

# Katsaus monitieteiseen pelitutkimukseen

## Suhteellinen määrällinen, strukturoitu laadullinen ja muutamia muita kompromissiratkaisuja

### KATSAUS

KIRSI PAULIINA KALLIO

[kirsipauliina.kallio@uta.fi](mailto:kirsipauliina.kallio@uta.fi)  
Tampereen yliopisto

#### Tiivistelmä

Kulttuurinen pelitutkimus on lähtökohdiltaan humanistis-sosiaalitieteellistä tutkimusta, joka tarkastelee eri aikoina, eri paikoissa ja erilaisissa konteksteissa ilmeneviä pelaamiseen liittyviä kysymyksiä. Tavoitteiltaan ja käytännöiltään tutkimus linkittyy kuitenkin tiiviisti myös soveltavaan teknologian ja käyttäytymisen tutkimukseen, mikä tekee kulttuurisesta pelitutkimuksesta monitieteistä laajemminkin merkityksessä. Tässä puheenvuorossa pohditaan, millaisia haasteita monitieteisyys kulttuuriselle pelitutkimukselle asettaa ja tunnustellaan keinoja näiden haasteiden käsittelemiseen.

Hakusanat: *kulttuurinen pelitutkimus, monitieteisyys, pelitutkimuksen metodologia, digitaalinen pelaaminen*

#### Abstract

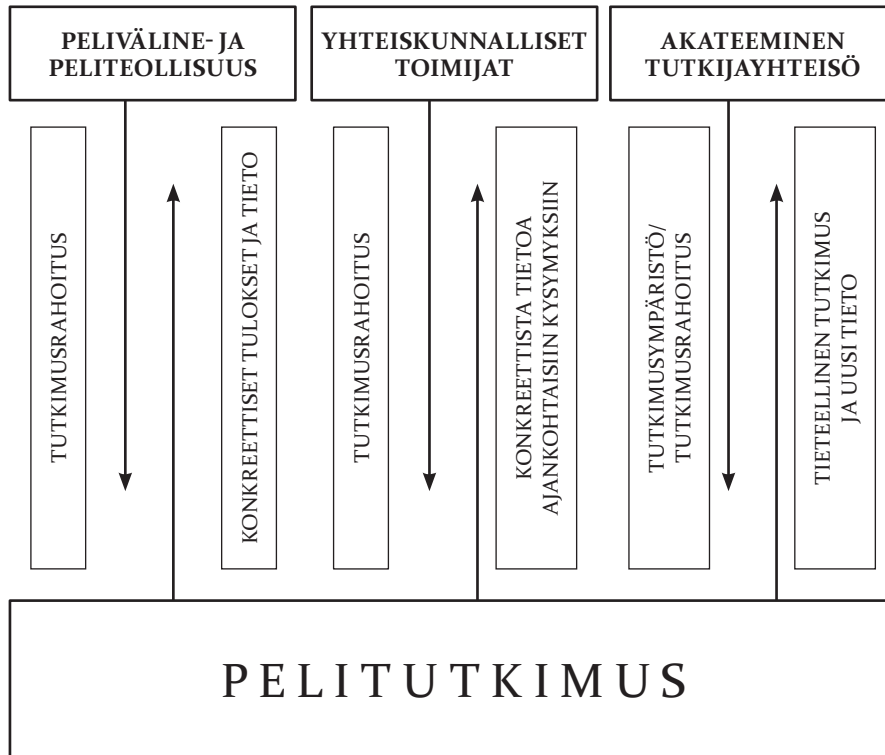
Culturally oriented games studies is a field of humanistic and social scientific research that deals with gaming-related issues in different times, places and contexts. However, because its aims and practices are also firmly linked with applied research on technology and behaviour, cultural games studies is broadly multidisciplinary. This paper considers what challenges multidisciplinary sets for gaming studies, and explores some means to deal with these challenges.

Keywords: *cultural game studies, multidisciplinary, game studies methodology, digital play*

Monitieteinen, sosiokulttuurisesti orientoitunut pelitutkimus on kasvava tutkimusalue, jolla toimii humanisteja, yhteiskuntatieteilijöitä, käyttäytymistieteilijöitä, terveystieteilijöitä ja teknologian tutkijoita lukuisilta tieteenaloilta. Tutkimuksen kohteet vaihtelevat kontekstualisoidusta pelaajatutkimuksesta virtuaalisten verkkopelimaailmojen ja laajan mittakaavan pelikulttuurien tutkimukseen. Kuten kulttuurisessa tutkimuksessa yleisemminkin, myös pelitutkimuksessa sekä mikro- että makrokulttuuriset ilmiöt näyttävät kiinnostavina. Yhtäältä halutaan saada tietoa pelaamisen kulttuurisista merkityksistä kansallisissa ja ylikansallisissa mittakaavoissa, toisaalta arkisista pelaamiskokemuksista ja -käytännöistä ihmisten jokapäiväisessä elämässä.

