

TIETOKONEPELAAMINEN NAISTEN ARJESSA

Saara Toivonen
Tampereen yliopisto
Sosiaalitutkimuksen laitos
Naistutkimus
Pro gradu -tutkielma
Helmikuu 2010

Tutkielman aiheena on tietokonepelaamisen asettuminen suomalaisten naisten arkielämään. Tavoitteena on löytää erilaisia toimijuuksia, joita naiset tietokonepelaamisessaan toteuttavat. Naisten tietokonepelaamisen kautta tarkastelen sukupuolen ja teknologian suhteita ja näiden suhteiden ilmenemistä suomalaisessa arjessa. Aineisto on kerätty verkkolomakekyselyllä, johon vastasi kolmekymmentä tietokoneella pelaavaa aikuista naista. Analysoin aineistoa sisällönanalyysin ja ryhmittelyanalyysin avulla tavoitteena rakentaa uudenlaista analyyttistä työkalua yhdistämällä laadullista ja määrällistä analyysia.

Tutkielmani keskeiset käsitteet ovat arki ja toimijuus, joihin sukupuoli ja teknologia järjestelminä kietoutuvat. Toimijuuden ymmärrän toimijan ja olosuhteiden vastavuoroisena suhteena, jossa toimija toimii tilanteessa, jota määrittävät olemassa olevat järjestykset. Samalla toimija muokkaa ja uusintaa noita järjestyksiä. Myös sukupuolen käsitän toimijuutena, ihmisen vastavuoroisena suhteena sukupuolijärjestelmään. Arki on se toiminnan ja olosuhteiden kokonaisuus, jossa toimijuus toteutuu.

Lomake, jolla tutkielman aineisto on kerätty, sisälsi strukturoitujen kysymysten lisäksi runsaasti avoimia kysymyksiä. Avointen kysymysten vastauksia luen sisällönanalyttisesti teemoitellen. Näiden teemoittelujen tukemana teen ryhmittelyanalyysia eri aihealueista ja etsin vastaajien erilaisia tapoja toimia pelaajana arjessaan. Ryhmittelyanalyysin tuloksia tulkitse en yhdessä sisällönanalyysin tuottamien tulosten kanssa ja esittelen myös sellaisia sisällönanalyysin tuottamia tuloksia, jotka eivät ole mukana ryhmittelyanalyysissa.

Teemoja, joilla aihettani kartoitan, ovat ajankäyttö, pelaamisen sosiaaliset ulottuvuudet, pelikokemus ja sukupuoli. Näiden teemojen sisällä tutkin, millaisia toisistaan eroavia ryhmiä vastaajista on mahdollista muodostaa. Tarkastelen sitä, mitkä elementit rakenteistavat pelaavien naisten toiminnan paikkoja ja sitä, miten he noista paikoista toimivat.

Tulokseni osoittavat, että tietokonepelaaminen saa naisten arjessa erilaisia merkityksiä ja pelaavat naiset eroavat toisistaan monessa suhteessa. Tutkielmani tärkeä havainto on myös, että vaikka tietokoneella pelaaminen on asettunut luontevaksi osaksi useimpien vastaajien arkea ja kotia, pelaavan naisen kulttuurinen ja sosiaalinen paikka näyttää olevan vaiettu ja näkymätön. Useat vastaajat olivat tavalla tai toisella törmänneet siihen, että pelaavia naisia ei oleteta olevan olemassa, mikä johtaa siihen, että useat vaikenevat joko pelaamisestaan tai naiseudestaan peliyhteisöissä. Katson, että tämä kertoo myös yleisemmin sukupuolen ja teknologian suhteesta kulttuurissamme, ja tarpeesta teknologian sukupuolittuneiden määritysten rikkomiselle.

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO.....	1
2	PIENI PELITUTKIMUSKATSAUS.....	5
	Peli ja elämä.....	5
	Näkymättömät naispelaajat.....	7
3	TEOREETTINEN VIITEKEHYS.....	9
	Arki ja arkinen toimijuus.....	9
	Sukupuoli toimijuutena.....	13
	Sukupuoli ja teknologia.....	16
4	LOMAKEKYSELYN LAATIMINEN JA ANALYYSI.....	21
	Kyselylomakkeen laatiminen.....	21
	Mitä on operationalisointi?.....	21
	Löytämiäni ohjeita operationalisointiin.....	22
	Vaikeuksia ja ratkaisuja.....	23
	Analyysimenetelmät.....	26
	Laadun ja määrän suhteesta.....	26
	Sisällönanalyysi.....	29
	Ryhmittelyanalyysi.....	31
	Mitta-asteikko ja puuttuvat arvot.....	34
	Jaccardin etäisyysmitta.....	36
5	VASTAAJAT.....	39
	Vastaajien löytäminen.....	39
	Vastaajien elämäntilanteet.....	41
	Tutkimuskysymyksiini liittyviä taustatietoja.....	42
	Aika.....	43
	Koneen paikka ja omistus.....	44
	Pelaaminen.....	45
6	ANALYYSI: TEEMOJA JA RYHMIÄ.....	48
	Ajankäyttö.....	49

Ajankäytön teema.....	49
Ryhmittelyanalyysi ajankäytön teemasta.....	50
Ajankäyttö pelaamisen arjessa.....	53
Pelaamisen sosiaaliset ulottuvuudet.....	57
Sosiaalisten tekijöiden teemoittelua.....	57
Ryhmittelyanalyysi pelaamiseen liittyvästä kanssakäymisestä.....	58
Koneen hallinnan ryhmittely.....	60
Pelaajan suhde sosiaaliseen ympäristöön.....	61
Kone ja koti.....	61
Yhdessä pelaamista ja neuvotteluja.....	62
Puhe pelaamisesta.....	65
Pelikokemus, ruumis ja tunteet.....	68
Tunteiden ryhmittely.....	68
Ruumis ja pelikokemus ryhmittelyssä.....	70
Tunteet pelissä, peli kokemuksena.....	72
Upottavaa ja koukuttavaa.....	72
”Etkö sä saatana voi jo kuolla!” – hahmot ja tunteet.....	74
Peli ruumiissa.....	74
Sukupuoli.....	75
Pelaava nainen peliyhteisössä.....	76
Mies.....	77
Pelivalintojen ja -tapojen sukupuoli.....	78
7 JOHTOPÄÄTÖKSET.....	80
Naisten tietokonepelaaminen, sukupuoli ja teknologia.....	80
Metodisten valintojen reflektio.....	85
LÄHTEET.....	87
LIITTEET.....	92
Liite 1 Varhaiset tutkimuskysymykset ja ”Mitä haluan tietää”-kysymykset.....	92
Liite 2 Alustavat lomakekysymykset.....	95
Liite 3 Lopulliset lomakekysymykset.....	107
Liite 4 Saate.....	115
Liite 5 Kuviot.....	116

1 JOHDANTO

Tässä työssä tutkin suomalaisten naisten tietokonepelaamista. Tarkastelen *tapoja, joilla tietokoneella pelaavat naiset toteuttavat pelaamistaan arjen eri toiminta-alueilla, ja pelaavien naisten eroja näissä tavoissa*. Kiinnitän huomioni myös siihen, miten sukupuoli näkyy heidän toimintaansa muokkaavissa olosuhteissa ja heidän omassa toiminnassaan ja merkityksenannoissaan. Olen kiinnostunut siitä, miten sukupuolen ja teknologian suhteet näkyvät naisten tietokonepelaamisessa. Tutkin naisten tietokonepelaamista arjessa tehdäkseni näkyväksi sen jokapäiväisen, konkreettisen todellisuuden, jossa naiset ovat yksilöllisessä suhteessa teknologiaan.

Tietokonepelejä tutkitaan monista näkökulmista, mutta usein tutkitaan nimenomaan pelejä, ei pelaamista. Pelaajien tutkimuskin keskittyy useimmiten siihen, ketkä pelaavat tai millaista on pelaajien pelikulttuuri. Naisten pelaaminen jää helposti tällaisten tarkastelujen ulkopuolelle, koska he ovat vähemmistössä siinä pelaajien joukossa, jolle pelaaminen on harrastus tai suorastaan elämäntapa. Tietokonepelaaminen on kuitenkin osa suuren ihmisjoukon arkea Suomessa, jossa tietokoneita käytetään yleisesti sekä töissä että kotona (Karvinen & Mäyrä 2009). Siksi on kiinnostavaa saada selville, mikä rooli pelaamisella on suomalaisten naisten arjessa ja millaisia eri tapoja heillä on pelaamisen sovittamiselle arkeen.

Tärkeimmät käsitteet, joiden kautta lähestyn naisten pelaamista, ovat arki ja toimijuus. Tukeudun näiden käsitteiden tarkastelussa erityisesti Eeva Jokisen kirjassaan *Aikuisten arki* (2005) esille tuomiin käsitteellistykseen. Arki ja toimijuus liittyvät läheisesti toisiinsa. Toimijuuden käsitteellä viitataan ihmisen tapaan asettua hänelle rakentuviin toiminnan ehtoihin, toimijuuden paikkoihin, ja toimia niistä käsin muovaten näitä ehtoja. Toimijuus toteutuu valtaosin arjessa, ja arki muokkaa toimijuuksia enemmän kuin mikään muu. Arki taas koostuu toiminnasta: teoista ja niiden toistosta, rutiineista ja tavoista. Arki on toimijuuden paikka, ja toimijuus ylläpitää ja muokkaa arkea.

Lähestyäkseni naisten tietokonepelaamista arjen toimijuuden näkökulmasta tarkastelen niin heidän toimintaansa ja kokemistaan kuin näitä muokkaavia olosuhteitakin. Lähden siitä oletuksesta, että arkisen toiminnan eri osa-alueilla pelaajien erot määräytyvät eri

tavoin. Vaikkapa ajankäyttöön suhteessa olevat pelaamisen tavat ja olosuhteet eivät oletukseni mukaan ole yhteneviä sen kanssa, miten pelaajat erottuvat toisistaan sisäisen kokemuksen alueella. Yhden ihmisen tapa asettua pelaajana arkeensa muodostuu näistä erilaisista toimintatavoista ja olosuhteista.

Arkisen toimijuuden osa-alueita, joilla naisten pelaamista tarkastelen, ovat ajankäyttö, sosiaalisen ympäristön eri puolet ja pelaajien omat pelaamiseen liittyvät kokemuksen ja merkityksenannon tavat. Suhteessa ajankäyttöön tutkin, miten pelaaminen rytmittyy muun arjen ajankäytön kanssa ja millaisia ongelmia tähän liittyy tai lisääkö pelaaminen arjen rytmien mukavuutta. Tähän aihepiiriin liittyvät myös ajankäytöstä käydyt neuvottelut. Sekä pelaaja itse että muut ihmiset saattavat asettaa erilaisia vaatimuksia ja ehtoja pelaamiseen käytetylle ajalle.

Samanlaisia neuvotteluja liittyy tietokoneen ja tilan käyttämiseen. Nämä neuvottelut liittyvät pelaamisen asemaan sekä pelaajien sosiaalisissa ympäristöissä että heidän omassa merkityksennoissaan. Pelaamiseen liittyy myös yhdessä toimimista, kuten yhdessä pelaamista ja peleistä keskustelua. Lisäksi pelaamisen sosiaalista ympäristöä luovat esimerkiksi kanssakäyminen pelaamisen lomassa ja pelaamisen arvostus tuttavapiirissä.

Tarkastelen myös pelaajien omaa kokemusta pelaamisestaan. Tähän kokemukseen liittyvät pelaamisen merkitykset pelaajalle ja pelaamisen herättämät tunteet. Kiinnitän huomiota myös pelaajan ruumiilliseen kokemukseen. Pelaajien pelikokemuksissa heijastuvat ympäristön pelaamiselle asettamat ehdot ja mahdollisuudet sekä pelaajien motiivit ja tavat toimia ympäristössään. Pelikokemuksissa näkyy, miten olosuhteet vaikuttavat pelaajiin ja miten he nämä olosuhteet hahmottavat.

Näillä osa-alueilla tutkin empiirisesti naisten tietokonepelaamista. Lopuksi tarkastelen analyysini tuloksia suhteessa sukupuolen ja teknologian rakenteisiin. Sukupuolen ja teknologian suhteiden tarkasteluani viitoittavat Jokisen (2005) lisäksi Judy Wajcmanin (2004), Marja Vehviläisen (2004, 1996) ja Virve Peterin (2006) luomat näkökulmat aiheeseen. Ymmärrän sukupuolen vastavuoroisena suhteena, jossa toiminnalle tarjoutuvat lähtökohdat ovat sukupuolittuneita, ja toimija ottaa käyttöönsä, vastustaa tai muokkaa näitä toimijuuden paikkoja. Suhteessa teknologiaan toimijuudelle tarjoutuvat paikat ovat erityisen sukupuolittuneita. Vaikka tietokoneen käyttö on naisille tuttua sekä töissä että

vapaa-ajalla, tietotekniikka ja siihen liittyvä asiantuntemus määrittyvät miehiksi toimijuuden alueiksi (Jokinen 2005, 95–96). Kuitenkin naisetkin toimivat näillä alueilla, ja siksi etsin aineistostani naisten tapoja toimia suhteessa tietotekniikkaan.

Rajaan tarkasteluni tietokoneella pelattaviin digitaalisiin peleihin, enkä ole ottanut mukaan esimerkiksi pelikonsoleilla pelaamista. Tietokone on peliteknologiana sikäli omanlaisensa, että se on monikäyttöisyytensä kautta yhteydessä moniin eri arjen osa-alueisiin. Suuri osa ihmisistä käyttää tietokonetta työssään, sillä maksetaan laskut, seurataan uutisia, luetaan blogeja ja pidetään yhteyttä tuttuihin. Jokisen (2005, 94) mukaan ”samalla muokataan ymmärrystä yksityisen ja julkisen rajasta, sukupuolten työnjaosta, perheestä, työstä ja intiimistä elämästä”.

Keräsin tutkimusaineistoni verkkokyselylomakkeella, joka sisälsi strukturoitujen kysymysten lisäksi paljon avoimia kysymyksiä. Kyselyyni vastasi 30 tietokoneella pelaavaa, suomalaista, aikuista naista, jotka ovat eri ikäisiä ja erilaisissa elämäntilanteissa. He myös pelaavat erilaisia pelejä.

Aineiston analyysissä olen asettanut tavoitteekseni selvittää sitä, *millaisen otteen näistä kysymyksistä voi saada kyselytutkimuksella sekä yhdistämällä ryhmittely- ja sisällönanalyysia*. Ryhmittelyanalyysi on mielestäni yhteiskuntatieteissä liian vähälle huomiolle ja yksipuoliseen käyttöön jäänyt analyysitapa, ja haluan kokeilla sen käyttöä yhdessä sisällönanalyysin kanssa pelaajuuksien määrittelyssä. Tutkin myös mahdollisuuksia laadullisen ja määrällisen lähestymistavan välisen rajan ylittämiseen ja näiden orientaatioiden yhdistämiseen toimivaksi metodiseksi kokonaisuudeksi. Tavoitteeni on kehittää analyyttistä työkalua pelaamisen ja toimijuuksien tutkimiseen.

Luon aluksi katsauksen joihinkin pelitutkimuksen näkökulmiin, jotka ovat yhteydessä aiheeseeni. Varsinaisen teoreettisen viitekehäkseni esittelen kolmannessa luvussa. Neljännessä luvussa selostan käyttämäni tutkimusmenetelmät. Aluksi kerron kyselylomakkeen laatimisprosessista ja siirryn sitten käsittelemään menetelmiä, joilla analysoin aineistoani. Pohdin laadullisen ja määrällisen orientaation yhdistämisen kysymyksiä, minkä jälkeen esittelen käyttämäni analyysimenetelmät: sisällön- ja ryhmittelyanalyysin. Viidennessä luvussa esittelen aineistoni. Kuudes luku sisältää teemoittaisen analyysin. Seitsemännessä luvussa rakennan analyysini pohjalta

kokonaiskuvan aiheistani, tietokonepelaavien naisten arjen toimijuuksista sukupuolen ja teknologian järjestelmissä, sekä reflektoin metodisia valintojani.

2 PIENI PELITUTKIMUSKATSAUS

Tietokonepelejä tutkitaan monista näkökulmista ja eri tieteenalojen tai käyttötarkoitusten lähtökohdista. Usein tutkimus keskittyy pelien sisältöön ja sen suunnitteluun, pelaamiseen pelissä tapahtuvana toimintana ilman vahvaa yhteyttä ympäröivään maailmaan tai peleihin mediana ja teksteinä: niiden kuvaston ja tarinoiden sisältämiin kulttuurisiin merkityksiin. Pelejä tutkitaan myös yhteydessä lasten kasvatukseen. Tällöin ollaan yleensä kiinnostuneita esimerkiksi pelien hyödyllisistä ja haitallisista vaikutuksista lapsiin sekä pelien mahdollisuuksista kasvatuksen välineinä.

Luon tässä luvussa lyhyen katsauksen joihinkin pelitutkimuksen teemoihin, jotka liittyvät omaan aihealueeseeni. Varsinainen tutkimuksellinen viitekehyseni on kuitenkin muussa kuin pelitutkimuksessa, ja tämä katsaus on vain pintaraapaisu. Työni ei siksi kiinnity vahvasti pelitutkimukseen, mutta uskon sillä olevan annettavaa myös pelitutkimukselle.

Ensin esittelen kaksi tapaa lähestyä pelien suhdetta muuhun elämään. Toinen on pelin yleiseen määrittelyyn liittyvä käsite *magic circle*, toinen nimenomaan digitaaliseen pelaamiseen liittyvä jako *hard core*- ja *casual*-pelaamisen välillä. Tämän jälkeen kerron hiukan naisten pelaamisen tutkimuksesta.

Peli ja elämä

Pelaamisen suhdetta ympäröivään maailmaan ja elämään on käsitteellistetty eri tavoin. Tärkeä käsite, jota pelitutkimus käyttää ja johon se myös ottaa kriittisiä kantoja, on *magic circle*. Käsite on peräisin Johan Huizingalta (1955, 10–11), ja sillä viitataan vaikeasti määriteltävään rajaan, joka erottaa pelin ei-pelistä. Katie Salenin ja Eric Zimmermanin (2003, 15) mukaan kyse on pelin todellisuuden ja ”todellisen elämän” suhteesta. Myös Caillois (2001/1958, 9) sisällyttää pelin määritelmäänsä sen, että pelillä on erillinen aikansa ja paikkansa.

Magic circle voidaan nähdä vahvana tilana, jossa ”todellinen maailma” jää ulkopuolelle ja pelin todellisuus tulee kokemusta määrääväksi. Salen ja Zimmerman (2003, 16) kuitenkin

huomauttavat sen olevan myös hauras ja tarvitsevan jatkuvaa ylläpitoa. Tältä kannalta on kiinnostavaa, mitä pelikokemukselle tekee arkielämän samanaikainen läsnäolo. Magic circle -ajatus johtaa helposti käsitykseen, että peli on jotain arjesta erillistä, kuin pyhitetty tila. Sitä se myös saattaa olla ja sellaisena hyvin tärkeä pelaajalleen. Toisaalta on mahdollista, että peli sekoittuu muihin arjen toimintoihin. Ehkä peli sekoittaa arkea ja arki peliä. Kenties ne taistelevat ajasta ja tilasta, tai kenties ne lomittuvat enemmän tai vähemmän onnistuneesti niin, että on vaikea erottaa, milloin pelaaja on taikapiirin sisällä ja milloin sen ulkopuolella.

Jesper Juul (2003, 30) esittää, että peliä tulee tarkastella kolmesta näkökulmasta: sääntöjen kokonaisuutena, pelin ja pelaajan suhteena sekä pelaajan ja muun maailman suhteena. Tässä itseäni viehättää se, että Juul näkee pelaajan olennaisesti osana ympäröivää maailmaa siten, ettei pelaajan olemista maailmassa voida erottaa pelin määrittelystä. Salin ja Zimmerman (2003, 16) näkevät pelin sijoittumisen keskelle elämää poikkeuksena, joka toteutuu tietynlaisissa peleissä, mutta joka ei sisälly magic circle -ajatukseen.

Tietokonepelaamisen ja muun elämän suhteeseen liittyy puhe hard core -pelaajista ja casual-pelaajista. Ensin mainitut ovat niitä, joita yleisesti pidetään peliharrastajina: he pelaavat paljon ja pitkäkestoisia pelejä ja harrastavat myös muuta peleihin liittyvää toimintaa, kuten pelitapahtumia, peliaiheisilla verkkosivustoilla keskustelua ja pelilehtien lukemista. He myös määrittävät itsensä pelaajiksi tai peliharrastajiksi. Casual-pelaajat näyttävät näiden pelaajien vastakohtana: he pelaavat ehkä satunnaisemmin, lyhyitä pelikertoja, helposti omaksuttavia pienpelejä (casual-pelejä), eivätkä he ajattele olevansa pelaajia. Liian tiukasti ymmärrettynä tämä jako on kuitenkin harhaanjohtava.

Yhden ihmisen pelaamiseen voi päteä yksi tai kaksi ”kasuaalia” ominaisuutta samalla, kun se toiselta kannalta katsottuna ei ole lainkaan kasuaalia. Esimerkiksi kasuaaleiksi tarkoitettuja pienpelejä on täysin mahdollista pelata päivät pääksytysten hyvinkin vakavasti ja määritellä itsensä ylpeänä niiden pelaajaksi. Tyypillisempi ristiriita on, että se valtaosa tietokonepelaajista, joka ei sovi stereotyyppiseen hard core -pelaajan kuvaan, ei miellä itseään lainkaan tietokonepelaajaksi, vaikka pelaisi useita tunteja viikossa. Näin on siitä huolimatta, että ylivoimaisesti tavallisinta tietokonepelaamista on juuri pienpelien,

erityisesti pasianssin, pelaaminen silloin tällöin. (Karvinen & Mäyrä 2009; Mäyrä 2008, 26–27; Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2007; Kerr 2003.)

Näkymättömät naispelaajat

Suuri osa pelitutkimuksesta keskittyy hard core -pelaamiseen. Sen kohteena ovat peliharrastajien pelaamat pelit sekä heidän pelaamisensa ja pelikulttuurinsa. Peliharrastajiksi määrittyvät he, jotka käyttävät pelaamiseen paljon aikaa ja rahaa, viettävät aikaansa peliyhteisöissä ja pitävät itseään peliharrastajina. Valtaosa tällaisista pelaajista on poikia ja nuoria miehiä (Kallio ym. 2007, 2, 35). Tutkittaessa pelaamisen yleisyyttä poikien pelaaminen korostuu näiden erityisen paljon pelaavien vaikutuksesta. Poikien pelaamismäärien keskiarvoja on pidetty normina, johon verrattuna tytöt – ja monet pojatkin – pelaavat vähän. Keskiarvoja kuitenkin nostaa kohtalaisen pieni määrä hard core -peliharrastajia (emt., 36).

Myös käsitykset siitä, mitä tietokonepelit ovat ja mitä niiden pelaaminen on, perustuvat stereotypioihin, jotka ovat syntyneet paljon pelaavien poikien ja nuorten miesten pelikulttuureiden pohjalta. Kuten Jon Dovey ja Helen W. Kennedy (2006, 37) huomauttavat, sellaisia pelejä kuin *The Sims* tai tietokoneella pelattava pasianssi ei välttämättä pidetä ”oikeina” tietokonepeleinä, eikä niiden pelaajia oikeina tietokonepelaajina. Tämän huomasin itsekin etsiessäni vastaajia kyselyyni. Useimmat naiset eivät mieltäneet itseään tietokoneella pelaaviksi, ellei heiltä erikseen kysynyt, pelaavatko he vaikkapa pasianssia koneella. Aphra Kerr tutki vuonna 2002 konsolipelejä pelaavia naisia haastatteleamalla kymmentä 18–30-vuotiasta naista. Hän havaitsi aivan saman ongelman vastaajien hankinnassa kuin minäkin: naiset eivät kertoneet pelaavansa tietokoneella, ellei heille erikseen tähdentänyt, ettei kyse ole siitä, paljonko pelaa tai mitä pelejä. (Kerr 2003, 273.) Myös Justine Cassell ja Henry Jenkins (2000, 5) ovat kiinnittäneet huomiota siihen, että tietokonepelien tutkimus on liian usein tarkoittanut tietokoneella pelaavien poikien tutkimista. Kirsi Pauliina Kallio, Kirsikka Kaipainen ja Frans Mäyrä (2007, 2, 6, 119) taas ovat suomalaisia pelikulttuureja koskeneessa tutkimuksessaan kyseenalaistaneet ”pelaajien” käsittämistä yhtenäiseksi ryhmäksi ja peräänkuuluttaneet monipuolisempaa kuvaa siitä, mitä digitaalisten pelien pelaaminen voi olla.

Juho Karvisen ja Frans Mäyrän (2009) suomalaisten pelaamista koskevassa tilastollisessa tutkimuksessa ikä osoittautui sukupuolta suuremmaksi erottelijaksi kysyttäessä digitaalista pelaamista yleensä. Konsolipeleissä sukupuolten ero on melko huomattava, mutta tietokonepelejä naiset ja miehet pelaavat suunnilleen yhtä paljon. Karvisen ja Mäyrän tutkimuksessa hyvin paljon pelaavat eivät erotu omaksi ryhmäkseen, mutta eivät myöskään aiheuta vinoumaa, koska vastaajat on jaettu ei-pelaajiin, jotka eivät pelaa lainkaan, pelaajiin, jotka pelaavat edes joskus, ja aktiivisiin pelaajiin, jotka pelaavat vähintään kerran kuussa kysyttyä pelityyppiä. Niinpä kerran kuussa pelaava saa tulkinnoissa yhtä suuren painoarvon kuin sellainen vastaaja, joka pelaa useita tunteja viikossa ja harrastaa lisäksi muuta pelaamiseen liittyvää toimintaa.

Karvisen ja Mäyrän tutkimuksen mukaan 10–75-vuotiaista suomalaisnaisista 81 prosenttia pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus ja 53 prosenttia vähintään kerran kuussa. Tytöistä pelaa vähintään neljä kertaa viikossa tutkimuksesta riippuen kymmenen prosenttia tai jopa lähes neljännes (Suoninen 2002, 105–106). Pelaavia tyttöjä ja naisia siis on, ja heidän määränsä lisääntynee tietokoneiden ollessa yhä enemmän osa arkipäivää ja myös kotia, naisten perinteistä valta-aluetta.

Pelitutkimuksen suhteen minua kiinnostaa näkökulmien monipuolistaminen. Tässä tutkimuksessa etsin erilaisia naisia, joille pelaaminen merkitsee eri asioita, joiden elämässä se sijoittuu eri henkisiin ja ruumiillisiin tiloihin, ja jotka pelaavat ja asennoituvat pelaamiseen eri tavoin. Näin haluan myös – siitä huolimatta, että lähtökohtani on naisten pelaamisen tutkiminen – pikemminkin purkaa kuin vahvistaa monoliittistä kuvaa (pelaavista) naisista yhtenäisenä ryhmänä.

3 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Teoreettisen viitekehylene muodostaa ennen kaikkea arjen tutkimus, joka suurelta osin kiinnittyy naistutkimuksen kenttään. Tärkeimmäksi analyttiseksi työkalukseni olen valinnut toimijuuden käsitteen, joka havainnollistaa yksilön ja rakenteiden vuorovaikutuksellista suhdetta, joka toteutuu arjessa. Eräs tärkeä toimijuutta muokkaava sosiaalinen, yhteiskunnallinen, kulttuurinen ja historiallinen rakenne on sukupuoli. Myös teknologia on tällainen rakenne, ja sukupuoli on mukana myös teknologian rakenteessa.

Arki on siis se kokonaisuus, jossa toteutuvana tarkastelen tietokoneella pelaavien naisten toimijuutta suhteessa teknologiaan ja sukupuoleen. Kiinnitän huomiota sekä näiden rakenteiden tarjoamiin toiminnan paikkoihin että tutkimieni pelaajien tapoihin asettua noihin paikkoihin, muokata niitä omanlaisikseen ja sopeutua niihin. Tässä toiminnassa he sekä uusintavat rakenteita että muuttavat niitä. Huomioni kohteisiin kuuluu myös pelaavien naisten oma kokemus pelaamisestaan ja sille tarjoutuvista paikoista ja tavoista, sillä katson toimijuuden tapahtuvan olennaisesti suhteessa toimijan kokemukseen. Ympäröivät rakenteet heijastuvat ihmisen tunteissa ja muussa kokemisessa, ja hänen kokemuksensa ohjaa hänen toimintaansa.

Esittelen tässä luvussa ensin arjen tutkimusta ja toimijuuden käsitettä sellaisena kuin itse sen ymmärrän. Toisessa alaluvussa käsittelen sukupuolen ymmärtämistä toimijuutena, mikä on se tapa, jolla sitä tässä työssä tarkastelen. Lopuksi kerron muutamista tavoista tarkastella sukupuolen ja teknologian suhdetta.

Arki ja arkinen toimijuus

Tietokonepelaamista on usein tutkittu pitkälti muusta toiminnasta ja jopa pelaajan ruumiista erillisenä alueena. Tässä työssä tarkastelen pelaamista osana arkista toimintaa ja elämänpiiriä. Arki koostuu rutiinien ja kulttuurin ohjaamista toistoteoista, jotka ovat eri tasoisesti tiedostettuja, mutta myös toisin toistamisista ja olemassa olevien mallien rikkomisesta ja muuntamisesta omanlaisiksi. Arjessa toimiminen on sekä ulkoisten olosuhteiden ja sisäistettyjen koodistojen muovaamaa että toiminnan kautta uudelleen

muotoutuvaa. Olosuhteet ja odotuksetkin muuttuvat toiminnan seurauksena. (Koski & Harinen 2008a; Jokinen 2005.)

Jokinen (2005, 26) on todennut arjen olevan se kohta, jossa yksilöiden mahdollisuuksia säätelevä biovalta saavuttaa elämän. Biovalta on Michel Foucault'n luoma käsite, jolla tarkoitetaan sitä, että valta ja kontrolli on hajaantunut hierarkkisista instituutioista arkisiin, yksilöllistyneisiin käytäntöihin ja niiden uusintamaan yksilöiden sisäiseen käyttäytymisen kontrolliin. Jussi Vähämäki (1998, 148) avaa Foucault'n ajattelua toteamalla biopolitiikassa ja biovallassa olevan kyse ulkoisen hallinnan kääntämisestä itsen hallinnaksi. Tätä varten hallinta on "*sulatettava subjektin omaan toimintaan* siirtämällä hallitsijan ja hallitun välinen suhde subjektin sisäiseksi suhteeksi" (emt., 135).

Kontrollista tulee normalisoivaa, kun toimijat ottavat omaksi tavoitteekseen sopeutua vallitsevaan normistoon ja elää sen vaatimalla tavalla. Jokinen (2005, 12) tiivistää biovallan idean: "Sen sijaan, että ihmisiä ja kansalaisia hallittaisiin ulkoisin pakoin ja rangaistuksin, vallankäyttö on levinnyt ja levittäytynyt välittömiin, yksilöllistyneisiin elämän käytäntöihin. Näin syntyy 'kuuliaisia ruumiita'". Käytännöissä toteutuvasta järjestyksestä Jokinen käyttää termiä *tapaisuus*. Tapaisuus on institutionaalisten normien ja rakenteellisten pakkojen toteutumista ihmisten toiminnassa ja elämän rytmeissä. (emt., 141). Tapa on kuitenkin muutakin kuin vanhan toistoa: se myös luo tulevaisuutta. Kuten Jokinen kirjoittaa, "tavat voivat muuttua, ja itse asiassa juuri tavat voivat sysätä muutoksen liikkeelle" (emt., 156).

Niinpä arkea ei pidä ymmärtää joksikin itsestään selväksi ja luonnolliseksi, vaan se on jotain, mikä muodostuu jatkuvasti sellaiseksi kuin ihmiset sitä tekevät. Tämä arjen tekeminen on usein rutiininomaista ja samanlaisena toistuvaa, mistä juuri tulee sen voima uusintaa itseään ja ihmisten käyttäytymismalleja. Samalla arjessa uusiutuvista järjestyksistä tulee helposti näkymättömiä. Leena Koski ja Päivi Harinen (2008b, 13) kirjoittavat: "Kun katsotaan arkea, katsotaan läheltä ja lähelle. Tällöin järjestykset näyttävät katoavan yksilöllisten valintojen, elämänjärjestelyjen, mahdollisuuksien ja pakkojen moninaisuuteen ja muuttuvuuteen." Mutta kuten Jokinen (2005, 11–12) huomauttaa, arjessa ruumiillistuvat toiminnot ovat myös muutoksen lähde. Hannah Arendtin (2002, 250) mukaan "juuri toiminnan mahdollisuus häiritsee tämän

[kuolevaisuuden] lain toteutumista, koska se keskeyttää arkielämän muuttumattoman kulun. (...) Toiminta onkin ihmisen ainoa ihmeitä tekevä kyky.”

Arki on ruumiillista: ruumiilla elettyä ja koettua sekä ruumiin rajoitusten rajoittamaa. Ruumis on erityisesti naistutkimuksessa myös ja nimenomaan eron, vallankäytön ja vastarinnan paikka (Rantalaiho 2004, 154; Rojola 1996, 176). Naispelaajan ruumiiseen paikantuvat kenties koneen ja ihmisruumiin erot, erilaisten pelaajuuksien erot, ikäerot, erot pelaamisen paikoissa ja tilanteissa sekä sukupuolen erot. Eeva Jokinen, Marja Kaskisaari ja Marita Husso kirjoittavat ruumiista ovena, risteyskohtana monille eri ihmisen olemisen tavoille (Jokinen, Kaskisaari & Husso 2004, 8). Samoin ruumiin voi nähdä omassa kontekstissani risteyskohtana, jossa yhtyvät tietokoneella pelaavan ihmisen sisäinen kokemus ja häntä ympäröivät tilanteiset olosuhteet.

Toiminnan mahdollisuudet konkretisoituvat ruumiissa. Ruumis on toimijuuden paikka, vaikka toimijuus ulottuu ruumiin rajojen ulkopuolelle. Jokisen (2005, 30) mukaan "elävä ruumis ikään kuin 'ilmenee' liikkeissä ja asennoissa, jotka tulevat osin tuota ruumista edeltäneestä ruumiillisten subjektien maailmasta." Ruumiissa ovat läsnä toimijuuden eri puolet: edellytykset, rajoitukset ja avoimet mahdollisuudet. Kuten Jan Löfström (2000, 194) toteaa, ”omaa ruumiillista olemistaan, liikkeitään, asentojaan ja eleitään voi toki usein itse jonkin verran säädellä ja muovata, mutta se ei onnistu milloin tahansa ja mihin määrään saakka tahansa.” Ruumiilla toteutetaan myös sisäistetysti sukupuolitettuja toimia, asentoja ja liikkeitä.

Eräs arjen ja ruumiillisuuden kokemisen ulottuvuuksista on elämisen rytmi. Arjen kotoisuutta, kodintuntua, yritetään luoda muokkaamalla tekemisen rytmiä enemmän "omaksi", vähemmän ulkoa ohjautuvan "pakkotahtiseksi". Kiireen tuntua pidetään usein tuloksena siitä, ettei asioita saa tehdä omassa rytmissä (Jokinen 2005, 63, 89). Rytmit ovat arjen ajan olomuoto. Ne ovat koettua aikaa, joka tehdään todeksi ja koetaan toiminnan kautta. ”Aika ei siten ole käsitettävä vain virtaavaksi substanssiksi, vaan aika syntyy minän ja maailman suhteessa. Ajan kulumista ei havainnoida tai seurata, vaan se eletään. Aika asuttaa meitä itseämme. Tässä mielessä aika on aina *aikaa jollekin jossakin*”, kirjoittaa Nina Sääskilahti (2000, 20). Arjen rytmejä tuottaa nykyisessä yhteiskunnassamme ajan jakaminen työaikaan ja vapaa-aikaan. Vapaa-aikaan taas sisältyy erilaisia palkkatyön ulkopuolisia velvollisuuksia, jotka nekin ovat rytmisesti toistuvia. Arki koostuu ajallisesti

eri tekemisten ajoista, jotka voivat olla täysin erillisiä tai osittain tai kokonaan päällekkäisiä, lomittuneita ja sekoittuneita.

Arjen olennainen paikka on koti. Koti määrittyy arjen ydinpaikaksi suorastaan itsestään selvästi, vaikka mahdollisuus kotiin ei ole itsestäänselvyys kaikille (Jokinen 2005, 28). Jorma Pohjasen (1992, 150) mukaan koti erottui omaksi tilakseen, kun työ teollisen kapitalismin synnyn yhteydessä erotettiin vapaa-ajasta. Työ tuli tuolloin merkitsemään nimenomaan palkkatyötä, ja muu toiminta alettiin nähdä hyödyttömänä ja päämäärättömänä ajan haaskauksena (Weber 1980/1904, 116, 119). Kotityöt, kuten Jokinen (2005, 46–59) kertoo, on vahvasti sukupuolitapaisuuden läpäisemä toiminnan alue. Pohjasen mukaan koti määrittyy puhtaasti vapaa-ajan paikaksi (Pohjanen 1992, 150), mutta tämä näkemys kätkee sen tosiasian, että kotona on paljon tehtävää, jota ei voida kutsua vapaa-ajan vietoksi. Noista tehtävistä ovat perinteisesti huolehtineet naiset, ja Weberin mainitsema työn arvottaminen on vaikuttanut naisten kotityön arvon mitätöintiin.

Jokinen (2005, 12) kirjoittaa myös *vieraan kesyttämisestä kotoisaksi*: "Kesyttäminen ei onnistu aina eikä ole ikinä aukotonta. Siksi arjen tarkastelu avaa oven sekä hyvinvointivaltion (ja muiden instituutioiden) rakenteisiin että inhimillisen toiminnan mahdollisuuksiin ja edellytyksiin." Tällainen kesytettävä vieras on arkeen kotoutettava teknologia, joka sekin tuo mukanaan institutionaalisia rakenteita. Virve Peteri (2006, 79) kirjoittaa teknologian ja kodin hylkivän toisiaan arjen ajatusrakenteissa. Toisaalta tietokone alkaa olla jo monelle niin kotoutunutta teknologiaa, ettei sitä enää mielletä teknologiaksi (Vehviläinen 2004, 273). Arjen toimijuudessa tulevat olemassa oleviksi monet kulttuuriset ideat ja mallit samalla, kun ne muokkautuvat juuri arkisen toiminnan kautta. Toimijuus, ja sen kautta ruumis, "lomittuu arjen käytäntöihin", kuten Marja Vehviläinen toteaa (emt., 263). Näiden käytäntöjen kautta toimijuus lomittuu myös yhteiskunnallisiin ja kulttuurisiin järjestyksiin, jotka kehystävät toimintaa ja joita se uusintaa ja muokkaa.

Toimijuus syntyy ennalta määrätyn ja koko ajan uutena ilmenevän olemisen risteyskohdassa. Ihmisen toiminta maailmassa, elämässään ja arjessaan ei koskaan ole täysin irrallista, itsenäistä ja tässä mielessä "vapaata". Siihen vaikuttavat ihmisen menneisyys, häntä ympäröivä kulttuuri, hänen ruumiillisuutensa ja monin tavoin hänessä

länä oleva ympäröivä maailma – joka ei itse asiassa vain ympäröi ihmistä, vaan ihminen on osa maailmaa ja se on myös hänessä itsessään. Mikään toimintaa edeltävä ei kuitenkaan määrää toimintaa vastaansanomattomasti. Toimijuuden ajatus lähtee siitä, että ihminen pystyy itse säätelemään toimintaansa, ja sekä ulkoiset olosuhteet että hänen oma kokemusmaailmansa muokkautuvat toiminnan tuloksena.

Olen kiinnostunut siitä, miten pelaaminen asettuu naisten arkeen: mitä se antaa heidän arkeensa ja millaista valtaa pelaamiseen liittyviin käytäntöihin kytkeytyy. Jokisen mukaan tietotekniikan tulo koteihin mahdollistaa arjen järjestysten uudelleen neuvottelua. Tietokone voi esimerkiksi tuoda naiselle lisää "omaa tilaa" kotona (Jokinen 2005, 97–101). Toisaalta koneen käyttämiseen voi liittyä neuvotteluja, joissa perheenjäsenet ovat eriarvoisessa asemassa (Suoninen 2002, 100–102). Tietokone myös muuttaa työn ja kodin, julkisen ja yksityisen, määrityksiä (Jokinen 2005, 94). Nämä siirtymät tapahtuvat yhtä aikaa ajan ja tilan suhteissa, eikä aikaa ja tilaa voidakaan kokonaan erottaa. Työ, työaika, työpaikka, koti, vapaa-aika, kotityö ja vapaa-ajan toiminta ovat toisiinsa nivoutuneita kategorioita. Muutos joidenkin näiden suhteessa muuttaa väistämättä myös muita niistä.

Sukupuoli toimijuutena

Tutkimuskohteeni on tietokonepelaaminen naisten arjessa. Mikä sitten on nainen? Tavallisimmin sukupuoli ajatellaan essentialistiseksi ja dikotomiseksi: sukupuolia on kaksi, nainen ja mies, ja jokainen edustaa syntymästään asti jompaakumpaa – ja vain jompaakumpaa – näistä. Dikotomiseen ajatteluun kuuluu myös naisen ja miehen näkeminen toisilleen vastakohtaisina: mitä nainen on, sitä mies ei ole, ja päinvastoin. Jos (ja kun) kuitenkin löytyy naisia, joilla on ominaisuuksia, joiden katsotaan kuuluvan miehille (ja toisin päin), heidät nähdään poikkeuksina, eikä heidän katsota siksi voivan edustaa sukupuoltaan kyseisten ominaisuuksien suhteen. Näin tehdään näkymättömäksi dikotomista järjestelmää kyseenalaistavia seikkoja ja ylläpidetään kaksinapaista sukupuolijärjestelmää.

