktuuria addiktiivisen pelaajan elämään; ne jarruttavat luisumista maaniseen pelaamiseen. Aina nämäkään jarrut eivät kuitenkaan riitä. Kun peliaddiktio syvenee, ja kun perheelle lopulta paljastuu peliongelma ja siihen lähes aina liittyvä velkaantuminen, tilanne päättyy usein parisuhteen tai perheen hajoamiseen. Tällöin pelaaminen usein luisuu silmittömäksi kunnes tapahtuu ”pohjakosketus”, tulee käännekohta: kierre johtaa joko addiktiosta vapautumiseen tai sen eskaloitumiseen.

Maaninen pelaaminen

Jos työn tai opiskelun, parisuhteen ja rutiinien suojaavat tekijät puuttuvat, patologisemman rahapelaamisen riski kasvaa. Addiktiivisen ja maanisen pelaamisen raja onkin häilyvä. Rahapelaamisen maanisessa orientaatioissa motiivi on äärimmäisen eskapistinen ja pelaaja on kuin riivattu. Orientaationa on vahva liminaalisuushakuisuus. Hetkittäin pelaaja

tuntee olevansa kaikkivoipa (ks. Reith 1999, 164–167).

Se oli semmosta, kun oli se peli-intensiteetti, niin ei siinä... Miten mä sanoisin... Siinä kohos summat niin isoiksi, että ei niitä oikeen järkevää ollut... Miten mä tää kuvailisin. Olikohan se tilannekin ollut vähän sellanen syöksykierteenomainen. Siinä ei välttämättä se toiminta ollut niin järkiperaistä. (Mies, 27 v. opiskelija, Aineisto I.)

Maanisessa peliorientaatioissa rahapelaaminen on äärimmäisen tuhoisaa. Taustalla voi olla uupumusta, sairastamista, työn ja kumppanin menetys, mutta aina ei näin ole. Joissain tapauksissa tällainen pelaaminen on manian tai depression ilmentymä (ks. Thompson 2014). Riski rikollisiin toimiin, kuten petoksiin, varkauksiin ja kavalluksiin kasvaa (ks. Borch 2013). Varsinkin jos pelaaja on vanhempiensa kotona asuva nuori, tai muu perheenjäsen, josta toiset huolehtivat, pelaaminen voi aiheuttaa myös perheenjäsenten kiristämistä ja heille raivoamista, väkivallallakin uhkaamista, jos pelaaja ei saa rahaa pelaamiseensa.

Pelaaminen on täysin hallitsematonta, yötä päivää kiihottavaa. Sairaalloista nykyään ulkomaisten nettipelien kanssa, rahan kiristämistä vanhemmilta, joka on johtanut yhteenottoihin vanhempien kanssa ja poliisin pyytämiseen. Hoitoon en lähde ja pakkohoitoon minua ei saa, koska minulla pitäisi olla psykoosi. Tulen raivon valtaan, jos en saa rahaa ja rikon paikkoja ja tavaroita. (Avovastaus kyselyssä, Aineisto II.)

Maanisesti orientoituneet pelaajat tarvitsevatkin vahvaa tukea vapautuakseen peliriippuvuudesta. Lisäksi taakkana ja läpikäytävänä on – hoidettavan peliongelman lisäksi – ihmissuhteiden kariutumisia, velkoja ja menetyksiä sekä moraalista krapulaa, häpeää ja katumusta.

Ei se oo antanut varmaan mitään muuta kuin kauheeta morkkista, pelkotiloja. Jotakin jännitystä kummiskin. Kauheeta murhetta tuonut mulle, mun perheelle, entiselle miehelle, äitille, isoveljelle varsinkin – se on ollut aivan raivona. Mitä siinä on menettänyt rahaa, helvetisti. Ollut jotain vähän masennusta kun on tullut pelejä kauheesti hakattua. (Nainen, 30 v. sairaseläkkeellä, Aineisto I.)

Keskustelua: liukumat liminaalisuuden riskinä

Rahapelaamisen orientaatioita koskeva tarkastelumme on pyrkinyt tuomaan esiin rahapelaamisen taustalla vaikuttavia rakenteita ja niiden puitteissa syntyviä peliorientaatioita sekä näiden yhdistelmiä. Paradoksaalisesti näyttää siltä, että etenkin prekaari tai muutoin suureen muutokseen liittyvä liminaalinen elämäntilanne tuottaa riskin hakea pelaamisesta – ja patologisimmillaan vain siitä – struktuuria elämään. Jos tukena ei ole sosiaalista ryhmää, jonka kanssa pelataan, pelaaminen tapahtuu yksin, jolloin retkahduksia tulee helpommin. Tästä voidaan vähitellen luisua maaniseen pelaamiseen, jolloin peli ei tuo enää rakennetta vaan pikemminkin kaaosta elämään. Voisi olettaa, että rituaalinen, usein sosiaalinen rahapelaaminen vakaassa elämäntilanteessa ei johda niin helposti maaniseen pelaamiseen.

Rahapelaaminen voi antaa arkeen merkitystä ja rakennetta, jos elämä on sekaisin tai tyhjää. Myös Gerda Reith (2012, 28–29) on tehnyt vastaavia havaintoja: muutos, pikemminkin kuin stabiliteetti, normittaa pelikäyttäytymistä. Reithin ja Dobbien (2001) mukaan pelaaminen on olennaisesti sosiaalista toimintaa, jossa sosiaaliset verkostot, kuten perhe, ystävät ja kollegat, ovat pelaamisen aloittamisessa tärkeitä samoin kuin myös alueelliset ja kulttuuriset ympäristöt – sosiaaliluokka, ikä ja sukupuoli. Varsinkin perhesuhteet vaikuttavat pelaamisen aloitta-

miseen varhain, mikä on ongelmapelaamisen riskitekijä.

Rakenteettomassa elämäntilanteessa ollaan nopeasti tilanteessa, jossa rahapelaaminen ei olekaan enää ”renki” vaan ”isäntä”. Rutiiniksi ja rituaaliksi tarkoitettusta tuleekin mania: turvallisuushakuisuus muuttuu äärikokemusten hakemiseksi. Myös pelityyppien kohdalla voi tapahtua liukumaa, esimerkiksi digitaalisista peleistä voidaan siirtyä digitaaliseen rahapelaamiseen. Vuoden 2020 *Pelaajabarometrissä* (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020) nuorin 10–19-vuotiaiden ikäryhmä pelasi aktiivisimmin ja monipuolisimmin ja koki muita ikäryhmiä selvemmin, että pelaamiseen liittyvät ongelmat ovat lisääntyneet koronan aiheuttamissa poikkeusoloissa. Taustalla voi olla osaltaan rahapelien ja digitaalisten viihdepelien rajan hämärtyminen internetissä (ks. Kinnunen 2021).

Myös säännöllisessä elämäntilanteessa muotoutuneesta lievän addiktiivisesta pelaamisesta voidaan luisua maanisen pelaamisen puolelle: silloin voidaan lopulta menettää elämää strukturoineet rakenteet, kuten työpaikka, asunto ja tärkeät ihmissuhteet. Lopulta niin liminaalisessa tilanteessa elävän rahapelaajan rutiinista kuin elämänjärjestyksensä hallitsevan rahapelaajan eskapismistakin voi tulla jatkuvaa kaoottisessa tilanteessa elämistä ja maanista rahapelaamista. Osuvin kaunokirjallinen kuvaus tästä lienee Dostojevskin *Peluri* (2009).

Valmiiksi prekaarissa, liminaalisessa elämäntilanteessa oleville nuorille aikuisille rahapelaamisen riskit realisoituvat nopeammin kuin vakaammassa elämäntilanteessa ja etenkin vakaassa taloudellisessa asemassa oleville. Suomessa säännöllisesti tehtävän kyselytutkimuksen tulokset tukevat tätä: tämän toistuvaistutkimuksen mukaan rahapeliongelma on yleisin työttömillä ja lomautetuilla sekä työkyvyttömyyseläkeläisillä ja pitkäaikaissairailta. Ikäryhmittäin katsottuna se on yleisin

18–34-vuotiailla, joiden tulevaisuushorisonttiin lamat ja taantumaiset iskevät aina kaikkien pahimmin (ks. Salonen & Raisamo 2015; Salonen ym. 2020). Juuri nuoret aikuiset pelaavat paljon, ja he ovat erityisen haavoittuvassa asemassa rahapelaamisen riskeihin nähden niin psyykkisesti (alttius riskinottoon), sosiaalisesti (syrjäytymisen vaara yms.) kuin taloudellisestikin (esim. Messerlian ym. 2005). Tässä kehittelemällämme tulkintamallilla voi auttaa ymmärtämään ja tulkitsemaan, miten nuoret ja vähävaraiset ajautuvat muita enemmän peliongelmiin.

2010-luvun suomalaisessa rahapelitutkimuksen virtauksessa pyrittiin nostamaan esiin ”ongelmattoman pelaamisen” tematiikkaa (esim. Raento 2012; Mäyrä 2013). Myös rahapelimonopolimme Veikkaus pyrkii mainonnassaan edelleen välittämään viestiä, jonka mukaan ongelmaton pelaaminen on hyvinkin mahdollista, jos vain ”pidetään pelaaminen ilon puolella”, vaikkakin uudella tunnistautumiskäytännöllä pyritään myös rajaamaan riskejä. Tällaisen pelaamisen vastinparina on nähty ongelmapelaaminen. Analyysissämme esitetyn peliorientaatioita koskevien liukumien valossa jaottelu ongelmattomaan ja ongelmalliseen rahapelaamiseen näyttää keinotekoiselta. Epätarkoituksenmukaista se on sekä tieteelliseltä että yhteiskuntapoliittiselta kannalta.

Rahapelaajien jaottelu ongelma- ja ongelmattomiin pelaajiin on samansukuista kuin alkoholipoliittisessa keskustelussa aika ajoin toistuva jaottelu ongelmattomaan ja ongelmalliseen juomiseen (ks. Room 2021). Tällainen jaottelu voi lisätä ongelmiin joutuneiden häpeää, joka on sitä suurempi, mitä poikkeavampi valtaväestöstä kokee olevansa. Ongelmalliseen rahapelaamiseen ja ongelmapelaajaan liitetään paljon negatiivisia stereotypioita (Horch & Hodgins 2013). Pelaajien syyllistämistä pelintarjoajien sijaan tukevat peliyhtiöiden mainoskampanjat, joissa keho-

tetaan pelaamaan ”maltilla”, muuallakin kuin Suomessa (ks. Rolando ja Scavarda 2018). Hoitoon hakeutumisen kynnys lienee sitä korkeampi, mitä poikkeavammasta ja oudommasta ongelmasta yksilö kokee kärsivänsä.

Työmarkkinamarginaaleissa oleville nuorille ja nuorille aikuisille suunnatussa kyselyssä (N=228; näyte) tuli esille, että vastaajista pitkälti yli puolet (yhteensä 65 %) katsoi, että on ”täysin oma vika, jos joutuu ongelmiin rahapelaamisen kanssa”. Vastaajista 39 % oli täysin samaa mieltä ja 26 % melko samaa mieltä väittämän kanssa (Lähteenmaa 2022). Jos jatkuvasti eri puolilta viestitetään, että ongelmaton pelaaminen on hyvin mahdollista, jos vain yrittää, se voi lisätä peliongelmaisten häpeää ja peliongelmiin joutuvien syyllistämistä – mistä kyselytulos juuri kertoo. Häpeä taas vaikeuttaa hoitoon hakeutumista. Pelaamisen kulttuurisia konteksteja ja peliorientaatioita sekä niistä toiseen liukumisia on siksikin tärkeää ymmärtää. Tällöin peliriippuvaiseksi ja peliongelmiin ajautuminen ei enää näytä niin mystiseltä ja häpeälliseltä.

Lähteet

- Aaltonen, Sanna (2013) Trying to Push Things through. Forms and Bounds of Agency in Transitions of School-age Young People. *Journal of Youth Studies* 16 (3), 375–390.
- Baudrillard, Jean (1994) *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Borch, Anita (2013) *Households' Images of Gambling*. University of Helsinki: Publications of the Department of Social Research 2013:15.
- Callois, Robert (2001) *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press.
- Cohen, John & Hansel, Mark (1972) *Risk and Gambling. The Study of Subjective Probability*. London: Longmans, Green and co.
- Cosgrave, James F. (2006) *The Sociology of Risk and Gambling Reader*. New York: Routledge.
- Dostojevski, Fjodorov (1867/2009) *Peluri*. Helsinki: Otava.
- Erdheim, Mario (1990) *Sinngebung und Kulturwandel*. Teoksessa *Ethnopsychanalyse 1*. Glaube,

- Magie, Religion. Frankfurt am Main: Brandes & Aspel.
- Evergreen Council on Problem Gambling (2019) *Problem Gambling and Mental Health Disorders*. www.evergreencpg.org (Viitattu 19.8.2023.)
- Genep, Arnold van (1909) *The Rites of Passage*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Giddens, Anthony (1990) *The Consequence of Modernity*. Oxford: Polity Press.
- Gillespie, Meredith A.M. & Derevensky, Jeffrey L. & Gypta, Rina (2007) Adolescent Problem Gambling: Developing a Gambling Expectancy Instrument. *Journal of Gambling Issues* 19, 51–68.
- Goffman, Erving (1967) Where the Action Is. Teoksessa Ervin Goffman *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior*. New York: Pantheon Books, 149–270.
- Griffiths, Mark (1995) *Adolescent Gambling*. London & New York: Routledge.
- Heikkilä, Jukka & Laine, Juha & Salokoski, Tarja (2009) *Rahapelien haikka-arviointi*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Raportteja-sarja no 18.
- Hirschovits-Gerz, Tanja & Koski-Jännes, Anja (2010) Suomalaisten käsityksiä riippuvuuksista: iän, sukupuolen ja yhteiskunnallisen todellisuuden vaikutuksia mielikuviiin. *Sosiologia* (47) 1, 3–21.
- Horch, Jenny & Hodgins, David (2013) Stereotypes of Problem Gambling. *Journal of Gambling Issues* 28, 1–19. <http://igi.camh.net/doi/pdf/10.4309/jgi.2013.28.10>.
- Ilmonen, Kaj (toim.) (1998) *Moderniteetti ja moraali*. Helsinki: Gaudeamus.
- Jokinen, Eeva & Könönen, Jukka & Venäläinen, Juha-na & Vähämäki, Jussi (2011) (toim.) *”Yrittäkää edes!” Prekarisaatio Pohjois-Karjalassa*. Helsinki: Tutkijaliitto.
- Jouhki, Hannu & Oksanen, Atte (2022) To Get High or to Get Out? Examining the Link between Addictive Behaviors and Escapism. *Substance Use and Misuse* 57 (2), 202–211. <https://doi.org/10.1080/10826084.2021.2002897>.
- Kaartinen, Risto (2008) *Lyödäänkö vetoa, että voin lopettaa pelaamisen? Rahapeleillä velkaantuneiden ongelmapelaajien arkinen järjely*. Kuluttajaekonomian pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, Taloustieteiden laitos, Selvityksiä nro 54.
- Kinnunen, Jani (2021) *Rahat, peli ja rahapelaamisen sosiaaliset palkkiot*. Tampereen yliopisto väitöskirjat 502. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2172-7>.
- Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans (2020) *Pelaajabarometri: Pelaamista koronan aikaan*. Tampereen yliopisto: TRIM Research Reports 29. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>.
- Kinnunen, Jani & Tuomela, Milla & Mäyrä, Frans (2022) *Pelaajabarometri: Kohti uutta normaalia*. Tampereen yliopisto: TRIM Research Reports 31. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>.
- Kämppe, Jenni & Pajunen, Elisa (2010) *Pelin viemää. Katsaus ikääntyneiden rahapelaamiseen*. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 11/2010. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201205085241>.
- Lähteenmaa, Jaana (2011) Nuoret työttömät ja ylivi- ritetty toimijuus. *Nuorisotutkimus* (29) 4, 47–60.
- Lähteenmaa, Jaana & Strand, Teija (2009) *Pelin jäl- keen: velkaa vai voittoa? Tutkimus velan otta- misesta rahapeleihin, erityistarkastelussa netti- pokeri ja pikavippaaminen*. Helsinki: Stakes.
- Lähteenmaa, Jaana (2022) *”Kuin heikoilla jäillä kä- velyä”. Nuorten aikuisten rahapelaaminen työ- markkinoiden marginaaleissa*. Helsinki: Vasem- mistofoorumi ry, raportteja 3/2022.
- Majamäki, Maija (2010) *Aktiivisten pelaajien antamat merkitykset rahapelaamisen motivaatioille*. Helsingin yliopisto, Valtiotieteellinen tiedekunta, Sosiaalitieteiden laitos, Sosiologia, pro gradu -tutkielma.
- Marionneau, Virve (2015) *Socio-cultural Contexts of Gambling – a Comparative Study of Finland and France*. University of Helsinki: Publications of the Department of Social Research.
- Mercer, Kimberley B. & Eastwood, John D. (2010) Is Boredom Associated with Problem Gam- bling Behaviour? It Depends on What You Mean by ”Boredom”. *International Gam- bling Studies* 10 (1), 91–104. <https://doi.org/10.1080/14459791003754414>.
- Mäyrä, Frans (2013) Aika, raha ja peliviihde. Teok- sessa Tuukka Tammi & Pauliina Raento (toim.) *Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiö- nä*. Helsinki: Gaudeamus.
- Näre, Sari (2014) *”Taistelulenttänä Suomen nuorison sielu.” Suur-Suomi -hengen nostatusta, hengellä pelaamista ja vastarintaa*. Teoksessa Jenni Kirves & Sari Näre (toim.) *Luvattu maa. Suur-Suomen unelma ja unohdus*. Helsinki: Johnny Kniga.
- Näre, Sari (2016) *Sota ja seksi. Rintamamiesten seksuaalikerrottua talvi- ja jatkosodan ajalta*. Helsinki: Tammi.
- Näre, Sari & Näre, Lena (2022) *Työttömyys sattuu. Arjen kamppailuja työllistämistoimien rattaissa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Pirskanen, Henna & Järvinen-Tassopoulos, Johanna (2018) Johdanto: rahapeli- ja päihdeongelmat perhesuhteissa. Teoksessa Johanna Järvinen- Tassopoulos & Henna Pirskanen (toim.) *Riippu- vuus perheessä*. Helsinki: Gaudeamus.
- Raento, Pauliina (toim.) (2012) *Rahapelaaminen Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus.

- Reith, Gerda (1999) *The Age of Change: Gambling in Western Culture*. London: Routledge.
- Reith, Gerda (2012) *Gambling Careers: a Longitudinal Qualitative Study of Gambling Behaviour*. Book of Abstracts. 9th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues 18–21, September 2012. European Association for the Study of Gambling.
- Reith, Gerda & Dobbie, Fiona (2011) Beginning Gambling. The Role of Social Networks and Environment. *Addiction Research and Theory* 19 (6), 483–493.
- Ruckenstein, Minna (2013b) Temporalities of Addiction. Teoksessa Lena Hansson & Ulrika Holmberg & Helene Brembeck (toim.) *Making Sense of Consumption. Selection from 2nd Nordic Conference on Consumer Research*. University of Gothenburg, Centre for Consumer Science.
- Rolando, Sara & Scavarda, Alice (2018) Italian gambling regulations: Justifications and counter-arguments. Teoksessa Michael Egerer & Virve Marionneau & Janne Nikkinen (toim.) *Gambling policies in European Welfare States. Current Challenges and Future Prospects*. Palgrave MacMillan Cham. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90620-1>.
- Room, Robin (2021) No level has primacy in what is called addiction: "addiction is a social disease" would be just as tenable. *Neuropsychopharmacology* 46 (10):1712. DOI: 10.1038/s41386-021-01015-4.
- Salonen, Anne & Raisamo, Susanna (2015) *Suomalainen rahapelaaminen*. Helsinki: Terveyden ja hyvinvoinnin laitoksen tutkimuksia.
- Salonen, Anne & Lind, Kalle & Hagfors, Heli & Castren, Sari & Kontto, Jukka (2020) *Rahapelaaminen, peliongelmat ja rahapelaamiseen liittyvät asenteet ja mielipiteet vuosina 2007–2019. Suomalaisen rahapelaaminen 2019*. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos, Raportti 18/2020. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-594-0>.
- Silvennoinen, Inka & Vuorento, Henna (2022) *Peluurin vuosiraportti 2021*. https://www.peluuri.fi/sites/default/files/2022-05/Peluuri_vuosiraportti_2021_final.pdf (Viitattu 15.9.2023.)
- Strand, Teija & Lähteenmaa, Jaana (2011): Rahapelaaminen – sairaan hauskaa? *Media & viestintä* 33 (4), 97–108. <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/62920> (Viitattu 1.9.2023.)
- Sulkunen, Pekka (2015) The Images Theory of Addiction. *Journal of drug and alcohol Research* 4 (1), 5–11. <https://doi.org/10.7895/ijadr.v4i1.191>.
- Turner, Victor (1969) *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. New Jersey: Transaction Publishers.
- West, Robert (2006) *Theory of Addiction*. Oxford: Blackwell Publishing.