Tutkimuskentän heterogeenisyydestä johtuen yleisesti käytettyjen tutkimusmenetelmien kirjo on pelitutkimuksessa suuri. Sekä määrällisillä että laadullisilla

metodeilla on kannattajansa, mutta erityisesti näitä kahta tutkimusperinnettä yhdisteleviä monimenetelmällisiä tutkimusotteita viljellään runsaasti. Tutkimushankkeet ovat tyypillisesti moni- tai poikkitieteisiä ja tavoitteenasettelultaan sekä perustutkimuksellisia että soveltavia. Ei ole myöskään poikkeuksellista, että tutkimustulosten tulee palvella samanaikaisesti kahta tai kolmeakin herraa: kaupallista peli(väline)teollisuutta, yhteiskunnallisia toimijoita omine intresseineen ja akateemista tutkijayhteisöä. Tutkimusrahoitusta kootaan monilta tahoilta, muiden muassa teknologia- ja pelialan yrityksiltä (esim. Nokia Research Center), pelejä tuottavilta ja valvovalta kansallisilta organisaatioilta (esim. Raha-automaattiyhdistys, Veikkaus) sekä soveltavaa tutkimusta tukevilta instansseilta (esim. Teknologian ja innovaatioiden kehittämiskeskus). Puhtaasti akateemisella rahoituksella kulttuurisenkaan pelitutkimuksen projekteja ei



Kuvio 1. Pelitutkimuksen ”kolme herraa”.

kovin usein päästä toteuttamaan. Toteutuspaikkana on kuitenkin yleensä yliopisto, joten tutkimus ei voi asettua palvelemaan ainoastaan tuotekehityksen, markkinoinnin ja valvonnan tarpeita, vaan sen on perusteltava itsensä myös tiedeyhteisön suuntaan.

Näistä seikoista johtuen kulttuurinen pelitutkimus asettuu suomalaisen tiedeyhteisön kaltaisessa pienehkössä toimintaympäristössä erikoiseen rakoon. Se on usein lähtökohtaisesti sosiaalitieteellistä perustutkimusta, mutta tavoitteiltaan ja käytännöiltään ainakin joiltakin osin soveltavaa teknologian ja käyttäytymisen tutkimusta. Tyypillistä on, että monitieteisissä tutkimusprojekteissa pyritään ymmärtämään ja selittämään pelaamiseen liittyviä kulttuurisia

ilmiöitä ja merkityksiä laadullisten menetelmien (esim. haastattelu-, havainnointi- ja tekstianalyysimenetelmät) avulla samalla, kun määrällisillä menetelmillä (esim. survey-tutkimus, tilastoanalyysit) tuotetaan kovaa dataa ja nopeasti hyödynnettävää tietoa median ja loppukäyttäjien tarpeisiin.

Asetelma on haastava ja tulee varmasti liudentumaan tutkimusalan laajenemisen ja pelaamisen arkistumisen myötä. Digitaalinen pelaaminen on jo nyt osa lähes kaikkien suomalaisten arkipäivää joko oman, lasten tai lastenlasten pelaamisen kautta. Kansainvälisesti pelaamisen ”luonnollistuminen” on monilta osin jo tapahtunut, mikä näkyy sekä alan tutkimuksen kirjossa että moniäänisessä keskustelussa. Valtavirtaistuessaan edelleen digitaaliset pelit ja pelaaminen muuttunevat myös Suomessa yleisemmiksi tutkimusaiheiksi, jolloin erilaiset tutkimusotteet saavat itsenäisemmän aseman. Tämä tulee helpottamaan tutkimushankkeiden spesifioitumista niin sisällöllisesti kuin menetelmällisestikin. Esimerkiksi Suomen Akatemiassa vuoden 2009 alussa käynnistynyt ”Jokapaikan tietotekniikka ja monimuotoinen viestintä” -tutkimusohjelma sekä Frans Mäyrän, Jaakko Suomisen ja Raine Koskimaan luotsaama, niin ikään vuoden 2009 alussa startannut konsortiohanke ”Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa” ovat osoituksia tästä kehityssuunnasta.

Monitieteisyyden haasteet eivät kuitenkaan tule pelitutkimuksesta kokonaan poistumaan. Niin yliopistot kuin tutkimusrahoittajatkin edellyttävät lähes poikkeuksetta tutkimushankkeiden olevan ainakin joiltain osin monitieteisiä. Siksi olisi tärkeää pohtia, miten monitieteisyyteen pitäisi kulttuurisessa pelitutkimuksessa suhtautua ja millä tavalla sen asettamiin haasteisiin voidaan vastata.

Pohdin tässä puheenvuorossa monitieteisen pelitutkimuksen problematiikkaa juuri päätyneen kaksi ja puolivuotisen tutkimusprojektimme näkökulmasta (ks. Kallio et al. 2007; 2009). Hanke, joka päättyi vuoden 2008 lopussa, oli lähtökohdiltaan monitieteinen ja -menetelmällinen, tavoitteenasettelultaan perustutkimuksellinen ja soveltava, ja tämän lisäksi mittakaavaltaan sekä yksilöllinen, kansallinen että kansainvälinen. Esimerkkitapauksena projektimme osoittaa hyvin, miten mutkikasta ”sopivan” pelitutkimuksen suunnitteleminen, toteuttaminen ja raportointi tällä hetkellä on. Tutkimusta tehdesämme saimme tuta kouriintuntuvasti, että eriävät intressit, tieteenfilosofiset

näkemyserot ja tutkimusmenetelmät eivät ole mutkattomasti sovittavissa yhteen. Toisaalta hanke paljasti, että erilaisten tutkimusmenetelmien, -aineistojen ja näkökulmien yhdisteleminen voi myös tuottaa tuloksia, joita kukaan ei osannut etukäteen tilata tai odottaa.

