

Verkkoroolipelaaminen ja sosialisatio

World of Warcraft -pelit osakulttuurisena toimintana sosialisatian näkökulmasta

Ossi-Matti Laaksamo 0193881

Pro gradu -tutkielma

Kevät 2014

Sosiaalityö

Lapin yliopisto

Lapin yliopisto, yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Työn nimi: Verkkoroolipelaaminen ja sosialisatio. World of Warcraft -pelit osakulttuurisena toimintana sosialisatian näkökulmasta

Tekijä: Ossi-Matti Laaksamo

Koulutusohjelma/oppiaine: Sosiaalityö

Työn laji: Pro gradu -työ_x_ Sivulaudaturtyö__ Licensiaatintyö__

Sivumäärä: 103 + 3 liitettä

Vuosi: Kevät 2014

Tiivistelmä:

Tässä tutkimuksessa tarkasteltiin monipelattavan verkkoroolipelin World of Warcraftin osakulttuurisia piirteitä ja niiden yhteyttä sosialisatioon. Tutkimuksen tarkoituksena oli tuoda esiin näkökulma, joka haastaa ongelmakeskeisen näkökulman verkkoroolipelien vaikutuksista pelaajilleen. Tutkimuksen tuottama tieto oli suunnattu erityisesti sosiaalialalla työskenteleville, jotka työssään kohtaavat verkkoroolipelejä aktiivisesti pelaavia henkilöitä.

Tutkimusaineisto kerättiin verkkokyselylomakkeella pääosin neljältä suomalaiselta World of Warcraftin pelikillalta. Vastaajan pelaamista taustoittaneiden kysymysten lisäksi kysely muodostui Likertasteikollisista väittämäkysymyksistä. Aineisto koostui 98 vastauksesta ja niitä analysoitiin ristiintaulukoimalla, faktorianalyysillä ja ryhmittelyanalyysillä. Lisäksi aineistossa oli avovastauksia, jotka tukivat tilastotieteellisiä analyysimenetelmiä.

Ryhmittelyanalyysi tuotti kolme erilaista pelitaparyhmää: harrastajat, uppoutujat ja ajanviettäjät. Ryhmitä harrastajat ja uppoutujat edustivat vahvempaa sitoutumista pelaamiseen kuin ajanviettäjät. Tutkimustulosten mukaan sosialisatiota edistävät piirteet pelaamisessa näyttäytyivät vahvasti harrastajien ja uppoutujien pelitaparyhmissä verrattuna ajanviettäjiin. Tutkimuksessa havaittiin, että vastaajan mieltäessä verkko-yhteisöpelaamisen osakulttuuriseksi toiminnaksi vahvistuu pelaamisen asema sosialisatioagenttina. Pelin välityksellä muodostuu kaveri- ja parisuhteita sekä aiempia ihmissuhteita voidaan ylläpitää. Pelaaminen kehittää tietoisesti tai tiedostamattomasti pelaajan moraalista käsityskykyä ja ryhmätöitäitoja, joita pelaaja hyödyntää elämänsä muillakin osa-alueilla. Tutkimus osoitti, että pelikulttuurin ja yhteiskunnan välillä on ristiriitoja, jotka nähtiin pinnallisten ennakkoluulojen aiheuttamiksi.

Tutkimuskysymysten vastauksina todettiin verkkoroolipelaamisen edistävän pelaajan sosialisatiota ja pelaamisen sisältävän vahvoja merkityksiä pelaajilleen. Johtopäätöksissä pohdittiin yleisen diskurssin valtaa, miten se voi tuottaa ongelmallisia käsityksiä sosiaalityöntekijöillekin uusista ilmiöistä ja niiden aktiivisista harrastajista. Lisäksi todettiin, että yhteisöpelaamisen sosiaaliseen potentiaaliin ei ole vielä osattu kiinnittää huomiota ammatillisessa auttamis- ja koulutustoiminnassa.

Avainsanat: sosialisatio, sosiaalityö, osakulttuurit, digitaaliset pelit, verkkopelit, kvantitatiivinen tutkimus

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi_x_

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi_x_

Sisällys

1 Johdanto.....	1
2 Teoria, käsitteet ja aiemmat tutkimukset.....	7
2.1 Sosialisatioteoria	7
2.2 Osakulttuurin käsite	12
2.3 MMORPG eli moninpelattava verkkoroolipeli	14
2.4 World of Warcraft.....	16
2.5 MMO-pelaamisen sosiaalisen ulottuvuuden tutkimus.....	20
3 Tutkimuksen toteuttaminen	23
3.1 Tutkimusongelma ja tutkimuksen metodologia.....	23
3.2 Verkkokyselylomakkeen suunnittelu.....	24
3.3 Näyteperustainen otanta.....	30
3.4 Tutkimusprosessin toteutuminen	33
3.5 Tutkimuksen etiikka	34
4 Tutkimuksen aineistoanalyysi ja tulokset.....	42
4.1 Johdatus aineistoanalyysin rakenteeseen ja taustamuuttujiin	42
4.2 Pelaamisen mentaliteetit	47
4.3 Pelitaparyhmät	50
4.4 WoW:in harrastamisen osakulttuuria edustavat mittarit.....	53
4.5 Pelitodellisuuden sosiaalisten suhteiden yhteys sosialisatioon.....	56
4.6 WoW:in osakulttuurin ja sosialisatian välinen suhde	64
4.7 Pelitodellisuuden normatiivisuuden ja moraalien suhde sosialisatioon.....	73
4.8 Sosialisatio ja osakulttuuriin ajallinen sitoutuminen	75
4.9 Osakulttuurin suhde yhteiskuntaan	80
5 Tulosten yhteenveto sekä johtopäätökset	85
5.1 Miten verkkoyhteisöpelaamisen osakulttuuri toimii sosialisatioagenttina?.....	85
5.2 Millaisia merkityksiä nousee esiin verkkoyhteisöpelaamisesta pelaajilleen?	89
5.3 Johtopäätökset.....	90
6 Pohdinta.....	94
Lähteet	98
Liitteet.....	104

Taulukkoluetelo

Taulukko 1. Tutkimusaineiston ajalliset muuttujat	43
Taulukko 2. Peliäika suhteessa aktiivisiin pelitilanteisiin	44
Taulukko 3. Pelaamisaika ikäryhmittäin	46
Taulukko 4. Vastaajan kokemus omasta ja muiden pelaamismentaliteeteista itsearvioryhmittäin vertailtuna	49
Taulukko 5. Ryhmittelyanalyysin tuottamat pelitaparyhmät	51
Taulukko 6. Pelitaparyhmien pelaamisaika	53
Taulukko 7. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Henkilökohtainen sosiaalisuus peliympäristössä”	57
Taulukko 8. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Yleinen sosiaalisuus peliympäristössä”	58
Taulukko 9. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Osakulttuurinen ryhmätoiminta yksilöllisinä tarpeina, henkilökohtainen taso”	65
Taulukko 10. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Osakulttuurinen ryhmätoiminta yksilöllisinä tarpeina, yleinen taso”	67
Taulukko 11. Iän vaikutus yhteisössä toimimisen kokemiseen	68
Taulukko 12. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Osakulttuuriin ajallinen sitoutuminen”	76
Taulukko 13. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Osakulttuurin suhde yhteiskuntaan” .	81
Taulukko 14. Osakulttuurin suhde yhteiskuntaan pelaamismentaliteettiryhmittäin	83

Kuvioluettelo

Kuvio 1. Pelaamisen säännöllisyys viikossa	45
Kuvio 2. Itsearvio ja vertaisarvio pelaamismentaliteetista pelitaparyhmittäin.....	51
Kuvio 3. Alkuperäiset ja lopulliset mittarit sekä jako luvuittain.....	55
Kuvio 4. WoW:in sosiaalisuuden ilmentymä pelaamisajoittain.....	59
Kuvio 5. WoW:in sosiaalisuuden ilmentymä pelitaparyhmittäin.....	61
Kuvio 6. Näkemys yhteistoiminnan henkilökohtaisista hyödyistä pelitaparyhmittäin lukumäärinä	71
Kuvio 7. Näkemys yhteistoiminnan hyödyistä yleisesti pelitaparyhmittäin lukumäärinä	71
Kuvio 8. Normatiivisuutta ja moraalialueita kartoittaneiden muuttujien prosenttijakaumat ..	74
Kuvio 9. Kokemus ajallisesta sitoutumisesta WoW:iin peliajan mukaan.....	77
Kuvio 10. Näkemys WoW:ista osakulttuurina pelitaparyhmittäin.....	82

1 Johdanto

"Iso tehtävä on saada aikaan asennemuutos. Liian moni ammattilainen ajattelee, ettei hän voi näistä peliasioista mitään sanoa, kun ei niistä mitään tiedä", toteaa Jyväskylän Pelituki-hankkeen Jarkko Järvelin Helsingin Sanomien (23.3.2014) sunnuntainumeron uutisartikkelissa (Ahlroth, 2014a). Uutinen käsitteli digitaalisen pelaamisen ilmiötä ja sen yhteyksiä ihmisten psyykkisiin ja sosiaalisiin ongelmiin. Esimerkkitapauksena artikkelissa nostettiin esiin mielenterveysongelmista kärsivä 34-vuotias nainen, jonka kaikki aika kului World of Warcraft -tietokonepelin (WoW) pelaamiseen.

Tällainen uutisaihe kuvastaa nykyhetkeä, koska viime vuosikymmenten aikana tietotekniikka on tullut pysyvästi osaksi jälkiteollisten maiden ihmisten arkea niin hyötynä ja huvina kuin myös hyvänä ja pahana. Suuressa osassa näiden maiden kotitalouksista on tietokone tai pelikonsoli sekä internet-yhteys (OECD, 2011). Tietokoneiden ja muiden kaltaisten laitteiden hinnat ovat tulleet niin edullisiksi, että lähes jokaiseen kotitalouteen on näitä laitteita taloudellisesti mahdollista hankkia. Tietotekniikan valtava kehitys ja suosion kasvu ovat luoneet lukuisia eri tapoja siihen, miten digitaalisia laitteita ja ohjelmia voidaan käyttää yhteydenpitoon, työskentelyyn, harrastuksiin ja viihteeseen. Toisaalta nämä erilaiset mahdollisuudet ovat lisäämässä tietotekniikan käyttöä ja sen suosiota.

Suomalainen filosofi ja psykologi Lauri Rauhala (1998, 79) pohdiskeli kirjassaan "Ihmisen ainutlaatuisuus" nykyihmistä, joka on laajentanut persoonansa toimintaympäristöä tietoverkkoihin. Rauhalan mukaan nuorempien ikäpolvien edustamasta niin sanotusta verkkosukupolvesta ollaan yleisesti huolissaan, sillä heidän pelätään menettävän varsinaisen elämäntilanteensa vaatima realiteettitaju. Toisaalta hän huomautti virtuaalisen ympäristön laajentavan niitä ulottuvuuksia, joissa yksilö voi kokea ja saada tajuntaansa uusia merkityksellisiä asioita. (Mt.) Vaikka kyseinen luonnehdinta on 1990-luvulta, jolloin tietotekniikan ja internet-yhteyksien käyttö oli vasta hiljalleen yleistymässä, voidaan huomata yleisen kaksijakoisen ajattelutavan pysyneen pääosin muuttumattomana ajankohtaiskeskustelussamme.

Tietotekniikan ja sen ympärille rakentuneen kulttuurin yleistymisen, monipuolistumisen sekä arkipäiväistyminen eivät ole kuitenkaan edenneet samaa tahtia niihin liittyvän

yleisen tietotason ja tutkimuksellisen faktan kanssa. Käsitteet ja asenteet digitaalisista kulttuureista sekä yksilöitten toimimisesta niissä kehittyvät koko ajan mutta selvästi hitaammin kuin itse digitaaliset laitteistot, sovellukset ja niiden mahdollistamat kulttuurin muodot. Niinpä erikoisilta ja uusilta vaikuttavat asiat ja ilmiöt voivat saada osakseen hämmästyä, huolta ja pelkoa. Toisaalta digitaalisten tuotteiden käyttämiseen liittyy vähättelyä tai täyttä tietämättömyyttä niiden sisällöistä, joissa voi olla haitallista materiaalia erityisesti lapsille. Digitaalinen pelaaminen on saanut erityisaseman digitaalisesta kulttuurista keskusteltaessa tai jopa kiisteltäessä.

Jotta syntyneitä tietoaukkoja voitaisiin paikata ja vastata digitaalisen pelaamisilmiön monimuotoisiin kysymyksiin, on kehittynyt niin kansallinen kuin kansainvälinenkin monitieteellinen pelitutkimus. Pelitutkimus tutkii muitakin kuin digitaalisia pelejä. Sen tutkimuksellisinä perspektiiveinä voivat olla niin tekniset kuin myös ihmistieteelliset lähtökohdat. Digitaalisten pelien pelaaminen on nykyisin yksi suurimmista ja yleisimmistä populaarikulttuurin ja mediaviihteen muodoista, joten ilmiön synnyttämän kulttuurin tutkiminen on pelitutkimuksen keskeisiä alueita. (Kallio ym. 2009, 1.)

Pro gradu -tutkimukseni kuuluu sosiaalityön tieteen alaisuuteen, joten se on sidottava sosiaalityön sosiaalitieteelliseen tutkimukseen ja kyseisen tieteenalan teoriapohjaan. Muuten tutkimukseni jäisi irralliseksi pelitutkimusta mukailevaksi yleistä yhteiskuntatiedettä edustavaksi opinnäytetyöksi. Sosiaalityön teoreettinen perusta rakentuu kolmesta erilaisesta teorioiden merkityksestä, joita Marjatta Eskola (1981, 44) luonnehti jo yli 30 vuotta sitten osuvasti ja edelleen relevantisti seuraavalla tavalla. Ensimmäisenä on sosiaalityön ammatillinen tietopääoma eli työn kokemusten kautta jäsentyneet työtavat ja käsitteet. Toisena on eri tieteenalojen tuottama tieto, joka valaisee sosiaalityössä kohdattavia ilmiöitä, ja kolmantena ryhmänä sosiaalityön omat teoriat, joita se tuottaa itsenäisenä tieteenä. (Mt.) Tämä tutkimus lukeutuu teoreettiselta merkitykseltään edellisen ryhmittelyn mukaan toiseen teoriaryhmään, jolla pyritään laajentamaan ymmärrystä jostain sosiaalityössä tavattavasta ilmiöstä muiden tieteenalojen teorioita hyväksi käyttäen.

Sosiaalityön tunnettu kansainvälinen teoreetikko Malcolm Payne (1997, 37–39) jakaa sosiaalityössä käytettävät teoriat formaalisiin ja informaalisiin. Formaaliset teoriat ovat tieteellisellä tutkimuksella saavutettuja, kun taas informaaliset teoriat sijoittuvat sosiaalityöntekijöiden käytännön työn kautta rakentuvaan tietoon kokemuksina, työtapoina ja arvoina. Niin formaaliset kuin myös informaaliset teoriat voidaan sosiaalityössä jaotella

Paynen mukaan kolmeen eri luokkaan. Ensimmäinen teorialuokka käsittelee sitä, mitä sosiaalityö on, toinen luokka pyrkii selvittämään sitä, miten sosiaalityötä tehdään ja kolmas luokka keskittyy teoretisoimaan sosiaalityön asiakkaiden todellisuutta, mikä voi auttaa sosiaalityöntekijää pääsemään paremmin sisään asiakkaana olevan henkilön elämäntilanteeseen. (Payne 1997, 37–39.) Akateemisena tutkimuksena tämä pro gradu -tutkielma edustaa formaalisia teorioita ja teoreettinen kytkös sosiaalityöhön sijoittuu kolmanteen luokkaan, koska tutkimuksen kohteena ovat World of Warcraft -peliä pelaavien henkilöiden kokemukset.

Tutkimukseni osallistuu yhteiskunnallisesti aktiivisena käyvään keskusteluun moninpelattavien verkkoroolipelien vaikutuksista niiden pelaajiin. Kiinnostuin jo muutamia vuosia sitten kyseisestä keskustelusta, jossa uutta ilmiötä käsiteltiin erittäin kärjistyneistä näkökulmista. Havaitsin keskustelun eri osapuolien näkemysten polarisoituneen internetin välityksellä tapahtuvasta pelaamisesta. Käsittelin kyseistä ilmiötä jo kandidaatin tutkielmassani käyttäen sosiologisia hahmotelmia nykyajasta eli pyrin yhdistämään World of Warcraft -peli-ilmiön suosion syitä nykyaikaan. Nämä postmodernit, myöhäismodernit ja jälkimodernit tulkinnat kehystivät moninpelattavien verkkoroolipelien ilmiötä mielestäni varsin onnistuneesti. Myös tiedekuntani sosiaalityön oppiaineen opetushenkilökunta suhtautui tutkimusaiheeseeni ymmärtävästi ja kannusti jatkamaan aiheen tarkastelua pro gradu -tutkielmassa.

Lopullisen vahvistuksen aiheen parissa jatkamiseen koin, kun vuonna 2011 tekemäni kandidaatin tutkielman jälkeen työskentelin muutamassa aikuissosiaalityön kunnallisessa toimipisteessä. Digitaalisen pelaamisen kanssa ongelmissa olevia ihmisiä en tavannut juuri ollenkaan työssäni lukuun ottamatta rahalla uhkapelaavia henkilöitä. Uhkapelaamista voidaan myös pelata monissa eri digitaalisissa muodoissa. Internetin välityksellä tapahtuvassa uhkapelaamisessa ja muiden digitaalisten pelien pelaamisessa on lähtökohteisesti merkittäviä erilaisuuksia. Kaikki pelaaminen kuitenkin nivottiin toistuvasti yhdeksi ilmiöksi sosiaalialan ammattilaistenkin puheissa ilmeisesti vähäisen tiedon ja osin sukupolvien välisen kuilun vuoksi. Tällöin koko pelaamiskulttuuri on yksinkertaistetusti mielleltävissä sosiaalisesti ongelmaksi eli yhteiskunnassa yleisesti esiintyväksi ilmiöksi, joka uhkaa yksilöiden kokonaisvaltaista hyvinvointia. Sosiaalisten ongelmien määrittäminen nähdään muotoutuvan kulttuurisista diskursseista eli puhetavoista, jotka määrittelevät jonkin ilmiön tai käyttäytymismallin kielteiseksi (ks. Juhila 2006, 229; Alkula 1994, 32). Koska diskurssit ovat yhteiskuntien mukana jatkuvassa muutoksessa, muut-

tuvat myös näkemykset siitä, minkälaiset asiat nähdään sosiaalisina ongelmina (Juhila 2006, 229).

Vaikka itse en havainnut työtehtävissäni muun kuin uhkapelikulttuurin aiheuttamia kriisejä ihmisten elämässä, useat seuraamani ja käymäni keskustelut sekä esimerkiksi Helsingin Sanomien artikkeli (Ahlroth, 2014a) laajentavat ilmiön kokonaiskuvaa. Muissakin kuin pelkästään uhkapeleissä piilee mahdollisia riskejä, jotka voivat uhata ihmisen hyvinvointia ja hänen arkista toimintakykyään. Moninaisen pelikulttuurin haasteisiin on havahduttu ja reagoitu, mistä osoituksena ovat uudet kansalliset hankkeet ja projektit, esimerkkinä Pelituki-hanke. Näillä toimilla pyritään auttamaan henkilöitä, joille pelaaminen näyttäytyy hallitsemattomana toimintana aiheuttaen sosiaalisia, psyykkisiä, fyysisiä tai taloudellisia ongelmia. Projektit ja hankkeet ovat arvokkaita, vaikka niiden suurin painopiste keskittyy uhkapelaamisen ilmiöön. Digitaalisen pelikulttuurin tuntemus ja pelaamisen ongelmista kärsivien ihmisten auttamistyön tietotaito voivat olla siirrettävissä projekteista ja hankkeista asteittain suurempiinkin yksikköihin sosiaali- ja terveyspalveluissa.

Seuratessani yleistä keskustelua moninpelattavien verkkoroolipelien pelaamisen ilmiöstä olen tehnyt lukuisia huomioita siitä, etteivät nuoriso- ja aikuissosiaalityötä eri organisaatioissa tekevät sosiaalityöntekijät tunne kovin hyvin sitä, mitä kyseinen pelaaminen on tai mitä se ei etenkään ole. Niinpä tämä tutkimus on suunnattu erityisesti heille, jotka ovat työtehtävissään kohdanneet asiakkaittensa verkkoyhteisöroolipelaamista, mutta kokeneet tietonsa riittämättömiksi edes kysymään jotain aiheesta. Ajattelen, että eettisellä orientaatiolla sosiaalityötä tai muuta auttamistyötä tekevä henkilö on aina halukas tietämään lisää sosiaalisista ilmiöistä, mikä voi parantaa hänen tietotaitoaan asiakkaittensa kanssa työskennellessä. Sosiaalialalla työskenteleville suunnatun tiedon lisäksi tutkimukseni voi olla hyödyllinen lisäämään pelitutkimuksen ja sosiaalityön välistä ymmärrystä, mitä Suomen johtava pelitutkija Frans Mäyrä korosti tarpeellisena Helsingin Sanomien digitaalista pelaamista käsitelleen uutisartikkelin toisessa osassa (Ahlroth, 2014b).

Sosiaalityön yhteiskunnalliset toimintatavat ovat monipuoliset rakenteellisesta vaikutamisesta ennaltaehkäisevään työhön. Sosiaalityön tehtävänä on kuitenkin myös auttaa niitä yksilöitä, joiden elämäntilanteet ovat jo pitkällisesti kriisiytyneitä. Tutkimusaiheeni moninpelattavien verkkoroolipelien sosiaalisesta ulottuvuudesta saattaa antaa käsityksen, että sosiaalityöstä käsin tarkasteltaessa tutkimukseni pureutuisi ilmiöön sosiaali-

sena ongelmana tai olisi muutoin ongelmalähtöinen asetelmaltaan. Tutkimuksessani ei kuitenkaan ole tällaisia lähtökohtia.

Henkilökohtaisesti näen paljon arvokkaammaksi ja vähemmän puhutuksi pelaamisen kulttuurissa piilevät sosiaaliset voimavarat ja yhteisöllisyyden potentiaalin kuin ilmiön kartoittamisen ongelmana. Näin ollen tutkimukseni voi näyttäytyä joillekin puolueellisena tai osin pelaamiskulttuuria yliymmärtävänä. Muistutan kuitenkin, että minulla itselläni ei ole ollut oikeastaan minkäänlaisia tarkkoja tietoja ja käsityksiä WoW:ista ennen kuin aloin sitä tutkia. En itse harrasta moninpelattavia verkkoroolipelejä enkä myöskään tunne henkilökohtaisesti juuri ketään aktiivipelaajia. Oma pelikokemukseni ja tietämykseni digitaalisista peleistä ajoittuvat pääasiallisesti 1990-luvun pelikulttuuriin. Silti WoW:in ja muiden sen kaltaisten pelien sosiaalinen ulottuvuus on puhutellut minua jo vuosia. Niissä vahvasti läsnä oleva sosiaalisuus muistutti monia osakulttuurisia piirteitä. Etenkin nuorisotutkimus pyrkii tutkimaan ja nostamaan esiin osakulttuureihin kuuluvien ihmisten antamia merkityksiä (ks. Salasuo & Poikolainen 2012, 22–23). Näen tieteellisen tutkimuksen kautta tapahtuvan osakulttuurien tarkastelun olevan avainasemassa, jotta suomalaisessa yhteiskunnassa uusien ilmiöiden määrittely ei jäisi pintapuolisten ennakkoluulojen varaan.