On kuitenkin myös muita tapoja mieltää sukupuoli. Yksi nykyisin tunnetuimmista ja yleisesti hyväksytyimmistä on Gayle Rubinin 1970-luvulla esittämä sex/gender-jaottelu, joka tarkastelee sosiaalista sukupuolta (gender) erillään biologisesta (sex) (Liljeström

1996, 113). Biologinen sukupuoli nähdään tällöin pysyvänä ja "objektiivisena" ruumiin ominaisuutena. Sosiaalisen sukupuolen taas nähdään rakentuvan sosiaalisissa suhteissa kulloisenkin kulttuurin mukaisesti. Tätä näkemystä on kritisoitu siitä, että se jättää kyseenalaistamatta kahden sukupuolen olemassaolon toisistaan selvästi erillisinä, sekä siitä, että se jatkaa dikotomisen maailmankuvan perinnettä jakamalla sukupuolen toisaalta ruumiiseen ja "luontoon" ja toisaalta sosiaaliseen, joka oletetaan jollain tavoin ruumiista irralliseksi (emt., 118).

Se tapa käsittää sukupuoli, jota tässä tutkimuksessa käytän, kietoutuu toimijuuteen. Sukupuolen nähdään tällöin muotutuvan siinä vastavuoroisessa dynamiikassa, jossa jotkin tekijät asettavat toimijuudelle ehtoja, mahdollisuuksia ja rajoituksia, ja toimijuus puolestaan sekä ylläpitää että muuttaa omia ehtojaan. Sukupuoli määrittyy siksi risteymäkohdaksi, jossa ihminen kohtaa sukupuolijärjestelmän ja asettuu johonkin suhteeseen siihen. Kulttuurisissa käytännöissä naisiksi ja miehiksi määrittyville ihmisille tarjoutuu toisistaan poikkeavia toiminnan paikkoja, tiloja ja tapoja. Ihmisen toiminta on väistämättä jossain suhteessa siihen, millä tavoin kulttuurisesti sukupuolittuneella alueella toimitaan. (Koski & Harinen 2008b, 13; Jokinen 2005, 50.) *Sukupuolitapaisuus* on Jokisen määrittämä sukupuolijärjestelmän kiinnityskohta ihmisten toimintaan. Sukupuolitapaisuus näkyy esimerkiksi siinä, kuinka ihmiset kertovat arjen kotitöiden jaosta: "kukin tekee sitä, mikä luontevalta tuntuu" – ja käytännössä naiset tekevät suuremman osan kotitöistä ja tietyt työt jäävät lähes kokonaan naisten harteille. Sukupuolitapaisuus tulee ilmi siinä, miten asiat tehdään silloin, kun niitä ei sen kummemmin mietitä tai ne muusta syystä tehdään totunnaisella tavalla. (Jokinen 2005, 47.)

Toimijan ei tarvitse itse tiedostaa toiminnan sukupuolittuneita paikkoja ja merkityksiä tai sitä, minkä suhteen hän niihin ottaa. Nuo paikat ja merkitykset muovaavat hänen toimintaansa, koska ne ovat hänessä. Toisaalta hänen toimintansa tulee osaksi kulttuurista toimijuuden kehystä sekä uusintaen että muovaten sitä. (Koski & Harinen 2008b, 14; Liljeström 1996, 134.) Kuten Jokinen (2005, 33) asian ilmaisee: "Ehdot ja edellytykset eivät kuitenkaan täysin määritä tekoja. Ihmiset eivät ikinä ole täysin tietoisia siitä, mitä he ovat tekemässä. Jokaikainen teko sisältää mahdollisuuden esittää toisin tai epäjatkuvasti. Niinpä esimerkiksi sukupuoli on tapa, joka on yhtä aikaa totunnainen ja epävarma."

Kun puhun sukupuolesta toimijuutena, en puhu vain sex/gender-jaon mukaisesta sosiaalisesta sukupuolesta, sillä toimijuus on olennaisesti paitsi sosiaalista, myös ruumiillista. Biologinen sukupuoli paikannetaan yleensä nimenomaan ruumiiseen ja sen ominaisuuksiin. Ruumiilliset ominaisuudet ja niiden vaikutukset eivät kuitenkaan ole täysin objektiivisia ja kulttuurista irrallisia, vaan ne havaitaan ja tulkitaan sen sukupuolittuneen ymmärryksen kautta, joka kulloisessakin kulttuurissa on käytettävissä. Sukupuolijärjestelmä ja sen mukaiset kulttuuriset käytännöt vaikuttavat ihmisen ruumiiseen ja kokemukseen ruumiistaan, ruumis näkyy niissä ja ruumiilla niitä myös muovataan. (Liljeström 1996, 133–135.)

"Vallitseva sukupuolijärjestelmä edellyttää, että pystymme ikään kuin 'omistamaan' sukupuolitetun minuuden. Emme tule ymmärretyiksi, siis kelpoisiksi, jos emme osaa toimia näin", kirjoittaa Jokinen (2005, 40). Valitsen tutkimuskohteekseni ihmisiä, jotka määrittävät sosiaalisesti ja byrokraattisesti naisiksi: ihmisiä, jotka rastittavat lomakkeisiin kohdan "nainen" ja joita sosiaalisessa ympäristössään pidetään naisina. Näin tutkielmassani "nainen" on nimenomaan nainen sellaisena sosiaalisena ja ruumiillisena oliona, joka tulee kulttuurissamme määriteltyksi oletusarvoisesti ei-pelaavaksi, ei suhteessa teknologiaan vaan suhteessa ihmisiin olevaksi. Tämä naisen määrittely ei sulje pois muita naisena olemisen tapoja, kuten esimerkiksi mahdollista omaa kokemusta naiseudesta, mutta se ei myöskään edellytä tällaisia tekijöitä. Kyseessä ei siis ole feminiininen identiteetti, enkä siksi ota kantaa siihen, mikä on feminiiniä tai naisellista.

Kuten Donna Haraway (2003, 220) toteaa, "naisena 'olemisessa' ei ole mitään, mikä luonnollisesti yhdistäisi naisia". Koska tavoitteeni on välttää luomasta uusia käsityksiä siitä, mitä "naiset ovat", ja mieluummin purkaa naisen kategoriaan sekä rakentaa uudenlaisia tapoja nähdä ihmiset toimijoina sosiaalisessa ja ruumiillisessa ympäristössään, etsin aineistostani pelaavien naisten eroja muun muassa ryhmittelyanalyysin avulla. Toivon löytäväni erilaisia toimijuuksia, jolloin ei voitaisi väittää, että naisten tietokonepelaaminen on tietynlaista. Näin toivon rakentavani uudenlaisia mahdollisuuksia nähdä pelaavat ihmiset, myös naiset, vapaammin monenlaisia toimijuuksia toteuttavina.

Sukupuoli ja teknologia

Teknologia on monimuotoinen järjestelmä materiaalisia esineitä, niiden sisältämää informaatiota, niiden mahdollistamia toimintoja sekä kulttuurisia järjestyksiä ja ymmärryksiä. Tällaisena se on osa ihmisten toimijuuden ehtoja. Judy Wajcman (2004) kuvaa feminismien ja feministisen tutkimuksen suhdetta teknologiaan, sen muutosta ja erilaisia näkökulmia. Liberaalifeministinen kanta, joka lienee tälläkin hetkellä yhteiskunnallisissa keskusteluissa vallitseva, katsoo teknologian olevan sinänsä sukupuolineutraali väline. Olennaisena nähdään tällöin naisten pääsy teknologian maailmaan: tasa-arvo teknologian suunnittelussa, hallinnassa ja käytössä (emt., 14). Marja Vehviläinen toteaa eurooppalaisten yhteiskuntien ideologiassa olevan tärkeää kaikkien asukkaiden yhtäläisen mahdollisuuden viestintäteknologian käyttöön. Tässä ideologiassa tuotetaan tietynlaisia toimijuuksia ja teknologiaa olennaisena toimijuutta määrittävänä tekijänä. (Vehviläinen 2004, 267.) Tästä lähtökohdasta on myös tietokonepelikulttuurin vähäinen merkitys tytöille nähty ongelmana. Tyttöjen pelätään jäävän pojista jälkeen tietoteknisissä taidoissa ja syrjään tietoyhteiskunnan avainasemista. (Suoninen 2002, 127; Kangas 2002, 134.)

Teknologiataasa-arvon ideologiaa toisaalta vastustetaan kysymällä, miksi kaikkien pitäisi olla suhteessa koko ajan uusimpaan teknologiaan. Vastustuksessa on silloin tällöin esillä myös väite siitä, että teknologian maailma on miehinen ja naisten elämässä on muilla asioilla suurempi merkitys. Kuitenkin naisilla on ollut ja on osansa teknologian kehittämisessä ja käytössä (Wajcman 2004, 13; Jokinen 2005, 56). Teknologiaksi mielletään useammin autot ja tietokoneet kuin jääkaappi ja lastenrattaat. Molemmat puhuvat sisältävät siis myös osittaista harhaa naisten "epäteknologisuudesta" ja samalla pitävät tätä käsitystä yllä.

Silmiä ei kannata kuitenkaan sulkea siltäkään, että miehet todella ovat olleet ja ovat valta-asemassa sekä teknologian kehittämisessä että sen käytössä, puhumattakaan kulttuurisesta valta-asemasta suhteessa siihen. Tätä valta-asemaa käsitys teknologiasta miesten alueena ylläpitää, ja samalla valta piiloutuu näkyvistä, jos teknologian yhteys tiettyihin yhteiskunnallisiin paikkoihin kielletään. Vehviläinen panee merkille, kuinka suomalaisen viestintäteknologian henkilöitymät Linus Torvaldsista Jorma Ollilaan ovat nimenomaan suomalaisia, valkoisia, keskiluokkaisia, teknillisen koulutuksen saaneita

miehiä vaimoineen ja lapsineen, vaikka koko kansan saatetaan odottaa samaistuvan heihin. Vehviläisen analyysin mukaan, vaikka tällaiset hahmot ovat tilanteisia ja erityisiä, ”Me Kaikki pidämme heidän mukanaan uusista teknologioista.” (Vehviläinen 2004, 268.) On myös huomattava, ettei teknologian ja tietotekniikan määrittäminen miehiseksi tarkoita sitä, että kaikki miehet olisivat tietotekniikan asiantuntijoita. Tämä ei poista sitä tosiasiaa, että miehisyden ja tekniikan välinen sidos on niin vahva, että se helposti sulkee naiset tietotekniikan asiantuntijuuden ulkopuolelle (Peteri 2006, 259–264; Vehviläinen 1996, 170).

Yksi feministisissä keskusteluissa esitetty ratkaisu sukupuolen ja teknologian ongelmalliseen suhteeseen on naisten selkeä eronteko teknologiasta: sen näkeminen naiseudelle vieraaksi ja sen käytön välttäminen. Näiden näkemysten mukaan teknologia sinänsä, miehisen ja patriarkaalisen järjestyksen synnyttämänä, kantaa mukanaan naisia alistavaa ja naiseutta toiseuttavaa järjestystä. Tällaiset näkemykset korostavat teknologisten keksintöjen alkuperää sotateknologiassa ja katsovat, että ”syntyperänsä” vuoksi teknologia on aina väkivaltaista ja väkivallan lakeja maailmassa ylläpitävää. Vaikka tämä näkemys on sellaisenaan varsin äärimmäinen, on tärkeää kiinnittää huomiota myös siihen, millaisia toiminnan tapoja teknologia mahdollistaa ja mitä se jättää mahdollistamatta tai jopa kieltää. (Wajcman 2004, 18–23.)

Donna Haraway on tarkastellut teknologian ja sukupuolen suhdetta omintakeisesti. Hän käyttää kyborgin käsitettä mielikuvana, jonka kautta tarkastelee teknologian, ruumiillisuuden ja sukupuolen kytkentöjä nykyisyyden ja tulevaisuuden risteämissä. Hänen mukaansa ”kommunikaatioteknologiat ja bioteknologiat ovat keskeisiä välineitä, joilla ruumiimme muotoillaan uusiksi. Nämä välineet ilmentävät ja pakottavat naisille uusia sosiaalisia suhteita maailmanlaajuisesti.” Hän korostaa, ettei kyse ole vain pakottavasta, deterministisestä suhteesta, vaan myös vallan ja poliittisen toiminnan paikoista (Haraway 2003, 236, 239.)

Harawaylle rakkain tapa asettua suhteeseen teknologian kanssa on pyrkiä – kyborgin käsitteen avulla – murtamaan vallitsevia myyttisiä erotteluja, kuten luonnon ja kulttuurin sekä ihmisen ja koneen välisiä rajoja. (Haraway 2003, Rojola 2000.) ”Meille koneet voivat olla sekä kuvitelmissa että muissa käytännöissä proteesimaisia laitteita, likeisiä komponentteja, myötämielisiä minuuksia”, Haraway (2003, 259) toteaa, ja sanoo myös:

"kyvykkyyden, koneen kyvykkyyden, aiheuttama voimakas mielihyvä ei ole enää synti, vaan yksi ruumiillisuutemme puolista" (emt., 262).

Eriolaisten näkökantojen synteessä Wajcman päätyy kirjassaan teknofeminismiksi nimeämäänsä ajattelutapaan, jossa ideana on tarkastella teknologiaa ja sukupuolta toisiinsa vaikuttavina järjestelminä. Teknologia kantaa siis mukanaan vanhoja järjestyksiä, mutta myös sukupuolen tekeminen jokapäiväisessä toiminnassa muokkaa teknologiaa. Teknofeminismi hyväksyy osittain kaikki edellä kuvatut feministiset näkemykset. Se ei kiellä teknologian yhteyksiä miehiin kulttuureihin eikä sen tuomia vapauttavia mahdollisuuksia. Se hyväksyy vaatimuksen yhtäläisistä mahdollisuuksista, mutta haluaa myös muistaa teknologian käyttäjien ruumiillisuuden ja teknologian yhteydet muuhun maailmaan. Teknofeminismin ydin on, että teknologian nähdään sekä ilmentävän että tuottavan sukupuolten suhteita, jolloin teknologian käyttäjä on aina kontingentissa tilanteessa: hän joutuu asettumaan osittain valmiisiin, sukupuolitettuihin paikkoihin, mutta hän myös muokkaa noita paikkoja toiminnallaan. Wajcmanin teknofeminismissä on nähdäkseni kyse aivan samasta asiasta kuin toimijuuden ideassa. (emt., 8, 102–130.)

Vehviläinen (1996, 144–145) on esittänyt, että sukupuolen ja tietotekniikan suhdetta voi tarkastella kolmesta näkökulmasta: yhtäältä sosiaalisena ja tekstuaalisena järjestyksenä, toisaalta subjektin toiminnan ja tietotekniikan määrittysten näkökulmasta ja kolmanneksi identiteettien tasolla. Näihin kaikkiin näkökulmiin sisältyy ajatus tietotekniikalle annettavista merkityksistä ja toiminnan vuorovaikutuksesta noiden merkitysten kanssa. "Naisten määrittämässä tietotekniikassa on mukana miesten hallitsemaa tietotekniikkaa, mutta myös naisten elämänpiiriin liittyvää tietämystä ja kokemusta", Vehviläinen jäsentää idean (emt., 145).

Tarkoitukseni, kuten Wajcmanin (2004, 113) teknofeminisminkin tarkoitus, on tuoda näkyväksi naisten toimijuutta teknologian käyttämisessä ja siten myös luoda sille tilaa. Kiinnostukseni kohteena ovat pienet ja monimuotoiset mahdollisuudet ja rajoitukset, joita teknologian käyttöön – tässä tapauksessa nimenomaan tietynlaisen teknologian tietynlaiseen viihdekäyttöön – naisten arjessa liittyy. En lähde etsimään näitä mahdollisuuksia ja rajoituksia utopioista ja dystopioista. Olen kiinnostunut olemassaolevista mahdollisuuksista, joita naiset ottavat käyttöönsä ja toteuttavat jo nyt: mahdollisuuksina käyttää teknologiaa, tässä tapauksessa tietokonepelejä, itse

määrittelemiinsä tarkoituksiin kuten rentoutumiseen, ilon ja nautinnon saamiseen, ruumiin rajojen ylittämiseen tai muihin tarkoituksiin. Samoin olen kiinnostunut niistä rajoituksista, joita naiset itse tunnistavat teknologiasuhteessaan. Pyrin siis hahmottamaan jotain siitä dynamiikasta, jossa teknologian ja tietotekniikan olemassaolevat kulttuuriset rakenteet tarjoavat naisille toiminnan paikkoja, jossa naiset ottavat noita paikkoja käyttöönsä ja neuvottelevat niistä, ja jossa he toiminnallaan myös muokkaavat ja uusintavat noita paikkoja ja rakenteita. Tämän dynamiikan puolestaan paikannan arkeen ja arjen toimijuuteen.

”Tekniikka tunnistetaan tekniikaksi silloin, kun se ei ole kotoutunut arkeemme”, toteaa Peteri (2006, 359). Saman havainnon on tehnyt Vehviläinen: kun uudet teknologiat on lomitettu arkeen, niistä ei enää puhuta. Teknologia ei enää näyttäydy teknologiana, vaan purkautuu arkiseksi käytännöiksi, kun se asettuu osaksi jokapäiväistä elämää. Samalla ”teknologian mukana arkeen kutoutuu teknologian yhteiskunnallisia ja kulttuurisia jäsenyksiä” (Vehviläinen 2004, 273.)

Mediateknologia luo uudenlaisia suhteita kodin ja ulkomaailman välille ja toisaalta erottaa uusia, yksityisiä tiloja kodin sisälle. Tekniikan merkitys kotona ei Peterin mukaan ole vain tekniikan käyttämisessä, vaan tekniset laitteet esineinä muokkaavat kotiympäristöä, ja niiden sijoittuminen kodissa muovaa niiden käyttöä. Hän näkee tässä myös uudenlaista rajanvetoa kodin, vapaa-ajan ja työelämän välille. (Peteri 2006, 368–369, 376.) Palkkatyön ja kotityön, yksityisen ja julkisen sekä kodin ja ulkomaailman välinen raja on perinteisesti ymmärretty sukupuolittuneeksi. Tietokoneen ”sotkiessa” näitä rajoja on tarpeen tarkastella, miten siirtymissä näkyy Jokisen kuvailema sukupuolitapaisuus.

Jokinen (2005, 97–101) kirjoittaa tietokoneen merkityksestä ”omana huoneena” monelle naiselle. Hän myös mainitsee tietokonepelit tapana ”olla poissa, vaikka olisikin kotona” (emt., 18). Pelit saattavat kuitenkin olla myös omanlaisensa tapa olla kotona – ehkä jopa tapa olla kotona, vaikka onkin töissä. Kiinnostavaa onkin, millä tavoin tai missä määrin tietokoneet on kesytetty kotoisiksi niin, että niillä pelaaminen on nimenomaan kotona olemista.

Tietokoneen käyttäminen työssä on hyvin tavallista suomalaisille naisille. Jokisen (2005, 94) tutkimuksessa suurempi osa naisista kuin miehistä oli käyttänyt tietokonetta

edellisenä päivänä. Kuitenkaan naisten ei oleteta kuuluvan tietotekniikan asiantuntijoihin. Tietotekniikkaan liittyvää sukupuolitapaisuutta on ainakin se, että miehillä oletetaan olevan siihen liittyviä taitoja ja kiinnostusta toisin kuin naisilla. Tällaiset stereotyyppit ovat niin yleisesti tunnistettuja kulttuurissamme, että Jokisen (emt., 96) tutkimuksessa haastateltavat käyttivät niitä kuvatessaan omaa tietokoneen käyttöään – joko tukeutuen niihin tai niitä vastustaen. Peteri (2006, 374) näkee erilaisia sukupuolitapaisuuksia siinä, kuinka miehet asetetaan asiantuntija-asemaan, mutta naiset hallitsevat teknologian moraalitaloutta kotona. Tämä näkyy siinä, miten naisten katsotaan huolehtivan teknologian soveliaasta asettumisesta kotiin ja kuinka naiset osoittavat miehen ja lasten soveliaat paikat suhteessa teknologiaan – myös antaessaan miehelle asiantuntijan paikan.

Jokinen (2005, 96) katsoo, että "tietotekniikka avaakin kiinnostavan kulman sukupuolitapoihin ja yleensä tavan logiikkaan. 'Puoliksi' arkistuneena, vielä neuvottelun alaisena käytäntönä se sekä säilyttää totunnaisia tapaisuuksia että luo mahdollisuuksia murtumille". Siksi tietokone, sijaitse se sitten kotona, työpaikalla tai muualla, on kiinnostava tilan, ajan, ruumiin, arjen, sukupuolen ja tapojen risteämispaikka. Sen viihdekäyttö, kuten pelaaminen, taas on erityisen kiinnostava kohta noista risteämistä muodostuvien toimijuuksien tarkastelulle.

4 LOMAKEKYSSELYN LAATIMINEN JA ANALYYSI

Koska operationalisointi on tärkeä osa tutkimuksen tulosten tuottamisen prosessia ja lisäksi liian usein sivuutetaan raportoinnissa lyhyellä maininnalla (Alastalo 2005, 159), kerron tämän luvun aluksi melko pitkästi omasta kysymysten laatimisprosessistani. Toivon, että kuvaukseni voisi olla hyödyksi muille kyselytutkimusta suunnitteleville opiskelijoille. Käsittelen ennen kaikkea sitä, millaisia ratkaisuja operationalisoinnin käytäntöihin löysin. Tässä kuvauksessa tulee myös esille tutkimuskysymysteni muotoutuminen operationalisoinnin myötä. Jotta lukija voi halutessaan, joitain kysymysten rakentumisen vaiheita on esitelty liitteissä.

Operationalisoinnin käsittelyn jälkeen siirryn analyysimenetelmiin. Johdatuksena kerron niistä lähtökohdista, joista alunperin kiinnostuin laadullisen ja määrällisen metodiikan yhdistämisestä. Sen jälkeen esittelen analyysimenetelmäni: sisällönanalyysin ja ryhmittely- eli klusterianalyysin.

Kyselylomakkeen laatiminen

Mitä on operationalisointi?

Operationalisointi tarkoittaa tutkimusongelman analysointia ja "osiin purkamista". Tavoitteena on luoda joukko yksityiskohtaisia kysymyksiä, joista kokonaisuutena muodostuu kuva laajemmasta ongelmasta. Näihin kysymyksiin voidaan sitten etsiä vastauksia esimerkiksi kyselytutkimuksella, kun varsinaiseen tutkimusongelmaan ei suoraan päästä käsiksi.

Operationalisoinnin onnistuneisuudesta riippuu, saadaanko vastaus juuri siihen ongelmaan, jota on tarkoitus tutkia, ja onko vastaus kattava vai jääkö jokin ongelman osa-alue pimentoon. Operationalisoinnista puhuttaessa käytetään usein luonnontieteistä lainattuja käsitteitä mittaaminen ja indikaattori. Indikaattoreista puhuttaessa tarkoitetaan mitattavia muuttujia, jotka saavat erilaisia arvoja sen mukaan, millaisia arvoja millekin

vastauksille koodataan. Kysymykset ovat siis kyselytutkimuksessa se mittari, jolla tuloksia tuotetaan. Mittauksen tuloksena ajatellaan saatavan vastauksia alkuperäisiin tutkimuskysymyksiin, jotka mittausta varten operationalisoitiin. Tämä mittaamisen ajatus on jossain määrin ongelmallinen ihmistieteiden yhteydessä, mutta se ilmaisee kuitenkin, mihin pyritään.

Operationalisointiin sovelletaan myös validiteetin ja reliabiliteetin käsitteitä. Validiteetilla tarkoitetaan, että kysymykset mittaavat sitä, mitä niillä on tarkoituskin mitata, ja että ne kattavat mitattavan asian kokonaan. Reliabiliteetti taas on suomennettu ainakin toimintavarmuudeksi. Perinteisen ajatuksen mukaan kyse on siitä, että toistamalla tutkimus saadaan sama tulos. Kyselytutkimuksen tapauksessa se tarkoittaa ennen kaikkea sitä, että mittarilla saadaan esiin aitoja eroavuuksia vastaajien kesken, ei esimerkiksi eroja kysymyksen tulkinnassa. Näitäkään käsitteitä ei ole aivan niin helppo ymmärtää kyselytutkimuksen kontekstissa kuin luonnontieteissä. (MOTV.)

Löytämiäni ohjeita operationalisointiin

Operationalisointia ohjeistetaan karkeasti ottaen kahdella tavalla. Helppointa on löytää ohjeita kyselylomakkeen tekemiseen. Niissä esitellään tavallisesti erilaisia mitta-asteikkoja ja kysymystyyppejä sekä annetaan esimerkkejä ja neuvoja siitä, millaisin sanakääntein kannattaa tai ei kannata kysyä. Lisäksi ohjeistetaan esimerkiksi sitä, missä järjestyksessä kysymykset ovat lomakkeella. Nämä ohjeet ovat hyödyllisiä lomaketta muotoillessa, mutta varsinaiseen operationalisointiin niistä on varsin vähän apua.

Toisenlaisia ohjeita ovat ne, jotka kiinnittävät huomiota nimenomaan operationalisointiin ja sen laatuun. Näitä löytyy useimmiten teksteistä, joiden abstraktiotaso on huomattavasti korkeampi kuin lomakeohjeiden. Niissä pohditaan sitä, miten operationalisointi vaikuttaa tutkimuksen tuloksiin ja miten tutkijan ennako-oletukset näkyvät operationalisoinnissa. Tällaisia tekstejä ovat kirjoittaneet esimerkiksi Suvi Ronkainen (2004) ja Anna-Maija Lehto (1998), jotka esittelevät myös omia empiirisiä tutkimuksiaan. Niissä ei kuitenkaan anneta konkreettisia ohjeita, vaan tärkein ohje tuntuu olevan: jos teet kyselyn, tee se hyvin. Marja Alastalon (2005, 150–189) tutkimuksessa suomalaisen sosiologian lomaketutkimuksen metodeista käsitellään sitä, miten operationalisointia on

tutkimuksissa kuvattu tai jätetty kuvaamatta ja miten mittareita on käsitteellistetty ja käytetty. Kirja on erittäin hyödyllinen jokaiselle lomaketutkimusta suunnittelevalle, vaikka sekään ei ole käytännön oppikirja, eikä tarjoa suoranaisia ohjeita.

Toki joitain ohjeita varsinaiseen operationalisointiinkin löytyy. Yleisin niistä on, että kysymykset tulee johtaa tutkimusongelmasta ja käytetyistä käsitteistä purkamalla ne osiin, jotka edelleen voidaan jakaa yksityiskohtaisemmiksi kysymyksiksi. Tapani Alkula, Seppo Pöntinen ja Pekka Ylöstalo (1995, 75–76) erottavat neljä eri vaihetta operationalisoinnissa:

1. Käsitteen yleinen hahmottaminen ja määrittäminen
2. Käsitteen osa-alueiden määrittelemine
3. Siirtyminen teoreettisesta kielestä konkreettiseen arkikieleen ja indikaattoreihin
4. Operationalisoinnin tarkka kuvaaminen

Näistä neljäs vaihe tarkoittaa aikaisempien raportointia, joten itse operationalisointi nähdään mallissa kolmivaiheisena. Ongelmallisimmaksi kokemani kysymysten osiin purkaminen esitetään yksinkertaisesti prosessin kolmantena vaiheena, jossa tapahtuu ”siirtyminen” indikaattoreihin ilman sen kummempaa tekemistä, ehkä jonkinlaisen käsitteellisen teleportaation avulla. Samaa vaihejakoa lainataan myös Yhteiskuntatieteellisen tietoarkiston ohjeissa (MOTV). Operationalisoinnin prosessia ei tavallisesti kyselytutkimuksissa juuri reflektoida ja selosteta, joten niiden lukemisestakaan ei apua tuntunut saavan. Työhön oli siis ryhdyttävä yrityksen ja erehdyksen menetelmällä.

Vaikeuksia ja ratkaisuja

Suurin vaikeuteni oli, etten tiennyt, miten teoriasta ja käsitteistä pitäisi johtaa kysymyksiä niin, että kysymysten voisi edes alustavasti uskoa olevan valideja ja siis mittaavan sitä, mitä on tarkoitus mitata. Pystyin keksimään kysymyksiä, joilla nähdäkseni oli jotain tekemistä tutkimusongelmani kanssa, mutta keksiminen oli täysin oman mielikuvitukseni varassa ja epäsäännönmukaista. Toinen vaikeus liittyi siihen neuvon, että kysymyksiä kannattaa etsiä aikaisemmista tutkimuksista. Aiempi kyselytutkimus edes jotenkin läheisistä aiheista oli sekä kohderyhmältään että kysymyksenasettelultaan niin erilaista, etten löytänyt käytännöllisesti katsoen lainkaan kysymyksiä, joita olisin itse voinut käyttää.

Ratkaisut alkoivat hahmottua, kun olin kunnolla sisäistänyt teoreettisen viitekehäkseni. Vasta sitten oli mahdollista lukea lähteitä koko kehys samalla mielessä ja nostaa esiin näkökohtia, jotka tuntuivat relevanteilta suhteessa viitekehäykseen. Toinen tärkeä tekijä oli sen tajuaminen, että kysymysaihoita pohtiessa niitä tulee peilata tutkimusongelmaan ja miettiä, miten ne liittyvät siihen. Kolmas minua auttanut asia oli luopuminen oppikirjojen vaihemalleista. En enää pyrkinyt löytämään lomakekysymyksiä lukemalla teoriaa, vaan listasin ensin kysymyksiä, jotka nimesin "mitä haluan tietää" -kysymyksiksi. Ne eivät olleet säännönmukaisesti kysymysmuodossa, vain lista erilaisia konkreettisia asioita ja näkökulmia, joista halusin tehdä kysymyksiä. Ne saattoivat olla vaikkapa tällaisessa muodossa: "yksin / yhdessä -> kenen kanssa /netissä/irl/keskustelut pelin ulkopuolella. kumpi painottuu, sosiaalisuus vai pelit, missä suhteessa? mitä palvelee? perhe?" Kun listassa tuntui olevan riittävän kattavasti asioita niin, ettei lisälukeminen enää tuonut olennaisesti uutta mukaan, lopetin lähteiden lukemisen ja siirryin muodostamaan tarkkoja kysymyksiä, joilla voisin ihmisiltä kysyä niitä asioita, joita listassani oli. Näin sain aikaan pitkän listan lomakekysymysten raakaversioita. Sen jälkeen oli karsittava, rajattava, järjestettävä ja muotoiltava kysymyksiä uudelleen, ja lomakeenteko-ohjeetkin tulivat käyttöön.

Omien kokemusteni perusteella jaottelin operationalisoinnin vaiheiden sijaan kysymykset eri tasoihin. Operationalisointiprosessissa liikutaan osittain yleisemmältä tasolta tarkempaan, osittain edestakaisin tasojen välillä. Olennaista onkin palata välillä peilaamaan kysymyksiään tutkimusongelmaan ja sitä tarkentaviin tutkimuskysymyksiin, jotta kysymykset varmasti ovat yhteydessä niihin. Tasojen rajat ovat liukuvat, mutta omassa prosessissani päädyin tekemään seuraavia, konkreettisesti toisistaan erottuvia kysymystyyppisiä:

tutkimusongelma

tutkimuskysymykset

tutkimuskysymyksiä tarkentavat alakysymykset

"mitä haluan tietää" -kysymykset

alustavat lomakekysymykset

viimeistellyt lomakekysymykset

Tutkimusongelmani muotoutui työn aikana painotuksiltaan toisenlaiseksi sekä konkreettisemmaksi kuin mistä lähdin. Tässä näkyy hyvin se, että prosessissa on tarpeen liikkua molempiin suuntiin. Alun perin muun muassa liitin tutkimusongelmaani enemmän myös ”pelin sisäistä” toimintaa. Myös se vaihteli, kuinka monentasoisia kysymyksiä halusin kirjoittaa tekstiin suoriksi kysymyksiksi.

Liitteessä 1 on varhainen versio tutkimuskysymyksistäni sekä ”mitä haluan tietää” -kysymysten lista. Siitä näkyy, että käytin kysymysten laadinnassa hiukan erilaista teemoittelua kuin minkä kautta olen edellä esitellyt tutkimusongelmani. Tämä kuvastaa hyvin sekä tutkimusongelmani tarkentumattomuutta vielä tuossa vaiheessa että sitä, etten osannut johtaa kysymyksiä suoraan tutkimuskysymyksistä, vaan hahmottelin niitä kirjallisuudessa esiintyneistä käytännöllisemmistä seikoista lähtien. Kenties olennaisin vaihe operationalisointia oli siksi se, että tämän listan tehtyäni vertasin sitä tutkimuskysymyksiini ja karsin ja teemoittelin uudelleen tämän vertailun valossa. Sen jälkeen etenin muotoilemaan alustavia lomakekysymyksiä. Osa kysymyksistä oli sellaisia, joissa saatoin tarjota vastaajille valmiita vastausvaihtoehtoja ja siis tehdä kysymyksistä strukturoituja. Osa taas oli sellaisia, joista halusin voida saada sellaista tietoa, jota en itse osannut olettaa. Joillain kysymyksillä pyrin saamaan selville, miten vastaajat itse määrittelevät kysytyn asian. Näistä syistä tein lomakkeelle paljon myös avoimia kysymyksiä.

Yksi versio alustavista lomakekysymyksistäni on liitteessä 2. Niitä muokkasinkin ja karsin monessa vaiheessa, joista yhdessä tulostin kysymykset, leikkasin ne erikseen, levitin lattialle ja teippasin yhteen järjestäen ne sellaiseen järjestykseen, joka mielestäni oli toimiva lomakkeella. Kun olin tyytyväinen kysymysten sisältöön, järjestykseen ja määrään, jatkoin muokkaamaan ne lopullisiksi lomakekysymyksiksi, joista sitten tein verkkolomakkeen E-lomake-ohjelmalla. Ohjelma ei soveltunut kovin hyvin tarkoituksiini, esimerkiksi pitkät virkkeet vastausvaihtoehdoissa tuottivat ongelmia. Lisäksi ohjelmassa oli suoranaisia vikoja. Nämä seikat hidastivat yksinkertaiseksi kuvittelemaani lomakkeen laatimista. Lopulta se kuitenkin oli valmis käyttöön. Lopulliset lomakkeella olleet kysymykset ovat liitteessä 3. Liitteessä 4 on saate, jonka liitin sähköpostiviestiin lähettäessäni lomakkeen tunnuksen ja salasanan vastaajille.

Prosessi opetti minulle, että operationalisointi on hidasta ja kuivaa käsityötä. Ennen kuin siihen voi alkaa, on oltava lukenut riittävästi. On tiedettävä, mikä on oma teoreettinen viitekehys ja osattava jossain määrin soveltaa sitä. Vasta sen jälkeen voi operationalisoida, ellei sitä tee jollain aivan toisella menetelmällä kuin minä tein. Tilannetta tietenkin muuttaa jonkin verran, jos aiempaa tutkimusta ja jopa valmiita kysymyksiä on käytettävissä.

Asia on liian selvä ja siksi vaikea nähdä.

Eräs idiootti etsi kerran tulta palava lyhty kädessään.

Jos hän olisi edes tiennyt, millainen tuli on,

hän olisi voinut keittää riisinsä paljon aikaisemmin.

(Portiton portti)

Analyysimenetelmät

Laadun ja määrän suhteesta

Yliopiston metodiopetuksessa kvantitatiiviset ja kvalitatiiviset menetelmät on jaettu selkeästi vähintään eri luentokerroille, usein kokonaan eri kursseille. Luennoitsijat muistavat kyllä mainita, kuten oppikirjatkin (Alastalo 2005, 115, 285), etteivät laadulliset ja määrälliset menetelmät ole sen paremmin kilpailevia kuin toisensa poissulkeviakaan, eikä niitä tulisi ajatella toisistaan niin vahvasti erillisinä kuin nykyään tehdään. Tällaisen pakollisen maininnan jälkeen useimmiten jatketaan puheena olevan metodisuuntauksen paremmuuden puolustamista ja metodien selkeää erottelua toisistaan.

Kvantitatiivisten ja kvalitatiivisten metodien suhde yhteiskuntatieteissä näyttää olevan hiukan ongelmallinen. Menetelmäorientaatioiden ero on nähty yhteiskuntatieteissä osittain ideologisenä ja tieto-opillisena, ei vain käytännöllisenä (Alastalo 2005, 18). Muiden muassa Jouni Tuomi ja Anneli Sarajärvi (2003, 123) katsovat laadullisen tutkimuksen olevan alistetussa asemassa "tieteen piirissä". Luonnontieteistä oppinsa saaneiden sekä suuren yleisön keskuudessa ei useinkaan tunneta riittävästi kvalitatiivisten menetelmien luonnetta ja toteutustapoja. Numeroilla on mediassa suuri todistusarvo, vaikka niiden

taustalla oleva aineistonhankinta olisi epäilyttävää, analyysit väärin tehtyjä ja tulkinta tarkoitushakuista. Kvalitatiivisen tutkimuksen laadusta ja totuusarvosta ei osata käydä muuta kuin juupas–eipäs-keskustelua. Pahimmillaan lopputuloksena on näkemys, jonka mukaan tutkimus, joka tuottaa numeroita, kertoo totuuden maailmasta ja tutkimus, jossa ei käytetä numeroita, on parhaimmillaankin pikemminkin kaunokirjallisuutta kuin oikeaa tutkimusta. Tätä taustaa vasten on ymmärrettävää, että laadullista tutkimusta sekä opetuksessa että tutkimuksessa itsessään puolustetaan ja perustellaan jopa niin hanakasti, että välillä tulee sellainen vaikutelma kuin laadullinen tutkimus olisikin ainoa oikeaa tutkimusta.

Yhteiskuntatieteilijöiden, myös ja erityisesti naistutkimuksen, piirissä asia on – tämän puolustusaseman seurauksena – käänteinen ”numeruskontoon” nähden. Laadullisten menetelmien jalansija on ollut vankka jo pitkään, 1970-luvun postivismikritiikistä (Alastalo 88–93) alkaen, ja määrälliset menetelmät ovat ainakin joidenkin kysymysten tutkimuksessa lähes marginaalissa. Kvalitatiivisten menetelmien opetus on laadukkaampaa, monipuolisempaa ja metodologisesti vahvempaa kuin kvantitatiivisten. Kvantitatiivisista tutkimuksista usein myös puuttuu lähes täysin metodologinen reflektio (Raunio 1999, 19). Niinpä opiskelijoilla on monesti sellainen käsitys, että numeroilla pelaaminen lähentelee huijaamista, kvantitatiivista tutkimusta ei pysty perustelemaan metodologisesti, eikä se ainakaan voi olla mielenkiintoista. Tämä asennoituminen tulee esille myös Marja Alastalon (2005, 109–111) analysoimissa sosiologian väitöskirjoissa 1990-luvulla. Pidän tilannetta huolestuttavana. Ellei kvantitatiivisten menetelmien opetuksen taso nouse, tutkimus saattaa yksipuolistua opiskelijoiden valtaosan erikoistuessa kvalitatiivisiin menetelmiin ja kvantitatiivisen tutkimuksen jäädessä yhä enemmän jälkeen metodologisista keskusteluista. Ennen kuin yliopisto-opiskelijat oppivat arvioimaan sekä määrällisen että laadullisen tutkimuksen metodologisia perusteita ja toteuttamistapoja kunnolla, tällaista osaamista tuskin ilmaantuu yhteiskuntaan laajemminkaan.

Tämä metodisuuntausten ristiriitaisuus on häirinnyt minua opintojeni aikana siinä määrin, että halusin tutkielmassani yrittää laadullisen ja määrällisen otteen yhdistämistä. Niinpä olen ottanut pyrkimykseni yhdistää analyysissäni kvantitatiiviseen menetelmään aineiston analyttistä luentaa siten, että molemmat antaisivat aineksia toisiinsa ja rikastuttaisivat tulkintaani. Tarkoituksena ei siis ole ollut tehdä kahta eri

analyysia ja verrata tuloksia toisiinsa (metodinen triangulaatio, esim. Raunio 1999, 341), vaan muodostaa eräänlainen analyysin ja tulkinnan spiraali, jossa laadullisen tarkastelun kautta etenen määrälliseen ja tutkin tuloksiani palaten jälleen laadulliseen analyysiini. Tavoitteeni on siis tulkita sisältöä ryhmittelyyn ja ryhmittelyä sisällön valossa.

Menetelmäni eivät ole kovin kaukana toisistaan, vaikka toisessa aineistoa käsitelläänkin numeroiksi koodattuna. Molempien menetelmien tavoitteena on löytää aineistosta teemallisia kokonaisuuksia. Ryhmittelyanalyysi ei ole varsinaisen tilastollinen menetelmä, vaikka onkin kvantitatiivinen, sillä sen avulla saadut tulokset eivät ole yleistettävissä mihinkään perusjoukkoon. Tässä mielessä se lähenee laadullisen tutkimuksen orientaatiota.

Kvantitatiivisin ja kvalitatiivisin metodein ajatellaan yleensä voitavan vastata eri tyyppisiin kysymyksiin ja tuottaa erilaista tietoa. Menetelmäohjeissa esitetään usein, että kvantitatiivinen tutkimus vastaa kysymyksiin "miksi" ja "kuinka paljon", kvalitatiivinen kysymyksiin "mitä" ja "miten". Omat tutkimuskysymykseni ovat tämän jaottelun mukaan "kvalitatiivisia kysymyksiä". Kysymykseen "miksi" voidaan tosin vastata yksittäisen tapauksen kohdalla kvalitatiivisesti, mutta tilastollisia päätelmiä syy- ja seuraussuhteista voidaan tehdä vain kunnollisen tilastollisen aineiston pohjalta. Kannattaa kuitenkin kiinnittää huomiota siihen, että yleisten syy- ja seuraussuhteiden selvittäminen ei anna kaikkea informaatiota, joka tarvitaan vastattaessa laajasti ymmärrettyyn "miksi"-kysymykseen. Tilastollisesti voidaan selvittää, "miksi yleensä", mutta yksittäisten tapausten vivahteet ja harvinaisemmat selitysmallit jäävät tällöin tavallisesti piiloon.