”Ystävät on hetkellisiä, mutta levelit ikuisia”

Pelaamisen representoituminen ja merkityksellistäminen Aleksis Delikouraksen *Nörtti*-kirjasarjassa ja Annukka Salaman romaanissa *Ripley: Nopea yhteys*

Heta Marttinen



Tässä artikkelissa tarkastellaan sitä, millä tavoin pelaamista ja pelikulttuuria representoidaan ja millaisia merkityksiä ne saavat kotimaisessa 2010- ja 2020-luvulla ilmestyneessä nuortenkirjallisuudessa. Analysoitavan kaunokirjallisen aineiston muodostavat valitut osat Aleksis Delikouraksen *Nörtti*-kirjasarjasta (2012–2017) sekä Annukka Salaman nuortenromaanin *Ripley: nopea yhteys* (2022). Kontekstualisoivan ja tematisoivan lähiluvun avulla artikkelissa selvitetään 1) millä tavoin pelaajuus ja nörttiys teoksissa määrittyy, 2) millaisia merkityksiä pelaamiselle annetaan ja 3) millaisia mahdollisuuksia pelaaminen kohdeteosten nuorille henkilöhahmoille avaa. Lisäksi artikkelissa tarkastellaan kertomusteoreettisesta näkökulmasta itse pelaamisen representoitumista. Pelaamisen rooli ja merkitykset painottuvat tarkastelluissa teoksissa eri tavoin. Yhteistä teoksille kuitenkin on pelaamisen keskeisyys henkilöhahmojen identiteettiä rakentavana elementtinä. Teoksissa toisinnetaan peli- ja nörttikulttuuriin liittyviä stereotyyppioita, mutta niitä pyritään myös kyseenalaistamaan ja murtamaan. Lisäksi pelaamisen ja pelimaailmojen representaatiot ovat keskeinen osa kertomuksia. Artikkelissa argumentoidaan, että näillä representaatioilla on merkittävä funktio, sillä ne luovat teoksiin tarttumapintaa tehden niiden maailmoista samastuttavia lukijoille.

Asiasanat: nuortenkirjallisuus, digitaalinen kulttuuri, pelikulttuuri, representaatio

2000-luvun lasten- ja nuortenkulttuureita leimaa medioituminen, joka ilmenee muun muassa digitaalisen median ja mobiililaitteiden keskeisyytenä niin arkisissa käyttöyhteyksissä ja sosiaalisessa kanssakäymisessä kuin myös harrastus- ja vapaa-ajantoiminnassa (Mulari & Vilmilä 2016, 125–126). Yhtenä keskeisenä kulttuurin osa-alueena lapsille ja nuorille suunnattu kirjallisuus reagoi herkästi kirjoitusaiheensa yhteiskunnallisiin ja kulttuurisiin ilmiöihin ja muutoksiin heijastellen niitä kokemusmaailmoja, joissa nuoret lukijat elävät. Mitä keskeisemmäksi osaksi nuorten elämää esimerkiksi sosiaalinen media ja erilaiset digitaaliset teknologiat ovat tulleet, sitä näkyvämpi sija niille on tarjolla myös nuortenkirjallisuudessa. (Heikkilä-Halttunen 2013; Pytash & Ferdig 2016, 52; Rish 2019.) Ne eivät ole vain ajankuvaa rakentavia, niin sanotusti läpinäkyviä elementtejä kertomusten tarinamaailmoissa, vaan niillä voi olla huomattavia rakenteellisia, kerrontateknisiä tai temaattisia funktioita (esim. Marttinen 2021; 2022).

Medioitumiseen ja mediaharrastusten lisääntymiseen liittyy myös eri alustoilla tapahtuvan pelaamisen suosion kasvu. Tässä artikkelissa selvitän kontekstualisoivan ja tematisoivan lähiluvun avulla, millä tavoin videopelaamista ja peliyhteisöjä kotimaisessa nykynuortenkirjallisuudessa merkityksellistetään ja representoidaan. Ensijaisia kohde-teoksiani ovat Alekski Delikouraksen *Nörtti*-kirjasarjan kaksi viimeistä osaa *Nörtti 4: Pro gamer* (2016; viitteissä N4) ja *Nörtti 5: Multiplayer* (2017; viitteissä N5) sekä tuoreempaan esimerkkinä Annukka Salaman romaani *Ripley: nopea yhteys* (2022; viitteissä R). Teokset voidaan määrittellä esimerkiksi peliromaaneiksi (*gaming novel*): niissä pelaaminen nivoutuu nuorten, aikuisuuden kynnyksellä olevien henkilöhahmojen elämään keskeisellä ja monisyisellä tavalla. Se määrittää oleellisella

tavalla tarkastelemieni teosten henkilökertojien¹ identiteettiä, heidän ihmissuhteitaan sekä suhtautumistaan koulunkäyntiin ja opiskeluun.

Nörtti-sarja sai alkunsa Delikouraksen lukioprojektista, jonka tehtävänantona oli käsitellä jotain yhteiskunnallista ongelmaa. Tuolloin 17-vuotias Delikouras (s. 1990) valitsi aiheekseen peli- ja tietokoneriippuvuuden. Lopputuloksena oli suunniteltua humoristisemmaksi muodostunut ”dokumentaarin” video, jonka Delikouras ja Nörttiä, tietokoneensa kanssa symbioosissa elävää DragonSlayer666-hahmoa, näytellyt kaveri päätyivät lataamaan tulevan kirjailijan BrassMO-Youtube-kanavalle². (Vilkman 2013; Kuntsi 2014.) Ajatus hahmon siirtämisestä kirjan sivuille sai Delikouraksen mukaan alkunsa katsojan kommentista sen jälkeen, kun videoiden tekeminen oli jäänyt tauolle Nörttiä näytelleen kaverin lähdettyä armeijaan (Kuntsi 2014). Sittemmin *Nörtti* on levinnyt myös muille media-alustoille. Kokonaisuutta voikin pitää esimerkkinä *henkilöhahmolähtöisestä transmediaalisesta tarinankerronnasta*, joka loogisen ja koherentin tarinamaailman sijaan rakentuu keskushenkilö DragonSlayerin omaperäisen, joskaan ei lähtökohtaisesti erityisen samastuttavan persoonan varaan (vrt. Mittel 2014, 270).³

Näennäisdokumentaarien videoiden tavoin myös kirjoissa leikitellään toden ja seipitteen rajapinnalla ja kommentoidaan sarjan transmediaalista rakentumista. Kirjojen esitetään olevan henkilökertoja DragonSlayerin päiväkirjoja, jotka satunnaisesti kirjoissa esiintyvä Brassmo-niminen hahmo on keksinyt julkaista, jotta ihmisten Youtube-videoilta saama mielikuva Dragosta korjaantuisi: ”Jengi muka tajuaisi mua paremmin ja saisi huomata, etten mä ole pelkkä räyhäävä peliriippuvainen pikkukakara vaan syvästi ajatteleva ja herkkä ihminen” (N5, 8). Kirjasarjan edetessä ja päähenkilön

kasvaessa näkökulma pelaamiseen muuttuu epäsosiaalisten ja syrjäänvetäytyvien poikien harrastuksesta vakavasti otettavaksi urheilumuodoksi ja bisnekseksi, jossa pelataan kirjaimellisesti isoista rahoista. Kouluympäristö vaihtuu e-urheiluareenoiksi ja oma huone ja kotikone koko tiimin yhteisiksi harjoitustiloiksi. Päähenkilö tavoittelee määrätietoisesti unelmaansa pelaajana, mutta sen rinnalla käsitellään myös arkipäiväisiä kysymyksiä perhe-, ystävyys- ja seurustelusuhteiden merkityksestä.

Annukka Salaman (s. 1980) neljäs nuortenromaani *Ripley: nopea yhteys* valittiin maaliskuussa 2023 suomalaisten sosiaalisen median kirjajaikuttajien äänestyksessä vuoden 2022 parhaaksi lasten- ja nuortenkirjaksi (Saari 2023). Lastenkirjainstituutin *Maailman tärkeintä kirjallisuutta* -podcastissa⁴ Salama on kertonut, että *Ripleyn* myönteinen, pelaamisen positiivisia puolia painottava näkökulma ilmentää hänen omia kokemuksiaan ja sellaista pelikasvatusta, jonka hän itse on saanut ja edelleen omille lapsilleen antanut. Romaanin henkilökertoja 17-vuotias Isla tunnetaan internetin pelikentillä nimimerkillä Ripley⁵. Hänen perheessään kiinnostus pelaamiseen ja teknologiaan on ylisukupolvinen harrastus, elementti, joka yhdistää perheen itseoppineesta koneidenkorjailijavaarista pelaamisen ohella hakkeroinnista innostuneeseen pikkusisko Iriksen: ”En voi uskoa, että antiikkinen Coleco Telstar on Iriksen lempari kuukaudesta toiseen. (...) Vaari toi sen isälle Kanadan vapaa-ajanmessuilta 70-luvulla[.]” (R, 74.)

Paitsi romaani pelaamisesta, *Ripley* on myös pelaamisen ympärille kietoutuva romanssi. Tampereen teknillisessä lukiossa opiskelevan Islan luokalla aloittaa kaikin tavoin ärsyttävä – myös ärsyttävän komea – ja omahyväinen Anton. Antonista muodostuu varsin pian merkittävä hahmo ja molemminpuolinen piikittely muuntuu ja syvenee

molemminpuoliseksi ihastukseksi. Suhteen kehittymistä vaikeuttaa Antonia jäytävä luottamuspuola, jonka syitä pojan kaksoissisko Olivia avaa Islalle (R, 102–104): Antonin isä on kuollut yllättäen pojan ollessa tekemässä kesäopintoja Isossa-Britanniassa, ja koronapandemia oli estänyt välittömän kotiinpaluun. Vastuu perheyriytyksestä on lankeamassa Antonille paljon aiottua aiemmin. ”Sietämättömän pitkäksi” venyneen suruprosessin aikana selviää myös, että Antonin tyttöystävä on pettänyt häntä yhdessä hänen parhaan ystävänsä kanssa.

Samalla Isla potee huonoa omaa tuntoa internetystävänsä Damienin takia, jonka on kohdannut vuotta aiemmin heidän pelatessaan *DayZ*-nimistä avoimen maailman selviytymispeliä. He ovat pitäneet tiiviisti yhteyttä verkossa, ja heidän suhteestaan on muodostunut läheinen ja luottamuksellinen. He eivät kuitenkaan ole koskaan kertoneet yksityiskohtia itsestään eivätkä paljastaneet henkilöllisyyttään. Islan ja Antonin suhteen syvetessä Ripley ja Damienin yhteydenpito harvenee ja lopulta Damien paljastaa syyn harvasananaisuudelleen: hän on tavannut toisen ja rakastunut. Samalla Islalle sattumien kautta selviää, että Damien on Anton. Islan/Ripleyn ja Antonin/Damienin suhde luo Salaman romaaniin toisen, pelaamiseen kytkeytyvän kerroksen, joka kiinnittää huomion yhtäältä peli- ja verkkoyhteisöissä, toisaalta kasvokkain tapahtuvien kohtaamisten ja niissä muodostuvien ihmissuhteiden merkitykseen.

Seuraavassa luvussa pohdin, millä tavoin Delikouraksen ja Salaman teoksissa käsitellään (stereotyyppisiä) käsityksiä pelaajuudesta ja erityisesti nörttiydestä. Tämän jälkeen selvitan, millaisia merkityksiä pelaamisen ympärille nivoutuu ja miten pelaaminen määrittää henkilöahmoja ja heidän keskinäisiä suhteitaan. Lopuksi jäsenän pelaamisen ja pelimaailmojen representoitumista kertomusteoreettisesta näkökulmasta.

Nörttiydestä ja (tyttö)pelaajuudesta

Salaman romaanissa useat henkilöahmot identifioituvat tai ovat identifioitavissa nörteiksi. Delikouraksen sarjassa nörtti puolestaan viittaa monimerkityksisesti sen päähenkilöön. Artikkelissaan ”Nörttikulttuurin identiteettikriisi: Gamergate, Comicsgate ja Star Wars poliittisten kiistojen näyttämönä” Arjoranta ja kumppanit ovat määritelleet nörttiyden Lawrence Grossbergiin (1995, 41–43) viitaten: ”identiteetiksi, joka perustuu jonkin, tyypillisesti marginaalisena pidetyn, populaarikulttuurisen tai teknologisen ilmiön harrastukseen tai fanitukseen, joka on luonteeltaan affektiivista eli merkityksellistävää ja eroja tuottavaa” (Arjoranta ym. 2020, 94). Etenkin tietokonenörttiys on perinteisesti nähty hegemonisen maskuliinisuuden vaihtoehdona, jossa hegemoniseen maskuliinisuuteen liittyvien piirteiden puutteen korvaa nörtin yliveräinen älykkyys (Lockhart 2015, 6–8; Arjoranta ym. 2020, 93–94). Pelikulttuurin voimakas sukupuolittuneisuus on ilmennyt peliyhteisöissä jopa suoranaisena naisvihana, josta tunnetuimpia esimerkkejä on 2010-luvun puolivälissä velloneut Gamergate-häirintäkampanja (esim. Arjoranta ym. 2020; Massanari 2017). Nörttiys ja nörttikulttuurit ovat kuitenkin olleet muutoksessa ja moninaistuneet. Samalla nörtti-identiteetin asema ja arvostus on noussut, tosin ei ilman lieveilmiöitä. (Arjoranta ym. 2020, 95.) Delikouraksen ja Salaman nuortenkirjoissa nörttimäisiksi mielletävät henkilöahmot esitetään tavalla, jonka voi katsoa ilmentävän tätä muutosta.

Nörtissä toisinnetaan pitkälti stereotyyppistä nörttimaskuliinisuutta: DragonSlayer666 esitetään laihaana, jopa luisevana, silmälasipäisenä, pitkätukkaisena ja epäsozialisena poikana. Näitä epämaskuliinise- na pidettäviä piirteitä kompensoi kuitenkin

hänen suorapuheisuutensa ja lahjakkuutensa pelaajana. Hegemoninen maskuliinisuus ja nörttimaskuliinisuus kontrastoituvat erityisesti kirjasarjan ensimmäisessä osassa *Nörtti 1: New game* (2012, N1), jossa DragonSlayer vertaa itseään komeaan ja urheilulliseen Jakeen:

Jake oli juossut [Cooperissa] 3300, mutta se onkin tottunut juoksemaan, koska pelaa futista. Muutenkin se on urheilullinen ja tykkäs pienenäkin aina olla jäänyt, koska sai kaikki kiinni. Jake käy myös bodaamassa punttisalilla. Kaikki tytöt ihastuu siihen, koska sillä näkyy sixpack. Kyllä mullakin näkyy, mutta se johtuu siitä, että mä oon niin laiha. (N1, 46.)

DragonSlayeriin liitetyt piirteet muistuttavat nörtin määritelmään yhdistetyistä pejoratiivisista, eli negatiivisista tai halventavista, sivumerkityksistä (ks. Arjoranta ym. 2020, 93) ja kirjasarjassa sana ’nörtti’ esiintyykin lähes yksinomaan pilkkallisessa merkityksessään. DragonSlayer ei viittaa itseensä tai pelikavereihinsa nörtteinä, vaan se on yksi niistä sanoista, joilla häntä on nimitelty – muun muassa ”rillirouskun” ja ”aspergerin” ohella (esim. N5, 132). Kirjasarjan nimestä, sen viittaussuhteesta päähenkilöön sekä merkityksistä, joita sanan ’nörtti’ ympärille kiertyy, muodostuu kiintoisa ristiriita. Äidilleen tiuskiva, lapsuudenystävänsä jatkuvasti mollaava ja kanssaihmissiinsä muutenkin melko välinpitämättömästi suhtautuva, itseään muita parempana pitävä teini ei lähtökohtaisesti ole erityisen samastuttava henkilöahmo. Kirjasarjan kehittyessä piirtyy kuitenkin kuva kompleksisesta, yhtä aikaa avoimesta ja sulkeutuneesta hahmosta, joka tasapainoilee omien unelmiensa ja arkipäivän realiteettien ristipaineessa, mikä kulminoituu sarjan viidennen osan lopussa. Dragon seurustelusuhte kariutuu, oma tiimi hajoaa, edessä on paluu lukioon: ”Mä en tiedä, mikä mua kauhistuttaa tulevaisuudessa eniten; TheAwesomeTeamin

uudelleen kokoaminen, Fetasalaatti, mun elämästä kertova tv-sarja, lukio vai armeija. Yritin lohduttaa itseäni ajattelemalla, että aina löytyy joku, jolla menee huonommin kuin mulla.” (N5, 160.)

Salaman *Ripley*-romaanissa nörttiyteen liittyvät pejoratiiviset merkitykset ovat kariseet pois; ennemminkin nörttiys on keskeinen osa henkilöhahmojen itseidentifikaatiota. Vaikka romaanin välittämä kuva nörtti- ja pelikulttuurista on verrattain monimuotoinen, stereotyyppiset mielikuvat häilyvät edelleen taustalla. Isla esimerkiksi manaa luokkaveriaan Jonia: ”Miksi nörtit eivät ole tosielämässä vaitonaisia, kuten kirjoissa ja leffoissa? Noloja, pieniä ja sosiaalisesti kömpelöitä?” (R, 20.) Romaanin henkilöhahmot rakentuvat monella tapaa suhteessa näihin mielikuviiin. Tulkintani mukaan tähän liittyy paradoksaalisesti myös populaarikulttuurin kliseiden ja stereotyyppien toisintaminen. 1990-luvun ja varhaisen 2000-luvun nuortelokuviin ja -sarjojen kontekstissa Islan kaltainen silmälasipäinen, vaatteisiinsa vain harvoin huomiota kiinnittävä ja temperamenttinsa vuoksi ilmeisen helposti ristiriitoihin muiden kanssa ajautuva henkilöhahmo kenties näyttäytyisi nimenomaan ”nolona, pienenä ja sosiaalisesti kömpelönä”.⁶ Kuitenkin juuri hän (konventioiden mukaisesti) kiinnittää luonnollisuudellaan ja suorasanaisuudellaan rikkaasta ruotsinkielisestä perheestä tulevan, hyvin pukeutuvan Antonin huomion. Voikin ajatella, että *Ripleyssä* samanaikaisesti sekä kritisoidaan että kierrätetään stereotyyppisiä mielikuvia. Romaanin keskeiset poikahahmot, yhdysvaltalaisnäyttelijä Timothée Chalametiin verrattu Joni ja Anton, jonka luonnehditaan olevan ”selvästikin liian hyvännäköinen kuolevaiseksi” (R, 21), edustavat kaikkea muuta kuin perinteistä nörttimaskuliinisuutta. Samalla kuitenkin korostetaan myös perinteisesti nörttimäisenä näyttäytyviä attribuutteja: Islan silmälasivalintoihin

kiinnitetään toistuvasti huomiota (esim. R, 15, 79–80) ja kun Islalle selviää, että Anton käyttääkin arjessa piilolinsejä, hän kehottaa tätä käyttämään silmälasia (R, 164).