## Johdatus monitieteisen tutkimuksen problematiikkaan

**M**onitieteinen tutkimus on näennäisen yksinkertainen, mutta lähemmin tarkasteltuna varsin monimerkityksinen käsite. Sitä on pyritty määrittelemään ja avaamaan viime vuosina useilla tieteenaloilla ymmärrettävästä syystä: monitieteisyydestä on tullut lähestulkoon edellytys tutkimusrahoituksen saamiselle (ks. esim. Jylhä 1998; Aarnio et al. 2004; Keskinen 2004; Tani 2006; Moisio 2007). Monitieteistä tutkimushanketta toteuttaessaan moni päätyykin pohtimaan, mitä käsite oikeastaan sisältää, millaista tutkimusta sen nimissä pitäisi tehdä ja mitä haasteita se tutkimusprojektille asettaa.

Löyhimmillään monitieteisyydellä tarkoitetaan yhteistyötä, joka perustuu eri tieteenalojen tutkijoiden väliseen ymmärrykseen ja mahdollistaa esimerkiksi saman tutkimuskohteen tai hankkeen piirissä toimimisen. Monitieteistä tutkimusta voidaan tehdä myös moniammatillisessa yhteistyössä, jossa useamman alan asiantuntijat työskentelevät samassa organisaatiossa tai työryhmässä omien projektiansa parissa. Pakkasvirta (2003) kuvailee monitieteistä yhteistyötä ongelmakeskeiseksi ryhmätyöskentelyksi, jonka pyrkimyksenä on selittää ilmiöitä ja isoja tutkimuskysymyksiä. Hänen mukaansa tällainen monitieteisyys ei tuota varsinaista tieteidenvälistä vuorovaikutusta, vaan lähinnä kokoaa yhteen eri tieteenalojen näkemyksiä tutkimuskohteesta.

Toisaalta monitieteisyys voi viitata poikkitieteisyyteen eli kahden tai useamman tieteenalan traditioista ammentavaan tutkimukseen, joka edellyttää edellistä huomattavasti kiinteämpää tutkimusyhteistyötä. Poikkitieteinen tutkimus ei ainoastaan tuota monialaista ymmärrystä, vaan asettaa jonkinlaisen hybridisen "tieteen alan" jo lähtökohdakseen. Poikkitieteinen työskentely saattaa johtaa ajan mittaan uuden tieteenalan syntymiseen (esim. nais-tutkimus). Toisaalta tyydyttävänä tuloksena voidaan pitää myös tutkimuksellisen

integraation toteutumista analyysin tasolla. Tällaisia tutkimusprosesseja kutsutaan tieteidenvälisiksi hankkeiksi eli monitieteisen ja poikkitieteisen tutkimuksen välimaastoon sijoittuviksi tutkimusyhteistyön muodoiksi (Pakkasvirta 2003; Multisilta et al. 2007).

Monitieteisen, erityisesti tieteidenvälisen ja poikkitieteisen, tutkimuksen haasteet tulevat paljaimmin esille, kun tutkimustyön peruskysymyksiä tarkastellaan erilaisten tutkimusperinteiden näkökulmasta. Realistinen ja konstruktionistinen tutkimusperinne ovat hyvä pari tällaiseen vertailuun. Kummankin tietokäsityksen sisällä on toki runsaasti eroja ja jopa ristiriitaisuuksia, mutta periaatteellisena erotteluna tämä dualistinen jako tarjoaa välineitä monitieteisen tutkimuksen haasteiden tarkasteluun laajassa mittakaavassa.

Realistisesta tietokäsityksestä nouseva tutkimus lähestyy maailmaa sellaisena kuin se on: kausaliteetin, tarkan tiedon ja näille perustuvan mitattavuuden, ennustettavuuden ja vaikuttavuuden näkökulmista. Konstruktionistisesti asetuvan tietokäsityksen lähtökohtana puolestaan on todellisuuden sosiaalinen rakentuminen, jolloin tutkimuksen kohteeksi asettuu merkitysten maailma: ei itse tieto, vaan sen syntymisen mekanismit; eivät ennusteet, vaan niiden muodostumisen kontekstit. Kun yhdessä ja samassa tutkimuksessa yritetään sovittaa yhteen realistista ja konstruktionistista tutkimusperinnettä, päädytään muiden muassa seuraavien kysymysten äärelle:

1. Metodologiset ja tietoteoreettiset lähtökohdat
  - a. Mitä on tieto? Miten tietoon suhtaudutaan ja miten sitä tuotetaan tutkimuksessa? Millaista tietoa ylipäätään pyritään tuottamaan?
  - b. Mitä on tutkimus? Miten sitä tehdään ja mihin sillä pyritään? Miten tutkimuksen tuloksia arvioidaan? Mikä tekee tutkimuksesta merkittävää?
2. Tutkimusmenetelmät ja tutkimuksen kohde
  - a. Mistä tutkimusmenetelmät määrittyvät ja kuka ne valitsee? Millaisia aineistoja käytetään ja miten niitä kerätään? Mitkä analysointimenetelmät ovat yleisesti käytössä? Mikä on tutkijan rooli tutkimuksen toteutuksessa?
  - b. Mitä tutkitaan? Miksi? Kuka valitsee tutkimuskohteet ja miten?

