

# PELAAMISEN ELINKAARI – PELIEN MERKITYKSET ELÄMÄN ERI VAIHEISSA

## TIIVISTELMÄ

Tässä artikkelissa tutkitaan digitaalisen peliteollisuuden kehityksen rinnalla lapsista aikuisiksi vartuneiden suomalaisten kokemuksia pelien merkityksistä elämässä. Tutkimus tarjoaa inhimillisen näkökulman digipelien historiaan. Aineistona käytetyt teemahaastattelut kerättiin sähköpostilla lapsuudessaan Etelä-Pohjanmaalla asuneilta ja vuosien 1978–1985 välillä syntyneiltä suomalaisilta. Aineiston perusteella voidaan sanoa, että peleihin ja pelaamisen liittyvä pelisosaalisuus on eri tavoin läsnä läpi pelaamisen elinkaaren. Nuoruuden verkkopelaamiseen liittyy erityisiä ja voimakkaita yhteisöllisyyden kokemuksia. Toinen tärkeä löydös liittyy nuoruudesta alkaen tapahtuviin pelaamisen muutoksiin. Pelien käyttötarkoitusten ja niitä kohtaan suunnattujen odotusten muuttuessa tai lisääntyessä pelien merkitysten määrä elämässä voi kasvaa, vaikka pelaamiseen käytettävä aika iän myötä vähenisi.

*Avainsanat: digitaaliset pelit, elämäнкаari, pelien merkitykset, sosiaalisuus, Etelä-Pohjanmaa*

## ABSTRACT

The purpose of this article is to identify and describe the lifecycle of digital gaming among Finnish people, who were born between 1978 and 1985 and lived in Southern Ostrobothnia as children. The study provides a humane perspective to the history of digital games. Theme interviews were collected via e-mail and were used to find out, what kind of meanings games have had in different stages of life along the history of digital game industry. Based on the data, it can be said that games and gaming are social in variety of ways from childhood to adulthood. Online gaming in youth is related to special and strong sense of community. Another important finding involves changes in gaming that are happening from adolescence onwards. Meanings games have in life may increase because of different usages and expectations towards them even if the time spent on gaming would decrease along ageing.

*Keywords: digital games, lifecycle, meanings of games, sociality, South Ostrobothnia*

## JOHDANTO

Ensimmäiset massatuotetut kotitietokoneet tulivat Suomen kulutusmarkkinoille 1980-luvun alussa ja niiden käyttäjryhmän piirissä pelaaminen nousi nopeasti tärkeään asemaan ohjelmointiharrastuksen lisäksi. Commodore 64 voidaan lukea suurimmaksi vaikuttajaksi tietokonepelikulttuurin syntyyn muun muassa sen erityisen laajan pelivalikoiman ansiosta. Videopelikonsolit puolestaan tulivat 1990-luvun alkupuolella Suomeen jäädäkseen ja ne saavuttivat hetkessä suuren suosion. (Saarikoski & Suominen 2009, 22.) Nyt yli kolmenkymmenen vuoden aikana pelitoimialalla on tapahtunut Hiltusen, Latvian ja Kalevan (2013, 7) mukaan muutoksia lähes kaikilla osa-alueilla, kun pelialustat, jakelukanavat, pelaajademografia, teknologia ja ansaintamallit ovat muuttuneet.

Digipelihistoriaa on aiemmin tarkasteltu paljolti peli- ja laitekehityksen (mm. Wolf 2008; Kuorikoski 2014; Simon 2007) ja erilaisten tapahtumien (mm. Jansz & Martens 2005;

Young 2014) näkökulmista. Tässä artikkelissa kuvataan ja analysoidaan pelaamisen elinkaarta sellaisista yksilön muistoista ja kokemuksista käsin, mitkä ovat syntyneet digitaalisten pelien parissa elämäнкаaren varrella. Pelaamisen elinkaarella tarkoitetaan siis sitä, millä tavoin pelit ja pelaaminen ovat olleet läsnä yksilön elämäнкаareessa lapsuudesta aikuisuuteen ja minkälaisia merkityksiä niihin eri elämänvaiheissa liittyy. Tutkimuksen kohderyhmä koostuu haastateltavista, jotka ovat kasvaneet suomalaisen digipelihistorian rinnalla lapsista aikuisiksi. Haastateltavien muistot mukailevat monilta osin jo kirjoitettua digipelien historiaa ja tutkimus tarjoaa inhimillisen näkökulman pelien ja pelilaitteiden historiankuvaan. Vaikka muistitietoaineiston luotettavuudesta käydään keskustelua ja muistin tutkijat ovat osoittaneet muistin valikoivan, muokkaavan ja muuntavan tallentamaansa tietoa, pidetään muistitietoa tutkimukselle arvokkaana ihmisten muodostamien käsitysten ja tulkintojen näkökulmista (Ukkonen 2000). Sosiologian pii-

rissä muistitietotutkimusta voidaan käyttää henkilökohtaisten kokemusten ja kulttuuristen, historiallisten tai yhteiskunnan rakenteellisten ilmiöiden yhdistämisen työkaluna (Leavy 2011, 5).

Tässä artikkelissa haastateltavien kokemuksia tarkastellaan ja nostetaan esiin aineistolähtöisesti, ja löydettyjä havaintoja pohditaan laajemmin aiemman tutkimuksen valossa. Esimerkiksi pelaamisen elinkaaren haastatteluiden perusteella tietokoneella pelaaminen oli lapsuudessa 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa hyvin yleistä. Saarikoskenkin (2001, 245) mukaan tutkimukset ovat osoittaneet pelaamisen olleen jo 1980-luvun lopulla ylivoimaisesti suosituin tietokoneen käyttömuoto, vaikka tietokonetta pidettiin yleisesti vielä 1990-luvun alkupuolella pääasiassa hyötykäyttöön soveltuvana laitteena (Pantzar 1996; Saarikoski 2004, 398). Yleinen ajatus tietokoneen ammattikäytöstä vaikutti todennäköisesti osaltaan pelikonsoleita koskevan asenteen syntymiseen, kun pelkästään peli- ja viihdekäyttöön tarkoitettut konsolit voitiin nähdä digitaalisen pelaamisen tulevaisuutena (Saarikoski 2001, 125). Myös tämän tutkimuksen aineistossa voidaan nähdä peliharrastukseen liittyviä viihteen ja mielihyvän merkityksiä 1990-luvun alkupuolella, kun puhtaasti viihdekäyttöön suunnatut pelikonsolit yleistyivät ja kasvattivat suosiotaan haastateltavien keskuudessa nopeasti.

Kun verkko-yhteiskuntamme kehitys alkoi näkyä vuosituhannen vaihteessa yhä voimakkaammin ihmisten jokapäiväisessä arjessa, juuri digitaalisten pelien parissa kasvaneet henkilöt olivat kehityksen ohjaksissa. Asiantuntijoiden arvioissa digitaalinen peliorientaatio tulee tulevaisuudessa näkymään entistä selvemmin eri tavoin ihmisten elämässä ja yhteiskunnan eri sektoreilla Suomessa sekä muualla maailmassa. Kulttuurin pelillistymiseen perehtynyt Mäyrä avasi syksyllä 2016 Mindtrek-konferenssin ja puhui saman vuoden kesänä maailmanlaajuiseen huippusuosioon nousseesta *Pokémon GO* (Niantic 2016) -ilmiöstä. Mäyrä (2016) totesi puheessaan, että viimeistään *Pokémon GO* (Niantic 2016) -pelin aiheuttaman sosiaalisen hyökyäallon ansiosta digitaalinen pelaaminen on nyt aiempaakin näkyvämpää ja julkisempaa. Vuonna 2016 julkaistun Entertainment Software Associationin raportin (ESA 2016) etusivulla toimitusjohtaja Michael Gallagher toteaa videopelien olevan kansainvälisesti nähtynä tulevaisuuttamme koulutuksesta ja työelämästä taiteeseen ja viihteseen. Järvensivu ja Alasoini (2012) puolestaan ovat arvelleet nettipelien logiikan ja kulttuuristen piirteiden näkyvän suomalaisessa tulevaisuuden työelämässä tietyn sukupolven peliorientaation myötä. Pelillisuus yhteiskunnallisena ilmiönä ei siis rajoitu vain pelien pelaamiseen, sillä sekä teknologia että pelit arkipäiväistyvät nopeasti myös osaksi ihmisten toimintoja, tavoitteita ja odotuksia.

## HAASTATTELUAINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄT

Pelaamisen elinkaaren haastatteluiden avulla selvitetään ja kuvataan lapsuudessaan Etelä-Pohjanmaalla asuneiden, vuosien 1978–1985 välillä syntyneiden suomalaisten digitaalisen pelaamisen elinkaarta. Haastatteluaineisto koostuu 15 teemahaastattelusta, jotka suoritettiin sähköpostin välityksellä vuoden 2014 syksyn aikana. Aineistonkeruun hetkellä haastateltavat olivat 29–36-vuotiaita aikuisia ja ajankohdan viimeisimmistä pelilaitteista he käyttivät tietokoneiden lisäksi Xbox 360 ja PlayStation 4 -pelikonsoleita. Aineistosta löytyy joitakin mainintoja Nintendo Wii:llä pelaamisesta mutta ei Wii:n jo silloin markkinoilla olleen seuraajan Nintendo Wii U:n käytöstä. Jotkut haastateltavat pelasivat aineistonkeruun aikaan myös mobiilisti puhelimilla ja tableteilla. *Pokémon GO* (Niantic 2016) -peli julkaistiin kesällä vuonna 2016, joten mobiilisti pelattavien paikkatietopelien ja lisätyn todellisuuden pelikäytön selvä yleistymisen tapahtui vasta aineistonkeruun jälkeen.

Haastatteluaineisto kerättiin niin kutsutun lumipallomenetelmän avulla kolmea avainhenkilöä käyttäen ja taustatietoina kysyttiin syntymävuosi, sukupuoli sekä lapsuuden asuinpaikkakunta. Kolmen avainhenkilön käyttöön päädyttiin siitä syystä, että haastattelut eivät keskittyisi vain esimerkiksi yhteen kaveriporukkaan. Haastatteluiden kohderyhmä rajattiin syntymävuoden suhteen suomalaisen digitaalisen peliteollisuuden historian mukaan. Ikähaarukan valinnassa varmistettiin, että sekä Commodore 64 että konsoli- ja elektroniikkapelit ovat voineet olla läsnä haastateltavien itse raportoitavissa olevissa muistoissa lapsuudesta saakka. Alkuperäinen kohderyhmän rajaus asetettiin vuosien 1975–1985 välillä syntyneisiin henkilöihin, mutta lumipallomenetelmästä johtuen lopullisen aineiston ikähaarukka supistui muutamalla vuodella. Menetelmän käyttö johti myös siihen, että haastateltavien joukossa on vain kaksi naista eikä sukupuoleen perustuvaa vertailua siten voida tehdä. Aineiston maantieteellisellä rajauksella puolestaan tavoiteltiin lapsuuden osalta suurempien kaupunkien ulkopuolella syntyneitä kokemuksia eikä huomattavasti keskenään erilaisia asuinalueita, kuten kaupunkeja ja maaseutua haluttu tässä yhteydessä vertailla keskenään. Etelä-Pohjanmaa rajautui lapsuuden asuinalueeksi ensimmäisen haastateltavan mukaan. Kohderyhmän tiukan rajaamisen avulla pelaamisen elinkaaren alkuvaiheista on mahdollista saada suurpiirteisesti yhteneväinen kokonaiskuva pelien käyttömahdollisuuksien näkökulmasta, jolloin haastateltavien henkilökohtaiset kokemukset nousevat paremmin esiin.

Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2010) mukaan kvalitatiivisessa tutkimuksessa lähtökohtana on todellisen elämän kuvaaminen ja päämenetelmänä käytetään haastattelua. Tutkimushaastattelun suurimpana etuna muihin tiedonkeruumenetelmiin verrattuna pidetään joustavuutta ja sen valintaan päädytään esimerkiksi silloin, kun halutaan korostaa haastateltavaa merkityksiä luovana ja aktiivisena osapuolena. (Hirsjärvi ym. 2010,

204–209.) Tässä tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita haastateltavien kokemista peleihin ja pelaamiseen liittyvistä merkityksistä elämänkaaren varrelta, minkä vuoksi Hirsjärven ym. (2010) esittelemä tutkimushaastattelu sopi luontevasti tiedonkeruun menetelmäksi. Eri haastatteluvaihtoehdoista teemahaastattelun katsottiin vastaavan parhaiten tutkimuksen tavoitteita. Teemahaastattelussa voitiin esittää avoimia kysymyksiä haastateltavien elämänkaaren varrella syntyneisiin kokemuksiin liittyen, mutta haastateltavien muistot ohjautuivat kuitenkin teemojen mukaisesti suhteellisen helposti hahmotettaviin aihealueisiin. Haastattelurunko rakennettiin löyhästi vaiheteorioiden perustalle ja elämänkaaren kolmeksi vaiheeksi jaoteltiin lapsuus, nuoruus ja varhaisaikuisuus sekä aikuisuus. Eri vaiheille ei annettu valmiita ikäluokkia, vaan elämänvaiheesta toiseen siirtyminen perustuu haastateltavien omiin kokemuksiin.

Elämänkaaripsykologian piirissä vaiheteoriat ovat Dunderfeltin (2006) mukaan hyvin suosittuja ja elämänkaaritutkimuksissa sekä -teorioissa käytetään usein Erik H. Eriksonin psykososiaalista kehitysteoriaa. Psykososiaalisessa näkökulmassa perehdytään ihmisen kehitykseen ulkoisten ja sisäisten tekijöiden vuorovaikutuksessa. Eriksonin psykososiaalisen kehitysteorian kahdeksan vaihetta ovat vanhuus, keski-ikä, varhainen aikuisuus, nuoruus, kouluikä, leikki-ikä, varhaislapsuus ja vauvaikä. Vaiheita ei ole sidottu mihinkään kronologiseen ikään, mutta keski-ikä vaiheen voidaan ajatella käsittävän suunnilleen 35–65 vuoden iän. Jokaisella kehitysvaiheella on Eriksonin teoriassa omat kehitystehtävänsä, jotka esitetään vastakkaisina pareina mutta ne eivät kuitenkaan sulje toisiaan pois. Esimerkiksi keski-ikä luovuus ja lamaantuminen eivät ole vaihtoehtoisia kehitystehtäviä, vaan ne kuvaavat keski-ikä vaiheen kokemuksellista ulottuvuutta. (Dunderfelt 2006, 32, 231, 241–249.) Atkinsonin ym. (2000, 101–105) mukaan identiteetin kehitys kuuluu olennaisena osana ihmisen elämänkaareen ja erityisesti nuoruuden vaiheeseen, jolloin esimerkiksi Eriksonin psykososiaalisen kehitysteorian mukaan identiteetin rakentaminen alkaa. Erikson on Atkinsonin ym. mukaan määritellyt nuoruuden identiteetin kehittymisen tapahtuvan identiteettikiirisen kautta, kun yksilö pohtii omaa olemustaan ja tarkoitustaan.

Vaiheteoriat ovat myös kiistellyjä ja niiden vastineeksi on Dunderfeltin (2006, 53–54) mukaan esitetty näkemyksiä, joissa muutos ja kehitys eivät ole sidottuja toisiaan seuraaviin rakenteellisiin vaiheisiin. Saastamoinen (2006, 170–173) on määritellyt identiteetin tavoiksi, joilla ihmiset määrittelevät ja ymmärtävät itsensä suhteessa kulttuuriin, sosiaaliseen ympäristöön ja itseensä. Saastamoisen mukaan identiteetti jaotellaan sosiaaliteettisessä tutkimuksessa yleensä persoonalliseen ja sosiaaliseen identiteettiin. Sosiologi Erving Goffmanin määrittelemä persoonallinen identiteetti tarkoittaa yksilön elämäkokemuksen ajallisen jatkumon yhdenmukaisuutta ja johdonmukaisuutta, kun taas sosiaalinen identiteetti merkitsee johdonmukaisuutta erilaisissa sosiaalisissa rooleissa sekä yksilön samas-

tumista sosiaalisiin ryhmiin ja yhteisöihin (Saastamoinen 2006, 170–173). Tässä tutkimuksessa ihmisen elämänkaarta ei tarkastella kehitystehtävien tai kriisien tasolla, vaikka nuoruuden pelaamisessa tapahtuneissa muutoksissa on viitteitä identiteetin kehittymisen alkamisesta. Ihmisen elämänkaaren eri vaiheita ajatellaan yksityiskohtaisia vaihekuvauksia laveammin ja pikemminkin elämänkaaren yleisluonteisina kuvauksina. Vaiheajattelua kuitenkin käytetään, sillä se on yleistä ja voidaan olettaa, että myös haastateltavat jäsentävä elämäänsä eri vaiheiden mukaan.

Vilko-Riihelän (2001) mukaan elämänkaari jaotellaan yleisesti lapsuuteen, nuoruuteen ja aikuisuuteen, joista jokaisessa on omat alavaiheensa. Esimerkiksi lapsuudella voidaan tarkoittaa varhaislapsuutta, kolmea ensimmäistä elinvuotta tai aikaa ennen kouluikä, ja nuoruudenkin osavaiheet voidaan nimetä ja jaotella monella eri tavalla muun muassa juridisten mittareiden tai fyysisen kehittymisen mukaan. (Vilko-Riihelän 2001, 193.) Tämän tutkimuksen vaiheiden jaottelussa noudatettiin Vilko-Riihelän esittämää yleistä, jaksojen karkeaa nimeämiskäytäntöä. Elämänkaarta tarkastellaan henkilökohtaisia elämänpolkuja ja valintoja mukailevien pelaamisen elinkaaren kokemusten näkökulmasta. Psykologian piirissä määritellyt elämänkaaren eri vaiheet eivät ole tutkimuksen keskiössä, sillä elämänkaaren moninaisuus ei kuvastu pelkästään pelikokemuksista käsin. Teemahaastattelussa käytettyjen elämänvaiheiden suurpiirteisellä jaottelulla haluttiin helpottaa haastateltavien muistelutyötä mutta välttää ajatusten johdattelu kokemusten ja muistojen sijoittelusta muiden elämänkaaren tapahtumien, kuten koulunkäynnin mukaan. Menettelyn johdosta esimerkiksi aineistosta esiin nousevat pelaamisen elinkaareissa tapahtuneet muutokset perustuvat haastateltavien omiin kokemuksiin eikä tutkijan määrittelemien ikävaiheiden tapahtumiin.

Teemahaastattelussa kysyttiin peleihin, pelilaitteisiin ja pelaamiseen liittyviä muistoja ja kokemuksia elämänkaaren ajalta lapsuudesta aikuisuuteen. Kysymykset käsittelevät muun muassa tyypillisiä pelisessioita eri elämänvaiheissa, pelaamisessa elämän aikana mahdollisesti tapahtuneita muutoksia ja niiden syitä sekä sitä, kokeeko haastateltava pelien ja pelaamisen vaikuttaneen millään tavalla omaan elämäänsä. Kysymykset innoittivat haastateltavia kirjoittamaan keskenään hyvin erilaisia vastauksia, jotka vaihtelivat pituudeltaan noin yhdestä A4-sivusta kolmeentoista sivuun. Monet haastateltavat kirjoittivat yksityiskohtaisesti eri elämänvaiheiden pelikokemuksistaan ja pelien merkityksistä itselleen, jolloin haastatteluvastaukset olivat monitahoisia kuvauksia elämänkaaren etenemisestä peliharrastuksen näkökulmasta. Jotkut haastateltavat vastasivat haastattelukysymyksiin huomattavasti lyhyemmin, jos he olivat pelanneet elämänsä aikana melko vähän tai eivät kokeneet pelejä ja pelaamista elämässään merkityksellisiksi. Tutkimusaineisto on siis sekä persoonallisten pelihistorioiden että haastateltavien vastaustyylien nä-

kökulmista varsin monipuolinen. Aineiston saturaatiopiste tulkittiin saavutetuksi, kun uusissa haastatteluissa ei ilmennyt enää pelaamisen elinkaaren yleisistä linjoista merkittävästi poikkeavia seikkoja.

Tutkimuksen teemahaastattelut haluttiin lähettää sähköpostilla, jotta haastateltavilla oli mahdollisuus valita muistelutyölleen parhaiten sopiva kirjoitusympäristö ja -ajankohta. Haastateltaville annettiin myös runsaasti aikaa, joten vastausta ei tarvinnut välttämättä kirjoittaa kiireellä ja oman tekstin sekä muistojen prosessoinnille oli tilaa. Myös Tiittula, Rastas ja Ruusuvuori (2005, 266) ovat todenneet sähköpostihaastattelun eduksi sen, että haastateltavat voivat valita, milloin ja missä vastauksensa kirjoittavat ja siten ympäristö voi olla tuttu ja turvallinen. Tekstipohjaisessa haastattelussa on Tiittulan ym. mukaan haasteitakin, sillä siitä puuttuu esimerkiksi nonverbaalinen viestintä kokonaan ja siksi tekstissä esiintyvät tunneilmaisut ovat vaikeampia tulkita juuri haastateltavan tarkoittamalla tavalla. Haastateltavan on kuitenkin mahdollista harkita kirjoittamaansa tekstiä ja perehtyä kysymyksiin suullista haastattelua tarkemmin, jolloin vastauksistakin tulee mahdollisesti organisoidumpia ja suurempia (Tiittula ym. 2005, 268–270). Tässä tutkimuksessa haastattelut ovat pääosin hyvin suorasanaisia ja loogisia. Jotkut haastateltavat käyttivät muistojensa havainnollistamisen apuna YouTube-linkkejä esimerkiksi itselleen tärkeistä peleistä tai pelimusiikeista kertoessaan, mikä on erinomainen tunnetilojen välittämisen keino tekstipohjaisessa haastattelussa.