Tutkimusongelmastani ja -kysymyksistäni sekä siitä tosiasiaista lähtien, että aiheestani on vähän aiempaa tutkimusta, laadullinen tutkimusote vaikuttaisi kenties luontevimmalta orientaatiolta. Ensimmäisenä ajatuksena tuntui tarjoutuvan haastattelujen tekeminen ja niiden laadullinen analyysi. Olisin kuitenkin pystynyt tekemään ja analysoimaan olennaisesti pienemmän määrän haastatteluja kuin strukturoituja kyselyjä. Lomakekyselyllä, jossa on kohtalaisesti avoimia kysymyksiä, katsoin saavani monipuolisempaa ja jatkotutkimustakin ajatellen käyttökelpoisempaa, vaikkakin ehkä "pinnallisempaa" informaatiota kuin haastatteluin. Koska halusin saada aineistooni erilaisia pelaajia ja tarkastella siitä juuri eroja, kuitenkin niin, että etsisin jossain määrin toistuvia eroavuuksia, tarvitsin muutamaa haastattelua laajemman aineiston. Hyväksi oli

myös löytää väline, jolla saada aineistostani toisenkinlainen ote kuin se, jonka itse aineistoa lukemalla muodostan, koska useamman kymmenen vastaajan eri vastausten ryhmittely ja yhtenevyyksien ja eroavuuksien etsiminen olisi ollut käsityönä pitkällinen työ. Ryhmittelyanalyysi tarjoaa oivan avun juuri tähän. Analyysiorientaationi "pohjavire", ajatteluni lähtökohta ja perusta, on ehkä kuitenkin laadullinen.

Määrällisten ja laadullisten menetelmien yhdistäminen nähdään monesti ongelmallisena suhteessa metodologiaan. Tällöin ajatuksena on, että eri tutkimusorientaatiot pohjaavat erilaiselle todellisuus- ja tietokäsitykselle, eivätkä ne siksi voi kertoa "samasta ilmiöstä" (Tuomi & Sarajärvi 2003, 144; Raunio 1999, 341). Uskon kuitenkin, että sosiaalisesti rakentunutta todellisuutta voidaan tutkia monella tavalla. Jos todellisuus ymmärretään monimuotoiseksi ja kompleksiseksi, koko "saman ilmiön" käsite asettuu kyseenalaiseksi. Voidaan kysyä, kertooko myöskään yhdellä menetelmällä tehty tutkimus jostain tyhjentävästi määriteltävissä olevasta ilmiöstä. Eri menetelmillä konstruoiduista ilmiöistä tutkijan voi olla mahdollista tuottaa perusteltu synteesi. Miksi ei eri tutkimusorientaatioita voisi käyttää yhdessä, kun runoutta on kautta aikain yhdistetty musiikkiin, tai kun yhdistämällä sananlaskuja muotokuvaan voidaan tuottaa ilmiö, joka on muuta kuin osiensa summa (Gråhn 2008)?

Sisällönanalyysi

Sisällönanalyysi muodostaa analyysini laadullisen osuuden. Sisällönanalyysiksi voidaan kutsua monia eri analyysitapoja tai tapoja lähestyä aineistoa. Jotkut näistä tavoista lähenevät ryhmittelyanalyysia, joskaan havaintojen suhteet eivät tällöin perustu matemaattisiin etäisyyksiin, vaan tutkijan omaan päättelyyn ja käsitteellistykseen. Tuomi ja Sarajärvi (2003, 112) puhuvatkin aineiston klusteroinnista eli ryhmittelystä sisällönanalyysin vaiheena. Toisaalta sisällönanalyysillä voidaan viitata suunnilleen kaikkeen laadulliseen tutkimukseen – ja osaan määrällistäkin – jolloin se ei olekaan mikään erityinen analyysimenetelmä (Tuomi & Sarajärvi 2003, 93; Patton 2002, 453).

Tuomi ja Sarajärvi (2003, 105–106) vertaavat toisiinsa sisällönanalyysia ja diskurssianalyysia ja toteavat, että kummassakin tarkastellaan tekstejä ja merkityksiä niissä. Ne kuitenkin eroavat heidän mukaansa siinä, että "sisällönanalyysissa etsitään

tekstin merkityksiä ja diskurssianalyysissa analysoidaan, miten näitä merkityksiä tekstissä tuotetaan”. Tarkentaisin itse tätä vielä niin, että käsitykseni mukaan sisällönanalyysissa tarkastellaan tutkimuskohteelle tekstissä annettuja merkityksiä, ei siis tekstin itsensä merkityksiä (tekstin ulkopuolisessa maailmassa). Olennaista on kuitenkin, että sisällönanalyysi ei, kuten sanottua, kiinnitä niinkään huomiota merkitysten tuottamisen tapoihin (paitsi milloin esimerkiksi sanavalintojen katsotaan sinällään välittävän merkityksiä). Selvensin asian itselleni ajattelemalla, että sisällönanalyysin kysymys aineistolle on *mistä* siinä puhutaan, kun diskurssianalyysi kysyy, *miten* puhutaan.

Tuomi ja Sarajärvi esittelevät useiden lähteiden tapoja erotella sisällönanalyysia sitä lähenevistä orientaatioista ja erottavat näihin pohjautuen toisistaan sisällönanalyysin ja sisällön erittelyn. Sisällön erittelyllä he tarkoittavat aineiston määrällisiin tarkasteluihin (esimerkiksi montako kertaa tietty teema toistuu) perustuvaa analyysia ja sisällönanalyysilla varsinaista merkityksiin pureutuvaa tarkastelua, jonka kautta esimerkiksi tekstissä esiintyviä teemoja on mahdollista hahmottaa. (Tuomi & Sarajärvi 2003, 106–109.)

Määrällinen hahmottaminen on väistämättä aina osa ihmisen ajattelua, ja näin uskon olevan myös varsinaista sisällönanalyysia tehdessä – usein toistuvat asiat hahmottuvat helpommin aineistosta nouseviksi teemoiksi kuin yksittäiset lausumat. Pidän kuitenkin tärkeänä sitä, että teemojen esiin nostaminen on tutkijan tietoinen, tutkimuskysymyksiin ja teoriaan pohjaava valinta. Tällöin myös huomion kiinnittäminen yksittäiseen havaintoon voi olla tärkeää analyysin ja tulkinnan kannalta, mikäli se on tutkimusongelman kannalta perusteltua. Erityisesti omassa analyysissäni tämä on merkille pantavaa, koska käytän kvantitatiivista menetelmää sellaisten yhteyksien löytämiseen, joita kenties olisi vaikeampi havaita aineistoa lukemalla. Vastavuoroisesti täydennän tätä analyysiosuutta pyrkimällä lukemaan aineistosta sellaisia piirteitä, jotka eivät tule esille kvantitatiivisella menetelmällä.

Varsinaiseen sisällönanalyysin prosessiin Tuomi ja Sarajärvi antavat neuvoja, jotka tuovat suoraan mieleen operationalisointiin annetut ohjeet. Nyt prosessi vain kulkee toiseen suuntaan. He kirjoittavatkin: ”sisällönanalyysi perustuu tulkintaan ja päättelyyn, jossa edetään empiirisestä aineistosta kohti käsitteellisempää näkemystä tutkittavasta ilmiöstä” (Tuomi & Sarajärvi 2003, 115). Aineistosta on tarkoitus löytää yksittäisiä,

tutkimusongelman kannalta olennaisia kohtia, joita sitten yhdistellään ”ylemmän” abstraktiotason kategorioiksi (emt., 110–119). Varsinainen ongelma onkin tietää, mikä on olennaista. Aineistoni tuntui tarjoavan rajattoman määrän eri kategorioita, joista valtaosa saattaisi olla olennaisia kiinnostuksenkohteilleni. Tutkimusasetelmani kannalta taas ei ollut mielekästä käyttää pelkästään valmiita, etukäteen teoriasta johdettuja kategorioita. Pyrin siksi luovimaan tutkimusongelmieni, teoriataustani ja aineistoni välillä niin, että esiin nostamani tekijät olisi mahdollista suhteuttaa viitekehukseeni ja samalla tuoda esiin olennaista uutta tietoa.

Käytännössä sisällönanalyysini ensimmäisessä vaiheessa merkitsin erilaisin koodein avointen kysymysten vastausten muodostamasta aineistosta kohdat, joissa käsiteltiin tiettyjä aiheita. Osa näistä aiheista oli ennalta päättämiäni, ja niitä olin yleensä myös kysynyt suoraan. Kuitenkin niihin liittyviä seikkoja tuli esille muidenkin kysymysten vastauksissa. Tällainen aihe oli esimerkiksi ajankäyttöön liittyvät ristiriidat. Osa aiheista oli sellaisia, jotka havaitsin aineistossa, ja joiden ajattelin voivan olla merkityksellisiä analyysilleni. Tällaisia olivat esimerkiksi maininnat puolisosta ja lapsista.

Koodattuja aihealueita muodostui kymmeniä, ja seuraavaksi yhdistin niitä teemoiksi, jollaisia olivat esimerkiksi pelikokemuksen teema tai sosiaaliset tekijät. Nämä olivat pitkälti samoja kuin kysymykset, joita olin ajatellutkin tutkivani, mutta muodostaessani ne aineistosta etsimistäni aihealueista ne saivat konkreettisemmän ja vahvemmin perustellun sisällön. Osittain teemoihin liittyneet aiheet olivat muita kuin olin etukäteen arvellut. Tuottamani teemoittelut ohjasivat muuttujien valintaa tehdessäni ryhmittelyanalyysia, ja myös jatkoanalyysini kulki teemoittain. Vasta tulkinnan viimeisessä vaiheessa tarkastelin eri teemoja suhteessa toisiinsa.

Ryhmittelyanalyysi

Toisena analyysimenetelmänä käytin ryhmittely- eli klusterianalyysia. Esittelen menetelmän tässä luvussa, joka kokonaisuutena perustuu, ellei toisin mainita, seuraaviin lähteisiin: Fielding 2007, Mellin 2004, Metsämuuronen 2004, Metsämuuronen 2003, Boberg 1999 ja Everitt 1993/1974.

Ryhmittelyanalyysin tarkoituksena on muodostaa havainnoista ryhmiä, jotka ovat sisäisesti mahdollisimman homogeenisiä ja eroavat toisistaan mahdollisimman paljon. Tämä tapahtuu vertaamalla havaintojen ja niistä muodostettavien ryhmien matemaattisia etäisyyksiä, joiden määrittämiseen on kehitetty erilaisia matemaattisia mittareita. Havainnot, omassa tutkimuksessani vastaajia, kuvataan usealla muuttujalla. Kyselyaineistossa muuttujia ovat numeroiksi koodatut vastaukset tai niistä johdetut, tällöinkin vastaajia kuvaavat, muuttujat. Jokainen havainto saa kullakin muuttujalla jonkin arvon, joka kyselyaineistossa kertoo, miten vastaaja on kuhunkin kysymykseen vastannut. Etäisyydellä tarkoitetaan sitä, kuinka erilaisia keskenään havainnot ovat. Kahden havainnon (vastaajan) välinen etäisyys mitataan funktiolla, jossa otetaan huomioon niiden välinen etäisyys kaikkien ryhmittelyssä käytettävien muuttujien (vastausten) kohdalla. Havainnoista muodostetaan näiden etäisyyksien perusteella ryhmiä, joiden sisällä havaintojen väliset etäisyydet pyritään saamaan pieniksi, ja ryhmien väliset etäisyydet puolestaan pyritään saamaan suuriksi.

Ryhmittelyyn on olemassa hierarkkisia ja ei-hierarkkisia menetelmiä. Ei-hierarkkisissa menetelmissä ryhmittely perustuu ryhmille määriteltäviin keskuksiin, joihin havainnot yhdistetään, kunnes lopputulos on paras mahdollinen. Tällaiseen analyysiin soveltuu hieman erilainen aineisto kuin omani, joten minä tein ryhmittelyn hierarkkisesti. Hierarkkinen klusterointi voidaan tehdä joko yhdistämällä tai erottamalla ryhmiä. Erottelumenetelmissä kaikki havainnot muodostavat alussa yhden ryhmän, joka jaetaan kahteen tai useampaan. Näin syntyneet ryhmät jaetaan taas useampaan ja samalla tavoin jatketaan, kunnes jokainen havainto muodostaa oman ryhmänsä. Agglomeratiivisissa eli yhdistelymenetelmissä, jollaista itse käytin, edetään päin vastoin: alussa jokainen havainto on yksinään, ja lähimpänä toisiaan olevat yhdistetään. Syntyneistä ryhmistä lähimmät yhdistetään keskenään ja näin jatketaan, kunnes kaikki havainnot muodostavat yhden ryhmän. Kumpaankin hierarkkiseen klusterointitapaan on useita eri menetelmiä, joita erottaa se, miten ryhmien välinen etäisyys määritellään.

Klusterointimenetelmän valintaa ohjaa osittain käytettävä etäisyysmitta, mutta ennen kaikkea aineiston luonne. Menetelmä on valittava niin, että saadut tulokset ovat tulkittavissa mahdollisimman pätevästi. Valitsin menetelmäkseen furthest neighbour -menetelmän, koska sillä sain aikaan ”tiivitä” ryhmiä, joiden sisäinen vaihtelu pysyi mahdollisimman pienenä. Tässä menetelmässä kahden ryhmän välinen etäisyys

määritellään laskemalla ryhmän jokaisen havainnon etäisyys jokaiseen toisen ryhmän havaintoon. Ryhmien välisenä etäisyytenä käytetään näistä kaukaisinta etäisyyttä, eli kahden ryhmän välinen etäisyys on yhtä kuin niiden toisistaan kaukaisimpien havaintojen välinen etäisyys. Tällä tavoin minimoidaan jokaisen syntyvän ryhmän sisällä kaukaisimpien havaintojen etäisyys, jolloin kaikki ryhmän havainnot muistuttavat toisiaan useassa suhteessa ja tulkinnan voi toivoa olevan selkeää.

Tulosten tulkinnan lähtökohdaksi on tutkijan valittava sopiva ryhmittelyn vaihe. Matemaattisesti tätä vaihetta voidaan etsiä ryhmittelyn hyvyttä kuvaavilla mittareilla ja valita kohta, jossa jossakin ryhmittelyn hyvyttä kuvaavassa kriteerissä tapahtuu selvä muutos (Mellin 2004, 6, 19). Sopivan ryhmittelyn löytämisessä auttaa ryhmittelyprosessia kuvaava kaavio, dendrogrammi. Jos ryhmittely on onnistunut, dendrogrammista voi havaita "katkoskohdan", jossa selkeät ryhmät alkavat yhdistyä hankalammin tulkittavilla tavoilla. Kun on valittu sopivalta vaikuttava ryhmittely, voidaan muuttujien jakaumia ryhmittäin tarkastella ristiintaulukoimalla ja saada näin selville, mitkä muuttujat (vastaukset) ryhmittelevät havaintoja (vastaajia). Ryhmien tarkastelussa on otettava huomioon tutkimuskysymykset ja teoreettinen pohja. Koska ryhmittelymenetelmiä ja siinä käytettäviä mittareita on useita ja tulkintaan otettava ryhmittelyn vaihe on tutkijan valittava, voidaan samasta aineistosta päätyä useampaan eri ryhmittelyyn. Ryhmittelyn validoimiseksi voidaan tarkastella, millaisiin ryhmittelyihin toisilla menetelmillä päädytään. Lopulta ryhmittelyn hyvyys näkyy kuitenkin sen tulkittavuudessa.

Klusterianalyysia käytetään yhteiskuntatieteissä usein yhdessä faktorianalyysin kanssa, mihin lienee tärkeänä tekijänä faktorianalyysin historiallisesti vahva jalansija suomalaisessa sosiologiassa (Alastalo 2005, 82). Muuttujista muodostetaan ensin pieni määrä faktoreita, muuttujaryppäitä, sen mukaan, mitkä muuttujat ovat yhteydessä toisiinsa. Jokainen faktori muodostaa uuden muuttujan, jolle jokainen havaintoyksikkö saa arvon, ja klusterointi tehdään näiden faktorimuuttujien suhteen. Tuloksena havainnot jakautuvat ryhmiin faktorien saamien painotusten mukaan. Minä käytin sisällönanalyysia osittain samaan tarkoitukseen: sen avulla tarkastelin, mitkä kysytyt seikat liittyvät toisiinsa ja on siis mielekästä ottaa klusteroinnin lähtökohdaksi. Everitt (1993/1974, 37) korostaa, että klusteroinnissa mukana olevien muuttujien tulee olla relevantteja siihen nähden, mitä oikeastaan halutaan ryhmitellä. Muun muassa tätä tarkoitusta analyysini ensimmäinen, sisällönanalyttinen vaihe palveli.

Ryhmittelyanalyysin voi katsoa kuuluvan niin kutsuttuihin epäparametrisiin menetelmiin, jotka soveltuvat pienellekin aineistolle tai aineistolle, joka muussa suhteessa ei täytä parametrusten menetelmien vaatimuksia (Metsämuuronen 2004, 22). Suurinta osaa parametrusten menetelmistä pitäisi esimerkiksi käyttää vain, jos muuttujien voidaan olettaa olevan normaalijakautuneita. Sen lisäksi, että oma aineistoni on pieni, siitä ei voida tehdä tällaisia oletuksia. Ryhmittelyanalyysin tapa lähestyä aineistoa muistuttaa laadullista sisällönanalyysia. Nähdäkseni se on hyvä väline pienen aineiston käsittelyyn, kun halutaan lisää vaihtoehtoja niiden rinnalle, joita laadullisissa menetelmissä on tarjolla. Ryhmittelyanalyysi on yksi käyttökelpoinen tapa tuoda aineistosta esille kiinnostavia jakoja. Sen avulla saatetaan löytää sellaisia yhteyksiä, joita olisi hankala nähdä vain aineistoa lukemalla. Ennen kaikkea se mahdollistaa tämän tyyppisen analyysin tekemisen strukturoidulle aineistolle, jonka kerääminen on usein muunlaista aineistoa helpompaa.

Mitta-asteikko ja puuttuvat arvot

Muuttujani olivat eri mitta-asteikoilla mitattuja: osa oli nominaalisia, osa järjestysasteikollisia ja osa binäärisiä. Nominaalimuuttujia, joiden saamat lukuarvot ovat vain eri vastausvaihtoehtojen (kuten sininen, vihreä, punainen) koodeja eivätkä matemaattisesti tulkittavissa, ei voi sellaisenaan käyttää mihinkään laskutoimituksiin. Järjestysasteikollisten muuttujien arvoilla on jonkinlainen matemaattinen tulkinta, ja osa niistä on väljästi ottaen sopivia myös sellaisiin laskutoimituksiin, joissa muuttujat oletetaan jatkuviksi. Tällaisia ovat esimerkiksi niin kutsutulla Likert-asteikolla mitatut asennemuuttujat, joissa vaihtoehdot ovat esimerkiksi ”ei lainkaan”, ”jonkin verran” ja ”paljon”. Tällaiset arvot voidaan nähdä tietyn jatkumon osiksi, joissa ”jonkin verran” on yhtä ”kaukana” kummastakin ääriarvosta. Tällaisissa tulkinnoissa on kuitenkin oltava varovainen, eivätkä ne tarkasti ottaen ole päteviä. Binäärimuuttujat, jotka saavat joko arvon nolla tai arvon yksi, soveltuvat monenlaiseen matemaattiseen käyttöön, mutta voivat olla tulkinnallisesti hieman köyhiä. Monikäyttöisimpiä olisivat jatkuva-asteikolliset muuttujat, jotka voivat saada tietyllä välillä mitä tahansa arvoja, joiden etäisyydet ovat aidosti vertailukelpoisia, mutta sellaisia on usein mahdotonta luoda, kun mitataan ihmisten toimintatapoja ja asenteita.

On selvää, että eri mitta-asteikoilla mitattujen arvojen matemaattinen etäisyys saa varsin erilaisen tulkinnan. Nominaalisten vastausten ei voi ajatella olevan toisistaan jonkin etäisyyden päässä ja järjestysasteikollisilla muuttujilla etäisyyden käsitettä on pohdittava tapauskohtaisesti. Jatkuvilla asteikoilla ajatus etäisyyksistä on helppo ymmärtää, on vain muistettava standardoida muuttujat niin, että esimerkiksi vuosina mitattu ja metreinä mitattu muuttuja eivät joudu epäsuhtaan siksi, että toisessa luvut ovat isompia kuin toisessa. Binäärisellä asteikolla etäisyyksiä on helppo laskea – lähtökohtaisesti kaksi arvoa ovat joko erisuuria ja siis kaukana toisistaan tai yhtä suuria ja siis äärimmäisen lähellä.

Eri mitta-asteikoilla mitattujen muuttujien etäisyyksien laskeminen vaikuttaa varsin mahdottomalta. Siihen on kuitenkin kehitetty etäisyysmitta, jota kylläkään ei ole saatavilla SPSS-ohjelmassa, jota käytin. Niinpä jouduin jättämään sikseen haaveen tuon mitan käyttämisestä enkä ryhtynyt perehtymään sen laskemiseen. (Kiinnostunut lukija voi tutustua tähän Gowerin etäisyysmittaan esimerkiksi Everitt 1993/1974, 45.) Ratkaisuna muunsin kaikki muuttujat binäärisiksi, siis muuttujiksi, jotka kertovat, onko havainnolla jokin ominaisuus vai ei (yksi ilmaisee sen, että ominaisuus on, nolla sen, että sitä ei ole). Tämä tapahtui yksinkertaisesti niin, että tein nominaalisesti tai järjestysasteikoilla mitattujen muuttujien jokaisesta arvosta (vastausvaihtoehdosta) oman muuttujansa. Vastaaja sai arvoksi yksi sillä muuttujalla, joka ilmaisi hänen valitsemaansa vaihtoehtoa, ja muilla saman kysymyksen vaihtoehtoja edustavilla muuttujilla arvon nolla.

Näin ollen esimerkiksi kysymyksessä, jonka vastausvaihtoehdot olivat ”ei juuri koskaan”, ”silloin tällöin” ja ”usein”, alkuperäiset arvot olivat 1, 2 ja 3. Jokainen vastaaja oli valinnut jonkin näistä vaihtoehdoista ja sai siis jonkin kolmesta arvosta tällä muuttujalla. Muunnoksessa tein kolme erillistä muuttujaa, yhden jokaisesta vaihtoehdosta. Nyt sama vastaaja sai arvon yksi valitsemallaan vaihtoehdolla ja nolla muilla. Suuri osa muuttujista oli jo valmiiksi binäärisiä. Tällaisia olivat esimerkiksi kaikki sellaisten kysymysten vastaukset, joissa vastaaja oli voinut valita useamman vaihtoehdon (rasti ruutuun - tyyppiset). Näissä jokainen vaihtoehto muodosti oman muuttujansa, ja vaihtoehdon ollessa valittuna se sai arvon yksi, kun taas ne vaihtoehdot, joita vastaaja ei ollut valinnut, saivat muuttujan arvon nolla.

Tässä muunnoksessa pystyin ongelmitta ottamaan analyysiin mukaan puuttuvat ja ”en osaa sanoa” -vaihtoehdot, joille on usein vaikea antaa numeraalista arvoa, mutta joista

joskus voi saada merkityksellistä informaatiota. Puuttuvia arvoja omaan aineistooni tuotti se, että tietyistä käytännön syistä joissain pudotusvalikkokysymyksissä, joissa periaatteessa olisi pitänyt valita jokin tarjolla olevista vaihtoehdoista, oli myös mahdollista jättää valitsematta mitään niistä. Usein puuttuva arvo yhdellä muuttujalla aiheuttaa koko havainnon jäämisen pois analyysistä, mutta minun analyysini olisi kärsinyt siitä, jos joku vastaajista olisi jäänyt kokonaan jonkin ryhmittelyn ulkopuolelle.

Nyt saatoin niissä kysymyksissä, joissa puuttuvia arvoja oli, tehdä puuttuvalle arvolle oman muuttujansa, jolla se vastaaja, jolta vastaus puuttui, sai arvon yksi. Puuttuva arvo oli näin näkyvissä koko analyysin ajan ja minun oli mahdollista pohtia, kertooko se jotain. Tällä tavoin omaksi muuttujakseen tehty puuttuva arvo vaikutti myös omalta osaltaan ryhmittelyyn, mitä en kuitenkaan nähnyt ongelmaksi. Tulkitsin mielelläni niin, että puuttuva arvo poikkesi muista vastauksista, sen sijaan, että olisin tulkinnut sen olevan yhtä jonkin muun vaihtoehdon, vaikkapa ”en osaa sanoa”, kanssa. Käytännössä näitä puuttuvia arvoja oli kahdessa kysymyksessä, kummassakin yhdellä, eri kysymyksissä eri vastaajalla. Suurta merkitystä niillä ei aineiston kokonaiskuvassa ja tulkinnoissani lopulta ollut.

Jaccardin etäisyysmitta

Kun mitattavien muuttujien mitta-asteikko on tiedossa, valitaan etäisyysmitta. Etäisyyden (distance) käsite on vastakkainen samankaltaisuudelle (similarity). Kahden täsmälleen samanlaisen havainnon etäisyys toisistaan on nolla. Etäisyys mittaa siis sitä, kuinka paljon havainnot eroavat toisistaan. Etäisyysmitta on se matemaattinen kaava, jolla kahden havainnon välinen etäisyys määritellään.

Binäärisillä muuttujilla kuvattujen havaintojen etäisyyden mittaamiseen on lukuisia tapoja. Yksinkertaisin tapa on laskea niiden muuttujien määrä, joiden arvo on molemmilla muuttujilla yksi tai molemmilla nolla (kaksi vastaajaa vastanneet samaan kysymykseen samalla tavalla) suhteessa muuttujien kokonaismäärään. Merkitsen x_{00} tarkoittamaan muuttujaa, jolla kumpikin havainto saa arvon nolla (”kumpikaan ei ole”) ja x_{11} puolestaan muuttujaa, jolla kumpikin havainto saa arvon yksi (”molemmat ovat”). Lisäksi α_{00} olkoon kaikkien x_{00} -muuttujien yhteen laskettu määrä ja vastaavasti α_{11} kaikkien x_{11} -muuttujien

määrä. Vielä m olkoon kaikkien tarkasteltavien muuttujien määrä. Kahden havainnon samankaltaisuudelle saadaan mitta kaavasta $(\alpha_{00} + \alpha_{11}) / m$. Tällöin esimerkiksi ne kaksi vastaajaa, jotka ovat vastanneet samalla tavoin kahteen kysymykseen kymmenestä, saavat pienemmän samankaltaisuusluvun ($2 / 10$) kuin sellaiset kaksi, jotka ovat vastanneet keskenään samalla tavoin viiteen kysymykseen kymmenestä ($5 / 10$). Tämä luku on sitä suurempi, mitä *samankaltaisempia* havainnot ovat. Siksi, jotta siitä tulisi *etäisyysmitta*, se on vähennettävä luvusta yksi (joka ilmaisee maksimaalista etäisyyttä eli täyttä eroavuutta). Etäisyysmitan kaavaksi saadaan siis $1 - ((\alpha_{00} + \alpha_{11}) / m)$. Etäisyys on luonnollisesti sitä suurempi, mitä kauempana – ja siis erilaisempia – havainnot ovat.

Tällä tavalla laskettaessa arvot nolla ja yksi saavat yhtä suuren painon – vastaajat ovat siis samanlaisia, jos he ovat vastanneet samalla tavoin, oli kyse kyllä- tai ei-vastauksesta. Kuitenkin kun tarkastellaan sitä, onko havaintoyksiköllä jokin ominaisuus vai ei – esimerkiksi päteekö jokin väite yksittäisen vastaajan kohdalla vai ei – vastausten asema on hieman eriarvoinen. Voidaan ajatella, että ne, joilla on kyseinen ominaisuus (x_{11}), muistuttavat tältä osin toisiaan, mutta niiden samanlaisuudesta, joilla kyseistä ominaisuutta ei ole (x_{00}), muuttuja kertoo vähemmän. Jos vaikkapa tarkastelemme jotakin kohdetta, joka joko on tai ei ole auto, meille kertoo varsin paljon, jos toteamme sen olevan auto. Jos taas saamme tietää, ettei se ole auto, emme oikeastaan tiedä siitä riittävästi, jotta voisimme pitää sitä erityisen samanlaisena jonkin toisen ei-auton kanssa – olisi hullua luokitella ameeba ja kerrostalo samaan ryhmään siksi, ettei kumpikaan ole auto. Tällainen huomio pätee mielestäni omaan aineistooni, ja siksi käytin Jaccardin etäisyysmittaa, joka ottaa nimenomaan huomioon ne muuttujat, joilla kumpikin tarkasteltava havainto saa arvon yksi (ts. arvon, joka merkitsee, että havainnolla on muuttujan mittaama ominaisuus).

Jaccardin mitta lasketaan edellä mainittujen ”molemmat ovat”-muuttujien lukumäärän suhteena kaikkien niiden muuttujien määrään, joilla jompi kumpi tai molemmat havainnot saavat arvon yksi. Voimme merkitä ”toinen on, toinen ei ole”-tapauksia x_{01} ja x_{10} (ja vastaavasti α_{01} ja α_{10} merkitsemään kyseisenlaisten tapausten lukumääriä). Jaccardin etäisyysmitalla laskiessa jätämme huomiotta x_{00} -muuttujat ja otamme huomioon tapaukset x_{11} , x_{01} ja x_{10} . Nyt x_{11} -tapausten määrä jaetaan kaikkien näiden huomioon otettavien tapausten määrällä. Kuten edellä, tämä luku mittaa samankaltaisuutta ja se on taas vähennettävä yhdestä, jotta saadaan etäisyys. Jaccardin kaava on siis

$1 - (\alpha_{11} / (\alpha_{11} + \alpha_{01} + \alpha_{10}))$, joka itse asiassa on $1 - (\alpha_{11} / (m - \alpha_{00}))$. (Fielding 2007, 54; Boberg 1999, 29–30; Everitt 1993, 40–43.)

5 VASTAAJAT

Tässä luvussa kuvailen aluksi vastaajien etsintääni ja vastaajajoukon muodostumiseen vaikuttaneita tekijöitä. Sen jälkeen kerron aineiston rakenteesta vastaajien ikäjakauman ja elämäntilanteista kertovien muuttujien suhteen. Viimeisessä alaluvussa kuvailen aineistoani muutamien muiden taustatietojen kautta, jotka ovat olennaisia aineiston käytölle omaan analyysiini. Näitä ovat kysymykset arjen ajankäytöstä ja tietokoneen paikasta ja hallinnasta sekä vastaajien pelaamien pelien erittely.

Aineiston kuvailua yksittäisten kysymysten vastauksia raportoimalla voisi jatkaa pitkäänkin. Olen tässä rajoittanut tarkastelun niihin muuttujiin, jotka katson olennaisiksi aineiston käytölle omaan varsinaiseen analyysiini. Lomakkeeni kysymykset ovat tarkasteltavissa liitteessä 3. Kaiken kaikkiaan aineisto on mielestäni riittävän heterogeeninen, jotta siitä voi saada tietoa erilaisten naisten erilaisista pelaajuuksista. Jo alustavan tarkastelun perusteella se myös vaikutti hyvin kiinnostavalta. Vastaajien lähestymistavat ja orientaatiot vastaamiseen olivat erilaisia, mutta kaikki olivat vastanneet kysymyksiin kiitettävän paneutuneesti. Vastauksista saattoi lukea niin innostusta aiheeseen ja siihen, että sitä tutkitaan, kuin pelaamisen merkityksen väheksyntääkin. Persoonalliset lähtökohdat oli tuotu esille avoimesti. Analyysia tehdessäni kiitin usein mielessäni vastaajiani siitä, että aineisto oli niin rikas, etten hetkeksikään kyllästynyt sen tutkimiseen.

Vastaajien löytäminen

Toteutin kyselyni verkkolomakkeella, jolle kirjautuakseen jokainen vastaaja sai sähköpostitse henkilökohtaisen salasanan. Vastaaminen oli näin sidoksissa mahdollisuuteen käyttää Internetiä. En kuitenkaan katsonut tämän aiheuttavan liikaa vääristymää, tutkinhan nimenomaan tietokoneella tapahtuvaa pelaamista, ja suurin osa tietokoneista on nykyisin yhteydessä verkkoon. Saatoin siis olettaa, ettei verkkoon pääsy tuottaisi suurta kynnystä osallistumiselle.

Ryhtyessäni etsimään sopivia vastaajia asetin tavoitteeksi löytää noin kolmekymmentä naista, jotka muodostaisivat useassa suhteessa heterogeenisen ryhmän. Halusin mukaan eri ikäryhmien edustajia sekä erilaisissa ammateissa ja elämäntilanteissa olevia naisia. Tein kyselyn suomeksi, koska halusin mukaan nimenomaan suomalaisia vastaajia, ja halusin heidän voivan vastata avoimiin kysymyksiin mahdollisimman vaivattomasti riippumatta kielitaidosta. Jos olisin tehnyt kyselyn useammalla kielellä ja saanut erikielisiä vastauksia, sisällönanalyysi olisi käynyt huomattavasti vaikeammaksi ja vienyt enemmän aikaa.

Tarkoitukseni oli käyttää vastaajien etsinnässä niin sanottua lumipallomenetelmää eli pyytää muutamaa henkilöä omasta tuttavapiiristäni mukaan ja levittämään sanaa muille sopiville vastaajaehdokkaille, jotka sitten olisivat jatkaneet sanan levittämistä omassa tuttavapiirissään. Tämä osoittautui kuitenkin hankalaksi kahdesta syystä. Ensinnäkin halusin voida jonkin verran ohjailla sitä, millaisia ihmisiä mukaan pyydetään, jotta he eivät kaikki edustaisi samoja ikä- ja ammattiryhmiä tai olisi muuten liian pienestä piiristä. Toiseksi osoittautui, että avainhenkilöni eivät onnistuneet löytämään kovinkaan monia vastaajiksi haluvia.

Havaitsin nopeasti, että vastaajaksi houkuttelu vaati useimmiten tietyn ”rituaalin” läpikäyntiä. Siinä vastaajaehdokas ensin ihmetteli, pelaavatko naiset muka tietokoneella. Tämän jälkeen hän saattoi kertoa, että itse kyllä pelaa jotain tiettyä peliä, tai vaihtoehtoisesti, ettei itse pelaa mitään eikä ole koskaan pelannutkaan. Niiltä, jotka kiistivät pelaavansa, oli seuraavaksi kysyttävä: ”etkö edes pasianssia koskaan”, mihin vastaus oli lähes aina: ”no pasianssia ja semmoisia kyllä”. Myös niille, jotka omaloitteisesti kertoivat pelaavansa jotain, oli usein tähdennettävä, että heidänkin pelaamisensa oli oikeaa tietokonepelaamista. Kaikilla tuntui olevan selvä kuva siitä, millainen on tietokonepelaaja, eikä tuo kuva sopinut heihin. Tämä havainto sopii hyvin yhteen Kerrin (2002, 273) kokemusten kanssa hänen etsiessään haastateltavia omaan tutkimukseensa.

Kuvattu rituaali teki tarpeelliseksi sen, että pääsin itse keskustelemaan mahdollisten vastaajien kanssa. Onnistuin kuitenkin saamaan osan vastaajista toisten vastaajien rekrytoimana, ja osa löytyi siten, että kyselin lähipiiristäni, tunteeke joku esimerkiksi tiettyyn ikäryhmään kuuluvia tietokoneella pelaavia naisia. Suurin osa vastaajista oli

kuitenkin joko minun itseni tai yhden avainhenkilön rekrytoimia. Lumipallon sijaan otoksesta tuli siis jonkinlainen kahden keskuksen ympärille muotoutunut lumiakka. Kaikeksi onneksi tuon yhden ahkeran rekrytoija-apurini mukaan saama vastaajajoukko oli hyvin heterogeeninen. Loppujen lopuksi otos vastasi melko hyvin toiveitani.

Vastaajien elämäntilanteet

Vastaajia, jotka saivat kutsun verkkolomakkeelle, oli hiukan yli kolmekymmentä, mutta osalta vastaaminen sitten kuitenkin jäi, joten lopullinen otoskoko oli tasan 30. Vastaajien ikähaarukka oli 20–74 vuotta ja keski-ikä 38 vuotta. Mediaani-ikä oli 31, mikä kertoo siitä, että otoksen vanhin vastaaja nosti keski-ikää, ja toisaalta siitä, että kaikki muut vastaajat eivät suinkaan olleet parikymppisiä. 1950-luvulla syntyneitä oli kahdeksan, tätä vanhempia kaksi, 1960-lukulaisia kaksi, 1970-luvulla syntyneitä kahdeksan ja 1980-luvulla syntyneitä kymmenen.

Yritin saada mukaan enemmän 1960-luvulla syntyneitä, mutta heitä oli yllättävän hankala löytää. Ehkäpä he ovat eräänlainen väliinputoajasukupolvi tietokoneen käytön suhteen. Tietokoneet ovat tulleet työelämään sinä aikana, kun he ovat jo olleet työssä. He ovat joutuneet opettelemaan niiden käytön, halusivat tai eivät, ja nimenomaan työtä varten. Niinpä tietokoneen käyttö heillä kenties assosioituu työhön, velvollisuuteen ja pakkoon siinä määrin, ettei siihen haluta käyttää vapaa-aikaa. Heitä vanhemmat tietokoneen käyttäjät ovat jonkinlaisia tienraivaajia, joille niiden käyttö on vapaaehtoisempaa, ja nuoremmille sukupolville tietokoneet ovat jo enemmän itsestäänselvyys ja niiden käyttötavat moninaisempia.

Vastaajien ammatit ja elämäntilanteet vaihtelivat. Suuri osa toimi jonkinlaisessa toimistotyössä ja osa oli kotiäitejä, opiskelijoita, työttömiä tai eläkkeellä. Ainakin kahden ammatti oli tietotekniikan alalla. Mukaan mahtui myös perinteisempiä työläisammattajeja, kuten vahtimestari ja ”myyjän ja varastonaisen sekoitus”, sekä yksi yrittäjä ja yksi maanviljelijä. Koska kysyin ammattia avoimella kysymyksellä, kaikki eivät varmastikaan ole kertoneet kaikkia puolia ammattitaidostaan ja työmarkkina-asemastaan. Vastauksista saa kuitenkin kuvan kohtuullisen heterogeenisesta ryhmästä.

Vastaajien koulutustausta oli varsin korkea. Kaikki olivat käyneet vähintään perus-, kansa- tai keskikoulun, kahdeksalla oli käytynä lukio tai ammattikoulu ja peräti 18:lla oli opisto-, ammattikorkeakoulu- tai muu korkeakoulututkinto. Heistä oli siis huomattavasti suurempi osa korkeakoulutettuja kuin koko naisväestöstä (Tilastokeskus). Saattaa olla, että korkeammin koulutettujen on helpompi vastata verkkokyselyyn. Heillä saattaa olla paremmat mahdollisuudet Internetin käyttöön vaikkapa työpaikallaan, ja he ovat lisäksi ehkä tottuneempia vastaamaan erilaisiin selvityksiin.

Vastaajien nettokuukausitulot olivat kolmestasadasta 2300 euroon. Tulojen moodi (yleisin vastaus, viisi vastaajaa) oli 2000 euroa ja mediaani 1500 euroa. Alle tuhat euroa kuussa ansaitsi kahdeksan vastaajaa ja yli 2000 kolme vastaajaa.

Kuudella vastaajista oli kotitaloudessaan lapsia, kahdella yksi lapsi, kolmella kaksi ja yhdellä kolme. Aikuisia kotitalouteen kuului 11 vastaajalla yksi, 18:lla kaksi ja yhdellä kolme. Mukana oli yksin asuvia, yhden lapsen ja yhden aikuisen perheitä, kahden aikuisen talouksia lapsilla ja ilman, sekä yksi kolmen aikuisen talous, johon ei kuulunut lapsia. Erään lapsen kanssa asuvan tapauksessa lapsi oli ilmeisesti kaksikymmenvuotias. Muiden lasten iät olivat yhden ja 13 ikävuoden välillä, suurin osa oli 2000-luvulla syntyneitä.

Tutkimuskysymyksiini liittyviä taustatietoja

Kuvailen tässä aineistoni koostumusta sellaisten taustamuuttujien avulla, jotka ovat suoraan yhteydessä teemoihin, joita analyysissäni tarkastelen. Koska tutkimuskohteenani ovat pelaavien naisten toimijuudet sukupuolen ja teknologian muovaamassa arjessa, on tarpeen kiinnittää huomiota siihen, millaisia vastaajien olosuhteet erällä arjen alueilla olivat. Näihin olosuhteisiin liittyvät myös edellä esitetyt yleisemmät taustamuuttujat, mutta seuraavat aiheet liittyvät erityisesti tärkeimpiin teemoitteluihini. Aika on yksi tärkeimpiä analyysiani ohjanneita teemoja, joten kerron tässä niistä reunaehdoista, joita vastaajien elämäntilanteet asettivat heidän ajankäytölleen. Tietokoneen sijainti ja omistus taas liittyvät toisaalta siihen, kuka päättää koneen käytöstä, toisaalta siihen, millaiseksi osaksi arjen paikkoja se asettuu. Lisäksi luon katsauksen vastaajien pelaamiin peleihin, koska pelaamisesta muokkaa myös pelattujen pelien luonne.