3. Tutkimuskäytännöt ja tutkimusraportoinnin muodot
  - a. Miten tutkimuskohteita lähestytään? Miten määritellään tutkimuksen eettiset rajat? Missä tutkimus tapahtuu? Mihin tutkimustuloksia käytetään?
  - b. Millä tavoin ja missä tutkimuksesta raportoidaan? Kuka julkaisut laatii? Mikä tutkimuksen tuloksissa on keskeistä sen merkittävyyden kannalta?

Monitieteinen, kulttuurisesti suuntautunut pelitutkimus joutuu usein etsimään kompromisseja ja sovellettuja ratkaisuja voidakseen vastata tämän kaltaisiin kysymyksiin. Esimerkiksi omassa hankkeessamme törmäsimme näihin teemoihin toistuvasti. Kuvaan seuraavassa, miten perustutkimuksellisesti suuntautunut kulttuurintutkimusprojektimme eteni tutkimussuunnitelmasta aineistoiksi ja julkaisuiksi, millaisia ongelmia tutkimuksen toteutukseen liittyi ja miten hanke auttoi meitä ymmärtämään monitieteisen tutkimuksen problematiikkaa ja mahdollisuuksia paremmin.

### Näin sen piti mennä: suunniteltu tutkimus

Tutkimuksen suunnitteluvaiheessa lähdettiin liikkeelle siitä, että hankkeesta tulisi sekä laadullista että määrällistä tietoa tuottava laaja-alainen kansainvälinen projekti. Keskeiseksi tavoitteeksi asetettiin perustutkimuksellisen tietämyksen tuottaminen digitaalisesta pelaamisesta. Tarkoitus oli kartoittaa, mitä pelaaminen ylipäättään on ja miten pelikulttuurit toimivat. Projektin lopputavoitteena oli digitaalisiin peleihin, niiden pelaamiseen ja pelaajien arkitodellisuuteen keskittyvän ensimmäisen kansainvälisen vertailututkimuksen tuottaminen monitieteisestä perspektiivistä.

Tutkimus linjattiin lähtökohtaisesti monitieteiseksi, koska siinä haluttiin yhdistää humanistisen taiteen ja mediakulttuurin tutkimuksen piirteitä sosiaali-tieteisiin lähestymistapoihin. Kohderyhmäksi hahmoteltiin nuoria, alle täysi-ikäisiä pelaajia. Maantieteellisesti ja kulttuurisesti hankkeen ajateltiin toteutuvan Suomen lisäksi kahdessa muussa maassa, joista etsittiin kulttuurisesta pelitutkimuksesta kiinnostuneita yhteistyökumppaneita. Tutkimus suunniteltiin

kaksivuotiseksi hankkeeksi, jossa työskentelisi projektin johtajan lisäksi kolme tutkijaa. Rahoitusta haettiin useilta tahoilta. Tutkimus linjattiin tarkemmin seuraavien tutkimuskysymysten avulla:

1. Kuinka paljon pelejä harrastetaan eri ikäryhmissä ja minkä tyyppisiin peleihin peliharrastus kohdistuu (digitaaliset ja ei-digitaaliset pelit)?
2. Onko digitaalisten pelien rooli mediakulttuurissa kasvamassa vai vähentymässä esimerkiksi ajankäytön ja rahallisen panostuksen kaltaisilla mittareilla arvioituna?
3. Miten pelejä ja niiden harrastamista tulisi ymmärtää laadullisesti? Millaisia merkityksiä peleihin liittyy niitä pelaavien ihmisten elämässä?
4. Mitä ongelmia tai kritiikin kohteita tutkimus paljastaa nykyistä pelikulttuureista?
5. Kuinka nämä mahdollisesti sekä myönteiset että kielteiset ulottuvuudet vertautuvat kansainvälisesti eri maissa ja maanosissa?

Laaja-alaisen, systemaattisen ja kriittisen perustutkimuksen tekemistä perusteltiin sillä, että peleihin ja pelaamiseen liittyvien stereotyyppisten käsitysten rikkominen olisi ensiarvoisen tärkeää pelikulttuuristen ilmiöiden kokonaisvaltaisessa ymmärtämisessä. Halusimme paljastaa, että digitaalinen pelaaminen ei ole suurelta osin addiktoivaa ja aggressiivista nuorten miesten "mättöä" vaan sekä pelaamisen tapojen että pelaajien kirjo on suuri. Tällaisten kulttuuristen vääristymien purkamista pidimme sekä yhteiskunnallisesti että akateemisesti erittäin merkittävänä. Rahoittajatahoille tutkimuksen luvattiin tuottavan tietoa tästä ajankohtaisesta, teknologisoituneelle yhteiskunnalle keskeisestä ilmiöstä myös soveltavan tutkimuksen tarpeisiin. Kansainvälisen tiedeyhteistyön puitteissa tutkimuksen toivottiin selventävän kulttuuristen erojen suhdetta digitaaliseen pelaamiseen.