Monimuotoisesta henkilökuvauksesta huolimatta Salaman ja vielä korostuneemmin Delikouraksen teosten peliyhteisöt ovat kuitenkin huomattavan miesvaltaisia ja maskuliinisia, mikä osaltaan heijastelee reaali maailman peliyhteisöissä pitkään vallinnutta sukupuolittuneisuutta. Nais- ja muunsukupuoliset pelaajat ovat pitkään olleet näissä yhteisöissä vähemmistössä. Pelikulttuurin monimuotoistumisesta huolimatta vähemmistön edustajat, he, jotka kaikkein ilmeisimmin eroavat pelaajan stereotyyppistä, kohtaavat myös eniten epäasiallista käytöstä peliyhteisöissä (ks. Meriläinen & Ruotsalainen 2022, 50; Ruotsalainen & Friman 2018). Sukupuoli ei ole neutraali ja merkityksetön tekijä myöskään fiktiivisissä yhteisöissä. *Ripley*n Isla pohtii: ”Avaan Steamin ja kirjaudun sisään tunnareilla, jotka olen luonut firstperson shootereiden installoimista vasten. Juu, tytön nimellä ei kannata kirjautua niihin peleihin, ellei ole hinkua ryhtyä koko saaren maalitauluksi ja vittuilun kohteeksi.” (R, 129.) *Nörtissä* entuudestaan tuntemattoman, turnaukseen valmistautuvan vajaa-miehisen joukkueen toistuvasti rökittäneen *Apocalypse77*:n paljastuminen tytöksi yllättää joukkueen, mutta ei estä joukkueen johtajaa Daisukea värväämästä tätä epäröimättä tiimiinsä (N4, 83–84). Lahjakkuudestaan huolimatta *Apocalypsea* arvioidaan pelaajana nimenomaan sukupuolen kautta. Turnauksessa hänen läsnäolonsa herättää sekä uteliaisuutta (”You have one girlplayer in your team. Why is that?” N4, 98) että hehkutusta turnauksen selostajien taholta (”Hän on suorastaan maailmanluokan tyttöpelaaaja”, N4, 118). Viidennessä osassa oman joukkueen perustanut *DragonSlayer* puolestaan arvioi *Apocalypsen* olevan kokoonpanon toiseksi paras pelaaja ”vaikka onkin tyttö” (N5, 16).

*Ripleys*ä henkilökertojan sukupuoli määrittää oleellisesti sitä, millainen näkökulma pelaajuuteen ja peliyhteisöihin romaanissa avautuu, mutta kertomuksen maailmassa peleihin ja teknologiaan orientoituvat tytöt ovat edelleen poikkeuksia: koulussa tarjoutuvaa älykodin hakkerointitoimeksiantoa ilmoitetaan Islan lisäksi toteuttamaan vain poikia, ja laneissa pelataan oletusarvoisesti poikaporukassa. Opiskelun teknillisessä lukiassa voi katsoa kielivän Islaa ja tämän lähimpiä ystäviä Adelea ja Linneaa yhdistävästä kiinnostuksesta teknologiaan ja matemaattisiin aineisiin. Islan ja pikkusisko Iriksen ohella ainoa keskeinen pelaava tyttöahmo on Camilla, Jonin laneihin osallistuva Antonin perhetuttu. Tyttöjä yhdistää paitsi pelaamiseen, myös Antoniin kohdistuva kiinnostus, mutta muilta osin huolitelluksi ja naiselliseksi luonnehdittu Camilla näyttyy Islan täydellisenä vastakohtana, eräänlaisena antagonistina. Kun Isla kieltäytyy laneissa nukkumasta samassa huoneessa Antonin kanssa, Joni vetoaa häneen viittaamalla Camillaan, joka on ”hyvä jätkä” (R, 145). Kuitenkin juuri tämä hyvä jätkä näyttyy hankalana ja riidanhaluisena hahmona. Islan yrittäessä virittää keskustelua tietokoneista ja pelaamisesta tämä toteaa: ”[Ä]lä suotta tuhlaa energiaasi ja yritä. Mun on jostain syystä helpompi ystäväystyä vain poikien kanssa.” (R, 143.) Varsin stereotyyppisenäkin hahmona Camilla voidaan tulkita poikkeukseksi, joka korostaa romaanin henkilögallerian monimuotoisuutta. Hyvä jätkä tai ei, juuri hän jää tilanteessa kuin tilanteessa ulkopuoliseksi ja yksin näkemystensä kanssa.

Islan ja *Apocalypse 77:n* kaltaisten fiktiivisten henkilöahmojen voi katsoa edustavan verrattain uudentyyppistä kirjallisuuden ja populaarikulttuurin tyttökuvaa, kun keskeiseksi heitä määrittäväksi ominaisuudeksi nousee ulkoisten, feminiinisten ja/tai karrikoitujen piirteiden sijaan kiinnostus peleihin, tietokoneisiin ja teknologiaan (Dean-Ruzicka 2014,

51–52, 55). On kuitenkin kuvaavaa, että niin Delikouraksen kuin Salaman romaaneissa pelaajuus määrittyy edelleen huomattavilta osin stereotyyppien ja sukupuolen kautta. Arjoranta ja kumppanit (2020, 93) ovat huomauttaneet, että nörttiyden määrittäminen hegemonisen sijaan hybridisenä maskuliinisuutena ”rakentaa samalla uudenlaisia sukupuolittuneita hierarkioita”. Toisaalta naisten ja muunsukupuolisten pelaajien kohtaama häirintä muistuttaa, että myös vanhat valtarakenteet ovat edelleen voimissaan. Peleistä ja teknologiasta kiinnostuneet tytöt voivat henkilöahmoina paitsi olla samastuttavia ja esikuvallisia hahmoja lukijoille myös tehdä sukupuoleen perustuvat stereotypiat, epäkohdat ja valta-asetat näkyviksi että purkaa ja muuntaa niitä. Tämä käy erinomaisesti ilmi siskonsa viereen nukahtaneen ja pommiin nukkuneen Islan vastauksesta tämän ulkonäköä ihmettelevälle Antonille: ”En ehtinyt näyttää seksikkäältä sua varten tänään. Mutta hei, ei hätää. Mä teen pari tietomurtoa, niin eiköhän se sillä korjaannu. Sitä vartenhan mä näitä juttuja opettelen.” (R, 118.) Islan kärkäs ja ironinen vastaus kiteyttää pelaamisen, nörttiyden ja sukupuolen romaanissa yhteen kietoutuvan problematiikan.

Tavoitteellisesti huvikseen: pelaamisen merkityksellisyys

Digitaalisen pelaamisen kehityksessä voidaan karkeasti jaotella kaksi keskeistä juonetta. Ensinnäkin vapaa-ajan ja harrastepelaaminen on kasvattanut suosiotaan läpi 2000-luvun (esim. Salasuo 2021, 44; Kaarakainen & Saikonen 2019, 21). Toiseksi kilpapeläminen on ollut nouseva ilmiö ja sen asema on vakiintunut myös Suomessa. Yle on näyttänyt suurimpia turnauksia kanavillaan ainakin vuosikymmenen ajan. Useissa toisen asteen oppilaitoksissa on kilpapeläamiseen painottu-

neita linjoja tai voi muutoin opiskella siihen liittyviä sisältöjä (Seul.fi). Kilpapelaminen ja siihen liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen on vuosien 2018 ja 2020 *Pelaajabarometri*-tutkimusten perustella ollut vielä harvinaista ja selkeästi miespuolisten pelaajien harjoittamaa toimintaa. (Kinnunen ym. 2018, 41; Kinnunen ym. 2020, 60–61, 63.) Delikouraksen ja Salaman nuortenkirjat nivoutuvat nähdäkseni varsin kiinteästi näihin näkökulmiin. Tässä luvussa pohdin ensin, miten teosten päähenkilöt itse merkityksellistävät pelaamistaan. Tämän jälkeen tarkastelen sitä, millä tavoin pelaaminen merkityksellistyy henkilöhahmojen keskinäisten suhteiden kautta.

Niin *Nörtissä* kuin *Ripleyssäkin* pelaaminen motivoi kertomusta ja kuljettaa sitä eteenpäin. *Ripley*n Isla panostaa lukioon ja on suunniteltu opintopolkunsa vuosiksi eteenpäin. Pelaaminen eri muodoissaan ja kaikenlainen siihen liittyvä tekeminen *Warhammer*-figuureiden rakentelusta tietokoneen komponenttien päivittämiseen ei mene koulunkäynnin edelle vaan tukee sitä. Pelaamiseen ei suoranaisesti viitata edes harrastuksena, vaan se on ennen kaikkea sosiaalista toimintaa ja tapa viettää aikaa samanhenkisten ihmisten kanssa (vrt. Mulari & Vilmilä 2016, 132). Sen sijaan *Nörtissä* kilpapelaminen on sivujuonteena läsnä jo kirjasarjan ensimmäisessä osassa, joka pelaamisen keskeisyydestä huolimatta kiinnittyy koulumaailmaan, koulussa muodostuviin ihmissuhteisiin ja konflikteihin. Kun ensimmäisessä osassa DragonSlayerin stereotyyppisen nörttimäinen olemus korostuu ennen kaikkea suhteessa Jakeen, neljännessä osassa ilmenee jo toisenlainen eetos, jossa kilpapelajalta edellytetään samankaltaisia ominaisuuksia ja kurinalaisuutta kuin perinteisten urheilulajien harrastajilta ja ammattilaisilta (esim. Martin-Niedecken & Schättin 2020). DragonSlayer aloittaa lukion ja samalla pelaamisesta tulee tavoitteellisem-

paa. Hän alkaa harjoitella kurinalaisesti, tavoitella paikkaa ammattilaisjoukkueessa ja pääsyä kansainvälisiin turnauksiin. Näiden tavoitteiden rinnalla koulu on toissijainen: ”Lukio on perseestä. (...) Mä haluan enemmän, kuten saada selville, kuinka mä pärjäisin propelaajana ja kuinka pitkälle mun rahkeet – kyvyt, intohimo ja sinnikkyys – riittäisivät.” (N4, 8.) DragonSlayerin omistautumisella on toinenkin syy: ”Aina kun mua oli haukuttu rillirouskuksi, aspergeriksi tai nörtiksi, oon voinut turvautua pelimaailmaan ja luottaa siihen, että olen saatanan hyvä siinä, mitä teen. Pelimaailmassa mua arvostetaan.” (N5, 132.) Pelimaailmat ja peliyhteisöt ovat olleet pojalle pakopaikka, tila, jossa hänet hyväksytään ja häntä arvostetaan. Ajatusmalli vahvistaa läpi kirjasarjan rakentunutta mielikuvaa DragonSlayerista stereotyyppisenä tietokone-nörttinä. Samalla konkreettista menestystä henkilökohtaisempi motivaatio pelaamiselle tuo DragonSlayerin hahmoon syvyyttä ja rakentaa yksinkertaistetusta stereotyyppistä moniulotteista henkilöahmoa.

Delikouraksen ja Salaman teoksissa painottuu pelaamisen merkitys identiteetin rakentumiselle, mutta niissä korostuu myös pelaamisen henkilökohtaisten ja sosiaalisten merkitysten moninaisuus (esim. Kaarakainen & Saikkonen 2019, 21; Meriläinen 2020, 11–12). Pelaaminen rakentaa henkilöhahmojen keskinäistä dynamiikkaa, paljastaa jännitteitä heidän välillään ja nivoo henkilöahmoja yhteen. Se ei ole vain konkreettista tekemistä, vaan se luo etäisyyttä ja sitä kautta välineitä käsitellä omia ajatuksia ja tunteita, mikä ilmenee esimerkiksi erilaisten konfliktien ja ristiriitojen selvittelyn ohella kerronnallisella tasolla tavassa, jolla henkilökertoajat jäsentävät itselleen uusia tilanteita ja omia ihmissuhteitaan. Sekä *Ripleyssä* että *Nörtissä* vaikkapa henkilöhahmojen ensimmäisten seksikokemusten kuvauksiin liittyvät heille tutut ilmiöt, teknologia ja pelillisuus. *Ripley*

heijastelee kirjoitusaikaansa painottamalla keskustelun, yhteisymmärryksen ja suostumuksellisuuden merkitystä seurustelusuhteisiin ja seksiin liittyvissä kysymyksissä, mutta Islan reaktiot (”Olen ratkaissut pahempiakin puzzleja” [R, 229]) tai Antonille osoitetut sanat (”Ei mun vartaloni ole mahdoton koodi purettavaksi sulle” [R, 229]) muistuttavat pelien ja teknologian keskeisyydestä käsitteellisellä tasolla. Kuvausvoimaisempi esimerkki löytyy *Nörtistä*:

Mä kumarruin Emmaa kohti, ja se vastasi suudelmaan. Seurasi ketjureaktio, joka johti asiasta toiseen. Tällä kertaa mä olin opetellut jo vähän comboja. Painoin kevyesti x:ää ja ympyrää, pysyin matalalla ja suuntasin iskuja ylös. Vaihtelun vuoksi iskin pari heittoa. Lopulta neliötä, kolmiota, ja sitten taas rytmikkäästi x:ää. Ympyrä, neliö, eteen, taakse, neliö, ympyrä, eteen taakse, ja superi oli valmis. Harjoitus tekee mestarin. (N5, 93.)

Tilanne ei ainoastaan jäsenny pelillisyyden kautta, vaan sieltä kumpuaa ilmaisuvoimaisia ja eufemistisia tapoja kuvata verrattain arkaluontoista aihepiiriä. Toisaalta todellisuuden hahmottaminen pelin tai pelaamisen kautta liittyy kiinteästi ajatukseen, jonka Marshall McLuhan (1964), mediatutkimuksen keskeinen teoreetikko, on esittänyt jo 1960-luvulla: eri mediat ovat ikään kuin perusaistien jatkeita. Niiden kautta havainnoidaan ja hahmotetaan todellisuutta, ne vaikuttavat siis paitsi ajatteluun myös puhetapoihin.

Sam Hinton ja Larissa Hjort ovat vuonna 2013 ilmestyneessä teoksessaan *Understanding Social Media* todenneet, että etenkin vertais-suhteissa heillä, jotka pitävät yhteyttä sosiaalisen media välityksellä, on usein vahva side myös fyysisessä maailmassa (Hinton & Hjort 2013, 38). Sosiaalinen media ja digitaaliset yhteydenpidon kanavat ovat vuosikymmenen aikana kehittyneet ja uudet ikäluokat ovat varttuneet niiden aktiivikäyttäjiksi. Digitaaliset verkostot ja esimerkiksi peliyhteisöt toimi-

vatkin yhä korostuneemmin vuorovaikutus- ja jopa ystävyysuhteiden muodostumisen alustoina kasvokkaisten kohtaamisten ohella (Mulari & Vilmilä 2016, 133). Digitaalisissa ympäristöissä muodostuvia niin sanottuja kolmansia tiloja käsittelevässä artikkelissaan Kaarakainen ja Saikkonen (2019, 25) ovat todenneet, että erilaisista virtuaalisista kohtaamispaikoista ja virtuaalisista kohtaamista voi muodostua yhtä merkityksellisiä, kenties jopa merkityksellisempiä, kuin fyysisen maailman vastaavista. Virtuaalisten tilojen merkitys vuorovaikutuksen areenana korostaa osaltaan digitaalisten ympäristöjen sulautumista osaksi nykyihmisen arkea. Fyysisen maailman ja virtuaalimaailmojen välinen raja on perustavalla tavalla hämärtynyt, osittain tullut jopa täysin epäoleelliseksi.

Digitaaliset alustat ovat myös nykykirjallisuuden fiktiivisille henkilöahmoille luonteva vuorovaikutuksen kanava. Kasvokkain tapahtuva, teknologiavälitteinen ja näiden risteyskohdissa tapahtuva vuorovaikutus mahdollistaa kuitenkin myös erilaisen jännitteiden muodostumisen ja rakentaa henkilöahmojen välistä dynamiikkaa (esim. Martinen 2021). *Nörtin* viidennessä osassa syntyy selkkaus. DragonSlayerin tyttöystävä Emma on saanut anonyymeja viestejä, joiden lähettäjä on tekeytynyt tämän entiseksi poikaystäväksi, sillä seurauksella, että viestit lukeva Drago alkaa epäillä Emman luotettavuutta ja tarkoituspieriä. Paljastuu, että viestit on lähetetty Hege91:n puhelimesta, mutta ne onkin lähettänyt harjoituksissa puhelinten takavarikointia vaatinut Apocalypse77, joka on yhtäältä mustasukkainen Dragosta ja toisaalta huolissaan joukkueen tulevaisuudesta (N5, 129, 136). Emman kanssa vietetty aika saakin DragonSlayerin potemaan huonoa omaatuntoa joukkueen takia, mutta synnyttää myös samalla joukkuetta mahdollisesti hyödyntäviä oivalluksia: ”[M]ä tutkin Emman hiuksia ja sitä, miten ne haaroittuvat latvoista. Hiukset

toi mun mieleen, miten CS-matsissa joukkue lähtee levittäytymään ja lopulta palaa yhteen. Mä sain samalla oivalluksen, miten laatia uusi CS-hyökkäysstrategia.” (N5, 92.) Yhtä kaikki, tekstiviestiselkkaus nostaa pintaan niin DragonSlayerin ja Hege91:n väliset kaunat kuin Apocalypsen yksipuoliset romanttiset tunteet Dragoa kohtaan ja loppujen lopuksi vain vauhdittaa joukkueen kenties vääjäämätöntä hajoamista.

Ripleyssä yhden kertomusta kantavan juonteen muodostaa henkilökertojan ystävydeksi syventynyt suhde tuntemattoman kanssapelaajan kanssa, mikä korostaa internetin peliyhteisöjen merkitystä ystävyys- ja vuorovaikutussuhteiden rakentumisessa. Vaikka eronteko fyysisten ja virtuaalisten kohtaamispaikkojen välille omassa todellisuudessamme onkin keinotekoista, Salaman romaanissa tämä ero on kertomuksen kannalta oleellinen mutta myös häilyvä, jopa petollisen ambivalentti. Isla on vetänyt selvän rajan sille, mitä ja miten paljon hän ja Damien voivat toisilleen itsestään kertoa. Hän salaa oman sijaintinsa VPN-yhteyden avulla. Hän ei halua tietää kuka Damien on, missä tämä asuu eikä missään nimessä tavata tätä reaali maailmassa. Samalla Isla kuitenkin spekuloi pelikaverinsa henkilöllisyydellä ja pohtii, millainen tämä on. Arvailuissa on mukana myös Joni: ”Tiedän, että hänellä on tasan samat opintosuunnitelmat kuin Damienilla: DI-tutkinto ohjelmistotuotannosta ja signaalinkäsittelyä sivuaineena. Irvistän. Maailmaltani putoaisi pohja, jos Damien paljastuisi Jonin kaltaiseksi mulkuksi tosielämässä.” (R, 38.) Potentiaalista samuutta ruokitetaan pienin detaljein: Jonilla esimerkiksi on samanlainen huppari kuin minkä Isla ja Damien ovat tilanneet yhdessä (R, 40) ja hän ohjeistaa kaveriaan Samua *Leisure Suit Larryssa* samaan tapaan kuin Isla on aiemmin ohjaistanut Damienia (R, 47, 70). Romanssin konventioita tuntevalle lukijalle nämä

liian ilmeiset yhtäläisyydet voivat kuitenkin näyttäytyä osoituksena nimenomaan siitä, että Joni *ei* ole Damien. Hienovaraisemmat vihjeet (esim. Islan ja Antonin kangerrellen alkava suhde, heidän saumaton yhteispelinsä laneissa ja salaperäisyys Antonin menneisyyden ympärillä) puolestaan kertovat siitä, että Damien on Anton.

Islalle Antonin peli-identiteetti alkaa paljastua pojan luonnehdittua koiranpentuaan samankaltaisin sananvalinnoin kuin Damien on tehnyt heidän chat-keskusteluissaan (R, 13, 232). Aluksi hänen on vaikea uskoa tilannetta eikä hän kykene kertomaan oivaluksistaan. Kun tilanne myöhemmin selviää myös Antonille, järjestyttää se luottamuspuolasta kärsivän pojan maailmaa enemmän kuin Isla ymmärtääkään. Hän ei osaa tulkita pojan tunnetilaa vaan pyytää tätä poistumaan, mikä satuttaa Antonia vielä enemmän. Juteltuaan Olivian kanssa Isla alkaa ymmärtää Antonin reaktiota. Anteeksipyynnön eleenä hän rakentaa *Minecraftiin* jättimäisen kahvimukin Antonin etsittäväksi: ”Päädyn tekemään valkoisen mukin lumiblockeista, muovisen kannen brown claysta ja tekstin black stonesta. Valmiina se on tosiaan valtava, kohoaa vuorten keskeltä ja nousee korkealle taivaalle.” (R, 256.) Kahvimuki muistuttaa romaanin alusta ja siitä, kuinka Anton pyytää noutokahvin avulla anteeksi tylyä käytöstään päivänä, jona he ovat tavanneet.