Pro gradu -tutkielmaksi tutkimukseni on varsin laaja. Tutkimuksen kvantitatiivinen tutkimusmenetelmä on tavallista yksityiskohtaisemmin käsitelty, mikä tuo vahvan metodologisen sävyn tutkimuksen kokonaisuuteen. Metodologia ja siihen liittyvä keskustelu on tutkimuksessani suhteellisen runsasta, joten lukijaa johdatetaan aluksi tutkimukseni sisältöön sisällysluettelo tarkemmin.

Johdantoluvun jälkeen toisessa luvussa avaan tutkimukseni keskeisimmät käsitteet sekä käyttämäni sosiaalitieteellisen teorian, jonka kautta tuloksia kuvaan. Teoriakseni olen valinnut sosialisaatioteorian ja erityisesti sen sekundaarivaiheen tulkinnat. Keskeisimpänä käsitteenä on osakulttuuri, joksi mielsin WoW:in ja muiden sen tyylisten pelien pelaamisen jo ennen tutkimukseni aloittamista. Lisäksi esittelen niin itse World of Warcraft -peliä kuin myös tutkimuksessa paljon esiintyvää lyhennettä MMORPG (Massively Multi-user Online Role Playing Game). Toisen luvun lopetan esittelemällä digitaalista pelikulttuuria käsittelevää tutkimusperinnettä ja nostan esiin sellaisia tutkimuksia, jotka ovat lähimpänä omaa tutkimusasetelmaani.

Kolmannessa luvussa käsittelen empiirisen tutkimuksen toteuttamista. Käyn läpi ajatuksiani ja valintoja, jotka liittyivät tutkimusprosessin vaiheeseen, kun suunnittelin tutki-

musaineiston keräystapaa WoW:ia pelaavilta henkilöiltä. Oma tutkimukseni ja sen myötä tutkimusasetelma olivat sosiaalityieteelliselle tutkimukselle suhteellisen kokeellista ja uutta, ainakin sosiaalityön kontekstissa. Niinpä kolmas luku voi toimia havainnollistavana oppaana, mikäli joku toinen tutkimusta tekevä valitsee samankaltaisen aiheen ja tutkimustavan. Kolmas luku päättyy tutkimuksen eettisyyttä pohdiskelemaan alalukuun.

Neljäs luku paneutuu aineiston analysointiin ja sen tuottamiin tuloksiin. Pyrin yhdistelemään tuloksia sekundaarisosialisaation teoriapohjaan ja tuomaan myös esiin WoW:in osakulttuurisia piirteitä. Luvussa esittelen aluksi taustamuuttujat ja analysoin niitä. Sen jälkeen luku jatkuu itse laatimieni mittarien esittelyyn ja niillä tehtävään analyysiin. Tutkimuksen kvantitatiiviset menetelmät ovat luvussa vahvasti esillä, koska esittelen mittareille suoritettua faktori-, reliabiliteetti- ja ryhmittelyanalyysia varsin seikkaperäisesti.

Neljännessä luvussa tulevat esiin tutkimuksen tulokset. Ne eivät sellaisinaan kuitenkaan vastaa täysin suoraan tutkimukselle asetettuihin tutkimuskysymyksiin, joten viidennessä luvussa pyrin tiivistämään keskeisimmät tutkimustulokset yhteenvetona tutkimuskysymysten vastauksiksi. Luvussa on myös tutkimuksen tuloksista johdettavissa olevat johtopäätökset. Johtopäätöksissä pohdiskelen MMORPG-ilmion yhteiskunnallista asemaa niin, että tuon ilmiötä tutkimaltani yksilötasolta kohti yleistä yhteiskunnallista tasoa. Mietiskelemällä pelaamisen osakulttuuria yleisellä yhteiskunnallisella tasolla kriittisesti on siihen tällöin mahdollista liittää sosiaalityölle ja sosiaalityöntekijöille suunnattuja ajatuksia. Niinpä viides luku voi olla suhteellisen informatiivinen ja helposti ymmärrettävä, koska se ei sisällä keskustelua tutkimuksen metodologiasta tai syvällistä analyytistä teoretisointia.

Tutkimuksen kuudes ja viimeinen luku on tutkimusaiheen pohdintaa. Siinä käsittelen tutkimukseni minussa herättämiä ajatuksia, koska ennen tutkimustyöhön ryhtymistä WoW sekä laajemmin MMORPG olivat minulle jokseenkin vieraita aiheita ja ilmiöitä. Näin pystyn havainnoimaan, olivatko tutkimukselle asettamani hypoteesit tai muut mielikuvat erilaisia kuin mitä valmis tutkimus toi esiin. Pyrin esittämään tutkimukselleni asiallista kritiikkiä ja pohdiskelemaan, olisinko voinut tehdä tutkimuksessani jotain toisin.

2 Teoria, käsitteet ja aiemmat tutkimukset

2.1 Sosialisatioteoria

Sosialisatiota voidaan tutkia ja käsitellä eri tieteiden näkökulmista, jotka hahmottavat sosialisatiota oman tieteenalansa painopisteitä käyttäen. Sosiologia, sosiaalipsykologia, kasvatustiede sekä kulttuuriantropologia ovat esimerkkejä tieteenaloista, joissa sosialisatiota teoretisoidaan. Sosiologiassa kiinnitetään huomiota sosialisatian yhteisöllisiin, yhteiskunnallisiin sekä historiallisiin edellytyksiin ja ehtoihin. Psykologia keskittyy sosialisatiotutkimuksessaan sen sijaan ehtoihin, joita yksilön on täytettävä identiteettinsä muodostamisessa ja autonomiseksi subjektiksi kehittämisessä. (Siljander 1997, 8–9.) Tämän tutkimuksen näkökulma sosialisatioteoriaan kytkeytyy pääosin sosiologiseen tapaan tulkita sosialisatiota yhteiskunnallisesti mutta tutkimukseni keskiössä ovat silti yksilöt, joten psykologinen yksilönäkökulma sosialisatioon on osaksi myös mukana.

Käsitteenä sosialisatio on jo yli satavuotinen. Sen kehittäjänä pidetään ranskalais sosiologi Émile Durkheimia. Hänen näkemyksensä sosialisatian deterministisestä ja funktionalistisesta roolista yhteiskunnassa vaikutti vahvasti 1900-luvun alussa muodostuneeseen sosialisatioteoriaan. Teoria painottuu siihen, että sosialisatio sulauttaa passiivisessa roolissa olevat yksilöt osaksi vallitsevan yhteiskuntajärjestyksen normirakenteita, perinteitä sekä arvoja. (Siljander 1997, 7; Antikainen 1998, 30–32.)

Funktionalistista sosialisatioteoriaa haastoi konfliktiteoreettinen sosialisatianäkemyks. Se perustuu paljolti saksalaisen yhteiskuntafilosofi Karl Marxin yhteiskuntateoriaan ja näkee sosialisatian kriittisemmin. Sen mukaan sosialisatio palvelee hallitsevan yhteiskuntaluokan tavoitteita tekemällä heidän arvoistaan koko yhteiskunnan toimintaperiaatteita. Erityisen keskeinen rooli tässä näkemyksessä on kasvatuksella, jotta kansalaiset voidaan valmistaa tietynlaisiksi vallalla olevien etuja palvelemaan. Kansalaisten opettaminen kriittisiksi sosialisatioinstituutioita kohtaan nähdään vastaukseksi, jotta alisteisessa asemassa olevat kansanosat tulisivat tietoisiksi valtaapitävien tarkoitushakuisesta sosialisatiosta. (Antikainen 1998, 22–23.) Epäoikeudenmukaisuuteen ja alistamiseen perustuvia yhteiskuntia vastaan on kyetty nousemaan historian saatossa osoittaen, että sosialisatio ei toimi absoluuttisesti, vaikka

se olisi valjastettu vahvasti hallitsevaa valtaa ylläpitäväksi (Fornäs 1998, 280–281).

Nykyiset sosialisiaation teoretisoinnit perustuvat näkemykseen, että sosialisiaatio on elämän pituinen prosessi, jossa myös yksilö on aktiivinen toimija. Sen aikana ihminen oppii ne tiedot, asenteet, säännöt ja käsitykset, joita hän tarvitsee tullakseen toimivaksi yhteiskunnan jäseneksi. (Helkama ym. 2007, 82; Fornäs 1998, 280.) Yksilön sosialisiaatioon vaikuttavat kaikki ympäristötekijät, makrotason poliittinen linja sekä kulttuuri säädellen sosiaalisten organisaatioiden suhdetta sosialisiaatioon (Helkama ym. 2007, 86). Makrotason ja yksilön välistä vuorovaikutusta säätelevät normit, joiden sisäistäminen ja noudattaminen saavat aikaan yksilön sosiaalistumisen. Sosiaalistumiseen vaadittavien normien opettamista ja oppimista kutsutaan sosialisiaatioksi (Sulkunen 1998, 81). Mikrotasolla tärkeimpänä ovat perhe ja lähisuhteet sekä sosialisiaatioagentit (päiväkodit, koulut sekä muut kasvatusinstituutiot). Näiden lisäksi vaikuttavia ovat erilaisia palveluita ja hyödykkeitä tuottavat toimijat, kuten pankit ja tehtaot. Tärkeä osa sosialisiaatiossa on myös tietoa levittävillä joukkotiedotusvälineillä ja internetillä. (Antikainen 1998, 105; Helkama ym. 2007, 84–86.)

Sosialisiaatio jaetaan nykyisten näkemysten mukaan kahteen päävaiheeseen, primaari- ja sekundaarisosialisiaatioon. Varhaislapsuudessa alkavan primaarivaiheen aikana yksilö personoituu ja hänen identiteettinsä kehittyy yksilölliseksi. Toisin sanoen kyseessä on oman tietoisuuden synty ja sen kehittyminen. Sekundaarisosialisiaatio merkitsee yksilön kehittymistä yhteiskunnan jäseneksi eli sopeutumista rooleihin sekä sosiaalisten identiteettien luomista. Tällaisia sekundaareja prosesseja voidaan luonnehtia institutionaalisten ja instituutiopohjaisten "osamaailmojen" sisäistämiseksi ja niiden luomiseksi erityisesti moniarvoisiksi ja monisäikeisiksi kehittyneissä yhteiskunnissa. (Berger & Luckmann 1994, 157, 165; Antikainen 1998, 104.) Edeltävän (primaari) vaiheen nähdään vaikuttavan jälkimmäiseen (sekundaari) siinä määrin, miten yksilö osaa hallita sosiaalistumistaan yhteiskuntaan (Antikainen 1998, 104). Sekundaarivaiheeseen kuuluvat kasvavat ja eriytyvät valintamahdollisuudet, joiden suhteen yksilö on aktiivinen toimija.

Koska sosialisiaatioon vaikuttavat useat eri tason toimijat ja agentit, ei yksilö voi tunnistaa niitä kaikkia etenkin sosialisiaation primaarivaiheessa. Näin ollen sosialisiaatiota voidaan jakaa tietoiseksi ja tiedostamattomaksi toiminnaksi. Tätä jakoa

hahmottaa hyvin käsitepari sosialisatio-kasvatus. Käsiteparissa sosialisatio merkitsee selvästi enemmän sitä prosessia, jossa yksilö sosiaalistuu yhteiskuntaan huomaamattaan. Kasvatus on sen sijaan huomattavasti helpommin yksilön havaittavissa oleva prosessi, jota operoivat yhteiskunnissa kasvatusinstituutiot eli aiemmin jo mainitut mikrotason sosialisatioagentteina toimivat koulut ja päiväkodit. (Ks. Siljander 1997, 10.)

Kasvatus voidaan kuitenkin ajatella sosialisatian sisäiseksi toiminnaksi, kun sosialisatiota ajatellaan sen laajassa merkityksessään (Siljander 1997, 9). Lisäksi jakoa problematisoi sekundaarivaiheeseen sijoittuva yksilön aktiivinen sosiaalistuminen, jossa hän voi tietoisilla valinnoillaan liittyä entistä vahvemmin yhteiskuntaan tai päinvastoin irrottautua siitä osittain. Tällaista toimintaa ei voida asettaa kasvatuksen piiriin eikä se myöskään ole tiedostamattoman sosialisatian mukaista.

Sosiaalistuminen toteutuu toiminnan kautta eli yksilön ollessa vuorovaikutuksessa muiden yksilöiden ja yhteiskunnan kanssa (Antikainen 1998, 103). Toisin sanoen yksilö saavuttaa täysimääräisen yksilöllisen sosiaalisen ja psykologisen subjektiivisuuden fyysisen subjektinsa rinnalle toimiessaan muiden subjektien kanssa (Fornäs 1998, 280). Liisa Martikainen (2009, 120) kuvailee pitkäkestoista, vuorovaikutteista prosessia seuraavasti: ”persoonan ajatellaan näin ollen kehittyvän sosialisatioprosessissa, jolla tarkoitetaan sitä pitkäkestoista prosessia, jonka myötä tietyillä fyysisillä ja psyykkisillä ominaisuuksilla varustettu ihminen omaksuu sellaisia tietoja, taitoja, käsityksiä sekä asenteita, joiden avulla yhteiskunnassa ja sen alakulttuureissa mielekäs toiminta on mahdollista.” Prosessin siirtyessä sekundaarivaiheeseen arvojen muokkaajana ovat entistä vahvemmin epäviralliset vaikuttajat eli suurissa määrin kaveripiirit ja media. Näiden kulttuurisidonnaisten arvojen pohjalta syntyvät tavoiteltavat ideaalit, joiksi yksilöt yhteisöissään tai yhteiskunnassa pyrkivät tulemaan. (Mt., 120.)

Yhteiskunnallisen integraation lisäksi nuoruuden ja aikuisuuden välille ajoittuvan sekundaarisosialisatian keskeisimpänä tavoitteena on persoonallisuuden eheytyminen lapsuus- ja nuoruusaikojen puutteista tai huonoista olosuhteista. Persoonan uudelleenrakentaminen tässä vaiheessa on voimavarojen osalta kuluttavaa, mutta se tekee mahdolliseksi onnellisen elämän saavuttamisen, vaikka elämän varhaisvaiheet eivät olisi olleet erityisen suotuisat. Esimerkkeinä onnistuneelle aikuisiän sosialisatiolle ovat hyvän ja turvallisen ihmissuhteen löytyminen tai kouluttautuminen,

joita voivat tarjota onnistumisen ja kyvykkyyden eheyttäviä kokemuksia. (Martikainen 2009, 126–127.)

Peter L. Berger ja Thomas Luckmann (1994, 153) yhtäältä haastavat ja toisaalta tukevat Martikaisen ajatuksia toteamalla, että primaarisosialisaation aikana yksilön muodostama käsitys todellisuudesta on iskostunut häneen paljon voimakkaammin kuin mitä yleisesti asiasta ajatellaan. Sen aikana muodostetut roolit ja asenteet ovat huomattavasti lujemmin kytkeytyneet yksilön tietoisuuteen kuin mitä sekundaarisosialisaation aikana sisäistetyt maailmat. Bergerin ja Luckmannin (1994) mukaan yksilön muokatessa merkittävästi omaa maailmankuvaansa syntyy ristiriita primaarivaiheessa omaksuttuja tapoja kohtaan. Mikäli primaarivaiheessa kehittynyt maailmankuva kumoutuu, ei kyseessä ole sekundaarisosialisaatio vaan uudelleensosialisaatio. Sekundaarisen sosiaalisaation tavoite on johdattaa yksilö eteenpäin siinä todellisuudessa ja yhteiskunnassa, joihin hän on tutustunut ja kasvanut lapsuuden sekä nuoruuden ajan primaarisosialisaatiossa. (Mt., 149, 156, 184.)

Sekundaarisosialisaatiossa yksilö alkaa tarkemmin ymmärtää institutionaalisia rakenteita. Tämä ymmärrys mahdollistaa sen, että hän voi irrottaa minuutensa ja siihen kuuluvan todellisuuden. Toisistaan irrotetun minuuden ja todellisuuden mahdollisuus on yksilön käytettävissä sellaisissa roolispesifeissä tilanteissa, joihin yksilö ajattelee tämän tilanteen sopivan. Hänen hallinnassaan on myös osittaisen minänsä ja osittaisen todellisuutensa irrottaminen. (Berger & Luckmann 1994, 160–162.) Mitä paremmin valmiudet minänsä ja todellisuutensa osittaiselle irrottamiselle ovat voineet kehittyä primaarivaiheessa, sitä paremmin irrottautuminen sekundaarivaiheessa palvelee sosiaalistumista (Antikainen 1998, 104–105). Berger ja Luckmann (mt., 160–162) käyttävät selventävänä esimerkkinä koululaista, joka voi irrottautua ajatuksellisesti koululaisen roolistaan ja opettajan alaisuudestaan koulutunnin jälkeen mutta ei millään tavoin lapsen roolista vanhempiinsa nähden. Tämä juontuu siitä, että vanhemmat edustavat lapselle primaarin sosiaalisaation kehittämää ainoaa todellisuutta, mikä ei ole yksilön irrotettavissa tai vaihdettavissa. Toisin on kuitenkin koulun edustaman todellisuuden, jota lapsikin voi jo tajunnassaan erotella itsestään erilliseksi instituutioksi, vaikka koululaitos sosiaalisaatioagenttina edustaa primaarivaiheen sosiaalisaatiota.

Nuoruuteen ja aikuisuuteen sijoittuvan sekundaarisosialisaation myötä tulevat erilaiset

roolit muokkaavat yksilön identiteettiä. Jos yksilön identiteetti hajoaa, niin myös sen mukainen todellisuus vaarantuu. Sosialisatiion näkökulmasta identiteetin muodostumiselle oleellista on niin sanottujen *merkityksellisten toisten* (significant others) vaikutus. Ne luovat tilan, jossa yksilön samaistuminen itseensä ja tämän vahvistaminen ovat jatkuvaa. Ilman tätä tunnelatautunutta ja suoraa yhteisöllistä tukea yksilön subjektiivinen todellisuus muuttuu uhanalaiseksi. Muuttaakseen identiteettiään on yksilöllä mahdollisuus riistää merkityksellisten toisten status ja sijoittaa se joillekin muille. Yhteiskunnassa, jossa on paljon sosiaalista liikkuvuutta ja laaja yhteiskunnallisten roolien jako, ovat yksilön todellisuus ja identiteetti erittäin monimutkaisesti rakentuvia. (Berger & Luckmann 1994, 170–175.) Tällaisessa yhteiskunnassa yksilö voi kohdata lukuisten mahdollisuuksien ohella myös useita yllättäviä ongelmia. Tarkasteltaessa sosialisatiota tällä tavoin näyttäytyy osakulttuuri nyky-yhteiskunnassa erityisen mielenkiintoisena merkitysten luoja yksilölle, mitä tutkimukseni osalta on tärkeä avata käsitteellisesti seuraavaksi.

Kaiken kaikkiaan voidaan nähdä, että sosialisatioprosessin jatkuminen läpi elämän on käynyt yhä enemmän paikkaansa pitäväksi teoriaksi. Varsinkin sen uudistetut näkökulmat yksilön taitojen ja kykyjen harjaantumisesta sekä moninaisuudesta tukevat elämänpituisen vuorovaikutuksellisen kehityksen olettaa. Vanhempi funktionalistinen teoria sosialisatiion vaikutuksesta pohjautui yksilön yhdenmukaistumiseen ja normien omaksumiseen. (Helkama ym. 2007, 82–83; Antikainen 1998, 22–23.) Jälkitekollisten yhteiskuntien ihmisten elämäntarinoiden sirpaloituminen ja ennakoimattomuus muun muassa ammattien, työtehtävien ja perhesuhteiden muuttuessa vaatii yksilöä jatkuvaan reflektioon. Näin vanhakantainen teoretisointi yksilön sulautumisesta passiivisesti yhteiskuntaansa on helposti kyseenalaistettavissa, koska nykyisin yhteiskuntakin muuttuu paljon yhden ihmiselämän aikana.

Uudemmat luonnehdinnat sosialisatiosta ovat sopivia kuvaamaan ainakin metatason teoriana sekä yleispätevänä mallina ihmisyksilön monitasoista liittymistä nyky-yhteiskuntaan. Pauli Siljander (1997, 7) toteaa kirjansa alussa, ettei sosialisatio ole sosiologissa ja pedagogisissa teoreettisissa keskusteluissa nykyisin kovin muodikasta. Sosialisatio on hänen mukaansa kuitenkin perusteema, joka aina kytkeytyy kasvatuksen teoreettisiin jäsenyystapoihin. Olen pannut merkille, että sosialisatiota kuvaavat ja käsittelevät julkaisut sijoittuvat runsain määrin vuosille 1960–1990. Sosialisatioteorian vahvuus on kuitenkin siinä, että se on jo yli sadan vuoden ajan

rakentunut, muokkautunut ja jalostunut uusien aikaan sidottujen tulkintojen mukaisesti. Teoriana se on käyttökelpoinen tutkimusasetelmaani, jossa yhteiskuntatieteellisesti kartoitetaan yksilöiden suhdetta yhteiskuntaan osittain uudentyyppisen yhteisön välityksellä.

2.2 Osakulttuurin käsite

Käytän käsitettä *osakulttuuri* yleisemmin käytetyn *alakulttuurin* sijasta, koska alakulttuuri luo merkityksen alisteisesta suhteesta valtakulttuuriin niin suomenkielisellä etuliitteellä ”ala” kuin myös englanninkielisellä etuliitteellä ”sub” (*subculture*) (ks. Fornäs 1998, 141, 149). Osakulttuuri ei pidä sisällään tällä tavoin leimallista mielikuvaa, vaan antaa käsityksen rinnakkaisuudesta tai sisäkkäisyydestä vallitsevan kulttuurin kanssa.

Laajimman tulkinnan mukaan osakulttuureihin voidaan katsoa kuuluvaksi kaikki kollektiivisten elämäntyylien tyypit koko laajuudessaan, kuten tiedostamattomat ja tiedostetut, edistykselliset ja taantumukselliset, yhdenmukaiset ja keskenään ristiriitaiset, alistetut ja hallitsevat sekä pienet ja suuret (mt., 141). Tällainen erittäin laaja tulkinta on perusteltua tuoda esiin, jotta se lieventäisi ala- tai osakulttuurin yleistä käsitystä, joka perustuu selvästi tätä kapeampaan tulkintaan. Mikäli osakulttuureiksi mielletäisiin vain kaikista poikkeuksellisimmat, tiiveimmät ja eristyneimmät ryhmittymät elämäntavoiltaan, ei WoW:ia ja muita moninpelattavia verkkoroolipelejä voisi käsitellä osakulttuurisessa kontekstissa.

Osakulttuurit eivät nykyisin edusta enää useinkaan jotain täysin poikkeuksellista ja ”normaaliuden” hylkäävää. Käsitys osakulttuureista kuin myös ”normaaliudesta” on niin pirstoutunut, että osakulttuurinen poikkeavuus tai vaihtoehtoisuus voi ilmentää jotain normaaliuden piirteitä ja jopa konservatiivisuutta perinteidensä osalta. (Mt., 135–136.)

Nuorisokulttuurin myöhäismoderneja taipumuksia ja merkityksiä tutkinut Jaana Lähteenmaa (2000) näkee, että nuorten osakulttuurit sekä kulttuurivirtaukset ovat nuorille hyödyllisiä, sillä ne auttavat heitä tulemaan osaksi yhteiskuntaa ja maailmaa. Näin nuori voi rakentaa omaa elämäänsä mielekkääksi muuttuvassa maailmassa ilman

valtakulttuurin tarjoamia trendejä. (Lähteenmaa 2000, 17–18.) Tämän kautta voidaan huomata osakulttuurin yhteys yhteiskuntaan integroivaan sekundaarisosialisaatioon. Vaikka osakulttuurit vaikuttavat joskus olevan täysin irrallisia tai valtakulttuurin hylänneitä itsenäisiä ryhmittymiä, on niillä aina yhteys yleiskulttuuriin avoimena vastarintana tai antiteesimäisyytenä Lähteenmaan (mt.) mukaan.