Tutkimuksessa haluttiin ottaa huomioon sekä niin sanottu faktanäkökulma (pyritään tavoittamaan peleihin ja pelaamiseen liittyvät keskeiset tosi-seikat) että konstruktivistiseen kielikäsitukseen ja kulttuurintutkimukseen liittyvä näkökulma (olennaista tavoittaa se, millaista todellisuutta informantit pyrkivät puheellaan ja toiminnallaan rakentamaan). Hankkeen onnistumisen perustana pidettiin 1) tutkimuskeskuksessa työskentelevien, tutkimusaiheeseen

perehtyneiden tutkijoiden asiantuntevaa esiyymmärrystä, 2) kvantitatiivisten eli määrällisten tutkimusmenetelmien avulla tuotettua laajoja ryhmiä koskevaa numeerista tietoa sekä 3) kvalitatiivisten eli laadullisten menetelmien tarjoamaa perspektiiviä ilmiön tulkintaan.

Sovellettavaksi kvantitatiiviseksi menetelmäksi valittiin lomaketutkimuksena toteutettava kuhunkin maahan kontekstualisoitu kyselytutkimus<sup>1</sup>. Valintaa perusteltiin hyvällä tavoitettavuudella, jonka sähköisten ja painettujen lomakkeiden käyttö eri informanttiryhmien kohdalla tuottaisi. Laadullisen tutkimuksen keskeiseksi menetelmäksi puolestaan valittiin haastattelututkimus (haastattelujen muoto avoin). Myös muiden kvalitatiivisten aineistonkeruu- ja analysointimetodien mahdollisuuksia päätettiin kuitenkin tunnustella tutkimuksen edetessä (mm. itseraportointi, päiväkirjamenetelmät, osallistuva havainnointi).

Aineiston analysoinnin ajateltiin alkavan painettujen lomakkeiden optisella luvulla (koneellisesti luettavat lomakkeet) ja haastattelujen transkriptiolla (litterointi eli kirjalliseen asuun saattaminen). Näillä keinoin aineisto saatettaisiin digitaaliseen muotoon sisällön analyysiä varten. Määrälliselle aineistolle suunniteltiin suoritettavaksi keskeisten pelaamiseen liittyvien muuttujien tilastanalyysi, jonka tuloksia tarkasteltaisiin suhteessa muihin muuttujiin (esim. iän, sukupuolen, koulutustason, perhesuhteiden, koulumenestyksen, harrastusten ja muun mediakäytön kaltaisten muuttujien suhteet peliharrastukseen liittyviin muuttujiin). Laadullisessa analyysissä puolestaan päätettiin hyödyntää tarpeen mukaan esimerkiksi aineiston teema-analyysiä, tyypittelyä ja sisällönerittelyä. Haastatteluaineiston analyysien oletettiin tuottavan ymmärrystä pelien pelaajista aktiivisina toimijoina sekä niistä merkityksistä ja sosiokulttuurisista konteksteista, joihin pelit ja niiden pelaaminen heidän elämässään kytkeytyvät. Tutkimuksen kuluessa ja tulosten tulkintavaiheessa määrällisiä ja laadullisia tuloksia ajateltiin suhteutettavan toisiinsa siten, että niitä voitaisiin käyttää hyväksi eri vaiheiden hypoteesien korjaamiseen, tarkentavien tutkimuskysymysten tekemiseen sekä integroiviin tulkintoihin, joissa otettaisiin huomioon myös esimerkiksi tekniset, taloudelliset ja poliittiset reunaehdot peleihin liittyvien yksilöllisten kokemusten, ajattelun, toiminnan ja luovuuden alueella.

## Näin se meni: toteutettu tutkimus

Tutkimussuunnitelman seuraaminen osoittautui hanketta toteutettaessa monista syistä varsin haastavaksi. Projektille myönnettiin vain osittainen rahoitus, joka ei riittänyt kattamaan kuin puolet suunnitelluista palkka- ja sivukuluisista. Tämän lisäksi hankkeeseen hakuvaiheessa kiinnitetty tutkijat olivat siirtyneet pitkän hakuprosessin aikana muihin tehtäviin, joten alkajaisiksi työryhmään piti ryhtyä rekrytoimaan uusia tutkijoita. Alkuperäisen suunnitelman toteuttamista vaikeutti myös se, että kaikki projektiin mukaan tulleet tutkijat tulivat eri tieteenalojen piiristä. Pian ilmeni myös, että kansainväliset kumppanit eivät kykenisi toteuttamaan kyselytutkimusta hankkeen vaatimassa aikataulussa. Suomalainen rahoittaja puolestaan edellytti rahoituksen käyttämistä suunnitelman määrittelemänä ajanjaksona.