Aineiston käsittelyvaiheessa valmiit haastattelut nimettiin vastaajan sukupuolen sekä iän mukaisilla tunnuksilla ja aineiston samanikäiset miesvastaajat eroteltiin toisistaan lisäksi aakkosin. Tutkimusaineiston koodaaminen suoritettiin Charmazin (2006, 43, 45–46) esittelemässä, grounded theory -menetelmän mukaisissa koodaamisprosessin vaiheissa aineiston järjestelystä teemoihin edeten. Eskolan ja Suorannan (2014) mukaan yksi yleisimmistä lähestymistavoista laadullisen aineiston analyysissä on tematisointi, jossa tutkimusongelmaa käsitellään aineistosta löytyvien teemojen valossa. Tematisointi oli luonteva valinta analyysitavaksi myös pelaamisen elinkaaren haastatteluille. Analyysin työkaluna käytettiin muun muassa miellekarttoja, jotka auttoivat muodostamaan käsityksen löydettyjen teemojen yhteneväisyyksistä ja eroista elämänkaaren eri vaiheissa. Tämän artikkelin pohjana käytettävä haastatteluaineisto kerättiin pro gradu -tutkielmaa varten, jossa haastatteluaineiston rakenteeseen, laatuun ja valittuihin tutkimusmenetelmiin perehdyttiin tarkemmin (Nevala 2015).

## DIGITAALISET PELIT ELÄMÄNKAAREN ERI VAIHEISSA

Pelaamisen elinkaarestaan kertovat haastateltavat kuvaavat lapsuuden elämää ennen internetin ja kännyköiden ilmestymistä Etelä-Pohjanmaalla asuvien ihmisten arjenkuvaan.

Kotitietokoneita ja digitaaliseen pelaamiseen soveltuvia laitteita oli 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa haastateltavien mukaan vain harvoissa talouksissa ja lapsuuden pelaamista sävytti voimakas uutuudenviehätys sekä innostus. Vaikka tuohon aikaan pelilaitteiden kerrotaan aineistossa olleen vasta hiljakseen yleistymässä Etelä-Pohjanmaalla, haastateltavista kaikki ovat kuitenkin pelanneet digitaalisia pelejä enemmän tai vähemmän jo lapsuudessaan. Valtaosa kertoo herätelleen kiinnostustaan digitaalisia pelejä kohtaan Commodore 64:n (C64) tai 8-bittisen Nintendo Entertainment System -pelikonsolin (NES) avulla vuosien 1984–1992 välisenä aikana. Aineistossa mainitaan myös muita laitteita, kuten Atari, Amiga 500 ja Sega Mega Drive mutta selvästi eniten haastateltavat kertovat C64:een ja NES:iin liittyvistä lapsuuden pelimuistoistaan, jotka ovat syntyneet sekä omien laitteiden parissa että kodin ulkopuolella. Haastateltavien lapsuusaikana C64 oli mitä ilmeisimmin tätä aineistoa laajemminkin suosittu, sillä Saarikosken (2001, 26, 34–37, 41–49) mukaan 1980-luvulla C64 oli Suomessa kotitietokoneiden keskeisin konemerkki ja jouluna 1984 se valtasi Suomen markkinat. C64 oli Suomessa niin suosittu, että asukaslukuun nähden sitä myytiin enemmän kuin missään muualla maailmassa (Kuorikoski 2014, 12).

Ensimmäisen virallisen Commodore-koneiden maahantuoja sijainti Vaasassa (ks. Saarikoski 2004, 59) on saattanut vaikuttaa siihen, miksi nimenomaan eteläpohjalaiset ovat voineet nähdä ja kuulla jo varhain Commodore-koneiden mainoksia. C64 oli suosittu valinta monen haastateltavan perheen ensimmäiseksi pelikoneeksi ehkä myös sen vuoksi, että C64:lla oli Saarikosken (2001, 49) mukaan 1980-luvun lopulle asti selvästi suurimmat pelivalikoimat. Myös pelien kopioimista pidettiin tämän tutkimuksen haastatteluiden perusteella lapsuudessa itsestään selvytenä, mikä mukailee Saarikosken (2001, 151) havaintoja pelipiratismin yleisyydestä muun muassa C64:n kohdalla. Haastateltavien mukaan C64:n pelejä oli niin helppo kopioida, että vanhemmat ostivat usein perheeseen vain koneen ja lapset kopioivat ensitöikseen haluamansa pelit ilmaiseksi kavereiltaan. Laajan pelivalikoiman ja pelien helpon saatavuuden lisäksi hinnoittelupolitiikka piti osaltaan todennäköisesti C64:n suosiota yllä pitkään, sillä Saarikosken (2001, 47–50) mukaan ensimmäiset seuraavan sukupolven 16-bittiset koneet olivat melko pitkään hintavia ja siksi monen ulottumattomissa.

C64:n historian mukaisesti pelaamisen elinkaaren haastatteluista voidaan löytää myös pelikonsolin historian käännekohtia. Pelikonsolimarkkinat romahtivat Järvisen (1999, 173–174) mukaan ainakin Yhdysvalloissa 1980-luvun alkupuolella todennäköisesti osittain pelien yltärinton ja -hinnoittelun vuoksi, mutta niiden uusi kukoistuskausi koitti 1980-luvun loppupuoliskolla Nintendon *Super Mario Bros.* (Nintendo R&D4 1985) -tasohyppelypelin suosion myötä. Saarikosken (2001, 123) tutkimusten perusteella Suomessa kiinnostus pelikonsoleita kohtaan oli nousussa muuta maailmaa muutaman vuoden jäl-

jessä 1980- ja 1990-lukujen taitteessa. Jo 1990-luvun alussa Nintendo oli suomalaisissa kotitalouksissa yleisin pelikonsoli (Saarikoski 2004, 289; Suominen 2015).

Myös tämän tutkimuksen haastateltavat ajoittavat pelikonsoleita kohtaan kasvaneen kiinnostuksen Saarikosken tavoin juuri 1990-luvun kynnykselle ja sen alkupuolelle. Monet haastateltavat kertovat, että NES oli ensimmäinen oma pelikonsoli ja se saatiin usein jo aikaisemmin ostetun C64:n lisäksi tai yleensäkin ensimmäiseksi omaksi pelilaitteeksi. Vain yksi haastateltavista kertoo pelanneensa lapsuudessaan Sega Mega Drive -pelikonsolilla. Saarikosken (2001, 121–123) mukaan Segan menestyspeli *Sonic the Hedgehog* (Sonic Team 1991) sai Suomessa nimityksen ”Mariontappaja”, koska se ylsi suosiossa jopa Nintendon tunnetun *Super Mario* -sarjan rinnalle. *Sonic* kuuluu myös tasohyppelypeleihin, mutta se on *Marioita* vauhdikkaampi. Haastateltavien keskuudessa NES:in valtava suosio voi johtua osaltaan siitä, että konsolipelejä lainattiin ahkerasti kavereiden kesken ja siten kaveripiirin sisällä saman laitteen omistajat pääsivät hyödyntämään kätevästi toistensa pelejä.

Saarikoski (2001, 125) kirjoittaa, että Suomessa 1990-luvun alussa konsolipelaaminen ei päässyt nousemaan vielä vakavasti otettavaksi haastajaksi tietokonepelaamiselle. 1990-luvun alussa tietokonepelien käyttö alkoi helpottua ja sen myötä yleistyä yhä selvemmin lasten ja nuorten harrastuksesta myös aikuisten ajanvietteeksi, vaikka nuoremmat pelaajat olivatkin edelleen tietokonepelien tärkein kuluttajaryhmä (Saarikoski 2004, 287–288). Pelaamisen elinkaaren haastateltavien keskuudessa konsolipelaaminen kasvatti kuitenkin juuri 1990-luvun alussa suosiotaan hyvin nopeasti. C64:lla tai muulla pelaamiseen soveltuvalla tietokoneella lapsuudessaan pelanneet muistelevat pelien lataamisen hitautta, kun ruutua jouduttiin tuijottamaan ensin toiveikkaana jopa minuuttien ajan ja pelaamaan pääsemistä odotellessa ehti esimerkiksi selailla montakin *Aku Ankka* -lehteä. Jotkut haastateltavat muistavat kokeneensa, kuinka konsolipelaamisen aloittaminen oli kiehtovan helppoa ja nopeaa verrattuna tietokonepeleihin. Konsolipelien vaivattoman käyttöönoton voi kuvitella sopineen erinomaisesti monen innostuksessaan malttamattoman lapsen tarpeisiin.

Muutamalla kaverilla oli sitten Nintendo 8-bittinen ja siinä se pieni kateus sitten iski. Olihan se paljon nopeampaa ladata pelit eikä mitään ylimääräisiä koodia että saa pelin ladattua. Peli sisään, virta päälle ja ei kun pelaamaan. (M30D)

En [harrastanut] juuri muiden kuin Nintendon pelien pelaamista muiden lasten kanssa, mutta muistan joskus erällä kaverillani olleen Commodore 64 tai vastaava laite. Olin hämmennyksissä peleistä, jotka löytyivät c-kaseteista ja niiden latauksen hitaudesta. Muutenkin joillain kavereilla olleet tietokoneet tai enemmän niitä muistuttavat

laitteet eivät tuntuneet kiehtovan minua sen jälkeen kun Nintendo oli tehnyt minuun vaikutuksen. Yksi syy siihen saattoi olla Nintendon laitteiden ja pelien ”pick up and play”-helppous. (M30B)

Kaikenlaisia digitaalisia pelejä pelattiin lapsuudessa monen haastateltavan mukaan paljon, usein ”tuntitolkulla” ja monena päivänä viikossa. Sellaisissa perheissä, joissa pelilaitteita ei ollut kotona pelaamaan lähdettiin koulupäivän jälkeen naapurisiin tai kaverin luokse.

Junnuna kun päästiin koulusta kotiin niin se vauhti, mitä poljettiin fillarilla kotio oli ihan käsittämätön. Syötiin, tehtiin läksyt ja sen jälkeen naapurisiin pelaamaan Nintendolla tai Atarilla. (M30D)

Kun digitaaliset pelit alkoivat yleistyä haastateltavien lapsuudessa ja näkyä selvästi arjen kuvassa, vanhemmat reagoivat tilanteeseen haastatteluiden perusteella joko osallistumalla itse harrastukseen tavalla tai toisella tai jättäytymällä ainakin aluksi kokonaan sen ulkopuolelle. Yleisesti haastateltavien perheissä vallitsi pelaamisen salliva ilmapiiri ja lapset saivat pelata vapaa-ajallaan riittävästi. Aineistosta ilmeni vain kaksi ongelmallista tilannetta pelimuistoihin liittyen, joista toisessa haastateltava muistaa perheen äidin keskeyttäneen pelaamisen katkaisemalla saksilla pelikonsolin signaalikaapelin, koska lasten kotityöt olivat jääneet tekemättä. Lapsuuden pelaaminen vaati monen haastateltavan mukaan myös suurta kärsivällisyyttä ja pitkäjänteistä keskittymistä. Pelissä edistymistä ei ollut mahdollista tallentaa, joten pelejä yritettiin pelata läpi yhdeltä istumalta. Aineiston toisessa pelaamisen rajoittamisesta kertovassa muistossa ilmenee pelisessioiden kiihkeä luonne ja pelaamiseen liittyvät voimakkaat tunteet, kun perheen äiti reagoi veljesten totelemattomuuteen odottamattomasti.

Muistan edelleen todella elävästi, kun veljeni kanssa pelasimme NES:illä *Turtles II:ta* [Konami (1989)], mutta äiti väänsi pääkykimestä, kun emme tulleet syömään. Seurasi raivokohtaus, jonka jälkimainingeissa jouduimme veljeni kanssa panemaan *Turtles*-lukumme roskikseen. (M31)

Pelaamisen määrän ei kerrota kuitenkaan vähentyneen tai pelaamisen muuten muuttuneen perheensisäisten konfliktien jälkeen. Ongelmatilanteet eivät ehkä johtuneet niinkään pelaamisesta, vaan pikemminkin väärinkäsityksestä. Vanhemmilla ei välttämättä ollut tarpeeksi tietoa uudesta mediasta eivätkä he siten ymmärtäneet lasten näkökulmaa pelin vaatimuksista ja pelisaavutusten eteen tehtävän työn määrästä.