Tutkimuksissaan Lähteenmaa (2000, 18–19) on päätenyt ajatukseen, että kaikki osakulttuurit tarjoavat nuorelle jäsenelleen sosiaalista hyvinvointia ottamatta kantaa yhteiskunnalliseen integraation toteutumiseen. Osakulttuurin eetokseen kuuluu, että sen kautta yksilö – oletan, että muuhunkin ikäryhmään kuuluva ihminen kuin nuori – pystyy pitämään ja kohentamaan itsekunnioitustaan elämäntilanteissa, jolloin se on muuten uhattuna. Esimerkiksi vanhempiensa edustamasta sosioekonomisesta luokasta ”tippumassa” oleva nuori voi kokea ylpeyttä elämäntavastaan arvottaessaan sen vastakohtaksi sille kulttuurille, josta hän on ”tipahtamassa”. Kollektiivisiin osakulttuureihin kuulumista voidaan selittää niin sanotulla löyhällä funktionaalisuudella eli rakenteelliseen muutoksen tai murroksen aikaan sopeutumisella. Yksilön sopeutuessa aikaansa osakulttuurin edustajana hän pystyy ylläpitämään elämänsä mielekkyyttä. (Mt., 43.)

Osakulttuuriin sitoutuminen voi olla subjektiivisesti hyvinkin voimakasta, vaikka kyseessä olisi normiton yhteisö, kuten fanikulttuuri tai internetpohjainen virtuaaliyhteisö. Jotkin osakulttuurit vaativat raskasta sitoutumista ja niin kutsuttua satsaamista yhteisön normeihin. Myös yhteisöstä luopuminen voi olla kiellettyä. Yleistymässä ovat kuitenkin osakulttuurit, joissa jäsen voi itse määrittää oman sitoutumisensa asteen sekä aikansa ja energiansa satsaamisen määrän yhteisöön. (Lähteenmaa 2000, 34–35.) Lähteenmaa (mt.) on tutkinut osakulttuureihin kuuluvien nuorten identiteettityötä eli sitä, miten nuori rakentaa minäkuvaansa valitsemansa osakulttuurin avulla. Hänen empiirisen tutkimuksensa mukaan nuori, joka ei mielestään täysin sovi koulunsa tai asuinalueensa ympäristöön, haluaa etsiä omaan viiteryhmänsä, jossa hän voi olla oma ”outo” itsensä ja samalla kokea ryhmäytymisen voimakasta tunnetta. Näin Lähteenmaa (mt., 40–41) olettaa, että yhteisöllisyydellä ajetaan yksilöllisiä kehitystavoitteita.

Osakulttuurit mielletään läheiseksi käsitteeksi nuorisokulttuurin kanssa. Nuorisokulttuurit haastavat tai muuttavat usein osakulttuurien tavoin vanhoja sosiaalisia

normeja ja käytänteitä uusilla näkemyksillään ja toimintatavoillaan. Ne eivät kuitenkaan ole saaneet aikaan yhteiskunnallista vallankumousta sivuuttaakseen täysin vanhoja tapoja ja rakenteita. Niiden vaikutus on merkityksellinen kulttuurin uudistajan roolissa. Osakulttuuriset kokeilut ovat antaneet vahvan panoksensa yhteiskunnallisiin laajempiin muutoksiin niin mentaalisesti kuin myös ideologisesti. (Fornäs 1998, 137.) Tästä osoituksena Johan Fornäs (mt., 137) toteaa osakulttuurien vaikutuksen levinneen niin laajasti yhteiskunnassa, että myös osakulttuureihin täysin kuulumattomat ihmiset omaksuvat jotain niiden ajattelu- ja elämäntavoista.

Internetiin sijoittuvia osakulttuureja kutsutaan online-kulttuureiksi tai kyberkulttuureiksi. Näille osakulttuureille ominaista on se, että ne sijoittuvat fyysisen todellisuuden ulkopuolelle bittien aineettomaan todellisuuteen. Ainutlaatuista kyberkulttuureissa on myös niiden maantieteellinen rajattomuus sekä käyttäjän vapaus roolinsa valitsemiseen ja identiteetistään irrottautumiseen. Yleisin kyberkulttuureille esitetty kritiikki liittyy todellisuudenpakoisuuteen eli eskapismiin, jolla yksilö pyrkii eroon vallitsevasta fyysisestä todellisuudesta. Tämän oletetaan aiheuttavan persoonallisuuden jonkinasteista hajoamista. Esitetty kritiikki on kuitenkin ulkopuolisten tahojen näkemyksiä osakulttuurisesta ilmiöstä, jonka merkityksiä ei välttämättä ulkopuolinen voi ymmärtää kovinkaan hyvin. (Koskimaa 2007, 73.) Tällä tavoin kyberkulttuuristen harrastusten yleistäminen epätodelliseksi leikiksi on yhtä harhaanjohtavaa kuin tietokoneen kutsumista peliksi leikkikaluksi.

2.3 MMORPG eli monipelattava verkkoroolipeli

Käytän tutkimuksessa lukuisia kertoja lyhennettä MMORPG, joka muodostuu englanninkielisistä sanoista ”Massively Multi-user Online Role Playing Game” ja se voidaan suomentaa monipelattavaksi verkkoroolipeliksi. Lyhenteellä MMO (Massively Multi-user Online) viitataan yleisesti MMORPG-genreen, vaikka monipelattavia peligenrejä on roolipelien ohella muitakin. (Vrt. Siitonen 2007, 19–20.) Käyttäessäni itse lyhennettä MMO tutkimuksessani viittaan monipelattaviin verkkoroolipeleihin, koska ne ovat tutkimukseni rajaukseen kuuluvia.

MMO-pelaamisen historialliset juuret ylettyvät kaikista varhaisimpiin digitaalisilla laitteilla pelattuihin peleihin 1950- ja 1960-luvuille. Tunnettuina sen ajan peleinä

olivat ”Pong” sekä ”Space War!”. Näiden alkeellisten digitaalisten pelien kytkös nykyajan MMO-peleihin oli niiden moninpelattavuus. Näin digitaalisen pelaaminen perinteessä on ollut alusta saakka sosiaalinen ulottuvuus läsnä. 1970-luvun lopulta lähtien tietokoneiden ja muiden pelikonsoleiden suorituskyky kehittyi sille tasolle, että digitaalisten pelien pelaaminen mahdollistui kotioloissa, mikä kehitti yksinpelaamisen erittäin suosituksi ilmiöksi. (Siitonen 2007, 18.)

Digitaalisten laitteiden kehittymisen ohella kehittyivät vähitellen myös tietoliikenneyhteydet, mikä mahdollisti sosiaalisen pelaamisen uudelle tasolle. Hitaat tietoliikenneyhteydet mahdollistivat aluksi ainoastaan tekstimuotoisen pelaamisen, mikä kuitenkin synnytti suosittun roolipelaamisen genren, joka tunnetaan lyhenteellä MUD (engl. Multi User Domain/Dungeon/Dimension). Samaan aikaan kehittyi lautapelimuodossa pelattava roolipeligenre RPG (engl. Role Playing Game). Niin MUD:issa kuin RPG:ssa pelaamisen idea on samankaltainen eli pelaajan tavoitteena on kehittää valitsemaansa pelihahmoa menestyäkseen pelimaailmassa. Näiden kahden pelimuodon ero on siinä, että MUD:ia on mahdollista pelata yhdessä muiden pelaajien kanssa palvelimen välityksellä riippumatta maantieteellisistä välimatkoista. (Yee 2006a, 2–3; Siitonen 2007, 19.)

1990-luvulla tietotekniikan kehitys loi mahdollisuudet hyödyntää tietoliikenneyhteyksiä graafisten pelien pelaamisessa. Pioneereina toimivat niin sanotut ensimmäisen persoonan ammunta-/räiskintäpelit, joista sellaisia pelejä kuten Doom ja Quake oli mahdollista pelata muita pelaajia vastaan tai heidän kanssaan puhelinverkkoyhteyden välityksellä. Vuonna 1996 ilmestynyttä Meridian 59 -peliä ja vuonna 1997 ilmestynyttä Ultima Onlinea voidaan pitää ensimmäisinä MUD:in pohjalta kehitettyinä MMO-peligenren edustajina. Ne rakentuivat tekstimuotoisuuden sijasta graafiseen peliympäristöön. (Yee 2006a, 3; Siitonen 2007, 19–20.)

MMORPG-genren peleille on ollut alusta saakka ominaista, että niitä yhtäaikaaisesti pelaa internet-yhteyden välityksellä tuhansittain pelaajia ympäri maailmaa. Yleistä tällaisille peleille on, että niiden pelaamisesta maksetaan kuukausimaksu. Muita tapoja, joilla pelivalmistajat kattavat pelien suunnitteluun, valmistamiseen ja peliympäristön ylläpitoon liittyviä kustannuksia, ovat itse pelin myyminen sekä peliympäristössä erilaisten virtuaalisten maksullisten tuotteiden tarjoaminen. (Siitonen 2007, 19–20.) Maksullisten pelien rinnalle on tullut ilmaiseksi pelattavia pelejä, joiden suosio

pelaajamääriltään haastaa maksulliset MMO-pelit. MMO-pelien harrastajamäärät kasvoivat satoihin tuhansiin vuonna 1999 ilmestyneen EverQuest-pelin myötä (Yee 2006a, 3). Tämän jälkeen pelien tarjonta ja suosio on kasvattanut toinen toisiaan niin, että MMO-pelaajia arvioitiin olleen vuonna 2012 yhteensä jopa noin 400 miljoonaa (PCGamer, 2012). Tosin arviot pelaajamääristä voivat vaihdella hyvin paljon riippuen katsantotavasta, koska useiden pelien rekistereissä on ei-aktiivisia pelaajia sekä yhden pelaajan luomia useampia käyttäjätilejä ja pelihahmoja (AlteredGamer, 2012). Kuukausimaksuun perustuvien pelien osalta tarkkuus aktiivisten kuukausittaisen pelaajien osalta on helpompi osoittaa. Vuoden 2013 puolivälissä maksavia aktiivisia MMO-pelaajia oli 18 miljoonaa (MMOData.net, 2013a).

MMORPG-genre on kasvanut alle kahdenkymmenen vuoden aikana maailmanlaajuisesti ilmiöksi. Niin maksulliset kuin myös ilmaiset pelit käyvät vuosi vuodelta suosittummiksi, joten niihin käytettävä rahamääräkin on kasvussa. Vuonna 2012 MMO-peleihin yhteensä käytetty rahamäärä oli 13 miljardia Yhdysvaltain dollaria ja kasvua edellisestä vuodesta oli globaalisti 21 %. (PCGamer, 2012.) MMO-pelaamisen ilmiötä kuvastaa esimerkiksi suosittujen pelien jatko- tai lisäosien julkaisutilaisuudet, jotka ovat festivaalien tyyllisiä suur tapahtumia keräten paikalle tuhansia peliharrastajia ympäri maailmaa. Tunnetuin tapahtuma lienee vuodesta 2005 alkaen järjestetty pelivalmistaja Blizzardin Blizzcon-tapahtuma. Toisena esimerkkinä ovat ammattilaispelaajat, jotka kisaavat MMO-peleissä. Tällaisten ammattilaispelaajien otteluita seurataan niin paikan päällä kuin myös internetin videopalveluiden välityksellä. Erityisesti Etelä-Koreassa on useita niin sanottuja e-urheilun ammattilaisia, ja e-urheilun spekuloidaan saavuttavan oikean urheilun yhteiskunnallista asemaa tulevaisuudessa. Yhtenä tunnetuimpana ammattilaispelaajien MMO-pelinä pidetään Starcraft-pelisarjaa. (Ks. Ungar, 2012.)

2.4 World of Warcraft

MMORPG-genren peleistä kaikkein tunnetuin on vuonna 2004 pelivalmistaja Blizzard Entertainmentin julkaisema World of Warcraft (WoW). Tämä tietokoneilla pelattava peli on kehittynyt noin kahden vuoden välein julkaistujen lisäosiensa myötä pelisarjaksi. Lisäosien ilmestymistä voidaan pitää pelin kymmenen vuotta kestäneen valtavan menestyksen takeena. Pelin viides lisäosa on ilmoitettu julkaistavaksi vuoden 2014 syksyl-

lä. Vuoden 2013 päätyttyä pelivalmistajan omistava yhtiö (Activision Blizzard Inc.) ilmoitti, että WoW on edelleen kaikista suosituin kuukausimaksuun perustuva MMO-peli, jolla on 7,8 miljoonaa kuukausittaista pelaajaa, vaikka sen suosio on laskenut muutamana vuoden takaisesta 12 miljoonasta kuukausipelaajasta (Activision Blizzard Inc. 2014, 3; Blizzard Entertainment 2010).

World of Warcraft edustaa tyyllisesti eepistä fantasiamaailmaa, joka on selvästi yleisin alalaji MMO-peligenressä. (MMOData.net, 2013b). Pelimaailma sijoittuu keskiaikaistyylliseen Azeroth-nimiseen maailmaan, joka esiteltiin ensimmäisen kerran jo vuonna 1994 julkaistussa pelissä Warcraft: Orcs & Humans. Warcraft-pelisarjan kolme ensimmäistä peliä olivat peligenreltään strategiapelejä ja myös erittäin suosittuja maailmanlaajuisesti. Ne eivät kuitenkaan olleet MMORPG-tyylisiä pelejä, joihin World of Warcraft -peli siirtyi ensimmäisen pelinsä myötä. Ensimmäisten Warcraft-pelien suosio selitetään osaksi myös WoW:in läpimurtoa pelimarkkinoilla, koska Warcraftin pelimaailma ja sen juoni olivat tulleet tutuiksi jo laajalle pelaajaväestölle (Ducheneaut ym. 2006, 1–2).

Kuten muissakin rooleihin perustuvissa peleissä, on pelaajan luotava WoW:issa itselleen pelihahmo eli avatar. Pelihahmon luominen jakaantuu niin, että pääsääntöisesti valittavana ovat kilpailevat osapuolet eli Liittoutuma ja Lauma. Liittoutuman puolelta on valittavissa roduksi muun muassa ihminen, kääpiö ja yöhaltia. Lauman puolella rotuja ovat muun muassa örkki, taureeni ja peikko. Valinta on sosiaalisesti peliä määrittävä, koska vastapuolella olevien rotujen kanssa yhdessä pelaaminen tai kommunikointi ei ole mahdollista. Rodun valitsemisen jälkeen pelaaja valitsee hahmon, jota hän haluaa edustaa. Hahmot jakautuvat useisiin erilaisiin tyypeihin, joilla kaikilla on omat erityisominaisuudet. Nämä vaikuttavat siihen, millaista roolia pelaaja ryhtyy pelimaailmassa toteuttamaan. (Ks. Ducheneaut ym. 2006, 2; World of Warcraftin viralliset sivustot.)

WoW-pelin perusidea on kehittää hahmoa kasvattamalla sen kokemusta ja taitoja sekä keräämällä ja hankkimalla erilaisia aseita, esineitä ja laitteita. Tällaisten toimintojen kautta peli etenee hahmon kehittyessä taso tasolta (engl. level). Pelimaailmassa toimiminen laajenee sitä mukaa kuin pelaaja saavuttaa hahmollaan tiettyjä uusia tasoja. Tällöin pelaajalle avautuu mahdollisuus esimerkiksi päästä luolastoihin muiden pelaajien kanssa sekä osallistua taisteluihin vastapuolen joukkioita vastaan.

WoW on suunniteltu niin, että pelaaja voi yksin suorittaa tehtäviä ja kehittää hahmoaan korkeimmalle mahdolliselle tasolle saakka. Arvokkaat esineet ja muut palkinnot on ase-

tettu kuitenkin vaikeustasoltaan erilaisiin luolastoihin, joissa pelaajien on toimittava pienryhminä tuhoamalla luolastossa olevia hirviöitä. Haastavimpia luolastoja kutsutaan raideiksi (engl. raid), joita suoritetaan 10–25 hahmon yhteistyöllä. (World of Warcraftin viralliset sivustot.) Korkean haastetason ja sen edellyttämän yhteistyön vuoksi ”wowitajan” eli WoW:ia pelaavan henkilön on tavanomaista kuulua ”raid-kiltaan”. Tällaisista pelimaailman ympäristöön liittyvistä tehtävistä ja toiminnasta käytetään lyhennettä PvE (engl. Player versus Environment)

Toinen tapa pelata joko yksin tai ryhmämuotoisesti on tunnettu lyhenteestä PvP (engl. Player versus Player). PvP-pelimuotoja on tarjolla muutama erilainen, ja niissä yksilön tai ryhmän menestyminen perustuu toisten pelaajien voittamiseen. Menestyminen tämänkaltaisessa pelityylissä palkitaan erityisillä tavaroilla, jotka hyödyttävät niin yksittäistä pelaajaa kuin myös kiltaa. (Ks. World of Warcraftin viralliset sivustot.)



Kuva 1. Kuvakaappaus World of Warcraft -pelistä (© Blizzard Entertainment, Inc.)

Niin WoW:issa kuin myös MMO-peleissä yleisemminkin kiltojen merkitys katsotaan yhdeksi niiden suosion syistä (Ducheneaut 2006, 4). Nicolas Ducheneautin (2006) johtama tutkimusryhmä on tehnyt erittäin laajan tutkimuksen WoW:in sosiaalisesta ulottu-

vuudesta. Tutkimuksen mukaan noin kaksi kolmasosaa hahmon kokonaiskehityksestä saavuttaneista pelihahmoista 90 % kuului kiltoihin. Tämän kehitystason saavuttamiseen pelaajalta kului keskimääräisesti yhteensä noin 600 minuuttia eli 10 tuntia. (Ducheneaut 2006, 3–5.) Huomattava on, että kyseisen tutkimuksen jälkeen WoW:in hahmon kokonaiskehityksen maksimitaso on lisäosien myötä kasvanut 60:stä 90:een.

WoW-killat eroavat toisistaan hahmojen lukumäärän osalta mutta erityisesti killan perustarkoituksen osalta. Killoista osa on erittäin kilpailullisia ja ne kilpailevat muun muassa nopeudessa suorittaa uusien peliympäristöjen tehtävät. Kilttojen keskinäistä parremuutta globaalisti seurataan WoW:in harrastajapiireissä aktiivisesti ja parhaiten menestyneet killat ovat laajan ihailun ja arvostuksen kohteena (ks. WoWProgress, n.d.). Vuonna 2011 valmistunut dokumenttielokuva *Race to World First: Warcraft Documentary* kuvaa tarkasti suorituskeskeisimpien kilttojen toimintaa ja niissä pelaavien pelaajien ajatuksia pelaamisesta.

Kiltatyypit jaotellaan yleensä kolmeen päätyyppiin, jotka ovat raid-kilta, sosiaalikiilta ja kasuaalikiilta. Myös näitä tarkempia jaotteluita on olemassa. Pääsääntöisesti kiiltaa ei voida määrittellä täysin johonkin päätyyppiin kuuluvaksi, koska kilttojen toiminta on usein monipuolista. Raid-killat ovat edellä mainittuja suorituskeskeisiä kiltoja, jotka pyrkivät suoriutumaan pelimaailman luolastoista ja näin nostamaan sijoitustaan kansainvälisissä tilastoissa. Tällaiset killat vaativat suorituskeskeisyytensä vuoksi pelaajalta hyviä pelitaitoja, jonkin asteista sitoutumista ”raidaamiseen” sekä tarpeeksi pitkälle kehittynyttä pelihahmoa. Sosiaalikiilta rakentuu paljolti yhdessä pelaamisen ilosta. Killan kilpailullinen menestys ei ole sen olemassaolon tärkein prioriteetti vaan yhteisön hyvä henki. Kolmantena tyyppinä oleva kasuaalikiilta perustuu killan toiminnan monimuotoisuuteen ja määrittelemättömyyteen, joten sellaisessa on yleensä mahdollista harjoittaa kaikkia eri WoW:in mahdollistamia pelimuotoja toisten pelaajien kanssa. (WoWWiki, n.d..)

Erityyppisten WoW-kilttojen mielenkiintoisuus on siinä, että pelimaailmaa ylläpitävä ja kehittävä Blizzard Entertainment ei vastaa killoista millään tavoin. Killat syntyvät, kun yksittäiset pelaajat kokevat yhdistymisen ja yhteistyön merkitykselliseksi vaihtelevin motiivein. (Ks. WoWWiki, n.d..) Näin killalle asetetut normit ja kriteerit voivat erota toisistaan hyvinkin paljon. Kilttojen heterogeenisyyden tunnistaminen on yksi tapa lähestyä pelaamiskulttuurin monimuotoisuutta ja sen osakulttuurisia piirteitä.

Tässä tutkimuksessa käytän yleisesti sanaa peliympäristö, koska se on laaja mutta konkreettinen määritelmä. Se käsittää WoW:in pelimaailman, jossa pelihahmoilla toimitaan, WoW-killan omat internetsivustot ja sen keskustelufoorumien sekä muut internetin yhteisöpalvelut, joissa WoW:in harrastajat keskustelevat ja tuottavat sisältöä WoW:in pelaamisesta. Pelitodellisuus on sanana hieman abstraktimpi, joten käytän sitä vain sellaisissa kohdissa, joissa keskustellaan pelin muodostaman todellisuuden ja reaalityodellisuuden suhteista.

2.5 MMO-pelaamisen sosiaalisen ulottuvuuden tutkimus

Ensimmäinen suomalainen pelitutkimuksen vuosikirja julkaistiin vuonna 2009 (ks. Suominen ym. 2009). Tämä osoittaa, että yhdentynyt ja erikoistunut monitieteellinen tutkimus on pelaamisen laajan kulttuurin osalta hyvin nuorta. Olli Sotamaa (2009a, 100–105) esittää vuosikirjan artikkelissaan, miten yksittäiset, leikkiä teoretisoineet tutkijat ovat hajanaisesti kehittäneet pelaamisen tutkimusta 1900-luvun alusta saakka. Varhaisen kansainvälisen tutkimuksen jäätyä hyvin harvojen tutkijoiden kiinnostuksen kohteeksi, ovat heidän leikkejä ja pelejä käsitelleet teokset nousseet koko pelitutkimuksen klassikoiksi. Sotamaa (mt., 101) mainitsee tällaisiksi tutkijoiksi hollantilaisen Johan Huizingan ja ranskalaisen Roger Caillois'n.

Monitieteellisyyden ja pelaamisen kulttuurin laajuuden vuoksi pelitutkimus suuntautuu useisiin eri näkökulmiin, joista pelaamista tutkitaan ja tarkastellaan. Tutkimukseni rajautuessa pelaamisen sosiaalisiin piirteisiin ja pelien osalta MMO-peleihin, supistuu kansainvälinen ja erityisesti kotimainen tutkimus vähäiseksi. Vanhoista peliä ja leikkiä käsitelleistä teoksista voidaan mainita Rafael Helangon (1980) kokoelmateos hänen raporteistaan. Se kuvaa teoreettisesti mutta samalla erittäin käytännöllisesti leikkien ja pelien merkitystä yksilön sosialisatiolle. Helanko ei jää kartoituksissaan pelkästään pohdiskelemaan leikin merkitystä lapsille vaan käsittelee myös nuorten ryhmäytymistä pelien kautta. Lisäksi hän korostaa aikuisten ihmisten suhdetta leikkeihin ja peleihin tarpeellisena ja esittää huolensa aikuisten ihmisten leikin puutteesta. (Mt., 9–10, 137–138, 144–146.)