Tutkimussuunnitelmaa jouduttiin siis muokkaamaan tutkimuksen edetessä realiteetteja vastaavaksi. Tutkimuskysymykset ja -menetelmät pyrittiin säilyttämään pääasiassa samoina, mutta kohderyhmä muutettiin käytännön syistä. Yli viisitoistavuotiaita koskeva otos oli mahdollista koota Väestörekisterikeskuksen avulla ja toteuttaa postikyselynä ilman alaikäisten tutkimiseen liittyviä tutkimuseettisiä haasteita, joten painopiste päätettiin siirtää nuorista pelaajista aikuisväestöön. Näin rajallisilla resursseilla saatiin kerättyä laaja, lähes tuhannen vastaajan suuruinen kansallinen otos. Kohdennuksen muuttamista puolsi osaltaan myös se seikka, että kyselytutkimuksen haluttiin tarjoavan vertailtavaa tietoa suhteessa muihin kansainvälisiin kyselytutkimuksiin. Sähköisestä kyselystä ja optisesti luettavista lomakkeista luovuttiin käytännöllisistä ja taloudellisista syistä. Sen sijaan haastattelujen määrää lisättiin siten, että tutkimuksessa koottiin lopulta neljä erityyppistä aineistoa (survey, strukturoitu haastattelu, teemahaastattelu ja focus group -ryhmähaastattelu).

Kansainvälisten kumppaneiden vaikeuksista johtuen survey-kysely päätettiin laittaa liikkeelle aluksi ainoastaan Suomessa sillä ajatuksella, että kumppanit tulisivat mukaan omassa aikataulussaan. Sisällöllisesti lomakkeen suunnittelussa otettiin siis huomioon sekä kansainvälisten kumppaneiden näkemykset että kansainväliset vertailututkimukset. Kyselystä tuli varsin pitkä, monitahoinen

ja raskas täyttää. Kovin yllättävää ei näin ollen ollut, että vastausprosentti jäi alhaiseksi (noin 20 prosenttia) <sup>2</sup> ja lomakkeetkin oli täytetty monilta osin puutteellisesti (osittaiset vastaukset, hankalien tai pitkien kysymysten ohittaminen). Uusintakyselyn toteuttamisen ei kuitenkaan näissä olosuhteissa katsottu olevan mielekäästä, vaan hankkeessa päätettiin panostaa yleistettävän tilastoanalyysin sijaan laadullisen aineiston keräämiseen ja aineistojen yhteisanalysointiin.

Myös tilastoaineiston käsittelemisessä ja analysoinnissa ilmeni pulmia, jotka johtuivat pitkälti siitä, että tutkijaryhmän kvantitatiivinen erityisosaaminen (suunnitteluvaiheessa mukana ollut tutkija) oli rahoituspäätöksiä odoteltaessa siirtynyt toiseen organisaatioon. Surveyyn pohjalta laadittiin kuitenkin alkuperäisen suunnitelman mukaisesti laaja tilastoanalyysi ja englanninkielinen raportti, joka julkaistiin open access -periaatteen mukaisesti sähköisessä muodossa (Kallio et al. 2007). Hanketta esiteltiin myös kansallisissa ja kansainvälisissä seminaareissa. Kun selvisi, että kansainväliset kumppanit eivät tulisi keräämään aineistoa samalla apparaatilla, määriteltiin tutkimus tässä vaiheessa kansalliseksi pilotiksi, jonka perusteella kansainvälinen hanke myöhemmin suunniteltaisiin ja toteutettaisiin. Surveyyn tuloksia raportoidessamme nostimme esille tämänkaltaisen monitieteisen ja monimenetelmällisen tutkimusotteen ja -työskentelyn haasteita sekä laajamittaiseen yleistämiseen pyrkivien tilastollisten menetelmien heikkouksia ihmistieteellisessä tutkimuksessa. Tavassamme käsitellä ja tulkita kyselyaineistoa näkyy siis konstruktionistisesti painottunut humanistis-yhteiskuntatieteellinen ote, joka tutkimussuunnitelmassakin määriteltiin hankkeen monitieteisyyden ytimeksi.

Siirtyessämme survey-tutkimuksesta laadullisten aineistojen keruuseen ja yhteisanalysointiin pääsimme ensimmäistä kertaa todella tunnustelemaan, millaisia mahdollisuuksia monimenetelmällinen tutkimusote tarjoaa kulttuuriin pelitutkimukseen. Iloksemme saatoimme todeta, että aineistot tuntuivat todellakin täydentävän toisiaan ja tuottavan kokonaisvaltaista käsitystä siitä, mistä (digitaalisessa) pelaamisessa laajasti ottaen on kysymys ja millaisia merkityksiä pelaamisella on ihmisille itselleen (ks. Kallio et al. tässä teoksessa). Jo kyselytutkimuksen analyysissä alustavasti esiin nousseet ulottuvuudet,

pelaamisen intensiivisyys ja sosiaalisuus, asettuivat tutkimuksen keskeisiksi teemoiksi, joiden lisäksi pelilaitteiden ja itse pelien rooli pelaamisen merkitysten ja käytäntöjen rakentumisessa näyttäytyi tärkeänä.