Aika

Kartoittaakseni vastaajien pelaamiselle asettuvia ajallisia ehtoja kysyin muutaman taustakysymyksen heidän ajankäytöstään. Ensimmäisenä kysyin, montako tuntia viikossa he työskentelevät ja/tai käyttävät tutkintoon tähtäävään opiskeluun. Jätin tarkoituksella työskentelyn vastaajien itse määriteltäväksi, enkä rajannut sitä palkkatyöhön. Vastaajien tulkinnot siitä, mitä työskentelyllä tarkoitettiin, tietenkin erosivat toisistaan. Vastaaja, joka sekä teki palkkatyötä että toimi omaishoitajana, merkitsi työskentelyajakseen 80 tuntia viikossa, mikä varmasti kertoo realistisesti siitä, kuinka vähän vapaa-aikaa hänelle jää. Toisaalta kotiäiti saattoi merkitä työajakseen nolla tuntia viikossa, jolloin lienee selvää, että työajaksi on käsitetty vain palkkatyöaika.

Vaikuttaa siltä, että valtaosa vastaajista oli vastannut kysymykseen nimenomaan ajatellen palkkatyötä. Joukossa oli peräti yhdeksän vastaajaa, jotka ilmoittivat työajakseen nolla tuntia viikossa. Jokunen näistä oli ammatti-kohdassa kertonut olevansa työtön, eläkkeellä tai kotiäiti, mutta useimmista ei voinut tietää, ovatko he työttömiä vai muusta syystä palkkatyön ulkopuolella. Opiskelijat kertoivat työajakseen vaihtelevasti jotain alle kolmenkymmenen viikkotunnin. Muiden työaika vaihteli 25 tunnista 47:ään useimpien tehdessä 37–40 tunnin työviikkoa.

Seuraavaksi kysyin kotitöihin päivässä käytettyä aikaa. Kukaan ei ilmoittanut, ettei käytä kotitöihin lainkaan aikaa. Suurin osa käytti kotitöihin puolesta puoleentoista tuntia päivässä. Suurin tuntimäärä oli tutkija-kotiäidillä, joka ilmoitti päivittäiseksi kotityöajakseen 12 tuntia.

Näiden kysymysten jälkeen pyysin vastaajia arvioimaan, paljonko heillä on vapaa-aikaa päivässä arkisin ja paljonko vapaapäivinä. Annoin myös mahdollisuuden vastata ”minulla ei ole erillisiä vapaapäiviä”. Eräs opiskelija ilmoitti vapaa-ajakseen 24 tuntia sekä arkisin että vapaapäivinä. Kun toisaalta eräs eläkeläinen ilmoitti päivittäiseksi vapaa-ajakseen 12 tuntia, huomataan selvästi, kuinka eri tavoin ihmiset mieltävät aikansa. Eläkeläinen ilmoitti kotityöajakseen neljä tuntia, minkä lisäksi hän on ilmeisesti laskenut nukkumisajan pois vapaa-ajasta. Opiskelija taas on ehkä kokenut, että koska hän voi vapaasti päättää ajankäytöstään, kaikki hänen aikansa on vapaa-aikaa. Yleisesti vapaa-aikaa kerrottiin olevan 2–5 tuntia arkisin ja kaksin verroin vapaapäivinä. Vapaapäivien

erottaminen oli mahdotonta eläkeläiselle, opettaja-omaishoitajalle, maanviljelijälle, kotiäidille, opiskelijalle, työttömälle ja järjestötyöntekijälle.

Kysyin myös pelaamiseen käytetyn ajan määrää ja sitä, pelaako vastaaja enemmän työ- vai vapaa-ajalla, sekä tyytyväisyyttä pelaamiseen käytettyyn aikaan. Ylivoimaisesti suurin osa vastaajista sanoi pelaavansa enemmän vapaa-ajalla ja vain yksi työajalla. Kolme vastaajaa ilmoitti pelaavansa työ- ja vapaa-ajalla yhtä paljon, neljä vastaajaa totesi, ettei pysty erottelemaan työaika ja vapaa-aikaa. Yli puolet kertoi pelaavansa 1–5 päivänä viikossa, yhdeksän useammin ja viisi harvemmin. Niinä päivinä, jolloin pelaa, yli puolet kertoi pelaavansa alle kaksi tuntia. Kuusi vastaajista ilmoitti pelaavansa kaksi tuntia ja kahdeksan yli kaksi tuntia. Ilmoitetut ajat vaihtelivat 15 minuutista neljään ja puoleen tuntiin. Suurin osa myös kertoi olevansa tyytyväinen pelaamiseen käyttämänsä ajan määrään. Seitsemän ilmoitti, että haluaisi käyttää pelaamiseen vähemmän aikaa, viisi puolestaan haluaisi käyttää siihen enemmän aikaa kuin nykyisin.

Koneen paikka ja omistus

Saadakseni tietoa tietokoneen paikasta arjen tiloissa kysyin, missä vastaajat käyttävät tietokonetta. Vain yksi vastaajista ilmoitti, ettei käytä tietokonetta kotona. Neljätoista vastaajaa kertoi käyttävänsä konetta kodin lisäksi työpaikalla, seitsemän opiskelupaikalla ja neljä muualla. Muina paikkoina mainittiin kirjasto sekä tuttavien ja sukulaisten kodit. Yksi vastaaja mainitsi näiden lisäksi nettikahvilat. Muutama vastaaja teki tähän kysymykseen tarkennuksia, jotka kertovat työn, kodin ja vapaa-ajan rajojen siirtymistä tai niistä kiinni pitämisestä (joka ehkä tietokoneen myötä tulee tarpeelliseksi). Yksi vastaajista huomautti, ettei pelaa työaikana lainkaan, vaikka käyttää tietokonetta työssä. Muutamassa vastauksessa tuli ilmi, että kotona olevalla tietokoneella tehdään töitä. Työntekoon saattoi olla kotona oma koneensa, joka sijaitsi työhuoneessa, kun taas pelaamiseen käytettiin kannettavaa tietokonetta, joka ”kulkee joka paikkaan”. Eräs vastaaja kertoi, että tekee kotona lähinnä töitä kannettavalla tietokoneella, joka ei kovin hyvin sovellu pelaamiseen, ja pelaa muiden ihmisten luona.

Kysyin erikseen, missä sijaitsee se kone, jolla vastaaja yleisimmin pelaa. Puolet vastaajista kertoi koneen sijaitsevan kotona omassa huoneessa tai muussa rauhallisessa paikassa.

Yhdeksällä vastaajalla kone oli kotona olohuoneessa tai muussa yleisessä tilassa. Muita pelikoneen paikkoja olivat muiden kodit ja työpaikka, ja eräs vastaaja kertoi, että hänellä on useita tietokoneita eri paikoissa ja hän pelaa niillä kaikilla. Lisäksi moni oli tarkentanut vastaustaan, ja näissäkin vastauksissa tuli ilmi paikkojen lomittuminen. Huone, jossa pelataan, oli parissa vastauksessa erikseen nimetty työhuoneeksi – toisessa tapauksessa se sijaitsi töissä, toisessa kotona. Kotona olevassa työhuoneessa on vastaajan kertoman mukaan lisäksi miehen kone, vastaajan ompelunurkkaus ja vierassänky. Melko monitoiminen huone oli siis nimetty työhuoneeksi. Työpaikalla olevasta työhuoneesta korostettiin, että se on oma ja siellä saa rauhassa pelata – ominaisuuksia, jotka ehkä yleensä liitetään pikemminkin kotiin.

Useampi vastaaja mainitsi pelaavansa kannettavalla tietokoneella, jonka paikka voi vaihtua. Jollain se sijaitsi tavallisimmin työhuoneessa, toisilla olohuoneessa. Joku mainitsi tarkemmin, että ”läppäri on sohvapöydällä”, toinen kertoi pelaavansa ”telkkarihuoneessa sohvalla läppärillä”. Makuuhuoneessakin pelattiin. Yhden vastaajan pelaamiseen käyttämä kone sijaitsi isän työhuoneessa (ymmärrettävästi tämä vastaaja kertoi pelaavansa useimmiten isänsä koneella). Eräs vastaaja kertoi, että tietokoneita varten on kotona oma huone, koska myös puoliso harrastaa pelaamista – tätä huonetta ei siis nimetty työhuoneeksi, vaan se oli tietokoneilla pelaamiselle pyhitetty.

Koska olin kiinnostunut siitä, kenen hallinnassa kone on ja millaisia neuvotteluja sen käytöstä käydään, kysyin, kuka omistaa koneen, jolla vastaaja tavallisesti pelaa. Valtaosalla oli oma kone: 20 vastaajaa kertoi koneen olevan heidän omansa ja kolme kertoi omistavansa koneen yhdessä miehen tai perheen kanssa. Yhdellä kone oli miehen, kolmella työnantajan ja kolmella ystävän tai sukulaisen.

Pelaaminen

Suurin osa vastaajista oli pelannut tietokoneella ensimmäisen kerran 1980- tai 1990-luvulla. Neljä vastaajaa oli pelannut ensimmäisen kerran 2000-luvulla. Aikaisimmillaan pelaaminen oli aloitettu vuonna 1982, mutta on huomattava, että peliharrastus ei pysy samanlaisena vuodesta toiseen. Eräs vastaaja olikin todennut, ettei ensimmäinen pelikerta kerro hänen pelitaustastaan paljoakaan. Ensimmäisellä kerralla hän oli inhonnut

pelaamista, myöhemmin pelannut satunnaisesti pasianssia ja viime vuosina alkanut harrastaa pelaamista suuremmassa määrin.

Eräs tekijä, joka vaikuttaa pelaamisen tapoihin ja kokemukseen, on se, mitä peliä tai pelejä pelataan. Kysyin vastaajilta, mitä peliä tai pelejä he olivat pelanneet viimeisimmän kolmen kuukauden aikana eniten. Kaikkein yleisimmin vastaajani pelasivat pasianssia, mahjongia ja muita pienpelejä: logiikkapelejä, puzzleja (kuten *Tetris*) ja tietopelejä. Tietokoneiden käyttöjärjestelmien mukana seuraa yleensä valikoima tällaisia pelejä ja lisäksi niitä on valtavia määriä tarjolla Internetissä, joko selaimessa pelattaviksi tai omalle koneelle ladattaviksi. Selaimessa pelaaminen on useimmiten maksutonta. Nämä pelit luokitellaan tyypillisesti casual-peleiksi. Ne eivät vaadi pitkäaikaista sitoutumista, vaan niitä voi pelata lyhyitä jaksoja kerrallaan. Niiden ei katsota vaativan erityisiä taitoja, vaikka tosiasiasa niissä yleensä tarvitaan nopeutta, älyä tai muita kykyjä ja niiden pelaamisessa voi myös harjaantua ahkeralla pelaamisella. Pienpelejä pelasi suurin osa heistäkin, jotka pelasivat myös muita pelejä.

Osa vastaajista pelasi pitkäkestoisempia pelejä, joista useimmat on hankittava erikseen itselle, joskin osa näistäkin peleistä on selaimessa pelattavia. Pitkäkestoisissa peleissä on erilaisia pelityyppejä, kuten strategia-, rooli-, simulaatio- ja taistelupelejä. Pelityypistä riippumatta pelit voivat olla yksin- tai moninpelejä. Useat verkossa pelattavat pelit ovat niin sanottuja massamoninpelejä. Nimitys johtuu siitä, että niitä voi verkon välityksellä pelata suuri määrä ihmisiä samassa pelimaailmassa. Massamoninpeleistä käytetään lyhennettä MMOG (Massively Multiplayer Online Game) ja, mikäli ne ovat roolipelejä, MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game). Taistelupelejä, joissa pääasiallinen toiminta on tappaa vastustajia, kutsutaan yleisesti räiskintäpeleiksi. Myös muut pelityypit voivat sisältää taisteluita.

Taistelupelejä vastaajista pelasi kaksi. Molemmat pelasivat *Counter-Strike 1.6* -peliä, joka on internetissä pelattava joukkuepohjainen FPS-peli. Lyhenne FPS tulee sanoista First Person Shooter, ja sillä tarkoitetaan taistelupeliä, jossa pelaaja näkee pelimaailman pelaamansa hahmon näkökulmasta. Itse hahmo ei tällöin näy, vaan kuvan etualalla on hahmon kantama ase, jonka takaa maailmaa tarkastellaan. Vastaajista viisi pelasi erilaisia strategiapeleihin laskettavia pelejä, joissa tavoitellaan menestystä vaikkapa oman valtakunnan rakentamisessa ja kaupankäynnissä. Kaksi vastaajaa pelasi *The Sims*ä,

elämäsimulaatiopeliä, jossa hahmot voi laittaa käymään töissä, kasvattamaan lapsia, sisustamaan kotia ja niin edelleen. Tavoitteen voi asettaa itse, yleisesti ottaen tavoitteena on saada hahmo pysymään hengissä. Yksi vastaaja pelasi *EVE Onlinea*, avaruuteen sijoittuvaa MMORPG:a. *EVE Onlinen* maailma on niin kutsuttu hiekkalaatikkomaailma, jossa pelaajan on mahdollista tehdä melko rajaamattomasti mitä haluaa. *EVE Onlinen* harrastajien oma sivusto määrittelee pelin päämääräksi sotilaallisen, taloudellisen tai poliittisen vallan saavuttamisen (Evelopedia).

6 ANALYYSI: TEEMOJA JA RYHMIÄ

Etenen nyt selostamaan analyysiani teemoittain. Teemat, joita tässä käsittelen, olivat kirjallisuuslähteisiin pohjautuen mukana jo operationalisoinnissani. Teemojen sisältö ja painotukset aineistossa tarkentuivat sisällönanalyysin avulla. Kiinnitin huomiota siihen, mitä näihin teemoihin liittyneitä seikkoja vastaajat käsittelivät, ja otin tämän huomioon valitessani ryhmittelyanalyysiin kunkin teeman kannalta relevantteja muuttujia. Se, mitä teemoja aineistossa ylipäättään esiintyi ja kuinka tärkeässä osassa, vaikutti puolestaan yhdessä teoriataustan kanssa siihen, mitkä teemat valitsin tarkastelun kohteeksi. Seuraavassa käsittelemäni teemat ovat siis sellaisia, jotka sekä olivat olennaisia viitekehyksessäni että vaikuttivat merkityksellisiltä aineistossa.

Tein ryhmittelyanalyysin kussakin teemassa niille kvantitatiivisille muuttujille, joiden katsoin liittyvän käsiteltävään teemaan. Ryhmittelyanalyysi tuotti teemojen sisällä vastaajia erottelevia ryhmiä. Nämä ryhmittelyt osoittivat, mitkä muuttujat erottelivat vastaajia toisistaan kulloisellakin osa-alueella. On huomattava, että ryhmittelyanalyysi on tapa löytää aineistosta jonkinlainen rakenne tietyillä laskentatavoilla. Se ei kerro todennäköisyyksiä sille, että samanlaisia yhteyksiä voisi todeta laajemminkin. Tässäkään aineistossa kaikki tiettyyn ryhmään kuuluvat vastaajat eivät vastanneet samalla tavoin kaikkiin ryhmittelyssä mukana olleisiin kysymyksiin – eivät edes niihin, jotka näyttivät olevan kullekin ryhmälle leimallisia ominaisuuksia. Ajankäyttöryhmittelyssä esimerkiksi erään ryhmän yhdeksästä vastaajasta seitsemän kertoi, että pelaaminen häiritsee muiden asioiden tekemistä. Vaikka kaikki ryhmän vastaajat eivät vastanneet samalla tavoin, tämä muuttuja erotti selvästi ryhmän muista, sillä muissa ryhmissä kukaan tai lähes kukaan ei ollut vastannut näin.

Seuraavaksi peilasin ryhmiä käsiteltävänä olevaan teemaan luokittelemiini avovastauksiin. Vertasin niitä tarkastellen, vaikuttivatko ryhmittelyt uskottavilta sanallisen aineiston valossa: löytyikö avovastauksista mahdollisesti ilmaisuja samanlaisista yhteyksistä kuin ryhmittelyanalyysissä. Toisaalta ryhmittelyt auttoivat minua tulkitsemaan avovastausten ja niiden teemoittelujen merkityksiä. Sen lisäksi, että selostan ryhmittelyanalyysin tulokset ja niihin sidoksissa olevat sisällönanalyysin tulokset, raportoin tässä myös sellaisia sisällönanalyttisiä osuuksia, joita ei ollut mahdollista tarkastella kvantitatiivisten

muuttujien kautta. Strukturoiduissa kysymyksissä kun saatoinkin kysyä vain edeltä käsin päätetyistä teemoista, ja avovastaukset toivat esille myös muita olennaiselta vaikuttavia seikkoja.

Tässä luvussa esittelen teemoittain aineistoani nostaten siitä esille analyysini valossa olennaisia puolia. Lomakekysymykset, joiden vastauksia kussakin teemassa tarkastelen, olen tuonut enimmäkseen esille selostuksissani, mutta kysymykset löytyvät kokonaisuudessaan myös liitteestä 3.

Ajankäyttö

Ajankäytön teema

Ensimmäisessä avovastausten luokittelussani **aika** oli yksi kategorioista. Sen pohjana oli ajan merkitys arjen olennaisena tekijänä. Koska se oli tärkeä osa alkuperäistä kysymyksenasetteluani, olin myös kysynyt lomakkeella siitä useita eksplisiittisiä kysymyksiä. Kysyin pelaamiseen käytetystä ajasta, aikaan liittyvistä ristiriidoista ja neuvotteluista, ajan käyttämisestä lomittain pelaamiseen ja muiden asioiden tekemiseen sekä ajankulun kokemuksesta pelatessa. Näiden lisäksi aikaan liittyviä huomioita tuli esille moniin muihinkin kysymyksiin annetuissa vastauksissa, esimerkiksi kysymyksissä muiden kanssa pelaamisesta, peleistä ja pelaamisesta puhumisesta, pelaamisen legitimoinnista ja hyvistä ja huonoista peleistä. Tämä entisestään vahvisti aikaan liittyvien asioiden merkitystä aineiston tarkastelussa.

Lukiessani avointen kysymysten vastauksia sisällönanalyttisesti löysin erilaisiin aiheisiin liittyneitä mainintoja ajasta ja ajankäytöstä. Luokittelin aikaan liittyvät maininnat muutamaan aihepiiriin, joista suurin oli suoraan ilmaistu **pelaamisen ja muun ajankäytön suhde**, kuten *pelaamiseen käyttämäni aika on ollut pois poikaystävän kanssa vietetystä ajasta*. Näissä vastauksissa puhuttiin usein samalla pelaamisen tekemisestä lomittain muiden asioiden kanssa.

Toinen aihepiiri, joka kuului selvästi samaan analyysiin, oli kysymys siitä, **milloin pelaaminen tapahtuu**. Esimerkiksi *pelaan vain iltaisin* on luokiteltu tähän, koska siitä ei käy ilmi, mihin muuhun tekemiseen pelaaminen suhteutuu. Samoin *pelaamiseni on satunnaista ja harvinaista* on tätä kategoriaa. Näiden kahden kategorian erot eivät välttämättä olleet ilmiseivät, mutta minua erottelu helpotti. Myöhemmässä analyysissä kategorioiden käsittely ainakin osin yhdessä oli kuitenkin mielekästä.

Kolmas aihepiiri, jonka aika-kategoriasta erottelin, oli **pelitapahtuman ”sisäinen” aika** – se, miten pelatessa aika koetaan ja miten ajankulku vaikuttaa peliin. Tämä vaikutti olevan kahdesta muusta erillinen kysymys ja yhdistin sen jatkoanalyysissä muuhun pelikokemukseen liittyvään materiaaliin.

Ajankäytön teemaan kuuluivat siis kysymykset pelaamisen suhteesta muuhun ajankäyttöön sekä siitä, milloin pelaaminen tapahtuu. Näitä aiheita käsiteltiin enimmäkseen kolmessa eri yhteydessä: ajankäytön hallinnan kysymyksissä, pelaamisen ja muun ajankäytön ristiriidoista puhuttaessa sekä huomioissa pelaamisen pätkittymisestä ja lomittumisesta muuhun toimintaan.

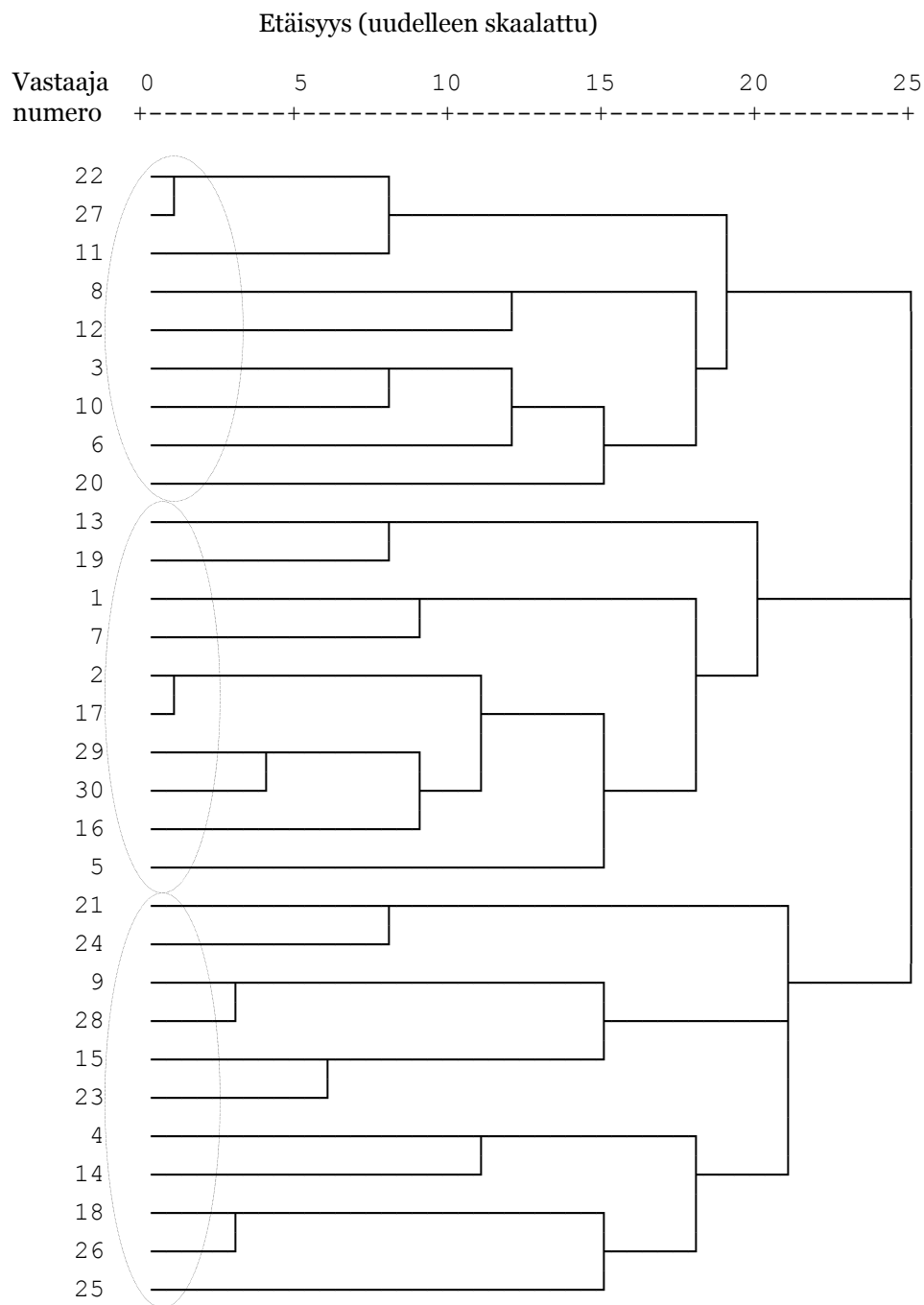
Ryhmittelyanalyysi ajankäytön teemasta

Strukturoiduissa kysymyksissäni oli kuusi suoraan ajankäyttöön liittyvää kysymystä – esimerkiksi milloin pelaa, kuinka paljon käyttää aikaa pelaamiseen ja missä suhteessa pelaamiseen käytetty aika on muuhun ajankäyttöön. Sisällönanalyysi osoitti ajankäytön linkittyvän hyvin moniin muihin asioihin, joista vain osa oli lainkaan esillä strukturoiduissa kysymyksissä. Ajankäyttö oli toisaalta jo lähtökohdissani osa suurempaa ajan, paikan ja tilan käsitteellistä teemakokonaisuutta, toisaalta siihen sisältyi aineiston perusteella erilaisia pienempiä teemoja. Tällaisia alateemoja olivat esimerkiksi ajankäytöstä neuvottelemisen ja siinä tehtyjen joustojen omaehtoisuus sekä erilaiset toiminnot ja elämänalueet, joiden kanssa pelaamiseen käytetty aika risteää. Tärkeä sisällönanalyysissä tekemäni havainto oli, että pelaamisen lomittaminen muiden asioiden tekemiseen oli niin vahvasti ajankäyttöön liittyvä teema, ettei näitä ollut tarkoituksenmukaista yrittää erottaa toisistaan. Toiminta, asioiden konkreettinen tekeminen, liittyi kiinteästi ajan käsittelyyn. Tämä sopii yhteen sen ajatuksen kanssa, että

arjen aika rakentuu toiminnassa toteutettavista rytmeistä. Näytti siltä, että oli järkevää ottaa ajankäyttökysymysten lisäksi samaan ryhmittelyyn ne kysymykset, jotka koskivat pelaamisen suhdetta muihin toimintoihin muutenkin kuin ajankäytön mielessä.

Valitsin siis klusterointiini vastaajia ryhmittelemään kysymykset pelaamiseen käytetystä ajasta, vastaajan tyytyväisyydestä siihen ja siihen liittyvistä mahdollisista ristiriidoista sekä pelaamisen suhteesta muiden asioiden tekemiseen. Kysymyksiä oli yhteensä yhdeksän, ja kun tein tarvittavat muuttujamuunnokset, muuttujia oli lopulta 34. Näiden muuttujien suhteen tehty ryhmittely tuotti seuraavanlaisen dendrogrammin:

Kuvio 1 Ryhmittelyanalyysi ajankäyttömuuttujilla



Kuviossa on selvästi nähtävissä vastaajien jakautuminen kolmeen ryhmään. Olen merkinnyt ryhmät kuvioon soikioilla. Saadakseni selville, mikä näitä ryhmiä erotti, tarkastelin ristiintaulukoiden avulla jokaisen ryhmittelymuuttujan jakautumista noihin kolmeen, jotakuinkin yhtä suureen ryhmään. Listasin kutakin ryhmää muista ryhmistä erottavat muuttujat.

Osoittautui, että kuviossa ylimpänä näkyvä ryhmä erottui muista erityisesti muuttujissa ”pelaaminen häiritsee muiden asioiden tekemistä” ja ”silloin tällöin vaikeuksia lomittaa pelaaminen muuhun toimintaan”. Näihin myöntävästi vastanneita oli tässä ryhmässä muita ryhmiä enemmän. Tämän ryhmän vastaajat myös pelasivat vähintään yhtenä päivänä viikossa, suuri osa yli viitenä päivänä, ja suuri osa heistä pelasi yli 1,5 tuntia niinä päivinä, joina ylipäätään pelasi. *He olivat siis jonkin verran muita enemmän pelaavia ihmisiä, joille pelaaminen aiheutti jonkin asteisia ajankäytöllisiä ristiriitoja.*

Keskimmäistä ryhmää leimaavia tekijöitä olivat, että he pelasivat yleensä alle 1,5 tuntia päivässä eli muita ryhmiä vähemmän kerralla, he olivat tyytyväisiä pelaamiseen käyttämänsä ajan määrään eivätkä kokeneet vaikeuksia lomittaa pelaamista muuhun toimintaan. He eivät myöskään kokeneet pelaamiseen käytetyn ajan olevan ristiriidassa sen kanssa, mitä muut halusivat heidän tekevän tai mitä heidän olisi omasta mielestään ”pitänyt” tehdä. *Heidän voinee ajatella olevan ”pelailijoita”, kasuaalipelaajia, jotka pelaavat silloin tällöin, kun se sattuu muun toiminnan lomaan sopimaan.*

Kuviossa alimpana olevaan ryhmään kuuluneille vastaajille oli ominaista, että he pelasivat 1 – 5 päivänä viikossa, siis ilmeisen säännöllisesti, ja yli 1,5 tuntia päivässä. Heistä muita ryhmiä suurempi osa ilmoitti keskittyvänsä pelatessaan useimmiten vain pelaamiseen sen sijaan, että tekisi muita asioita sen lomassa. Tähän nähden on ymmärrettävää, että he eivät yleensä myöskään kokeneet vaikeuksia pelaamisen lomittamisessa muuhun toimintaan. *Heidän pelaamistaan leimasi siis säännöllisyys ja jonkinasteinen sitoutuminen, peliharrastus.* Tässä ryhmässä oli muita ryhmiä suurempi osa niitä vastaajia, jotka olivat tyytymättömiä pelaamiseen käyttämänsä ajan määrään – sekä heitä, jotka haluaisivat pelata enemmän, että sellaisia, jotka haluaisivat pelata vähemmän.

Ajankäyttö pelaamisen arjessa

Sisällönanalyysissä ajankäytön kysymykset tulivat esille läpi aineistoni eivätkä vain niissä kysymyksissä, joissa ajankäytöstä oli nimenomaan kysytty. Pelaaminen on vastaajille toimintaa, joka vie aikaa joltakin muulta tai jolta jokin muu toiminta vie aikaa. Se siis kilpailee vastaajien arjessa muiden elämän osa-alueiden ja toimien kanssa. Näitä ovat, odotetusti, työ ja opiskelu sekä kotityöt ja harrastukset, mutta myös nukkuminen sekä

ystävien, puolison ja lasten kanssa vietetty aika. Lisäksi pelaamisen kanssa kilpailee monen vastaajan vastauksissa jokin vähemmän määritelty, mutta ehdottoman olemassa olevaksi koettu ”muu maailma”. Se saattoi saada sana-asukseen vaikkapa *muut asiat ja aktiviteetit, tärkeämmät tehtävät, hyödyllinen tekeminen, jotain tähdellistä*. Se siis usein merkityksellistettiin tärkeäksi ja hyödylliseksi pelien ollessa jotain muuta kuin tärkeää ja hyödyllistä. Tämän voi nähdä pelien väheksyntänä (ja joissain vastauksissa sävy onkin selkeän väheksyvä), mutta toisaalta voidaan ajatella, että juuri tällaisen vastakkainasettelun kautta tietty toiminta saavuttaa huvin ja vapauden merkityksiä ja muuttuu valopilkuksi harmaassa arjessa. Näin pelaamisesta voi muodostua jopa pienen kapinan tila, jonne voi hetkeksi paeta velvollisuuksiaan.

Aikaa pelaamiselle löydetään usein iltaisin ennen nukkumaanmenoa, kun lapset ovat nukkumassa ja kun mahdollisille moninpelien pelikavereillekin pelaaminen varmimmin sopii. Jotkut kertoivat tästä seuraavan, että pelaaminen kilpailee nukkumaanmenon kanssa ja nukkumaanmeno saattaa viivästyä. Useat vastaajat korostivat voivansa pelata silloin kun haluavat, joku tosin tarkensi ”siis vapaa-ajalla”. Muutenkin vapaa-aika, myös ”luppoaika” ja ”silloin kun on tylsää” mainittiin sopivana pelaamiseen. Ainoa ajankäyttöön liittynyt kysymys, joka ei ryhmittelyanalyysissä lainkaan erotellut vastaajia, oli kysymys siitä, pelaako vastaaja enemmän työ- vai vapaa-ajalla. Vain yksi vastaaja sanoi pelaavansa enemmän työajalla, ylivoimaisesti suurin osa heistä pelasi vain vapaa-ajalla ja kolme vastaajaa yhtä paljon työ- ja vapaa-ajalla. Työajalla pelaaminen oli myös asia, jota osa vastaajista katsoi tarpeelliseksi selittää avovastauksessa, esimerkiksi ”en laista töistä pelaamisen vuoksi koskaan vaan keskeytän pelin, jos mitä tahansa työhön liittyvää ilmenee”. Normina näytti siis olevan, että pelaamisen tulee tapahtua pääsääntöisesti vapaa-ajalla.

Joskus pelaaminen keskeytyy ikävästi ja joskus pelaamisen lomassa tehdään tarkoituksella jotain muuta. Joistakin vastauksista voi päätellä, että muut ihmiset saattavat yrittää pelaamisen keskeyttämistä siinä kovin hyvin onnistumatta.

Välillä mies huutelee esim. auttamaan ruoan laitossa ja joutuu odottamaan koska pelaan.

Ehkä jos en kuuntele mitä minulle puhutaan samalla kuin pelaan voi tulla huonoa palautetta.

Joskus perhettä kututtaa, jos uppoudun tietokoneeseen kesken sunnuntai-iltapäivän enkä vastaa puhutteluun, vaikka juuri minua kaivattaisiin osallistumaan heti paikalla. Usein saan myös olla rauhassa, koska on jo yleistä tietoa, ettei minua ole helppo ravistella pois keskittymistilasta.

Useat vastaajat mainitsivat tekevänsä pelaamisen lomassa kotitöitä, esimerkiksi laittavansa ruokaa tai pesevänsä pyykkiä. Käsityötkin mainittiin useasti, samoin puhelimesta, verkossa tai reaali maailmassa perheen ja tuttujen kanssa seurustelu. Myös työtä saatettiin lomittaa pelaamiseen vaikkapa tahtiin *tunti pelaamista, puoli tuntia hommia*. Muut tietokoneella tehtävät asiat, kuten pankkiasioiden hoito ja sähköpostin lukeminen, lomittuvat luontevasti pelaamiseen. Osa vastaajista käyttää pelaamista apuna, kun töissä huomio on siirrettävä yhdestä asiasta toiseen. Peli toimii jonkinlaisena siirtymäriittinä ja pään tyhjentäjänä edellisestä asiasta sekä auttaa siirtymään rennommin seuraavaan tehtävään. Muiden asioiden kanssa lomitettu pelaaminen tuntui solahdavan enimmäkseen sujuvaksi ja kotoiseksi osaksi arkea.

Kaikki vastaajat eivät kokeneet ainakaan merkittävästi ajankäytöllisiä vaikeuksia tai ristiriitoja pelaamisen vuoksi. Puolet vastaajista sanoi, ettei pelaamiseen käytetty aika ole juuri koskaan ristiriidassa muun ajankäytön kanssa. Yli puolet vastaajista oli tyytyväisiä pelaamiseen käyttämäänsä aikaan. Yksitoista koki vaikeuksia pelaamisen yhdistämisessä muuhun toimintaan, näistä vain yksi usein. Myös ryhmittelyanalyysin perusteella ajankäytölliset ristiriidat ovat leimallisia vain osalle pelaajia. Niiltä näyttäisi ”suojelevan” toisaalta keskittyminen pelaamiseen tai toisena vaihtoehtona ”kevytpelaaminen”, jota harrastetaan vain silloin, kun se ei asetu kilpailemaan muun ajankäytön kanssa. Avovastauksissa ongelmat tulivat esille hallitsevammin, mikä varmasti johtui siitä, että kysymykset jossain määrin ohjasivat kertomaan ongelmista. Joitain selityksiä ongelmattomuuteenkin annettiin, kuten *pelaan vain kun ei ole mitään muuta ohjelmassa ja pelaan tietokoneella lähinnä hidastempoisia pelejä joten yleensä keskittyminen muihinkin asioihin on mahdollista*. Nämä vastaajien omin sanoin ilmaiset orientaatiot näyttävät vahvistavan ryhmittelyanalyysin tuottamaa kuvaa.

Jotkut pelaamista vakavasti harrastavat kokivat suuriakin vaikeuksia löytää tasapainoa pelaamisen vaatiman ajan ja muun elämän välille.

Kun pelejä on käynnissä monta kerrallaan, niihin voi mennä enemmän aikaa kuin tahtoisin, mutta ne on pelattava, tai pilaan muiden pelin eikä minua enää pyydetä peleihin myöhemmin.

Nämä vaikeudet voidaan kokea paitsi niin, että pelaaminen vie liikaa aikaa, myös niin, että muut asiat vievät aikaa pelaamiselta.

Pelaan vähemmän kuin haluaisin, koska työnteko vie niin paljon aikaa päivästä ja nukkumaankin pitäisi ehtiä.

Useampi vastaaja myös korosti sitä, että vaikka pelaamisesta joutuu tinkimään, se on oma valinta.

Vaikka minulla on suht paljon vapaa-aikaa, siitä ei riitä intensiiviseen toimintaan kovin paljoa koska aivot ovat useimmiten aika väsyneet töiden jälkeen. Siksi olen todennut parhaaksi karsia intensiivistä pelaamista, jotta jaksaisin monipuolisemmin juttuja vapaa-ajalla. (Tämä johtaa siihen, että pelaan tällä hetkellä oikeastaan ainoastaan kevyitä nopeita selainpelejä muun tekemisen lomassa.) Parasta kyllä olisi, jos voisin yhdistää myös intensiivistä pelaamista vapaa-ajalle. Oikeastaan miellän itseni edelleen ihmisenä, joka pelaa intensiivisesti pelejä, vaikka en tee niin tällä hetkellä.

Toisaalta asia voitiin esittää myös ikään kuin pelaajalla itsellään ei juuri olisi valtaa omaan pelaamiseensa – ja kyseenalaiseksi jäi, haluaako hän edes pelata.

Pelaamiseen käytetty aika on turhaa ajan hukkaa. Ajan voisi käyttää vaikkapa lukemiseen tai muuhun kivaan tai hyödylliseen tekemiseen. Hartiat vain kipeytyvät, kun juuttuu koneelle pelaamaan.

Suurin osa vastaajista oli kuitenkin enemmän tai vähemmän tyytyväisiä pelaamiseen käyttämäänsä aikaan. Pelaaminen koetaan usein niin mielekkääksi ja antoisaksi, että se

asetetaan jonkin muun edelle, ja toisaalta pelaamisesta pystytään joustamaan silloin, kun muut asiat ovat tärkeämpiä. Tärkeimmät hankausta tuottavat tekijät olivat sosiaaliset velvoitteet sekä ”koukuttuminen” eli kokemus siitä, että pelaamista ei tule lopettaneeksi, kun sen on aloittanut, vaikka pitäisi tehdä jotain muuta. Pelaamisen saamiin merkityksiin sosiaalisessa ympäristössä palaan omassa luvussa ja koukuttumisen kokemukseen pelikokemusta koskevassa luvussa.

Pelaamisen sosiaaliset ulottuvuudet

Sosiaalisten tekijöiden teemoittelua

Tässä alaluvussa käsittelen tekijöitä, jotka liittyvät pelaajan suhteisiin muihin ihmisiin. Sosiaaliset suhteet ovat olennainen tekijä toiminnan paikkojen rakentumisessa. Ne ovat myös toiminnan toteutumisen paikka. Sosiaalisissa suhteissa toimijuuden eri puolet ovat vahvasti läsnä: niissä toimijalle asettuu ehtoja ja mahdollisuuksia ja toiminta vaikuttaa suoraan olosuhteisiin. Sosiaaliset suhteet tulivat esille jo ajankäyttöä koskeneessa analyysissäni, mutta tässä luvussa keskityin nimenomaan tähän teemaan.

Sosiaaliseen ympäristöön liittyvät tekijät voivat olla pelaamiseen liittyviä suhteita, pelaamisen ohessa tapahtuvaa kanssakäymistä, asenteita pelaamista kohtaan tai muuta pelaamiseen vaikuttavaa sosiaalisuutta – kuten tietokoneen käytöstä käytäviä neuvotteluja. Lomakekysymyksiä laatiessani erottelin nämä osa-alueet, jotta sain tehtyä niistä tarkkoja kysymyksiä. Sisällönanalyysini osoitti kuitenkin eri sosiaalisuuden muotojen liittyvän yhteen kokonaisuuteen, joka toisaalta voitaisiin jakaa osiin monella eri perusteella. Tarkastelin erikseen esimerkiksi sitä, missä yhteyksissä vastauksissa puhuttiin puolisoista, missä yhteyksissä lapsista, tai mitä kerrottiin tilan ja koneen hallinnan jakamisesta muiden ihmisten kanssa.

Eräs tärkeä huomion kohde, kun halutaan selvittää tietokoneella pelaavan naisen toimijuutta, on pelaajan mahdollisuus päättää tietokoneen käytöstä. Se on tärkeä tekijä myös sukupuolen ja teknologian tarkastelussa. Tähän päätösvaltaan vaikuttavat ainakin tietokoneen omistussuhteet, sijainti, se, mihin muuhun kuin pelaamiseen tietokonetta

käytetään ja se, kuinka rauhassa muilta ihmisiltä pelaaja halutessaan saa pelata. Suhteet koneen, pelaavan naisen ja hänen sosiaalisen sekä tilallisen ympäristönsä välillä rakentavat pelaajan toiminnan paikkoja. Noissa paikoissa pelaaja toimii, ne muovaavat hänen toimintaansa ja hänen toimintansa muokkaa niitä. Juuri tästä on kyse pelaajan toimijuudessa. Nämä piirteet ovat aivan omanlaisiaan silloin, kun puhutaan nimenomaan tietokoneesta, eikä vaikkapa pelikonsoleista.