Suomessa tai suomalaisten tutkijoiden tekemiä digitaalista pelaamista käsitteleviä väitöskirjoja on ilmestynyt 35 kappaletta vuosina 1998–2012 (Sotamaa & Suominen 2013, 111). Yhteiskuntatieteellisesti pelaamisen kulttuuria on tutkittu vähän, mikä näkyy

myös siinä, että näiden 35 väitöskirjan yhteiskuntatieteellinen painotus on hämmästyttävän pieni. Olli Sotamaan ja Jaakko Suomisen (2013, 111) tutkimuksen mukaan ainoastaan yksi väitöskirjoista oli heidän luokittelunsa perusteella yhteiskuntatieteellisen edustaessa sosiologiaa. Psykologian tieteenalalla väitöskirjoja on valmistunut kolme ja kasvatustieteissä kaksi (mt.). Niistä keskeisimmin pelaamisen sosiaalisuutta ja vuorovaikutusta käsittelevät Johanna Blueminkin (2011) kasvatustieteellinen väitöskirja yhteisöllisen oppimisen mahdollisuuksista digitaalisten peliympäristöjen avulla, sekä psykologian alalta Tarja Salokosken (2005) väitöskirja lasten ja nuorten riskipelaamisesta painottaen erityisesti väkivaltaisten pelisisältöjen mahdollisia uhkia lapsen ja nuoren kehitykselle. Vaikka en itse käytä Salokosken väitöskirjaa varsinaisesti lähteenä, on se vertailukohtana hyvä tutkimukselleni. Hänen väitöskirjansa edustaa psykologista yksilö- ja ongelmakeskeisyyttä, kun taas tämä sosiaalityön tieteenalaisuudessa tekemäni tutkimus korostaa yhteisöllisyyden ja piilevien voimavarojen merkitystä.

Lähimpänä tutkimustani oleva väitöstutkimus on Marko Siitosen (2007) puheviestinnän väitöskirja, joka käsittelee MMO-pelejä ja niiden yhteisöllisyyttä. Siitonen päätyy tuloksissaan siihen, että moninpelattavissa verkkoroolipeleissä jatkuva vuorovaikutteisuus luo pohjaa yhteisöllisyydelle. Pitkäkestoinen vuorovaikutus mahdollistaa yksilölle sosiaalisen identiteetin rakentumisen verkkoroolipeliyhteisössä. Yksilön peliympäristön sosiaalista identiteettiä eivät määritä ulkoiset eivätkä fyysiset tuntomerkit vaan yhteisöön osoittama luotettavuus ja motivoituneisuus, mikä mahdollistaa yhteisöön kuuluvien jäsenten hyvin suuren heterogeenisyyden (mt., 223).

Kuten Sotamaan ja Suomisen (2013, 111) tutkimusartikkelissa esittämä kuvio kertoo, ovat suomalaiset, pelaamisen ilmiöön liittyvät väitöstutkimukset yleistymässä. Olen tehnyt itse vastaavanlaisen havainnon moninaisen pelitutkimuksen lisääntymisestä viime vuosien aikana. Tehdessäni WoW:ia käsitellyttä kandidaatin tutkielmaa vuonna 2011 löytyi etenkin kotimaista tutkimusta pelaamisesta selvästi vähemmän kuin nyt pro gradu -tutkielmaa tehdessäni.

Olen havainnut myös tarkastelemalla valtakunnallista sähköistä Doria-tietokantaa, että viime vuosien aikana myös pro gradu -tutkielmien aiheena internetvälitteinen digitaalinen pelaaminen on yleistynyt. Havainto ei ole yllättävä, kun otetaan huomioon, miten viimeisen kymmenen vuoden aikana internetin käyttö on yleistynyt ja monipuolistunut. Niinpä internetvälitteisen digitaalisen pelaamisen käsitteleminen akateemisissa opinnäytetöissä on perusteltua ja ymmärrettävää. Tutkimustani läheisesti sivuavia tutkielmia en

kuitenkaan ole löytänyt lukuun ottamatta Miikka Markus Lehtosen (2008) psykologian tieteenalalta valmistunut pro gradu -tutkielma. Siinä hän kartoitti WoW:in kiltapelaajien ryhmäidentiteetin muodostumista ja päätyi tuloksissaan siihen, että yksilön identifioituessa WoW-kiltaan pelaaminen koetaan myönteisenä. Lisäksi WoW:in kiltapelaamisen ryhmäidentiteetti oli rakenteeltaan samankaltainen kuin muiden perinteisempien ryhmien identiteetti. Täten Lehtonen argumentoi kiltapelaamisen mahdollisesti tukevan yksilön psyykkistä hyvinvointia, jos yksilö identifioituu vahvasti ryhmätoimintaan. (Mt.)

Pelitutkimuksesta puhuttaessa on tunnustettava Frans Mäyrän panos niin suomalaisessa kuin myös kansainvälisessä tieteellisessä pelitutkimuksessa. Hänen kirjaansa *Introduction to Game Studies: Games in Culture* (2008) pidetään yhtenä pelitutkimusalan perusteoksista (ks. Sotamaa 2009b, 130). Digitaalista pelaamista kulttuurina tutkiva Mäyrä (2008) käsittelee pelaamista myös osakulttuurien (käyttäen sanaa subculture) näkökulmasta tuoden esiin sitä monimuotoisuutta, jota aktiiviset pelaajat liittävät osakulttuuriin toimintaansa niin identiteettiä muokkaavina merkityksinä kuin kielenä ja rituaaleina.

Kansainvälinen pelitutkimus on ymmärrettävästi paljon laajempaa kuin suomalainen tutkimus, jonka osalta kirjallisuuslähteitä etsiessäni olen ollut kriittinen, jotta kirjallisuuslähteen konteksti ei olisi täysin erilainen kuin tutkimuksessani. Arvostetuista kansainvälisistä pelitutkijoista Nicholas Yeen (2002; 2009) laajat tutkimukset MMO-pelaamisen sosiaalisista merkityksistä pelaajilleen ovat keskeisesti läsnä tutkimuksessani. Yeen tutkimuksissa yhdistyvät suuret kvantitatiiviset aineistot ja laadulliset haastatteluaineistot, joista esimerkkeinä ovat hänen vuosia kestäneet Ariadne- ja Daedalus-tutkimusprojektinsa (ks. Yee 2002; 2009).

3 Tutkimuksen toteuttaminen

3.1 Tutkimusongelma ja tutkimuksen metodologia

Tutkimukseni käsittelee internetiin sijoittuvan verkkoyhteisöpelin World of Warcraftin pelaamisen sosiaalista ulottuvuutta. Ennen kuin ryhdyin käymään läpi niitä tutkimusmenetelmään liittyviä valintoja ja pohdintaa, joita tein suunnitellessani ja toteuttaessani aineistonkeruuta, on luontevaa esitellä tutkimusongelmani. Tutkimusongelma ehdollisti tutkimukseni aineistonkeruuta ja määritti ajatustyöni lähtökohtia. Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

Miten verkkoyhteisöpelaamisen osakulttuuri toimii sekundaarisen sosialisointin agenttina pelaajien omista kokemuksista tarkasteltuna? Tarkentava alakysymys on: Millaisia merkityksiä nousee esiin verkkoyhteisöpelaamisesta pelaajilleen?

Koko aiheeni pohjautuessa digitaalisessa virtuaalitodellisuudessa tapahtuvaan harrastukseen voisi ensimmäinen oletus olla se, että aineistonkeruu suoritetaan sähköisessä muodossa. Tämä ei kuitenkaan tutkimusongelmaa pohtiessani ollut lainkaan itsestään selvä. Pohdin hyvin pitkään, että aineistoni tulisi olemaan laadullinen kerättyinä muutamien aktiivipelaajien kokemuksista haastattelun avulla. Näin ollen ajatukseni harhailivat osin digitaalisen todellisuuden ja toisaalta reaalimaailman todellisuuden välillä miettiesäni, mikä olisi paras tapa ja tila luoda kontakteja WoW:in aktiivipelaajiin. Ajattelin, että haastattelua varten parempi tutustuminen pelaajien kanssa olisi oleellista, jotta luotamuksellisuus voisi rakentua haastattelijan ja haastateltavien välille. Tämän seurauksena reaalimaailman puolella järjestettävät pelitapahtumat, joihin peliharrastajat kokoontuvat, olivat usein mielessäni sellaisina tiloina, joissa tällaisia suhteita olisi mahdollista rakentaa.

Ajatukseni muuttuivat metodologisesti mitä radikaaleimmalla tavalla, kun lopulta huomasin ajattelevani, että haastattelujen järjestäminen niiden analysointiin asti tuntui varsin epävarmalta ja epäselvältä. Lisäksi kvantitatiivisten tutkimusmenetelmien suoma mahdollisuus kartoittaa yhteiskuntatieteellisesti ihmisten kokemuksia avautui minulle varsin myöhään verrattuna siihen, kuinka kauan olin jo miettinyt erilaisia vaihtoehtoja tutkimusasetelman osalta. Havaittuani tämän kvantitatiivisen mahdollisuuden loksalti tutkimusasetelma mielessäni kohdilleen hyvin nopeasti.

Kvantitatiivisen tutkimusotteen valinta merkitsi samalla sitä, että tutkimukseni aineistonkeruu suoritettiin sähköisesti. Asialla on merkitystä, koska kvantitatiivinen kysely määrittää tutkijan ja tutkimukseen osallistuvan henkilön välistä suhdetta (Alkula 1994, 69). Ajattelen, että internetissä täytettävä kyselylomake on tutkittavalle joukolle eli WoW:in aktiivipelaajille huomattavasti miellyttävämpi tapa vastata kuin haastattelututkimuksen henkilökohtaiseen kontaktiin perustuva vastaaminen. Kyselyyn käytettävä aikamäärä, tekstintuottamisen vapaaehtoisuus avovastauskohdissa, omalla tietokoneella suoritettava ajasta sekä paikasta riippumaton mahdollisuus vastaamiseen ja anonymiteetti tekevät vastaajana olemisen varsin helpoksi ja miellyttäväksi. Olen vakuuttunut siitä, että moni henkilö, joka kyselyyni vastasi, olisi voinut olla myös laadullisen aineiston vastaajana. Tämä henkilökohtainen tunne minulle juontuu siitä, että WoW-killat, joiden kanssa olin tekemisissä, olivat mitä yhteistyökykyisimpiä ja osin jopa omaaloitteisen innostuneita tutkimuksestani. Toisaalta olen yhtä vakuuttunut, että moni lomakemuotoiseen kyselyyni vastanneista ei olisi ollut vastaajan roolissa, mikäli olisin toteuttanut aineistonkeruun laadullisin menetelmin.

Huolellisesti täytetyt lomakkeet ja vastaajamäärän lähes ylitettyä asettamani enimmäistavoitteen voin ajatella, että suhteellisen uuden tutkimusaiheen osalta menetelmävalintani osui oikeaan. Onnistunut aineistonkeruu voi osoittaa myös, että vastaajina olleet pelaajat arvioivat tutkimukseen osallistumisen mielekkääksi ja tärkeäksi. Uudehkon tutkimusaiheen vuoksi minulla ei ollut juuri lainkaan aiempia yhteiskuntatieteellisiä tutkimuksia samankaltaisista aiheista, jotka olisivat ohjeistaneet tekemään valintaa menetelmän osalta puoleen tai toiseen. Se, että kvantitatiivisuuteen perustuva lomakekysely tuotti hyvän määrän huolellisesti annettuja vastauksia, ei kuitenkaan voi olla perustelu menetelmän valintaan. Jos tutkimusongelmani ei olisi taipunut sellaiseen muotoon, että sen tutkimista määrällisin keinoin ei olisi ollut järjellisesti perusteltavissa, en olisi voinut valita sitä, vaikka aineisto olisikin ollut helposti kerättävissä.

3.2 Verkkokyselylomakkeen suunnittelu

Tutkimuskysymysten laadinta ja operationalisointi ovat tutkimuksen suunnittelun tärkeimpiä vaiheita. Operationalisointi edellyttää, että tutkimusteorian ja tutkittavan ilmiön välille muodostetaan suhde tutkimusteoriaa edustavien empiiristen mittarien luomiseksi. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa mittarien avulla suoritettavassa aineiston analyysissä

tulkinnallisuuden sijasta korostuu looginen päättely, jonka pitäisi olla tutkijasta riippumaton. (Ronkainen ym. 2008, 19.) Tämän kriteerin kyseenalaistan osaksi, koska omaa aineistoani analysoidessa useassa kohdassa laadullinen tulkinta on ollut välttämättömyys esimerkiksi tulkitessani ja nimetessäni ryhmittelyanalyysin tuottamia ryhmiä pelaajajoukosta. Niinpä oman tutkimukseni puolesta kuin yleisestikin ajattelen yhteiskuntatieteellisessä tutkimuksessa tutkijan olevan lähes aina jollain tavoin henkilökohtaisesti sidoksissa analyysiinsa. Pidän tätä tärkeänä huomiona, joka ainakin jokaisen ensimmäistä tutkimustaan tekevän olisi syytä ottaa huomioon omassa tutkimustoiminnassaan.

Huomatessani mahdollisuuden toteuttaa kokemuksellisuuteen pohjautuva tutkimus kvantitatiivisena piti minun samaan aikaan varmistua, että kykenen rakentamaan suhteen tutkimusteorian ja tutkimani ilmiön välille tutkimusteoriaa edustavien empiiristen mittareiden luomiseksi. Lomake oli suunniteltava niin, että kysyttävät asiat ja esittämäni väitteet, joihin pelaajat vastasivat viisiportaisella Likert-asteikolla olemalla samaa tai eri mieltä, eivät olleet mitä tahansa asioita pelaajien sosiaalisesta kanssakäymisestä peliympäristössään. Pelaamisen ilmiön tutkimiseen valitsemieni teoreettisten käsitteiden muuttaminen empiirisesti mitattavaan muotoon luonnistui paljolti siksi, että olin käsitellyt kandidaatin tutkielmassani tutkimusaihetta tieteellisen kirjallisuuden avulla käyttäen ja yhdistellen sekundaarisosialisaation teoriaa sekä osakulttuurin käsitettä. Johdonmukaisella operationalisoinnilla sain tehtyä sellaisia konkreettisia väittämiä pelaamisen ilmiöstä, jotka yhdessä muodostivat aina jotain ilmiön osa-alueita mittaavan mittarin.

Kehittämälläni mittareilla pyrin kartoittamaan muun muassa pelaajien sosiaalisuuden merkitystä, sosiaalisen vuorovaikutuksen kynnyksiä, yhteisön yksilöä palvelevia mahdollisuuksia, oman toiminnan merkitystä yhteisössä, yhteisön luomaa normatiivisuutta sekä muita pieniä kokonaisuuksia, jotka ovat palautettavissa sekundaariseen sosialisaatioon ja osakulttuurin tunnusmerkkeihin. Alun perin mittareita muodostui yhteensä kymmenen, joihin jokainen lomakkeen yksittäinen kysymys lukeutui. Alkuperäinen tavoite oli muodostaa mittareita vastaavat summamuuttujat aineistoon analyysia varten. Tämä oli kuitenkin vain oletusarvo, koska en voinut tietää, millaisia vastauksia pelaajat antavat, joten alkuperäisten mittareiden toimivuus ei ollut varmaa.

Kysymysten muodostamiseen vaikuttivat sosialisaatioteorian ja osakulttuurin käsitteen lisäksi muutamat aiemmat MMORPG-pelaamisen sosiaalisuutta kartoittaneet tutkimukset, joihin olin myös tutustunut kandidaatin tutkielmassani. Ne ohjasivat ajatuksiani miettiessäni verkkoyhteisöpelaamiseen keskeisesti liittyviä seikkoja. Tosin saatuani

aineiston kerätyksi näiden verkkoyhteisöpelaamista koskevien väittämien hajonta osoitautui hyvin pieneksi. Toisin sanoen suuri enemmistö vastaajista oli tällaisten väittämien kanssa erittäin samanmielisiä.

Lähdin työstämään kyselylomaketta tarkoitukseni käyttää ensisijaisesti Likertasteikollisia kysymyksiä. Kuitenkin saadakseni kyselystäni sekä aineistoanalyysistäni hieman monipuolisemmat sisällytin kyselyyn toisillakin tavoin mitattavia muuttujia. Etukäteisoletukseni oli, että monipuolisuus voisi tuoda aineistooni joustoa sen mukaan, mikä aineistossa lopulta vaikuttaisi olevan erityisen merkityksellistä nostaa esiin ja analysoida eteenpäin. Niinpä väittämien lisäksi tiedustelin lomakkeella puolistrukturoidusti pelaajien omia merkittävimpiä syitä pelaamiseen sekä vertaisarviota toisten pelaajien merkittävimmistä syistä pelata. Näiden lisäksi kartoitin taustamuuttujilla vastaajaa pelaajana.

Taustamuuttujien valitseminen on huolellisuutta vaativa tehtävä. Näin ajattelin laatiesani lomakettani. Verkkoyhteisöpelaamisen ilmiön ollessa osittain vieras laajemmalle yleisölle, joka ei tunne digitaalisen pelaamisen moninaista kulttuuria, se voi aiheuttaa helposti tahatonta tai tahallista ongelmalähtöistä puhetta ilmiöstä. Yksi syistäni koko tutkimukseen on vältellä ongelmalähtöisyyttä pelaamisilmiön osalta, joten taustamuuttujilla asettaisin itseni paradoksaaliseen tilaan, jos ne käsittelisivät esimerkiksi vastaajan työmarkkina-asemaa tai terveydellisiä seikkoja. Tätä asiaa pidin koko ajan mielessä, kun perustelin itselleni ja muille taustamuuttujien valintoja siten, että ne lähes pelkästään kartoittavat vastaajan pelikokemusta ja pelaamistapaa.

Valitsin sähköisen verkkokyselylomakkeeni toteutettavaksi Webropol-kyselyohjelmalla. Valintaan vaikutti paljolti se, että Webropol suhteellisen tuttuna ohjelmana tuki minua järjestelemään kysymyksiä osastoittain valmiiksi mielessäni ennen varsinaisen kyselylomakkeen määrittelyä niin, että kyselylomake olisi kokonaisuudessaan johdonmukainen ja miellyttävä täyttää.

Arto Selkälä (2013, 118–119) mainitsee artikkelissaan, että Webropol kyselyohjelmana on hyvä tapa toteuttaa teemallisesti johdonmukainen kysely, joka mahdollistaa vastaajan palaamaan kyselylomakkeessa taaksepäin ja arvioimaan yksittäisten kysymysten välisiä merkityksiä. Teemoittelu oli tärkeä osa lomakkeen kehittämisprosessia minulle, koska laatimani mittarit pyrkivät kokoamaan pieniä kokonaisuuksia sosialisatiosta ja osakulttuurisesta toiminnasta. Sen lisäksi, että teemoihin jaettu kysely auttoi minua pitämään kokonaisuuden selkeänä mielessäni, oli myös oleellista, että vastaajalle muodos-

tui jonkinlainen ehjä käsitys siitä, millaiseen tutkimukseen hän oli vastaamassa. Lomakkeen mukana esitetty saatekirje (ks. liite 1) taustoitti kyselyä, mutta taustoituksen jälkeen Webropolin mahdollistama lomakkeen avoimuus parhaassa tapauksessa syvensi vastaajan ajatusta tutkimuksestani.

Kyselylomakkeen fyysinen jaottelu teemoihin ei kuitenkaan suoraan paljastanut suunnittelemani mittareita. Täten teemat eivät olleet kysymystasolla samat kuin mittarit niiden taustalla. Tämä asia perustui kolmeen seikkaan, joista ensimmäinen ja toinen ovat oleellisia ja kolmas enemmänkin kysymyslomakkeen ulkoasuun liittyvä.

Ensimmäinen syy sille, että mittarit eivät muodostaneet lomakkeessa teemakokonaisuuksia, koski sitä, että jotkin mittareista kartoittivat pelaajan henkilökohtaista kokemusmaailmaa ja toiset kartoittivat pelaajan kokemusta muista pelaajista tai peliympäristöstä yleisesti. Henkilökohtaiset kokemukset ja yleisen tason arvioinnit on tarkasti jaettava erillisiin mittareihin, mutta niiden vuorovaikutus lomakkeella on huomattava. Kysymyspatteriston ongelmaksi ja viaksi luonnehditaan osittain päällekkäisiä väittämiä peräkkäin esitettyinä, mikä voi aiheuttaa pintasuuntautunutta vastaamista. (Selkälä 2013, 115.) Lomakkeessani väitteiden lähekkäisyys toisiinsa nähden oli paikoittain tarkoituksellista pintasuuntautuneen vastamistyylin uhalla. Ajatukseni oli, että väitteen esittäminen ensimmäiseksi pelaajan henkilökohtaisesta kehityksestä ryhmätyöskentelyssä ja seuraavaksi samasta asiasta, mutta yleisesti ajateltuna, antoi pelaajalle vastaajana mahdollisuuden arvioida muiden tasoa omaan henkilökohtaiseen tasoonsa nähden. Myös Selkälä (mt., 114) toteaa Webropolin vahvuudeksi sen, että vastaajat pystyvät vertailemaan ja suhteuttamaan kysymyksiä toisten kysymysten kanssa pohtiessaan vastausta.

Toisena seikkana oli lomaketutkimuksen perinteisesti keräämä kritiikki, jonka pyrin ottamaan huomioon. Kritiikki kohdistuu etenkin perinteiseen postikyselyyn, koska se jättää huomiotta vastaamisessa tapahtuvan interaktion. Tämä tarkoittaa, että vastaajalla on mahdollisuus päästä tutkimaan lomakkeen kaikkia kohtia ja muodostamaan vastauksensa lomakkeen antamien vihjeiden tai tuntemusten vaikutuksella. Ongelmaksi tällaisessa osoittautuu se, että hallitsemattomasti tapahtunut vastaaminen tuottaa satunnaisia konteksteja, joita tutkijan on vaikea selvittää. Sähköisessä lomakekyselyssä sen sijaan mahdollistuvat kaikki vastaamiseen liittyvät rajoitukset, joita lomakkeen laatija voi halutessaan asettaa. Vastaamiselle on kuitenkin hyvä antaa vapauksia, jotta hallittuja kontekstuaalisia kokonaisuuksia vastauksista voi ylipäättään syntyä verrattuna visuaalisesti

täysin rajoitettuihin, yksittäin esitettäviin kysymyksiin. Kysymysten visuaalinen etäisyys vaikuttaa osaksi vastauskontekstien muotoutumiseen, joten itse pyrin luomaan järjestystä lomakkeeseeni jakamalla teemoittain kysymysostojen erillisille sivuille. Näin edellä mainitsemani vastaajan mahdollisuus vertailla ja arvioida väittämiä keskenään tapahtui niissä kohdissa, joissa oli tarkoituskin mahdollistaa vastaamisen sisällöllisten yhteyksien muodostuminen. (Selkälä 2008, 132.)

Kolmas seikka kysymysten asettelulle teemoittain eikä mittareittain johtui siitä, että mittarit olivat hyvin erikokoisia. Halusin luoda lomakkeen, joka ei ole sisällöltään eikä myöskään ulkoasultaan tai vastaamisen sujuvuuden kannalta epätasainen ja hallitsematon kokonaisuus. Jos jollakin kysymyssivulla Webropolissa olisin esittänyt kolme väitettä, seuraavalla seitsemän ja seuraavalla jälleen kolme, olisi sivuja tullut hyvin monta, mikä ei vastauskokemuksen osalta ole välttämättä miellyttävä. Myös Selkälä ym. (2008, 42–43) toteavat artikkelissaan tutkijalla olevan paljon vapauksia luodessaan sähköistä kyselyä sen visuaalisuuden suhteen, mistä on hyötyä niin tutkijalle kyselyn etenemisenä hänen haluamallaan tavalla kuin myös vastaajalle kyselyn selkeänä käytettävyytenä.