Omassa luennassani jättimuki pelimaailmassa assosioi myös toiseen Islaa ja Antonia yhdistäneeseen tilanteeseen. Vieraillessaan ensimmäistä kertaa Olivian luona Isla päätyy pelaamaan Antonin kanssa *Warhammer*-figuureilla. Anton opastaa Islaa tietämättömänä tämän harrastuneisuudesta: ”Okei, eli homman nimi on se, että olet tällaisella erikoislaatusella saarella nimeltä The Eight-points – haven for tyranny and evil’, Anton sanoo ja laskee oluensa pelipöydälle. Se on kuin jättiläispullo pienoisaunioiden keskel-

lä.” (R, 55.) Islan ja Antonin ensimmäinen kohtaaminen pelipöydän äärellä luo kehykset heidän suhteelleen ja konkretisoi kertomuksessa toistuvan motiivin pelaamisesta monimutkaisten ja -tulkintaisten tilanteiden ratkaisukeinona. Jättiläismäiseltä vaikuttava olutpullo pelilaudalla aktuaalisissa tarinamaailmassa ja jättikahvimukin rakentelu *Minecrafiissa* assosioituvat toisiinsa tematisoiden pelaamisen. Pelaaminen ja pelimaailmojen rakentelu ei ole vain henkilöhahmojen harjoittamaa ja heidän suhteitaan määrittävää toimintaa, vaan ne ohjailevat henkilöhahmoja ja niveltävät kertomuksen eri komponentit, tarinalliset detaljit, henkilökemiat, jopa eri ontologisella tasolla olevat maailmat toisiinsa.

Uppoutumisia ja tasojen ylityksiä: pelaamisen representoituminen

Kertovassa fiktiossa kerrottua tarinaa ei useinkaan ole mielekästä erottaa siitä, miten tarina on kerrottu. Fiktiossa kyse on viimekädessä representaatioista, todellisuuden tai jonkin todellisuudenkaltaisen esittämisestä ja muokkaamisesta. Tyypillisin representaation väline kirjallisuudessa on kieli, johon lukeutuvat niin sanastolliset ja kieliopilliset kuin kerrontatekniset valinnat. Juuri kerronnan keinot kiinnittävät huomion siitä, mitä representoidaan, siihen, miten representoidaan. Erityiseksi representaation muodokseen voidaan lukea mediarepresentaatiot. Intermediaalisuutta, eli medioidenvälisyyttä, koskevassa teoretisoinnissaan Lars Elleström on jaotellut intermediaalisuuden transmediaatioon ja mediarepresentaatioihin. Siinä missä edellisen tyyppiesimerkki on adaptaatio, esimerkiksi kirjassa kerrotun tarinan toteuttaminen elokuvana, jälkimmäisellä tarkoitetaan yksittäisen ja erillisen median representoitumista toisessa mediassa. (Elleström

2014, 14–15.) Toisin sanoen, kun *Nörtissä* ja *Ripleyssä* kuvataan videopelaamista ja pelien maailmoja, kyse on mediarepresentaatioista.

Delikouraksen *Nörtti* ja Salaman *Ripley* ovat kerronnan tasolla samankaltaisia teoksia. Ne on kerrottu yksikön ensimmäisessä persoonassa ja kertojat ovat varsin tietoisia asemastaan. Tämä (itse)tietoisuus vaikuttaa kertomuksen dynamiikkaan, mikä osaltaan kiteytyy kerrotun hetken ja kerronnan hetken välisessä (ajallisessa) suhteessa. Delikouraksen *Nörtit* jäsenytyvät päiväkirjan muotoon, jolloin voidaan puhua lomittuneesta kerronnasta. Mikäli perinteisessä retrospektiivisessä kerronnassa tarinan tapahtumat ovat kokonaisuudessaan tapahtuneet ennen kuin niistä kerrotaan, lomittuneessa kerronnassa tapahtumat ja kerronta etenevät syklisesti, vuorotahtiin. *Ripley* puolestaan on kerrottu pääasiassa presensmuodossa, mikä luo vaikutelman kerronnan ja kerrotun samanaikaisuudesta. Sekä lomittuneessa että samanaikaisessa kerronnassa ajallinen etäisyys kertovan ja kokevan minän välillä hämärtyy, jolloin myös kerrottu hetki ja kerronnan hetki sulautuvat toisiinsa. (Cohn 2006, 125–127; Genette 1980, 217.) Kertojat elävät kertomustaan, he tiedostavat asemansa kertojina, mutta eivät ole tietoisia tulevista käänteistä.

Kerronnan persoona- ja aikamuodoilla on osansa kertomuksen kokonaisuuden ja juonen rakentumisen kannalta, mutta ne nivoutuvat oleellisesti myös siihen, miten itse pelaamista tai pelitapahtumaa ja pelattavia pelejä teoksissa representoidaan. Pelit, joita romaaneissa pelataan, ovat pääasiassa ensimmäisestä persoonasta pelattavia. *Nörtissä* keskiössä on erityisesti *CS:GO*, *Ripleyssä* pelataan lisäksi muun muassa *Insurgent Sandstromia*, *Tom Clancy's Rainbow Six Siegeä*, massiivimoninpeli *PUBG*:ia sekä virtuaalitodellisuudessa pelattavaa *Beat Saberia*. Kerronnan ja pelin yhtenevät persoonamuodot mahdollistavat sulavan liukumisen kertovan henkilöahmon

näkökulmasta tämän pelihahmon näkökulmaan ja takaisin. Näkökulmat saattavat jopa sulautua toisiinsa: henkilökertojat raportoivat pelaamisestaan kuin olisivat itse konkreettisesti osallisina pelitapahtumissa. Pelatessaan Jonin laneissa samassa joukkueessa Antonin kanssa Isla kuvailee kuinka juuri he kävelevät *CS:GO*:n maailmassa:

Sydämeni jyskyttää aivan jumalattomasti, kun kävelemme Antonin kanssa kujilla. Etenemme vuorotellen kuin sissit ja pysähtelemme suojaamaan toistemme liikkumista. Hiivimme seinän viertä pitkin, syöksähtelemme varjoihin, nurkkiin ja kyykistymme autojen taakse. Silloin *joku* juoksee *ohitsemme* keskelle auringonpaistetta, ottaa kranaatin käteen ja heittää sen seinää päin. Kranaatti kimpoaa *pelaajan* jalkoihin. (R, 134; kursivut H.M.).

Saumattomuus näkökulmien ja samalla eri todellisuuden tasojen välillä kiteytyy DragonSlayerin moneen otteeseen toistaman ajatuksen kanssa: hän on yhtä tietokoneensa, näppäimistönsä ja hiirensä kanssa. Hän ikään kuin katoaa peliin:

[M]ä aion nauttia pelaamisesta. Daisuken kavereita ei ollut olemassa. Mua ei ollut olemassa. Daisukea ei ollut olemassa. Oli vain peli ja tämä hetki.

Tumma hahmo vilahti betoniseinän takana. Mä valitsin snipun ja jäin odottamaan kylmän rauhallisesti paikalleni. Hahmon tullessa taas näkyviin mä maltoin olla ampumatta, jotta se astuisi vielä vähän lähemmäksi. Mä asetin hikisen sormeni liipaisimelle ja painoin. HEADSHOT. Daisuke sai osuman päähänsä, ja yleisö hurraisi. (N4, 51–52.)

Fyysiset ja virtuaaliset tilat ovat nykymaailmassa ja monesti myös nykyfiktiossa kietoutuneet kiinteästi toisiinsa. Kertomuksen rakenteen tasolla katson kuitenkin perusteluksi tehdä ero aktuaalin tarinamaailman ja mielikuvituksellisten pelimaailmojen välille. Mahdollisten maailmojen teorian (esim. Ryan 1991) mukaisesti voidaan ajatella, että pelit

luovat omia maailmojaan tarinamaailman sisälle. Aktuaali tarinamaailma ja pelimaailmat eivät ole erillään toisistaan, vaan henkilöhaamoilla on rajoitettu ja välineellinen pääsy pelimaailmoihin. Kun DragonSlayer kertoo asettavansa hikisen sormensa liipaisimelle, kuvaus on äärimmäisen kouriintuntuva ja siksi osoitus kertomuksen fyysisen maailman ja pelimaailman välisen rajan huokoisuudesta.

Kertomuksen teoriassa tavataan ilmiö, jota kutsutaan termillä *metalepsis*. Laajalti taiteen- ja kulttuurintutkimuksessa – sekä myös pelitutkimuksessa – sovellettu käsite juontaa ranskalaisen narratologin Gérard Genetten erittelemiin kerrontatasoihin ja niiden keskinäiseen hierarkiaan. *Metalepsis* viittaa näiden tasojen sekoittumiseen tai ylittymiseen. *Metalepsis* voi olla laskeva, nouseva tai horisontaalinen ja luonteeltaan joko retorinen tai ontologinen. (Genette 1980, 234–235; Pier 2016.) Vaikka Genetten narratologinen analyysi keskittyy kerrontatasoihin, käytännössä voidaan puhua erilaisista maailmoista:

All these games, by the intensity of their effects, demonstrate the importance of the boundary they tax their ingenuity to overstep, in defiance of verisimilitude – a boundary *that is precisely the narrating (or the performance) itself: a shifting but sacred frontier between two worlds, the world in which one tells, the world of which one tells.* (Genette 1980, 236; kursivi alkuperäinen; lihavointi H.M.)

Retorinen *metalepsis* tekee kerrontatasojen väliset rajat näkyviksi rikkomatta niitä. Tästä on kyse esimerkiksi silloin kun todellista kirjailijaa muistuttava tai autoritäärinen kertojanääni puhuu eksplikoidusti henkilöhaamoistaan, mutta ei puhuttele heitä. Ontologinen *metalepsis* puolestaan on luonteeltaan fundamentaalisempi häivyttäessään maailmojen väliset rajat kokonaan. Ryan havainnollistaa ontologisen *metalepsiksen* synnyttämää silmukkaa, joka eri (fiktiivisten) maailmojen välisestä muodosta tai vuorovaikutuksesta

syntyä, vertaamalla sitä Ouroboros-symboliin, joka esittää käärmettä syömässä omaa häntäänsä. (Ryan 2006, 206–208.) Mikäli *Ripleysssä* ja *Nörtissä* esiintyviä pelaamisen representaatioita tulkitaan metalepsiksiksi, niiden voi katsoa häilyvän retorisen ja ontologisen metalepsiksen välillä. Intensiiviset kuvaukset henkilöihahmoista pelaamiensa pelien maailmoissa koettelevat kertomuksen fyysisen ja pelin todellisuuden välistä rajaa. Tämä konkretisoituu *DragonSlayerin* kokemuksessa siitä, että hän on yhtä paitsi tietokoneensa, myös itse pelin kanssa: ”Minä ja AK47 oltiin yhtä. Mä ja vihollinen oltiin yhtä. Mä ja peli oltiin yhtä.” (N4, 28.) Yhtä lailla kouriintuntuvaksi fyysisen ja pelin maailman lomittuminen tulee *Ripleyn* kohtauksessa, jossa Isla ja Damien pelaavat VR-lasit päässä *Beat Saber*-rytmipeliä: ”Kimaltava seinä liukuu eteeni ja väistän sen. (...) Peliohjainten värähtely luo illuusion kuin käsissäni olisi pitkät sapelit, vaikka kapulat ovat tyngät. (...) Aivoissa kuuluu klik, kun vaihde vaihtuu. Lihasmuisti aktivoituu, hyppään vaistonvaraisesti maailmaan ja annan intuitioni viedä automaatile.” (R, 98–99.) Kohtauksessa kertomuksen fyysinen maailma ja pelimaailma ovat läsnä samanaikaisesti ja yhtä todellisina. Isla on fyysisesti tarinamaailmassa ja toimii siellä, mutta toiminta suuntautuu ja saa asioita aikaan pelimaailmassa. Raja maailmojen välillä ei täysin katoa, vaan se pikemminkin liukenee niin, ettei sitä ole mahdollista enää tarkasti osoittaa. Jokin konkreettinen ja materiaallinen – VR-lasit ja peliohjaimet tai näppäimistö ja hiiri – on yhdysside fyysisen ja pelimaailman välillä.

Jan Alberin ja Alice Bellin tekemässä jaottelussa laskevat ja nousevat metalepsikset liittyvät ensin mainitussa tapauksessa (tarinan ulkopuolisen) kertojan, jälkimmäisessä puolestaan henkilöihahmojen liikkeisiin eri tasojen tai maailmojen välillä. Horisontaalisessa metalepsiksessa, jota on kutsuttu myös *transfiktionaalisuudeksi* (ks. Pier 2016), fiktiiv-

vinen hahmo siirtyy toisen fiktiivisen teoksen tarinamaailmaan (Alber & Bell 2012, 167–168). Tämän jaottelun perusteella Delikouraksen ja Salaman romaanien pelikuvauksiin liittyvien metalepsisten voisi ensilukemalta ajatella olevan laskevia: fiktiiviset henkilöihahmot siirtyvät pelaamansa pelin maailmaan, joka on tietyllä tapaa upotettu tai alisteinen fyysiselle tarinamaailmalle. Toisaalta, koska suhteessa omaan reaalityodellisuuteemme pelien maailmat ovat yhtä lailla fiktiivisiä kuin kirjallisuuden tarinamaailmat, metaleptinen liike voidaan nähdä myös horisontaalisena. *Nörtissä* ja *Ripleysssä* pelataan todella olemassa olevia pelejä, jotka ovat vähintään niminä tuttuja useimmille lukijoille, jolloin pelien maailmat ovat meille aktuaaleille lukijoille itse asiassa todellisempia ja saavutettavampia kuin *Ripleyn* fiktiivinen Tampere tai *Nörtin* fiktiivinen Helsinki. Tällöin nimenomaan kuvatuista pelimaailmoista tulee linkki kertovan fiktion ja oman todellisuutemme välille.

Lopuksi: peliromaani linkkinä pelaamisen ja kirjallisuuden välillä

Olen artikkelissani tarkastellut pelaamisen merkityksellistämistä ja representoitumista kahden suomalaiskirjailijan yläkouluikäisille ja toisella asteella opiskeleville noin 13–19-vuotiaille nuorille suunnatuissa teoksissa. Pelaaminen on sekä Aleks Delikouraksen *Nörtti*-sarjan että Annukka Salaman *Ripley: nopea yhteys*-romaanin kantava motiivi, mutta sen ympärille kiertyy varsin erilaisia merkityksiä. Pelaamisen rooli painottuu eri tavalla suhteessa henkilöihahmojen tulevaisuuden tavoitteisiin, mutta pelaajuus on yhtä kaikki oleellinen osa henkilöihahmojen identiteettiä. Vaikka teoksissa toisinnetaankin peli- ja nörttikulttuuriin liittyviä stereotyyppisiä, niitä

pyritään tulkintani mukaan myös kyseenalaistamaan ja murtamaan. Näin tapahtuu erityisesti *Ripleyssä*, jonka henkilökertoja on pelaamisesta ja teknologiasta kiinnostunut, sosiaalinen ja opintoihinsa kunnianhimoisesti suhtautuva nuori nainen, mikä jo lähtökohteisesti haastaa näkemyksen stereotyyppisestä tietokonenörtistä. Vastaavanlaisia murtuma-kohtia voidaan havaita myös *Delikouraksen Nörtti*-sarjassa, etenkin sen myöhemmissä osissa, joissa päähenkilön moniulotteisuus rakentuu nimenomaan stereotyyppisten piirteiden kautta.

Käsitlemissäni teoksissa pelattavat pelit ovat pelejä, joita kuka tahansa meistä voi pelata ja saada samankaltaisia kokemuksia kuin romaanien henkilöhahmot. Lukijat, jotka tuntevat kuvauksen kohteena olevat pelit, tietävät millaisesta maailmasta on kyse, millainen logiikka ja millaiset säännöt kyseisessä maailmassa vallitsee. Kuten artikkelini alussa totesin, lasten- ja nuortenkirjallisuudelle elimellinen ominaisuus on, että se puhuttelee ja tarjoaa samastumispintaa kohdelukijoilleen. Analyysini perusteella voisi sanoa, että aina-kaan kohdeteoksissani tätä samastumispintaa eivät niinkään tarjoa tutunoloisissa ympäristöissä seikkailevat henkilöhahmot ja heidän edesottamuksensa vaan nimenomaan pelit, joita he pelaavat.⁷

Viitteet

- 1 Kertomusteoreetikko James Phelanin (2005, xi) käsite henkilökertoja (*character narrator*) tarkoittaa käytännössä samaa kuin yleisemmin käytetty minäkertoja. Suosin Phelanin termiä, sillä kirjallisuustieteilijän näkökulmasta se on monin tavoin eksaktimpi ja kuvausvoimaisempi.
- 2 Videot on sittemmin poistettu *Delikouraksen BrassMo*-kanavalta, mutta ne on uudelleenladattu *NörttiReup*-nimiselle kanavalle vuonna 2020 (tarkistettu 25.8.2023).
- 3 *Delikouraksen* käsikirjoittama ja ohjaama *Nörtti: DragonSlayer666* -sarja on katsottavissa YleAreenassa. IRC-galleriasta löytyy edelleen (25.8.2023) *DragonSlayer666*-nimisen käyttäjän profiili Youtube-videoissa esiintyneen henkilön kasvoilla; kaikki profiilin kuvat on tosin ladattu galleriaan samana päivänä 21.4.2009. Sen sijaan *Nörtin* Facebook-, Instagram- ja omalla Youtube-kanavallaan hahmolle on omat kasvonsa antanut Ylen sarjassa *Dragoa* näytellyt Samuel Kujala.
- 4 Kyseinen podcast-jakso ”Sosiaalinen media ja teknologia” löytyy myös litteroituna Lastenkirjainstituutin verkkosivuilta: <https://lastenkirjainstituutti.fi/asiantuntijapalvelut/hankeet/maailman-tarkeinta-kirjallisuutta-podcast/sosiaalinen-media-ja-teknologia> (tarkistettu 7.4.2023).
- 5 Islan nimimerkki Ripley viittaa *Alien*-elokuvasarjan päähenkilöön Ellen Ripleyhin, mikä tuskin lienee sattumaa: *Alienin* maine kumpuaa osaltaan siitä, kuinka elokuvasarjassa Ripleyn hahmon myötä on rikottu toiminta-, kauhu- ja science fiction -genrejen sukupuolirooleja (esim. Graham 2010). Romaanin kokonaistulkinnan kannalta mielenkiintoinen detali on nimen äänteellinen samankaltaisuus sanan ’replay’ kanssa. ’Replay’ voidaan suomentaa paitsi uudelleen pelaamiseksi, myös toistoksi tai toistamiseksi. Näiden kahden eriävän merkityksen voi katsoa nivoutuvan teoksessa toisiinsa.
- 6 Yksi tunnetuimpia esimerkkejä ”rumasta”, kauneusihanteisiin sopimattomasta hahmosta lienee yhdysvaltalaisen *Ugly Betty* -tv-sarjan (2006–2010) päähenkilö, America Ferraran näyttelemä Betty Suarez. Vähemmän yllättäen silmälasien, hammasraudoin ja omaperäisellä vaatemaulla varustettu Betty kokee sarjan kuluessa muodonmuutoksen ja viimeisellä tuotantokaudella pääsee eroon hammasraudoistaankin. (Ks. esim. Goldman & Waymer 2014.)
- 7 Artikkelini on kirjoitettu osana Suomen Kulttuurirahaston rahoittamaa tutkimushanketta ”Sosiaalinen media ja (uusi) teknologia 2010-luvun kotimaisessa lasten- ja nuortenkirjallisuudessa” (2021–2024). Kiitän vertaisarvioijia perehtyneestä ja rakentavasta palautteesta sekä Jyväskylän yliopiston nykykulttuurin tutkijaseminaarilaisia käsikirjoituksen varhaisvaiheen kommentoivista.

Lähteet

Kaunokirjallisuus

- N5 = Delikouras, Aleks (2017) *Nörtti 5: Multiplayer*. Helsinki: Otava
- N4 = Delikouras, Aleks (2016) *Nörtti 4: Pro gamer*. Helsinki: Otava.
- N1 = Delikouras, Aleks (2012) *Nörtti 1: New game*. Helsinki: Otava.
- R = Salama, Annukka (2022) *Ripley: Nopea yhteys*. WSOY: Helsinki.