Sisällönanalyysi vahvisti ajatuksiani siitä, mitkä tekijät olivat yhteydessä koneen hallintasuhteisiin: koneen käytöstä käytävien neuvottelujen lisäksi koneen sijainti, tarve ja mahdollisuus pelata rauhassa sekä muiden ihmisten pelaaminen ja heidän kanssaan yhdessä pelaaminen. Viimeksi mainittuja en ilman sisällönanalyysia olisi tähän teemaan laskenut mukaan, mutta sisällönanalyysi kiinnitti huomioni siihen, että osa vastaajista pelaa lähinnä muiden seurassa, mikä vaikuttaa myös siihen, etteivät he pelaamalla vietä ”omaa aikaa” koneella. Toisaalta se, että myös vaikkapa puoliso pelaa, saattoi vaikuttaa esimerkiksi siihen, kuinka suotuisasti tämä suhtautui koneen käyttöön pelaamiseen. *Myös avopuoliso harrastaa pelaamista, joten tietokoneita varten on oma huone missä riittävän iso työpöytä jne.* kertoo tulkintani mukaan siitä, että koneen hallintaa arvostetaan perheessä.

Kategorioiden erottelun ja yhdistelyn pohjalta päädyin tekemään ryhmittelyanalyysit kahdesta tähän teemaan kuuluvasta muuttujajoukosta. Yhteen otin mukaan kysymykset, jotka koskivat **pelaamiseen liittyvää sosiaalisuutta** eli pelaamisen merkitystä tuttavapiirissä, yhdessä muiden kanssa pelaamista ja toisaalta sosiaalisuuden merkitystä omalle pelinautinnolle. Toinen ryhmittely koski **tietokoneen hallintasuhteita ja käyttöä**. Kysymykset muiden kanssa tai yksin pelaamisesta olivat mukana molemmissa ryhmittelyissä, koska sisällönanalyysi osoitti niiden liittyvän myös koneen käytön kysymyksiin.

Ryhmittelyanalyysi pelaamiseen liittyvästä kanssakäymisestä

Tähän analyysiin valikoin mukaan kysymykset siitä, kenen kanssa pelaa ja millä tavoin (reaalimaailmassa tai verkossa), keskusteleeko pelaamisesta ja kuinka merkityksellisenä omalle pelaamiselleen pitää pelaamiseen liittyvää kanssakäymistä, sekä erilaisia väittämiä

liittyen pelaamiseen sosiaalisena kokemuksena. Muuttujia oli yhteensä 25 ja vastaajat ryhmittivät niillä neljään ryhmään, joista kahteen kuului neljä vastaajaa kumpaankin, yhdessä oli 10 ja yhdessä 12 vastaajaa. Tämän analyysin dendrogrammi on kuvio 2 liitteessä 5.

Suurin ryhmä erottui muista niitä sosiaalisempana. Kun muissa ryhmissä kaikki pelasivat yksin ja vain pieni osa muiden kanssa, tässä ryhmässä muiden kanssa pelaaminen, erityisesti Internetin välityksellä, oli yleistä, ja kolme vastaajaa ei pelannut lainkaan yksin. Ryhmän jäsenet myös keskustelivat pelaamisesta reaali maailmassa, verkossa tai molemmissa. Kaikille heistä oli merkitystä pelaamiseen liittyvällä kanssakäymisellä, ja puolet piti sitä yhtä tärkeänä kuin omaa pelikokemusta. Ryhmän vastaajista pienempi osa kuin muista piti pelaamista yksinäisenä ja lähes kaikki sanoivat pelaamisen olevan itselleen sosiaalista toimintaa. Tämän ryhmän vastaajat olivat myös sitä mieltä, että pelaamiseen liittyvään kanssakäymiseen liittyy kilpailua ja leikkimielisyyttä. Ryhmästä yli puolet sanoi, että heillä on enemmän yhteistä toisten pelaajien kanssa kuin niiden, jotka eivät pelaa tietokonepelejä. Muilla ryhmillä tämä oli harvinaista. Toisaalta puolet tästä ryhmästä oli vastannut, että heillä on enemmän yhteistä ei-pelaajien kuin pelaajien kanssa, ja näin ollen osa oli vastannut myöntävästi kumpaankin väitteeseen. Se saattaa kertoa siitä, että he kokevat yhteisyyttä pelaajiin pelaajina ja ei-pelaajiin toisilla elämänalueilla. *Kaiken kaikkiaan tämän ryhmän vastaajille, joita oli lähes puolet koko vastaajajoukosta, pelaaminen oli sosiaalista toimintaa.*

Kolmessa muussa ryhmässä toisten kanssa pelaaminen oli harvinaista. Toiseksi suurimman ryhmän vastaajat eivät myöskään keskustelleet peleistä lainkaan, ja puolet heistä totesi pelaamisen olevan yksinäistä toimintaa. *He olivat pelaamisessaan täysin ”yksinäisiä susia”.* Valtaosa vastaajista oli siis selkeästi joko sosiaalisia tai täysin epäsosiaalisia pelaajia.

Pienemmistä ryhmistä toinen oli muuten edellisen kanssa samankaltainen - pelaaminen oli heille yksin tapahtuvaa, jopa yksinäistä toimintaa - mutta tässä ryhmässä *peleistä keskusteleminen verkossa tai reaali maailmassa oli kohtuullisen yleistä.*

Toinen neljän hengen ryhmä taas erosi näistä siinä, että sen jäsenet kertoivat joutuvansa silloin tällöin perustelemaan pelaamistaan. Lisäksi tässä ryhmässä oli muita enemmän

niitä, jotka kokevat muiden ihmisten häiritsevän pelaamistaan, ja niitä, jotka pelaavat paetakseen yksinäisyyttä. Ryhmä oli ehkä kaiken kaikkiaan sellainen, jossa *pelaamisen sosiaaliin puoliin liittyi hieman enemmän negatiivisia puolia kuin muissa ryhmissä.*

Koneen hallinnan ryhmittely

Tietokoneen hallintasuhteisiin liittyneet kysymykset lomakkeellani koskivat yksin ja yhdessä pelaamista, omaa päätösvaltaa koneen käyttöön sekä siihen, missä vastaaja käyttää tietokonetta, missä pelaamiseen käytetty kone sijaitsee ja kokeeko pelaamisen omana aikana tai tilana. Laskin tähän teemaan kuuluvaksi myös kysymyksen siitä, pitääkö vastaaja uppoutumista tärkeänä omalle pelinautinnolleen. Uppoutumisen tärkeys lienee yhteydessä siihen, kuinka tärkeää koneen ja tilan hallinta pelaajalle on. Muuttujia näistä kysymyksistä tuli ryhmittelyyn 18. Dendrogrammi on nähtävissä liitteessä 5 (kuvio 3).

Vastaajien voi katsoa kuvion perusteella jakautuvan joko kolmeen tai viiteen ryhmään. Tarkastellessani kumpaakin ryhmittelyä totesin, että viisi ryhmää tuottavat erottelut eivät olleet tulkinnallisesti toimivia, joten päädyin käyttämään tulkinnassa kolmea ryhmää.

Kahdesta suuremmasta ryhmästä toisen 13 vastaajaa sanoivat, että heidän pelaamiseen käyttämänsä tietokone on täysin heidän omassa hallinnassaan. Suurimman osan kone sijaitsee olohuoneessa tai muussa vastaavassa yhteisessä tilassa kotona. Heille oli ominaista pelata yhdessä muiden kanssa samalla koneella ja peliin uppoutuminen oli tärkeää valtaosalle ryhmästä. *Pelaaminen oli siis heille sosiaalinen harrastus, jonka paikkana oli koti.*

Toista ryhmää (14 vastaajaa) erotti muista se, että pelikone sijaitsi heillä useammin omassa huoneessa tai muussa vastaavassa rauhallisessa tilassa kotona. Lisäksi tässä ryhmässä oli yleisempää käyttää tietokonetta sekä kotona että töissä. *Heille koneen voi ajatella olevan muita henkilökohtaisempi.*

Pienimpään ryhmään kuului kolme vastaajaa, joista kahden pelikone sijaitsi jonkun toisen kotona. Kolmas käytti pelaamiseen kannettavaa tietokonetta, joka sijaitsee milloin missäkin, useimmin olohuoneessa. Ymmärrettävästi kaksi muiden kotona pelaavaa kertoi

joutuvansa neuvottelemaan pelaamisestaan, toinen heistä kertoi päätösvallan olevan täysin tai lähes täysin muiden käsissä. Tälle ryhmälle oli ominaista tietokoneen käyttäminen monessa eri paikassa. Kaikki kolme vastaajaa kertoivat käyttävänsä tietokonetta sekä opiskelupaikalla että jossain muualla kuin erikseen kysytyissä paikoissa. Kaksi heistä käytti konetta myös kotona ja yksi työpaikalla. *Heille kone ei siis ollut sen enempää henkilökohtainen kuin olennaisesti kotiin liittyväkään laite.*

Pelaajan suhde sosiaaliseen ympäristöön

Ryhmittelyanalyysin mukaan vastaajat jakautuivat varsin selkeästi sosiaalisiin ja ei-sosiaalisiin pelaajiin. Erittelen myöhemmin tässä alaluvussa tuon sosiaalisuuden sisältöjä tarkemmin avovastausten perusteella. Suhteessa tietokoneen käyttöön ja hallintaan vastaajia erotteleviksi tekijöiksi nousivat tietokoneen suhde kotiin ja toisaalta vastaajan mahdollinen henkilökohtaisempi suhde koneeseen. Joillekin tietokone vaikuttaa olevan varsin henkilökohtainen laite, toisille se on enemmänkin osa kotia sosiaalisena tilana ja kolmansille se on vain laite, joka voi sijaita missä tahansa, ja johon ei ole sen kummempaa henkilökohtaista suhdetta. Tarkastelen aluksi avovastausten valossa tätä koneen, kodin ja henkilökohtaisen tilan suhdetta ja sen jälkeen pelaamiseen liittyvän sosiaalisuuden puolia.

Kone ja koti

Koneen kuuluminen osaksi kodin yhteiskäytössä olevaa tilaa ja yhteistä toimintaa näkyi avovastauksissa ainakin siinä, millaisia asioita kerrottiin tehtävän pelaamisen lomassa. Hyvin yleisiä olivat muiden kanssa keskusteleminen sekä reaali maailmassa että puhelimesta ja verkon kautta, kotityöt, TV:n katsominen, syöminen ja käsityöt. Nämä ovat toimintoja, joiden paikkana usein on juuri koti ja joiden kautta kotia jopa tehdään. Seuraavassa lainauksessa koti sosiaalisena ympäristönä muokkaa pelaamisesta kotoisaa.

En haluaisi eristäytyä pelaamaan yksin mihinkään, vaan minusta on mukavaa, kun perhe elelee ympärillä, vaikka sitten nukkuvana. Kun olen erossa perheestä, teen ihan toisenlaisia asioita, kuten tapaan ystäviä tai istun luennolla.

Myöskään ne vastaajat, joiden pelaaminen tapahtui henkilökohtaisemmassa tilassa, eivät välttämättä eristäytyneet muusta maailmasta. Erityisesti yhteydenpito muihin ihmisiin tietokoneen välityksellä ja puhelimitse näytti sopivan tämän ryhmän pelaamisen lomaan – mutta myös muut ”olohuonepelaajienkin” tekemät asiat. Enemmän heitä ilmeisesti erotti ”olohuonepelaajista” se, että he pelasivat tavallisimmin yksin.

Avovastauksista oli löydettävissä myös ilmaisuja, joista voidaan lukea koneen toimivan vastaajalle omana, henkilökohtaisena tilana. Valtaosa oli myös strukturoidussa kysymyksessä ilmoittanut kokevansa pelaamisen omana aikanaan tai tilanaan usein tai aina. Vain yksi vastaaja ei ollut lainkaan tätä mieltä ja yksi ei osannut sanoa.

Kaiken kaikkiaan suurimmalla osalla vastaajista tietokone ja sillä pelaaminen vaikutti olevan varsin hyvin ”kotoutunut” osaksi kodin tilaa, suhteita ja toimintaa. Koti merkityksellistyi tällöin omaksi sekä perheen ja ystävien ajaksi ja tilaksi erotuksena työstä. Työnteko pelaamisen lomassa kotona olevalla koneella oli harvinaista. Kun ajankäytöllisestikin pelaamisen katsottiin yleisesti kuuluvan vapaa-ajalle, vaikuttaa siltä, että työ ja pelaaminen sekä työ- ja vapaa-aika pidetään varsin erillään, vaikka tietokonetta käytettäisiin sekä työhön että pelaamiseen.

Yhdessä pelaamista ja neuvotteluja

Tietokoneen käytöstä käytävät neuvottelut eivät erotelleet vastaajia, minkä pystyy päättelemään jo kyseisten vastausten jakaumista. Valtaosa vastaajista kertoi tietokoneen olevan täysin tai lähes täysin heidän omassa hallinnassaan ja neljä sanoi neuvottelevansa koneen käytöstä joutumatta joustamaan mistään olennaisesta. Yksi vastaaja kertoi joustavansa pelaamisesta ja yksi ilmoitti, että joku muu päättää lähes täysin koneen käytöstä. Kysymykseen ”Onko pelaamiseen käyttämäsi aika joskus ristiriidassa sen kanssa, mitä muut ihmiset haluaisivat sinun tekevän tai mitä sinun ’pitäisi’ tehdä?” noin puolet oli vastannut ”ei juuri koskaan” ja puolet ”silloin tällöin”.

Koneen hallintaan ja pelaamiseen liittyviä ristiriitoja ei siis koettu merkittävästi, mutta useat vastaajat olivat kuitenkin avovastauksessa raportoineet jonkinlaisia ristiriitoja tai ainakin sitä, kuinka niitä vältetään.

Lähinnä avopuolisosta voisi olla kivaa jos tekisin enemmän kotitöitä, mutta aiheesta ei yleensä tule riitoja.

Eniten pelaamani sanapelit kestävät 3 minuuttia / kierros ja yleensä pyydän miestä odottamaan kierroksen loppuun asti ennen kuin lähdän tekemään muuta.

Välillä mies huutelee esim. auttamaan ruoan laitossa ja joutuu odottamaan koska pelaan. Yleensä mies joutuu vain hetken odottamaan eikä ongelmia synny.

Sisällönanalyysissä puoliso tuli aineistossa esille tärkeänä pelaamisen sosiaalista tilaa määrittävänä ihmisenä. Puoliso saattoi vaikuttaa pelaamisen ehtoihin monin eri tavoin. Kanssakäyminen puolison kanssa saattoi olla juttelua pelaamisen lomassa, keskustelua pelaamisesta tai neuvotteluja pelaamiseen käytetystä ajasta. Koneen hallintasuhteissa puoliso tuli esille parin vastaajan maininnassa siitä, että molemmilla on välttämätöntä olla oma kone.

Koneen hallinnan jakaminen on riitojen kerjäämistä, perherauha säilyy paremmin kun jokaisella on oma kone.

Eräs vastaaja kertoi, että hänen koneensa on poistettu käytöstä tilanpuutteen ja koneen vanhuuden takia. Nykyisin hän pelaa miehensä koneella, mikä on vähentänyt pelaamista. Muutama vastaaja totesi jakavansa tietokoneen puolisonsa kanssa ilman ristiriitoja. Usein myös mainittiin, että vastaajan mahdollisuus pelata vapaasti on sidoksissa siihen, että puolisoilla on oma kone.

Erityisen tärkeässä asemassa puoliso vaikutti olevan ajankäytöllisissä neuvotteluissa. Parisuhde näyttäytyi monissa vastauksissa pelaamisen kanssa kilpailevana elämän osa-alueena.

Tällä hetkellä en koe pelaamiseeni liittyvän ristiriitoja, mutta tämäläpaiset ristiriidat ovat olleet osatekijä päätöksessäni karsia intensiivistä pelaamista. Kärjistäen ristiriidoissa on ollut kyse siitä, että pelaamiseen käyttämäni aika on ollut pois poikaystävän kanssa vietetystä ajasta...

Jos istun pitkään pelaamassa, puoliso alkaa oireilla.

Myös ystävien kanssa reaali maailmassa seurustelu saattoi kilpailla pelaamisen kanssa.

Mm. ystäviä tulisi nähdä, mutta jotkut illat kertakaikkiaan on otettava huomioon vain pelaamisen suhteen.

Näitä tilanteita on tullut enemmän vastaan n. 1,5-2 vuotta sitten, jolloin pelasin aktiivisemmin. Tällöin illat menivät raideissa, ja kavereiden näkeminen IRL¹ jäi vähemmälle. Välillä tuli kommentteja ja itselle huono omatunto.

Osa vastaajista koki selvästi sosiaalisessa ympäristössään painetta vähentää pelaamistaan, ja osa oli näin tehnytkin. Toisaalta moninpelejä pelaavat saattoivat kokea pelikavereitaan kohtaan velvollisuutta pelata silloinkin, kun itseä ei olisi niin huvittanut.

Pelaaminen on suorittamista: muut pelaajat odottavat, että teen vuoroni.

Tällä hetkellä, jos jätän väliin joitakin iltoja siitä en kärsi vain minä, mutta myös tiimikaverini. Pelaaminen kun ei ole vain pelkkää hupia tällä hetkellä.

Puolison rooli ei ollut vain rajoittava, vaan moni vastaaja mainitsi puolison pelikaverina, tai ainakin pelaamista ymmärtävänä.

Mieheni ei juurikaan pelaan tietokoneella, mutta ymmärtää kyllä, jos minä haluan joskus pelata.

Mies pelaa usein samassa huoneessa omalla koneellaan samaa peliä. Olemme samalla Ventrilo-kanavalla², jolla voi jutustella myös muiden tuttujen kanssa.

¹ In the Real Life, ”oikeassa elämässä”, reaali maailmassa

² Ventrilo on tietokoneohjelma, jonka avulla voi keskustella puhuen verkon välityksellä useiden henkilöiden ryhmissä. Sitä käytetään esimerkiksi yhteydenpitoon pelin aikana pelattaessa pelejä, joissa pelaajat toimivat ryhminä.

Sam & Max -sarja - pelattiin miehen kanssa, paikoitellen tosi hauskaa yhteistä ongelmanratkaisua ja tarinalle käkättämistä

Lasten rooli pelaajien toimijuuden kentässä vaikutti hieman yllättäen paljon pienemmältä. Lasten hoitaminen oli yksi toiminto, jota mainittiin tehtävän pelaamisen lomassa siinä missä pyykinpesua, nettiselailua tai aikuisten kanssa jutteluakin. Toki se saattoi myös kilpailla pelaamisen kanssa. Lasten myös mainittiin haluavan joskus pelata, jolloin aikuisen on ehkä joustettava pelaamisestaan. Tämä ei kuitenkaan tullut vahvasti esille vastauksissa. Pari vastaajaa kertoi myös pelaavansa lasten kanssa.

Puhe pelaamisesta

Kuten ryhmittelyanalyysi osoitti, suurehkolle osalle vastaajista pelaaminen on täysin yksinäistä toimintaa, eivätkä he edes keskustele pelaamisesta kuin korkeintaan hyvin satunnaisesti.

Tiedän poikani pelaavan tietokoneella. En keskustele yleensä pelaamisesta kenenkään kanssa. Toki lapseni esim. tietävät, että pelaan silloin tällöin. En salaa asiaa.

Suurelle osalle vastaajia pelaaminen kuitenkin on enemmän tai vähemmän sosiaalista. Heistäkin suurin osa pelaa yksin ainakin joskus, mutta monet heistä pelaavat myös muiden kanssa - verkossa tai samassa tilassa. Monille myös peleistä keskusteleminen oli tärkeä osa pelaamiseen liittyvää sosiaalisuutta. Monet vastaajat pelaavat samoja pelejä kuin tuttavansa, ja niiden pelaamiseen saatetaan jakaa vinkkejä keskusteluissa. Myös hyviä pelejä suositellaan kavereille. Keskusteluja voidaan käydä niin kasvotusten kuin verkossakin. Itse pelien lisäksi keskustelujen aiheena saattavat olla peliporukoiden sosiaaliset kuviot.

Pelaamisesta puhuminen on sama kuin mistä tahansa harrastuksesta puhuminen. Aiheina on pelien taso, eri pelien vertailu, kokemusten vertailu, tulevat pelit jne. Joskus puhutaan myös ihmisistä joiden elämää esim mmorpg -pelaaminen

hallitsee liikaa tai joille on tullut ongelmia pelaamisesta, tai muista pelaamisen sosiaalisista vaikutuksista (myös positiivisista).

Kun kyse on akateemisesti orientoituneista aikuisista ihmisistä, tulemme puhuneeksi pelaamisesta usealla eri tasolla (ml. pelaamisen merkityksistä ja funktioista yhteisöissämme).

Keskusteluissa mietitään esimerkiksi parhaita strategioita. Siitä voi olla hyötyä omassa pelaamisessa. Lisäksi esiintyy muiden humoristista pilkkaamista ja oman itsen (väitety) erinomaisuuden ja pelimenestyksen toitottamista.

Pelaamisesta puhumiseen liittyy muitakin puolia kuin kokemusten jakaminen harrastuskavereiden kanssa. Joskus pelaamistaan joutuu selittämään muille ihmisille, ja silloin erilaiset asenteet pelaamista kohtaan tulevat esille. Myös vastaajilla itsellään oli erilaisia asenteita pelaamista ja peleistä puhumista kohtaan. Usein pelaaminen mainittiin vastakkaisena jollekin ”tärkeämmälle” tekemiselle. Ympäristöstä tällaista asennetta ei vastausten mukaan niinkään tullut, vaan useammin ihmettelyä, miten nainen tai ylipäätään kukaan voi olla kiinnostunut tietokonepeleistä. Useampi vastaaja oli joutunut perustelemaan pelaamistaan puolisolleen. Kaikissa näissä tapauksissa puoliso eksplikoitiin mieheksi. Puolisonkin sanottiin ”ihmettelevän” naisystävänsä pelaamista, ei asettavan sitä vastakkain jonkin muun toiminnan kanssa – paitsi ehkä parisuhteen hoidon.

Peleistä puhuminen tuntuu aika turhauttavalta, jos puhuu niitä harrastavien kanssa, sillä minua ei pahemmin kiinnosta. Pelaamiseen käytetyn ajan voisi mielestäni käyttää johonkin todellisessa maailmassa tehtävään. Enemmänkin on hauskaa nälviä pelaamista ;)

Joskun lähipiirini kyllä ihmettelee kun heitä ei niinkään pelaaminen kiinnosta että miten voin viihtyä niin hyvin pelin ”maailmassa”.

Mieheni suhtautuu kummeksuvasti pelaamiseeni, mutta en ole suuresti selitellyt hänelle asiaa.

Pelaamisen pitäminen ”turhana” ja vertaaminen tärkeämpiin toimiin oli siis enemmän vastaajien omaa sisäistä puhetta. Muiden ihmisten kerrottiin useimmiten suhtautuvan neutraalisti, positiivisesti tai ihmetellen, jos vastaaja ylipäättään heidän suhtautumisensa tiesi. Ihmettely johtui vastaajien mukaan siitä, että tietokonepelaamista pidettiin epäkiinnostavana joko naisille tai ylipäättään. Nämä molemmat tekijät – ympäristön ja oma suhtautuminen pelaamiseen – ovat tärkeitä osia pelaavan naisen toimijuudessa. Suurin osa vastaajista suhtautui pelaamiseensa jopa itsetietoisesti positiivisesti, mutta mukaan mahtui myös hyvinkin vähätteleviä äänenpainoja. Molemmat asennoitumiset tulivat esille paitsi pelaamisen perusteluissa muille, myös sen perustelemisessa itselle. Jotkut vastaajat kokivat järjettömänä ajatuksen, että pelaamista pitäisi jotenkin perustella. Eräs vastaaja totesi: *Enhän perustele sitäkään, että luen kirjoja. Joillain taas oli pelaamiselleen enemmän perusteluja – varsin yleinen perustelu oli rentoutuminen ja aivot narikkaan -vaikutus. Myös omaa pelihistoriaa pidettiin perusteena pelaamiselle.*

Olen aina pelannut esim pasianssia, pelaamani pelit ovat samantyyppisiä tai sitten yksinkertaisia rakentamispelejä. Ne ovat jatkumo.

Sanotaan, että perustelen sillä, että olen tehnyt sitä jo kuusi vuotta. Se on asia, josta pidän edelleen ja varmasti tulen pitämään pitkään. Myös tosiasia, että kun pelaa tiimissä, jossa tähdätään korkeammalle, ei voi vain ajatella itseään vaan pitää ajatella myös muita tiimikavereita. Pitää muistaa miksi lähti mukaan ja kuinka ison pettymyksen tuottaisi, mikäli luopuisi tästä kaikesta.

Pelaamiseen liittyy monenlaista sosiaalisuutta, vaikka sitä usein pidetään yksinäisenä ja epäsosiaalisena harrastuksena, jossa pelaaja on suhteessa vain koneeseen. Suurelle osalle vastaajiani pelaaminen oli nimenomaan sosiaalista toimintaa. Toisaalta suurella osalla pelaamiseen ei liittynyt minkäänlaista sosiaalisuutta, vaan he nauttivat pelaamisesta yksin. Sosiaalisilla pelaajilla saattoi olla hyvinkin monenlaisia tapoja pelata yksin ja yhdessä muiden kanssa.

Yksin pelaan kevyitä selainpelejä ollessani tylsistynyt tai tauon tarpeessa, tai kun haluan pelata tiettyä yksinpeliä. Muiden kanssa netissä pelaan joko intensiivisesti samassa monen pelaajan pelissä (roolipeliä), tai sitten niin että pelaamme kukin omalla koneellamme omaa peli-instanssia ja juttelemme samalla pelaamisesta.

Samassa tilassa reaali maailmassa olen ollut pelaamassa porukalla tavallisia yksinpelejä tai kaksinpelejä niin, että muut seuraavat (esim Doom-tyyppiset first person shooterit tai luolastoromppaukset) tai kilpailullisesti (esim Star control 2:n vastakkainpelimoodi).

Pelikokemus, ruumis ja tunteet

Tunteiden ryhmittely

Tutkimusongelmani erittelyssä asetin pelaajan sisäisen kokemuksen yhdeksi tarkastelun kohteeksi. Tähän määrittelin kuuluvaksi muun muassa erilaiset tunteet ja ruumiilliset kokemukset. Näistä tein lomakkeelle kaksi strukturoitua kysymystä, joissa oli paljon valittavia vastausmahdollisuuksia. Ensimmäinen kysymyksistä kuului ”mitä seuraavista tunteista ja tuntemuksista pelaaminen sinussa herättää ainakin joskus”, toisessa kysyttiin, mitkä enintään viisi niistä ovat tärkeimpiä pelinautinnolle. Mukana oli sekä positiivisia että negatiivisia tunteita (ja myös sellaisia, jotka voidaan tulkita kummaksi tahansa), ja olin pyrkinyt laittamaan ne listassa satunnaiseen järjestykseen, koska ajattelin tämän helpottavan positiivisten ja negatiivisten kokemusten raportointia yhtäläisesti.

Vaihtoehdot sisälsivät muitakin kuin varsinaisia tunteita. Yhtenä vaihtoehtona olivat ruumiilliset tuntemukset ja mukana oli myös sellaisia kuin ongelmanratkaisukokemukset sekä rentoutuminen ja vaihtoehto ”muita tunteita tai tuntemuksia”. Vaihtoehtoja oli yhteensä 28. Kaikkia näitä raportoitiin koetun, mutta kaikkia ei pidetty tärkeinä. Vaihtoehdot, joita kukaan ei pitänyt tärkeinä pelinautinnolle, olivat enimmäkseen negatiivisina pidettyjä tunteita kuten ärtymys ja turhautuminen, mutta niihin kuului myös helpotuksen tunne.

Kokeilin ryhmittelyä näiden kahden kysymyksen suhteen erikseen ja yhdessä. Koettujen tunteiden mukaan tehty ryhmittely oli varsin selkeä. Tärkeinä pidetyt tunteet eivät ryhmitelleet vastaajia, koska tärkeimmät tunteet olivat pitkälti samoja koko vastaajajoukolla. Niiden ottaminen mukaan samaan ryhmittelyyn koettujen tunteiden kanssa hajotti ryhmiin jakautumista vaikeammin tulkittavaksi. Niinpä jätin tunteiden

tärkeyden pois ryhmittelyanalyysistä. Koettujen tunteiden ryhmittely tuotti kuvion, joka on kuvio 4 liitteessä 5.

Tämän ryhmittelyn perusteella aineiston olisi voinut jakaa eri tavoin. Tarkastelin jakoa kolmeen tai viiteen ryhmään, ja tulkinnallisuuden perusteella päädyin viiteen ryhmään, joiden koko vaihteli kahdesta yhteentoista vastaajaan. Suurimman ryhmän vastaajille oli ominaista, että *pelaamiseen liittyy paljon tunteita*. He kaikki raportoivat vähintään kymmenen koettua tunnetta, kun muista ryhmistä kahdessa raportoitujen tunteiden määrä oli viiden ja kymmenen välillä ja kahdessa neljä tai vähemmän. Tämä ryhmä oli myös ainoa, jossa raportoitiin kaikkia tunteita. Muissa ryhmissä ei ollut yhtään vastajaa, joka olisi kokenut suuttumusta, kateutta, surua, vihaa, johonkin kuulumisen tunnetta, erillisyyden tunnetta tai ulkopuolisuutta jostain pelimaailmassa, kun taas tässä ryhmässä kaikkia näitä oli kokenut useampi vastaaja. Tässä ryhmässä oli myös useampi vastaaja, joka kertoi muista kuin valmiiksi annetuista tunteista. Muissa ryhmissä näitä ei raportoitu.

Toiseen ryhmään kuului seitsemän vastaajaa, joiden pelaamiselle tyypillisiä olivat ilo, kiinnostus, viihtyminen sekä saavutuksen ja onnistumisen tunteet – siis *pelistä saatu nautinto*.

Kolmatta ryhmää, johon kuului neljä vastaajaa, erotti muista se, että heillä painottuivat jotkin positiiviset ja jotkin negatiivisemmat tunteet. Mikään yksittäinen tunne ei ollut heillä kaikista ryhmistä eniten painottunut, mutta varsin yleisiä olivat ärtymys, ongelmanratkaisukokemukset, turhautuminen, saavutuksen ja onnistumisen tunne, ikävystyminen, rentoutuminen, kärsimättömyys, kiinnostus ja viihtyminen. Vaikuttaa siis siltä, että heillä pelaamiseen liittyy *sekä negatiivisia että positiivisia tunnekokemuksia*, mutta ei kuitenkaan niin monipuolisesti kuin ensimmäisellä ryhmällä.

Neljänteen ryhmään kuului vain kaksi vastaajaa, joita yhdisti *rentoutumisen kokemus* muiden tunteiden puuttuessa – heille pelaaminen siis tuottaa ainoastaan rentoutumista.

Viidennelle, kuuden hengen ryhmälle, ominaista oli *tunteiden vähyyys*. Yleisimmin tässä ryhmässä raportoituja tunteita olivat ongelmanratkaisukokemukset, turhautuminen ja viihtyminen. Tämän ryhmän vastaajat saattavat olla pulmapelaajia, joille pelaaminen on kevyehkö ajanviete enemmän kuin vahva tunnekokemus.

Ruumis ja pelikokemus ryhmittelyssä

Ruumillisuus oli teema, jonka olin alusta asti halunnut olevan mukana näkökulmissani. Sen asema pelaajien kokemuksissa ei noussut erityisen vahvasti esiin aineistossa, mutta siihen viittaavia ja liittyviä seikkoja kyllä mainittiin siellä täällä. Strukturoiduissa kysymyksissäni oli kaksi, jotka suoraan liittyivät ruumiin kokemiseen. Toisessa vastaajan oli valittava itseensä parhaiten sopiva väite useammasta vaihtoehdosta koskien ruumiin kokemista suhteessa pelikokemukseen ja toisessa hän sai valita muutamasta väitteestä kaikki itseensä sopivat. Lisäksi kysymyksessä ”kuinka usein seuraavat väittämät pitävät paikkansa kohdallasi” oli muiden väitteiden seassa väite ”unohdan pelatessani nälän, väsymyksen tai muut ruumiilliset tarpeeni”. Vastausvaihtoehdot kysymykseen olivat usein tai aina, silloin tällöin, harvoin, ei koskaan ja en osaa sanoa.

Sisällönanalyysi ei auttanut tähän ryhmittelyyn käytettävien muuttujien valinnassa. Ensimmäisessä ryhmittely-yrityksessäni käytin vain eksplisiittisesti ruumiiseen liittyviä kysymyksiäni. Muuttujia ryhmittelyyn tuli 13. Ryhmittelyn tuottama dendrogrammi on kuvio 5 liitteessä 5.

Kuviosta löytyy kyllä erillisiä ryhmiä, mutta kovin tulkittavia ne eivät olleet. Niitä näyttivät erottelevan lähinnä sellaiset seikat, kuin olivatko vastaajat vastanneet ”ei mikään näistä” vai ”en osaa sanoa tai en halua vastata” tai ”ruumiilliset tuntemukseni ovat enimmäkseen pelaamisesta erillisiä, mutta eivät häiritseviä” vai ”ruumiilliset tuntemukset ovat pelatessani minulle yhdentekeviä”.

Päätin kokeilla yhdistää ruumiillisuutta koskeviin muuttujiin kaksi yleisemmin pelikokemukseen liittyvää kysymystä. Toinen niistä sisälsi väittämiä kuten ”pelatessani eläydyn voimakkaasti pelimaailmaan ja uppoudun siihen niin, että osittain unohdan ulkopuolisen todellisuuden” ja ”haluan kehittyä ja päästä pelissä pidemmälle”. Niissä oli siis kyse pelaamisen kokemuksesta ja vastaajan suhteesta omaan toimintaansa pelissä. Toinen kysymys koski sitä, miten vastaaja kokee ajan kulun pelatessaan. Näiden kysymysten kanssa muuttujia tuli ryhmittelyyn yhteensä 22. Näillä muuttujilla tehty ryhmittely tuotti liitteessä 5 olevan kuvion 6. Katsoin kuviosta löytyvän neljä melko saman kokoista ryhmää, joita sitten tarkastelin lähemmin. Ne osoittautuvatkin tulkinnallisesti selvästi toisistaan eroaviksi.

Ensimmäisen ryhmän kahdeksalla vastaajalla korostuivat väittämät ”pelaan rentoutuakseni”, ”pelissä on hauskaa tehdä asioita, jotka eivät ole todellisuudessa mahdollisia” ja ”ruumiilliset tuntemukseni ovat enimmäkseen pelaamisesta erillisiä, mutta eivät häiritseviä”. Vaikuttaisi siltä, että heille pelaaminen on jonkin asteista *todellisuudesta irti pääsemistä*.

Toisen ryhmän vastaajille, joita oli seitsemän, ominaista näytti olevan *voimakas eläytyminen tai uppoutuminen peliin*. He yhtyivät usein väitteisiin ”pelatessani eläydyn voimakkaasti pelimaailmaan ja uppoudun siihen niin, että osittain unohdan ulkopuolisen todellisuuden” ja ”unohdan pelatessani nälän, väsymyksen tai muut ruumiilliset tarpeeni”.

Kolmannelle, kuuden vastaajan ryhmälle, ominaista oli ainoastaan, että he joko kokivat ruumiilliset tuntemukset pelatessa yhdenentekeviksi tai eivät osanneet sanoa, miten ruumiinsa kokivat. He siis olivat *muuta vähemmän ruumiillisesti pelaamisen kokevia*.

Suurinta ryhmää (9 vastaajaa) leimasi *pelaamisen vaikutus kokemiseen monella tavalla*. He ilmoittivat eläytyvänsä voimakkaasti pelimaailmaan. Puolet heistä raportoi unohtavansa ruumiinsa pelatessaan, kun taas kolmannes kertoi pelaavansa ruumiillisen kokemuksen vuoksi. Samoin kolmannes oli valinnut vastausvaihtoehdon ”kun teen pelimaailmassa sellaista, mikä ei ole minulle reaali maailmassa fyysisesti mahdollista, se aiheuttaa minulle ruumiillisia tuntemuksia”. Valtaosa ryhmästä myös piti hauskana mahdottomien asioiden tekemistä pelissä ja puolet piti hauskana tosielämässä kiellettyjen asioiden tekemistä pelissä. Tämä ryhmä erottui selvästi myös suhteessa kokemukseen ajan kulusta pelatessa: kaikki ryhmän jäsenet olivat sitä mieltä, että joskus pelatessa ajankulku unohtuu tai aika tuntuu kuluvan nopeasti. Suurimmalla osalla oli myös kokemus siitä, että aika tuntuu pelissä olevien taukojen tai hitaampien vaiheiden aikana kuluvan tuskallisen hitaasti. Muissa ryhmissä ei juurikaan raportoitu ajan kokemisen muuttumista normaalista. Tämän ryhmän jäsenet halusivat kehittyä ja päästä pidemmälle pelissä, ja kaikki heistä kertoivat pelaavansa rentoutuakseen.

Tunteet pelissä, peli kokemuksena

Tunteiden suhteen vastaajia ryhmitteli pelatessa koettujen tunteiden määrä ja se, olivatko raportoidut tunteet pääsääntöisesti positiivisia vai myös negatiivisia. Muun pelikokemuksen suhteen erotteleviksi tekijöiksi nousivat eläytymisen ja uppoutumisen vahvuus, ruumiillisuuden kokeminen tavalla tai toisella osaksi pelitapahtumaa sekä pelikokemuksen monimuotoisuus.

Strukturoidun kysymyksen perusteella yleisimmin pelikokemusta leimasivat rentoutuminen, viihtyminen, ongelmanratkaisukokemukset sekä saavutuksen ja onnistumisen tunteet. Ärtymys ja turhautuminenkaan eivät olleet harvinaisia, ja niitä usein tarkennettiin avovastauksissa. Turhautumista aiheutti pelin vaikeus tai huono toteutus – pelin epäjohdonmukaisuus tai toiminnalliset viat, ”bugit”.

Se, millaisia pelejä pelaa ja millä tavalla, vaikuttaa huomattavasti siihen, millainen kokemus tietokonepelaaminen on. Osalle vastaajia pelaaminen oli ennen kaikkea roolipelaamista: pelihahmoon eläytymistä ja tunteiden koko kirjon tuntemista sen kautta. Toisille se oli pelimaailmaan tutustumista, jolloin nautintoa saattoi saada hyvästä juonesta tai pelimaailman estetiikasta. Monelle pelaaminen oli ennen kaikkea saavutusten ja onnistumisten hakemista tai silkkaa rentoutumista ja aivojen nollausta.

Upottavaa ja koukuttavaa

Itselleni osa immersiiivisen roolipelaamisen palkitsevuutta on siinä, että se pystyy herättämään kokemuksia ja tunteita, jotka eivät ole tavoitettavissa sanoin. Siksi on vaikea nimetä noita kokemuksia ja tunteita...

Eniten erilaisista tunteista avovastauksissa kertoivat roolipelejä pelaavat vastaajat. Roolipeleihin kuuluu monelle olennaisena osana sekä voimakas uppoutuminen, immersio, että hahmoon samaistuminen niin, että pelaaja kokee hahmon tunteita. Roolipelejä myös pelataan jopa vuosia jatkuvina kampanjoina, jolloin omaan hahmoonsa ehtii kiintyä ja alkaa kokea hahmon tunteet yhä voimakkaammin.

Väillä hahmo alkaa "elämään omaa elämäänsä" ja tavallaan haluaa tehdä asioita joita en pelaajana itseasiassa ajatellut tahdä, se on aina hauska hämmästyksen tunne. Parhaimmillaan hahmon "elämän" kautta voi tuntue suruja ja iloja, turhautumista savalla tavalla kuin eläytyessä hyvään kirjaan ja sen henkilöön.

Näistä pelihahmon kokemista tunteista mainittiin myös erikseen, että niin positiiviset kuin negatiivisetkin tunteet voivat olla palkitsevia ja rikastaa pelikokemusta. Pelihahmoon eläytymisen kautta myös peliin uppoutuminen oli tyypillistä roolipelaajille. Tiivis keskittyminen oli kuitenkin tärkeää monelle muunkinlaisia pelejä pelaavalle.

Uppoutuminen pelimaailmaan ei kohdallani edellytä eläytymistä henkilöihin, tietynlainen peli vain jostain syystä mahdollistaa voimakkaan keskittymisen, jolloin muu maailma häviää ja keskittyminen itsessään tuottaa rentoutumista ja nautintoa.

Useampi vastaaja myös kertoi pelaavansa erilaisia pelejä, joihin keskitytään ja uppoudutaan eri asteisesti. Uppoutuminen tuli esille myös vastauksissa, joissa kerrottiin toisten ihmisten välillä turhautuvan siihen, ettei pelaajaan saa kontaktia. Lähes kaikki, jotka kertoivat peleihin uppoutumisesta, pitivät sitä miellyttävänä. Vain yksi vastaaja totesi, ettei pidä *The Sims*istä, koska siihen *uppotuu ihan liikaa, jää koukuun*.

Koukuun jääminen oli yleisesti tunnistettu ilmiö, joka saatettiin kokea epämiellyttävänä, kuten edellä lainattu pelaaja, hieman haitallisena pelaamisen viedessä aikaa muulta, tai miellyttävänä. Eräs vastaaja mainitsi hyvien pelien listassaan uppoutumisen ja jonkin asteisen koukuttumisen pelien hyvinä puolina.

*Diablo II - eka LAN³-pelikokemus, riipivää ajoittain mutta tosi vangitsevaa. (...)
Eye of the Beholder I ja II -lapsuuden lempipelejä, tämän maailma jäi pahasti päälle :)*

³ LAN tarkoittaa lähiverkkoa – lyhenne tulee sanoista Local Area Network. LANeiksi kutsutaan myös lähiverkon avulla toteutettuja pelitapahtumia, joissa joukko pelaajia pelaa yhdessä samoja pelejä samassa fyysisessä tilassa olevilla koneilla.