Taustakysymykset oli asetettu lomakkeen alkuun yhdelle sivulle pääosin alaspäinvalittavina (ks. liite 2). Niiden pyrkimyksenä oli valmistella pelaaja vastaajana kyselyyn. Taustakysymysten valmistava vaikutus perustui siihen, että niitä täyttäessä ei vastaajan tarvitse vielä pohdiskella kysymystä lainkaan syvällisemmin, koska kysyttävät tiedot perustuivat lähinnä yksinkertaisesti valittaviin aikamääreisiin pelaajan pelaamistyylistä ja pelikokemuksesta. Vastaajapsykologisesti erilaisten aikamääreiden ja ajallisen keston arviointi ei ole kuitenkaan yksikertainen prosessi, joka tuottaisi täsmällistä tietoa vastaajilta. Vastaajan itsearvio ajallisista määristä on altis virheille ja vääristymille sen perusteella muistiin. Psykologisesti muistiin vaikuttavat useat eri asiat, kuten lähimenneisyyden korostuminen jossain arvioissa ja merkittävien tapahtumien voimakkuus arvion tarkkuutta lisäävänä tekijänä (ks. Tourangeau ym. 2000, 100–135). Silti ajattelin, että vastaamisen miellyttävyyden kannalta tällainen itsearviointi toimisi parempana kyselyn aloittajana kuin väittämät, joissa pelaaja joutuisi miettimään pelaamisen suhdetta esimerkiksi yhteiskuntaan. Tällöin lomake olisi voinut tuntua ensivaikutelmaltaan raskaalta.

Lomakkeen laadinnassa oli otettava huomioon, että kokemuksellisuutta tutkittaessa on mahdotonta kysyä strukturoidusti ne oleellisimmat asiat, joita ilmiöön voi liittyä. Niinpä

jokaisen teemallisen kokonaisuuden lopuksi lomakkeessa oli avoin tekstivastauskohta, jonka merkkimäärää ei ollut rajoitettu. Avoin vastaus voi täydentää kysymyksiä tai väittämiä, jotka ovat aina tutkijan asettamia valintoja. Niillä voidaan saada lisätietoa vastauksiin tai jopa tuoda esiin täysin uusia seikkoja, joita tutkija ei ole huomannut tiedustella. Avoimet tekstikohdat toimivat lomakkeessani yli odotusten, koska ne keräsivät useita kymmeniä huolellisesti kirjoitettuja, useiden virkkeiden pituisia vastauksia. Tällaisten tekstivastausten määrä jo itsessään viestii siitä, että kyselyyn vastanneet ottivat kyselyn tosissaan ja paneutuivat siihen.

Laadittuani kyselylomakkeen Webropolille ja käytyäni läpi sen toimivuuden kaikilla oleellisilla tavoilla oli sille suoritettava testaaminen. Testaamisella pyrin saamaan palautetta muun muassa kyselyn sisällöstä, käytetystä kielestä, visuaalisuudesta ja johdonmukaisuudesta. Lisäksi testaaminen tuottaa valmiita vastauksia, joiden tarkasteleminen on myös informatiivista ennen kuin lopullinen lomake annetaan vastaajille. Testaamisen suoritin niin, että lähetin sähköpostiviestillä linkin testikyselyyn ennalta valitsemilleni henkilöille, joista kaikki tunsivat jollain tavoin World of Warcraft -pelin.

Lomakekyselyni testaaminen oli jälkeempään arvioituna yhdistelmä perinteistä pilottitestauksista sekä asiantuntijaraadin arviota. Perinteisessä pilottitestauksessa kyselylomake testataan oikeilla vastaajilla niin lopullisessa muodossaan kuin mahdollista (Lehtinen & Ahola 2002, 11). Koska kyseessä oli ensimmäinen itse tekemäni kyselylomake, oli hyvin luontevaa tukeutua myös asiantuntijaraadin arvioon lomakkeesta. Yleisesti asiantuntijaraadilla tarkoitetaan lomakesuunnittelun asiantuntijoita, jotka arvioivat lomaketta kiinnittäen huomioita sen ongelmakohtiin asiantuntijatietonsa perusteella (Lehtinen 2002, 38). Tällaista asiantuntemusta edustavia henkilöitä ei ollut raadissani muita kuin tiedekunnan yksi tilastotieteen opettajista. Silti pidin muitakin lomakkeen testaajia asiantuntija-asemassa, koska he tunsivat tutkimuskohteena olevaa peliympäristöä ja heidän palautteessa oleellisempaa oli sisällön arviointi kuin annetut vastaukset.

Testivastaajat antoivat palautetta yksittäisissä kysymyksissä piilevistä sanavalinnoista, joille itse kysymysten laatijana tulee helposti ”sokeaksi”. Tällaiset sanavalinnat voisivat aiheuttaa närkästystä oikeissa vastaajissa ja aiheuttaa harmillisia seurauksia ohjaten vastaamista johonkin tiettyyn suuntaan tai saada aikaan vastaamisen keskeyttämisen. Lisäksi testivastaajien antama kielenhuolollinen palaute oli tärkeää, koska kirjoitusvirheet sekä huonosti kirjoitetut lauseet voivat heikentää kyselyn uskottavuutta ja vaikuttaa omalta osaltaan vastaamismentaliteettiin. Testivastaajista eniten WoW-peliympäristöä

tuntevat henkilöt kertoivat ajatuksiaan, joita heillä oli lomaketta täyttäessään mielessä. Tämän asian hyödyllisyys minulle oli ainakin siinä, että pystyin pelaamaan omia käsi-tyksiäni peliympäristöstä toisten näkemysten avulla. Toisaalta minun täytyi perustella jotain lomakkeessani olevia valintoja näille testivastaajille, minkä myös näin tärkeänä. Reflektion kautta tapahtunut lomakkeen kehittyminen oli mielestäni arvokas asia, jotta lopullinen lomake oli mahdollisimman hyvin jäsentynyt ja relevantti tutkimustani varten. Kaiken kaikkiaan testaamisesta voin todeta, että se osoittautui juuri niin tärkeäksi vaiheeksi kuin mitä siitä kvantitatiivisen tutkimuksen kursseilla on puhuttu.

3.3 Näyteperustainen otanta

Tutkimuksen järjestämisen ehdottomasti jännittävin vaihe oli löytää World of Warcraft -peliä pelaavia pelaajia, jotka haluaisivat osallistua tutkimukseeni vastaajina. Rajauksiksi vastaajien suhteen määritin, että World of Warcraft -peliä oli harrastettava kiltape-laamisena tai siitä piti olla aikaisempaa kokemusta. Lisäksi vastaajilta vaadin vähintään 18 vuoden ikää. Vastaajien rajaaminen täysi-ikäisiin teki aineistonkeruusta hieman hel-pompaa verrattuna siihen, että alaikäisiä olisi ollut mukana, koska alaikäisiltä kerättävä tutkimusaineisto vaatii huoltajan suostumuksen vastaamista varten.

Edellä mainitut rajaukset olivat hyvin luonnollisia alkaessani etsiä WoW:n pelaajia, koska 66 % kaikista WoW-peliympäristöön luoduista pelihahmoista kuuluu johonkin pelikiltaan. Pelitason noustessa (pelitaso 43 ja ylemmät vuonna 2006 käytössä olleella pelitasoasteikoilla) kiltaan kuulumisen osuus kasvaa jopa 90 prosenttiin. (Ducheneaut ym. 2006, 4–5.) Useilla pelikilloilla on omat internetsivunsa, joissa kiltaa esitellään muun muassa uusien pelaajien rekrytoimista varten. Huomasin, että monet suomalaiset pelikillat vaativat pelaajiltaan 18 vuoden ikää, joten asettamani rajat sopivien vastaajien löytämiseksi eivät tuottaneet ongelmia. Haasteita sen sijaan aiheutti paljonkin se, että minulla ei ollut mitään valmista ja kokeiltua toimintasuunnitelmaa, miten saisin yhtey-den sellaisiin kiltoihin, jotka vaikuttivat internetsivujensa osalta aktiivisilta ja kriteerini täyttäviltä. Minulla oli vain yksi konkreettinen pelaajakontakti, jolta sain ideoita, miten voisin yrittää esitellä tutkimustani pelikilloille, jotta asiani voisi saada suojean vastaan-oton. Vaikka pelaajakontaktini auttoi minua saamaan kontaktit hänen oman pelikiltansa lisäksi erääseen toiseen kiltaan, oli tavoitteeni kerätä aineistoni vastaajamääräksi 80–100 vastaajaa. Niinpä kahden pelikillan vastaajista ei vielä kertynyt kuin muutama

kymmenen vastausta, koska yleisesti WoW-killan koko on kymmenen ja kahdenkymmenen jäsenen välillä. Silti suuriakin yli 200 pelaajan kiltoja on olemassa (Ducheneaut ym. 2006, 5).

Saadakseni riittävän määrän vastauksia arvioin, että minun oli saatava vastaukset yhteensä neljältä tai viideltä WoW-killalta. Vaikka useat killat olivat helposti löydettävissä internetin kautta hakusanoja käyttämällä, oli huomattavasti vaikeampaa saada yhteyttä kehenkään pelikillan henkilöön. Tämä ei johtunut siitä, että pelikillat olisivat olleet eristyneitä tai haluttomia yhteistyöhön, vaan siitä, ettei yhdenkään pelikillan sivuilta ollut löydettävissä kenenkään yhteystietoja. Lisäksi pelikiltojen keskustelufoorumeilla oli hyvin harvoin osio, johon pystyi kirjoittamaan asiansa olematta killan keskustelufoorumille rekisteröitynyt. Käytin useita päiviä löytääkseni yhteystietoja tai vaihtoehtoisia tapoja tavoittaa kiltapelaajia. Sellaista tutkimuskirjallisuutta, joka käsittelee verkkoyhteisöpelien yhteisöiden tutkimusta ja antaisi neuvoja, miten tutkimus olisi hyvä järjestää, en löytänyt etsintöjeni tueksi. Aihetta sivuava kirjallisuus ja silloin tällöin kohtaamani asenteet vahvistivat olettamusta, että verkkoyhteisöt olisivat todennäköisesti vaarallisia tai jopa vastentahtoisia ulkopuolista uteliaisuutta kohtaan. Etenkin esittäytyminen sosiaalityön opiskelijana toi minulle lisäpainetta, että pelaajat pitäisivät minua yhteiskunnallisten normien ja sosiaalisen kontrollin edustajana. Tällaisten etukäteisten ajatusten vuoksi rekisteröityminen suoraan jonkin tietyn killan keskustelufoorumille tuntui tungettelevalta ja liian suorasukaiselta toiminnalta.

Lopulta kuitenkin päädyin rekisteröitymään yhdelle aktiiviselta vaikuttavalle WoW-killan keskustelufoorumille. Tunnusten luonti oli yksinkertainen toimenpide, jonka jälkeen kirjoitin yksityisviestin killan johtoasemassa olevalle henkilölle eli kiltamestarille esitellen itseni ja asiani. Olin tutkimusaiheeni esittelyä varten laatinut vastaajille saatekirjeen, jonka pro gradu -ohjaajani oli hyväksynyt. Saatekirjettä en kuitenkaan sellaisena voinut heti käyttää, koska oletin, että pelikillan keskustelufoorumille rekisteröityminen pelkällä tutkijamotiivilla vaatisi yksityiskohtaisempaa selvitystä siitä, miksi olin valinnut juuri kyseisen killan sellaiseksi, jonka keskuudessa halusin tehdä kyselytutkimuksen.

Sain nopeasti vastauksen kiltamestarilta, joka oli kaikin puolin erittäin asiallinen ja myönteinen tutkimustani kohtaan. Sen jälkeen, kun kiltamestari oli vahvistanut, että kiltalta oli halukas vastaamaan kyselyyni, sovimme, että hän välittäisi virallisen saatekirjeeni keskustelufoorumille kyselylomakkeen linkin kanssa. Tämä osoittautui toimivaksi

ratkaisuksi, jota käytin kaikkien kiltojen kanssa, eli joku yhteyshenkilö – yleensä joku killan johtohenkilöstä – toimitti saatteen ja linkin muille pelaajille ja ilmoitti samalla asettamani aikarajan, jolloin vastaukset oli viimeistään annettava. Näin aineistonkeruu saavutti tavoitteensa erittäin jouhevasti keräten 98 vastausta. Aineistonkeruulle asettamani ajallinen tavoitekaan ei ylittynyt, koska kyselyn avaamisesta sen sulkemiseen kului noin kolme viikkoa loka-marraskuun vaihteessa vuonna 2013.

Tutkimusaineistoni koostui pääosin neljän suomalaisen WoW-killan vastauksista. Killat edustivat hieman erilaisia kiltatyyppejä internetsivujensa esittelyiden perusteella. Toiset olivat pääasiallisesti niin sanottuja sosiaalikeltoja, joille pelaaminen oli rentoa yhdessä viihtymistä pelin äärellä eikä kovinkaan suorituskeskeistä. Toisissa killoissa taas pelaamisen tavoitteellisuus korostui enemmän tarkoittaen sitä, että pelaajilta vaadittiin edistyneitä taitoja sekä sitoutumista pelaamiseen niin, että pelillisiä tavoitteita voitiin saavuttaa. Olin tyytyväinen, että juuri tällaisia hieman toisistaan poikkeavien kiltojen jäseniä tuli vastaajiksi, koska se saattoi tuottaa aineistoon vastauksiin monimuotoisuutta.

Kyselytutkimukseni kuuluu itsevalikoituneiden verkkokyselytutkimusten ryhmään tarkoittaen, että kyseessä ei ole otosperustainen vaan näyteperusteinen tutkimus, jota voidaan kritisoida sen edustavuuden osalta. Tällaisessa tutkimuksessa yksittäiselle vastaajalle ei voida määrittellä todennäköisyyttä, joka ilmaisee hänen mahdollisuutensa tulla valituksi tutkimukseen. Lisäksi näyteperusteisuutta kritisoidaan siitä, että siihen vastaajat valikoituvat paljolti oman mielenkiintonsa mukaan. (Miettinen & Vehkalahti 2013, 87–88.) Kritiikki on aivan relevanttia myös kyselytutkimustani kohtaan. Pidän aineistoni edustavuutta silti hyvänä, sillä kyselyyn linkin saaneiden ryhmä koostui jo lähtökohdaisesti henkilöistä, joilla oli eriytynyt mielenkiinnon kohde. Vaikka tilastollista satunnaisuutta näyteperustaisuudella ei saavuteta, edustaa tutkimus perusjoukkona olevaa WoW:ia harrastavia täysi-ikäisiä suomalaisia kiltapelaajia kohtalaisen hyvin, koska killat ovat toisistaan poikkeavia ja alun perin sattumanvaraisesti valittuja. Vastaajaksi valikoitumisen todennäköisyyttä ei ollut mahdollista määrittää kyselyssäni, koska kiltojen tarkkaa kokoa ei ole tiedossani. Pystyn kuitenkin muodostamaan prosentuaalisen arvion siitä, kuinka suuri osuus killan jäsenistä vastasi kyselyyn. Edustavuutta oleellisempaa näyteperustaisuudessa on kuitenkin se, miten sillä voidaan kuvata ja kertoa tietyn joukon kokemuksia tarkasteltavan ilmiön suhteen (Ronkainen 2008, 72–73). Tällöin aineiston sisällöllinen relevanttius on edustavuutta keskeisempää (mt.).

Jani Miettinen ja Kimmo Vehkalahti (2013, 88) mainitsevat, että itsevalikoituneissa verkkokyselytutkimuksissa kenellä tahansa on pääsy kyselyyn vastaamaan. Ajattelin, että täysin avoimena oleva kyselylomake internetissä voisi olla hallitsematon ja helposti ilkeiden kohde, mutta en pitänyt tätä kuitenkaan ongelmana, koska päädyin WoW-kiltojen valmiiksi rajattuun ympäristöön. En kieltänyt jakamasta linkkiä, mikäli joku kiltapelaajista halusi jakaa kyselyn toisissa killoissa pelaaville tuttavilleen. Näin ollen en pyrkinyt täyteen varmuuteen sen osalta, että ehdottomasti vain neljä kilttaa olivat aineistoni tuottajina. Sen sijaan ajattelin, että jos joku haluaa levittää muille pelaajille oma-aloitteisesti tieteelliseen tutkimukseen perustuvaa kyselyä, on se lähinnä vain arvostettava ele ja todiste lomakkeen kelvollisuudesta. Kuten jo aiemmin mainitsin, en havainnut kyselyä kohtaan tehdystä ilkeistä merkkejä, kun tutkin sen vastauksia kyselyajan päätyttyä. Niinpä pidän näyteperusteisuuden pohjautuvaa itsevalikoituvaa verkkokyselytutkimusta tämän tutkimuksen järjestämisen osalta onnistuneena valintana.

3.4 Tutkimusprosessin toteutuminen

Mainitsin jo aiemmin, että kyselyn vastauksista välittyi minulle niitä selaillessani huolellisuus. Avovastausten määrä ja niiden pituus oli myönteinen yllätys minulle kuten myös kyselyn loppuun annettu myönteinen tai kehittämideoita sisältävä palaute. Huolellisuus vastaamisessa liittyy verkkokyselyjen vastauskatoanalyysiin. Kyselyni vastaajamääräksi tuli 98 ja lähes jokaiseen kysymykseen viimeisiä väittämiä myöten oli vastauksia kertynyt kyseinen määrä. Täten vastauskadon osalta voidaan todeta, että kyselysääni oli paljon täydellisiä vastaajia (complete responders). Itsekritiikkiä esitän kyselyyni kahdelta osalta vastauskatoa ajatellen. Ensimmäinen asia oli se, etten huomannut kuin vasta kyselyn jälkeen, että Webropol laski jokaisen kerran, jolloin kyselyn linkki oli avattu. Niiden avaamiskertojen kokonaismääräksi, jolloin kyselyn yhteenkään kysymykseen ei vastattu, kertyi 77 kappaletta. Kritiikki itseäni kohdistuu siinä, että halusin lähes neuroottisesti tarkistaa aina jakaessani linkkiä eri killoille, että linkki varmasti toimii, sillä testivaiheessa Webropol-linkki ei aina auennut. Niinpä näistä 77 vastaamattomasta kyselyn avauskerrasta omia käyntejäni on jälkikäteenä arviona hieman alle 20.

Lisäksi voin kritisoida itseäni Webropol-lomakkeen toiminta-asetusten huolimattomasta tutkimisesta, koska en antanut vastaajille mahdollisuutta keskeyttää vastaamistaan Kes-

keytä-painikkeella. Näin ollen päättelen, että koska keskeneräisiä vastauksia ei kertynyt ensimmäistäkään, ei Webropol tallentanut osittain täytettyjä lomakkeita. Vastauskadon analyysin tulokseksi saadaan, että täydellisten vastaajien lukumäärä oli hyvin suuri, mutta keskeyttäjiä (answering drop-outs & item non-responding drop-outs) ei rekisteröity, vaan heidät luokiteltiin myös urkkijoiden määrään eli henkilöihin, jotka vain käyvät katselemassa kyselyä osittain tai kokonaisuudessaan (lurkers & lurking drop-outs). (Miettinen & Vehkalahti 2013, 93–94.) Urkkijoiksi luokiteltavien määrä oli noin 50, kun jätin pois omat useat linkin avaamiskerrat.

Suljettuani kyselyn ja tarkastettuani vastausten olevan sellaisia, että niitä voi seuraavaksi ryhtyä luokittelemaan ja analysoimaan, totesin pro gradu -tutkielman etukäteisesti minua jännittäneen vaiheen päättyneen. Olin erittäin tyytyväinen aineistokeruun onnistumiseen ajallisten ja määrällisten tavoitteiden mukaisesti, mutta etenkin sen osalta, että tutkimuksen vastaajina olleet WoW-pelaajat osoittivat kiinnostusta tutkimusta kohtaan ja ilmoittivat halukkuutensa lukea tutkimukseni sen valmistuttua. Lupauduin, että julkaisen valmiin tutkimukseni sähköisenä versiona, jotta se olisi helposti kaikkien saatavilla. Pyrin olemaan yhteyksissä kyseisten pelikiltojen kanssa tutkimukseni valmistuttua saadakseni mahdollisesti palautetta itse aineiston tuottajilta.

3.5 Tutkimuksen etiikka

Lähes mitä tahansa toimintaa voidaan tarkastella ja arvioida sen eettisyyden perusteella. Eettisyyttä ei voida kuitenkaan eristää jonkinlaisen tarkan määritelmän rajoihin, koska se jakautuu monenlaisiin näkökulmiin, joissa eettisyydelle esitettävät kysymykset ovat varsin erilaisia. Tutkimustyö on tarkoituksellista toimintaa ja sillä on yleensä selvästi määriteltyjä tavoitteita. Niinpä tutkimus on helposti asetettavissa eettisen arvioinnin alaiseksi. Se, mitä kaikkea tutkimuksen eettisessä tarkastelussa on otettava huomioon, on jo huomattavasti haasteellisempi tehtävä. Niinpä tutkimiseen liittyviä eettisiä ja moraalisia kysymyksiä tarkastellaan ja pohdiskellaan tutkimusetiikan alalla (Mäkinen 2006, 10).

Yhteiskuntatieteellisenä tutkimuksena pro gradu -tutkielmani vaatii myös eettistä läpivalaisua itseni, ajatuksieni sekä tutkimukseen liittyvien valintojeni osalta, koska eettisesti keskinkertainen tutkimus voi kertoa enemmän tutkijasta kuin tutkittavana kohteena olevasta ilmiöstä (Granfelt 2000, 113). Tuskin yhdenkään tutkijan tavoitteena on paljas-

taa ensisijaisesti asioita itsestään vaan tutkimuskohteesta, joten tällaisen epäonnistumisen välttämiseksi tutkimusetiikalle on annettava tarvittava aika ja tila tutkimusprosessissa. Niinpä tämä alaluku keskittyy käsittelemään tutkimukseni tekemiseen liittyneitä kohtia, joissa huomasin käyväni eettistä pohdintaa jonkin valinnan osalta. Pysin myös arvioimaan kriittisesti niitä seikkoja, jotka jäivät tarkastelematta eettisten näkökulmien kautta tutkimukseni aikana, koska monet valinnat tutkimusaiheen määrittämisessä ja aineistonkeruussa ankkuroivat koko tutkimusta niin, että tutkija ei voi päästä niiden vaikutuksesta eroon (Pohjola 2007, 21).

Tutkimuksen eettisyyteen on useita sellaisia näkökulmia, jotka pilkkovat tutkimusta osiin ja tarkastelevat, onko tutkimus toteutettu kaikin puolin yleisesti hyväksytyjen eettisten periaatteiden mukaisesti. Anneli Pohjola (2007, 11–12) jaottelee tutkimuksen eettiset näkökulmat seuraavanlaiseen järjestykseen. Ensimmäiseksi on otettava huomioon tiedon intressi tarkoittaen tutkimusaiheen valintaa, sen rajoituksia sekä tutkimuskysymysten asettelua. Sen jälkeen näkökulma on luotava siihen, miten tutkimukseen tarvittava aineisto on tarkoitus hankkia. Tämä määrittää samalla tutkijan suhdetta tutkittavaan aiheeseen. Kolmantena on tiedon tulkitsemisen etiikka, joka sisältää aineiston analyysimenetelmään, tulosten tulkintaan ja niiden esittämiseen liittyvät valinnat. (Mt.)