Lapsuuden ikävaiheen jälkeen haastatteluaineisto supistuu hieman, sillä monen pelaaminen väheni tai jopa hetkellisesti loppui nuoruuden kynnyksellä. Pelaamisessa tapahtui jonkinlaisia muutoksia lähes kaikkien haastateltavien mukaan nuoruuden ikävaiheeseen

siirryttäessä viimeistään 1990-luvun loppupuolella, kun pelitavat ja pelattavat pelit seurasi-  
vat aikansa kehitystä tai joidenkin mielenkiinto kohdistui ainakin hetkellisesti pelejä voimak-  
kaammin aineistossa mainittuihin “nuorten juttuihin”. Robert Havighurstin sosialisatioteoria  
(mm. Vilkkö-Riihelä 2001) käsittelee ihmisen kunkin elämänvaiheen kehitystehtäviä, joihin  
vaikuttavat fyysinen kypsyminen, yksilön omat arvot ja tavoitteet sekä ympäristön paineet.  
Nuoruudessa kehitystehtävät liittyvät Havighurstin teoriassa Vilkkö-Riihelän (2001, 199, 264)  
mukaan sukupuoliroolin, identiteetin ja fyysisen kypsymisen haasteisiin. Identiteetin kehitys  
vaatii aktiivista pohdintaa ja työtä, sillä elämänkaaren edetessä myös valinnanmahdollisuu-  
det lisääntyvät (Saastamoinen 2006, 170–173). Pelaamisen elinkaaren haastatteluista ilme-  
nee, että uudenlaiset ajanviettotavat ja kiinnostus eri vapaa-ajan mahdollisuuksiin lisääntyivät  
nuoruuden myötä. Haastatteluiden perusteella monen siis voi päätellä aloittaneen nuoruu-  
udessa identiteetin rakentamiseen ja sosialisatioon liittyvän työn, mikä näkyy joillakin pela-  
amisen elinkaarella pelaamiseen käytettävän ajan vähentymisenä.

Kaikilla haastateltavilla pelaaminen ei kuitenkaan nuoruudessakaan vähentynyt, mut-  
ta se muuttui elämäntilanteiden sekä pelien ja laitteiden kehityksen mukana. Eräs haas-  
tateltava kertoo, että oman PC:n ostaminen oli opintojen aloittamisen vuoksi vuonna 1997  
tarpeellista ja silloin pelaaminenkin alkoi painottua konsolipelaamisesta PC-pelaamiseen.

16-vuotiaana aloin opiskella tietotekniikkaa ja hankin ensimmäisen PC-koneeni. Täl-  
löin pelaaminen siirtyi enemmän PC-puolelle, ja muutenkin konsolipelaaminen alkoi  
hieman hiipua. (M33A)

Ajantasaiset ja erään haastateltavan kuvailemat “pelikelpoiset” laitteet olivat nuoruu-  
dessa pelaamisen edellytys, sillä uudet pelit vaativat entistä tehokkaamman pelikoneen  
toimiakseen kunnolla. Kaiken kaikkiaan nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelien käyt-  
tömahdollisuudet helpottuivat haastatteluiden perusteella selvästi lapsuuden jälkeen. Haas-  
tateltavat eivät kerro uusien pelien saatavuusongelmista, ja pelaamisesta edelleen  
kiinnostuneiden haastateltavien itse ostetut tietokoneet, tai esimerkiksi opintojen aloitta-  
minen toisella paikkakunnalla, helpottivat pelien käyttömahdollisuutta sekä lisäsivät pe-  
laamisen vapautta entisestään.

Saarikosken ym. (2009, 245) mukaan tietoverkkopelaaminen alkoi arkipäiväistä inter-  
netin yleistymisen myötä 1990-luvulla ja yrityksissä sekä kouluissa otettiin käyttöön verk-  
koratkaisuja, jotka mahdollistivat PC-pohjaisten työasemien kytkemisen toisiinsa.  
Tietoverkkopelaamisen varhaisia vaiheita löytyy myös pelaamisen elinkaaren aineistos-  
ta, kun haastateltavilla on 1990-luvulle sijoittuvia muistoja sekä nettipelaamisen alkuajois-  
ta että pelien asentamisesta julkisessa käytössä olevalle tietokoneelle. Erään  
haastateltavan asuinpaikkakunnan nuorisotiloissa tarjottiin nettikäytön mahdollisuus ja  
nuoret käyttivät koneita myös pelaamiseen.

Sieltä [nuorisotila] sai sitten varattua tietokoneaikaa surffaamiseen tai mitä nyt ikinä ko-  
neella keksiikään. No siinä sitten yksi kaveri asenteli Quake 2:sta [id Software (1997)]  
koneelleen ja kysyin sitten ohimennen kun sitä pelaili, “mikäs peli tuo on?”. No ei ai-  
kaakaan kun asentelin sitä jo itse siihen koneelle ja kohta jo otettiin duelia (pelattiin toi-  
sia vastaan). (M30D)

Moninpelien yleistymisen ja internetin leviäminen korkeakoulumaailman ulkopuolelle  
näkyvät monissa haastatteluissa nuoruuden ja varhaisaikuisuuden vaiheessa, kun tieto-  
konepelaamisen yhteydessä muistellaan niin kutsuttua *lanittamista*. Laneissa (ks. Edwards  
2007; Tyni & Sotamaa 2014) haastateltavat pelasivat moninpelejä fyysisesti samassa til-  
lassa, tietokoneet lähiverkon välityksellä yhteen liitettynä. Kiinteät nettiyhteydet eivät ol-  
leet haastateltavien mukaan vielä 1990-luvulla yleistyneet kotitalouksissa, minkä vuoksi  
pelaamaan kokoonnuttiin kaveriporukalla usein esimerkiksi oman asuinkunnan nuorisoti-  
loihin. Eräs haastateltava käytti nuoruusaikana oppilaitoksen asuntolassa asuessaan myös  
koulun lähiverkkoa opiskelukavereidensa kanssa pelaamiseen. Peliporukka muokkasi  
määrätietoisesti asuntolan huoneita pelikäyttöön sopiviksi, jotta tietokoneet voitiin kytkeä  
samaa lähiverkkoon.

Tuohon aikaan tuli harrasteltua myös oppilaitoksen asuntolassa asuessani ns. lanitta-  
mista, eli tehtiin poralla seiniin reiät jotta saatiin koko nörttiporukan tietokoneet samaan  
lähiverkkoon. Siinä sitten pelattiin toisiaan vastaan noita mainittuja pelejä [Doom (id  
Software 1993), Quake (id Software 1996) ja Duke Nukem 3D (3D Realms 1996)].  
(M33A)

Nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa peliharrastus muuttui jälleen, kun laajakaistat al-  
koivat yleistyä kotitalouksissa eikä mahdollinen netinkäyttö kotona ollut enää modeemin  
varassa. Kavereiden kanssa harrastettuun lanittamiseen verrattuna verkkopelaamisen so-  
siaalinen ympäristö muuttui fyysisesti yhteisestä tilasta virtuaalisesti jaettuun tilaan. Mo-  
net haastateltavat kertovat, että pelaamisen elinkaaren merkittävä ja suorastaan pelaamisen  
mullistava muutos tapahtui juuri laajakaistojen yleistymisen yhteydessä.

Siinä missä uuden PC:n voi nähdä luoneen jonkinlaisen “perusfran” harrastukselle,  
mutta ei tarjonneen sinänsä mitään mullistavaa uutta, muutti kiinteä internet-yhteys  
(ADSL) harrastuksen luonteen täysin. (M29B)

Saarikosken ym. (2009, 235, 249–250) mukaan nettipelaaminen yleistyi kotitalouksis-  
sa 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa nopeiden nettiyhteyksien myötä, jolloin verk-  
kopelaamisesta uudenaikaisessa virtuaalisessa tilassa tuli sosiaalista jatketta aikaisemmalle  
tavalle jakaa pelikokemus kaveriporukassa. Kodin nettiyhteys tarjosi haastateltavienkin

mukaan mahdollisuuden pelata kavereiden kanssa aiempaa helpommin ja useammin, mutta monet haastateltavat alkoivat myös laajentaa virtuaalisesti sosiaalisia verkostojaan ja uusia tuttavuuksia kehittyi verkkopelaamisen myötä maan- ja maailmanlaajuisesti.

Pelaamisen elinkaareissa tapahtuu haastateltavien mukaan huomattavia pelaamisen muutoksia taas aikuisuudessa, kun pelaamista rajoittaa monen haastateltavan kokemuksen mukaan voimakkaasti elämän kiireet. Aikuisuuden osalta haastattelut ovat etenkin lapsuuden vaiheen muistoihin verrattuna huomattavasti lyhyempiä ja niukkasanaisempia, sillä pelisessiot ovat haastateltavien joukossa yleisesti lyhentyneet tai harventuneet, toisilla pelaamisesta on saattanut tulla kausittaista ja joillakin pelaaminen on loppunut miltei kokonaan. Vaikka pelaaminen on monen elämässä selvästi vähentynyt aiempiin ikävaiheisiin verrattuna, haastateltavien joukosta löytyy myös sellaisia aikuisia, joiden arjenkuvassa pelit ovat edelleen vahvasti läsnä joko pelaamisen tai muun merkityksen muodossa.

Pelit ovat oleellinen osa elämääni, ja niin hassua kuin se onkin, niin pelien merkitys ei ole vähentynyt sen mukaan kun aika itse pelaamiseen on vähentynyt. Niistä jauhetaan yhä kavereiden kanssa ja seuraan aktiivisesti pelimaailman uutisointia netissä. Peliuutiset edustavat minulle kenties niitä kevyitä uutisia mitä monet hakevat iltapäivälehtien sivuilta. (M29B)

Monen haastateltavan suhde peleihin on kehittynyt pelaamisen elinkaaren aikana, kun esimerkiksi pelikulttuuri ja -ala kiinnostavat aiempaa laajemmin, pelit liittyvät jollakin tapaa työelämään tai pelien keräilystä on tullut harrastus. Aikuisuudessa myös pelaamiseen kohdistuu uudenlaisia odotuksia, sillä joillekin haastateltaville erityisesti kevyet viihdepelit eli kasuaalipelit toimivat arjessa välineenä muun muassa stressin lieventämisessä, liikunnassa, rentoutumisessa ja hauskanpidossa. Aiemman tutkimuksen (Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2013) perusteella mobiilipelit ovat kasvattaneet 2010-luvulla selvästi suosiotaan ja juuri mobiililaitteilla pelattavien kasuaalipelien voisi kuvitella sopivan mainosti myös tämän tutkimuksen haastateltavien kiireiseen elämään lyhyiden pelisessioiden ja vapaiden pelitilavälintojen ansiosta. Vaikka mobiilipelaamisen aiempaa monipuolisemat mahdollisuudet ovat pelaamisen elinkaaren aikuisuuden vaiheessa uusi ilmiö, vain yllättävän harvat haastateltavat kertovat mobiilipeleihin liittyvistä pelikokemuksista. Eräs haastateltava kokee, että mobiilipelit sopivat kiireiseen arkeen mutta hyvää peliä on hänen mielestään vaikea löytää.