”Etkö sä saatana voi jo kuolla!” – Hahmot ja tunteet

Sen lisäksi, että pelatessa voi kokea hahmon tunteita, voivat tunteet myös kohdistua pelihahmoihin – sekä omiin että muiden pelaajien tai pelin omiin hahmoihin. Omia hahmoja kohtaan ei yleensä tunnettu voimakkaita tunteita – poikkeuksena vastaaja, joka kertoi:

Olen myös luonut ideaalikumppanin ja pelannut tätä roolia. Tämän ideaalikumppanihakmon kuolema pelissä tuntui menetykseltä.

Yleensä kuitenkin mainittiin, että hahmosta halutaan tehdä taidoiltaan ja ulkonäöltään itseä miellyttävä – jos vastaaja ylipäättään pelasi pelejä, joissa hänellä on hahmo. Suuri osa vastaajista, kuten pelaavista ihmisistä muutenkin, pelasi vain ongelmanratkaisupelejä, joissa ei ole pelihahmoja.

Pelissä olevien hahmojen mainittiin aiheuttavan turhautumista, jos ne on toteutettu huonosti ja toimivat epä johdonmukaisesti tai kömpelösti. Taistelupelissä hankala vastustaja saattaa herättää jopa raivoa: ”Etkö sä saatana voi jo kuolla!”

Roolipeleissä oman hahmon tunteet usein liittyvät toisten pelaajien hahmoihin. Joitain muitakin kuin strukturoidussa kysymyksessä kysymiäni tunteita mainittiin: ystävyys, raivo, kaipaus, jopa ”jaettu isänmaallisuus”. Joissain vastauksissa tuli myös esille, että peliyhteisöissä voi tulla ongelmia, jos kaikki pelaajat eivät ymmärrä erottaa hahmon tunteita pelaajan tunteista.

Peli ruumiissa

Pelaaminen koettiin ruumiissa useimmin jännityksen merkkeinä, kuten sydämentykytyksinä ja käsien hikoamisena. Tällaiset kokemukset olivat joillekin miellyttävä ja toivottu, toisille vältettävä kokemus.

Ruumiillisista tuntemuksista voisi mainita jännityksestä aiheutuvan käsien hikoamisen ja tärinän, pulssin kohoamisen lähelle kahta sataa ja adrenaliinin

aiheuttaman hyvän olon tunteen kun kokee onnistumisia tiukkojen tilanteiden jälkeen.

FPSsät - ei vaan iske, tulee sydämentykytyksiä

En missään tapauksessa halua, että peli STRESSAA minua, herran jestas.

Pelaaminen aiheutti monelle myös päänsärkyä ja hartioiden kipeytymistä. Väsymyksen mainittiin, toisaalta peliä hidastavana tekijänä ja toisaalta pelaamisen aiheuttamana, miellyttävänä väsymyksenä, jonka jälkeen nukkuu ”kuin tukki”. Väärät pelivalinnat tosin saattavat häiritäkin unta – eräs vastaaja totesi näkevänsä painajaisia, jos pelaa taistelun- tai ajopelejä. Pelaamiseen vaikuttava ruumiillinen tekijä oli myös käden ja silmän koordinaatio sekä liikkeiden tarkkuus ja nopeus. Jotkut vastaajat mainitsivat, etteivät pidä peleistä, joissa näitä vaaditaan, kun taas joillekin ne olivat nautinnon lähteitä.

Ruumiillisesta kokemuksesta ei kerrottu kovinkaan paljoa. Myös strukturoiduissa kysymyksissä harva oli vastannut kokevansa pelaamisen tavalla tai toisella ruumiissaan. Kysymykseen ”Miten useimmiten koet ruumiisi pelatessasi?” vastaajista 22 oli vastannut joko unohtavansa ruumiinsa, ruumiin olevan yhdentekevä tai kokevansa ruumiin erilliseksi pelistä, mutta ei pelaamista häiritseväksi.

Omalla tavallaan ruumiillisuuden läsnäolosta pelitilanteessa voi tosin myös kertoa erään vastaajan maininta hyvästä pelikokemuksesta:

Leasure Suit Larry ... koska se oli seksipeli ja olin niin nuori sitä pelatessani.

Sukupuoli

Käsittelen tässä luvussa niitä tapoja, joilla vastaajat itse kertoivat sukupuolesta. Vaikka toimijuus on sukupuolittunutta silloinkin, kun toimija ei itse sitä havaitse, nämä huomiot kertovat ehkä ilmeisimmistä sukupuolittuneisuuksista pelaavalle naiselle tarjoutuvissa toiminnan paikoissa. Samalla ne kertovat vastaajien tavasta kokea itsensä sukupuolittuneina toimijoina.

Kysyin sukupuolesta suoraan kahdella avokysymyksellä, jotka sisälsivät useampia kysymyksiä aiheen tarkentamiseksi ja selventämiseksi vastaajille. Nämä kysymykset olivat: ”Käytätkö pelitoimintoja ja/tai pelihahmoa sukupuolella leikkimiseen, sukupuoliroolien tai -kuvaston rikkomiseen tai reaali maailman sukupuolestasi irtautumiseen? Miten? Kuinka tärkeä osa pelaamistasi se on?” ja ”Missä kohdissa pelatessasi huomaat sukupuolesi? Mitkä asiat voivat saada sen aikaan? Miten sen koet?”. Aiemman tutkimuksen johdattamana kysyin myös: ”Häiritseekö joidenkin pelaamiesi pelien nais- tai mieskuvasto sinua? Miten?”, mutta tämän kysymyksen vastaukset eivät juuri antaneet aineksia analyysiini.

Sisällönanalyysini perusteella vastaajat kokivat sukupuolittuneisuutta pääsääntöisesti kolmessa yhteydessä: pelaavana naisena peliyhteisöissä, vastakohtana pelaaville miehille sekä pelivalinnoissa ja -tavoissa.

Pelaava nainen peliyhteisössä

Moninpelejä pelaavat naiset kertoivat sukupuolen vaikutuksesta peliyhteisössä useilla tavoilla. He saattoivat samalla sanoa, ettei sukupuolella ole merkitystä. Naisuus oli kuitenkin jotain, mitä ei haluttu tuoda esille pelitovereille. Osittain ilmiö johtunee siitä ja osittain pitää yllä sitä, että *verkkopeleissä elää myytti että ei ole naispuoleisia pelaajia*.

Internetissä ventovieraiden kanssa pelatessa en pidä juurikaan meteliä siitä, että olen nainen, sillä muiden pelaajien kannalta asialla ei ole mitään merkitystä.

Asialla ei tarvitse kehuskella, että on nainen pelimaailmassa.

Näissä vastauksissa sukupuoli tuli siis esille siinä, että sitä ei tuoda esille.

Pelisyhteisöissä saattaa myös törmätä naisvihamielisiin asenteisiin tai naisia loukkaavaan kielenkäyttöön, mitä varmaankin edesauttaa se, ettei naisia oleteta olevan mukana pelissä.

Joskus tilanteissa saatetaan käyttää karua kieltä naisista, jolloin saatan asiasta sanoa. Kuten pojat saattavat käyttää sanaa "huora" eivätkä sattumalta saata

muistaa naisia olevan paikalla. Saatan silloin vähän asiasta muistuttaa, asiasta en kuitenkaan suutu mikäli se ei kohdistu minuun.

Oma sukupuoli muista peliyhteisön jäsenistä erottavana tekijänä saattoi toimia myös positiivisena voimavarana. Silloin se palveli oman sukupuolisen itsetunnon vahvistamista sen kautta, että on pelaajana miesten veroinen, jopa parempi.

Sukupuoli ja itsetunto linkittyvät taistelupeliä pelatessa yhteen, etenkin kun kaikki muut pelaajat ovat miehiä. Tuntuu, että on näytettävä pärjäämisensä. Voittaessani olen erittäin tyytyväinen. Samoin, jos pelaajachatissa muut punovat yhdessä juonia minun hillitsemisekseni, olen iloinen siitä, että hyvä pelaamiseni on muille vaara.

Vain yksi vastaaja kertoi saaneensa hupia käyttämällä hyväksi yhteisön sukupuolittuneita ennakkoluuloja.

Miespuolisen, vähän ruman ja sääliävän ukkelin pelaaminen oli erityisen hauskaa silloin, kun mieheni pelasi tämän miekkosen vaimoa. Peliyhteisö oppi jossain vaiheessa, että olimme oikeastikin pari, ja oli hyvin kiinnostavaa huomata että ihmiset olettivat automaattisesti naisen pelaavan naishahmoa (joka oli vielä parantaja, kai vähän naisten mieleen oleva hahmoluokka) ja miehen mieshahmoa. Mieshahmoni hahmoluokka oli rogue, useimmiten miesten suosima selkäänpuukottajaluokka.

Mies

Paitsi itsestään naisena peliyhteisöissä, vastaajat kertoivat myös yhteisöjen miespuolisista jäsenistä. Tällöin omaa sukupuolta rakennettiin vastakohtana näille miehille, joihin ei samaistuttu. Usein näissä kohdissa erottelevana tekijänä ei näyttäytynyt vain sukupuoli, vaan myös ikä. Miespuoliset henkilöt, joihin ei samaistuttu, määriteltiin silloin nuoriksi tai ainakin ”teini-ikäisesti käyttäytyviksi”.

minä onnittelen salaa itseäni siitä että olen tajunnut hankkiutua eroon näiden... ehkä hieman keskenkasvuisten pojankloppien draamoista.

Pelilyhteisön teini-ikäisestä käyttäytyvien poitsujen epätoivoisia toimeentulemisongelmia seuratessa sukupuoli kyllä korostuu. Haluan pysytellä kaukana näistä, minulla on tarpeeksi huonoja kokemuksia tuollaisesta käytöksestä tosimaailman puoleltakin. Miehet ovat useimmin verkkopelien kovimmat suorittajat, ne jotka ottavat etenemisen ja saavutukset liiankin vakavasti. En koe mitään yhtäläisyyttä tähän porukkaan. Onneksi on myös miespuolisia pelaajia, jotka suhtautuvat rennommin suorittamiseen.

Tuttavapiirissäni on pari nuorta mieshenkilöä, joille pelaaminen on tärkeää. He joskus puhuvat peleistä. Heillä on tarve tavallaan puolustella pelaamistaan. Ainakin kaltaisten ihmisten seurassa – minua kun eivät pelit niin hirveästi kiinnosta.

Vastaajat siis määrittelivät sukupuolta myös itselleen voittoisien erottelujen avulla. He halusivat olla ja korostivat olevansa jotain muuta kuin tietynlaiset, nimenomaan miehiksi tunnistetut, pelaajat.

Pelivalintojen ja -tapojen sukupuoli

Pelitavat yhdistettiin monesti sukupuoleen. Usein sukupuoli liitettiin siihen, ettei pidä taisteluista tai autopeleistä, joiden sijasta mieluummin pelattiin erilaisia ”älypelejä” tai ainakin vältettiin taisteluja, vaikka ne olisivat pelissä mahdollisia. Jotkut vastaajat katsoivat, että heidän mieltymyksensä estetiikkaan ja esimerkiksi sisustamiseen *The Sims*issä on sidoksissa sukupuoleen. Yksi vastaajista pohti vastauksessaan, käyttääkö hän taistelupelien pelaamista itse asiassa sukupuolirajojen rikkomisen välineenä.

Kaikkein useimmin sukupuoli miellettiin hahmon kautta. Moni kiinnitti sukupuoleen huomiota hahmon valinnassa tai luomisessa, vaikka ei muuten olisi sukupuolta pannut pelatessaan merkille – välttämättä ei kuitenkaan kerrottu, miten sukupuoleen tuolloin kiinnitettiin huomiota. Jotkut sanoivat valitsevansa mieluiten naishahmon, toiset kertoivat

pelaavansa sekä mies- että naishahmoja, yksi mainitsi valitsevansa yleensä mieshahmon. Eräs vastaaja mainitsi erikseen, että hahmon sukupuoli ei vaikuta siihen, kuinka vahvasti hän siihen eläytyy.

Sukupuoli miellettiin usein niin vahvasti hahmon ominaisuudeksi, että monet muita kuin hahmopelejä pelaavat vastaajat totesivat, ettei heillä ole pelaamiensa pelien luonteen vuoksi mitään sanottavaa sukupuolesta pelatessa. Jos ”neutraalien” pelien pelaaminen katsottiin sukupuolittuneeksi valinnaksi, se nähtiin nimenomaan omaan sukupuoleen liittyvänä, ei sukupuolesta irtautumista palvelevana.

Pelien ulkopuolisen ruumiillisen tai tilanteisen sukupuolen vaikutuksesta pelaamiseen ei kerrottu. ”Pelaaminen” ehkä mielletään tarkasti rajatuksi toiminnaksi, jonka osa ei ole se, kuinka pelatessa ollaan suhteessa muuhun maailmaan. Tämä vastaa pelien teoretisoinnissa käytettyä magic circle -näkemystä. Jos pelaaminen todella koetaan erillisenä maailmassa olemisesta, se voi saada tärkeitä irtautumisen merkityksiä, mikä näkyikin uppoutumisesta kerrottaessa.

Sukupuolijärjestelmä, kuten muutkaan yhteiskunnalliset, sosiaaliset ja kulttuuriset järjestykset, eivät ole olemassa vain pelien ulkopuolisessa maailmassa. Tietokonepelit tulevat maailmasta ja ovat osa sitä riippumatta siitä, kuinka spekulatiivisia niistä pyritään tekemään. Maailmassa vaikuttavat järjestykset ovat läsnä myös pelien maailmassa. Tämä tuli esille aineistossani ainakin puheessa naisista peliyhteisöissä sekä pelihahmoista ja siitä, mitä hahmot laitetaan tekemään. Abstraktit älypelit koettiin yleisesti vähiten sukupuolitetuiksi.

7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Aineistoni ei ollut kyselyaineistoksi laaja, mutta sisällöllisesti se oli runsas ja monipuolinen. Onnistuin saamaan paljon kiinnostavaa tietoa tietokonepelaamisen asettumisesta suomalaisten naisten arkeen. Tarkastelin aineistoa edellä joidenkin teemojen kautta, jotka olivat olennaisia teoreettisessa viitekehyksessäni ja tulivat esille aineistossa. Yhdistän ne nyt kokonaistulkinnaksi naisten arkisesta pelaamisesta sekä sukupuolen ja teknologian suhteen vaikutuksista naisten pelaamiseen.

Lopuksi arvioin sitä, miten onnistuin itselleni asettamassani, varsin haasteellisessa, metodologisessa tehtävässä. Halusin käyttää rinnakkain, jopa risteyttäen, laadullista ja määrällistä analyysimenetelmää. Valitsin menetelmiksi sisällön- ja ryhmittelyanalyysin kolmesta syystä. Arvelin voivani niillä tutkia pelaavien naisten erilaisia toimijuuksia ja niiden osa-alueita. Lisäksi ne muistuttavat toisiaan siinä määrin, että uskoin niiden olevan yhteen sovitettavissa, ja olin myös erityisen kiinnostunut ryhmittelyanalyysin käytöstä.

Naisten tietokonepelaaminen, sukupuoli ja teknologia

Olen nyt kartoittanut sitä, miten ja millaisia toimijuuksia suomalaiset naiset toteuttavat arjen ja pelaamisen eri osa-alueilla: millaisia pelitoiminnan paikkoja heille tarjoutuu suhteessa kulloinkin tarkasteltuun teemaan, ja miten he ottavat noita paikkoja haltuunsa. Olen kiinnittänyt huomioni pelaajien ryhmittymiseen ja eroihin näillä toiminnan osa-alueilla. Tutkimusongelmaa asettaessani oletin, että pelaamisen erot määrittyvät eri tavoin toiminnan eri alueilla.

Arjen toimijuuksia jäsentävät monet ennalta olemassaolevat järjestelmät, joiden asettamat ehdot ja tarjoamat toimintatavat rakenteistavat toiminnan lähtökohtia. Omassa kysymyksenasettelussani halusin kiinnittää huomiota sukupuoleen sekä sukupuolen ja teknologian suhteeseen. Tarkastelen nyt analyysini tärkeimpiä tuloksia sitoen ne arjen, sukupuolen ja teknologian viitekehukseen, ja pyrin luomaan kokonaiskuvan tulosteni merkityksestä sukupuolen ja teknologian suhteen kannalta.

Eeva Jokisen mukaan rytmit ja niiden omaksi muuntaminen ovat tärkeä osa arjen toimijuutta ja siihen sisältyvää muutosvoimaa (Jokinen 2005, 32). Tietokonepelaaminen vaikutti osalla vastaajista tulleen sujuvaksi osaksi arjen rytmejä ja rutiineja. Ajankäyttöä koskeneessa analyysissäni osoittautui, että vaikka pelaaminen usein asettui vastakkain ”hyödyllisen” tekemisen kanssa, sille löydettiin erilaisia ajallisia paikkoja arjessa. Pelaaminen saattoi tapahtua illalla ennen nukkumaanmenoa, muun toiminnan rauhoituttua, tai pelaaminen keskeytettiin välillä ja rytmitettiin lomittain vaikkapa kotitöiden kanssa.

Kotityöt, kuten Jokinen (2005, 46–59) kertoo, ovat vahvasti sukupuolitapaisuuden läpäisemä toiminnan alue. Niinpä sukupuolen voi olettaa olevan mukana myös siinä, millaisia rytmejä naisten tietokonepelaamiselle tarjoutuu silloin, kun kotityöt rakentavat noita rytmejä. Pelaaminen kotitöiden lomassa voi osalle naisia olla yksi tapa tehdä välttämättömien töiden rytmistä oman tuntuisia. Kaikki vastaajat eivät kuitenkaan tunteneet voivansa pelata omassa tahdissaan vaan kokivat erilaisia vaikeuksia sovittaa pelaamisen arjen pakkotahteihin – tai pelaamisen luomia pakkotahteja muuhun arkeen. Teknologian välittämät toiminnot eivät aina ole helposti sovitettavissa arjen totunnaiseen kulkuun.

Tietokone ja sillä pelaaminen vaikuttivat kotoutuneen vahvasti osaksi useimpien vastaajien kotia sekä paikan, toimintojen että sosiaalisten suhteiden merkityksessä. Peterin (2006, 79) mainitsemaa kodin ja teknologian ristiriitaa ei aineistossa tullut esille. Kodin alueelle tietokonepelaaminen asettui siinäkin valossa, että se erotettiin selkeästi työajasta vapaa-ajan toiminnaksi. Tämä ilmeni myös pelaajien merkityksellistäessä pelaamisen turhaksi toiminnaksi jonkin muun ollessa hyödyllistä ja tärkeää. Kotityön ja pelaamisen lomittuminen sai aivan toisenlaisen sävyn: pelaamisen ja kotitöiden aikaa ja paikkaa ei katsottu erityisen tarpeelliseksi erottaa toisistaan.

Selkein vastaajia erotellut tekijä pelaamisen paikassa kotona oli suhde samassa tilassa tapahtuvaan sosiaalisuuteen. Toisilla tietokone sijaitsi kodin sosiaalisella alueella ja he myös pelasivat muiden kanssa. Osalle vastaajista kone oli henkilökohtaisempi ja sosiaalisuus pelatessa oli enemmänkin tietokoneen ja puhelimen välityksellä tapahtuvaa. Riippumatta näistä eroista valtaosa vastaajista koki pelaamisen omaksi ajakseen tai tilakseen. Teknologian kotoisuus ja sen naiselle tarjoama oma tila muuttavat sen

sisältämiä merkityksiä. Teknologian oletettu miehisyys ja vieraus elämälle hälvenevät, ja samalla sen määrittäminen nimenomaan teknologiaksi vähenee.

Muut ihmiset vaikuttavat naiselle tarjoutuviin tietokonepelaamisen paikkoihin monin tavoin. Neuvotteluja ja rajauksia tuottavat perheenjäsenten, erityisesti puolison, pelaavaan naiseen kohdistamat toiveet ja odotukset, mutta myös ystävien ja pelitovereiden odotukset. Kun osa pelaajan elämään vaikuttavista ihmisistä toivoo hänen kiinnittävän enemmän huomiota pelin ulkopuolelle, toiset odottavat kiinteämpää osallistumista peliin. Pelaajan on sovitettava toimintansa näiden odotusten ja omien halujensa risteämiin parhaan kykynsä mukaan.

Koetut ristiriidat eivät erotelleet vastaajia, vaan yleisesti kiellettiin, että niitä suuremmin esiintyisi. Avovastauksissa erilaisista neuvotteluista ja joustoista kuitenkin kerrottiin. Ehkä pelaavat naiset ovat tottuneita toimimaan lähtökohdista, joita muokkaavat monesta suunnasta tulevat odotukset. Toiminnan paikkoja muokkaavat sosiaaliset järjestelmät saattavat myös näyttäytyä hajaantuneina, yksittäisinä ja ohimenevinä hetkinä, joista ei muodostu toimijalle kuvaa siitä, että mikään pyrkisi muokkaamaan hänen toimintaansa. Jokisen (2005, 97–101) tutkimuksessa tuli ilmi enemmän koneen käyttöön liittyviä ristiriitoja kuin omassa aineistossani. Tämä voi kertoa haastattelulla ja lomakekyselyllä saavutettavan tiedon eroista, mutta myös oman analyysini rajoituksista. Diskurssianalyttisesti tarkastelemalla aineistostani saattaisi saada toisenlaisen kuvan kuin sisällönanalyysillä.

Toisten pelaajien pelaavalle naiselle tarjoamat paikat vaikuttivat olevan erityisen tarkkaan rajattuja ja sukupuolitettuja. Tietokonepelaajan paikka on monessa yhteydessä merkityksellistetty miessukupuoliseksi siinä määrin, että muille sukupuolille jää monesti mahdollisuudeksi vain miehestä meneminen, näkymättömyys ja hiljaisuus. Sama sukupuolittuneisuus tulee ilmi muiden kuin naispelaajien kanssa käydyissä keskusteluissa. Jos miespuolisille pelaajille tai kenelle tahansa, joka ei itse pelaa, selviää naisen peliharrastus, se herättää ihmetystä. Tämä vaikuttanee siihen, että osa naispelaajista ei puhu pelaamisestaan, mikä puolestaan pitää yllä sitä käsitystä, etteivät naiset pelaa.

Osa vastaajista oli sosiaalisia pelaajia, joilla pelaamiseen liittyy yhdessä muiden kanssa pelaamista ja siitä keskustelua. Heille pelaamisen sosiaalisuuteen kuuluu useimmiten

muutakin kuin oman olemassaolon peittelyä tai puolustelua. Toisaalta suuri osa oli yksinpelaajia, jotka eivät edes keskustele pelaamisestaan kenenkään kanssa. Tällainen naisten pelaaminen jää siis aivan erityisen näkymättömäksi, eikä osa yksinpelaajista edes itse miellä itseään tietokonepelaajiksi.

Tietokonepelaajuuden kulttuurisen kuvan sukupuolittuneisuus vaikuttaa olevan varsin suuressa ristiriidassa sen kotoisuuden ja tuttuuden kanssa, jolla tietokonepelaaminen sijoittui tutkimieni naisten arkeen. Aineistosta oli luettavissa monenlaisia törmäyksiä tarjotun paikan – tai paikattomuuden – ja pelaavan naisen toiminnan välillä. Näiden törmäysten on mahdollista olla arjen mahdollistamia muutoksen paikkoja, elleivät ne jää yksittäisiksi, erillisiksi ja vaietuiksi. Ne eivät kerro vain naiseuden suhteesta tietokonepelaamiseen, vaan naiseuden ja teknologian oletetusta suhteesta.

Pelaaminen ei ole samanlainen kokemus kaikille pelaaville naisille. Vastaajani jakautuivat vahvasti sen mukaan, liittykö pelaamiseen heillä runsaasti erilaisia tunteita vaiko vain joitain, vai kenties ei juuri lainkaan tunteita. Myös se, koetaanko pelatessa pelkästään nautinnon tunteita ja rentoutumista vai myös turhautumista, ikävystymistä ja kärsimättömyyttä, erotteli vastaajia samoin kuin se, onko pelaaminen pelaajalle ruumiillinen kokemus.

Pelaavia naisia näyttäisivät siis erottelevan pelaamisen kokemisen tavat ja suhteet pelaamisen aikaan, sosiaalisuuteen sekä muiden ihmisten pelaamiselle tuottamiin mahdollisuuksiin ja rajoituksiin. Pelaamisen aikaan vaikuttavat lukuisat tekijät, pelaamisen sosiaalisuus saa muotoaan pelaajan itsensä ulkopuolelta ja toiset ihmiset muokkaavat pelaajalle tarjoutuvia mahdollisuuksia. Myös pelaajan omaan kokemukseen vaikuttavat monet ennalta olemassa olevat tekijät, kuten kulttuuri, ikä ja kyvyt.

Kaikkiin edellä mainittuihin toiminnan alueisiin vaikuttavat sukupuolen ja teknologian järjestykset. Niiden kautta nuo järjestykset muokkaavat pelaaville naisille erilaisia toimijuuden paikkoja. Nämä paikat muotoutuvat erilaisiksi suhteessa siihen, millaisia muotoja kunkin pelaajan paikkaan vaikuttavat tekijät saavat. Toimijuuden paikkojen yhdistelmät rakentuvat eri naisilla eri muotoisiksi, mutta silti niistä voidaan tunnistaa samoja rakennusaineita ja taustalla vaikuttavia järjestelmiä.

Pelaavat naiset ottavat heille tarjoutuvia paikkoja käyttöönsä eri tavoin ja asettuvat eri asentoihin suhteessa niihin. Samaan aikaan, kun olemassa olevat järjestykset vaikuttavat naispelaajiin, he kokevat nuo järjestykset eri tavoin ja toimivat eri tavoilla heille tarjoutuvissa paikoissa. He tekevät valintoja siinä, milloin hyväksyvät heille tarjoutuvat lähtökohdat ja käyttävät niitä toimintansa pohjana, milloin taas asettuvat vastustamaan ja muokkaamaan noita lähtökohtia. Näin he toteuttavat erilaisia pelaajuuksia: erilaisia sekä suhteessa muihin pelaaviin naisiin että erilaisia suhteessa toiminnan eri osa-alueisiin.

Ryhmät, joita eri ryhmittelyanalyysini tuottivat, eivät olleet toistensa kuvajaisia. Ajankäyttö, sosiaaliset suhteet, suhde kotiin ja oma kokeminen ovat tiiviissä yhteydessä toisiinsa, mutta niiden yhteyksiä on monenlaisia. Toimijan asettumisesta tiettyyn toiminnan paikkaan ja tapaan tietyllä osa-alueella ei voi suoraan päätellä hänen toimijuutensa muotoa jollain toisella alueella. En analysoinut sitä, miten eri osa-alueet yhdistyivät yksittäisten vastaajien kohdalla, mutta eri osa-alueilla ryhmät olivat eri kokoisia ja vastaajat ryhmittyivät niihin eri tavoin. Niin ollen on väistämätöntä, että myös eri toiminta-alueiden yhdistelmät muodostuvat erilaisiksi eri ihmisillä. Toiminnan paikat ovat myös tilanteisia ja ajassa muuttuvia, samoin kuin ihmiset, jotka toimivat eri tavoin eri tilanteissa.

Valitsemani toiminnan osa-alueet eivät ole ainoita, joilla pelaamista voisi tarkastella, eikä tuottamani kuva ole lopullinen totuus naisten tietokonepelaamisesta tai tietokonepelaamisesta arjessa. Löytämäni eroavuudet eivät myöskään liene ainoita olemassaolevia, vaan toisenlaisella aineistolla ja analyysillä on mahdollista hahmottaa lisää pelaamisen monimuotoisuutta. Pyrkimykseni oli luoda analyttinen näkökulma, jolla voitaisiin tarkastella pelaamisen sijoittumista arkeen. Tällaista tarkastelua ei ole mitään syytä rajata ainoastaan naisiin, vaan voisi olla kiinnostavaa tutkia, ovatko miesten pelaamisen erot samanlaisia kuin naisten vai onko arkisen pelaajuuden eroissa nähtävissä sukupuolittuneisuutta. Valitsin tutkimuskohteekseni naiset tuodakseni esille naisten pelaamista ja voidakseni tarkastella sukupuolen näkymistä nimenomaan naisten pelaamisessa ilman, että sukupuoli tulee määritellyksi ainoastaan miesten ja naisten vastakkainasettelun kautta.

Metodisten valintojen reflektio

Pyrkimykseni oli tuoda lomakekysymysten luontiprosessi näkyväksi tutkielmassani, koska katson sen olevan olennainen osa tiedon tuottamista tietynlaisena (Ronkainen 2004, 49). Sen vuoksi kirjoitin varsin pitkästi ongelmista, joihin törmäsin operationalisointia tehdessäni. Esittelin myös prosessin, jolla päädyin kysymykset tekemään, mutta niiden vaikutus tutkimuksen tuottamaan tietoon jäi käsittelemättä. Tämä johtui, Marja Alastaloa (2005, 45) lainatakseni, ”pääasiallisesti työekonomisista syistä”. Operationalisoinnin opettelu ja tekeminen vei itsessään paljon aikaa ja voimia, ja sen tehtyäni minun oli jo edettävä analyysiin, joka sekin oli aikaa vievää. Operationalisointini osoittautui joka tapauksessa onnistuneeksi sikäli, että sain kerättyä rikkaan ja tarkoituksiini hyvin soveltuvan aineiston. Aineistoa on mahdollista käyttää myös uusiin tutkimuksiin, sillä se tallennetaan Yhteiskuntatieteelliseen tietoaarkistoon jatkokäyttöä varten.

Tavoitteeni oli yhdistää analyysissäni sisällön- ja ryhmittelyanalyysia toisiaan täydentäväksi kokonaisuudeksi. Menetelmäluvussani asetin itselleni tavoitteeksi yhdistää nämä orientaatioiltaan hiukan erilaiset menetelmät analyysin ja tulkinnan spiraaliksi sen sijaan, että tekisin kaksi erillistä analyysia, joita sitten vertaisin toisiinsa. Onnistuin tavoitteessa mielestäni kohtuullisesti.

Analyysin alkuvaiheessa tarkastelin aineistoani sisällönanalyttisesti, ja saamani tieto ohjasi osittain ryhmittelyanalyysiani. Tehtyäni ryhmittelyt jatkoin sisällönanalyysia siten, että kiinnitin huomioni niihin kohtiin, jotka kertoivat samoista ilmiöistä kuin ryhmittelyni. Tulkitsin ryhmittelyjä sisällönanalyysin tukemana ja lisäsin niihin joitain aiheita, jotka tulivat esille sisällönanalyysilla, vaikka eivät olleet mukana strukturoidussa osassa aineistoa. Menetelmäni pysyivät kaikesta huolimatta siinä määrin erillisinä, että katson voivani väittää löytäneeni niillä osittain eri tyyppistä tietoa. Lisäksi ne tukivat hyvin toisiaan.

Olin ajatellut, että ryhmittelyanalyysi muodostaisi tärkeimmän osan analyysiani. Lopulta sisällönanalyysi sai kuitenkin hiukan suuremman painoarvon. Osittain tämä saattoi johtua siitä, että avoimiin kysymyksiin saamani vastaukset olivat niin runsaita ja monipuolisia, että sisällönanalyysiin oli yltäkyllin materiaalia. Se kertoo kuitenkin myös siitä, ettei ryhmittelyanalyysilla yksinään olisi saanut sisällöllisesti rikkaasta aineistostani kunnollista

kuvaa. Ryhmittelyanalyysin tuottama informaatio olisi ollut liian niukkaa tulkittavaksi ilman sisällönanalyysia, kun tutkimuksen kohteena oli ennalta jokseenkin tuntematon ilmiö. Ryhmittelyanalyysin tulokset kuitenkin auttoivat jäsentämään aineistoa juuri siksi, että ne pelkistivät sitä ja osoittivat, mitkä tekijät todella erottelivat vastaajia.

Sekä operationalisointini että sisällön- ja ryhmittelyanalyysissa tekemäni valinnat vaikuttavat tuloksiini olennaisesti. Kaikissa näissä vaiheissa olisi ollut mahdollista tehdä hyvinkin toisenlaisia valintoja. Olen pyrkinyt tuomaan tiedon tuottamisprosessini mahdollisimman näkyväksi, jotta lukija voi arvioida valintojeni perusteita ja sitä kautta tulosteni uskottavuutta.

Olen sitä mieltä, että ryhmittely- ja sisällönanalyysi sopivat hyvin yhteiskäyttöön. Mielestäni niillä voidaan parhaassa tapauksessa tuottaa moniulotteisempaa analyysia kuin kummallakaan yksinään. Yhdistämisen käytännön toteutus on kuitenkin syytä suunnitella huolellisesti, ja sitä on kehitettävä edelleen.

Tutkimusprosessini oli raskas ja hidas, koska kehitin analyysiani sitä tehdessäni enkä osannut täysin ennakoida seuraavia vaiheita. Tällaiseen analyysiin ryhdyttäessä kannattaa tehdä tarkempia ennakkopäätöksiä siitä, mihin asioihin kiinnittää huomiota missäkin vaiheessa, sekä siitä, miten tarkkoihin analyyseihin ja millaiseen raportointiin pyrkii. Hitaus ja hankaluudet eivät kuitenkaan liene täysin vältettävissä, koska analyysissa joutuu kuljettamaan mukana niin monia eri tekijöitä, joiden suhteet on hahmotettava selkeästi. Niinpä en suosittelen käyttämään tätä analyysiyhdistelmää kandidaatti- tai maisteritason opinnäytetyössä ilman tarkkaa harkintaa. Toisaalta toivon, että menetelmäni kehitettäisiin edelleen niin, että sen kevyemmätkin käyttötavat onnistuisivat.

LÄHTEET

Painetut lähteet

- Alastalo, Marja (2005) *Metodisuhdanteiden mahti. Lomaketutkimus suomalaisessa sosiologiassa 1947–2000*. Tampere: Vastapaino.
- Alkula, Tapani & Pöntinen, Seppo & Ylöstalo, Pekka (1995) *Sosiaalitutkimuksen kvantitatiiviset menetelmät*. Juva: WSOY.
- Arendt, Hannah (2002) *Vita activa. Ihmisenä olemisen ehdot*. Tampere: Vastapaino.
- Boberg, Jorma (1999) *Cluster Analysis. A Mathematical Approach with Applications to Protein Structures*. Turku Centre for Computer Science, TUCS Dissertations No 20. Turku.
- Caillois, Roger (2001/1958) *Man, Play and Games*. Original work *Jeux et les hommes*. Translated by Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Cassell, Justine & Jenkins, Henry. (2000) *Chess For Girls? Feminism and Computer Games*. In Justine Cassell & Henry Jenkins (eds.): *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT, 2–45.
- Dovey, Jon and Kennedy, Helen W. (2006) *Game Cultures. Computer Games and New Media*. Glasgow: Open University Press.
- Everitt, Brian S. (1993/1974) *Cluster Analysis*. Third edition. London: Arnold.
- Fielding, Alan H. (2007) *Cluster and Classification Techniques for the Biosciences*. New York: Cambridge University Press.
- Gråhn, Krister (2008) *Päättötyön kirjallinen osuus*. Kuvataideakatemia, kuvanveiston osasto. Julkaisematon.
- Haraway, Donna (2003) *Manifesti kyborgelle: tiede, teknologia ja sosialistinen feminisismi 1980-luvulla*. Teoksessa Yrjö Haila & Ville Lähde (toim.) *Luonnon politiikka*. Tampere: Vastapaino, 205–265.
- Huizinga, Johan (1955) *Homo ludens. A study of the play-element in culture*. Boston: The Beacon Press.
- Jokinen, Eeva (2005) *Aikuisten arki*. Helsinki: Gaudeamus.

- Jokinen, Eeva & Kaskisaari, Marja & Husso, Marita (2004) Ruumiin taju. Rakenteet, kokemukset, subjekti. Teoksessa Eeva Jokinen, Marja Kaskisaari & Marita Husso (toim.) Ruumis töihin! Käsite ja käytäntö. Tampere: Vastapaino. 7–12.
- Juul, Jesper (2003) The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In Marinka Copier & Joost Raessens (eds.) Level up. Digital games research conference. 4–6 November 2003 Utrecht University. Utrecht, 270–285.
- Kangas, Sonja (2002) ”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Helsinki: Gaudeamus, 131–152.
- Kerr, Aphra (2003) *Girls Women* just want to have fun. A study of adult female players of digital games. In Marinka Copier & Joost Raessens (eds.) Level up. Digital games research conference. 4–6 November 2003 Utrecht University. Utrecht, 270–285.
- Koski, Leena & Harinen, Päivi (2008a) Arjen ahtaus ja turva. Teoksessa Päivi Harinen & Leena Koski: Arjen askeleet. Otteita elämän järjestyksistä. Joensuun yliopisto, Sosiologian tutkimuksia 7. Joensuu, 7–11.
- Koski, Leena & Harinen, Päivi (2008b) Sukupuolet järjestyksessä. Teoksessa Päivi Harinen & Leena Koski: Arjen askeleet. Otteita elämän järjestyksistä. Joensuun yliopisto, Sosiologian tutkimuksia 7. Joensuu, 13–15.
- Lehto, Anna-Maija (1998) Laatusurveytutkimukseen. Teoksessa Seppo Paananen, Anneli Juntto & Hannele Sauli (toim.) Faktajuttu. Tilastollisen sosiaalitutkimuksen käytännöt. Tampere: Vastapaino, 207–232.
- Liljeström, Marianne (1996) Sukupuolijärjestelmä. Teoksessa Anu Koivunen & Marianne Liljeström (toim.) Avainsanat. 10 askelta feministiseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino, 111–138.
- Löfström, Jan (2000) Miesten ja naisten liikkeet ja asennot Putkinotkossa. Teoksessa Bo Lönnqvist (toim.) Arjen säikeet – aikakuvia arkielämään, sivilisaatioon ja kansankulttuuriin. Jyväskylä: Gummerus, 193–214.
- Metsämuuronen, Jari (2003) Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä. Jyväskylä: International Methelp.
- Metsämuuronen, Jari (2004) Pienten aineistojen analyysi. Parametrittomien menetelmien perusteet ihmistieteissä. International Methelp, Metodologia-sarja 9. Helsinki.
- Mäyrä, Frans (2008) An Introduction to Game Studies. Games in Culture. London: Sage.

- Patton, Michael Quinn (2002) *Qualitative Research and Evaluation Methods*. Thousand Oaks, California: Sage.
- Pohjanen, Jorma (1992) *Kello on 8.00. Mutta mitä on aika? Pyrkimyksiä ajan sosiologiseen käsittämiseen*. Oulun yliopiston sosiologian laitoksen tutkimuksia N:o 19. Oulu.
- Portiton portti ja muita zen-tekstejä (1991) Toimittanut ja kääntänyt Timo Klemola. Tampere: T. Klemola.
- Rantalaiho, Liisa (2004) *Tieteiskirjallisuuden työruumis*. Teoksessa Eeva Jokinen, Marja Kaskisaari & Marita Husso (toim.) *Ruumis töihin! Käsite ja käytäntö*. Tampere: Vastapaino, 153–175.
- Raunio, Kyösti (1999) *Positivismi ja ihmistiede. Sosiaalitutkimuksen perustat ja käytännöt*. Helsinki: Gaudeamus.
- Rojola, Lea (1996) *Ero*. Teoksessa Anu Koivunen & Marianne Liljeström (toim.) *Avainsanat. 10 askelta feministiseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino, 159–178.
- Rojola, Sanna (2000) *Donna Haraway – mieluummin kyborgi kuin jumalatar*. Teoksessa Anneli Anttonen, Kirsti Lempiäinen & Marianne Liljeström (toim.) *Feministejä – aikamme ajattelijoita*. Tampere: Vastapaino, 137–160.
- Ronkainen, Suvi (2004) *Kvantitatiivisuus, tulkinnallisuus ja feministinen tutkimus*. Teoksessa Marianne Liljeström (toim.) *Feministinen tietäminen. Keskustelua metodologiasta*. Tampere: Vastapaino. s. 44–69.
- Salen, Katie ja Zimmerman, Eric (2003) *This is not a game: play in cultural environment*. Teoksessa Marinka Copier & Joost Raessens (eds.) *Level up. Digital games research conference*. Utrecht, 14–28.
- Suoninen, Annikka (2002) *Lasten pelikulttuuri*. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 95–130.
- Sääskilahti, Nina (2000) *Ajasta ja kulttuurista*. Teoksessa Bo Lönnqvist (toim.) *Arjen säikeet – aikakuvia arkielämään, sivilisaatioon ja kansankulttuuriin*. Jyväskylä: Gummerus, 13–29.
- Tuomi, Jouni ja Sarajarvi, Anneli (2003) *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Jyväskylä: Gummerus.

- Vehviläinen, Marja (1996) "Maailmoista ilman naisia" tietotekniikan sukupuolieroihin. Teoksessa Merja Kinnunen & Päivi Korvajärvi (toim.) Työelämän sukupuolistavat käytännöt. Tampere: Vastapaino. 143–170.
- Vehviläinen, Marja (2004) Kone ruumiissa. Arjen toimijuutta teknologian välittämässä yhteiskunnassa. Teoksessa Eeva Jokinen, Marja Kaskisaari & Marita Husso (toim.) Ruumis töihin! Käsite ja käytäntö. Tampere: Vastapaino. 263–282.
- Vähämäki, Jussi (1998) Elämänpolitiikka ja biopolitiikka. Teoksessa J.P. Roos & Tommi Hoikkala (toim.) Elämänpolitiikka. Tampere: Gaudeamus. 128–151.
- Wajcman, Judy (2004) TechnoFeminism. Cambridge: Polity.
- Weber, Max (1980/1904) Protestanttinen etiikka ja kapitalismin henki. Alkuteos Die Protestantische Ethik und Geist der Kapitalismus. Suomentanut Timo Kyntäjä. Helsinki: WSOY.