Kolmen eri tutkimusprosessivaiheen lisäksi on mietittävä tutkimuksen tiedon julkaisemisen etiikkaa sekä tiedon käyttämisen etiikkaa. Vielä laajemmin tiedon yhteiskunnallista merkitystä käsittelee sosiaalisen vastuun etiikka, joka on erityisesti huomioitava yhteiskuntatieteellisessä tutkimuksessa. Viimeinen näkökulma tutkimuksen eettisyyteen on Pohjolan (2007, 12) mukaan kollegiaalinen etiikka, joka painottuu muiden tutkijoiden ja tiedeyhteisön huomioimiseen ja arvostamiseen. Kollegiaalisen etiikan velvoittavuudesta ei voi irrottautua minkään tieteenalan keskuudessa. Toisin on kuitenkin joidenkin muiden edellä mainittujen näkökulmien laita, jos tieteenalana on esimerkiksi teoreettinen fysiikka. Luonnontieteitä tutkivat voivat päästä humanistis-yhteiskuntatieteellisiä tutkijoita vähemmällä pohdinnalla joistakin tutkimukseen liittyvistä eettisyyden osa-alueista. Luonnontieteilijöidenkin on tehtävä tutkimuskysymyksiin liittyviä valintoja mutta niitä ei samalla tavalla määritä eettisyys kuin yhteiskuntatieteissä. Yhteiskuntatieteilijälle eettisyys on keskeisesti mielessä pidettävä seikka, koska tutkimus sijoittuu ihmisten parissa esiintyviin ilmiöihin ja aiheisiin.

Tutkimusaiheeni tarkastelee WoW:in aktiivipelaajien internetvälitteisen vuorovaikutuksen ja sen muodostaman todellisuuden kokemuksia. Aihe on sosiaalitieteellisesti varsin

uusi, joten ilmiölle esitettävät kysymykset pitää suodattaa erityisen eettisen seulan läpi. Asetin itselleni korkean eettisen vaatimustason tutkimukseni suhteen tiedostaessani tutkimuksen alusta saakka seuraavat asiat. Tutkimukseni käsittelee yksittäisten ihmisten ja tietyn ihmisryhmän kokemuksia (Pohjola 2007, 17). Tutkimus on yleisesti aina vallankäytön väline, ja oletan sen tuottaman tiedon aseman olevan tavallista merkittävämpi, jos aihetta ei ole tutkittu paljon (ks. mt., 24). Lisäksi tutkimukseni suhteen en ole sen kohdeilmion sisällä, koska en harrasta World of Warcraftin (WoW) pelaamista enkä ole tuntenut sen kulttuuria ennen tutkimuksen alkua. Näitä kaikkia edellä mainittuja asioita on syytä käsitellä hieman tarkemminkin eettisessä kontekstissa, koska niiden asema on ollut tutkimuksessa merkittävämpi kuin pelkästään tiedostettu tosiasia; ne ovat määrittäneet koko tutkimuksen lähtökohtia.

Sosiaalitieteet harjoittavat ihmisten toiminnasta syntyvän todellisuuden tarkastelua ja niiden kohteena on usein ihmisiin liittyvät asiat tai heidän kokemuksensa, ei niinkään ihmiset itse. Pohjola (2007, 19–21) huomauttaa, että tutkijan määrittäessä tutkimuskohdettaan voidaan sitä arvioida niin ontologisesti kuin myös epistemologisesti. Ontologialla voidaan kysyä tutkijalta hänen käsitystään tiedosta sekä siitä, miten hän näkee ne ihmiset, jotka ovat osana tämän tiedon tuottamista. Näin ontologisesti voidaan hahmottaa sitä, millaisen todellisuuden tutkija on henkilökohtaisesti luonut ilmiölle. Epistemologinen näkökulma jatkaa ontologiasta eteenpäin tarkentamalla sitä, miten ilmiöstä voidaan saada tietoa. Tällöin määräytyy paljon se, minkälainen rooli tutkimuksessa siihen osallistuvilla ihmisillä annetaan. (Mt.)

Nämä tieteenfilosofiset näkökulmat eivät sellaisinaan reagoi tiedon eettisyyteen tai epäeettisyyteen mutta ne tarjoavat hyvän tavan katsoa ikään kuin tutkimuksen kulissien taakse, mistä on löydettävissä tutkijan omia oletuksia, asenteita ja arvoja. Tutkimukseni osalta tiedon olemus sosiaalista ilmiötä kohtaan oli sosiaalityön opintojen myötä kehittynyt jo paljon aiemmin tiettyyn muotoonsa. Niinpä jälkeempään tarkasteltuna olen havainnut, että kaikkia eettisesti kestäviä valintoja ja niihin liittyvää pohdintaa ei minun ole tarvinnut aloittaa aivan alkutekijöistä. Pidän lähes itsestänselvyytenä, että sosiaalityön tieteenalalla tutkitaan sosiaalisia ilmiöitä siitä lähtökohdasta, että tutkimuksellinen fokus asetetaan ihmisten kokemuksiin ja toimintaan eikä ihmisiin itseensä. Ajatukseni juontuu siitä, että sosiaalityön koulutuksessa iskostetaan vahvasti yksilöiden sekä yhteisöjen eroa suhteessa sosiaaliin ongelmiin. Näin ollen käytännön sosiaalityössä työn kohteena on sosiaalinen ongelma eikä itse ihminen tai yhteisö. Tällaisen eettisen peruslähtökohdan yksi keskeisimmistä elementeistä on kieli ja sen kautta rakentuva todelli-

suus. Käytännön sosiaalityössä se voi olla asiakkaana olevaa yksilöä tai yhteisöä syylistävää tai hyvin käytettynä emansipoivaa. Sosiaalityön tieteessä kieli on vielä oleellistemmin tuottamassa tietynlaista tietoa ja todellisuutta, koska esimerkiksi käsitevalinnat ovat yhteydessä ilmiöstä käytettävään puhetapaan eli diskurssiin (ks. Pohjola 2007, 25).

Tieteenalani ohjaamana minun oli luontevaa alkaa kehittää tutkimusasetelmaa ja tutkimuskysymyksiä varsin korkealta eettiseltä tasolta. Eettisesti kestävän tutkimuksen tekeminen on yleisesti tutkimuksen tavoite. Tutkimuksessani eettisyys toimi kuitenkin lisäksi tutkimusasetelman perusteena ja sen puolustajana. En pidä uusien sosiaalisten ilmiöiden ongelmalähtöistä näkökulmaa hyvänä tapana pyrkiä ymmärtämään niitä. Niinpä tutkimusasetelmassani välttelin tarkoitushakuisesti niitä kohtia ja kysymyksiä, jotka voisivat määrittää WoW:in pelaamista ja sen harrastajia jonkinlaisen valmiin problematiikan kautta. Tällainen asioiden tietoinen rajaaminen voi vaikuttaa toisten asioiden suosimiselta tai ylikorostamiselta. Tutkimusetiikan kannalta asia on kuitenkin perusteltavissa niin, että jos tutkimuksen käsitteillä jätetään väljyyttä tutkimukseen, voi tutkimuksesta nousta esiin ongelmallisiinkin seikkoihin liittyviä asioita. Tällöin voidaan kuitenkin välttyä kysymyksenasettelussa ennustuksen tyylisiltä itseään toteuttavilta lähtökohdilta (Pohjola 2007, 18). Tutkimalla tällä tavoin sosialisatiota WoW:in pelaamisessa voin havaita ongelmallisiakin asioita yksilöitten pelaamisen, heidän yhteiskunnallisen asemansa sekä sen integraation välillä, vaikka ongelmia itsessään en lähtenytäkään hakemaan.

Ongelmallisten lähtökohtien uusintamisen välttämiseksi yhteiskuntatieteilijällä olisi hyvä olla tulkitsevaa mielikuvitusta, jonka yhtenä tehtävänä on haastaa niin omia kuin myös yhteiskunnassa vallalla olevia asenteita tutkittavana olevaa ilmiötä kohtaan (mt., 21). Koen oman tutkimusasetelmani tällaisen mielikuvituksen osalta olevan eettisesti kestävää. Tutkimusaiheeni asetelma on melkein päinvastainen suhteessa sen yhteiskunnalliseen statukseen mutta kuitenkin tutkimuksella on nostettavissa esiin niitä ongelmakohtia, joista yhteiskunnallinen keskustelu paljolti alkaa. Voidaan todeta, että tiedon intressi tutkimuksessani ei ole ongelmalähtöinen vaan suhteellisen neutraali mutta myös hieman yhteiskuntakriittinen. Kriittisyydellä tarkoitan, että tutkimuksen nostaessa esille problematiikkaa pelaajien ja yhteiskunnan välisistä suhteista pyrin analysoimaan sen yhteiskunnan enkä yksilöiden tuottamaksi.

Ontologisen pohjituksen jälkeen tarkastelen epistemologisesti tapaa, miten keräsin tutkimuksen aineiston. Kuten todettua, on aineistokeruu erittäin merkittävä kohta tutki-

muksessa, koska se määrittää tutkimukseen osallistuvien ihmisten roolin. Jos tutkimuksen ihmiset ovat todella tutkimuksen ja havainnoinnin kohteina eli tutkimusobjekteina, voi olla perusteltua käyttää heistä termejä tutkittava tai haastateltava. Koska usein itse henkilö ei ole kuitenkaan sosiaalityöissä se, jota lopulta tutkitaan, on neutraalimpien ilmaisujen käyttö vähemmän objektiivisempää. Tällaisia ilmaisuja ovat esimerkiksi vastaaja ja informantti. Käytin tutkimuksessani sanaa vastaaja viitattaessani niihin WoW:in pelaajiin, jotka olivat vastanneet verkkolomakekyselyyni. Tutkimukseen osallistuvien ihmisten osallisuus voidaan yleisesti ajatella myös tutkimussubjektin asemaan, koska useissa tutkimuksissa tilanteesta riippuen he saavat olla osana tiedon tuottamisesta ja prosessoinnista. (Ks. Pohjola 2007, 19.) Ihmisten ottaminen tutkimukseen tutkimusobjekteina on käsitykseni mukaan erityisen hyvin sopivaa sosiaalityön tieteeseen, jossa osallisuuden ja osallistamisen käsitteet ovat paljon käytettyjä ja kieleltään valtaa jakavia.

Eettinen dilemma, joka oli mielessäni tutkimuksen aikana toistuvasti, koski WoW:in pelaajien kokemusmaailmaa suhteessa omaan tulkintaani. Aineistonkeruu tutkimukseen tapahtui pelaajien vastatessa laatimaani verkkokyselylomakkeeseen. Siinä kartoitin heidän kokemuksiaan pelaamisen osakulttuurista esittämällä heille väittämiä. Aineistoni muodostui näin ollen 98 ainutkertaisesta todellisuuden kokemusmaailmasta, jotka nivoin teoreettisten, käsitteellisten sekä tilastollisten valintojen avulla tietynlaiseksi kokonaisuudeksi. Tämän kokonaisuuden puin vielä tekstimuotoon, joka on sana sanalta tiettyjä valintoja ja merkityksiä sisältävä. Vielä astetta haastavammaksi oman tutkimukseni teki sen sijoittuminen digitaaliseen peliympäristöön, koska pelitutkimuksessa on yleisesti jaettu näkemys siitä, että digitaalisia pelejä tutkivien tutkijoiden olisi syytä pelata niitä itsekkin (Sotamaa & Suominen 2013, 116-117). Henkilökohtaisen pelaamisen katsotaan lisäävän ymmärrystä pelikulttuurista (mt.). Koska en itse harrasta MMO-pelaamista enkä ole tuntenut siihen liittyvää kulttuuria ja käsitteistöä paljoakaan ennen tutkimukseni aloittamista, oli riski väärinymmärrysten ja virheellisten tulkintojen osalta syytä tiedostaa. Täysin ummikkona en itseäni pelikulttuurin osalta kuitenkaan pidä, koska etenkin lapsuusaikanani olen pelannut aktiivisesti hyvin monenlaisia digitaalisia pelejä.

Kaiken tulkinnallisen haasteen lisäksi moninpelattavilla verkkoroolipeleillä on taipumus kerätä harrastajikseen erittäin heterogeenistä väestöä. On hyvin todennäköistä, että tutkimukseni vastaajina toimineet henkilöt edustivat kulttuurisesti monenlaisia ryhmiä (ks. Siitonen 2007, 223). Tutkimuseettisesti vastaajien mahdollisesti vaihtelevat taustat loivat minulle haasteen kysymyslomakkeen sanavalinnoista lähtien, koska erilaiset ihmiset

voivat ymmärtää tietyt ilmaisut eri tavoin ja he voivat suhtautua koko kyselyyn erilaisin asentein iän, sukupuolen, koulutustason, ammatillisen aseman ja maailmankatsomuksen taustavaikutuksen vuoksi. Olli Mäkinen (2006, 103) muistuttaa, että tutkijan on tunnistettava kulttuuristen taustojen vaikuttavuus vastaajien vastaamisprosessia jollain tavoin ohjaavana, vaikka kysely olisikin laadittu mahdollisimman ymmärrettäväksi kaikenlaisille vastaajille sekä heidän autonomiaansa kunnioittaen.

Mäkinen (2006, 102) nimeää tutkimustulosten paikkansa pitävyyden ja yleistettävyyden yhdeksi tärkeimmistä tutkimuksen eettisistä periaatteista. Tämän eettisen periaatteen kohdalla voin palata eettisen dilemmani alkuun kysyen itseltäni ja yleisestikin, miten kyseinen tutkimuseettinen kriteeri täyttyy tämänkaltaisissa tutkimusasetelmissä. Kaikkien niiden yleistysten ja suoraviivaistuksien jälkeen, joita tutkimuksessani olen joutunut tekemään vastaajien kokemusmaailmoista, voidaan miettiä tutkimustulosten paikkansa pitävyyttä. Vaikka autenttiset kokemukset eivät välttämättä välity koko kirjossaan yksilön subjektiivisesta todellisuudesta tutkimustuloksiin, tuloksia voidaan silti pitää paikkansa pitävinä. Jos tutkimukseni aineistoanalyysi toistettaisiin, olisivat tulokset todennäköisesti lähes samat kuin nyt, mikä on tieteellisen tutkimuksen kriteerejä ja paikkansa pitävyyttä vahvistava. Analyysin mahdollista toistamista olen pyrkinyt huomioimaan esittelemällä analyysini vaiheet ja valinnat niin, että analyysi voitaisiin tehdä uudelleen minusta riippumatta. Huomattava on kuitenkin jo aiemmin toteamani tulkinnallisuus kvantitatiivisessakin analyysissä. Se voi olla merkittävästi tutkijasta riippuvaista.

Tutkimukseni eettisyyttä voin korostaa esittelemälläni tiedon intressillä, joka ei lähde ilmiön selittämisestä ongelmien kautta. Lisäksi käsitevalintana esimerkiksi osakulttuuri ei ole niin leimallinen ja väritynyt käsite kuin esimerkiksi alakulttuuri (ks. Pohjola 2007, 25). Myös avovastausmahdollisuuksilla olen pyrkinyt lieventämään yksilöllisten kokemusten rikkauden köyhtymistä siinä määrin, että esimerkiksi jokin positiivisen viireen tai sävyn sisältämä kokemus ei ainakaan kääntyisi analyysissä päinvastaiseksi eli huolestuttavaksi ja ongelmalliseksi.

Tutkimukseni voidaan mieltää niin sanotuksi internetitutkimukseksi, koska aineistonkeruu on tehty internetiä hyväksikäyttäen ja tutkittava ilmiö on rakentunut internetvälitteille vuorovaikutukselle eli tutkimuksen kohde sijaitsee internetissä (ks. Kuula 2006, 169). En itse kuitenkaan miellä tutkimustani erityisesti internetitutkimukseksi, koska muun muassa internetiin sijoittuvat etnografiset tutkimukset sekä keskustelupalstoilta kerättävä aineisto diskurssianalyysejä varten ovat tiiviimmin yhteydessä sivustoihin ja

niiden toimintaan, mistä tieto hankitaan. Vaikka oma aineistonkeruuni toteutui verkkokyselylomakkeella, mikä ei sellaisenaan todennäköisesti häirinnyt pelikiltojen jäsenten toimintaa eli tutkimusympäristön sosiaalinen ekologia ei järkkynyt, on muutamia eettisiä huomioita silti syytä esittää.

Internet on eettisten periaatteiden osalta vaikeasti rajattavissa oleva kokonaisuus, koska sen käyttötarkoitukset ja asiayhteydet ovat niin moninaiset. Niinpä tutkimusta internetin parissa tekevältä tutkijalta voidaan edellyttää itse eettisen arvioinnin suorittamista, jolloin hänen on kyettävä itse perustelemaan valintojensa eettisyys. (Kuula 2006, 169, 195.) Kaikkiin tutkimuksiin internetin valtava tietosisältö ei ole kuitenkaan paras ja relevantein lähde aineiston keräämisen kannalta. Täten tutkijan on harkittava, onko hän keräämässä aineistoa internetissä sen helppouden ja kätevyyden vai aidon relevanssin vuoksi (ks. mt., 198–199). Tutkimukseni osalta väitän internetin välityksellä tehdyn aineistonkeruun olevan perusteltua MMO-pelaamisen kontekstissa.

Mainitsin jo aiemmin, että oletan vältäneeni sekoittamasta tutkimusympäristön sosiaalista ekologiaa kerätessäni aineistoa verkkokyselylomakkeella. Varmistaakseni vielä sen, että kyselylomakkeen mahdollisesti nostamat tunteet ja mietteet vastaajassa eivät jäisi pelkästään hänen itsensä prosessoitaviksi tai etteivät ne purkautuisi yhteisössä hallitsemattomasti minun tietämättäni, ohjeistin saatekirjeessä jokaista olemaan yhteydessä minuun minkä tahansa tutkimukseen liittyvän asian tiimoilta. Yhteydenotto oli mahdollista tehdä joko kiltayhteisössä yksityisviestillä minun henkilöprofiiliini tai sähköpostiosoitteeseeni, koska arvioin ne luonteviksi ja matalan kynnyksen kontaktimuodoiksi.

Mäkinen (2006, 116–117) nostaa esiin sosiaalisen ekologian merkityksen tutkimusympäristöissä, olivatpa ne oletukseni mukaan internetiin sijoittuvia tai ei. Hänen näkemyksensä mukaan yhteisöissä sosiaalinen ekologia on altis jatkuvalla muutokselle, mihin pienetkin tekijät voivat vaikuttaa. Niinpä tutkijan olisi hyvä olla avoin tutkimusympäristön henkilöille sekä tutkimuksensa että sen tavoitteiden suhteen. Hyvä informointikaan ei ole tae sille, ettei tutkijan tekemä tutkimus aiheuttaisi sosiaalisessa yhteisössä jotain heilahtelua ympäristön luonnollisessa tasapainossa. Tutkimuksen laadun kannalta ympäristön tasapainoa ei ole syytä järkyttää, koska tällöin tutkimustulokset voivat vääristyä (mt.). Eettisesti edellä mainittua vastuullisempi asia on ymmärrettävä tutkimuksen valmistuttua ja sen tulosten tullessa julkisiksi. Tätä näkökulmaa Mäkinen ei tuo esille mutta sitä sivuaa Arja Kuula (2006, 198) siltä osin, että tutkijan on ymmärrettävä, että jos-

kus internetin tyyliässä tilassa annettu informaatio voi aiheuttaa sen tuottajassa jälkikäteen kielteisiäkin tunteita.

Oma eettinen pohdiskeluni sosiaalisen ekologian osalta keskittyy WoW:in kiltayhteisöjen sosiaaliseen hyvinvointiin, jota en halua uhata tutkimukseni tullessa julkiseksi. Tällä tarkoitan sitä, että tutkimukseni sisälsi avovastauskohtia, joihin pelaajat vastaajina antoivat huolellisesti kirjoitettuja, pitkiä ja pohdiskelevia vastauksia. Niiden käyttö muutamissa tutkimukseni kohdissa olisi ollut erinomaisen konkretisoivaa ja esimerkkejä antavaa määrällisten tulosten rinnalla. Alun perin ajattelin esittää niitä suorina sitaatteina tutkimustuloksissa, mutta pitkän pohdinnan tuloksena päädyin luopumaan niiden käytöstä. Luopumispäätökseni perustui siihen, että kiltayhteisöt, joista keräsin aineiston, ovat varsin pieniä kiltoja, joissa pelaajat tuntevat toisensa joko pelaajina tai henkilöinä muutenkin. Tällöin avovastauksissa esiintyvät pohdinnat ja henkilökohtaiset arvioinnit vastaajan omasta suhteesta WoW:iin ja kiltapelaamiseen voivat olla tunnistettavissa, vaikka ne vähäiset taustatiedot, joita minulla oli, olivat vastauksista poistettu. Yhteisön sisällä tunnistettavissa oleva kommentti ei pelkästään vaaranna yhden vastaajan yksityisyyttä vaan voi horjuttaa koko yhteisön tasapainoa rankastikin (ks. Kuula 2006, 206). Tällaisen tapahtuessa tutkimus on eettisesti pahoin epäonnistunut ja tällaisen välttämiseksi avovastausten julkaisemisessa on tutkijan kyettävä tarkkaan eettiseen arviointiin tutkimustaan kohtaan.

Vaikka lopetan tutkimusetiikan käsittelyn eettiseen pohdiskeluun avovastausten esittämisestä, asiaa ei pidä tulkita niin, että avovastaukset olisivat olleet erityisen arkaluontoista informaatiota sisältäviä. Yhtäläillä niin optimistiset kuin pessimistiset näkemykset voivat olla tunnistettavissa. Asiasisällön tyyliä ja sävyä en kuitenkaan pidä lainkaan merkittävänä asiana, kun huolehditaan vastaajien yksityisyyden suojasta ja anonymiteetista. On hyvin todennäköistä, että muutaman avovastauksen suora käyttö muiden tutkimustulosten ohessa ei olisi herättänyt huomiota tutkimuksen lukijoissa, olivatpa he siteerattuja vastaajia, muita vastaajia tai tutkimukseen täysin kuulumattomia henkilöitä. Tunnistettavuuden riskin ollessa kuitenkin olemassa, mihin ei edes aineiston anonymisointi toisi ratkaisua, on eettisesti kaikista varmintä pidättäytyä suorien lainauksien käytöstä ja sisällyttää avovastauksien arvokas tieto tutkimustulosten muun tekstisisällön joukkoon, kuten tutkimuksessani teinkin.

4 Tutkimuksen aineistoanalyysi ja tulokset

4.1 Johdatus aineistoanalyysin rakenteeseen ja taustamuuttujiin

Tässä luvussa käsittelen tutkimuksen aineistoa sekä sen analysoinnista syntyneitä tuloksia. Luku jakautuu useampaan alalukuun, joissa jokaisessa aluksi esittelen, mitä osiota aineistosta se käsittelee. Sitten esittelen ja perustelen analyysitavan, jonka olen valinnut prosessoimaan kyseistä aineiston osiota. Yksityiskohtainen analyysimenetelmien käytön esittely johtuu siitä, että se voi helpottaa analyysin ymmärrettävyyttä. Myös jotkin analyysimenetelmien käyttöön liittyvät valinnat ovat olleet harkinnanvaraisia, joten niiden esittämättä jättäminen voisi olla harhaanjohtavaa. Esittelyiden ja perusteluiden jälkeen esittelen analyysin tuottaman tuloksen, jota tarkastelen tutkimuksen teoreettista pohjaa eli sosialisatioteoriaa vasten.

Tutkimusaineisto koostui 98 WoW:ia kiltamuotoisesti harrastavan tai harrastaneen pelaajan vastauksista (n=98). Vastaajista kaksi ilmoitti avovastausosioon, etteivät he harrasta WoW:ia mutta tuntevat kyseisen pelin ja pelaavat itse muita MMO-pelejä. Arvioin heidät aineistoon kelpaaviksi, koska kyselyssä esitetyt kysymykset ja väittämät toimivat lähes yhtä lailla muita MMO-pelejä käsittelevinä. Käytän analyysissa pelaajista nimitystä vastaaja, koska se viittaa tarkemmin tutkimukseen osallistuneisiin henkilöihin. Käytän sanaa pelaaja viitatessani pelaamisen ilmiöön yleisesti.