Mobiilipeleissä on hyvä puoli juurikin se, että niitä voi pelata muutaman minuutin kerrallaan. Tosin suurin osa peleistä on täyttä paskaa, mikä onkin vain vahvistanut sidettäni Clash of Clansiin [Supercell (2012)] (M29B)

Haastattelut kerättiin vuoden 2014 syksyllä ja puolitoista vuotta myöhemmin huomattavan suosion saavuttanut *Pokémon GO* (Niantic 2016) -peli julkaistiin. Vuonna 2016 julkaistiin myös suomalaisen peliyhtiön Supercellin palkittu peli nimeltä *Clash Royale* (Supercell 2016), joka on edellisessä sitaatissa mainitun *Clash of Clans* (Supercell 2012) -pelin seuraaja. *Clash Royale* (Supercell 2016) ei aiheuttanut *Pokémon GO*:n (Niantic 2016) tavoin kaduilla ja julkisissa tiloissa näkyvää liikehdintää mutta sitä kuvailtiin suoranaiseksi ilmiöksi ja se nousi nopeasti Yhdysvalloissa paitsi ladatuimmaksi sovellukseksi myös iOS Apple Storen suurimmaksi rahasammoksi (ks. Takahashi 2016). Jos aineistossa melko vähän näkyvän mobiilipelaamisen kohdalla kysymys on ollut kokemus pelien laadusta, niin on mahdollista, että esimerkiksi edellä mainittujen pelien julkaisun jälkeen myös useampi haastateltava voisi kertoa aikuisuudessa syntyneistä mobiilipelaamisen kokemuksista.

Mäyrän (2008, 26–27) mukaan pelaajat jaetaan usein satunnais- tai kasuaalipelaajiin (casual gamers) ja sellaisiin pelaajiin, jotka ovat kasuaalipelaajia sitoutuneempia peleihin ja pelaamiseen (hardcore gamers). Shaw (2011, 30) on sitä mieltä, että pelaajien jako perustuu pikemminkin pelintekijöiden tarpeisiin kuin pelaajien omiin asenteisiin pelejä kohtaan. Shaw'n mukaan esimerkiksi kasuaalipeleiksi määriteltäviä Facebookissa pelattavia pelejä voidaan pelata aktiivisesti ja pitkiäkin sessioita kerrallaan, kun taas hardcore-peleinä pidettyjä pelejä on mahdollista pelata myös kevyenä viihteenä illanvietoissa ystävien kesken. Shaw painottaa Mäyrän (2008) tavoin, että ulkopuolelta tehtävää jakoa tärkeämpää olisi huomioida ihmisten omat kokemukset pelaajaksi identifioitumisessa. Myös Kulitima (2009) on pohtinut kasuaalipelaamista ja kirjoittaa, että kasuaalipelaajat eivät yleensä ajattele pelaamista harrastuksena eivätkä sen vuoksi miellä sitä osaksi identiteettiään. Pelaamisen elinkaaren aineistossa eräs haastateltava kokee vahvasti, että peleillä ei ole minkäänlaista vaikutusta aikuisiän elämänkulkuun mutta myöhemmin hän kuitenkin kertoo käyttävänsä kasuaalipelejä muun muassa rentoutumisen työkaluna iltaisin.

Niin ja illalla [pelaan] kännykällä jotain yksitoikkoista peliä, jotta saa ajatukset irti päivästä ja ruvettua nukkumaan. Esim. Candy Crush Saga [King (2012)], Pasiassi, Sudoku. (N36)

Kasuaalipelaaminen näkyy haastatteluissa laajemminkin lähinnä sivuseikkana, minkä taustalla voivat osaltaan olla yleiset kasuaalipelaamista vähättelevät asenteet ja pelaajien omat identiteettikokemukset. Voidaan miettiä, muuttuisiko haastatteluiden sisältö aikuisiän kasuaalipelaamisen osalta, jos kaikki digitaalinen pelaaminen arvotettaisiin pelaajan omista kokemuksista käsin eikä pelaajien kahtiajakoa olisi olemassa. Pelaamisen elinkaaren aineiston perusteella voidaan kuitenkin sanoa, että pelejä käytetään aikuisuudes-

sa edelleen myös pelielämyksien tuottamiseen ja erityisesti kasuaalipelejä käytetään aiempaa monipuolisemmin oheisviihteenä ja erilaisten tavoitteiden saavuttamisen välineenä. Pelien tietoinen käyttäminen henkisen hyvinvoinnin edistämiseksi on mielenkiintoinen ilmiö, sillä sitä ei ilmene pelaamisen elinkaaren aiemmissa vaiheissa. Pelien merkitys haastateltavien elämänkaaren varrella lapsuudesta aikuisuuteen on pääsääntöisesti pelaamisen määrän suhteen vähentynyt, mutta sen tilalle pelit ovat saaneet monesti etenkin aikuisuudessa entistä monipuolisempia merkityksiä ja käyttötarkoituksia.

## PELISOSIAALISUUS JA YHTEISÖLLISYDEN KOKEMUKSET

Digitaalisen pelaamisen ja peleihin liittyvän toiminnan monipuoliset sosiaalisuuden merkitykset nousevat selvästi esiin pelaamisen elinkaaren haastatteluista elämänkaaren ajalta lapsuudesta aikuisuuteen. Peleihin ja pelaamiseen liittyvää sosiaalisuutta kutsutaan tässä yhteydessä pelisosiaalisuudeksi, jolla tarkoitetaan sekä pelitilanteessa ilmenevää että pelikeskeistä pelitilanteen ulkopuolista sosiaalisuutta (Nevala 2015, 92). Haastatteluiden perusteella lapsuudessa pelisosiaalisuus oli muihin ikävaiheisiin verrattuna monipuolisinta. Monen parhaimmat ja mieleenpainuvimmat lapsuuden pelimuistot liittyvät yhdessä pelaamiseen, kun lapsuuden pelaamiselle ominaista oli, että myös yksinpelejä pelattiin yhdessä. Haastateltavien mukaan pelikokemus oli voimakas yksinpelinkin äärellä, sillä peliin eläydyttiin yhtä lailla toisten pelivuorolla peliä sivusta seuraten.

Pelaamisen kannalta ei ollut suurta merkitystä oliko kyseessä yksinpeli vai moninpeli. Vuorotellen pelattiin ja toisen pelivuorolla elettiin vahvasti tunnelmassa mukana. (M29B)

Toisin kuin nykyään, pelin ei edes tarvinnut olla moninpeli. Yksinpeliksi tarkoitettua peliä pelattiin vuorotellen tai muuten vain tuijotettiin vaikuttuneena vierestä toisen taitoja ihailen. (M30B)

Pelit siis yhdistivät lapsia pelatessa mutta myös pelaamisen ulkopuolella, kun haastateltavat hyödynsivät tehokkaasti sosiaalisia verkostojaan pelivalikoiman kasvattamisessa ja tiedon hankkimisessa. Haastateltavien kuvailemat kokemukset lapsuuden ”syryjäkylälä” tai ”kaukana kaikesta” asumisesta ovat yleisiä ja jotkut pääsivät hypistelemään uusia pelejä yleensä vain markkinoita kiertäneen pelimyyjän kojulla. Eräs haastateltava muistaa, että markkinoiden pelimyyjä jopa pukeutui toisinaan kohderyhmänsä harrastukseen sopivasti.

Tuohon aikaan markkinakulttuuri oli vahva Etelä-Pohjanmaalla. Markkinoita kiersi aina viiksekäs (joskus Super Marioksi pukeutunut) mies joka vaihtoi käytettyjä videope-

lejä toisiin, usein tosin aika poskettomilla välimaksuilla. Kuitenkin monesta jo läpipelatusta ja vähemmän arvostetusta pelistä tuli luovuttua, jotta saisi edes yhden uuden pelin tilalle. (M33A)

Uudet pelit olivat haastateltavien mukaan kalliita ja niiden ostaminen oli arvaamatonta. 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa pelejä käsittelevien julkaisujen valikoima ei ollut suuri (ks. Kuorikoski 2014, 43–45) eikä internet ollut vielä yleistynyt, joten etukäteistiedon puuttuessa pelejä ostettiin kansien perusteella. Uuden pelin aloittamista muistellaan aineistossa positiivisesti jännittävänä tapahtumana, mutta joskus valittu peli tuotti pettymyksenkin.

Ostaminen taas oli melkoista arpapeliä, kun vielä 90-luvun alussa pelilehtiä ei ollut. Muistan edelleen sen harmituksen, kun Nintendolle sai vuodessa ehkä yhden pelin ja erehdyin valitsemaan The Simpsons: Bart vs. The Space Mutantsin [Imagineering (1991)]. Se peli oli ihan paska. (M31)

Rahaa säästääkseen haastateltavat käyttivät hyväkseen sosiaalista verkostoaan lainaamalla pelejä kavereiden kesken. Lainamista harrastettiin yleensä saman kylän sisällä, mutta toisinaan myös kauempana asuneiden koulukavereiden pelivalikoimaa hyödynnettiin. Pelisosiaalisuus ilmeni lapsuudessa lisäksi esimerkiksi yhteistoiminnallisessa tiedonkeruussa, mitä ilmentää erinomaisesti eräs haastateltavan muisto peleissä käytettävien koodien etsimisestä lehtien keräyspisteestä.

Eräänä kesänä naapurustoon tuotiin iso lava, jonne kyläläiset saivat tuoda lehtensä. Tuohon aikaan iltapäivälehdet olivat kiinnostuneet sen verran peleistä, että julkaisivat peleissä käytettäviä koodeja. Kulutimmekin joskus pitkiä aikoja lavalla kaivaen kyseisiä lehtiä. (M30B)

Haastateltavien mukaan lapsuudessa oli yleistä, että kavereiden kanssa perehdyttiin syvällisesti muun muassa kirjastojen lehti- ja kirjatarjonnan peliaiheisiin. Monet kertovat myös peleihin liittyvästä aktiivisesta vuorovaikutuksesta esimerkiksi koulun välitunneilla ja koulumatkoilla. Haastatteluiden perusteella pelit edistivät lapsuudessa monin tavoin ihmisuhteiden luomista ja lujittamista, ja joskus kaveripiiri valittiin nimenomaan yhteisen peliharrastuksen perusteella.

Nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelaamisen ulkopuolinen sosiaalisuus aineistossa vähenee, kun taas haastateltavien kokemukset pelaamisen sosiaalisuudesta joissakin tapauksissa jopa voimistuivat internetin yleistymisen myötä. Moninpelaaminen laneilla oli ensimmäinen askel yhteisölliseen verkkopelaamiseen, mutta laajakaistojen yleistymisen myötä kotona tapahtuvaan verkkopelaamiseen ilmestyi uudenlainen virtuaalisen sosiaa-

lisuuden piirre. Joidenkin haastateltavien kokemus yhteisöllisyyden syventymisestä syntyi nimenomaan verkkopelien ja netissä käytävien keskusteluiden välityksellä.