Tutkimuskirjallisuus

- Alber, Jan & Bell, Alice (2012) Ontological Metalepsis and Unnatural Narration. *Journal of Narrative Theory* 42 (2), 66–92.
- Arjoranta, Jonne & Kontturi, Katja & Varis, Essi & Välisalo, Tanja (2020) Nörttikulttuurin identiteettikriisi. Gamergate, Comicsgate ja *Star Wars* poliittisten kiistojen näyttämöinä. *Lähikuva* 3–4/2020, 92–111.
- Dean-Ruzicka, Rachel (2014) Of Scrivens and Sparks: Girl Geniuses in Young Adult Dystopian Fiction. Teoksessa Sara K. Day, Miranda A. Green-Barteet & Amy L. Montz (toim.) *Female Rebellion in Young Adult Dystopian Fiction*. Lontoo & New York: Routledge, 51–74.
- Cohn, Dorrit (2006) *Fiktio mieli*. (*The Distinction of Fiction*, 1999.) Suom. Paula Korhonen, Markku Lehtimäki, Kai Mikkonen & Sanna Palomäki. Helsinki: Gaudeamus.
- Genette, Gérard (1980) *Narrative Discourse: An Essay in Method*. (*Figures III: "Discours du récit"*, 1972.) Ithaca: Cornell University Press.
- Goldman, Adria & Waymer, Damion (2014) Identifying Ugliness, Defining Beauty: A Focus Group Analysis of and Reaction to *Ugly Betty*. *The Qualitative Report* 19 (10), 1–19.
- Graham, Elizabeth (2010) Introduction. Teoksessa Graham, Elizabeth (toim.): *Meaning of Ripley. The Alien Quadriology & Gender*. Cambridge Scholars Publishing, 1–11.
- Grossberg, Lawrence (1995) *Mielihyvän kytkennät: Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Tampere: Vas-tapaino.
- Heikkilä-Halttunen, Päivi (2013) Lasten- ja nuortenkirjallisuus kyseenalaistaa ja ottaa kantaa. Teoksessa Mika Hallila, Yrjö Hosiaisuoma, Sanna Karkulehto, Leena Kirstinä & Jussi Ojajärvi (toim.) *Nykykirjallisuutemme historia I*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura SKS, 247–269.
- Hinton, Sam & Hjorth, Larissa (2013) *Understanding Social Media*. Los Angeles: SAGE.
- Kaarainen, Meri-Tuuli & Saikkonen, Loretta (2019) Pelaamisen ja sosiaalisuuden ympärille muodostuvat kolmannet tilat – nuorten teknologian käyttötavat ja vapaa-ajan harrasteet. *Nuorisotutkimus* 37 (1), 20–37.
- Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans (2020) *Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan*. TRIM Research Reports 29. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018) *Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. TRIM Research Reports 28. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Lockhart, Eleanor Amaranth (2015) *Nerd/Geek Masculinity: Technocracy, Rationality, and Gender in Nerd Culture's Counter-masculine Hegemony*. Väitöskirja, Texas A&M University. <http://hdl.handle.net/1969.1/155516> (Viitattu 15.12.2022)
- Martin-Niedecken, Anna Lisa & Schättin, Alexandra (2020) Let the Body'n'Brain Games Begin: Toward Innovative Training Approaches in eSports Athletes. *Frontiers in Psychology* vol. 11 February 2020.
- Marttinen, Heta (2022) Tämä paperi ei soi eikä laula. Multimodaalisuus, mediarepresentaatiot ja medioidenvälisyys Veera Salmen *Pulboj ja Poni*-sarjassa. Teoksessa Laura Piippo & Juha-Pekka Kilpiö (toim.): *Intermediaalinen kirjallisuus*. Jyväskylä: Nykykulttuuri, 31–62.
- Marttinen, Heta (2021) "Vad ska man göra när folk är offline?" Sähköposti, sosiaalinen media ja vuorovaikutuksen dynamiikka Kaj Korkea-ahon ja Ted Forsströmin nuortenromaanisarjassa *Zoo!*. *Avain* 4/2021, 70–85.
- Massanari, Adrienne (2017) #Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technoculture. *New Media & Society* 19 (3), 329–346.
- McLuhan, Marshall (1964) *Understanding Media. The Extension of Man*. Lontoo: Ark.
- Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria (2022) Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, 49–71.
- Meriläinen, Mikko (2020) *Kohti pelisivistystä. Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Mittel, Jason (2014) Strategies of Storytelling on Transmedia Television. Teoksessa Marie-Laure Ryan & Jan Noël Thon (toim.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*.

- Lincoln & London: University of Nebraska Press, 253–277.
- Mulari, Heta & Vilmilä, Fanny (2016) Medioitunutta vapaa-aikaa – näkökulmia vuorovaikutukseen ja mediaharrastuksiin. Teoksessa Jani Merikivi, Sami Myllyniemi & Mikko Salasuo (toim.) *Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta*. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, verkkojulkaisuja 104. Helsinki: OKM & Valtion liikuntaneuvosto & Nuorisosiain neuvottelukunta & Nuorisotutkimusverkosto.
- Phelan, James (2005) *Living to Tell About It. A Rhetoric and Ethics of Character Narration*. Ithaca & London: Cornell University Press.
- Pier, John (2016) Metalepsis. *The Living Handbook of Narratology* <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/51.html> (Viitattu 20.10.2020.)
- Pytash, Kristine E. & Ferdig, Richard E. (2016) Understanding Technology-Based Young Adult Literature. *The ALAN Review* 43 (3), 49–59.
- Rish, Ryan (2019) Representation of Media and Technology in Young Adult Literature. Teoksessa Renee Hobbs & Paul Mihailidis (toim.) *The International Encyclopedia of Media Literacy*. John Wiley & sons, Inc.
- Ruotsalainen, Maria & Friman, Usva (2018) "There Are No Women and They All Play Mercy": Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming. *DiGRA Nordic'18: Proceedings of the 2018 International DiGRA Nordic Conference*.
- Ryan, Marie-Laure (2006) *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Ryan, Marie-Laure (1991) *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Saari, Mikko (2023) Blogistanian kirjallisuuspalkinnot 2022 jaettu – palkituissa niin lida Rauma kuin Raisa Omaheimo. <https://kulttuuritoimitus.fi/artikkelit/artikkelit-kirjallisuus/blogistanian-kirjallisuuspalkinnot-2022-jaettu-palkituissa-niin-iida-rauma-kuin-raisa-omaheimo/> (Viitattu 7.4.2023.)
- Salasuo, Mikko (toim.) (2021) *Harrastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020*. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, verkkojulkaisuja 161. OKM & Valtion nuorisoneuvosto & Nuorisotutkimusseura.
- Seul.fi: Suomen elektronisen urheilun liitto: listaus kilpapaamiseen liittyviä opintoja tarjoavista toisen asteen oppilaitoksista. <https://seul.fi/yhteiso/koulutukset/toinen-aste/> (Viitattu 6.4.2023.)

Nuorten ja nuorten aikuisten digipelaaminen

– ammattilaisten näkökulmia digipelaamiseen osana työtään

Katja Kokkinen & Tiia Luotojoki

Pelaajabarometrin mukaan reilu 60 prosenttia suomalaisista pelaa aktiivisesti erilaisia digipelejä. Pelaaminen sekä siihen liittyvät muut mediasisällöt ovatkin vakiintuneet osaksi nuorten ja nuorten aikuisten elämää. Vaikka suomalaisten digipelaajien keski-ikä on melko korkea (~38), niin eniten digipelaajia löytyy juuri nuoremista ikäluokista. He myös pelaavat aktiivisimmin ja monipuolisimmin eri lajityyppien pelejä. (Kinnunen ym. 2022.)

Digipelit voivat vastata ihmisen kolmeen psykologiseen perustarpeeseen: 1. yhteisöllisyyden toive eli tarve kuulua joukkoon, 2. omaehtoisuus eli tarve päättää itse omista tekemisistään, ja 3. kyvykkyyden kokemukset eli tarve kokea olevansa taitava ja onnistua. Tämän yhteyden tunnistaminen auttaa ymmärtämään paremmin pelaamiseen liittyviä motiiveja. (Granic ym. 2014.) Digipelaaminen voi myös kehittää esimerkiksi yhteistyö- ja ongelmanratkaisutaitoja sekä luovuutta (Ferguson ym. 2019). Lisäksi pelaaminen tuo ihmisiä yhteen, motivoi ja tarjoaa osallisuuden kokemuksia. Se voi mahdollistaa myös uudenlaisia yhteiskehittämisen muotoja (Raitio ym. 2020).

Digipelaamisen systemaattinen hyödyntäminen nuorten ja nuorten aikuisten kanssa työskentelyssä on kuitenkin vielä vähäistä. Se saattaa johtua puutteellisista pelitiloista, ammattilaisten osaamisesta tai epäilevistä asenteista pelaamista kohtaan. Pelaamista saatetaan pitää lapsellisena tai ajanhukkana ja siihen käytettyä aikaa ei lasketa tai ajatella työksi. Ammattilaisten puheissa saattaa lisäksi korostua huolipuhe sekä muut pelaamiseen liittyvät negatiiviset ajatukset ja ennakkoluulot. (Hopia & Raitio 2016; Raitio ym. 2020.) Myöskään erilaisia pelaamisen tapoja tai motivaatiotekijöitä pelaamisen taustalla ei tunnisteta ja tällöin pelaamista ei nähdä nuoren voimavarana, vahvuutena tai hänen osallisuutensa mahdollistajana (Hopia ym. 2018).

Mikko Meriläinen (2020) on lanseerannut väitöskirjassaan pelisivistys-käsitteen. Hänen mukaansa se on valmiutta käsitellä pelaamiseen liittyviä kysymyksiä – aiheen kriittistä pohdintaa sekä monipuolista tietoutta – vaatimatta kuitenkaan teknistä osaamista tai peliharrastuneisuutta. Euroopan sosiaalirahaston rahoittaman *Pelaten duuniin!*-projektiin liittyvän kartoituksen tarkoituksena olikin selvittää, millaisia näkemyksiä

nuorten ja nuorten aikuisten kanssa työskentelevillä ammattilaisilla on digipelaamisesta osana omaa työtään ja kuinka pelisivustys näyttäytyy heidän näkemyksissään. Tiedonkeruu toteutettiin verkkokyselynä elokuussa 2021 ja avoimiin kysymyksiin sovellettiin SWOT-analyysia.

Neljä näkökulmaa digipelaamiseen

Kyselyn vastauksista (n=14) muodostui neljä näkökulmaa digipelaamiseen osana nuorten ja nuorten aikuisten kanssa tehtävää työtä. Pohdimme niitä seuraavaksi tarkemmin.

Näkökulma 1: Digipelaaminen vuorovaikutuksen tukena

Vuorovaikutukseen liittyvät hyödyt korostuivat vastauksissa ja niitä tarkasteltiin ennen kaikkea kaverisuhteiden näkökulmista. Vastajaat tunnistivat, että digipelaamiseen liittyy paljon sosiaalisuutta ja verkostoja, joita on tärkeää pitää yllä. Sosiaalisuuden muodot voivat pelaamisessa olla moninaisia ja vaikka nuori pelaisi niin sanottuja yksinpelejä, hän voi olla aktiivisesti yhteydessä muihin esimerkiksi Discordin kautta. Ammattilaiset mukaan nuoret ovat kertoneet saaneensa pelaamisen kautta uusia tuttavuuksia ja ystäviä, joita he ovat tavanneet myös livenä. Nuorille yhteydenpito netin kautta näyttäytyi vastaajille luontevana: ”Pelaaminen synnyttää joskus aitoja ja merkityksellisiä ihmissuhteita.”

Myös ammattilaisen ja asiakkaan välinen vuorovaikutus nousi esiin vastauksista. Vastajien mukaan digipelaamisesta kysyminen toimi keskustelun avaajana ja työntekijän kiinnostus pelaamiseen saattaa herättää nuoressa luottamusta. Nuoret kertoivat omasta pelaamisestaan sekä digipelimaailmaan liittyvistä asioista, jos siitä heiltä kysyttiin. Samaan

aikaan vastaajat tunnistivat, että nuoret ovat myös hämmästellleet ammattilaisen kiinnostusta omaan pelaamiseensa: ”Tarkempaa tietoa kysyessä asiakkaat ovat usein ihmeissään miksi asia kiinnostaa, mutta kertovat kuitenkin asiasta mielellään.”

Pelit ja etenkin lautapelit ovat jo vakiintuneita menetelmiä ja pelaamisen koettiin olevan hyvä keino saada kontakti ja luoda yhteyttä nuoriin. Yhtenä syynä lautapeliin käyttöön mainittiin se, että digipelejä ei käytetä vielä kovin laajasti työympäristöissä. Syyksi arveltiin, etteivät ne ole vielä ”hyväksyttäviä” työmenetelmiä, niiden hankintaan ei ole resursseja, eikä käyttöönottoon osaamista.

Digipelien nähtiin myös mahdollistavan ammatillisen vuorovaikutuksen siirtämistä uuteen toimintaympäristöön, jossa nuoren olisi helpompi olla ja luontevampaa jakaa asioitaan. Esimerkiksi Discord mainittiin matalankynnyksen väylänä palveluihin niille nuorille, joiden voi olla muuten haastavaa ottaa asioita puheeksi tai ylipäänsä hakeutua avun piiriin.

Näkökulma 2: Digipelaaminen mahdollistajana

Ammattilaiset tunnistivat, että digipeleihin ja -pelaamiseen liittyy paljon uusia, vielä osin tuntemattomiakin mahdollisuuksia. Vastajien mukaan digipelaaminen voi olla hyväkin harrastus, tapa rentoutua ja merkityksellinen ajanviete. Vastajaat tunnistivat myös taitoja, kuten hahmottamiskyky, sosiaaliset taidot ja kielitaito, joita pelaamisen avulla voi harjoitella. Motivaation vahvistamisen näkökulmasta digipelaamisella koettiin olevan potentiaalia, vaikka samaan aikaan digipelaamista ei juurikaan käytetty motivoinnin tukena. Pelit tarjosivat luontevan mahdollisuuden seurata etenemistä ja mitata saavutuksia, näiden ominaisuuksien käyttöönotossa esimerkiksi oman arjen seurantaan nähtiin mielenkiintoa.

Vastaajien mukaan digipelaaminen voi mahdollistaa myös yhteisöllisyyden kokemusta ja peliympäristö voikin olla yksilölle ainoa paikka, jossa hän voi kokea itsensä hyväksytyksi sekä saada onnistumisen kokemuksia. Lisäksi pelaamisen kautta voi olla mahdollista kuulua yhteisöihin, joihin nuori ei muuten koe kuuluvansa. Pelaaminen nähtiinkin myös selviytymiskeinona haastavista tilanteista.

Vastaajat tunnistivat paljon käyttömahdollisuuksia digipeliympäristöille, esimerkiksi simulaatioalustoina. Peliin toimintaympäristöjä voisi käyttää tosielämän tilanteiden mallintamiseen ja konkretisointiin. Pelissä on mahdollisuus harjoitella erilaisia asioita käytännön ympäristössä ja sen jälkeen voi keskustella kokemuksista. Erilaiset lisätyn todellisuuden (AR, VR) elementit voisivat tuoda peliin vielä enemmän tosielämän elementtejä ja mahdollistaa turvallisen altistamisen vaikeillekin asioille. Myös jo olemassa olevaan toimintaan, esimerkiksi ryhmiin, voisi yhdistää digipelaamista ja samalla pohtia pelikasvatuksellisia näkökulmia ja pelikulttuuriin liittyviä erityispiirteitä.

Näkökulma 3: Digipelaaminen huolen aiheena

Digipelaamiseen liittyy myös haasteita ja pohdittavaa, erityisesti runsaan pelaamisen negatiivinen vaikutus arkeen ja elämänhallintaan. Esimerkkeinä mainittiin vuorokausirytmien vääristyminen ja nuoren koulunkäynnin kärsiminen pelaamisen viedessä paljon aikaa arjessa. Peli on usein mieluisampi ja helpompi valinta kuin koulutehtävät, kotityöt tai muut velvoitteet. Vastaajat tunnistivat myös digipelaamiseen liittyviä tunnesäätelyn haasteita, esimerkiksi aggressiivisuuden ja kiihtyneisyyden lisääntymistä pelatessa tai pelin jälkeen. Lisäksi mainittiin huoli sosiaalisten suhteiden kaventumisesta, kotiin eristäytymisestä, vuorovaihtuksen painottumisesta virtuaalimaailmaan

sekä yhteiskunnallisesta osallistumattomuudesta. Pohdintaa aiheutti myös huoli nuoren turvallisuudesta nettimaailmassa ja ennen kaikkea uhka mahdollisesta hyväksikäytöstä. Myös digipelien tarjoamat vääristyneet roolimallit ja niiden vaikutus nuorten kehitykseen nousivat esiin vastauksissa.

Ammattilaisten vastauksissa pohdittiin myös ongelmallista digipelaamista. Huomio pelaamiseen liittyvistä haasteista nousee usein pelaajan vanhemmilta tai muilta läheisiltä, jotka ovat huolissaan nuoren pelaamisen määrästä, laadusta ja hallinnasta. Vastaajat tunnistivat, että ammattilaisen näkökulmasta digipelaaminen näyttäytyykin usein ongelmana, koska se tarjoillaan heille ongelmapuheena. He myös pohtivat vastauksissaan, että milloin pelaaminen kääntyy haitalliseksi ja miten se määritellään.

Esiin nostettiin myös peleihin ja peliteknologiaan liittyvät haasteet. Peliin ominaisuuksilla ja sisällöllä sekä pelitekniikalla epäiltiin olevan negatiivisia vaikutuksia nuoriin. Myös pelien koukuttavuus koettiin ongelmalliseksi. Osa vastaajista oli puolestaan kokeillut hyötypelejä ja erilaisia hyvinvointia tukevia mobiiliapplikaatioita. Niiden käyttöön liittyi tekniikan nopea vanhentuminen, asiantuntijapainotteisuus sekä motivointiin liittyvät haasteet. Näin ollen niitä ei koettu vaihtoehdoksi paljon digipelaavien nuorten korvaavaksi pelitoiminnaksi.

Vastauksissa näyttäytyi myös ymmärrys pelaamisen moniulotteisuudesta; ongelmallinen pelaaminen voi olla epäsopeva selviytymismekanismi haastavassa elämäntilanteessa. Vastaajat tunnistivat, että pelaaja saattaa pyrkiä lieventämään mielialaioireita, helpottaa ahdistusta tai vähentää stressiä pakenemalla pelimaailmaan. Ammattilaisten mukaan tämä ymmärrys helpotti digipelaamiseen liittyvien haasteiden kohtaamista ja sitä oli erityisen tärkeää jakaa pelaajan läheisten kanssa, kuten eräs ammattilainen kirjoittaa:

Läheisille peli-ilmiö näyttäytyy ajatuksena, että se vain pelaa ja on riippuvainen peleistä. Heillä on odotus, että pelaamisen pitäisi heti loppua. Tämä on haasteellista, koska kyseessä on monesti nuorelle itselleen erityisen merkittävä toiminta, jonka pois ottaminen vie pohjan koko elämästä.

Näkökulma 4: Digipelaaminen ja ammattilaisten osaaminen

Ammattilaisten vastauksista nousi esiin ajatus siitä, että maailma muuttuu ja digipelaaminen on tullut jäädäkseen. Näin ollen tarvitaan uusia työntekemisen näkökulmia sekä tietoa ja varmuutta niiden käyttöönottoon. Osa ammattilaisista tunnisti omia digipelaamiseen liittyviä ennakkokäsityksiä ja koki, että ajatukset kaipaivat muutosta: ”Tietoa mitä tämä kaikki on. Ala kehittyi niin huimaa vauhtia, että keltasta tipahdan. Uskomuksien ravistelu osaltani ja tietoa avata tätä aihetta lisää.”

Ammattilaiset nostivat esiin omaan osaamiseen ja työskentelyyn liittyviä tarpeita. Digipelaamista hyödyntäviä menetelmiä ei ole vielä laajasti käytössä ja osa vastaajista koki, ettei tiedä pelien hyödyntämisestä, peleillä saavutettavista taidoista tai ylipäänsä ilmiöön liittyvästä kehityksestä tarpeeksi. Tämä teki pelaamisen puheeksi ottamisen osin haastavaksi eikä siitä sen vuoksi kysytty: ”Pitää varmaan tutustua pelaamiseen itsekin, että ymmärtää mistä puhutaan.”