Laadullisessa analyysissä siirryimme pelaajien luokittelusta pelaamisen luokitteluun ja erilaisia pelaajia yhdistävien tekijöiden etsimisestä kullekin informantille ominaisten piirteiden tunnistamiseen. Samanaikaisesti meillä oli kuitenkin käytössämme laajempi viitekehys tälle tarkastelulle, mikä auttoi osaltaan terävöittämään analyysiä ja suhteellistamaan yksittäisten henkilöiden vastauksia. Laadullisten ja määrällisten aineistojen yhteisanalyysissä meidän olikin siis mahdollista lähteä pohtimaan tukevalta pohjalta suunnitteluvaiheessa asettamiamme tutkimuskysymyksiä, jotka tämän aineiston valossa vaikuttivat varsin relevanteilta ja oikein asetetuilta (ks. edellinen luku). Meillä oli välineitä ottaa kantaa ”kuinka paljon”- ja ”kasvamassa vai vähentymässä” -tyyppisiin kysymyksiin, mutta toisaalta saatoimme pohtia pelaamiseen liittyviä merkityksiä ja ongelmia varsin moniulotteisesti. Myös suomalaisten ja kansainvälisten pelikulttuurien eroja meidän oli mahdollista tarkastella pääpiirteittäin niiden kansainvälisten tutkimusten avulla, jotka olimme ottaneet huomioon jo survey-kyselyä suunnitellessamme. Hankkeemme kansainväliset tavoitteet toteutuivat myös artikkelien ja konferenssiesitysten sekä sosiaalisen median muotoon rakennetun pelikulttuurin tutkijoiden kohtaamispaikan muodossa ([www.gamescultures.org](http://www.gamescultures.org)). Pääsimme kuin pääsimmekin siis suurelta osin niihin tavoitteisiin, joita olimme hankkeelle asettaneet, vaikka tutkimusprojekti toteutuikin monin paikoin kovin eri tavoin kuin sen oli ajateltu etenevän.

## Epävarmuuden ylistys vai yllätyksen riemuvoitto?

Tutkimusprojektin päätösvaiheessa on hyvä tilaisuus tunnustella monitieteisyydestä tutkimukselle koituneita hyötyjä ja haittoja. Oman hankkeemme pohjalta voin käytännön toteutuksen näkökulmasta todeta suoralta kädeltä, että laajasti toteutettuna monitieteisyys tuo mukanaan riskejä ja haasteita ja vaatii paljon työtä. Ensiksikin tutkijoiden vaihtumisella on huomattavasti suuremmat vaikutukset tutkimuksen toteuttamiseen kuin yhden tieteenalan lähtökohdista

rakennetussa hankkeessa, mitä ei aina pystytä ottamaan huomioon tutkimuksen suunnitteluvaiheessa. Tämänäköisissä projekteissa tutkijat toimivat ikään kuin tieteenalojensa majakoina tai ankkureina, joiden poistuessa tutkimus on vaarassa ajautua tuuliajolle tai vähintäänkin pois kurssistaan (ks. myös Multisilta et al. 2007).

Toiseksi, näennäisesti samantyyppiset tutkimusmenetelmät ja metodologiset linjaukset voivat tarkoittaa varsin eri asioita eri tieteenaloilla, mikä helposti pitkittää ja monimutkaistaa tutkimuksen eri vaiheita. Myös eri alojen kirjallisuuden ja teorioiden yhteensovittaminen on haastavaa, koska keskustelut käydään eri kielillä ja usein myös ”eri kielellä”. Poikkitieteisessä tutkimuksessa päädytään kaiken kaikkiaan käyttämään enemmän resursseja tutkimuksen suunnitteluun ja uudelleenorganisointiin kuin muuten olisi tarpeen, mikä on tietysti pois muusta tutkimustyöstä.

Toisaalta, kun tarkastelen tutkimusprojektiamme lopputulosten näkökulmasta, voin niin ikään helposti todeta, että tällaisen tutkimuksen tekeminen ei onnistu monotieteisesti eli yhden ainoan tieteenalan näkökulmasta. Vaikkapa perinteisen pelaajatutkimuksen lähtökohdista asettuva hanke ei olisi tuottanut samankaltaista ymmärrystä ja samanlaisia tuloksia kuin hankkeemme tuotti, eikä käsityksemme erilaisten tutkimusmenetelmien toimivuudesta ja yhteen sovitettavuudesta olisi varmastikaan yhtä laaja kuin se tämän prosessin tuloksena on. Useaan otteeseen onkin tuntunut, että nimenomaan monitieteinen lähestymistapa on auttanut paitsi vastaamaan tutkimuskysymyksiin myös muokkaamaan niitä uudenlaiseen asuun. Kerta toisensa jälkeen olemme päätyneet pohtimaan *mitä* on mielekästä tutkia, *mihin* tutkimuksella pyritään, *millaista* tietoa siinä halutaan tuottaa ja *kenen* tarpeisiin. Realistinen, pelaa- mista kuvaileva ja selittävä tutkimusote on näin asetettu vastakkain konstruktionistisen, ymmärtämiseen pyrkivän tutkimusotteen kanssa. Kompromissien ja yhteensovittamisten kautta molempien mieli on avautunut uudella tavalla, mikä on ollut suureksi avuksi tutkimusaineistojen analysoinnissa ja jatko- tutkimuksen suunnittelussa.