Pelaamisesta tuli sosiaalista ja siellä [netissä] tavatuista ihmisistä tärkeitä tuttuja. Tästä yhteisöllisyydestä voisi kirjoittaa vaikka erillisen kirjan, niin paljon siitä on kerrottavaa. (M29B)

Myös Saarikosken ym. (2009, 235, 249–250, 257) mukaan muun muassa massiivisia monen pelaajan verkkoroolipelejä (MMORPG) tutkineet ovat esittäneet, että verkkopelaamisessa keskeistä on yhdessä pelaaminen joko toisten pelaajien kanssa tai heitä vastaan. Esimerkiksi Frostling-Henningsson (2009, 561) havaitsi tutkimuksessaan, että erityisesti pelaamisen sosiaalisuus, yhteistyö ja siitä syntyvä yhteisöllisyyden tunne sekä kommunikaatiomahdollisuus niin peliin liittyvistä kuin henkilökohtaisista asioista motivoivat ihmisiä verkkopelaamiseen. Tämän tutkimuksen aineistossa verkkopelaamista kuvataan koko peliharrastuksen mullistaneena ilmiönä eli pelaamisen elinkaaren käännekohtana, mitä voidaan verrata sosiologian piirissä käytettäviin elämän käännekohtiin. Purhosen ym. (2008, 36–38) mukaan elämän käännekohdat ovat niitä hetkiä, jotka muuttavat elämän kulkua ja heijastavat henkilökohtaisen luonteensa lisäksi myös yhteiskunnan muutoksia.

Elämän käännekohdat ovat merkittäviä, sillä niistä on Purhosen ym. (2008, 14–17, 29, 49) mukaan mahdollista löytää *sukupolvikokemuksia*. Purhonen ym. kirjoittavat, että tärkeimpiä jonkin ikäryhmän jäseniä toisiinsa yhdistäviä tekijöitä ovat historiallis-yhteiskunnalliset kokemukset eli sosiologi Karl Mannheimin 1920-luvulla teoriassaan hahmottelemat sukupolvikokemukset. Mannheimin luoma käsitys sukupolvista ja sukupolvikokemuksista on Purhosen ym. mukaan yksi historian merkittävimmistä sukupolviteorioista, jota käytetään edelleen paljon yhteiskunnallisten sukupolvien tutkimuksen lähtökohtana. Ben-Ze'evin ja Lomsky-Federin (2009, 1048) mukaan nykyään jotkut sosiologit ajattelevat, että sukupolvikokemusten syntyminen tapahtuu mannheimilaista sukupolviteorian käsitystä aikaisemmin jo nuoruusiällä ja varhaisessa aikuisuudessa, eli samassa elämänvaiheessa kuin pelaamisen elinkaaren haastateltavien verkkopelaamiseen liittyvät yhteisöllisyyden kokemukset syntyivät.

Jotakin tiettyä ikäryhmää yhdistävien sukupolvikokemusten määrittelemiseksi tämän tutkimuksen aineisto on liian suppea, mutta haastateltavien keskuudessa verkkopelaamista voidaan tarkastella mahdollisena viitteenä sukupolvikokemuksesta. Ben-Ze'ev ja Lomsky-Feder (2009, 1048) ovat kuvailleet mannheimilaista sukupolviteoriaa tietyn ihmisjoukon aikuistumiseksi tietyissä olosuhteissa, minkä myötä kyseinen joukko kokee uudistuneen sosiaalisen ja kulttuurisen järjestyksen tuoreeltaan ja reagoi uuteen tilanteeseen jaetulla tavalla. Pelaamisen elinkaaren haastateltavat ovat kokeneet sekä pelikulttuurin

että sosiaalisen järjestyksen uudistumisen nuoruudessaan, kun virtuaaliset tilat muodostivat pelaajille tarpeen hahmottaa itsensä osana aiemmasta poikkeavia sosiaalisia ympäristöjä. Sukupolvikokemusten määritelmän mukaisesti verkkopelaamista voidaan tarkastella lisäksi historiallisesti ja yhteiskunnallisesti merkityksellisenä, kun Saarikosken ym. (2009, 263–264) mukaan keskeinen osa netin kulttuurisesta omaksumisesta on tapahtunut juuri pelaamisen ja leikkimisen kautta. Viimeistään nykypäivän elektronisen urheilun (eSports) suosion kasvu (ks. Hamari & Sjöblom 2017) osoittaa verkkopelaamisen monitahoiset merkitykset paitsi yksilön elämänkulun kannalta myös esimerkiksi työelämän muutosten näkökulmasta yhteiskunnallisesti.

Sukupolvikokemuksia käytetään toisinaan sukupolvien määrittelyn perusteena. Esimerkiksi Järvensivu ja Alasoini (2012, 13) katsoivat tutkimuksessaan nettipelaamisen ja muun sosiaalisessa mediassa toimimisen Y-sukupolven sukupolvikokemukseksi ja nimesivät sen *pelaajasukupolveksi*. Y-sukupolven tutkijat rajasivat aiemman tutkimuksen perusteella vuosien 1977–1997 välisenä aikana syntyneet ihmiset. Järvensivu ja Alasoini viittaavat pelaajasukupolven määrittelyssä Smithin (2006, 10) tekemään jaotteluun, jossa luonnehditaan sekä X- että Y-sukupolvea pelaajiksi (gamer) mutta ei jaotella sukupolvia ikäluokkien mukaan vaan ainoastaan suurten ikäluokkien (baby boomers) jälkeen syntyneiksi. Järvensivu ja Alasoini (2012, 6–7) tuovat samassa yhteydessä julki tiedostavansa yhteiskunnallisten sukupolvien täsmällistä määrittelyä koskevat monitahoiset ongelmat. Purhosen (2007, 15–20) mukaan yhteiskunnallisen sukupolven tutkimuksessa huomioidaan yleensä sukupolvikokemuksen lisäksi sukupolven jäsenten tietoisuus oman sukupolvensa erityislaadusta ja sukupolvikokemusten sekä -tietoisuuden vuoksi erottautuminen joidenkin muiden asioiden suhteen toisen ikäisistä ihmisistä. Sukupolvi ei siis muodostu vain yhdistävän kokemuksen perusteella vaan tarvitaan myös sukupolven jäseniä yhdistävä tunne yhteisestä eli *sukupolvitietoisuus*, joka muodostuu kollektiivisen yhteenkuuluvuuden tunteen ja identifiikaation kautta sekä usein ajan kuluessa retrospektiivisesti (Purhonen 2007, 73–75, 82).

Pelaamisen elinkaaren aineistossa ilmenevä verkkopelaamisen voimakas yhteisöllisyyden kokemus nuoruudessa herättää kysymyksiä sekä sukupolvikokemusten että sukupolvitietoisuuden olemassa olosta ja potentiaalista varsinaisen pelaajasukupolven määrittelyssä, vaikka pelkästään tämän aineiston perusteella määrittelyä ei voida tehdä. Sosiaalisen pelaamisen, sosiaalisen peleihin liittyvän kanssakäymisen ja ihmissuhteiden kehittymisen näkökulmasta haastatteluista voidaan nähdä, että pelit ja pelaaminen olivat lapsuuden tavoin myös nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa tärkeitä ihmisiä yhdistäviä tekijöitä. Eräs erityinen yhteisöllisyyden piirre verkkopelaamisessa oli pelaajien välisen globaalien kanssakäymisen arkipäiväistyminen osaksi sosiaalista todellisuutta. Tästä nä-

kökulmasta tarkasteluna verkkopelaamisen sukupolvikokemuksia ja -tietoisuutta olisi ai-  
hetta katsoa kansallisesta kulttuurista irrallisina globaaleina ilmiöinä. Toisaalta pelilaittei-  
den ja yleensä pelialan kehityksen historiankulku on hyvin kulttuurisidonnaista, jolloin  
pelaajien kokemuksetkin tulisi suhteuttaa ajan kulttuuriin osuuteisiin sekä pelien ja tek-  
nologian käyttömahdollisuuksiin. Haastatteluiden perusteella voidaan kuitenkin tässä yh-  
teydessä sanoa, että verkkopelaamisen yhteisöllisyyden kokemukset toimivat sekä  
kansallisella tasolla että globaalisti jaettuina kokemuksina mielenkiintoisena avauksena  
pelaajasukupolven sisällön ja rakenteen syvällisemmälle tarkastelulle.

Aikuisuuden elämänvaiheessa pelisosiaalisuus ilmenee aineistossa pääosin pelaami-  
sen muodossa, mikä liittyy usein myös ihmisuhteiden ylläpitämiseen. Aikuisuudessa mo-  
nen haastateltavan sosiaalinen pelaaminen on laajentunut kavereiden kanssa pelaamisesta  
myös oman puolison ja lastensa kanssa pelaamiseen. Vaikka jotkut pelaavat aikuisena  
ainakin toisinaan yksin, pelaaminen koetaan pääosassa haastatteluista antoisimmaksi  
juuri sosiaalisissa tilanteissa, yhteisöllisesti tai esimerkiksi yhteistyönä pelatessa.

Pelaamisessa hauskinta on sosiaalisuus. (N30)

Ehkä parhaimmat pelikokemukset tulevat peleistä, joissa pystymme tekemään yhteis-  
työtä [vaimon kanssa]. Kerran esim. pelasimme Bubble Bobblen [Taito (1986)] läpi yh-  
deltä istumalta. (M33A)

Kännykällä olen hakannut Clash of Clansia [Supercell (2012)] nyt kaksi vuotta, ja sii-  
nä yhteisöllisyys on se kovin juttu nykyään. (M29B)

Haastateltavien joukossa suhtaudutaan positiivisesti peleihin ja pelaamiseen perheen  
yhteisenä aktiviteettina ja peliharrastus jaetaan monessa tapauksessa mielellään puoli-  
son ja lasten kanssa. Entertainment Software Association (ESA) julkaisee vuosittain tilas-  
totietoa amerikkalaisten pelaamisesta ja vuoden 2014 (ESA 2014) tilaston mukaan  
amerikkalaisista vanhemmista 42 prosenttia pelasi vähintään kerran viikossa lastensa  
kanssa digitaalisia pelejä, kun vuonna 2015 (ESA 2015) luvut kasvoivat edellisvuodesta  
ja jopa 59 prosenttia kertoi pelaavansa lastensa kanssa vähintään viikoittain. Vuonna 2016  
(ESA 2016) viikoittain lastensa kanssa pelasi peräti 62 prosenttia amerikkalaisista van-  
hemmista. Tämän tutkimuksen aineistosta ei selviä, kuinka usein lasten kanssa tarkalleen  
ottaen pelataan mutta ilmeistä kuitenkin on, että vanhempien osallistuminen pelaamiseen  
on haastateltavien keskuudessa nyt yleisempää kuin heidän omassa lapsuudessaan. Au-  
ravan ym. (2013, 49) mukaan lapsuudessa tutuksi tulleet mediasisällöt pysyvät usein elä-  
mänkaaren kehityksessä mukana ja siltä vaikuttaa myös pelaamisen elinkaaren  
haastatteluiden perusteella. Haastateltavien omassa lapsuudessa tutuksi tullut media on

pysynyt lähes kaikkien elämässä mukana aikuisuuteen saakka ainakin jossakin merkityk-  
sessä, ja kasvatuksellisesta näkökulmasta tarkasteltuna digitaalisiin peleihin suhtaudu-  
taan haastateltavien keskuudessa myönteisesti myös omien lasten harrastuksena.