Myöskään käytettävistä peleistä ja niiden tarjoamista mahdollisuuksista ei ole riittävästi tietoa. Vastaajat pohtivat, mitä digipelejä ylipäänsä on, miten niitä voisi soveltaa omaan työhön tai mitä taitoja digipelit ylipäänsä opettavat. Toisaalta vastauksista nousi esiin myös toive konkreettisen kysymyslistan luomisesta puheeksioton ja pelikeskustelun tueksi.

Miten tästä eteenpäin?

Nuorten ja nuorten aikuisten kanssa työskentelevillä ammattilaisilla on kiinnostusta digipelaamiseen ilmiönä, mutta tietoa ja konkreettista malleja sekä tapoja hyödyntää digipelaamista kaivataan vielä lisää. Lisäksi pelko omasta osaamattomuudesta saattaa vaikuttaa siihen, että digipelaamista ei oteta puheeksi asiakkaan kanssa tai siitä keskustelemista vältellään.

Entä miksi digipelaamisesta kysyminen hämmästyttää osaa nuorista? Onko niin, ettei ole totuttu siihen, että aikuiset tai ammattilaiset ovat kiinnostuneita pelaamisesta? Onkin hyvä pohtia, pitäisikö digipelaamisesta kysyminen olla osa kaikkien nuorten ja nuorten aikuisten kohtaamista erilaisissa palveluissa. Se voisi olla ensimmäinen askel kohti digipelaamisen hyödyntämistä esimerkiksi osaamisen, mielenkiinnon kohteiden ja nuoren tarpeiden selvittelyssä. Mielenkiintoista on myös se, kuinka pelaaminen näyttäytyy usein ammattilaisille pelaajan läheisten tai verkostojen tarjoamana ongelmana. Se saattaa haastaa ammattilaisten kykyä nähdä digipelaamiseen liittyviä hyötyjä, kun työn sisältöjen kautta korostuvat ratkottavat haasteet ja pulmat.

Digipelien hyödyntäminen työmenetelmänä vaatii ammattilaisilta uudenlaisia osaamista ja paikoitellen heittäytymistä omalle epämukavuusalueelle. Tämä saattaa tehdä suhtautumisesta ristiriitaista; yhtäältä pelaamisen merkitys tunnustetaan ja toisaalta oman osaamisen riittämättömyys koetaan esteeksi pelaamisen hyödyntämiselle. Myös digipelaamisen mahdollistavien laitteiden puute tai siihen kohdistumaton työaika saattavat vaikuttaa suhtautumiseen. Voi myös olla vaikea tarttua johonkin sellaiseen, jolle ei ole olemassa selkeää manuaalia tai toimintatapaa. Digipelaamiseen ei tarvitse eikä pidäkään suhtautua yltiöpositiivisesti, mutta sen merkityksellisyyttä osana tämän päivän

digitaalista kulttuuria ei voi myöskään väheksyä.

Jatkossa tarvitaan avointa digipelikeskustelua sekä ammattilaisten pelisivistystä lisääviä koulutuksia. Koulutusten painopiste ei tule olla digitaalisuudessa, teknisissä sisällöissä tai pelaamaan oppimisessa vaan ennen kaikkea tietoisuuden lisäämisessä digipelaamisesta ilmiönä, valmiudessa käsitellä pelaamiseen liittyviä kysymyksiä sekä aiheen kriittiseen pohdintaan kannustamisessa. Vastauksista nousee esiin myös tarve kehittää toimintatapoja edesauttamaan positiivista pelipuhetta ja digipelaamisen ei-ongelmakeskeistä puheeksiottoa erilaisissa nuorten ja nuorten aikuisten palveluympäristöissä. Onkin tärkeää pohtia, voisiko jo pelkästään ammattilaisen positiivinen digipelipuhe olla merkityksellistä monen nuoren ja nuoren aikuisen palveluihin motivoitumisen näkökulmasta.

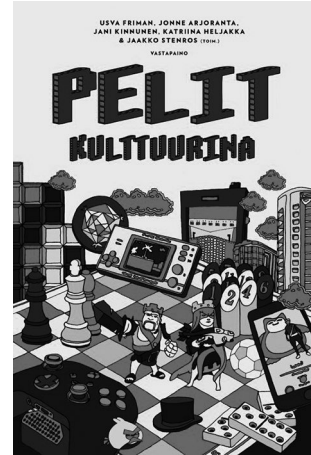
Lähteet

- Ferguson, Rebecca & Coughlan, Tim & Egelandstad, Kjetil & Gaved, Mark & Herodotou, Christothea & Hillaire, Garron & Jones, Derek & Jowers, Iestyn & Kukulska-Hulme, Agnes & McAndrew, Patrick & Misiejuk, Kamila & Ness, Ingun Johanna & Rienties, Bart & Scanlon, Eileen & Sharples, Mike & Wasson, Barbara & Weller, Martin & Whitelock, Denise (2019) *Innovating Pedagogy 2019*. The Open University Innovation report 7. <https://www.learntechlib.org/p/207292/>. (Viitattu 21.4.2023.)
- Granic, Isabela & Lobel, Adam & Engels, Rutger (2014) The benefits of playing video games. *American Psychologist* 69 (1), 66–78.
- Hopia, Hanna & Raitio, Katja (2016) Gamification in Healthcare: Perspectives of Mental Health Service Users and Health Professionals. *Issues in Mental Health Nursing* 37 (12), 894–902.
- Hopia, Hanna & Siitonen, Marko & Raitio, Katja (2018) *Mental health service users' and professionals' relationship with games and gaming*. Digital Health 4.
- Kinnunen, Jani & Tuomela, Milla & Mäyrä, Frans (2022) *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. TRIM Tutkimusraportteja 31. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>.
- Meriläinen Mikko (2020) *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Helsingin yliopisto.
- Raitio, Katja & Siitonen, Marko & Hopia, Hanna (2020) Utilizing games in the co-production of mental health services. *Finnish Journal of eHealth and eWelfare* 12 (2), 117–126.

Monipuolinen suomenkielinen yleisteos peleistä ja pelaamisesta

Merja Kylmäkoski

Friman, Usva & Aroranta, Jonne & Kinnunen, Jani & Heljakka, Katriina & Stenros, Jaakko (toim.) (2022) *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino, 361 s.



Pelaaminen on suosittu kaikenikäisten harrastus. Viime vuosina nuorten pelaaminen ja etenkin esport on ollut näkyvästi esillä mediassa. Koronan aiheuttamien poikkeusolojen aikana digitaalinen pelaaminen on lisääntynyt 10–19-vuotiaiden ikäryhmässä *Pelaajabarometrin* (2020) havaintojen mukaan. Nuorisotutkimuksen ja nuorisotyön näkökulmista nuorten pelaaminen on ajankohtainen ilmiö, josta tiedämme vielä varsin vähän. Pelaamista ei ole vain digitaalisten pelien pelaaminen, vaan sillä voidaan tarkoittaa esimerkiksi perinteisten lautapelien ja oppimispelien pelamista tai vaikkapa sanaristikoiden tekemistä.

Peliharrastuksen lisäksi myös pelitutkimus on vahvassa nousussa Suomessa. *Pelit kulttuurina*-teos on syntynyt Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen pelitutkijoiden yhteistyön tuloksena. Se on ensimmäinen suomenkielinen perusteos aiheesta. *Pelitutkimus Suomessa 2018 Studia Generalia* -luentosarjasta alkunsa saanut julkaisu on kiinnostava uutuus myös nuorisotutkimuksen ja nuorisotyön parissa työskentelevien lukulistalle.

Neljäntoista Suomen eturivin pelitutkijan artikkeleista koostuva teos on tuhti lukupaketti. Neljästä osasta koostuvan julkaisun lähtökohta on, että pelit ovat osa arkea. Kirjan ensimmäinen osa käsittelee pelitutkimuksen historiaa, jossa pelit kietoutuvat yhteen taiteen ja teknologian kanssa. Kirjan toisessa osassa keskiössä ovat pelaajat ja pelaamisen paikat. Osassa käsitellään kiinnostavasti yhtäältä pelaamiseen liittyvää yhteisöllisyyttä ja toisaalta pelaajayhteisöjen ulkopuolelle sulkemista. Artikkeleissa tarkastellaan muun muassa sukupuolen merkitystä pelaamisessa, pelaajaidentiteetille ja peliosallisuudelle. Tässä osassa ollaan nuorisotyössä tärkeän yhdenvertaisuuden äärellä ja nuorisotyöllisen pelikasvatuksen ytimessä.

Kirjan kolmannessa osassa keskitytään tarkastelemaan pelien yhteyttä muuhun maailmaan. Siinä pohdittaan kiinnostavasti rahaa, pelejä ja rahapelejä. Aihe on ajankohtainen esimerkiksi Veikkauksen peleihin tulleen pakollisen tunnistautumisen ja julkaisussakin käsiteltävän rahapelaamiseen rinnastuvan yllätyslaatikkotematikan vuoksi.

Neljännessä ja viimeisessä osassa tarkastellaan pelejä ja leikkiä muuttuvassa yhteiskunnassa. Se lähtee liikkeelle positiivissävytteisesti leikkillisyydestä, mutta päättyy varsin vakavien kysymysten äärelle. Artikkeleissa pohdiskellaan muun muassa työn ja leikin rajan hämärtymistä naamoimalla työ peliksi pelillistämällä. Teema on ajankohtainen myös nuorisotutkimuksellisesti ja nuorisotyöllisesti.

Jo ennen koronaa tehdyt havainnot opiskelijoiden kuormittuneisuudesta ja huolesta omasta jaksamisesta työelämässä valmistumisen jälkeen herättävät pohtimaan pelillistämiseen mahdollisesti liittyviä eettisiä haasteita. Jos opiskelu tai työnteko on kovin pelimäistä, valuuko se liikaa vapaa-aikaan, jolloin palautumiseen tarvittava aika vähenee? Kirjoittajat haastavat lukijansa pohtimaan nykyaikaisen riskiyhteiskunnan epävarmaan elämään oleellisesti liittyvää yhteiskunnallista huolta ja siitä nousevia uhkakuvia. Yhtenä esimerkkinä huolten näkymisessä pelikulttuurissa nostetaan esiin ongelmallinen pelaaminen ja peliriippuvuus. Esimerkki on kiinnostava, sillä nuorten pelaamisen vastaisuutta perustellaan usein julkisuudessa pelaamisen negatiivisilla vaikutuksilla. Tutkimustiedon perusteella kuitenkin ongelmallinen pelaaminen näyttäisi olevan marginaalinen ilmiö. Kirjoittajien päätelmä onkin, että keskustelu pelien uhkakuvista on samalla keskustelua yhteiskunnasta, jossa keskustelu pelaamisesta on vain yksi juonne laajemmasta keskustelusta.

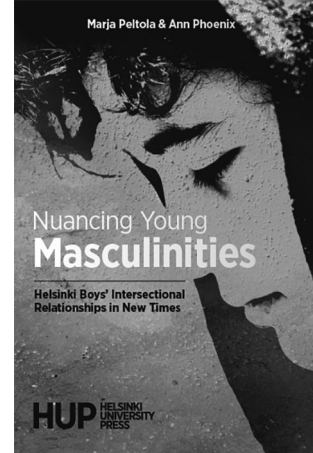
Pelaamiseen liittyy monenlaisia käsityksiä ja ennakkoluuloja. Yhtäältä peliharrastus herättää tunteita ja etenkin nuorten pelaamista käsitellään usein huolipuheen kautta. Pelaamiseen voidaan suhtautua myös liian kriittikittömästi: kaikista pelaajista ei tule menestyneitä ammattilaisia eikä pidäkään tulla. Nuorisotyölliseen pelitoimintaan soveltuu myös huonosti try-outs-ajattelu, jossa vain kaikkein taitavimmat pelaajat pääsevät joukkueeseen. Toisaalta pelaamisen tulisi olla kaikille mukava harrastus, joka tuottaa hyvää mieltä ja kokemuksia mukavasta yhdessäolosta muiden kanssa. Julkaisu onnistuu hyvin tuomaan esiin pelaamisen moniulotteisuuden ilmiönä.

Pelit kulttuurina -teos on monipuolinen katsaus peleistä, pelaamisesta sekä peleihin liittyvistä yhteisöistä ja yhteiskunnallista ilmiöistä. Teos avartaa lukijansa näkemystä peleistä ja pelaamisesta. Se haastaa miettimään omaa ymmärrystä pelikulttuurista, peleistä ja pelaamisesta. Pelit kulttuurina soveltuu kaikille peleistä kiinnostuneille, niin vastaalkajille kuin aiheen asiantuntijoillekin. Se on erinomainen hakuteos, jonka tulisi kuulua jokaisen pelikasvattajan käsikirjastoon. Kirja tarjoaa lukijoilleen laajan tietopaketin peleistä ja pelaamisesta sekä runsaasti triviaatiota visailuihin. Kirja täyttää jo pitkään pelikasvatuksen opetusta vaivanneen puutteen tieteellisestä oppikirjasta. Oppikirjakäyttöä tukee julkaisun saatavuus myös e-kirjana.

Millaisia merkityksiä etenkin nuoret pojat antavat maskuliinisuuksille?

Alma Rinta-Pollari

Marja Peltola & Ann Phoenix (2022) *Nuancing Young Masculinities – Helsinki Boys’ Intersectional Relationships in New Times*. Helsinki University Press, 215 s.



Sukupuolentutkimuksen lehtori Marja Peltolan (Tampereen yliopisto) ja professori Ann Phoenixin (UCL) kirja *Nuancing Young Masculinities – Helsinki Boys’ Intersectional Relationships in New Times* käsittelee haastattelututkimuksen keinoin sitä, millaisia merkityksiä nuoret ja etenkin nuoret pojat antavat maskuliinisuuksille. Kirjan tutkimus sijoittuu pitkälti sukupuolentutkimuksen ja nuorisotutkimuksen kentille, mutta se sivuaa myös esimerkiksi sosiologiaa. Tutkimuksessa päätarkastelun kohteena ovat käsitykset hegemonisesta maskuliinisuudesta, joskin ajatus maskuliinisuuksista monikossa kulkee mukana läpi kirjan. Normatiivisen, hegemonisen maskuliinisuuden lisäksi rinnakkain elää myös useita muunlaisia, hierarkkisia, maskuliinisuuden malleja.

Kirjan tutkimusidea pohjaa maskuliinisuuden globaaliin ”kriisiin”, maskuliinisuuksien mallien muutoksiin: kaikki pojat (ja miehet) eivät voi tunnistaa itseään samanlaisesta maskuliinisuudesta. Kirja tuo maskuliinisuuden kriisin suomalaiseen kontekstiin, pääkaupun-

kimme nuorison tasolle, ja antaa siten arvokasta tietoa siitä, mitä tarkasti rajattu joukko, nykypäivän helsinkiläiset 12–15-vuotiaat nuoret, maskuliinisuuksista ajattelee. Tutkimuksen kolme koulua oppilaineen on valittu mukaan erilaisten sosioekonomisten ja etnisten taustojen perusteella. Mukana on myös kaksi haastateltavaa yhdestä nuorisotalosta. Haastateltavia on kaiken kaikkiaan yhteensä 32, joista suurin osa on kolmea tyttöä ja yhtä transsukupuolista lukuun ottamatta poikia.

Yksilö- ja ryhmähaastatteluiden lisäksi tutkimuksessa oli mukana myös kuva-aineisto, jota esiteltiin yksilöhaastatteluissa. Mukana oli 21 erilaista kuvaa, jotka edustivat erilaisia maskuliinisuuden muotoja. Haastattelut toteuttanut Peltola, toinen tutkijoista ja kirjan kirjoittajista, kysyi haastateltavilta, mistä kuvista he pitivät ja mistä eivät, mitkä kuvat olivat heidän mielestään maskuliinisia ja mitkä eivät sekä mihin kuviin he samaistuivat ja mihin eivät. Tutkijat olivat kiinnostuneita selvittämään, mitä sellaisia aspekteja maskuliinisuudesta nousisi esille, jotka eivät vielä ilmenneet haastatteluissa.

Kirja rakentuu kahdeksasta luvusta sekä päätännöstä. Aluksi määritellään maskuliinisuuden käsitteitä sekä syvennyttään tutkimuksen lähtökohtiin, menetelmiin ja aineistoon. Aineiston esittelemisen jälkeen kirjassa siirrytään käsittelemään hegemonista maskuliinisuutta ja siihen liittyen esimerkiksi sukupuolten välisiä eroja ja väkivaltaa sekä vertais- ja perhesuhteita. Lopuksi maskuliinisuuden teemaan otetaan vahvemmin mukaan myös intersektionaalinen näkökulma, kun viimeinen käsittelyluku on omistettu kokonaan monikulttuurisuuteen liittyville narratiiveille. Lukuja höystävät sopivasti niiden rakenteita tukevat aineistoesimerkit, joita voisi olla paikoittain enemmänkin. Kaiken kaikkiaan maskuliinisuuksia lähestytään kuitenkin monien eri teemojen ja kategorioiden kautta samalla avaten myös aiheeseen liittyvää aiempaa tutkimusta.

Toisin kuin tämänkin tutkimuksen asetelmasta voisi olettaa, maskuliinisuus ei aina kuitenkaan liity mieheyteen, poikiin tai miehiin. Tämän ongelmallisen oletuksen käsittelemisen jää kirjassa valitettavasti melko vähäiselle huomiolle. Kirjassa mainitaan kyllä, etteivät kohdekoulujen työt olleet usein kovin halukkaita osallistumaan tutkimukseen, sillä he kenties ajattelivat, että maskuliinisuus ei koske heitä. Lukijana olisin kuitenkin odottanut vielä tarkempaa analyysia naiseuden ja tyttöyden suhteesta maskuliinisuuksiin. Esimerkiksi analyysi siitä, mitä tytöt toivat nyt aineistoon lisää, ja mitä kaikkea laajempi edustus eri sukupuolista olisi voinut tarjota, olisi varmasti ollut kohdallaan.

Maskuliinisuutta, kuten useaa muutakin identiteettiä liittyvää osaa, rakennetaan usein suhteessa toisiin. Kirjassa käsitelläänkin laajasti vertais- ja perhesuhteita. Tuloksista on nostettu esiin jonkin verran yllättäviä asioita, mutta enimmäkseen sellaisia, jotka eivät yllätä maskuliinisuuksiin perehtynyttä lukijaa. Esimerkiksi silloin, kun kysyttiin sukupuolten

välisistä eroista, osa pojista suhtautui aiheeseen huumorilla (”pojilla on taikasauvat”), mihin muut ryhmähaastattelun pojat yhtyivät nauramalla. Maskuliinisuutta toteutettiin tilanteessa siis yhdessä vitsailun kautta. Samainen haastateltava totesi myös, että pojat ovat parempia urheilussa ja parempia johtamaan. Monen haastateltavan näkökulma sukupuolten välisiin eroihin tuntuikin olevan melko arvottava ja miehiä ylös nostava, ja haastatteluissa mainittiin, että tytöt ovat kiinnostuneita eri asioista ja tyttöjen kanssa käyttäytyään hieman eri tavalla kuin poikien – usein rauhallisemmin. Osa haastateltavista taas ei kokenut, että tyttöjen ja poikien välillä on eroja enää haastateltavien iässä, sillä esimerkiksi päiväkotikäisenä oli tyyppillisempää ”pelätä tyttöpöppöjä”. Edeltävän esimerkin inspiroimana kielitieteeseen paneutunut lukija olisi halunnut lukea enemmänkin analyysia haastatteluissa käytettyjen, yksittäisten sanojen merkityksistä, kun taas tällaisenaan analyysi keskittyi pitkälti laajempiin aihekokonaisuuksiin.

Hegemonisessa maskuliinisuudessa valitsee vahva vallan ja voiman ideaali, joka toistui myös haastateltavien puheessa. Väkivaltaa käytettiin kuvaamaan koulun ilmapiiriä (”meillä ei ole väkivaltaa tai kiusaamista vaan rauhallista”) ja toisaalta myös vuorovaikutusta poikien välillä (leikkitappeluä käytävillä). Väkivaltaa käsittelevässä luvussa avataan myös sitä, miten esimerkiksi uutisoinnissa nuorten väkivaltaisuuksista jätetään sukupuoli usein kokonaan mainitsematta, vaikka – vai juuri siksi kyseisen normin takia – suurin osa sen tekijöistä on poikia tai nuoria miehiä.