Analysoin tutkimuksen aineistoa noin kahden kuukauden ajan, joten analyysituloksia kertyi huomattavasti enemmän kuin sitä on mahdollista esitellä. Suuri osa tekemästani analyysista oli lähinnä kokeilevaa analyysiharjoitusta itselleni. Runsaasta määrästä analyysia kävi ilmi monenlaisia hyvin pienimuotoisia tuloksia marginaalisine eroineen. Poimin mielenkiintoisimmat sekä eniten eroja esittävät analyysitulokset, jotka arvioin myös parhaiten vastaavan asettamiini tutkimuskysymyksiin.

Taulukossa 1 esitän aineiston ajalliset taustamuuttujat. Ajalliset taustamuuttujat ovat oleellisessa asemassa analyysissa, koska vastaajien iässä, pelikokemuksessa, kiltakokemuksessa sekä pelaamisen äärellä vietetyssä ajassa oli suuria vaihteluita. Pelkästään jo niiden keskinäinen analysointi tuotti muutamia mielenkiintoisia tuloksia, joita esittelen tässä alaluvussa. Taustamuuttujina niiden merkitys on kuitenkin tärkeimmillään myöhemmin esiteltävien mittarien analyysissa. Täten analyysitulosten esittelyssä ajallisiin taustamuuttujiin palataan toistuvasti.

Taulukko 1. Tutkimusaineiston ajalliset muuttujat

	keskiarvo	mediaani	keski- hajonta	minimi	maksimi	lukumäärä (<i>n</i>)
ikä	26,3 vuotta	25 vuotta	6,0	18 vuotta	43 vuotta	97
pelikokemus vuosina	7,5 vuotta	7 vuotta	3,0	2 vuotta	19 vuotta	98
kiltakokemus kuukausina	31,9 kk	24 kk	26,4	0 kk	96 kk	97
pelipäivät viikossa	6–7 päivänä	7 päivänä	-	1 päivänä	7 päivänä	97
pelin äärellä vietetty aika vrk.	4–6 h	5–6 h	-	0–1 h	11–12 h	98
aktiivisten pelitilanteiden aika vrk.	2–4 h	2–3 h	-	0–1 h	7–8 h	98

Tutkimuksen aineistonkeruussa kysyttiin ajallisesti mitattavien taustakysymysten lisäksi vastaajan sukupuolta. En käytä sukupuolta aineiston varsinaisessa analyysissä, koska päätin tietoisesti olla etsimättä eroja, jotka voitaisiin yksinkertaistaen selittää pelaajan sukupuolella. Tästä huolimatta vastaajien sukupuolen kartoittaminen on yksittäisenä kysymyksenä mielenkiintoinen ja informatiivinen, koska se on helposti vertailtavissa muiden tilastollisten tutkimusten sukupuolijakaumien kanssa. Yleisesti niin moninpelattavien verkkopelien kuin myös muiden digitaalisten pelien pelaajaenemmistönä ovat miehet (Mäyrä & Ermi 2013, 39; Entertainment Software Association 2011, 5; Yee, 2001). Vaikka tässä tutkimuksessa pelaamisen ja sosialisointin välistä suhdetta ei tarkastella sukupuolen perspektiivistä, on sukupuolten välisten erojen kartoittaminen osa monitieteellistä pelitutkimusta. (Ks. Yee 2001; Suoninen 2003, 98–130; Kangas 2003, 131–133.)

Tutkimukseni aineisto mukaili melko tarkasti yleistä käsitystä siitä, että MMO-peleissä enemmistö pelaajista on miehiä (Mäyrä & Ermi 2013, 39; Yee, 2001). Tyttöjä ja naisia ei voi kutsua tällaisessa peligenressä kuitenkaan harvinaisuudeksi, vaan pikemminkin yleisesti esiintyväksi pelaajavähemmistöksi. Aineiston vastaajista 89 % ilmoitti itsensä mieheksi, 10 % naiseksi sekä 1 % ilmoitti sukupuolekseen jonkin muun tai määrittelemättömän (*n*=97).

Tutkimuksen läpinäkyvyyden edistämiseksi on mainittava, että kyselyssäni oli myös vastaajan pelaamista taustoittava kysymys pelaamisen sosiaalisuudesta. Taustakysymyksenä se on itsessään hyvä ja tutkimusaiheeseeni lukeutuva. En ollut kuitenkaan ottanut huomioon kyselyä laatiessani, että aineistonkeruuni keskittyy pelikiltoihin, joissa pelaaminen on lähtökohtaisesti yhdessä tapahtuvaa. Niinpä vastauksissa ei ollut riittävästi hajontaa mielekkään analyysin kannalta, koska vastaajista vain 5 % pelasi WoW:ia tai muita MMO-pelejä enemmän yksinpelinä kuin ryhmämuotoisesti (n=97) (ks. liite 3). Muuttujan analyttisenä tavoitteena olisi ollut tuottaa tuloksia yksinpelaamisen ja ryhmämuotoisen pelaamisen eroista sosialisointi kontekstissa.

Ensimmäiseksi analysoinnin kohteeksi nostan pelaajan, koska se sisältää jotain niin vaikuttavaa, että sen avaaminen käy osittaisena perusteluna koko tutkimusaiheelleni etenkin sosialisointi näkökulmasta. Pelaajien käyttämä pelamisaika on nimittäin yleisen kiinnostuksen ja seurannan kohteena. Tätä kiinnostuksen kohdetta kutsutaan ruutuajaksi, jota esimerkiksi Terveystieteiden ja Hyvinvoinnin Laitos (THL) kartoittaa peruskouluikäisiltä sekä toisen asteen oppilaitoksissa olevilta nuorilta. Seuraavassa taulukossa (taulukko 2) esitän, miten merkittävästi tutkimusaineistossa ilmeni eroavaisuus peliympäristössä vietetyn kokonaisajan ja aktiivisiin pelitilanteisiin käytetyn ajan suhteen.

Taulukko 2. Peliäika suhteessa aktiivisiin pelitilanteisiin

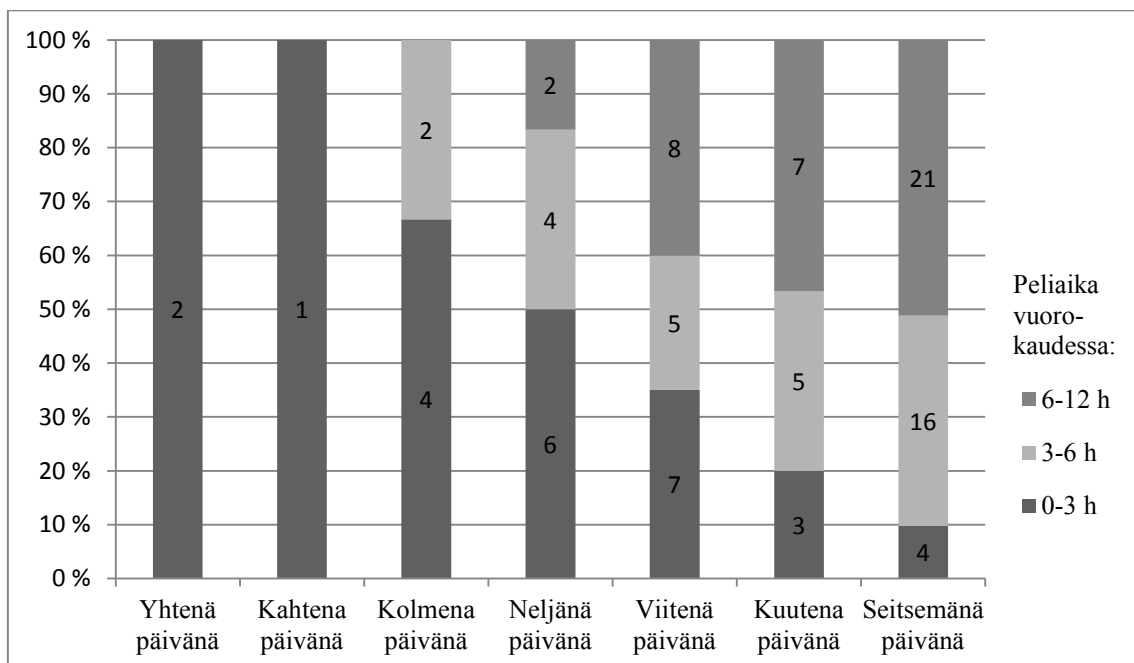
Peliäika vuorokaudessa	Aktiivisten pelitilanteiden aikamäärä vuorokaudessa								Yhteensä
	alle tunti	1-2 tuntia	2-3 tuntia	3-4 tuntia	4-5 tuntia	5-6 tuntia	6-7 tuntia	7-8 tuntia	
Alle 3 tuntia (n=26)*	38,5 %	50,0 %	11,5 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	100 %
3–6 tuntia (n=33)	6,1 %	27,3 %	39,4 %	15,2 %	12,1 %	0,0 %	0,0 %	0,0 %	100 %
Yli 6 tuntia (n=38)	5,3 %	5,3 %	10,5 %	7,9 %	18,4 %	31,6 %	13,2 %	7,9 %	100 %

*Ryhmän alkuperäinen n=27. Ryhmästä on poistettu yksi vastaus ristiriitaisen tietonsa vuoksi.

Vuorokautinen pelaiaika on luokiteltu kolmeen ryhmään. Tarkasteltaessa sitä aktiivisiin pelitilanteisiin käytetyn ajan suhteen saadaan seuraavat tulokset. Vuorokaudessa pelin äärellä 3–6 tuntia sekä yli 6 tuntia olevien vastaajien käyttämä aika aktiivisiin pelitilanteisiin on monilla vastaajista selvästi vähemmän kuin heidän vuorokautinen kokonaispeliäika. Taulukko 2 osoittaa, ettei kyse ole sattumanvaraisesti yksittäisistä vastaajista, vaan se on yleinen johdonmukainen piirre. Tämä tarkoittaa, että peliympäristössä viete-

tään vapaa-aikaa muutoinkin ja muista syistä kuin itse aktiivisen pelaamisen vuoksi. Alle kolme tuntia pelin ääressä viettävät pelaajat sitä vastoin ovat suurimman osan aikaa aktiivisia pelaajia. Tällaisen eron esiin tuominen avaa monipelattavien verkkopelien ilmiön aivan uudesta näkökulmasta. Näkökulma asettaa ruutuajan määrällisen yksipuolisen ulottuvuuden kyseenalaiseksi tuomalla ilmiöön laadullisia piirteitä. Näin ilmiön monimuotoisuus alkaa hahmottua. Ilman pelikulttuurin monimuotoisuuden huomaamista ja hyväksymistä ei voida myöskään esittää ilmiölle uusia kysymyksiä sen vielä kokonaisvaltaisempaa ymmärtämistä varten. Ajattelen oman tutkimusasetelmani sijoittuvan keskeisesti tällaisen ilmiötietoisuuden laajentamiseen.

Kuviossa 1 näkyy pelaamiseen käytetty aika viikkotasolla (kuinka monena päivänä viikossa WoW:ia pelataan) ja päivittäisenä tuntimääränä. Suurin osa vastaajista pelaa WoW:ia vähintään kolmena päivänä viikossa (n=94) ja selvä painotus on sellaisessa lähes jokapäiväisessä pelaamisessa, jota tapahtuu yli kolme tuntia vuorokaudessa. Näin ollen peliympäristössä vietetyn ajan viikoittainen kokonaismäärä on monilla vastaajilla useita kymmeniä tunteja. Käydessäni tarkemmin läpi vastaajien pelaamiseen käyttämää aikaa olivat suurimmat tuntimäärät WoW:in äärellä yli 70 tuntia viikossa.



Kuvio 1. Pelaamisen säännöllisyys viikossa (luvut pylväiden sisällä edustavat vastaajamääriä)

Keskustelua verkkoroolipelien addiktoivasta vaikutuksesta satunnaisten yksilöiden kohdalla ei pidä vähätellä, koska riippuvuutta pelaamiseen esiintyy. Ongelmallisten piirteiden kiistäminen tai välinpitämättömyys tieteellisen tutkimuksen tai yhteiskunnallisten toimijoiden taholta voisi näyttäytyä ongelmassa olevien yksilöiden heitteillejättönä. Toisaalta taas digitaalisen pelaamisen peliongelmiä käsitellään kirjallisuudessa usein omaehtoisen tunnustuksellisen tyyllilajin kautta (esim. Van Cleave, 2010), mikä tarkoittaa sitä, että yksittäistapauksia yleistämällä leimataan koko pelaamisen kulttuuri vaaralliseksi (Mäyrä 2013, 150).

Addiktioista puhuttaessa on oltava sensitiivinen sekä erityisen tietoinen itse ilmiöstä. Sensitiivisyydestä ja ilmiötietoisuudesta erinomaisena esimerkkinä voidaan pitää ”addiktoiva”-sanan merkitystä digitaalisen pelaamisen ja riippuvuuskeskustelun kontekstissa. Kyseinen sana on äärimmäisen myönteinen, kehuun tapainen määritelmä peleistä, joita pelivalmistajat haluavat suunnitella sekä pelaajat pelata. (Mäyrä 2013, 148, 162.) Niinpä peliaddiktioista keskusteltaessa on tunnettava pelien mekaniikkaa ja pelikulttuurin omalaatuisuutta, jotta väärinkäsitykset eivät johda keskustelua harhaan. Esimerkiksi Yee (ks. 2002a; 2006b) on esittänyt kritiikkiä itselleen aikaisemmista addiktioitulkintoistaan tutkiessaan MMORPG-pelejä. Koska itse en lähesty ilmiötä addiktionäkökulmasta, voin todeta suurista peliaikamääristä, että runsas ajallinen sitoutuminen johonkin toimintaan on parhaimpia indikaattoreita kuvaamaan kyseisen toiminnan merkityksellisyttä yksilölle.

Taulukko 3. Pelaamisaika ikäryhmittäin

Ikäryhmät	Peli aika vuorokaudessa			Yhteensä
	alle 3 tuntia	3–6 tuntia	yli 6 tuntia	
18–23-vuotiaat (n=36)	13,9 %	33,3 %	52,8 %	100 %
24–29-vuotiaat (n=36)	27,8 %	30,6 %	41,7 %	100 %
Yli 30-vuotiaat (n=25)	48,0 %	36,0 %	16,0 %	100 %

Ikääntymisen on yleisesti todettu vaikuttavan digitaalisen pelaamisen ajalliseen vähentymiseen (Mäyrä & Ermi 2014, 26; Kuronen & Koskimaa 2011, 33). Tutkimusaineiston osalta väite sai tukea (taulukko 3). Kolmesta luokitellusta ikäryhmästä nuorin vastaajaryhmä käyttää aikaansa vuorokaudessa eniten peliympäristössä. Vanhin vastaajaryhmä

eli 30 vuotta täyttäneet ja sitä vanhemmat sen sijaan viettävät peliympäristössä vähiten aikaa vuorokautta kohden (khiin neliötestin $p=0,22$). Iän myötä tapahtuvan pelaamisen ajallista vähentymistä voidaan selittää yleisesti ihmisen ikävaiheisiin liittyvillä siirtymillä. Siirryttäessä uuteen elämäntilanteeseen ottavat uudet toiminnot ja vastuut aikaa entisiltä ajanviettotavoilta. Tällaisen uuden elämäntilanteen yleisenä esimerkkinä pidetään perheen perustamista. (Ketokivi 2005, 110–113.)

4.2 Pelaamisen mentaliteetit

Tarvitsin aineistoanalyysia varten myös muuttujia, jotka luonnehtivat eri pelaajatyyppejä. Siksi aineistoon kerättiin vastaajien itsearvioon perustuvia näkemyksiä tärkeimmistä syistä pelata WoW:ia. Lisäksi vastaajat arvioivat toisia pelaajia ja heidän todennäköisimpiä syitä pelaamiseen. Asiaa tiedusteltiin puolistrukturoiduilla kysymyksillä, joihin olin valinnut yleisesti esitettyjä pelaamissyitä (ks. Yee, 2005). Asettamani vaihtoehdot olivat: ”kilpailu/voittaminen”, ”edistyminen pelissä”, ”sosiaalinen kanssakäyminen”, ”vapaa-ajanviettotapa”, ”muista asioista irrottautuminen” sekä ”muu syy”. Viimeinen vaihtoehdoista antoi vastaajalle mahdollisuuden kertoa oman syynsä vapaamuotoisesti, jos hänen syynsä ei lukeutunut edellä mainittujen vaihtoehtojen joukkoon. Muodostin vastauksia keskenään taulukoimalla kolme ryhmää, jotka näin oleellisiksi analyysia varten. Nämä ryhmät on kehitetty paljolti mukaillen Pelitutkimuksen Vuosikirjan artikkeleissa (Kallio ym. 2009, 7) esiteltyä InSoGa-mallia (Model of Gaming Mentalities: Intensity, Sociability, Games).

Ennen ryhmien esittelyä on mainittava sama asia, jonka myös InSoGa-mallin kehittäjät totesivat. Yksilölliset pelaamissyöt eivät todellisuudessa ole täysin määriteltävissä yhteen tiettyyn kategoriaan tai ryhmään. Ihmisten syyt pelaamisharrastukseen voivat olla hyvin moninaiset tarkoittaen, että ne ovat todennäköisesti enemmän yhtäaikaista ja päällekkäisiä kuin toinen tosiaan poissulkevia. Pidän InSoGa-mallia kuitenkin hyvänä yrityksenä järjestää erilaisia mentaliteetteja, koska mallin painopiste on pelaajien välisessä sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, eikä peleissä itsessään (mt., 7–8).

Pelaamimentaliteetit vastaajien itsearvioina:

Ryhmä 1 koostuu suorittajista ja kilpailuorientoituneista pelaajista, jotka InSoGa:n mukaan kuuluvat sitoutuneen pelaamisen kategoriaan. Tarkempana määrittämyksenä he kuuluvat peliin uppoutuvaan ryhmään suhteellisen tarkasti. Kyselytutkimuksessani vastaajat, jotka antoivat suurimman prioriteetin vaihtoehtoilta ”kilpailu/voittaminen” tai ”edistyminen pelissä” asettuvat tähän ryhmään. Mikäli merkittävimäksi vaihtoehdoksi oli valittu ”vapaa-ajanviettotapa” ja toiseksi merkittävimäksi oli valittu toinen edellä mainituista vaihtoehtoista, lukeutui vastaaja tällöin myös tähän ryhmään. Ainut suurimman prioriteetin saanut ”muu syy”- vaihtoehto lukeutui vahvasti pelimaailmassa tapahtuvan tavoitteellisen edistymisen piiriin, joten myös se on sisällytetty tähän ryhmään. [Ryhmän osuus kaikista vastaajista oli 39 % (n=98).]

Ryhmä 2 koostuu seurallisista, sosiaalisuutta hakevista pelaajista, jotka InSoGa:n mukaan lukeutuvat sitoutuneiden kategoriaan uppoutujina sekä hauskanpitäjinä. Lisäksi ryhmänä sosiaalinen pelaaminen ystävien kanssa sopii heille. Rajat ovat kuitenkin hyvin epämääräisiä, koska MMORPG-pelien sosiaalinen elementti on omalaatuinen ja erityisen merkityksellinen tällaisille peleille. Kirsi Pauliina Kallion ym. (2009, 8) artikkeli irrottaa tämän peligenren pelit erilleen muusta sosiaalisesta pelaamisesta, koska mallissa yleensä sosiaalista pelaamista ei yhdistetä sitoutuneeseen mentaliteettiin, joka päinvastoin on ominaista MMORPG-peleille. Kyselytutkimuksessani vastaajat, jotka antoivat suurimman prioriteetin vaihtoehdolle ”sosiaalinen kanssakäyminen” tai kyseisen vaihtoehdon ollessa toiseksi merkittävimällä sijalla, kun merkittävimäksi vaihtoehdoksi oli valittu ”vapaa-ajanviettotapa”, asettuivat tähän ryhmään. (Ryhmän osuus kaikista vastaajista oli 46 %.)

Ryhmä 3 koostuu rentoutujista, ajanviettäjäistä sekä eskapisteista, joille suorittaminen tai sosiaalisuus ei ole keskeistä, vaan pelin hyvä pelattavuus. Tämän ryhmän vastaajat määrittyvät InSoGA:n mukaan kasuaalin pelaamisen ja sitoutuneen pelaamisen välille. Kasuaali pelaaminen edustaa rentoutumista ja ajanviettamistä, kun sitoutuneisuutta heillä puoltaa pelin vahva viihteellisyys eli viihdepelaaminen. Kyselytutkimuksessani vastaajat, jotka antoivat suurimman prioriteetin vaihtoehtoilta ”muista asioista irrottautuminen” tai kyseisen vaihtoehdon ollessa toiseksi merkittävimällä sijalla, kun merkittävim-

mäksi vaihtoehdoksi oli valittu ”vapaa-ajanviettotapa”, asettuivat tähän ryhmään. (Ryhmän osuus kaikista vastaajista oli 15 %.)

Tiedustelin vastaajilta tärkeimmän ja toiseksi tärkeimmän syyn lisäksi vielä kolmanneksi tärkeintä syytä pelaamiseen. Analyysivaiheessa kuitenkin jätin kolmannen prioriteetin pois epäoleellisena tietona, koska päädyin muodostamaan ryhmät edellä esitetyllä tavalla, johon kolmannen syyn vaikutus olisi ollut mitätön.

Samoilla vaihtoehdoilla vastaajat saivat myös vertaisarvioida toisiaan. Vertaisarvioinnin tuottamat tiedot yhdistin kolmeksi ryhmäksi kuten edellä esitellyt vastaajien itsearviotkin. Vertaisarviot asettavat vastaajien vastaukset omasta itsestään vertailun kohteeksi. Näin on mahdollista pohtia sitä, ajattelivatko vastaajat poikkeavasti itsestään verrattuna siihen, mitä he ajattelivat muista pelaajista.

Taulukko 4. Vastaajan kokemus omasta ja muiden pelaamismentaliteeteista itsearvioryhmittäin vertailtuna

	Pelaamisen mentaliteetti, vertaisarvio			
Pelaamisen mentaliteetti, itsearvio	Suorituksellinen orientaatio	Sosiaalinen orientaatio	Viihteellinen orientaatio	Yhteensä
Suorituksellinen orientaatio (n=38)	39,5 %	36,8 %	23,7 %	100 %
Sosiaalinen orientaatio (n=45)	31,1 %	53,3 %	15,6 %	100 %
Viihteellinen orientaatio (n=15)	33,3 %	40,0 %	26,7 %	100 %

Taulukossa 4 olevat prosenttiosuudet kuvaavat, miten kolmessa eri itsearvion ryhmässä vertaisarviot jakaantuvat. Taulukossa lihavoidut prosenttiosuudet osoittavat sen, että vastaaja on lievästi taipuvainen ajattelemaan mentaliteettien osalta muiden pelaavan samankaltaisten syiden vuoksi kuin hän itse. Suorituskeskeiset vastaajat arvioivat muut pelaajat suorituskeskeisiksi enemmän kuin muut. Myös sosiaalisella orientaatiolla pelaavilla vertaisarvioissaan korostuu muiden pelaajien sosiaalinen orientaatio. Viihteellisellä orientaatiolla pelaavat arvioivat muiden pelaavan enemmän suorituksellisella ja sosiaalisella orientaatiolla kuin viihteellisellä. Kuitenkin prosentuaalisesti viihteellinen orientaatio vertaisarvioissa saa korkeimman prosenttiosuuden viihteellisellä orientaatiolla pelaavilta. Täten viihteellisellä orientaatiolla pelaavat näkevät muut pelaajat use-

ammin itselleen toisentyypisinä kuin suorituksellisella tai sosiaalisella orientaatiolla pelaavat.