Aikuisuuden pelaamisessa yhdistyvät haastatteluiden mukaan sekä lapsuuden että  
nuoruuden ja varhaisaikuisuuden sosiaaliset piirteet, kun pelejä pelataan kotona fyysisesti  
yhdessä sekä verkossa kavereiden ja entuudestaan tuntemattomien kanssa. Pelit ovat  
monelle myös osa illanviettoja, jolloin pelejä pelataan kaveriporukassa niin sanotusti oheis-  
vihteenä. Jotkut haastateltavat lisäksi kokoontuvat samaan paikkaan säännöllisesti pe-  
lien pariin nuoruuden lanikavereiden tai nettituttujen kanssa, jolloin aikuiselämän kiireet  
siirretään haastateltavien mukaan taka-alalle ja viikonloppu pyhitetään yhdessä pelaami-  
selle. Pelisosiaalisuus ei kuitenkaan rajoitu aikuisuudessakaan pelkästään pelaamiseen,  
sillä jotkut haastateltavat esimerkiksi keskustelevat ahkerasti peleistä ja viimeisimmistä  
peluutisista ystäviensä kanssa. Pelisosiaalisuus on siis aineiston perusteella tärkeä pe-  
liharrastuksen elementti koko elämänkaaren ajan lapsuudesta aikuisuuteen ainakin pe-  
laamisen muodossa, mutta pelien sosiaalisia merkityksiä löytyy myös varsinaisen  
pelaamisen ulkopuolelta kaikista tutkimuksessa tarkastelluista ikävaiheista.

## LOPUKSI

Tässä artikkelissa on luotu pelaamisen elinkaaresta kuva, joka perustuu haastateltavien  
pelikokemuksiin eri ikävaiheissa. Lapsuudessa 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa pela-  
minen oli merkittävä osa miltei jokaisen haastateltavan arkea ja pelaamista harrastettiin  
yleisesti lähes päivittäin, joten peliharrastukselle oli ilmeisen paljon tilaa. Nuoruudesta al-  
kaen pelaamisessa tapahtuu aineiston perusteella muutoksia pelimäärien, -tapojen ja -ta-  
voitteiden suhteen. Muutosten koetaan johtuneen haastateltavien keskuudessa esimerkiksi  
elämänkaareen liittyvästä kehityksestä, elämän käännekohdista ja opiskeluiden sekä työ-  
elämän aloittamisesta. Pelaamisen vähentymistä ei nähty nuoruudessa ja varhaisaikui-  
suudessa ongelmana todennäköisesti siitä syystä, että elämänkaaren vaiheessa  
mielenkiinto kohdistui haastateltavien mukaan pelejä voimakkaammin toisaalle. Aineiston  
perusteella voidaan päätellä, että monet aloittivat nuoruudessa elämänkaaripsykologian  
kehitysteorioista (ks. Dunderfelt 2006; Vilkkö-Riihelä 2001; Atkinson ym. 2000) tutun iden-  
titeetin rakentamiseen sekä sosialisointiin liittyvän työn ja silloin pelaaminen jäi ainakin  
hetkellisesti elämässä taka-alalle. Toisaalta pelaamisen elinkaareessa nuoruuden ja var-  
haisaikuisuuden elämänvaiheessa tapahtuneet muutokset heijastavat myös pelien ja lait-  
teiden elinkaarta, sillä pelitavat ja pelattavat pelit seurasivat 1990-luvun loppua kohden  
aikansa kehitystä.

*Aikuisuuden* ikävaiheessa valtaosalla vastaajista on pelaamisen määrä vähentynyt huomattavasti. Työkiireiden ja elämän käännekohtien, kuten avioitumisen tai perheen perustamisen vuoksi pelisessiot ovat usein lyhentyneet ja harventuneet. Pelimäärien vähentymisen suhteen jotkut haastateltavat kokevat ristiriitaa, kun työelämän myötä peliharrastuksen resurssit ovat parhaimmillaan pelilaitteiden sekä pelien saatavuuden ja tarjonnan suhteen, mutta aikaa pelaamiseen ei riitä tarpeeksi. Pelaaminenkin on saanut aikuisuudessa uusia sävyjä, sillä pelejä käytetään etenkin kasuaalipelien ja mobiililaitteiden yleistymisen ansiosta aiempaa monipuolisempiin tarkoituksiin. Aineiston perusteella voidaan sanoa, että vaikka pelimäärät vähenevät selvästi aikuisuuteen mennessä, pelit saavat entistä monipuolisempia merkityksiä. Pelien merkitysten määrä ei siis riipu pelaamisen määrästä. Toisaalta tässä aineistossa aikuisuuden pelaamisen raportoitu tai koettu määrä voi muuttua, jos suhtautuminen kasuaalipelaamiseen ja mobiilipeleihin syystä tai toisesta muuttuu. Pelaajan kokemukset pelikulttuurin piirteistä ja omasta pelaajan identiteetistään ovat siis tärkeässä asemassa pelien merkitysten syntyemisessä (ks. Mäyrä 2008; Shaw 2011).

Pelaamisen elinkaaren haastatteluista nousee erityisen selvästi esiin erilaisia pelien ja pelaamisen sosiaalisia merkityksiä jokaisessa elämänvaiheessa. Peliharrastuksen sosiaalisuuteen kiinnitettiin huomiota jo vuosituhaten vaihteessa, jolloin nimenomaan pelaamisen positiivisia puolia alettiin nostaa esiin (Kasvi 2001). Tässä artikkelissa käsitellyt pelaamisen sosiaaliset merkitykset eivät siis ole uusia löydöksiä, mutta ne tarjoavat ainutlaatuisia kokemuksellista tietoa. Haastateltavien kokemukset tukevat monilta osin aiempaa tutkimusta sosiaalisen pelaamisen merkityksistä ja ne laajentavat erityisesti lapsuuden pelisosaalisuuden kuvaa pelaamisen ulkopuolisissa toiminnoissa. Aineiston perusteella lapsuuden elämänvaiheessa 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa peliharrastusta leimasi Etelä-Pohjanmaalla pelien ja pelilaitteiden heikko saatavuus. Resurssien niukkuus todennäköisesti tuki haastateltavien monipuolista pelisosaalisuutta, kun pelikokemuksia jaettiin ahkerasti kavereiden, naapureiden ja tuttavien kanssa. Joissakin haastateltavien perheissä pelattiin myös omien vanhempien kanssa, mikä oli molemmille osapuolille hauskaa ajanvietettä mutta luultavasti myös hyvä keino vanhemmille tutustua uuden median sisältöihin ja valvoa lasten pelaamista (ks. Aurava ym. 2013).

Nuoruuden pelaaminen selvästi eriytti vanhemmat ja lapset toisistaan, sillä vanhempien kanssa ei enää pelattu haastatteluiden perusteella lainkaan. Muutokset pelaamisen sosiaalisuudessa vanhempien suhteen ovat voineet liittyä nuoruuden ikävaiheessa tapahtuneeseen elämänkaaren kehitykseen ja kaverisuhteiden korostumiseen, mutta ehkä myös uudenlaisiin peleihin ja pelitapoihin internetin yleistymisen myötä. Monet haastateltavat kokevat, että nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa verkkopelaamisen aloittaminen oli pe-

laamisen elinkaaren merkittävä käännekohta. Verkkopelien myötä aiempi fyysinen yhdessä pelaaminen muuttui näennäisesti yksin omalla koneella pelaamiseksi. Monet haastateltavat kuitenkin kokevat, että ihmissuhteiden verkostoja oli aikaisempaa helpompi ylläpitää ja laajentaa juuri verkkopelien avulla virtuaalisesti. Aineiston perusteella internetin voi ajatella tarjonneen reaalielämään rinnastettavan kanavan luoda merkityksellisiä ihmissuhteita, joista tuli lisäksi maantieteellisesti aiempaa laajemmin ja helpommin saatavuttavia. Verkkopelaamisen sosiaalisuus on aineiston perusteella niin merkittävää, että siihen liittyviä retrospektiivisiä voimakkaita yhteisöllisyyden kokemuksia on mielenkiintoista tarkastella sukupolvikokemusten ja -tietoisuuden näkökulmista käsin. Varsinaista sukupolven määrittelyä ei tämän aineiston perusteella voida lähestyä mutta sen avulla päästään 1990-luvulla syntyneen, peliharrastuksen mullistaneen ja uudenlaisen yhteisöllisyyden kokemuksen jäljille, johon liittyvät merkitykset voidaan ajoittaa internetin yleistymiseen ja verkkopelaamisen aloittamiseen.

Pelaamisen elinkaari pysyy johdonmukaisena sosiaalisen pelaamisen osalta lapsuudesta aikuisuuteen. Monille haastateltaville pelaamisessa on edelleen aikuisuudessa tärkeintä juuri sosiaalisuus, tarkoitti se sitten fyysisesti samassa tilassa pelaamista ystävien ja perheenjäsenten kanssa tai verkkopelaamisen virtuaalista sosiaalisuutta. Kukaan haastateltavista ei paheksu tai suhtaudu torjuvasti lasten kanssa pelaamiseen, vaan aikuisiän perheissä lasten kanssa pelaaminen tai sen suunnittelu on melko yleistä. Samankaltaisia havaintoja on aiemmassa tutkimuksessa (ESA 2014; ESA 2015) löytynyt amerikkalaisten aikuisten keskuudessa, kun amerikkalaisissa perheissä lasten kanssa pelataan vuosi vuodelta ahkerammin. Tämän tutkimuksen aineiston perusteella voidaan ajatella, että halukkuus yhdessä pelaamiseen voi johtua esimerkiksi omista lapsuuden kokemuksista, jolloin vain harvat saivat jakaa rakkaan peliharrastuksen vanhempiensa kanssa. Toisaalta haastateltavat ovat kasvaneet pelien parissa ja ehkä siksi kokevat ne luontevaksi ajanvieton mediaksi myös aikuisuudessa (ks. Aurava ym. 2013). Lasten kanssa pelaamisen yleistymisen on myös kaksisuuntaisen sosialisointin kannalta positiivinen trendi, sillä esimerkiksi Suorannan (2001) mukaan mediakulttuurissa aikuiset eivät yksinään hallitse ja jaa tietoa vaan se liikkuu kaikkiin suuntiin.

Digitaaliset pelit ja pelaaminen ovat julkisuudessa näkyvästi esillä ja nykyään pelejä tarkastellaan kaikenikäisten viihteenä. Viimeisimmän peliajarometrin (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2015) mukaan digitaalisten pelien suosio on korkealla tasolla, kun noin 60 prosenttia suomalaisista pelaa aktiivisesti. Pelillisuus yhteiskunnallisena ilmiönä ei kuitenkaan rajoitu vain varsinaiseen pelaamiseen, vaan viihteen lisäksi pelit näkyvät yhteiskunnassamme yhä enenevässä määrin hyötytarkoituksissa esimerkiksi koulutuksessa, työelämässä, terveyden ja hyvinvoinnin aloilla ja siten ihmisen elämänkaaren kaikissa vaiheissa.