Normilta vaikutti myös itsestä jo vanhahtavalta tuntuva nörtti–urheilija-jaottelu, joka tuntui elävän vahvana nuorten puheissa. Nörtit ovat haastateltavien mukaan sellaisia (poikia), jotka keskittyvät vain kouluun tai tietokoneisiin. Urheilijat, etenkin jalkapalloilijat, taas ovat korkeimmalla koulun mas-

kuliinisuuksien hierarkiassa. Haastattelijan kysymykset olivat niin tämän kuin monen muunkin aiheen kohdalla hyvin avoimia, joten on epätodennäköistä, että haastateltavia olisi aiemman tutkimuksen tai tutkijoiden oletusten perusteella ohjattu tämän kaltaisten dikotomioiden äärelle.

Avoimia vastauksia oli mahdollisuus esittää myös kuvatehtävässä, joka vahvisti haastattelutilanteissa esiin tulleita normeja: suosittiin urheilullisuutta ja sosiaalisia suhteita muihin poikiin. Itkevän miehen kuva valittiin usein vähiten tykättyksi kuvaksi, jossa sinänsä itse itkua ei vieroksuttu, vaan surua sen takana. Kuvatehtävä oli tarpeellinen lisä, sillä tutkijoiden mukaan se antoi vastauksia myös esimerkiksi rodullistamiseen, seksuaalisuuteen, ikään ja sosiaaliseen luokkaan liittyviin näkökulmiin – ilman kuvia haastateltavien saattoi

olla vaikea sanallistaa näitä monia tekijöitä, jotka maskuliinisuutta luovat. Kuvatehtävä oli ainut osio, jossa käsiteltiin seksuaalisuutta, ja sille olisikin ehkä voinut omistaa isomman siivun kirjasta.

Kaiken kaikkiaan kirja antaa tärkeitä näkökulmia sukupuolentutkijoiden lisäksi myös esimerkiksi opettajille ja muille nuorten parissa työskenteleville, kuten nuoriso-ohjaajille ja sosiaalityöntekijöille. Se antaa konkreettisia esimerkkejä nuorten poikien maskuliinisuuksiin liittyvistä ajatuksista sekä maskuliinisuuksien toteuttamisesta eri tiloissa ja paikoissa, joissa nuoret liikkuvat. Luku-kokemuksena kirja oli ehyt ja monipuolinen kokonaisuus, joka nosti esiin erilaisten maskuliinisuuksien kirjon ja ne valitettavan vahvat mallit, joita hegemonisen maskuliinisuuden ideaaliin edelleen liitetään.

Nuoret vanhemmat vuosituhannen vaihteen Suomessa

Virve Murto

Teksti perustuu kirjoittajan väitöstilaisuuden lectio praecursoriaan Turun yliopistossa 15.9.2023. Vasta-väittäjänä toimi apulaisprofessori Eija Sévon (Jyväskylän yliopisto).

Virve Murto (2023) *Nuoret vanhemmat vuosituhannen vaihteen Suomessa. Vanhemmuuden lähtökohdat, vanhemmuuden jakaminen ja kouluttautuminen alle 20-vuotiaana esikoisensa saaneilla*. Turun yliopiston julkaisuja, sarja B, osa 636. 354 s.



Lapsuuden nukkeleikeissä meillä oli vuotta nuoremman serkkuni kanssa hyvin selkeä roolijako. Vanhempana olin saanut vauvani 18-vuotiaana. Serkullani oli 17-vuotiaana vuoden vanha pienokainen hoidettavanaan. Vielä tuolloin ikä näyttäytyi meille vain numeroina, nuoret hyvin vanhoina, emmekä miettineet missä iässä olisi hyvä tai suotavaa saada lapsia. Emme huolehtineet siitä, oliko poikaystävää, pohtineet koulutuksellisia kysymyksiä tai sitä, miten yhteiskunnassa meihin suhtauduttaisiin. Lapsen maailmassa kaikki näyttäytyi hyvin yksinkertaisena.

Tämän jälkeen olen palannut pohtimaan vanhemmuuden oikea-aikaisuutta ja nuorena vanhemmaksi tulon seurauksia lukuisia kertoja. Asiasta puhuttiin nuoruudessa erilaisilla kokoonpanoilla seksin tullessa osaksi ihmissuhteita ja raskausuutisten kulkeutuessa toisinaan kulovalkean tavoin nuorten keskuudessa. Akateemisemmin olen pohtinut

teemaa tehdessäni graduani nuorista äideistä ja kouluttautumisesta, vielä useammin tänään tarkastettavan – suomalaisia nuoria vanhempia käsittelevän – väitöstutkimukseni äärellä.

Olen tutkimusta tehdessäni kuullut lukuisia kertoja sen, kuinka aiemmin lapsen saaminen nuorena on ollut normaalia ja tavalista. On totta, että aiemmin lapsia on saatu nuorempina ja ensisynnyttäjien keski-ikä on ollut matalampi. Kuitenkin tutkimukseni taustoituksessa osoitan, että aina viime vuosisadan alusta tähän päivään asti selvä enemmistö äidiksi tulleista on ollut vähintään 20-vuotiaita. Kahdenkymmenen vuoden rajapyykki on ollut näin olemassa jo yli sadan vuoden ajan. Sen merkitys on kuitenkin ajan saatossa vaihdellut. Siksi halusin keskittyä tutkimuksessani vielä verrattain nuoriin vanhempiin. Heihin, jotka elivät lapsiperhearkea vuosituhannen vaihteessa.

Väitöstutkimuksessani nuori vanhemmuus paikantuu näin aikaan, jolloin vanhemmaksi

tulo on myöhentynyt ja nuoruutta kuvataan pidentyneeksi. Monet saavat ensimmäisen lapsensa lähempänä 30 ikävuotta. Nuoruuteen on liitetty vapaus ja mahdollisuus elää vailla vastuuta toisesta ihmisestä.

Ikänsä vuoksi nuoria vanhempia onkin usein epäilty kyvyttömiksi siihen vastuuseen, mitä vanhemmilta vaaditaan. Etenkin nuorten äitien on pelätty jäävän yksin esikoistensa kanssa isien vetäytyessä taka-alalle tai jättäytyessä kokonaan pois. Huolta on kannettu myös nuorten vanhempien kouluttautumisesta. Tulisihan alle 20-vuotiaiden vallitsevien ihanteiden ja odotusten mukaisesti käydä lukiota tai suorittaa ammatillisia opintoja ja toisen asteen opintojen jälkeen siirtyä työelämään tai jatkaa opintoja mieluusti korkeakoulussa.

Eri lailla toimiminen ja toisenlaiset valinnat kiinnostavat. Median huomiota ja palstatilaa ovat saaneet erityisesti alakäisenä vanhemmiksi tulleet – vaikka suurin osa alle 20-vuotiaista saakin esikoisensa täysi-ikäisinä. Otsikoissa aina tv-ohjelmia myöten ovat loistaneet sanat teiniäiti ja teiniäitiys. Kuitenkin niin aiemmissa tutkimuksissa kuin myös haastatteluissaan nuoret äidit itse ovat nostaneet esiin ne ikävinä ja ennakkoluuloja vahvistavina käsitteinä. Nuorena vanhemmaksi tulo onkin usein esitetty julkisuudessa ongelmallisena, joskaan ei aina suoraan vaan välillisesti. Muun muassa toissa viikolla *Yle Uutiset* kehysti yleisesti vanhemmuuden tuentarpeisiin liittyvän artikkelinsa 18-vuotiaana äidiksi tulleen haastattelulla. Jäin itse pohtimaan, eikö nuoren äidin tilalla olisi voinut yhtä hyvin olla 32-vuotiaana isäksi tullut tai vaikkapa 28-vuotias äiti? Miksi juuri nuori äiti?

Yhteiskunnassa vallitsevaa asennoitumista nuoreen vanhemmuuteen voidaan ajatella kuvastavan myös sen, että alle 20-vuotiaiden raskauksien määrä on liitetty syrjäytymisriskiin. Tämä siitä huolimatta, että tutkittua tietoa suomalaisista nuorista äideistä heidän

omasta näkökulmastaan käsin on verrattain vähän saatavilla. Suomalaiset nuoret isät ovat jääneet sen sijaan vielä enemmän tutkimukselliseen paitsioon ja tuntemattomiksi myös mediassa.

Etenkin aiemmat kansainväliset tutkimukset ovat osin vahvistaneet stereotyyppiä. Kuitenkin tutkimuksissa monet nuoret äidit kuin myös isät ovat kertoneet nuorena vanhemmaksi tulon hyvistä puolista ja positiiivisista kokemuksistaan. Nuori vanhemmuus ei ole heidän puheissaan ollut ongelma. Aihepiirin aiempaa tutkimusta on tehty erityisesti Yhdysvalloissa ja Iso-Britanniassa, joissa alle 20-vuotiaana lapsen saaminen on selvästi yleisempää kuin muissa länsimaissa. Niissä yhteiskunta erilaisine tuki- ja koulutusjärjestelmineen on kuitenkin hyvin erilainen kuin meillä Suomessa. Tulokset eivät täten ole suoraan siirrettävissä. Tutkimus on myös maailmalla ollut hyvin äitikeskeistä.

Omassa väitöskirjassani halusin vastata tutkimuksellisiin aukkoihin selvittämällä, mitä nuoret vanhemmat itse ajattelevat vanhemmuudestaan ja asemastaan suomalaisessa yhteiskunnassa. Tahdoin tarkastella äitejä ja isiä, jotka ovat ikänsä puolesta erityisiä vanhempia ja vanhemmuutensa puolesta erityisiä nuoria. Heitä, jotka eivät suinkaan ole kasvottomia, vaan sisaruksia, naapureita, entisiä koulu- tai työkavereita, tuttavan lapsia ja puolittuttuja nuoria. Olin utelias kuulemaan, miksi toiset saavat esikoisensa niin paljon keskimääräistä aiemmin. Halusin tarkastella heidän elämäntilannettaan ja merkityksellisiä tekijöitä vanhemmaksi tulon taustalla. Olin kiinnostunut myös vanhemmuuden ja kouluttautumisen yhdistämisestä. Onhan koulutus ollut ja on yhä hyvin keskeinen osa nuorten arkea.

Tutkimukset ja tilastot osoittavat, että vastuu lapsista lankeaa yhä enemmän naisille kuin miehille. Yhteiskunnassa isien on haluttu osallistuvan yhä enemmän myös pienten

lasten hoitoon ja poliittisin toimenpitein on pyritty ohjaamaan perheiden ratkaisuja. Siksi halusin selvittää myös vanhemmuuden jakamista, joka osaltaan luo edellytykset myös nuorten vanhempien koulutuksellisille valinnoille. Keskityin erityisesti juridiseen vanhemmuuden ja siihen, miten vastuuta jaettiin esikoisen toisen vanhemman kanssa. Jäivätkö äidit oletusten mukaisesti yksin?

Aiemmista tutkimuksista poiketen halusin yhdistää erilaisia aineistoja kokonaisuudeksi ja toteuttaa tutkimukseni montaa menetelmää hyödyntäen. Ensin toteutin postikyselyn nuorille vanhemmille, jonka lähetin kaikkiaan 1530. Vastauksia sain takaisin 308. Äitien vastausinto oli odotetusti isää suurempi. Olin kuitenkin ilahtunut ja onnellinen saamastani 87 nuoren isän vastauksesta, sillä aiempien tutkimusten perusteella oletin isien tavoittamisen olevan haastavaa. Sain kerättyä monenkirjavan vastaajien joukon, jossa oli niin pienten lasten vanhempia kuin nuorienkin äitejä ja isä. Toiset olivat saaneet esikoisensa 15-vuotiaina, toiset juuri ennen kuin täyttivät 20 vuotta. Nuorimmat vastaajista olivat 18-vuotiaita ja vanhimmat 35-vuotiaita.

Kyselyä täydensin haastattelemalla 32 kyselyyn vastannutta. Äitien haastatteluja tein 21 ja isien 11. Haastatteluja tehdessä tuli matkattua eri puolille Suomea, vaikka suurin osa toteutui eteläisen Suomen kaupungeissa. Kohtasin kasvokkain ja virtuaalisesti erilaisissa perhetilanteissa eläviä ja erilaisia koulutusvalintoja tehneitä tutkittavia. Nuorten vanhempien omien näkemysten ja kokemusten lisäksi asemaa analysoidessani hyödynsin kattavasti erilaisia tilastoaineistoja. Näin nuorten vanhempien vastaukset eivät jääneet vain yksittäisiksi numeroiksi, vaan ne suhteutuivat ikäisiinsä ja toisiin vanhempiin.

Tutkimukseni tulokset toisaalta vahvistavat ennakkokajatuksia, mutta tarjoavat myös paljon uutta tietoa nuorten vanhempien elämästä. Tulokseni osoittivat, että raskauden

yllätyksellisyys sekä toivottu ja oikeanlainen elämäntilanne ovat merkityksellisiä tekijöitä nuoren vanhemmuuden taustalla. Nuorten vanhemmaksi tulossa on kyse yhtä lailla halusta saada lapsia kuin oletamus vahingosta tai piittaamattomuus ehkäisystä. Erityisesti täysi-ikäiset äidit olivat toivoneet lasta nuorena. Ikä oli heille hyvän äitiyden resurssi eikä este. Lasta toivoneiden elämäntilanne piirtyi samankaltaisena kuin vanhemmallakin iällä lasta toivovilla. Nuorilla vanhemmilla elämäntilanne oli vain nopeutunut. Alaikäisillä ja nuorilla isillä kyse oli enemmän vastuun kantamisesta raskauden yllättäessä. He halusivat toimia oikein. Nuoreen vanhemmuuteen liittyy myös ylisukupolvisuutta ja etenkin tietyissä uskonnollisissa yhteisöissä vallitseva nuoren vanhemmuuden malli. Kotoa saatu malli ilmeni selvästi kyselyssä, mutta ei korostunut haastateltujen puheessa. Samoin uskonnon vaikutus oli läsnä toisten, vaikkakin pienen joukon, elämässä.

Vanhemmuuden lähtökohdat heijastuivat vanhemmuuden jakamiseen. Monet nuoret isät olivat aktiivisia, läsnä olevia vastuunjakajia myös mahdollisen eron jälkeen. Nuoret äidit elivät nuoria isä useammin uuden kumppanin kanssa tai yksin. Tutkimus osoitti äitien yksinhuoltajuuden olevan selvästi keskimääräistä yleisempää, kuten aiemmissa kansainvälissä tutkimuksissakin on todettu. Juridisen vanhemmuuden jakamisen käytännöt olivat nuorilla vanhemmilla eron jälkeen yllättävänkin perinteisiä.

Tutkimukseni osoitti, kuinka elämäntilanteen ja siihen sisältyneen vanhempien keskinäisen suhteen ohella kyky kantaa vastuuta oli tärkeä isien sitoutumiseen vaikuttanut tekijä. Suurin osa nuorten äitien esikoisten isistä oli vain muutaman vuoden äitejä vanhempia. Tämä heijastui vanhemmuuden ja nuoruuden yhdistämiseen. Usea haastattelemani nuorena isäksi tullut samoin kuin nuorten äitien esikoisten isä kamppaili suuresti nuoruuden ja vanhemmuuden ristipaineessa. Nuorista isistä

saattoi kipuulujen ja vanhempien keskinäisten ristiriitojen myötä tulla poissaolevia tai vastuunkantoa yrittäviä isiä, nuorista äideistä yksin vastuuta kantavia.

Koulutuksen tarkastelu osoitti nuorten vanhempien koulutustason olevan keskimääräistä matalampi. Aiempien tutkimusten perusteella tulos ei yllätä. Kyse ei kuitenkaan ole yksin nuorena lapsen saamisesta. Opiskelumotivaatio ja koulutukselliset tavoitteet jo ennen lasta samoin kuin kotoa saatu koulutuksellinen malli vaikuttivat. Monet tutkittavista olivat tyytyväisiä ammatilliseen tutkintoon ja sen myötä työllistymiseen, harvemmat tavoittelivat korkeakoulututkintoa. Ammatilliselle koulutukselle annettua arvoa ei tulisikaan yhteiskunnassa unohtaa. Tärkeää on kuitenkin pitää erilaiset reitit auki myös korkeakoulutukseen ja tukea nuoria heidän omien tavoitteidensa saavuttamisessa.

Nuorilla vanhemmilla lapsi heijastui monin tavoin opiskeluihin asettaen erilaisia reunaehdoja. Väitän, ettei nuorten vanhempien asema opiskelijoina ole yhtä hyvä kuin heidän lapsettomilla ikätovereillaan. Suurin osa koki opiskelijavanhemmuuden haastavaksi ja erilaisin joustavin opiskelukäytännöin voitaisiin edistää vanhemmuuden ja opintojen yhdistämistä laajemminkin yhteiskunnassa. Arjen aikataulujen lisäksi taloudellinen toimeentulo oli merkittävä este tai haaste opinnoille. Elatusvelvollisuuden myötä opintojen ohella työskentely ei ollut samalla tavoin valinta tai vaihtoehto kuin lapsettomana. Opintorahan huoltajakorotus näyttäytyy tutkimukseni perusteella merkityksellisenä tasa-arvoa edistävänä etuutena. Erityisesti se parantaa nuorten etäisien asemaa opiskelijoina.

Nuorimmat äideistä olivat ikäisiään useammin kotona vailla perusasteen jälkeistä tutkintoa, mutta erot tasaantuivat iän myötä. Äidit jäivät useammin pienten lasten kanssa kotiin, jolloin heidän opintonsa viivästyivät isien opintoja enemmän. Nuoret äidit

eivät kuitenkaan näyttäytyneet koulutusta karttavilta kotiäideiltä, vaan haasteita heidän opintoihinsa saattoivat tuoda jaksottaiset ja pitkittyvät poissaolot. Panostamalla henkilökohtaiseen ohjaukseen ja vankistamalla sen avulla opintoihin kiinnittymistä, voitaisiin tukea nuorten äitien kouluttautumista.

Tulosteni perusteella väitän, että nuoren vanhemmuuden jänniteisyyden ja ajatellun ongelmallisuuden ytimessä ovat vanhemmuuden ja nuoruuteen liitetyt erilaiset ihanteet, sosiaaliset normit ja odotukset vastuunkannosta. Perinteiset sukupuolittuneet vanhemmuusroolit heikentävät nuorten äitien asemaa. Yhteiskunnassa nuorille isille ei aseteta samanlaisia odotuksia vastuunkannosta kuin äideille, jolloin isien on enemmän mahdollista valita osallistuako vai ei. Ikä ei sen sijaan näyttäydy tutkimukseni perusteella niin merkitykselliseltä nuorten vanhempien asemaa määrittävältä tekijältä kuin sukupuoli.

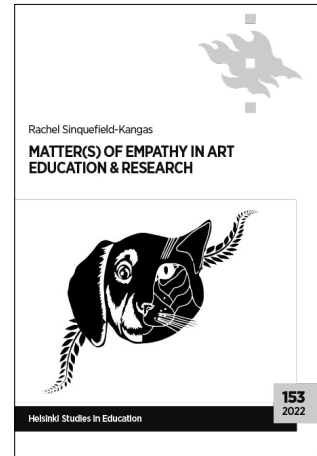
Väitöskirjassani väitän, että nuorten vanhempien kohdalla kahden erilaisen roolin yhdistäminen synnyttää erityisyyttä. Tämä siitä huolimatta, että nuorten vanhempien valintoja ohjaavat yhtä lailla monet vallitsevat kulttuuriset ihanteet ja yhteiskunnan sukupuolittuneet odotukset kuin toisiakin nuoria ja vanhempia. Lisää tutkittua tietoa tarvittaisiinkin erityisesti nuorten vanhempien tuen tarpeista sekä nuoruuden ja vanhemmuuden yhdistämisestä arjessa. Tutkimukseni kuitenkin osoittaa, ettei erityisyys ole aina ongelmallista. Suomalainen nuori vanhemmuus on moninaista ja nuorten vanhempien asema kompleksinen. Tutkimukseni tulokset mahdollistavatkin meidän jokaisen tarkastella uudelleen omia käsityksiämme nuorista vanhemmista, vanhemmuudesta ja nuoruudesta. Olisimmeko valmiita näkemään ongelmien sijaan mahdollisuuksia? Onhan Suomessa jo vuosien ajan keskusteltu huolestuneina syntyvyyden laskusta ja sen vaikutuksista huoltosuhteeseen. Voisiko aikuistenkin maailmassa erilaisuus olla normaalia?