Verkkolähteet

- Evelopedia http://wiki.eveonline.com/wiki/About_EVE_Online#The_Goal Viitattu 17.1.2010
- Kallio, Kirsi Pauliina & Kaipainen, Kirsikka & Mäyrä, Frans (2007) Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7141-4.pdf Noudettu 27.12.2009.
- Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2009) Pelaajabarometri 2009. Pelaaminen Suomessa. Interaktiivisen median tutkimuksia 3. Tampere: Tampereen yliopisto, informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitos (INFIM). Saatavilla osoitteessa <http://tampub.uta.fi/infim/978-951-44-7868-0.pdf>. Noudettu 28.12.2009.
- Mellin, Ilkka (2004) Ryhmittelyanalyysi. Teknillinen Korkeakoulu/SAL. <http://www.sal.tkk.fi/Opinnot/Mat-2.112/pdf/CLUST10.pdf>. Noudettu 12.6.2008
- MOTV. Yhteiskuntatieteellisen tietoarkiston menetelmäopetuksen tietovaranto: Mittaaminen: Mittarin luotettavuus. <http://www.fsd.uta.fi/metelmaopetus/mittaaminen/luotettavuus.html> Viitattu 31.12.2009.

Peteri, Virve (2006) Mediaksi kotiin. Tutkimus teknologioiden kotouttamisesta. Tampere: Tampere University Press. Saatavilla osoitteessa <http://acta.uta.fi/pdf/951-44-6806-6.pdf> Noudettu 15.12.2009.

Tilastokeskus. Perusasteen jälkeisiä tutkintoja suorittanut väestö koulutusalan ja -asteen mukaan 2008.
http://www.tilastokeskus.fi/til/vkour/2008/vkour_2008_2009-12-04_tau_003.html Viitattu 30.12.2009.

LIITTEET

LIITE 1 Varhaiset tutkimuskysymykset ja ”mitä haluan tietää”-kysymykset

Tutkimuskysymykset 29.9.2008

1. *Millainen asema tietokonepelaamisella on pelaavien aikuisten naisten arjen tilassa, ajassa ja näiden hallintasuhteissa?*

Millaisia ovat pelaamiseen tarvittavien laitteiden ja tilan hallintasuhteet heidän arjessaan? Miten pelaaminen lomittuu muuhun arjen ajan- ja tilankäyttöön?

2. *Millaisia sisäisiä ja sosiaalisia merkityksiä nämä naiset liittävät tietokonepelaamiseensa?*

Mitä tutkimushenkilöni ajattelevat pelaamisesta ja mitä tunteita he siihen liittävät? Millaisia motiiveja pelaamiselleen he tunnistavat? Millaista on heidän tietokonepelaamisensa sosiaalisuus? Tarjoaako pelaaminen naisille transsendenssin, ajan ja paikan ylittämisen, kokemuksia?

”Mitä haluan tietää”-kysymykset

1. Pelin sisäinen toiminta

mitä pelejä on pelannut / pelaa
pelaako samoja? toisto / vaihtelu / kehittyminen / uutuudet
erityisen hyviä / huonoja / kiinnostavia pelejä

Mistä pelistä / peleistä seuraavia tarkastellaan? Siitäkö, mitä pelaa eniten? voiko vastata halutessaan useammista peleistä? Lisäksi kiinnostavaa, mitä mieltymyksiä on näihin liittyen. Vois olla asteikot, miten miellyttävänä / toivottavana pelissä pitää näitä asioita.

hahmo /ei hahmoa/ei valittavissa/valittavissa/muokattavissa//kehittyvä
mitä pelissä tehdään / tavoitteet / säännöt -vapaavalintaisuuden aste/mitä voi tehdä/mitä ei voi tehdä/mikä on kiellettyä, mutta mahdollista
mihin pyrkii /koneen / muiden pelaajien voittaminen/itsensä voittaminen/muu vastapelaaminen

roolipelaaminen: pelihahmoon samaistuminen / toimintaan keskittyminen
sukupuoli suhteessa vasta- ja roolipelaamiseen - rikkominen / leikkiminen
kerronnallisuuden ja pelitoiminnan suhde
pelin rytmi / vauhti

pelin aika suhteessa irl aikaan (ajan kuluminen)
vuorovaikutus muiden pelaajien kanssa pelin sisällä

2. Pelaaminen reaali maailman toimintana

historia: milloin pelannut 1. kerran (mikä peli), milloin saanut oman tietokoneen / muun pelikoneen (jos on), milloin kotiin tullut tietokone (jos on) (miten pelaaminen kietoutunut elämänhistoriaan)

kone: millainen, missä, kenen

yksin / yhdessä -> kenen kanssa /netissä/irl/keskustelut pelin ulkopuolella. kumpi

painottuu, sosiaalisuus vai pelit, missä suhteessa? mitä palvelee? perhe?
ympäröivät ihmiset: yhteisyys/häiriö?
miten toiminta tapahtuu /kirjoittamalla/erilaisilla ohjaimilla
pelaamiseen käytetty aika, rutiinit, sijoittuminen päivä- ja viikkorytmeissä - mikä rikkoo rutiinia?
onko tyytyväinen pelaamiseen käytetyn ajan määrään ja laatuun
pelaamisen paikka ja sen ominaisuudet
töissä vai kotona
lomittuminen muuhun toimintaan

3. Kokemus

yksinäisyys/oma tila/sosiaalisuus
todenmukaisuuden kokemus, immersio, uppoutuminen + mikä tähän vaikuttaa
/realistisuus/kolmiulotteisuus/tunto- tai liikeaisti/etäännuttävät (hypermedioidut)
elementit/näkökulma (first person jne)
grafiikan / äänien tärkeys /fotorealismi/illusionismi/karikatyrismi/abstraktionismi
ongelmanratkaisukokemus
addiktiivisuus (mihin)
ahdistavat / häiritsevät piirteet
ärtymys
euforia
turhautuminen
saavutuksen tunne
muut affektit?
kiinnostus?
ulkopuolisuuden tunne
teknologia - magia - valta
liikkuminen pelitilassa
aika pelitilassa ~irl/viiveet /ajan kuluminen
rytmit: pelaamisen rytmi suhteessa arjen rytmeihin - omempaa, hallittavampaa?
Missä kokee omaa rytmiä?
miten kokee ruumiinsa pelatessaan?
levon ja pelaamisen suhde
pelaamisen suhde kotoisuuteen, viihtymiseen ja ikävystymiseen

4. Pelaamiseen liittyvä muu toiminta

kone/pelaaminen arvo sinänsä, toiminnan keskiössä? suhde muuhun toimintaan?
pelien tekeminen ja muokkaaminen /omaan käyttöön/kavereille/laajempaan
levitykseen/kaupalliseen levitykseen/harrastuksena/työkseen
pelaaminen muilla laitteilla
pöytäpelit yms
muu pelaamiseen / peleihin assosioituva esim. leffat, kirjat, musiikki
SecondLife yms, mitä niissä tekee
nettisosiaalisuus
mediataide
pelilehtien lukeminen
mistä saa tietoa uusista peleistä
tekeekö työtä tietokoneella

mitä muuta sillä tekee ja paljonko
oppiiko peleistä muualla käytettäviä taitoja? onko se motiivi?
muun median yhtäaikainen käyttö kodissa / neuvottelut / mikä häiritsee mitään /
ketäkin
käsitys tietokonepelien suhteesta muihin peleihin ja muuhun mediaan
pelaamisen asema sosiaalisessa ympäristössä, perheessä
kokeeko tietokoneen omaksi tilaksi, millaiseksi (miten laaja konkreettisenä /
virtuaalisena)
neuvottelut tietokoneerauhasta, hallinnasta ja käytöstä - onko pelaaminen legitiimi
vaade ja kenelle?
ajankäyttöneuvottelut, pelaamiseen käytetty aika suhteessa muuhun

5. Taustakysymykset

miksi pelaa?
kuka on?
mikä on elämän tarkoitus?

LIITE 2 Alustavat lomakekysymykset

Mitkä näistä alkuun, mitkä loppuun?

Lukumäärä Ikä

Avoim Koulutus

Avoim Missä ammatissa toimit?

Lukumäärä Kuukausitulot ?

Lukumäärä Montako tuntia viikossa keskimäärin teet palkkatyötä tai opiskelet (mikäli opiskelet päätoimisesti)?

Lukumäärä x 2 Lapsia, joista olet huoltajuusvastuussa (lukumäärät)

a) yksin

b) jaetusti

Lukumäärä Montako tuntia arvioit käyttäväsi kotitöihin viikossa? (Kotitöillä tarkoitan kaikkea sitä, minkä itse koet sellaiseksi: ei ole palkka- tms. työtä, muttei vapaa-aikaakaan)

Lukumäärä Montako tuntia päivässä arvioit itselläsi olevan vapaa-aikaa arkisin?

Lukumäärä/valinta Entä vapaapäivinä? tuntia/päivä / ei ole vapaapäiviä / on vain vapaapäiviä onko tietokone?

talouden koko?

Pelaamishistoria??

eos-vaihtoehdot

Avoim Mitä peliä tai pelejä olet viime aikoina pelannut eniten?

Lukumäärä Minkä ikäisenä (suunnilleen) aloitit tietokoneella pelaamisen?

Avoim Miten "löysit" tietokonepelit? Mikä niissä viehätti?

Avoim Onko pelaamisessasi ollut yli kahden kuukauden taukoja? Miksi?

Lukumäärä Jos kotonasi on tai on ollut tietokone, montako vuotta sitten kotiisi tuli ensimmäisen kerran tietokone?

Lukumäärä Jos sinulla on tai on ollut oma tietokone (pääasiassa omassa hallinnassasi ja omistuksessasi oleva), montako vuotta sitten sait ensimmäisen oman tietokoneesi?

Valinta Paljonko käytät tietokonetta työssäsi tai opinnoissasi?

en lainkaan tai en juuri lainkaan

satunnaisesti

säännöllisesti, mutta se on vain pieni osa työtäni tai opiskeluni

tietokoneen käyttö kuuluu noin puoleen työ- tai opiskelutehtävistäni

selvästi yli puoleen työ- tai opiskelutehtävistäni

koko ajan tai lähes koko ajan

hyvin vaihtelevasti

Jos käytät tietokonetta työssäsi tai opinnoissasi useammin kuin satunnaisesti, missä se tapahtuu?

teen töitä tietokoneella kotona

teen töitä tietokoneella työpaikalla

teen töitä tietokoneella muualla kuin kotona tai työpaikalla, missä?

Monivalinta Käytätkö Internetiä, mihin?

En käytä Internetiä

pelaamiseen

virasto- ja/tai pankkiasiointiin

tiedonhakuun

uutisten lukuun
luen blogeja
käytän sähköpostia
pidän yhteyttä ystäviin ja tuttaviiin chateissa, ircissä, erilaisilla sivustoilla ja/tai
keskustelufoorumeilla
tutustun uusiin ihmisiin
käytän virtuaalimaailmoja (esim. SecondLife)
surffailen ja etsin viihdykettä
muuhun, mihin?

Avoin Mihin muuhun kuin Internetin käyttöön, työhön tai opiskeluun käytät tietokonetta?

Opitko mielestäsi tietokonepeleistä muualla tarvittavia taitoja?

En juurikaan
joskus
usein
jatkuvasti

Pelaatko tietokoneella oppiaksesi muualla tarvittavia taitoja?

Muualla tarvittavien taitojen oppimisella ei ole merkitystä, pelaan muista syistä.
Pelaan lähinnä muista syistä, mutta arvostan myös sitä, jos voin samalla oppia muualla
tarvittavia taitoja.
Pelaan osittain oppiakseni muualla tarvittavia taitoja.
Pelaan pääasiassa oppiakseni muualla tarvittavia taitoja.

Valinta Kuinka usein tavallisesti katsot elokuvia (elokuviissa, televisiosta, tallenteilta,
Internetistä jne.)?

Harvemmin kuin kerran kuussa
vähintään kerran kuussa, harvemmin kuin kerran viikossa
keskimäärin noin kerran viikossa
useamman kerran viikossa, mutten joka päivä
joka päivä tai lähes joka päivä

Valinta Montako kirjaa suunnilleen luet vuodessa?

0 - 2
3 - 10
11 - 50
50 - 100
yli 100

Valinta Luetko pelilehtiä tai tietokonepeleihin liittyviä artikkeleita muista lehdistä?

harvemmin kuin kerran kuussa
noin kerran kuussa
useamman kerran kuussa, harvemmin kuin kerran viikossa
noin kerran viikossa
useammin kuin kerran viikossa

Mistä saat tietoa uusista peleistä?

pelilehdistä
muista lehdistä
Internetin keskustelupalstoilta, chateista tms.
ystäviltä ja tuttavilta
peliliikkeistä

Monivalinta Pelaatko muita kuin tietokonepelejä?

konsolipelejä
muita elektronisia pelejä
lauta-, kortti- ja/tai muita pöytäpelejä
liveroolipelejä

Valinta+avoin Katsotko mielelläsi jonkin tietyn lajityypin (esim. fantasia, salapoliisi- tai rakkauskertomus) elokuvia? Minkä?

minulla ei ole erityisiä lajityyppimieltymyksiä
suosimani lajityyppi on
minulla on 2 - 4 mieluisinta lajityyppiä, jotka ovat
Minulle ovat mieluisia useammat lajityypit, enkä pysty nimeämään alle viittä mieluisinta.

Valinta+avoin Luetko mielelläsi jonkin tietyn lajityypin kirjoja? Minkä?

minulla ei ole erityisiä lajityyppimieltymyksiä
suosimani lajityyppi on
minulla on 2 - 4 mieluisinta lajityyppiä, jotka ovat
Minulle ovat mieluisia useammat lajityypit, enkä pysty nimeämään alle viittä mieluisinta.

Valinta+avoin Pelaatko mielelläsi jonkin tietyn lajityypin tietokonepelejä? Minkä?

minulla ei ole erityisiä lajityyppimieltymyksiä
suosimani lajityyppi on
minulla on 2 - 4 mieluisinta lajityyppiä, jotka ovat
Minulle ovat mieluisia useammat lajityypit, enkä pysty nimeämään alle viittä mieluisinta.

Monivalinta Teetkö itse tietokonepelejä tai muokkaatko olemassaolevia pelejä? Valitse kaikki itseesi sopivat vaihtoehdot.

En ole koskaan tehnyt tai muokannut tietokonepelejä.
Olen tehnyt tai muokannut tietokonepelejä omaan käyttööni.
Olen tehnyt tai muokannut tietokonepelejä omaan ja kavereiden käyttöön.
Olen tehnyt tai muokannut tietokonepelejä laajempaan epäkaupalliseen levitykseen tekemättä sitä päätoimisena työnäni.
Olen tehnyt tai muokannut tietokonepelejä kaupalliseen levitykseen tekemättä sitä päätoimisena työnäni.
Olen tehnyt tai muokannut tietokonepelejä päätömiseksi työkseni.

Monivalinta Kenen kanssa pelaat tietokoneella? Voit valita useita vaihtoehtoja.

Yksin
muiden kanssa Internetin välityksellä
muiden kanssa lähiverkossa
muiden samassa tilassa reaali maailmassa olevien kanssa niin, että jokainen pelaa omalla koneellaan ja puhumme keskenämme pelistä
muiden samassa tilassa reaali maailmassa olevien kanssa niin, että yksi pelaa ja muut seuraavat
muiden samassa tilassa reaali maailmassa olevien kanssa pelejä, joita voi pelata useampi pelaaja samalla koneella

Monivalinta Keskusteletko peleistä ja/tai pelaamisesta muiden kanssa pelien ulkopuolella?

Kyllä, reaali maailmassa
kyllä, nettiyhteisöissä
kyllä, muuten, miten?
en keskustele

Monivalinta Jos keskustelelet peleistä pelien ulkopuolella, kenen kanssa? Voit valita useampia. Jos sama ihminen kuuluu useampaan mainittuun ryhmään, valitse se ryhmä, johon hän mielestäsi ensisijaisimmin kuuluu.

lähimmät ystäväni
tuttavani
asuinkumppanini
puolisoni
lapseni
vanhempani
muut, ketkä?

Monivalinta Millainen asema pelaamisella on tuttavapiirissäsi? Valitse yksi tai useampi vaihtoehto.

En tiedä, miten tuttavani suhtautuvat tietokonepelaamiseen.
Ainakin osa tuttavapiiristäni on sellaista, jossa pelaamisella on tärkeä sosiaalinen merkitys (siitä esimerkiksi puhutaan usein, tai ihmiset pelaavat usein yhdessä).
Ainakin osa tuttavapiiristäni on sellaista, jossa pelaamisella on satunnaista merkitystä (siitä esimerkiksi puhutaan joskus, tai ihmiset pelaavat silloin tällöin yhdessä).
Pelaaminen on ainakin osassa tuttavapiiriäni tuomittua tai halveksuttua.

Valinta Kuinka usein joudut perustelemaan pelaamistasi muille ihmisille?

En yleensä joudu, koska en kerro pelaavani.
En yleensä joudu, koska kukaan ei kysele.
harvoin
silloin tällöin
usein

Avoim Jos joudut perustelemaan pelaamistasi, kenelle ja miten sitä perustelet?

Avoim Perusteletko pelaamistasi itsellesi? Jos perustelet, niin miten?

Avoim Millaisia merkityksiä pelaamisella on omassa sosiaalisessa ympäristössäsi? Voit kertoa tarkemmin, kenen kanssa ja missä tilanteissa pelaat tai puhut pelaamisesta. Mistä aiheista pelaamiseen liittyvissä keskusteluissa puhutaan? Mitä tunteita pelaamiseen tai siitä puhumiseen liittyy?

Asteikko Kumpi on tietokonepelaamisessa sinulle tärkeämpää, oma pelikokemuksesi vai pelaamisen sosiaaliset ulottuvuudet (yhdessä pelaaminen, peleistä puhuminen yms.)?

Vain omalla pelikokemuksellani on merkitystä.
Oma pelikokemukseni on tärkeämpää kuin sosiaaliset ulottuvuudet.
Oma pelikokemukseni ja sosiaaliset ulottuvuudet ovat yhtä tärkeitä.
Sosiaaliset ulottuvuudet ovat tärkeämpiä kuin oma pelikokemukseni.
Pelaan vain peleihin liittyvien sosiaalisten ulottuvuuksien vuoksi.

Asteikko x monta Missä määrin seuraavat väitteet pitävät paikkansa kohdallasi? 1-5

Koen tietokoneella pelaamisen yksinäisenä toimintana.
Koen tietokoneella pelaamisen omana aikanani tai omana "tilanani".
Tietokonepelaaminen on minulle sosiaalista toimintaa.
Pelatessani eläydyn usein voimakkaasti pelimaailmaan ja uppoudun siihen niin, että osittain unohdan ulkopuolisen todellisuuden.
Pelimaailma tuntuu joskus pelatessani todellisemmalta kuin ympäröivä maailma.
Joskus unohdan pelatessani nälän, väsymyksen tai muut ruumiilliset tarpeeni.

Joskus pelaan tietokoneella paetakseni yksinäisyyttä.
Pelaaminen yhdistää minua toisiin ihmisiin.
Pelaamiseen liittyvään sosiaalisuuteen kuuluu kilpailua.
Pelaamiseen liittyvään sosiaalisuuteen kuuluu leikkimielisyyttä.
Minulla on yleensä enemmän yhteistä toisten pelaajien kanssa kuin niiden, jotka eivät pelaa tietokonepelejä.
Minulla on yleensä enemmän yhteistä niiden kanssa, jotka eivät pelaa tietokonepelejä, kuin toisten pelaajien kanssa.
Muut ihmiset enimmäkseen häiritsevät pelaamistani.
Muut ihmiset häiritsevät joskus pelaamistani.

Pelaatko enemmän työ- vai vapaa-ajalla?
työajalla
vapaa-ajalla
suunnilleen yhtä paljon
työ- ja vapaa-aikaani on vaikea erottaa
en osaa sanoa

Valinta Kuinka usein pelaat?
harvemmin kuin kerran viikossa
noin kerran viikossa
noin 2 - 5 päivänä viikossa
noin kerran päivässä
useamman kerran päivässä

Lukumäärä x 3 Paljonko aikaa arvioit käyttäväsi pelaamiseen yhdellä pelaamiskerralla
a) keskimäärin tuntia, minuuttia
b) vähintään tuntia, minuuttia
c) enintään tuntia, minuuttia

Avoim Mihin aikaan päivästä yleensä pelaat? Onko sinulla jokin tietty päivärutiini pelaamisajallesi? Pelaatko aina samaan aikaan tai esimerkiksi tehtyäsi jonkin tietyn asian?

Avoim Mihin aikaan viikosta yleensä pelaat? Onko sinulla pelaamisellesi jokin tietty viikkorutiini? Liittykö pelaaminen johonkin tiettyyn aikaan viikosta tai tiettyyn tapahtumaan?

Avoim Mitkä tekijät saattavat rikkoa pelaamisrutiiniasi? Häiritseekö se sinua?

Asteikko Oletko tyytyväinen pelaamisen käyttämäsi ajan määrään?
Haluaisin käyttää pelaamiseen enemmän aikaa.
saattaisin käyttää pelaamiseen jonkin verran enemmän aikaa, jos se olisi mahdollista olen tyytyväinen pelaamiseen käyttämäni ajan määrään
minun olisi hyvä pelata vähän vähemmän
Minun pitäisi mielestäni pelata vähemmän.

Avoim Jos haluaisit käyttää pelaamiseen enemmän tai vähemmän aikaa kuin nykyisin, miksi? Mistä johtuu, että pelaat vähemmän tai enemmän kuin haluaisit tai sinun pitäisi?

Monivalinta Oletko tyytyväinen pelaamiseen käyttämäsi ajan laatuun? Voit valita useampia väitteitä

En voi pelata niinä aikoina päivästä kuin haluaisin
En voi pelata niinä aikoina viikosta kuin haluaisin
En saa pelata rauhassa, muut ihmiset häiritsevät minua.

Joudun keskeyttämään pelaamisen vähän väliä, ja se häiritsee minua.
Joudun liian usein lopettamaan pelaamisen kesken.
Olen tyytymätön johonkin muuhun pelaamisajassani, mihin?
Olen tyytyväinen peliaikani laatuun.

Valinta Teetkö yleensä muita asioita (syöt, juot, teet töitä, seurustelet toisten ihmisten kanssa pelin ulkopuolella tms.) pelaamisen lomassa vai keskitytkö pelaamiseen?
Keskityn vain pelaamiseen
Keskityn enimmäkseen pelaamiseen, teen muita asioita vain satunnaisesti.
Joskus keskityn pelaamiseen, joskus lomitan pelaamisen ja muiden asioiden tekemisen.
Yleensä teen muita asioita pelaamisen lomassa.
Teen aina muita asioita pelaamisen lomassa.

Jos teet muita asioita pelaamisen lomassa...

Valinta ...kumpaan yleensä käytät enemmän aikaa, pelaamiseen vai sen lomassa tekemiisi muihin asioihin?
Pelaamiseen
yhtä paljon molempiin
muihin asioihin

Avoim ...mitä asioita yleensä teet pelaamisen lomassa?

Monivalinta ...häiritsevätkö pelaaminen ja muiden asioiden tekeminen toisiaan? Voit valita useamman.
Pelaaminen häiritsee muiden asioiden tekemistä
Muut asiat häiritsevät pelaamista.
Pelaaminen auttaa muiden asioiden tekemistä.
Muiden asioiden tekeminen auttaa pelaamista.

Valinta Onko sinulla vaikeuksia saada pelaaminen luontevasti lomitettua muuhun toimintaan?
Jatkuvasti
usein
joskus
harvoin
ei juuri koskaan

Monivalinta Oletko tyytyväinen paikkaan, jossa useimmin pelaat? Voit valita useampia väitteitä.
Minulla ei ole tarpeeksi tilaa pelipaikassani.
Haluaisin pelata yksin, mutta pelitilassa on usein muita ihmisiä.
Pelitilassa on usein liikaa muita ihmisiä.
Olen pelitilassa usein yksin, vaikka en tahtoisi.
Pelitilassa on usein huono ilmanlaatu
Pelitilassa on usein liian kylmä tai kuuma.
Pelitila on usein liian meluisa.
Pelitila on usein liian hiljainen.
Pelitila ei ole niin viihtyisästi sisustettu kuin haluaisin.
En voi itse vaikuttaa pelipaikkani ominaisuuksiin niin paljon kuin haluaisin.
Pelipaikkani huonekalut, koneet ja/tai niiden sijoittelu ovat sellaisia, että peliasentoni on mielestäni huono.
Pelipaikkani sijainti on huono. Miten?
Olen tyytyväinen pelipaikkaani.

Avoim Tarkenna tai kerro lisää, jos tahdot.

Seuraava kysymys koskee sitä tietokonetta, jolla eniten pelaat.

Valinta Missä pelaamiseen käyttämäsi tietokone sijaitsee?
kotona olohuoneessa tai muussa yleisessä tilassa
kotona omassa huoneessani tai muussa rauhallisessa paikassa
kotona jonkun muun huoneessa, esim. lastenhuoneessa
töissä
opiskelupaikalla
jonkun muun kotona
epäkaupallisessa julkisessa tilassa, esim. kirjastossa
kaupallisessa julkisessa tilassa, esim. pelihallissa
muualla, missä?

Avoim Voit tarkentaa tähän

Seuraava kysymys koskee sitä tietokonetta, jolla eniten pelaat.

Valinta Kuka omistaa koneen, jolla pelaat?
minä itse
minä itse yhdessä jonkun muun kanssa
perheenjäsen tai asuintoveri
työnantaja tai opiskelupaikka
muu taho, mikä?

Avoim Tarkennuksia

Seuraava kysymys koskee sitä tietokonetta, jolla eniten pelaat.

Valinta Oletko tyytyväinen pelaamiseen käyttämäsi tietokoneen ominaisuuksiin (pelaamisessa)?
Täysin tyytyväinen
Enimmäkseen tyytyväinen
Joissain suhteissa tyytyväinen, joissain tyytymätön
Suurelta osin tyytymätön
Hyvin tyytymätön

Valinta Onko pelaamiseen käyttämäsi aika joskus ristiriidassa sen kanssa, mitä muut ihmiset haluaisivat sinun tekevän?

lähes jatkuvasti
Usein
silloin tällöin
harvoin
ei juuri koskaan

Avoim Jos koet tällaisia ristiriitoja, kerro niistä lisää. Kenen kanssa niitä tulee ja missä tilanteissa? Miten ne ratkaistaan?

Valinta Joudutko neuvottelemaan muiden kanssa siitä, kuka saa käyttää pelaamiseen käyttämäsi tietokonetta, mihin ja kuinka paljon?

pelaamiseen käyttämäni tietokone on täysin tai lähes täysin omassa käytössäni ja hallinnassani
Minä päätän yleensä tietokoneen käytöstä, vaikka joudunkin ottamaan huomioon, että muutkin haluavat käyttää sitä tai määrätä sen käytöstä.
Neuvottelen tietokoneen käytöstä muiden kanssa enkä koe joutuvani luopumaan mistään olennaisesta.
Neuvottelen tietokoneen käytöstä muiden kanssa ja joudun joustamaan pelaamisestani.

Joku muu tai jotkut muut päättävät lähes kokonaan pelaamiseen käyttämäni tietokoneen käytöstä.

Avoim Ellei tietokone ole täysin omassa päätäntävallassasi, kerro tästä lisää. Kenen kanssa jaat tietokoneen käytön ja/tai päätäntävallan? Millaisia ristiriitoja tulee? Miten ne ratkaistaan? Onko sinun helpompi tai vaikeampi saada kone käyttöösi pelaamista kuin muita toimintoja varten? Miksi?

Avoim Joudutko neuvottelemaan muiden ihmisten kanssa saadaksesi pelata häiriöttömästi? Keskeytetäänkö pelaamisesi, häiritseekö esimerkiksi television katsominen samassa huoneessa tai muiden ihmisten keskustelu pelaamistasi? Jos tällaisia ristiriitoja ilmenee, onko sinun helppo saada toiset ymmärtämään, että haluat pelata rauhassa?

Monivalinta

Valitse seuraavista ne väitteet, jotka sopivat sinuun.

Pelaan mielelläni samoja, hyväksi havaitsemiani pelejä yhä uudelleen.

Pelaan samoja pelejä toistuvasti kehittyäkseni niissä.

Pelaan samaa peliä yleensä vain muutaman kerran.

Siirryn mielelläni vanhoista peleistä vasta ilmestyneisiin uutuuksiin.

Kokeilen mielelläni uutuuspelejä, mutta saatan silti jatkaa pääasiassa vanhojen pelien pelaamista.

Avoim Liittyykö pelaamiseen sinulla joitain rituaaleja, tapoja joita haluat syystä tai toisesta noudattaa samanlaisina, vaikka se ei olisi välttämätöntä? Millaisia?

Valitse kunkin väittämän kohdalla se vastausvaihtoehto, joka mielestäsi sopii sinuun parhaiten.

1=täysin eri mieltä - 5=täysin samaa, 0=eos

Pelaan rentoutuakseni

Haluan kehittyä ja päästä pelissä pidemmälle

Kaipaam pelien tuomaa jännitystä, elämyksiä ja piristystä

Pelaaminen korvaa puuttuvia sosiaalisia suhteita

Pelaaminen tuo lisää sosiaalisia suhteita

Pelaan, koska useimmat ystävänikin pelaavat

Pelaamalla unohdan ikävät velvollisuudet

Pelaaminen on tullut tavaksi, rutiiniksi

Pelatessani voin purkaa paineitani

On hauskaa, että voin peleissä tehdä asioita, joita en voi tehdä oikeasti

Pelissä on hauska tapella tai taistella vastustajan kanssa

(Kiitos Salokoski 2005)

Valinta Mihin mieluiten pyrit pelatessasi? Valitse vaihtoehtoista yksi.

voittamaan koneen

voittamaan itseni

voittamaan muut pelaajat

muuhun (tarkenna alle)

en pysty valitsemaan mieluisinta

Avoim Tarkennuksia

Avoim Kokeiletko pelitoiminnan mahdollisuuksien rajoja (mitä pelimaailmassa on mahdollista tehdä)? Toimitko pelin oletusten vastaisesti (esim. pyrit taistelupelissä välttämään väkivallan käyttöä)? Miten? Kuinka usein? Miksi? Kerro vapaasti.

Valinta (1-2 valintaa?) Millainen pelin rytmi sinua useimmin miellyttää?

Hidas tai täysin itse hallittavissa (pelissä ei tapahdu mitään tai juuri mitään omien

toimintojeni välissä, esim. pasianssi)
Nopea (nopeus tuottaa peliin haastetta)
Hyvin nopea (nopeus on pelissä olennainen haaste)
Lähellä omaa normaalia toiminnan ja ajattelun rytmiäni
Vaihteleva rytmi

Avoim Tarkenna halutessasi

Asteikko Kuinka paljon pelin rytmi vaikuttaa pelinautintoosi?
ei vaikuta
vaikuttaa jonkin verran
vaikuttaa paljon

TÄMÄ EI OLE HYVÄ!

Valinta Millainen haluat pelimaailman ajankulun mieluiten olevan suhteessa reaali-aailman ajankulkuun?

Aika ei pelissä kulu pelitoimintojen välillä (esim. pasianssi) tai pelimaailmassa tapahtuu hidasta muutosta
Tapahtumat tapahtuvat koko ajan samassa tahdissa kuin itse pelaaminen (esim. taistelupelit, joissa edetään koko ajan pelitapahtumasta seuraavaan)
Pelissä on jaksoja, joiden aikana pelimaailma muuttuu nopeasti seuraavaan vaiheeseen, hahmojen ominaisuudet muuttuvat tai tapahtuu muuta olennaista muutosta hetkessä.
Muu, mikä?

Asteikko x 4 Miten pelaaminen vaikuttaa kokemukseesi ajan kulumisesta pelatessasi?
Yleensä/usein/silloin tällöin/harvoin/ei juuri koskaan
Pelatessani unohdan ajan kulumisen ja reaali-aailman aika tuntuu kuluvan hyvin nopeasti.
Pelatessani aika tuntuu kuluvan hyvin hitaasti.
Pelissä olevat tauot tai hitaammat vaiheet aiheuttavat, että aika tuntuu kuluvan tuskallisen hitaasti.
Kokemukseni ajan kulusta on pelatessani samanlainen kuin muutenkin.

Asteikko (tehtävä) Miten toivottavina pidät seuraavia pelihahmon ominaisuuksia? Entä miten merkittäviä nämä seikat ovat pelikokemukselle?
Hahmon voi valita useammista mahdollisista
Hahmoa voi itse muokata
Hahmo kehittyy pelissä

Tämä kysymys koskee eniten pelaamiasi pelejä tai, mikäli sellainen on mahdollista nimetä, yhtä eniten pelaamaasi tai mieluisinta.

Asteikko Samaistutko pelihahmoosi ja pohdit sen "mielenliikkeitä" vai keskitytkö toimintaan?
Samaistun vahvasti pelihahmoon.
Samaistun hahmoon jonkin verran.
En samaistu hahmoon, keskityn vain toimintaan.

Avoim Millaisia hahmoja pelaat, jos voit valita?

Valinta Pidätkö yleensä hahmostasi tai pyritkö pitämään siitä?
kyllä
en
riippuu pelistä
riippuu jostain muusta, mistä?
en osaa sanoa

Avoim Mitä muita tunteita sinulla on liittynyt hahmoihisi? Kuinka usein?

Avoim Entä muihin pelien hahmoihin? Kuinka usein?

Vuorovaikutus????

Asteikko Kuinka tärkeänä pelinautinnollesi pidät sitä, että pelihahmo voi olla vuorovaikutuksessa muiden pelihahmojen kanssa?

Asteikko Kuinka tärkeänä pelinautinnollesi pidät sitä, että voit olla pelimaailmassa vuorovaikutuksessa muiden todellisten pelaajien ja/tai heidän pelihahmojensa kanssa?

Avoim Missä kohdissa pelatessasi huomaat sukupuolesi? Mitkä asiat voivat saada sen aikaan? Miten sen koet?

Avoim Käytätkö pelitoimintoja ja/tai pelihahmoa sukupuolella leikkimiseen, sukupuoliroolien tai -kuvaston rikkomiseen tai reaali maailman sukupuolestasi irtautumiseen? Miten? Kuinka tärkeä osa pelaamistasi se on?

Avoim Häiritseekö joidenkin pelaamiesi pelien nais- tai mieskuvasto sinua? Miten?

Asteikko Kuinka tärkeänä pelinautinnollesi pidät sitä, että pystyt uppoutumaan pelimaailmaan, eläytymään siihen voimakkaasti ja kenties unohtamaan ympäröivän todellisuuden?

Tärkeysjärjestys x 2 Mitkä enintään viisi seuraavista tekijöistä ovat tärkeimpiä sille, että pystyt uppoutumaan pelimaailmaan?

Entä sille, että nautit pelistä?

Merkitse tärkein tekijä numerolla 1, toiseksi tärkein numerolla 2 jne.

pelimaailman "kolmiulotteisuus" tai muu realismisuus

pelimaailman esteettinen miellyttävyys

mahdollisuus liikkua pelitilassa "pitkiä matkoja", jolloin pelin ympäristö muuttuu (sen sijaan, että liikkuminen tapahtuu koko ajan samassa tilassa)

se, että pelissä on ns. ensimmäisen persoonan näkökulma, eli pelimaailma näkyy oman hahmon "silmiä kautta"

se, että oma hahmo näkyy pelissä

se, että pelissä on joko ensimmäisen persoonan näkökulma tai oma hahmo on näkyvässä

se, että pelissä sinulla on tietty oma hahmo (sen sijaan, että esim. pystyt ohjaamaan monia hahmoja)

roolipelaaminen, hahmoon samaistuminen

pelin humoristisuus

huumori pelaajien kesken (moninpeleissä)

grafiikan laatu

äänimaailman realismisuus

äänimaailman miellyttävyys

pelikoneen ja -ohjaimen ominaisuudet

peliympäristön häiriöttömyys

tarve irtautua ympäröivästä maailmasta

halu uppoutua

se, etteivät muut asiat pyöri mielessä aloittaessasi pelaamisen

tiedyt pelitoiminnot, mitkä? (esim. taistelu, ongelmien ratkonta, pelimaailmaan

tutustuminen tai nopeustehtävät)

Pelissä on selkeä tavoite

pelin tavoite on itseäsi miellyttävä
pelissä on selkeät säännöt
pelin säännöt ja toiminnot ovat helposti omaksuttavissa
pelitoiminta on keskeytyksetöntä (sitä eivät keskeytä esimerkiksi seuraavan vaiheen lataukset tms.)
peli on yllätyksellinen, siinä on ennalta-arvaamattomia tapahtumia
säännöt sallivat omien ratkaisujen tekemistä
toiminta on pitkälti itse päätettävissä
tietyt toiminnot ovat pelissä mahdollisia tai mahdottomia
pelissä on mahdollista toimia vastoin pelin asettamia tavoitteita tai tehdä asioita, jotka ovat pelimaailmassa jollain tavoin kiellettyjä

Avoim Voit halutessasi tarkentaa tämän kohdan vastauksiasi tähän.

Monivalinta, tärkeysjärjestys Mitä seuraavista tunteista ja tuntemuksista sinulla usein tai silloin tällöin esiintyy pelatessasi?

Mitkä enintään viisi näistä ovat tärkeimpiä sille, että nautit pelistä? Merkitse tärkein numerolla 1, toiseksi tärkein numerolla 2 jne.

ongelmanratkaisukokemukset
ärtymys
onnellisuus
innostus
turhautuminen
saavutuksen ja onnistumisen tunteet
kotoisuus
ikäyvystyminen
ahdistus
rentoutuminen
jännitys
suuttumus
kärsimättömyys
epäonnistumisen tunne
ilo
kiinnostus
helpotus
kateus
ylpeys
suru
viha
viihtyminen
johonkin kuulumisen tunne
erillisyyden tunne
ulkopuolisuuden tunne jostain pelimaailmassa
ulkopuolisuuden tunne ympäröivästä maailmasta
ruumiillisia tuntemuksia, mitä?
muita tunteita tai tuntemuksia, mitä?

Miten koet ruumiisi pelatessasi?

Valinta Valitse seuraavista vaihtoehdoista sinua parhaiten kuvaava.
Koen pelaamisen ruumiissani, ja se on erottamaton osa pelaamistani.
Koen useimmat ruumiilliset tuntemukseni pelaamista häiritsevinä.
Yleisesti ottaen unohdan pelatessani ruumiini.

Ruumiilliset tunteukseni ovat enimmäkseen pelaamisesta erillisiä, mutta eivät häiritseviä.

Monivalinta Valitse seuraavista vaihtoehtoista kaikki sinuun sopivat.

Pelaan usein tai joskus pelaamisen aiheuttaman ruumiillisen kokemuksen vuoksi.

Pelaan usein tai joskus unohtaakseni ruumiini.

Pelaan usein tai joskus voidakseni tehdä pelimaailmassa sellaista, mikä ei ole minulle fyysisesti mahdollista reaali maailmassa.

Kun teen pelimaailmassa sellaista, mikä ei ole minulle reaali maailmassa fyysisesti mahdollista, se aiheuttaa minulle ruumiillisia tunteuksia.

Avoin Mitkä pelit ovat jääneet mieleesi erityisen

hyvänä? miksi?

huonona? miksi?

kiinnostavana? miksi?

epäkiinnostavana? miksi?

Ellei mieleesi tule tiettyjä pelejä, voit kertoa yleisesti, mikä tekee pelistä hyvän, huonon, kiinnostavan tai epäkiinnostavan.

LIITE 3 Lopulliset lomakekysymykset

Tervetuloa vastaamaan!

Viemällä kohdistimen värillisen kysymysmerkin päälle saat lisäohjeita vastaamiseen.

Voit tallentaa osittain täytetyn lomakkeen ja palata jatkamaan vastaamista myöhemmin. Tähän tarvittavat valinnat löytyvät lomakkeen lopusta. Paina lopuksi "Lähetä tiedot"-nappia, jotta tiedot tallentuvat. Kun haluat lähettää lopulliset vastauksesi, paina vain "Lähetä tiedot"-nappia.

Taustatiedot

Taustatietojen tarkoitus ei ole paljastaa vastaajan henkilöllisyyttä. Niiden avulla tarkistetaan, onko vastauksia saatu eri ikäryhmistä ja erilaisissa elämäntilanteissa olevilta ihmisiltä.

1. Minä vuonna olet syntynyt?
2. Mikä on koulutuksesi? (*Korkein koulutusaste, jonka olet suorittanut.*)
vähemmän kuin peruskoulu tai vastaava
peruskoulu, kansakoulu tai keskikoulu
lukio, ylioppilas- tai ammatillinen tutkinto
opisto-, ammattikorkeakoulu- tai muu korkeakoulututkinto
lisenssiaatin tai tohtorin tutkinto
ei mikään näistä
3. Mikä on ammattisi? (*pääasiallinen työsi tai toimintasi tällä hetkellä tai ennen työttömäksi tms. jäämistä*)
4. Montako ihmistä kotitalouteesi kuuluu? Kotitalouden muodostavat kaikki ne henkilöt, jotka asuvat ja ruokailevat yhdessä tai jotka muuten käyttävät yhdessä tulojaan.
a) aikuisia (18 vuotta tai yli)
b) lapsia (alle 18 vuotta)
c) lasten syntymävuodet
5. Montako tuntia **viikossa** keskimäärin työskentelet ja/tai käytät tutkintoon tähtäävään opiskeluun?
6. Montako tuntia arvioit käyttäväsi kotitöihin **päivässä**? (*Kotityötä on kaikki se, minkä itse koet sellaiseksi: ei ole palkka- tms. työtä, muttei harrastus- tai vapaa-aikaakaan.*)
7. Montako tuntia **päivässä** arvioit itselläsi olevan vapaa-aikaa **arkisin**?
8. Montako tuntia **päivässä** arvioit itselläsi olevan vapaa-aikaa **vapaapäivinä**?
[voi myös rastittaa tämän] Minulla ei ole erillisiä vapaapäiviä
9. Mitkä ovat kuukausitulosi (netto)? euroa (*Arvioi, kuinka suuret ovat nettokuukausitulosi (tulot verojen jälkeen) mukaan lukien sosiaalietuudet*)

Pelaamiskäytännöt

10. Missä käytät tietokonetta? (pelaamiseen tai johonkin muuhun) (*Voit valita yhden vaihtoehdon tai useampia*)
kotona
työpaikalla
opiskelupaikalla

muualla (kirjoita alla olevaan kenttään, missä)

AVO 1 Voit tarkentaa vastaustasi tähän.