Mäyrän (2016) mukaan esimerkiksi *Pokémon GO* (Niantic 2016) -pelin suursuosio edellytti myönteisiä kulttuurisia ja yhteiskunnallisia muutoksia. Toisin sanoen siis teknologiset edistysaskeleet eivät yksinään riitä pelillistymisen kehittymiseksi, vaan niiden omaksumisen tueksi tarvitaan suosiollisia asenneilmapiiriin muutoksia kulttuurissa ja yhteiskunnassa. Näistä muutoksista pelaamisen elinkaaren haastatteluista löytyneet merkitykset ovat hyviä esimerkkejä. Teknologisen kehityksen taustalla vaikuttavien odotusten ja asenteiden kuuleminen ja ymmärtäminen on mahdollista kokemuksellisen tiedon kartuttamisen keinoin, jolloin pelien kehitystä voidaan suunnata ja kytkeä esimerkiksi ihmisten hyvinvointiin.

## LÄHTEET

### KIRJALLISUUS

- Atkinson, Rita, Atkinson, Richard, Smith, Edward, Bem, Daryl & Nolen-Hoeksema, Susan (2000). *Hilgard's Introduction to Psychology*. 13th Edition. Harcourt Brace College Publishers, San Diego.
- Aurava, Riikka, Hamari, Juho, Harviainen, J. Tuomas, Hentonen, Erkki, Huttunen, Tero, Hernesniemi, Sonja, Kataja, Elina, Koulu, Sanna, Kähkönen, Ranu, Laakso, Mauri, Lehtonen, Mikael, Marjomaa, Heikki, Markkula, Tiina, Meriläinen, Mikko, Sihvo, Rami, Silvennoinen, Inka, Sjölund, Anna-Kaisa, Tenkanen Teresa & Tossavainen, Tommi (2013). *Pelikasvattajan käsikirja*. Viitattu 27.3.2017. Saatavilla: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Ben-Ze'ev, Efrat & Lomsky-Feder, Edna (2009). The Canonical Generation: Trapped between Personal and National Memories. *Sociology* 43:6, 1047–1065.
- Charmaz, Kathy (2006). *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis*. Sage Publications Ltd, Lontoo.
- Dunderfelt, Tony (2006). *Elämänkaaripsykologia*. WSOY, Porvoo.
- Edwards, Chris (2007). Let battle commence. *Engineering & Technology* 2:6, 24–28.
- ESA 2014. *Essential facts about the computer and video game industry. Sales, demographic and usage data*. Viitattu 27.3.2017. Saatavilla: [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA\\_EF\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf)
- ESA 2015. *Essential facts about the computer and video game industry. Sales, demographic and usage data*. Viitattu 27.3.2017. Saatavilla: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

- ESA 2016. *Essential facts about the computer and video game industry. Sales, demographic and usage data*. Viitattu 27.03.2017. Saatavilla: <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha (2014). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino, Tampere.
- Frostling-Henningsson, Maria (2009). First-Person Shooter Games as a Way of Connecting to People: "Brothers in Blood". *CyberPsychology & Behavior* 12:5, 557–562.
- Hamari, Juho & Sjöblom, Max (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet Research* 27:2, 211–232.
- Hiltunen, KooPee, Latva, Suvi & Kaleva, Jari-Pekka (2013). Peliteollisuus – kehityspolku. *Tekefin katsaus* 303/2013. Viitattu 11.03.2017. Saatavilla: [http://www.tekes.fi/globalassets/julkaisut/peliteollisuus\\_kehityspolku.pdf](http://www.tekes.fi/globalassets/julkaisut/peliteollisuus_kehityspolku.pdf)
- Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula (2010). *Tutki ja kirjoita*. Kustannusosakeyhtiö Tammi, Helsinki.
- Jansz, Jeroen, Martens, Lonke (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New Media and Society* 7:3, 333–335.
- Järvensivu, Anu & Alasoini, Tuomo (2012). Pelaajasukupolvi mosaiikkityössä. *Futura* 31:3, 5–15.
- Järvinen, Aki (1999). Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit. Teoksessa Järvinen, A. & Mäyrä, I (toim.): *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*, 165–184. Vastapaino, Tampere.
- Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2011). *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Verkkojulkaisusarja: TRIM Research Reports: 6. Tampereen yliopisto. Viitattu 4.3.2017. Saatavilla: <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>
- Kasvi, Jyrki J.J. (2001). Lasten tietokonepelit. Teoksessa Kangassalo, Marjatta & Suoranta, Juha (toim.): *Lasten tietoyhteiskunta*, 106–123. Tampereen Yliopistopaino Oy, Tampere.
- Kultima, Annakaisa (2009). *Ongelmanratkaisua ja ajanvietettä: kasuaalipelien ja -pelaamisen piirteitä*. Viitattu 4.3.2017. Pelitieto.net-verkkosivut. Saatavilla: <http://pelitieto.net/ongelmanratkaisua-ja-ajanvietetta/>
- Kuorikoski, Juho (2014). *Sinivalkoinen pelikirja*. Suomen pelialan kronikka 1984–2014. Fobos, Saarijärvi.
- Leavy, Patricia (2014). *Oral History: Understanding Qualitative Research*. Oxford University Press, Yhdistynyt kuningaskunta.
- Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Sage Publications Ltd, Lontoo.

- Mäyrä, Frans (2016). Pokémon GO and the Ludification of Culture. Avauspuhe konferenssissa *Mindtrek*. Tampere, 17.–19.10.2016. Viitattu 27.3.2017. Luentokalvot: <http://www.sli-deshare.net/fransmayra/pokmon-go-and-the-ludification-of-culture>. Videotallenne: <https://www.pscp.tv/w/1LyxBOVdNOrKN>
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura (2013). *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*. Verkkojulkaisusarja: TRIM Research Reports: 11. Tampereen yliopisto. Viitattu 4.3.2017. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>
- Mäyrä, Frans, Karvinen, Juho & Ermi, Laura (2015). *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. Verkkojulkaisusarja: TRIM Research Reports: 21. Tampereen yliopisto. Viitattu 28.3.2017. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0153-8>
- Nevala, Tuulia (2015). Pelaamisen elinkaari. 1978–1985 syntyneiden pelihistoriaa Etelä-Pohjanmaalta. Pro gradu -tutkielma, informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. Viitattu 11.3.2017. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-2016011111058>
- Pantzar, Mika (1996). *Kuinka teknologia kesytetään: kulutuksen tieteestä kulutuksen taiteeseen*. Tammi, Helsinki.
- Purhonen, Semi (2007). Sukupolvien ongelma. Tutkielmia sukupolven käsitteestä, sukupolvitietoisuudesta ja suurista ikäluokista. Väitöskirja, sosiologia, Helsingin yliopisto. Viitattu 5.8.2017. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-10-3833-4>
- Purhonen, Semi, Hoikkala, Tommi & Roos, J.P. (2008). *Kenen sukupolveen kuulut? Suurten ikäluokkien tarina*. Gaudeamus, Helsinki.
- Saarikoski, Petri (2001). *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi. Suomalainen kotimikro-harrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Lisensiaatintutkimus, yleinen historia, Turun yliopisto. Viitattu 12.3.2017. Saatavilla: <http://users.utu.fi/petsaari/lisuri/lisuri.pdf>
- Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Väitöskirja, taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos / Nykykulttuurin tutkimuskeskus, Jyväskylän yliopisto.
- Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009). Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liike-toimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailman-sodan jälkeen. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere, Tampereen yliopisto, 16–33. Viitattu 11.3.2017. Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/wpcontent/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>
- Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (2009). Peliä ja leikkiä virtuaalisilla hiekkalaatikoilla. Teoksessa Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (toim.): *Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria*, 234–264. Gaudeamus, Helsinki.
- Saastamoinen, Mikko (2006). Minuus ja identiteetti tutkimuksen haasteina. Teoksessa Rautio, Pertti & Saastamoinen, Mikko (toim.): *Minuus ja identiteetti. Sosiaalipsykologinen ja sosiologinen näkökulma*, 170–180. Tampereen Yliopistopaino Oy, Tampere.
- Shaw, Adrienne (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media and Society* 14:1, 28–44.
- Simon, Bart (2007). Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod. *Games and Culture* 2:3, 175–193.
- Smith, W. Stanton (2006). Employers and the New Generation of Employees. *Community College Journal* 76:3, 8–13.
- Suominen, Jaakko (2015). Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna. Teoksessa Koskimaa, Raine, Suominen, Jaakko, Mäyrä, Frans, Harviainen, J. Tuomas, Friman, Usva & Arjoranta, Jonne (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 72–98. Viitattu 21.11.2017. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/uuosikirja2015/artikkeli-suomen-ensimmainen-konsolipelibuumi-1988-1994-tietokonelehdiston-ja-pelaajien-muistitiedon-kautta-tarkasteltuna>
- Takahashi, Dean (2016). Clash Royale is already the top-grossing iOS game in the U.S. *VeturBeat* 4.3.2016. Verkossa <https://venturebeat.com/2016/03/04/clash-royale-hits-no-1-on-top-grossing-chart-in-u-s/> Viitattu 20.8.2017.
- Tiittula, Liisa, Rastas, Anna & Ruusuvoori, Johanna (2005). Kasvokkaisesta vuorovaikutuksesta tietokonevälitteiseen viestintään. Virtuaalihaastattelun näkymiä. Teoksessa Ruusuvoori, J. & Tiittula, L. (toim.): *Haastattelu: Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*, 264–271. Vastapaino, Tampere.
- Tyni, Heikki & Sotamaa, Olli (2014). Assembling a game development scene? Uncovering Finland's largest demo party. *The Italian Journal of Game Studies* 1:3, 109–119. Verkossa [https://www.gamejournal.it/3\\_tyni\\_sotamaa/](https://www.gamejournal.it/3_tyni_sotamaa/)
- Ukkonen, Taina (2011). Muistitieto tutkimuksen kohteena ja aineistona. *Elore* 7:2. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ELE-536189>
- Vilkko-Riihelä, Anneli (2001). *Psyyke. Psykologian käsikirja*. WS Bookwell Oy, Porvoo.
- Wolf, Mark J.P. (2008). *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Greenwood Press, London.

---

Young, Bryan-Mitchell (2014). *Frag: An ethnographic examination of computer gaming culture and identity at LAN parties*. Väitöskirja, Communication and Culture, Indiana University. Viitattu 6.8.2017. Saatavilla: <https://pqdtopen.proquest.com/pubnum/3612176.html?FMT=AI>

## PELIT

3D Realms (1996). *Duke Nukem 3D*. MS-DOS, Yhdysvallat: GT Interactive.

id Software (1993). *Doom*. MS-DOS, Yhdysvallat: GT Interactive.

id Software (1996). *Quake*. MS-DOS, Yhdysvallat: GT Interactive.

id Software (1997). *Quake 2*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Activision.

Imagineering (1991). *The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants*. Nintendo Entertainment System, Yhdysvallat: Acclaim.

King (2012). *Candy Crush Saga*. Selain, Yhdistynyt kuningaskunta: King.

Konami (1989). *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Kolikkopeli, Japani: Konami. Käännetty Nintendo Entertainment Systemille 1990 nimellä *Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game*.

Niantic (2016). *Pokémon GO*. IOS, Android, Yhdysvallat: Niantic.

Nintendo R&D4 (1985). *Super Mario Bros*. Nintendo Entertainment System. Japani: Nintendo.

Sonic Team (1991). *Sonic the Hedgehog*. Sega Genesis, Japani: Sega.

Supercell (2012). *Clash of Clans*. IOS, Suomi: Supercell.

Supercell (2016). *Clash Royale*. IOS, Android, Suomi: Supercell.

Taito (1986). *Bubble Bobble*. Kolikkopeli, Yhdysvallat: Romstar.