Matter(s) of Empathy in Art Education & Research

Rachel Sinquefield-Kangas

The text is based on the lectio praecursoria of the author's dissertation at the University of Helsinki 27 January 2023. Professor Karen Keifer-Boyd (Pennsylvania State University, USA) was the opponent.

Sinquefield-Kangas, Rachel (2023). *Matter(s) of empathy in art education and research*. University of Helsinki. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-8814-4>.



I would like to begin my discussion here by proposing a question to you. The question is- *what could happen if education were to integrate empathy through art?* Imagining what such possibilities surround this question has resided at the heart of my doctoral thesis which I present to you now.

By closely exploring artistic practices of art viewing and artmaking and their connections with empathy, this thesis illuminates matter as a matter of importance when it comes to empathy in art education & research. Objects, materials, matter(s) play an essential role in artistic practices in helping us both to materialize and recognize what it is that matters.

The word matter(s), as it is written in the title of my thesis, is done so to indicate how 'matter' in its physical, material contexts, are also important constituents in circumstantial matters for example, in the socio-political and/or technoscientific issues of our time.

Art and empathy have a past, present, and hopeful future. The past that art and empathy

share frequently gets overlooked in present-day empathy studies. Empathy was translated from the German word *Einfühlung* by Edward Titchener in 1909. During that time objects of art played a fundamental role in helping *Einfühlung* theorist (German Aesthetic theorists) develop empathy as a concept. According to prominent empathy historian Susan Lanzoni, early *Einfühlung* theorist held a panpsychist view of empathy, suggesting matter was imbued with a mind-like qualities or a soul. Throughout decades of empathy's study empathy's meaning evolved, so much so, that how we describe empathy today is in fact the *opposite* of its original meaning.

Presently, the concept of empathy suffers from a lack of clarity, and this has not made studying empathy any easier. Empathy is commonly understood today as either compassion, "I feel your pain" or as perspective taking, "putting yourself in someone else's shoes". Technically, both are examples of empathy. However, strictly assigning empathy

Table 1. Batson's Eight Empathic Phenomena (slightly modified from original)

Concept 1	Concept 2	Concept 3	Concept 4
"Knowing [an]other's internal state, including their thoughts and feelings" (p.4).	"Adopting the posture or matching the neural responses of an observed other" (p.4).	"Coming to feel similar feelings as [an]other" (p.5).	"Intuiting or projecting oneself into [an]other's situation" (p.6).
Concept 5	Concept 6	Concept 7	Concept 8
"Imagining how [an] other is thinking and feeling" (p.7).	"Imagining how one would think and feel in [an]other's place" (p.7).	"Feeling distress at witnessing [an]other suffering" (p.7).	"Feeling for [an]other who is suffering" (p.8).

a singular definition limits our understanding of empathy's full potential. Promoting or valuing one definition of empathy over others, makes empathy venerable to manipulation. As empathy can be used to promoted selected political agendas, making way for educational policies to implement social curriculum that prescribes how, what, and who students should become. Empathy is not always warm and cuddly, as the concept is often flaunted. Empathetic behaviors are neither good nor bad. According to social psychologist Daniel Batson, there are currently eight distinct empathetic behaviors. Batson (2019) also suggests that empathetic behaviors do not occur in isolation, rather, in evoking any one empathetic behavior, we also solicit others.

Early on in my research I decided to not to give empathy a specific definition, but rather to focus on all conceptualizations in trying to understand its connection with art. Particularly, I wanted to examine situated events of art-viewing and artmaking and how empathetic behaviors occur within these activities.

Visual thinking strategies

My research journey began with exploring empathy and art viewing. For this I used arts-based research methods in the form of

Visual Thinking Strategies (VTS). VTS is a form of aesthetic interview developed by Abigail Housen in the late 80's, that Philip Yenawine later helped developed into educational curriculum. It uses three simple questions to solicit viewers' aesthetic experiences of a particular artwork.

- What do you see going on in this picture?
- What do you see that makes you say that?
- What more can we find?

In my first study participants were asked these VTS questions while looking at this illustration from Shaun Tan's graphic novel *The Arrival*. Participants' self-report surveys indicated they experienced more than one empathetic behavior during their art viewing experience. The empathetic behavior *imagining what another is thinking and feeling*, was reported as having been experienced by everyone. In concluding the study suggests that engaging groups in socialized activities of art viewing manifests empathetic behaviors, and that activities of art-viewing elicits empathy in ways that fosters participants' abilities to change, or see, meanings within the illustration, in new and different ways.

My second study explored connections between artmaking and empathy. The object of the suitcase, which had been mentioned



Study 1. Tan, S. (2008) *The Arrival* (Illustration). Reprint with permission from Lothian Books.

seventeen times by participants in the first study, reminded me of how *Einfühlung* theorist used art objects art in their earlier studies of empathy. Artmaking, involves objects and various materials in both their physical capacities as well as their meaningful ones. This brought me to question, how it might be that non-human objects, I called the 'things'-factor into instances where empathetic behaviors occur during activities of artmaking.

Ruminating back to perceptions of empathy and panpsychism, I began searching for theories that could expand my knowledge and understanding regarding the nature and potential of objects, materials, or matters. Little did I know this would require a departure from the prevalent traditional positivist theories occupying my own mind at the time. And it just so happens, theories of this kind do exist. However, coming to understand these theories involved stepping beyond of the

confines of my own comfort zone, taking an entirely new outlook on life, and re-thinking how it is I come to know and be in the world.

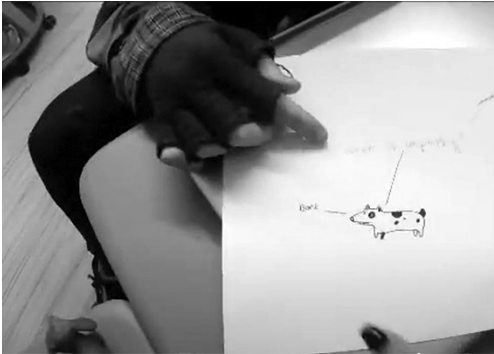
It required a shift in my knowing about the world, to my knowing and being of the world, a paradigm shift. But, as they say... shift happens!

In the field of social sciences, Feminist new materialisms is a specific domain within posthumanism ideas. New materialisms take seriously the liveliness of matter or things. The post in posthumanism does not mean after humanism, rather it indicates a refusal to differentiate 'human' from 'nonhuman' as separate categories of their own.

Feminist new materialisms shifts the spotlight off humans onto broader assemblages. This is done in efforts to dismantle Cartesian dualistic understandings of the world that seeks to separate the mind/body, subject/object, or self/other. This does not mean humans are forgotten, alternatively it means that non-human others are equally attended to.

Agential realism is a theory developed by feminist studies professor Karen Barad whose background includes a PhD in theoretical partial physics and quantum field theory. In their theory agential realism, agencies are real, both human and non-human. However, agency does not belong to any either one of these entities. Agency come from enactments, or the ongoing materializations of the world. Things, objects, materials, people to not pre-exist as outside one another, alternatively they exist as things-in-phenomena or entanglements.

My onto-epistemological shift led me to explore the ongoing relationalities between art and empathy by tracing connective threads of objects, materials, matter used in artmaking in their agentic capacities to reshape the artmaking process. In study 2 non-human others, namely cats and dogs emerged from one video artwork. When tasked with creating a video artwork to answer the question 'what is



In study 2 non-human others, namely cats and dogs emerged from one video artwork.

empathy' a particular video artwork emerged revealing underlying frictions between the participants as to whether cats or dogs sound be the topic of their video artwork. The agentic capacity of the dogs/cats, throughout their video artmaking endeavor become recognizable when the participants change the question from 'what is empathy' to 'why are dog empathetic'. During the video Raija, one young participant, using dogs to think with generates two answers to the question: "Because when your excited the dog is excited" (emotional contagion) and "and...umm...they come to see what's wrong when your sad" (compassion).

Defining empathy within agential realism, empathy is evoked here as Raija comes to recognize the nature of herself in dogs and the nature of dogs in herself. Further, this study illuminates how re-thinking the concept of embodiment and objects, materials, matter as phenomena allows us to map the entangled

agencies of human and non-humans, and how as entanglements, these work together in evoking empathetic behaviors during activities of art making.

The third study again uses video arts-based methods to examine empathy and artmaking. Education students seeking an emphasis in visual arts and music, worked collaboratively in creating videoart works around the collective 'garden' theme. The garden theme was inspired by young climate activist, Greta Thunberg. They also shared written portfolios describing their artistic processes. Objects, materials, matters, specifically flora or plants are re-thought through their temporalities as phenomena using the concept of spacetime-mattering.

In drawing connections between spacetime-mattering in agential realism context and indigenous cosmologies of place-though, which is an indigenous ontology that under-



Study 3. Research participants (2022). Image of "Lehtimies" from *Lehtikasa* (video artwork).



Study 3. Research participants (2022). Image of "Sock-n-buskin figure holding a potted plant" from *Create your own reality* (video artwork).

stands place and thought as deriving agencies from each other, this study suggests that empathy is conjured during activities of art making as of objects/materials pique our curiosity in coming to understand these better. As technoscientific actors, blending the boundaries between human and nature, two important characters, *Lehtimies* (Leafman) and the *sock-n-buskin figure sitting holding a potted plant* materialize within the video artworks. The study illuminates the pedagogical potential of spacetimemattering during practices of artmaking to evoke empathetic behaviors through objects, materials, matter(s) as temporal phenomena.

In agential realism *things* do not exist in isolation. Alternatively, they are things-in-phenomena. Phenomena constitute our basic units of reality. Intra-actions is a neologism Barad created to indicate how things, materials, matter, pre-exist as entanglements. According to agential realism, when things intra-act they are materially-discursive. Materials are discursive, and not in a traditional linguistic understanding, they discursively relate through their ongoing differences.

Arts-based methods

Using arts-based research methods to explore empathy in my studies, has brought awareness

to what potential using ABR methods can offer studies involving empathy. Often empathy studies rely on testing measures, the *Empathy Quotient*, *Jefferson Empathy Scale*, *Interpersonal Reactivity Index*, for example, as these are considered rigorous reliable apparatuses for measuring empathy through scientific study. The problem is that such testing measure only reveal limited information about empathy and those who *'have it'*. Such testing falls short in providing explanations as to *how* empathy works. In agential realism apparatuses reconfigure the world in new, material specific ways. Apparatuses are not innocent practices; they are boundary drawing practices determining what gets to matter and what gets excluded from mattering. Quantifying or measuring empathy (assuming we possess amounts) essentially dislocates empathy from situations where it occurs.

Such testing apparatuses used in contemporary psychology and sociopsychology further promotes anthropocentric values of empathy by focusing primarily on how empathy benefits inter-relational capacities of humans. Using ABR for my studies has allowed me to recognize that empathetic behaviors extend beyond human-to-human relations, as seen for example in studies II and III were cats, dogs, plants, and leaves are explicit in empathy performativity. It is often the case when testing for empathy, that empathetic

behaviors, get divided as either belonging to the mind (cognitive empathy) or as affective (emotionally). Using arts-based methods here has illustrated how according to agential realism, embodiment involves objects/materials/matter(s) as they form extensions of our mind-bodies in evoking empathy.

Engaging arts-based research methods for studying empathy has also provided glimpses as to the ways in which empathetic behaviors can be conjured for pedagogical integration. By thinking outside Cartesian subject/object dualisms and alternatively focusing on the ongoing relationalities of objects, materials, matter(s), educators can begin to recognize how artistic practices invoke empathy. Three pedagogical themes have materialized over the course of this study. The 1st involves rethinking the nature of subjectivity and objectivity. The 2nd relates to objects/materials/and matter(s) and their spacetime-mattering to transcend past, present, and future in connection with empathy. The 3rd is teaching objects, materials, and matter(s) as things-in-phenomena. By integrating empathy through art, educators' manifest empathy through relational ethics. Building responsibility, accountability, and caring for what matter(s).

In agential realism *performativity* is doing-in-being. Using arts-based methods has

allowed me to recognize empathetic behaviors as they are manifesting through both participants and my own actions. Using ABR methods to study empathy affords researchers' opportunities to closely examine *how* it is empathy works. Medical humanities researcher Claire Hooker purposes that empathy is not something we have or possess in amounts, alternatively empathy is something we *do*.

If you recall the question at the beginning of my speech -what could happen if education were to integrate empathy through art?

The studies here, suggests that using art education to integrate empathy allows us to do so through an ethics of accountability and responsibility. This is possible because during artistic practices participants are tasked with accounting for the role *they* play in responding to matter(s), be they socio-political, technoscientific, or any issues concerning our time they want to materialize. Susan Lanzoni suggests the way we image empathy matters, because 'these imaginings themselves can open up new possibilities for connection'. Integrating empathy with art education and research is essential for fostering empathy's complex, dynamic, materially entangled attributes. Expanding empathy across humans and non-humans and allowing empathy's transformative potential to collectively transpire in 21st century education.

Tässä numerossa kirjoittavat

Juho Kahila, KT, tutkijatohtori, Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen tiedekunta,
Soveltavan kasvatustieteen ja opettajankoulutuksen osasto

Sanni Kahila, KM, väitöskirjatutkija, Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen tiedekunta,
Soveltavan kasvatustieteen ja opettajankoulutuksen osasto

Katja Kokkinen, TtM, lehtori, Jamk, Hyvinvointiyksikkö

Merja Kylmäkoski, FT, yliopettaja, Humanistinen ammattikorkeakoulu

Tiia Luotojoki, KM, lehtori, Jamk, Hyvinvointiyksikkö

Jaana Lähteenmaa, VTT, nuorisotutkimuksen dosentti, Tampereen yliopisto

Heta Marttinen, FT, apurahatutkija, Jyväskylän yliopisto, kirjallisuuden ala

Mikko Meriläinen, KT, tutkijatohtori, Tampereen yliopisto, Game Research Lab

Virve Murto, KT, tutkija, Opiskelun ja koulutuksen tutkimussäätiö Otus

Sari Näre, VTT, sosiologian dosentti, Helsingin yliopisto

Satu Piispa-Hakala, KM & FM, väitöskirjatutkija, Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen
tiedekunta, Soveltavan kasvatustieteen ja opettajankoulutuksen osasto

Alma Rinta-Pollari, FM, väitöskirjatutkija, Helsingin yliopisto, Kulttuurien osasto

Maria Ruotsalainen, FT, tutkijatohtori, Jyväskylän yliopisto

Rachel Sinquefield-Kangas, tutkija, Helsingin yliopisto, Kasvatustieteiden osasto

Henriikka Vartiainen, KT, yliopistotutkija, Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen tiedekunta,
Soveltavan kasvatustieteen ja opettajankoulutuksen osasto

Jaana Viljaranta, PsT, professori, Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen tiedekunta,
Kasvatustieteiden ja psykologian osasto



16th Nordic Youth Research Symposium
"Youth in a Just and Fair World"
June 12–14th, 2024, Tampere, Finland
www.nyris2024.fi

What is appropriate and what is not?

Young people's views on gamer rage

**Juho Kahila, Sanni Kahila, Satu Piispa-Hakala,
Jaana Viljaranta & Henriikka Vartiainen**

The Finnish Journal of Youth Research
(*Nuorisotutkimus*) Vol 41 (3), 4–15

This article delves into the viewpoints of Finnish young people regarding gamer rage in digital games. The study explores how Finnish sixth-graders (N = 12) and ninth-graders (N = 8) define the boundary between appropriate and inappropriate gamer rage. The dataset consists of semi-structured thematic interviews, which were analyzed using inductive qualitative content analysis. The results reveal that a certain level of emotional turbulence is generally considered an understandable and natural aspect of digital gaming. The young people reflect on the boundary between appropriate and inappropriate gamer rage in terms of modes of rage expression, the social context, and the consequences of rage. The findings suggest that young individuals do not possess a singular clear-cut boundary for appropriate gamer rage, but they do share some common understanding of the characteristics of appropriate and inappropriate rage in different situations.

Keywords: digital gaming, young people, gamer rage, free time

Gambling orientations in young adults' precarious lives: developing an interpretive model

Sari Näre & Jaana Lähteenmaa

The Finnish Journal of Youth Research
(*Nuorisotutkimus*) Vol 41 (3), 16–28

If we want to understand the motives for gambling and the transition to gambling addiction, it is relevant to pay attention to the meaning of liminality. In this article, we examine gambling orientations in the context of the stability and instability of living conditions based on two empirical datasets. We deductively construct four ideal types of gambling orientation: ritual gambling, social gambling, addictive gambling, and manic gambling. A precarious living situation seems to increase the risk of problem gambling. An understanding of the liminality of gambling orientations may dispel the feeling of shame around problem gambling.

Keywords: gambling orientations, precariousness, liminality, ideal types, problem gambling

"Friends are temporary, but levels are forever"

Meanings and representations of gaming in

Aleksi Delikouras' *Nörtti* book series and Annukka Salama's YA novel *Ripley: Nopea yhteys*

Heta Marttinen

The Finnish Journal of Youth Research
(*Nuorisotutkimus*) Vol 41 (3), 29–43

The article examines representations of gaming and game culture in Finnish young adult literature published in the 2010s and 2020s. The main corpus consists of selected parts of the *Nörtti* book series ("The Nerd"; 2012–2017) by Aleksi Delikouras, and *Ripley: nopea yhteys* ("Ripley: a fast connection"; 2022), a young adult novel by Annukka Salama. Through contextual and thematic close reading, the article aims to answer the following questions: 1) How are gamer and nerd identities defined in the novels? 2) What meanings and functions are associated with video games and gaming? 3) What opportunities does gaming offer to the characters in the novels? Additionally, the article analyzes representations of gaming and game worlds from the point of view of narrative theory.

The novels portray gaming with varying degrees of significance, ranging from a meaningful and rewarding hobby to a goal-oriented and competitive activity. However, a common aspect among these novels is the emphasis on gaming and game culture as an integral part of the teenage characters' identity. Although both Delikouras' and Salama's novels reproduce stereotypes associated with game and nerd culture, they also aim to update and diversify the image of a (stereo)typical gamer and/or nerd character. Moreover, the analysis shows that representations of game worlds play a crucial role in the narratives. These representations are significant not only at the level of the story, as they carry the plot forward but, more importantly, because they create story worlds that are familiar and therefore relatable to young readers, as they are representations of real-world phenomena.

Keywords: youth literature, digital culture, game culture, representation

nuorisotutkimus

SISÄLLYSLUETTELO

Pääkirjoitus

Mikko Meriläinen & Maria Ruotsalainen
Nuorten monimuotoiset pelikulttuurit kutsuvat tutkijoita 1

Artikkelit

*Juha Kahila, Sanni Kahila, Satu Piispa-Hakala,
Jaana Viljaranta & Henriikka Vartiainen*

📄 Mikä on sopivaa, mikä ei? Nuorten näkemyksiä peliraivosta
Sari Näre & Jaana Lähteenmaa 4

📄 Rahapelaamisen orientaatiot nuorten aikuisten prekaarissa
elämäntilanteessa: tulkintamallin kehittäjä
Heta Marttinen 16

📄 ”Ystävät on hetkellisiä, mutta levelit ikuisia”. Pelaamisen representoituminen
ja merkityksellistäminen Aleksi Delikouraksen *Nörtti*-kirjasarjassa ja
Annuikka Salaman romaanissa *Ripley: Nopea yhteys* 29

Puheenvuorot

Katja Kokkinen & Tiia Luotojoki
Nuorten ja nuorten aikuisten digipelaaminen – ammattilaisten näkökulmia
digipelaamiseen osana työtään 44

Kirja-arviot

Merja Kylmäkoski
Monipuolinen suomenkielinen yleisteos peleistä ja pelaamisesta 49

Alma Rinta-Pollari
Millaisia merkityksiä etenkin nuoret pojat antavat maskuliinisuuksille? 51

Lektiot

Virve Murto
Nuoret vanhemmat vuosituhatosen vaihteen Suomessa 54

Rachel Sinquefield-Kangas
Matter(s) of Empathy in Art Education & Research 58

Tässä numerossa kirjoittavat 64
English summaries 65