Vuoden 2008 lopussa päättyneessä tutkimusprojektissamme syntyneiden kokemusten pohjalta ajattelenkin, että monitieteisyys on kulttuurisesti

suuntautuneessa tutkimuksessa positiivinen asia. Eri tieteenalojen yhteen tuomista ei siis nähdäkseni tarvitse pelätä tai kartella. Monitieteisyydestä koituviin haasteisiin olisi kuitenkin hyvä varautua jo tutkimuksen suunnitteluvaiheessa huolellisesti, jotta eduista päästään nauttimaan mahdollisimman kivuttomasti. Monitieteisyyden ei tarvitse tarkoittaa poikkitieteellisyyttä, vaan se voi toteutua myös tutkimushankkeen sisällä monialaisena tai -ammattillisena yhteistyönä. Useimmat omassa hankkeessamme esiin tulleista hankaluuksista liittyivät nimenomaan poikkitieteisyyteen eli välttämättömyyteen tehdä kompromisseja kahden hyvin erilaisen näkemyksen välillä. Hyvät kokemukset puolestaan tulivat vuoropuhelun mahdollisuudesta, joka ravisteli luutuneita ajattelemisen ja tutkimisen tapoja. Kannustaisinkin siis kulttuurisen peli- tutkimuksen kentällä toimivia tutkijoita suunnittelemaan yhteishankkeita mieluummin rinnan kuin yhdessä tutkimisen lähtökohdista. Näin monitieteisyyttä on mahdollista käyttää hyödyksi sekä sisällöllisesti että menetelmällisesti, mutta se ei päädy rasittamaan tutkimusta liian suurilla eri tutkimus- perinteisiin ja lähestymistapoihin sisältyvillä vaatimuksilla.

## Viitteet

- 1 Survey-kysely, edustava satunnaisotos Väestörekisterikeskuksen kautta. Kyselylomake lähetettiin postitse yhteensä 4000:lle 15-74-vuotiaalle suomalaiselle etniset, kielelliset ja alueelliset edustavuudet huomioiden.
- 2 Väestörekisterikeskuksen mukaan tyypillinen vastausprosentti kyselyihin on 30-40 %, aiheesta ja kyselyn muodosta riippuen. Oma odotuksemme oli, että saisimme 25 % kyselyistä palautumaan, jolloin otoksemme olisi ollut kansallisesti edustava (1000 vastausta). Huomioimme tosin sekä kyselyä lähettäessämme että tuloksia tulkitessamme, että spesifi aihepiiri valikoi vastaajia myös otoksen sisällä, jolloin kansallisen edustavuuden saavuttaminen oli lähes mahdotonta.

## Kirjallisuus

Aarnio, Eeva, Mikko Jäkälä & John Pajunen (2004). Argumentaatio monitieteisen opetuksen edellytyksenä. *Aikuiskasvatus* 24:3, 238–247.

Jylhä, Marja (1998). Monitieteisyys haasteena vanhenemistutkimuksessa. Tutkijankoulutuskurssin kokemuksia. *Gerontologia* 12:3, 154–159.

Kallio, Kirsi Pauliina, Kirsikka Kaipainen & Frans Mäyrä (2007). *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland*. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://tampub.uta.fi/haekokoversio.php?id=202>

Kallio, Kirsi Pauliina, Kirsikka Kaipainen & Frans Mäyrä (2009). At least nine ways to play: approaching gamer mentalities. *Games & Culture*. (Tulossa.)

Keskinen, Suvi (2004). ”Monitieteisyys ei enää taida olla tieteen kentän kummajainen”. *Kulttuurintutkimus* 21:4, 5–19.

Moisio, Sami (2007). Avauksia monitieteiseen lapsuustutkimukseen. *Sosiologia* 44:1, 59–61.

Multisilta, Jari, Anita Seppä & Jaakko Suominen (2007). Uudet teknologiasovellukset uudenlaisten yhteisöjen perustana – vai toisinpäin? Teoksessa Jari Multisilta, Anita Seppä & Jaakko Suominen (toim.): *Käyttäjyhteisöt ja tuotekonseptit. Tutkimuksia ihmiskeskeisestä teknologiasta ja visuaalisuudesta*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 11. Turun yliopisto, Pori, 6–34. [http://www.hum.utu.fi/oppiaineet/satakunta/tutkimus/julkaisut/kayttajayhteisot\\_ja\\_tuotekonseptit.pdf](http://www.hum.utu.fi/oppiaineet/satakunta/tutkimus/julkaisut/kayttajayhteisot_ja_tuotekonseptit.pdf)

Pakkasvirta, Jussi (2003). *Monitiede vai monta tiedettä? Näkökulmia poikittieteiseen kulttuuri-, yhteiskunta- ja aluetutkimukseen*. Helsingin yliopisto, Renvall-instituutti. <http://www.helsinki.fi/hum/renvall/monitieteisyys/>

Tani, Sirpa (2006). Monitieteinen tutkimus ympäristöarvoista, aktiivisesta kansalaisuudesta ja monikulttuurisuudesta: tutkimusuutisia. *Ympäristökasvatus* 2006:2, 29.