11. Pelaatko enemmän työ- vai vapaa-ajalla?

työajalla

vapaa-ajalla

suunnilleen yhtä paljon

en osaa sanoa, koska työ- ja vapaa-aikaani on vaikea erottaa

en osaa sanoa, koska minulla on vain vapaa-aikaa tai ei ole sitä lainkaan

en osaa sanoa

en halua vastata

12. Kuinka usein pelaat?

harvemmin kuin yhtenä päivänä viikossa

noin 1-5 päivänä viikossa

useammin kuin viitenä päivänä viikossa

en osaa sanoa

en halua vastata

13. Paljonko aikaa arvioit keskimäärin käyttäväsi pelaamiseen niinä päivinä, joina pelaat? tuntia, minuuttia

14. Oletko tyytyväinen pelaamiseen käyttämäsi ajan määrään?

Haluaisin käyttää pelaamiseen selvästi enemmän aikaa.

Haluaisin käyttää pelaamiseen jonkin verran enemmän aikaa.

Olen tyytyväinen pelaamiseen käyttämäni ajan määrään.

Haluaisin käyttää pelaamiseen jonkin verran vähemmän aikaa.

Haluaisin käyttää pelaamiseen selvästi vähemmän aikaa.

En osaa sanoa.

En halua vastata.

AVO 2 Ellet ole tyytyväinen pelaamiseen käyttämäsi ajan määrään, miksi? Mistä johtuu, että pelaat vähemmän tai enemmän kuin haluaisit?

15. Teetkö yleensä muita asioita (syöt, juot, teet töitä, seurustelet toisten ihmisten kanssa pelin ulkopuolella tms.) pelaamisen lomassa vai keskitytkö pelaamiseen?

Keskityn vain pelaamiseen.

Keskityn useimmiten pelaamiseen.

Joskus keskityn pelaamiseen, joskus lomitan pelaamisen ja muiden asioiden tekemisen.

Teen useimmiten muita asioita pelaamisen lomassa.

Teen aina muita asioita pelaamisen lomassa.

En osaa sanoa.

Jos teet muita asioita pelaamisen lomassa...

16. Kumpaan yleensä käytät enemmän aikaa?

pelaamiseen

muihin asioihin

yhtä paljon molempiin

en osaa sanoa

AVO 3 Mitä asioita yleensä teet pelaamisen lomassa?

17. Häiritsevääkö pelaaminen ja muiden asioiden tekeminen toisiaan? (Voit valita yhden tai useamman vaihtoehdon.)

Pelaaminen häiritsee muiden asioiden tekemistä.
Muiden asioiden tekeminen häiritsee pelaamista.
Pelaaminen auttaa muiden asioiden tekemistä.
Muiden asioiden tekeminen auttaa pelaamista.
En osaa sanoa.

18. Onko sinun vaikea saada pelaaminen luontevasti lomitettua muuhun toimintaan?
usein tai jatkuvasti
silloin tällöin
ei juuri koskaan
en osaa sanoa
en halua vastata

Mahdollisuudet pelaamiseen

Seuraava kysymys koskee sitä tietokonetta, jolla eniten pelaat.

19. Missä pelaamiseen käyttämäsi tietokone sijaitsee?
kotona omassa huoneessani tai muussa rauhallisessa paikassa
kotona olohuoneessa tai muussa yleisessä tilassa
kotona jonkun muun huoneessa, esim. lastenhuoneessa
jonkun muun kotona
töissä
opiskelupaikalla
epäkaupallisessa julkisessa tilassa, esim. kirjastossa
kaupallisessa julkisessa tilassa, esim. pelihallissa
muualla (Kerro alapuolella olevaan kenttään, missä.)

AVO 4 Voit tarkentaa vastaustasi tähän.

Seuraava kysymys koskee sitä tietokonetta, jolla eniten pelaat.
AVO 5 Kuka omistaa koneen, jolla pelaat?

Seuraava kysymys koskee sitä tietokonetta, jolla eniten pelaat.

20. Joudutko neuvottelemaan muiden kanssa siitä, kuka saa käyttää pelaamiseen käyttämääsi tietokonetta, mihin ja kuinka paljon? (Tässä tarkoitetaan tilanteita, joissa joku muukin mahdollisesti haluaa käyttää tietokonetta. Tässä ei tarkoiteta esimerkiksi sellaisia tilanteita, joissa joku haluaisi sinun tekevän jotain muuta kuin käyttävän tietokonetta (jostain muusta syystä kuin siksi, että haluaa itse käyttää tietokonetta).)

Pelaamiseen käyttämäni tietokone on täysin tai lähes täysin omassa käytössäni ja hallinnassani.

Minä päätän yleensä tietokoneen käytöstä, vaikka joudunkin ottamaan huomioon, että muutkin haluavat käyttää sitä.

Neuvottelen tietokoneen käytöstä muiden kanssa, enkä koe joutuvani luopumaan mistään olennaisesta.

Neuvottelen tietokoneen käytöstä muiden kanssa ja jouston pelaamisestani.

Neuvottelen tietokoneen käytöstä ja joudun joustamaan, mutta jouston jostain muusta toiminnasta kuin pelaamisesta.

Joku muu tai jotkut muut päättävät lähes kokonaan pelaamiseen käyttämäni tietokoneen käytöstä.

En osaa sanoa.

En halua vastata.

AVO 6 Ellei tietokone ole täysin omassa päätäntävällässäsi, kerro tästä lisää. Kenen kanssa jaat tietokoneen käytön ja/tai päätäntävällän? Millaisia ristiriitoja tulee? Miten ne ratkaistaan? Onko sinun helpompi tai vaikeampi saada kone käyttöön pelaamista kuin muita toimintoja varten?

Miksi? Voit myös kommentoida aikaisempia kysymyksiä koneen hallinnasta.

21. Onko pelaamiseen käyttämäsi aika joskus ristiriidassa sen kanssa, mitä muut ihmiset haluaisivat sinun tekevän tai mitä sinun ”pitäisi” tehdä?

- usein tai jatkuvasti
- silloin tällöin
- ei juuri koskaan
- en osaa sanoa
- en halua vastata

AVO 7 Jos koet tällaisia ristiriitoja, kerro niistä lisää. Kenen kanssa niitä tulee ja missä tilanteissa? Miten ne ratkaistaan? Joudutko pelaamaan esimerkiksi eri aikaan päivästä kuin haluaisit?

AVO 8 Joudutko neuvottelemaan muiden ihmisten kanssa saadaksesi pelata häiriöttömästi? Keskeytetäänkö pelaamisesi, häiritseekö esimerkiksi television katsominen samassa huoneessa tai muiden ihmisten keskustelu pelaamistasi? Jos tällaisia ristiriitoja ilmenee, onko sinun helppo saada toiset ymmärtämään, että haluat pelata rauhassa? Vai koetko pelatessasi elämän ympärilläsi positiivisena?

Tietokonepelaaminen ihmisten välisissä suhteissa

22. Kenen kanssa pelaat tietokoneella? Valitse kaikki itseesi edes joskus sopivat vaihtoehdot.

- yksin
- muiden kanssa Internetin välityksellä
- muiden kanssa lähiverkossa
- muiden samassa tilassa reaali maailmassa olevien kanssa niin, että jokainen pelaa omalla koneellaan ja puhumme keskenämme pelistä
- muiden samassa tilassa reaali maailmassa olevien kanssa niin, että yksi pelaa ja muut seuraavat
- muiden samassa tilassa reaali maailmassa olevien kanssa pelejä, joita voi pelata useampi pelaaja samalla koneella.
- muuten (kerro alla olevaan kenttään, miten)
- en osaa tai halua vastata

AVO 9 Voit tarkentaa vastaustasi tähän.

23. Keskusteletko peleistä ja/tai pelaamisesta muiden kanssa pelien ulkopuolella? (Valitse kaikki itseesi sopivat vaihtoehdot.)

- reaali maailmassa
- nettiyhteisöissä
- muulla tavoin (kerro alla olevaan kenttään, miten)
- en keskustele

AVO 10 Voit tarkentaa vastaustasi tähän.

24. Millainen asema pelaamisella on tuttavapiirissäsi? Valitse yksi tai useampi vaihtoehto.

- En tiedä, miten tuttavani suhtautuvat tietokonepelaamiseen.
- Ainakin osa tuttavapiiristäni on sellaista, jossa pelaamisella on paljon merkitystä (siitä esimerkiksi puhutaan usein, tai ihmiset pelaavat usein yhdessä).
- Ainakin osa tuttavapiiristäni on sellaista, jossa pelaamisella on satunnaista merkitystä (siitä esimerkiksi puhutaan joskus, tai ihmiset pelaavat silloin tällöin yhdessä).
- Pelaaminen on ainakin osassa tuttavapiiriäni tuomittua tai halveksuttua.
- Muu (Kerro alla olevaan kenttään, millainen.)
- En osaa sanoa.
- En halua vastata.

AVO 11 Voit kertoa tarkemmin, kenen kanssa ja missä tilanteissa pelaat tai puhut pelaamisesta. Mistä aiheista pelaamiseen liittyvissä keskusteluissa puhutaan? Mitä muuta kanssakäymistä pelaamiseen liittyy? Mitä tunteita liittyy pelaamiseen liittyvään kanssakäymiseen (yhdessä pelaamiseen, peleistä ja pelaamisesta puhumiseen tai muuhun)?

25. Kumpi on tietokonepelaamisessa sinulle tärkeämpää, oma pelikokemuksesi vai pelaamiseen liittyvä kanssakäyminen muiden ihmisten kanssa?

Vain omalla pelikokemuksellani on merkitystä.

Oma pelikokemukseni on tärkeämpää kuin pelaamiseen liittyvä kanssakäyminen.

Oma pelikokemukseni ja pelaamiseen liittyvä kanssakäyminen ovat yhtä tärkeitä.

Pelaamiseen liittyvä kanssakäyminen on tärkeämpää kuin oma pelikokemukseni.

Pelaan vain peleihin liittyvän kanssakäymisen vuoksi.

En osaa sanoa.

En halua vastata.

26. Kuinka usein sinun tarvitsee perustella tai selittää pelaamistasi muille ihmisille?

ei juuri koskaan

silloin tällöin

usein

en osaa sanoa

en halua vastata

AVO 12 Jos perustelet pelaamistasi, kenelle ja miten sitä perustelet? Voit muutenkin tarkentaa edellisen kysymyksen vastausta.

AVO 13 Perusteletko tai selitätkö pelaamistasi itsellesi? Jos perustelet, niin miten?

27. Kuinka usein seuraavat väittämät pitävät paikkansa kohdallasi? [Kaikissa vaihtoehdot usein tai aina, silloin tällöin, harvoin tai ei koskaan ja en osaa sanoa.]

Koen tietokoneella pelaamisen yksinäisenä toimintana.

Koen tietokoneella pelaamisen omana aikanani tai omana 'tilanani'.

Tietokonepelaaminen on minulle sosiaalista toimintaa.

Pelaan tietokoneella paetakseni yksinäisyyttä.

Pelaamiseen liittyvään ihmisten väliseen kanssakäymiseen kuuluu kilpailua.

Pelaamiseen liittyvään ihmisten väliseen kanssakäymiseen kuuluu leikkimielisyyttä.

Minulla on enemmän yhteistä toisten pelaajien kanssa kuin niiden, jotka eivät pelaa tietokonepelejä.

Minulla on enemmän yhteistä niiden kanssa, jotka eivät pelaa tietokonepelejä, kuin toisten pelaajien kanssa.

Muut ihmiset häiritsevät pelaamistani.

Oma pelaaminen

28. Opitko mielestäsi tietokonepeleistä muualla tarvittavia taitoja?

kyllä

en

en osaa sanoa

29. Pelaatko tietokoneella oppiaksesi muualla tarvittavia taitoja?

Muualla tarvittavien taitojen oppimisella ei ole merkitystä, pelaan muista syistä.

Pelaan lähinnä muista syistä, mutta arvostan myös sitä, jos voin samalla oppia muualla tarvittavia taitoja.

Pelaan osittain oppiakseni muualla tarvittavia taitoja.

Pelaan pääasiassa oppiakseni muualla tarvittavia taitoja.

En osaa sanoa.
En halua vastata.

30. Kuinka usein seuraavat väittämät pitävät paikkansa kohdallasi? [Vaihtoehdot usein tai aina, silloin tällöin, harvoin tai ei koskaan ja en osaa sanoa.]

Pelatessani eläydyn voimakkaasti pelimaailmaan ja uppoudun siihen niin, että osittain unohdan ulkopuolisen todellisuuden.

Unohdan pelatessani nälän, väsymyksen tai muut ruumiilliset tarpeeni.

Pelaan rentoutuakseni.

Haluan kehittyä ja päästä pelissä pidemmälle.

Pelissä on hauskaa tehdä asioita, jotka eivät ole todellisuudessa mahdollisia.

Pelissä on hauskaa tehdä asioita, jotka ovat todellisuudessa kiellettyjä.

AVO 14 Kokeiletko pelitoiminnan mahdollisuuksien rajoja (mitä pelimaailmassa on mahdollista tehdä)? Toimitko pelin oletusten vastaisesti (esim. pyrit taistelupelissä välttämään väkivallan käyttöä)? Miten? Kuinka usein? Miksi?

AVO 15 Käytätkö pelitoimintoja ja/tai pelihahmoa sukupuolella leikkimiseen, sukupuoliroolien tai -kuvaston rikkomiseen tai reaali maailman sukupuolestasi irtautumiseen? Miten? Kuinka tärkeä osa pelaamistasi se on?

AVO 16 Jos pelaat pelejä, joissa sinulla on pelihahmo, pyritkö yleensä pitämään hahmostasi? Entä mitä muita tunteita sinulla on liittynyt omiin hahmoihisi? Kuinka usein?

AVO 17 Mitä muihin pelien hahmoihin (ei omiisi) liittyviä tunteita olet kokenut? Kuinka usein?

AVO 18 Missä kohdissa pelatessasi huomaat sukupuolesi? Mitkä asiat voivat saada sen aikaan? Miten sen koet?

AVO 19 Häiritseekö joidenkin pelaamiesi pelien nais- tai mieskuvasto sinua? Miten?

31. Kuinka tärkeänä pelinautinnollesi pidät sitä, että pystyt uppoutumaan pelimaailmaan, eläytymään siihen voimakkaasti ja kenties unohtamaan ympäröivän todellisuuden?

hyvin tärkeä

jokseenkin tärkeä

yhdentekevä

jokseenkin haitallinen

hyvin haitallinen

En osaa sanoa.

En halua vastata.

32. Mitä seuraavista tunteista ja tuntemuksista pelaaminen sinussa herättää ainakin joskus? (Voit valita yhden tai useamman vaihtoehdon.)

ongelmanratkaisukokemukset

ärtymys

onnellisuus

innostus

turhautuminen

saavutuksen ja onnistumisen tunteet

kotoisuus

ikävystyminen

ahdistus

rentoutuminen

jännitys

suuttumus

kärsimättömyys

epäonnistumisen tunne
ilo
kiinnostus
helpotus
kateus
ylpeys
suru
viha
viihtyminen
johonkin kuulumisen tunne
erillisyyden tunne
ulkopuolisuuden tunne jostain pelimaailmassa
ulkopuolisuuden tunne ympäröivästä maailmasta
ruumiillisia tuntemuksia (kerro alle, mitä)
muita tunteita tai tuntemuksia (kerro alle, mitä)

AVO 20 Voit tarkentaa vastauksiasi tähän.

33. Mitkä ENINTÄÄN VIISI näistä ovat tärkeimpiä sille, että nautit pelistä? [Samat vaihtoehdot kuin edellä.]

AVO 21 Voit tarkentaa vastauksiasi tähän.

34. Miten pelaaminen vaikuttaa kokemukseesi ajan kulumisesta pelatessasi? [Jokaisessa kohdassa vaihtoehdot usein, joskus, ei juuri koskaan ja en osaa sanoa.]

Pelatessani unohdan ajan kulumisen reaali maailmassa tai se tuntuu kuluvan hyvin nopeasti.

Pelatessani aika tuntuu kuluvan hitaasti.

Pelissä olevat tauot tai hitaammat vaiheet saavat aikaan sen, että aika tuntuu kuluvan tuskallisen hitaasti.

Kokemukseni ajan kulusta on pelatessani samanlainen kuin muutenkin.

Muuten (Kerro alla olevaan kenttään, miten.)

AVO 22 Voit tarkentaa vastaustasi tähän.

35. Miten useimmiten koet ruumiisi pelatessasi?

Koen pelaamisen ruumiissani ja se on erottamaton osa pelaamistani.

Koen useimmat ruumiilliset tuntemukseni pelaamista häiritsevinä.

Yleisesti ottaen unohdan pelatessani ruumiini.

Ruumiilliset tuntemukseni ovat enimmäkseen pelaamisesta erillisiä, mutta eivät häiritseviä.

Ruumiilliset tuntemukseni ovat pelatessani minulle yhdentekeviä.

En osaa sanoa.

En halua vastata.

36. Valitse seuraavista väitteistä kaikki, jotka sopivat sinuun ainakin joskus.

Pelaan pelaamisen aiheuttaman ruumiillisen kokemuksen vuoksi.

Pelaan unohtaakseni ruumiini.

Pelaan voidakseni tehdä pelimaailmassa sellaista, mikä ei ole minulle fyysisesti mahdollista reaali maailmassa.

Kun teen pelimaailmassa sellaista, mikä ei ole minulle reaali maailmassa fyysisesti mahdollista, se aiheuttaa minulle ruumiillisia tuntemuksia.

Ei mikään näistä.

En osaa tai halua vastata.

AVO 23 Mitkä pelit ovat jääneet mieleesi erityisen...

- a) hyvänä? Miksi?
- b) huonona? Miksi?
- c) kiinnostavana? Miksi?
- d) epäkiinnostavana? Miksi?

AVO 24 Ellei mieleesi tule tiettyjä pelejä, voit kertoa tähän yleisesti, mikä tekee pelistä hyvän, huonon, kiinnostavan tai epäkiinnostavan.

37. Minä vuonna (suunnilleen, ellet muista tarkasti) pelasit tietokoneella ensimmäistä kertaa?

AVO 25 Mitä peliä tai pelejä olet viimeisimmän kolmen kuukauden aikana pelannut eniten?

AVO 26 Otan mielelläni vastaan kommentteja ja palautetta kysymyksistä ja niihin vastaamisesta.

LIITE 4 Saate

Hyvä vastaaja!

Teen Tampereen yliopistossa yhteiskuntatieteiden maisterin tutkintoon kuuluvaa pro gradu – työtänä aiheena tietokonepelaaminen suomalaisten naisten arjessa. Aikuisten naisten tietokonepelaamista on tutkittu hyvin vähän, ja yleinen käsitys on, etteivät aikuiset naiset pelaa tietokoneella. Myöskään tietokonepelaamista osana arkista toimintaa ei ole juuri tutkittu. Pelitutkimuksen kannalta tarkoitukseni onkin laajentaa näkemyksiä siitä, ketkä tietokoneella pelaavat ja mitä tietokonepelaaminen on. Toisaalta tarkoitukseni on tuoda esille naisten suhdetta teknologiaan käyttäen esimerkkinä tietokonepelaamista.

En paljasta tutkielmassani vastaajien henkilöllisyyttä. Saatan käyttää sitaatteja kyselyvastauksista tutkielmassani, mutta lainaan vastauksia niin, etteivät ne paljasta vastaajan taustaa. Jos haluat kieltää vastaustesi suoran siteeraamisen, voit tehdä sen lomakkeen lopussa olevaan palautekenttään.

Sinua on erikseen pyydetty vastaajaksi, mikä tarkoittaa, että olet iältäsi, elämäntilanteeltasi tai muussa suhteessa sellainen ihminen, joita otoksestani vielä puuttuu, jotta siitä tulisi monipuolinen. Otoksen monipuolisuus on erittäin tärkeää, jotta aineistosta saisi runsaasti informaatiota. Siksi toivon, että jaksat vastata kyselyyn.

Kyselyssä on monia ns. avoimia kysymyksiä, joihin voit vastata omin sanoin. Näihin vastaaminen saattaa olla työläämpää kuin valmiista vaihtoehdoista valitseminen. Niihin saadut vastaukset ovat kuitenkin olennaisen tärkeitä tutkittaessa aihetta, josta on vähän aikaisempaa tutkimusta. Toivon, että jaksat vastata mahdollisimman moneen. Jos et vastaa joihinkin kohtiin, on apua siitäkin, että kirjoitat lyhyesti, miksi et vastaa. Voit vaikkapa todeta vain, ettei sinulla ole aiheesta mitään sanottavaa tai että et jostain syystä pidä kysymystä itsellesi sopivana. Voit toki myös jättää halutessasi kohdan kokonaan tyhjäksi.

Lomakkeen voi tallentaa kesken täyttämisen ja jatkaa täyttämistä myöhemmin. Lomake sulkeutuu XX.XX.2008, minkä jälkeen sitä ei enää voi lähettää.

Tietokonepeleillä tarkoitan kaikkia tietokoneella pelattavia pelejä – myös vaikkapa pasianssia – mutta en muilla laitteilla, esimerkiksi pelikonsolilla, pelattavia elektronisia pelejä. Sama peli toki voi olla saatavana sekä tietokoneelle että konsolille, olennaista on, millä laitteella sinä sitä pelaat.

Mikäli pelaat tietokonepelejä työksesi, pyydän, ettet vastaa kyselyyn.

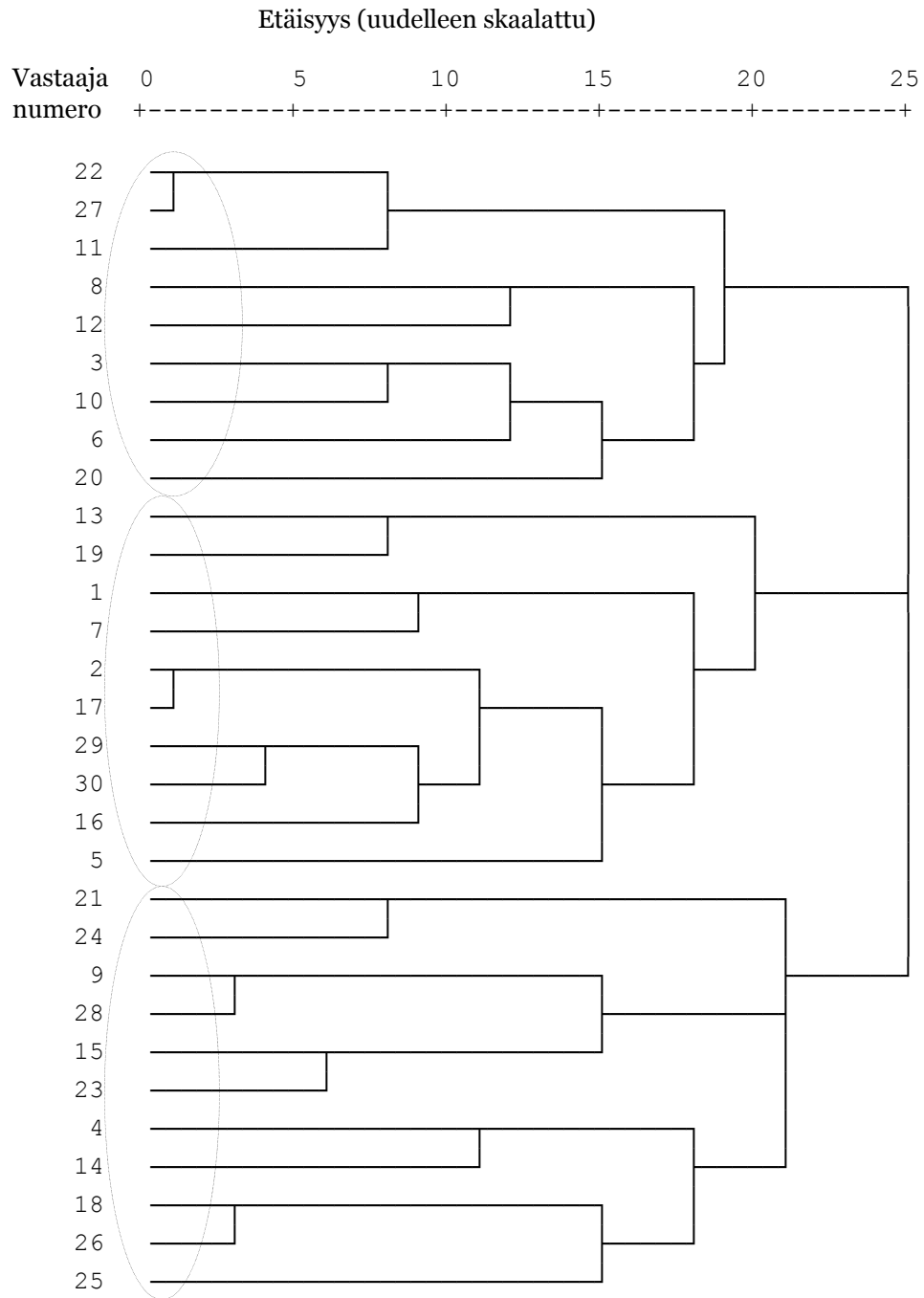
Kiitos etukäteen siitä, että vastaat kyselyyn!

Saara Toivonen
Saara.e.toivonen@uta.fi

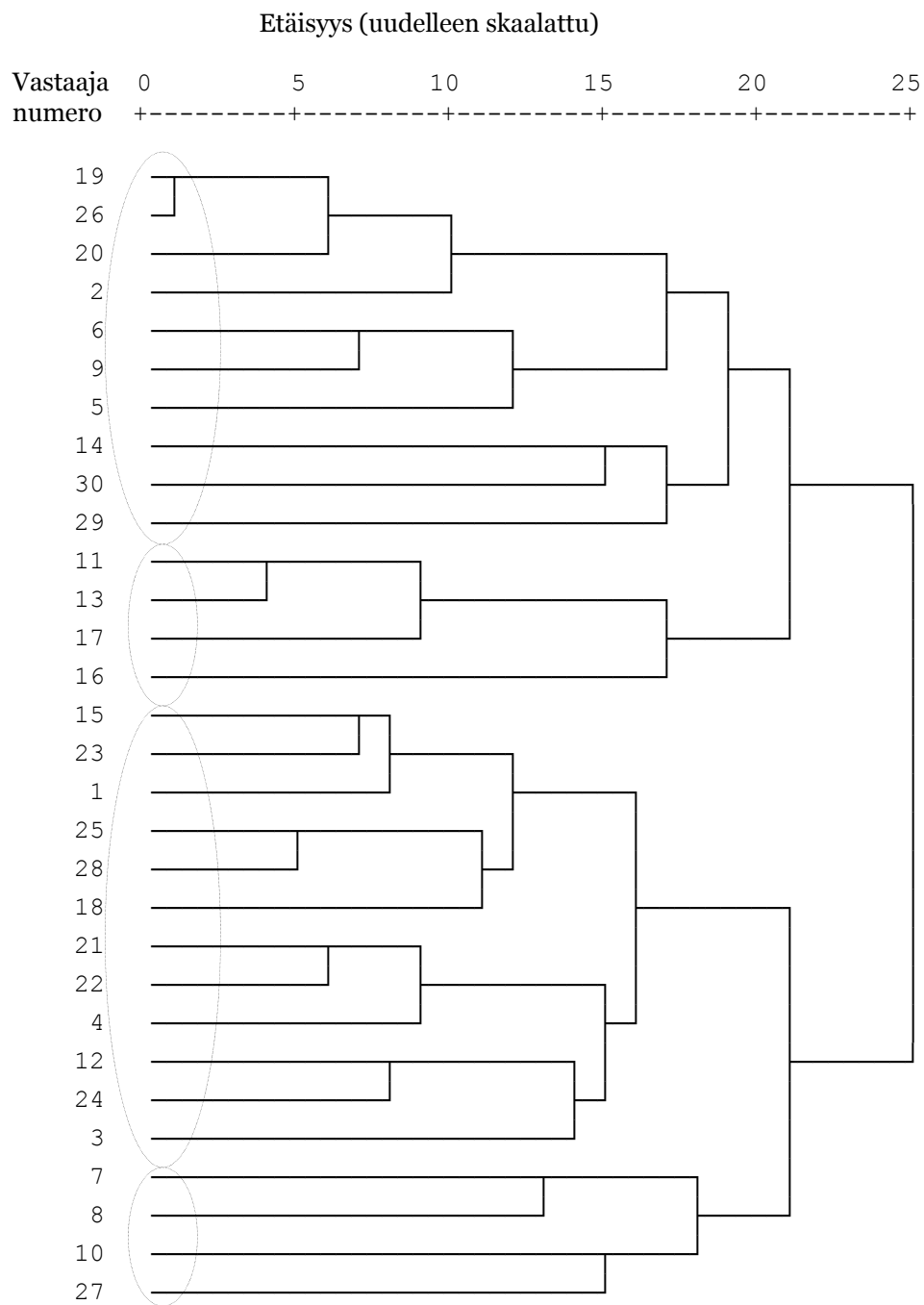
Työn ohjaajana toimii professori (vs.) Jaana Vuori Tampereen yliopiston Naistutkimuksen laitokselta.

LIITE 5 Kuviot

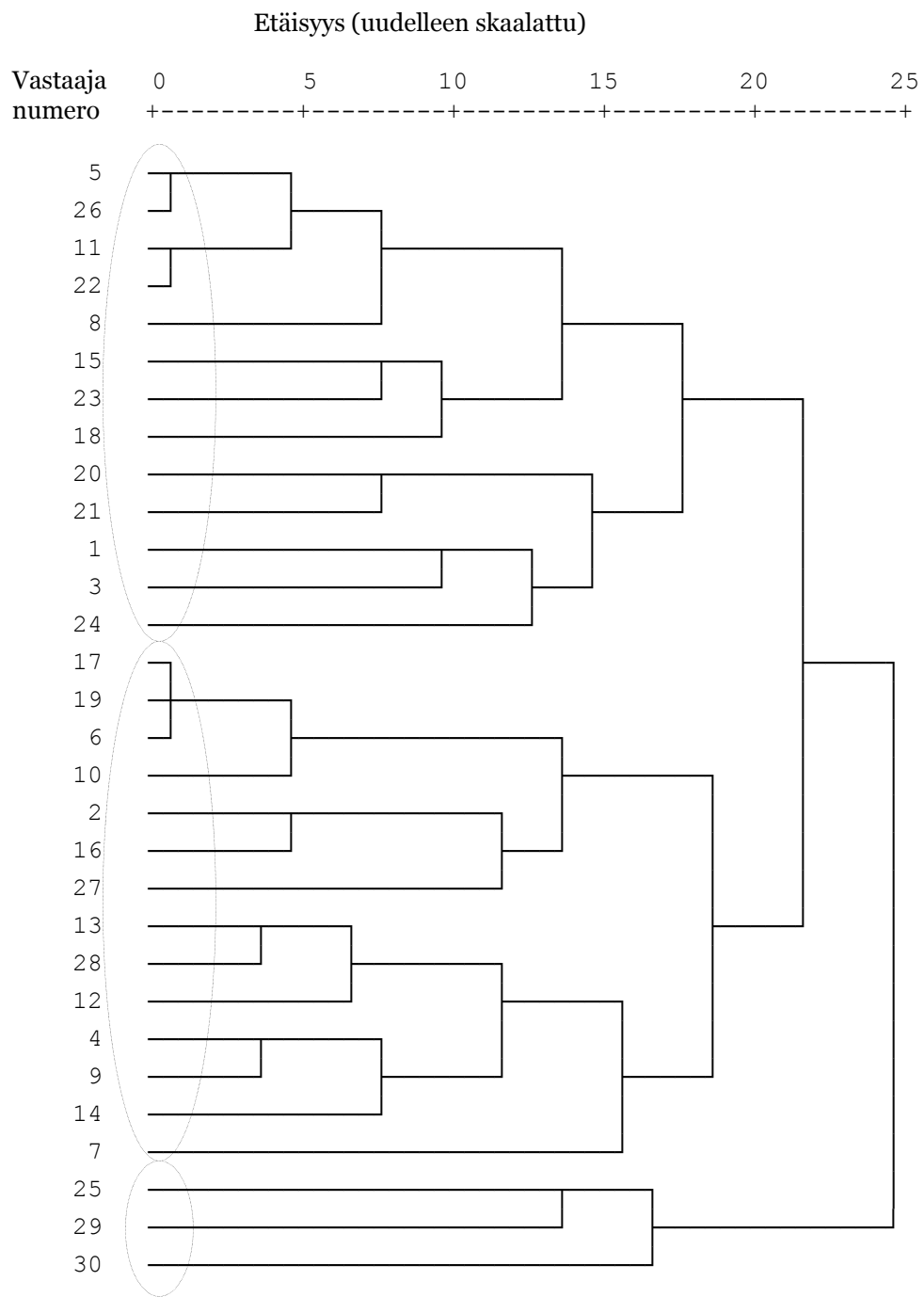
Kuvio 1 Ryhmittelyanalyysi ajankäyttömuuttujilla



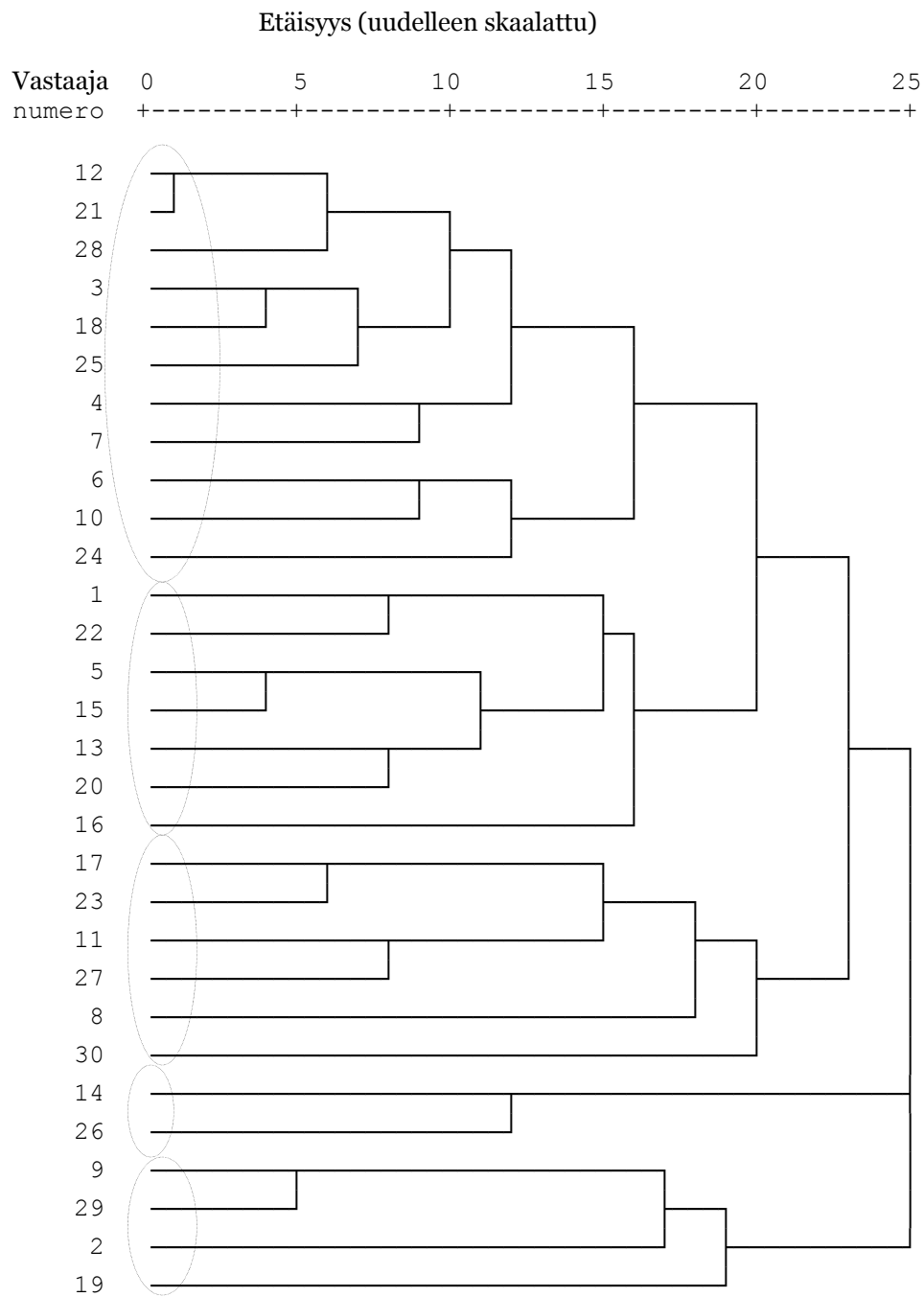
Kuvio 2 Ryhmittelyanalyysi pelaamiseen liittyvästä kanssakäymisestä



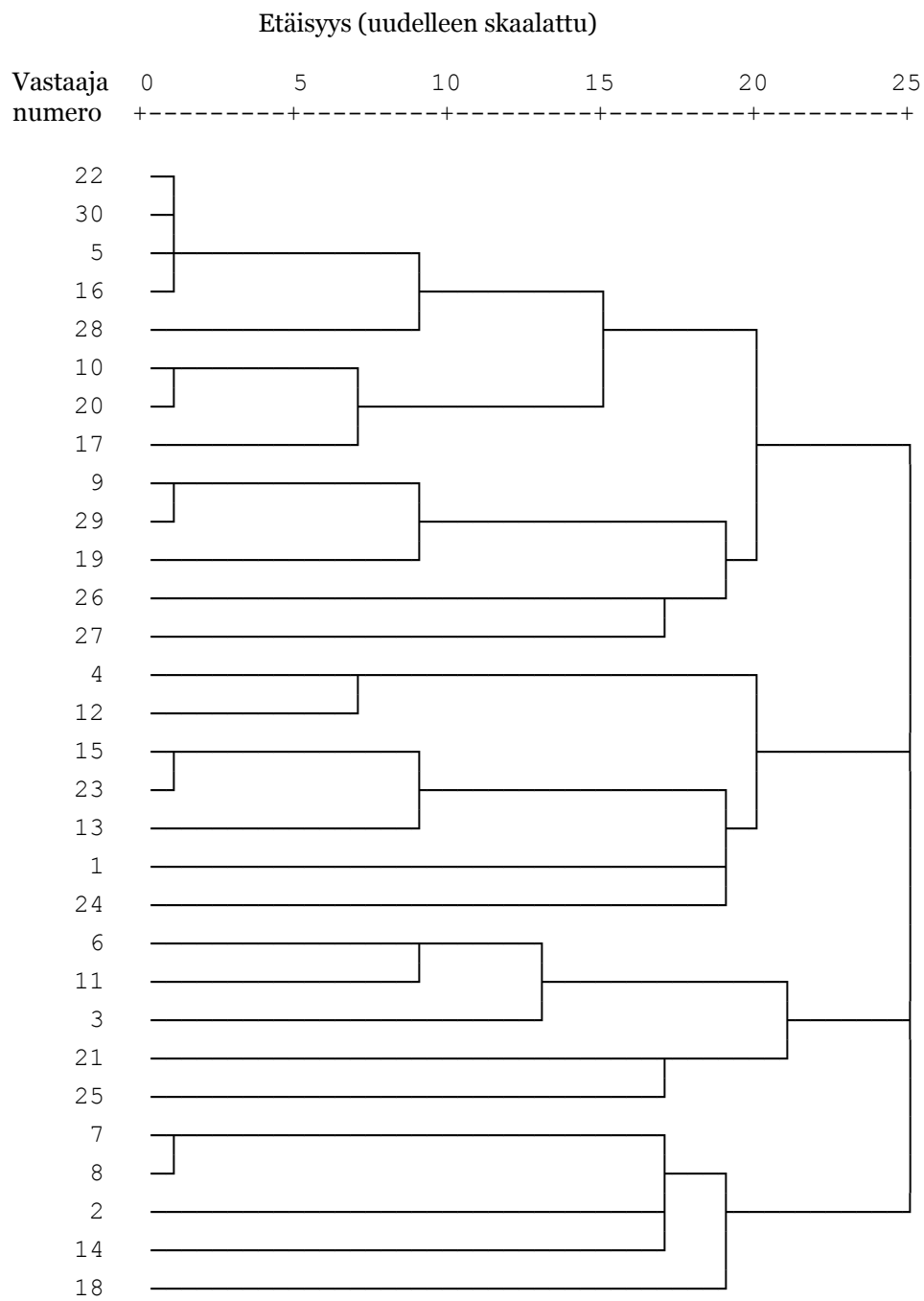
Kuvio 3 Ryhmittelyanalyysi koneen hallinnasta



Kuvio 4 Ryhmittelyanalyysi tunnemuuttujilla



Kuvio 5 Ryhmittelyanalyysi ruumiin kokemisesta – jätetty pois tulkinnasta



Kuvio 6 Ryhmittelyanalyysi pelikokemuksesta