4.3 Pelitaparyhmät

Edellä esiteltyjen pelaamisen mentaliteettiryhmien lisäksi halusin löytää vastaajien joukosta erilaisia pelitaparyhmiä. Käytin tähän tarkoitukseen ryhmittelyanalyysia, joka perustui kahteen viisiasteikolliseen Likert-tyyppiseen väittämämuuttajaan, joissa vastaaja oli ollut samanmielinen tai erimielinen väittämien kanssa. Väittämät olivat: *”Pelitodellisuus on tila, johon reaalityodellisuuden ajatuksilta/asioilta pääset rauhaan”* sekä *”Pelitodellisuus on miellyttävämpi tila kuin reaalityodellisuus”*. Ryhmittelyanalyysi tuotti kolme ryhmää, jotka olivat tulkinnan kannalta loogisia ja ryhmät keskenään riittävän erilaisia. Lisäksi jokaiseen ryhmään lukeutui paljon vastaajia, mikä on oleellista jatkoanalyysin kannalta.

Ryhmittelyanalyysin tulos osoittaa, että vastaajien joukossa on selvää eroavaisuutta sen suhteen, minkälainen merkitys pelitodellisuudelle omakohtaisesti annetaan. Taulukon 5 sarakkeissa olevat luvut ovat asteikolla 1–5 kysytyjen väittäjämuuttajien keskiarvoja. Mitä lähempänä keskiarvo on arvoa 5, sitä myönteisemmän merkityksen ryhmä on antanut kyseessä olevalle väittämälle. Tulkitsin ja nimesin kolme selvästi toisistaan poikkeavaa ryhmää seuraavasti:

Harrastajat: pelaaminen edustaa irrottautumista muista asioista ja merkittävää harrastusta mutta pelitodellisuudella ei ole muuten vahvaa asemaa elämän osa-alueena. (Tähän ryhmään kuuluu 27 % vastaajista.)

Uppoutujat: pelaaminen edustaa irrottautumista muista asioista ja se on merkittävä harrastus. Pelitodellisuus on todellinen tila, johon eläydytään ja se on kokemuksellisesti aito osa elämää. (Tähän ryhmään kuuluu 59 % vastaajista.)

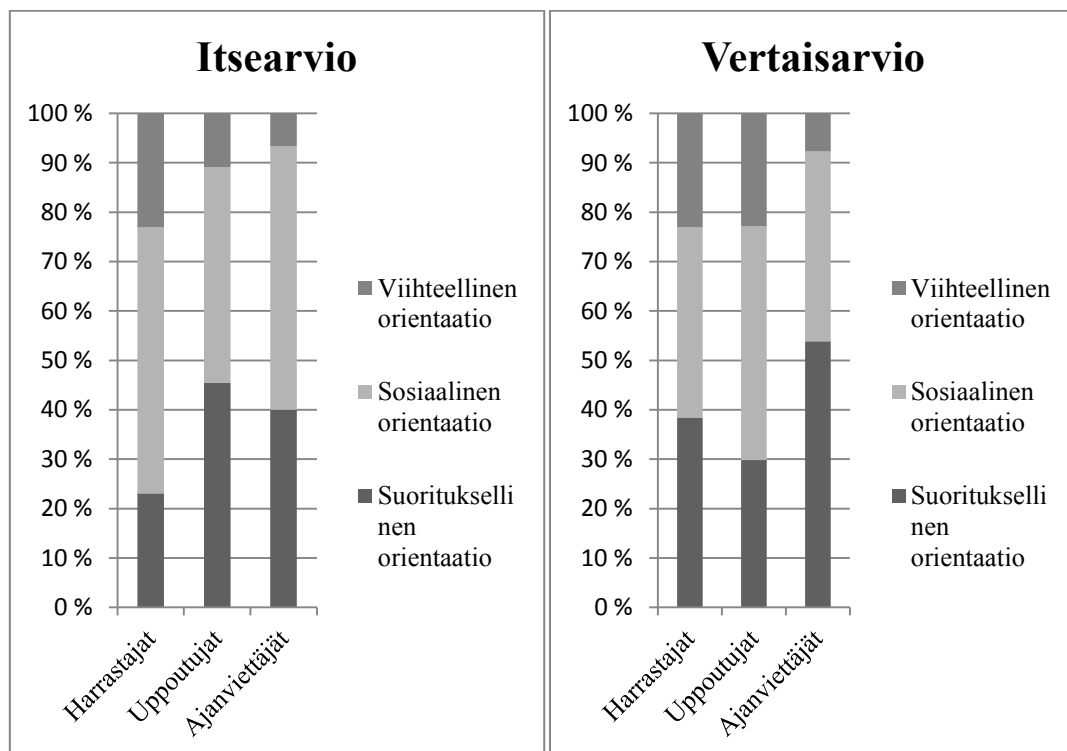
Ajanviettäjät: pelaaminen edustaa ajanviettoa ja viihtymistä mutta se ei ole merkittävä harrastus tai pidä sisällään syvällisiä merkityksiä vastaajalle. (Tähän ryhmään kuuluu 14 % vastaajista.)

Taulukko 5. Ryhmittelyanalyysin tuottamat pelitaparyhmät

	Pelitaparyhmä		
	Harrastajat	Uppoutujat	Ajanviettäjä
Pelitodellisuus on tila, johon reaalitodellisuuden ajatuksilta/asioilta pääset rauhaan.	4,2	4,2	1,9
Pelitodellisuus on miellyttävämpi tila kuin reaalitodellisuus.	1,7	3,6	1,8

Ryhmittelyanalyysi tuotti nämä kolme toisistaan poikkeavaa pelitaparyhmää, mikä on yksi tämän tutkimuksen keskeisimmistä tuloksista. Sen perusteella en kuitenkaan pysty vielä kertomaan mitään sekundaarisosialisaation voimakkuudesta tai heikkoudesta erilaisten pelaajatyypin suhteen, vaan saatua ryhmittelymuuttujaa on analysoitu yhdessä muiden muuttujien kanssa. Tällöin voin todeta jonkin pelitaparyhmän esimerkiksi olevan jostain toista ryhmää suotuisammassa asemassa sosialisaation aiheuttamaan sosiaalistumiseen.

Kun ryhmittelymuuttujaa tarkastellaan suhteessa pelaamisen mentaliteetteihin, saadaan esiin pieniä eroja. 100 %:n pylväskuviot (kuvio 2) on esitetty yhteisessä kuviossa rinnakkain, jotta erot vastaajien itsearviossa ja vertaisarviossa ovat selvemmin havaittavissa.



Kuvio 2. Itsearvio ja vertaisarvio pelaamismentaliteetista pelitaparyhmittäin

Harrastajien pelitaparyhmä ei näyttäisi pitävän pelaamistaan kovinkaan suorituskeskeisenä. Heille sosiaalisuus sekä viihteellisyys ovat merkittäviä mentaliteetteja WoW:in peliympäristössä toimimisessa. Selvä poikkeama on heidän osaltaan vertaisarviossa, jossa he arvioivat muiden pelaajien mentaliteetin painottuvan huomattavasti enemmän suorituskeskeisyyteen.

Yli puolet kaikista vastaajista kuului uppoutujien pelitaparyhmään. Itsearvion perusteella he näyttäytyvät suorituskeskeisimpinä pelaajina WoW:issa, mutta myös sosiaalinen orientaatio pelaamisen syynä on heillä vahva kuten muillakin ryhmillä. Uppoutujat eivät pidä kanssapelaajien pelaamimentaliteetteja niin suorituskeskeisinä kuin omiaan. Eri-tyistä on, että viihteellisyyteen perustuvan mentaliteetin osuus on vertaisarviossa kaksinkertainen itsearvioon verrattuna.

Ajanviettäjäiden itsearvio toi tuloksen, joka haastaa ryhmittelyanalyysin tulkintaa siitä, että he olisivat pelitaparyhmänä muita vähäisemmin sitoutuneita pelaamiseen. Viihteellisen orientaation voisi olettaa olevan suuresti edustettuna heidän itsearviossaan, mutta tulos on päinvastainen. Ajanviettäjäet toimivatkin peliympäristössä suorituskeskeisyyden ja sosiaalisuuden vuoksi. Viihteellinen orientaatio on heille kolmesta pelitaparyhmästä kaikista vähiten edustettuna. Ajanviettäjäistä yli puolet arvioi, että muut pelaajat ovat peliympäristössä suorituskeskeisyyden vuoksi.

Se, että itse- ja vertaisarviot pelitaparyhmittäin hajaantuivat siten, että jokaisessa pelitaparyhmässä oli kaikkia eri mentaliteetteja, on mielenkiintoinen ja hyvä tulos. Hyvällä tarkoitan sitä, että mikään pelitaparyhmistä ei tämän näytön osalta lukkiudu vain johonkin tiettyyn syyhyn, miksi peliympäristössä toimitaan. Tutkimuksellisesti olisi kiehtovaa, jos jokin ryhmä ei edustaisi mentaliteettien osalta esimerkiksi sosiaalisuutta lainkaan. Aineiston pohjatessa kuitenkin todellisiin ihmisiin, on tällainen syiden moninaisuutta edustava tutkimustulos myönteistä signaalia WoW:ista ulospäin antava. Vaikka tulos viestii sitä, että pelaajat ovat muun muassa kaikissa ryhmissä jokseenkin sosiaalisia ja arvostavat sosiaalisuutta, on huomattava silti, että tutkimuksen aineisto on kerätty pelikilloissa pelaavilta pelaajilta. Suuri enemmistö pidemmälle edenneistä WoW:in pelaajista kuuluu WoW-kiltoihin. (Duchenaout 2006, 3–5.) Kiltujen toiminta perustuu aina yksittäisten pelaajien yhteistyöhön ja ainakin jonkin asteiseen sosiaalisuuteen. Tämän tutkimuksen kuin myös kiltapelaamisen ulkopuolelle jäävät MMO-pelien aktiivipelaajat olisivat kiinnostava tutkimuskohde. Heidän mentaliteettinsa pelaamiseen voisivat olla

samankaltaiset kuin kiltapelaajilla, mutta mahdollisuudet eroihinkin voisivat olla ilmeisiä.

Pelitaparyhmät edustavat toisistaan varsin poikkeavia syitä ja asenteita WoW:in pelaamiseen, mitä vielä monipuolistaa mentaliteettien melko tasainen jakautuminen kaikkiin ryhmiin. Taulukko 6 mukailee edellä esiteltyjä pylväskuvioita siten, ettei mikään pelitaparyhmistä edusta jotain tiettyä pelaamimentaliteettia eikä myöskään kokonaispeliajaltaan asetu pelkästään johonkin peliaikaryhmään. Kaikissa pelitaparyhmissä on peliympäristössä aikaansa vähän, melko paljon ja paljon käyttäviä. Pelitaparyhmien sisäinen vertailu paljasti kuitenkin, että uppoutujien ryhmässä on prosentuaalisesti kahta muuta ryhmää enemmän sellaisia vastaajia, joiden peliaika on vuorokaudessa yli kuusi tuntia.

Taulukko 6. Pelitaparyhmien pelaamisaika

Pelitaparyhmät	Peliaika vuorokaudessa			Yhteensä
	alle 3 tuntia	3–6 tuntia	yli 6 tuntia	
Harrastajat (n=26)	38,4 %	30,8 %	30,8 %	100 %
Uppoutujat (n=57)	21,1 %	33,3 %	45,6 %	100 %
Ajanviettäjät (n=13)	23,0 %	46,2 %	30,8 %	100 %

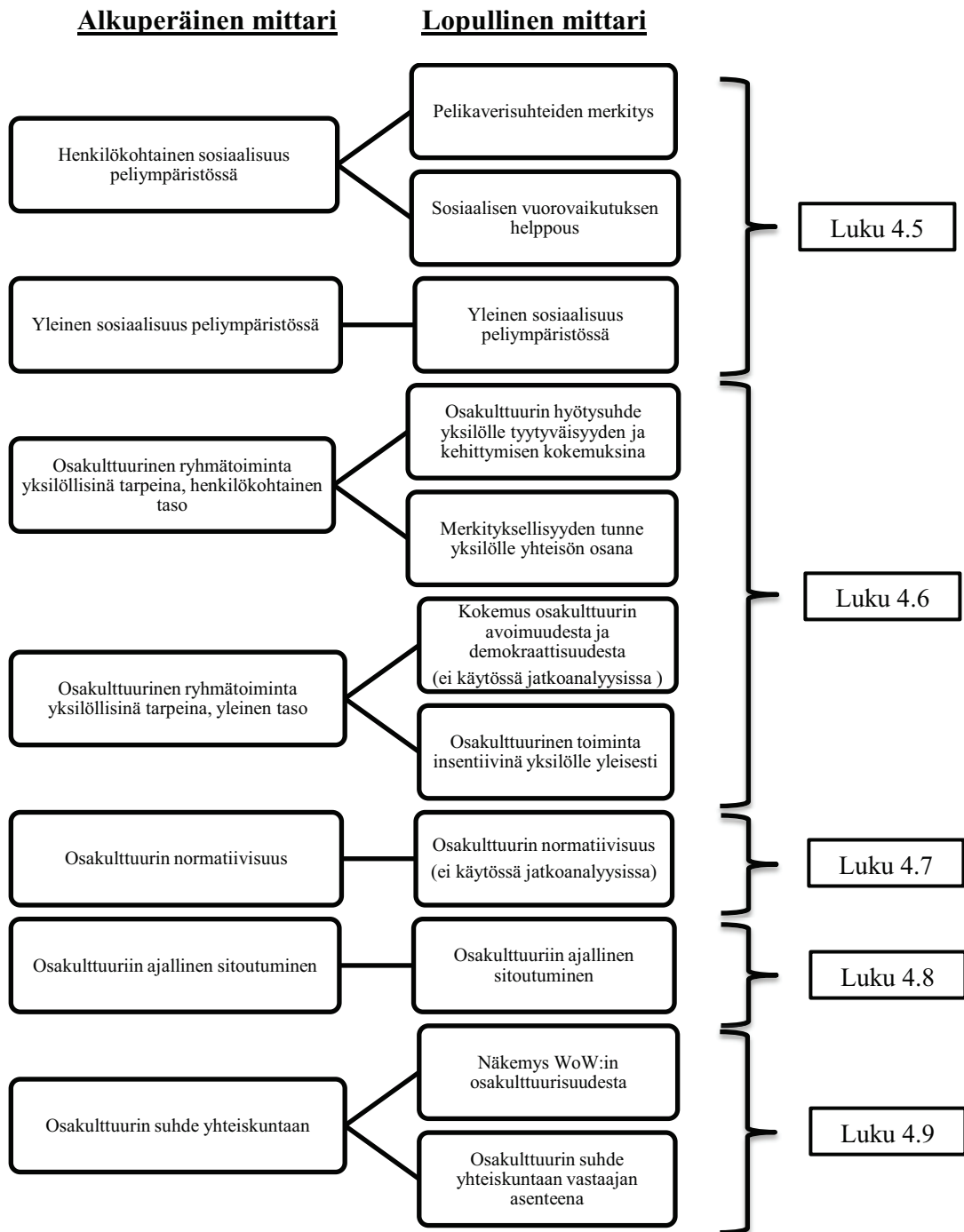
Koska pelitaparyhmät ovat kokonsa puolesta toisistaan selvästi poikkeavia, niitä ei pidä vertailla keskenään absoluuttisten lukujensa suhteen. On tärkeää kuitenkin huomata, että melkein puolet koko aineiston vastaajista ovat sellaisia uppoutujia, jotka ovat peliympäristön äärellä yli kolme tuntia vuorokaudessa (n=45). Tämä havainto on itsessään informatiivinen, mutta myös oleellista muistaa, kun seuraavissa alaluvuissa kartoitetaan pelitaparyhmien kautta WoW:in sosialisatiopiirteitä.

4.4 WoW:in harrastamisen osakulttuuria edustavat mittarit

Tässä ja seuraavissa alaluvuissa syvennyn mittareihin, joiden avulla tutkimuksen keskeisin analyysi tapahtuu. Analyysi rakentuu WoW:in pelaamisesta ja sen osakulttuurisesta toiminnasta, minkä avulla pyrin käymään vuoropuhelua sosialisatioteorian kanssa. Jokaisen alaluvun alkuosa on omistettu faktorianalyysin ja mittarien esittelylle. Kat-

son tällaisen yksityiskohtaisen esittelyn olevan oleellista, koska faktorianalyysin ja lopullisten mittarien valikointi sisältää varsin paljon omaehtoista harkintaa ja perusteluita. Tutkimuksen vahva kvantitatiivinen orientaatio on suhteellisen harvinainen sosiaalityön pro gradu -tutkimuksissa, joten joidenkin asioiden tarkempi avaaminen voi lisätä analyysin ymmärrettävyyttä ja tutkimustoiminnan läpinäkyvyyttä.

Luvussa 3 sivusin jo hieman sitä, millä tavoin pyrin selvittämään WoW:in peliympäristössä tapahtuvan toiminnan yhteyksiä sekundaariseen sosialisatioon WoW:in pelaajien asenteista ja kokemuksista lähtien. Kuten totesin, itse laatimani alkuperäiset mittarit olivat pelkästään omien teoriapohjaisten tietojeni, oletusteni ja käsitysteni varassa. Niinpä oli varsin yllätyksetöntä, että mittareita oli analyysivaiheessa osittain hajotettava sekä yhdisteltävä uudelleen faktorianalyysin ja reliabiliteettianalyysin antamien tulosten mukaisesti. Lopulliset mittarit muodostuivat näin oman tietoni, harkintani sekä faktorianalyysin ja reliabiliteettianalyysin yhteisvaikutuksella. Alkuperäiset mittarit ja analyysin tuloksena saadut lopulliset mittarit on kuvattu kuviossa 3. Lopullisista mittareista kahta ei otettu käyttöön jatkoanalyysissa, kuten kuvioista 3 käy ilmi. Molempien mittarien hylkääminen on perusteltu tarkemmin kuvion 3 niille osoittamissa alaluvuissa.



Kuvio 3. Alkuperäiset ja lopulliset mittarit sekä jako luvuittain

Eksploratiivisella faktorianalyysillä pyritään löytämään suuresta muuttujajoukosta keskenään yhteenkuuluvat muuttujat. Tutkijan on kyettävä tulkitsemaan, mitä jokainen korkeiden latauksien perusteella muodostunut faktori tarkoittaa tutkimuksen teoreettisessa kontekstissa. (Ks. Alkula ym. 1994, 278–279.) Tutkimuksessani faktorianalyysi toimi operationalisoinnin käännteistoimenpiteenä. Sen avulla sain koottua yksittäisistä konkreettisista väittämistä monen väittämän muodostamia summamuuttujia, joista jokainen edusti jotain tiettyä tutkimuksen teoreettista osa-aluetta. Summamuuttuja on kä-

sitteenä varsin tilastotieteellinen, joten sen sijasta tutkimuksessani puhun mittareista enkä summamuuttujista, ellei asiayhteys erityisesti vaadi summamuuttujäsitteen käyttöä.

Olin laatinut kyselylomakkeen suunnittelemini ja teoriaan pohjautuvien mittarien perusteella, joten faktorianalyysillä oli myös mahdollisuus testata niiden paikkansa pitävyyttä. Mikäli jokainen alkuperäisen mittarin väittämämuuttuja sai faktorianalyysissä korkeat faktorilataukset, sijoittuivat väittäjämuuttujat samaan faktoriin keskinäisen riippuvuutensa perusteella (ks. Alkula ym. 1994, 268). Väittämämuuttujien sijoituessa yhteen faktoriin oli se mittarin reliabiliteetin ohella osoitus mittarin käyttökelpoisuudesta jatkoanalyysissä.

Eksploratiiviseen faktorianalyysiin kuuluu valintoja, jotka voivat vaikuttaa oleellisesti faktoreina saataviin tuloksiin. Tällaisista valinnoista erityisimpänä voidaan pitää faktorianalyysin rotaatiomenetelmän valintaa. Rotaatiomenetelmällä pyritään helpottamaan faktoreiden tulosten tulkintaa jatkoanalyysia varten. Erittäin yleisesti yhteiskunta- ja kasvatustieteissä käytetty rotaatiomenetelmä on suorakulmainen varimax-menetelmä. Tätä menetelmää Esko Leskinen ja Jorma Kuusinen (1991, 289–297) kritisoivat Kasvatus-lehden artikkelissa. Heidän mukaansa varimax-menetelmä ei sovellu selittämään yhteiskunta- ja kasvatustieteellisten ilmiöiden todellista luonnetta, vaan sen suosio perustuu pitkään perinteeseen sekä tutkijoiden heikkoon tietotasoon eri analyysimenetelmien eroista. Se voi tarjota vääristyneitä tuloksia, koska esimerkiksi sen tuottamat faktoripistearvot vastaavat vain keskinkertaisesti teoreettisia vastineitaan. Varimax-menetelmää kohtaan esitetyn vahvan kritiikin vuoksi valitsin vinokulmaisen direct oblimin -menetelmän, joka tarjoaa yhteiskuntatieteellisten ilmiöiden todellisen rakenteen kuvaamiseen yksinkertaisen mutta varimax-menetelmää relevantimman menetelmän. (Ks. mt., 289–297.) Oman tutkimukseni ollessa yhteiskuntatieteellinen ja varsin aineistolähtöinen ajattelin direct oblimin -menetelmän olevan loppujen lopuksi vähemmän erityisiä perusteluita kaipaava valinta kuin varimax-menetelmän.

4.5 Pelitodellisuuden sosiaalisten suhteiden yhteys sosialisointiin

Ensimmäisen etukäteen laatimani mittarin tarkoitus oli mitata vastaajan henkilökohtais-ta sosiaalisuutta peliympäristössä kuudella Likert-asteikollisella väittämällä. Mittarille asetetut muuttujat jakaantuivat faktorianalyysillä kuitenkin kahteen faktoriin (kompo-

nenttiin) (taulukko 7). Jako tuntui loogiselta, koska ensimmäinen faktori muodostui **vastaajan pelikaverisuhteita käsittäväksi**. Toinen kuvasti **vastaajan asennetta peliympäristöön vuorovaikutteisena tilana** etenkin sillä oletuksella, että peliympäristössä vuorovaikutteisuus on rajatumpaa ja näin ollen usein helpoksi ja vaivattomaksi luonnehdittu (Siitonen 2007, 62–63; Kojo 2012, 78). Alkuperäiseen mittariin suunnittelemani muuttuja ”*Pelitodellisuudessa olet oma itsesi (ajatuksiltasi ja käytökseltäsi) avattareksi takana*” ei saanut vahvaa latausta kumpaankaan faktoriin ja se heikensi muuttujien reliabiliteettia, joten päätin harkinnan jälkeen jättää sen pois muodostettavista mittareista.

Taulukko 7. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Henkilökohtainen sosiaalisuus peliympäristössä”

	Faktori	
	Pelikaverisuhteiden merkitys	Sosiaalisen vuorovaikutuksen helpous
Pelitodellisuuden kaverit ovat sinulle yhtä hyviä tai parempia kuin reaalityodellisuuden kaverit/läheiset.	,827	
Muita saman pelikillan tai muuten pelin kautta tutuiksi tulleita henkilöitä olet/olisit kiinnostunut tapaamaan pelimessuilla, miiteissä (tapaamisissa) tai muissa tilanteissa.	,750	
Pelitodellisuudessa sinun on helpompi tutustua uusiin henkilöihin kuin reaalityodellisuudessa.		,905
Pelitodellisuuden kavereita voit kuvitella kavereiksesi myös pelitodellisuuden ulkopuolelle.	,785	
Pelitodellisuudessa sinulla on matalampi kynnys olla vuorovaikutteisena muiden kanssa kuin reaalityodellisuudessa.		,908
Cronbachin alfa	0,721	0,791

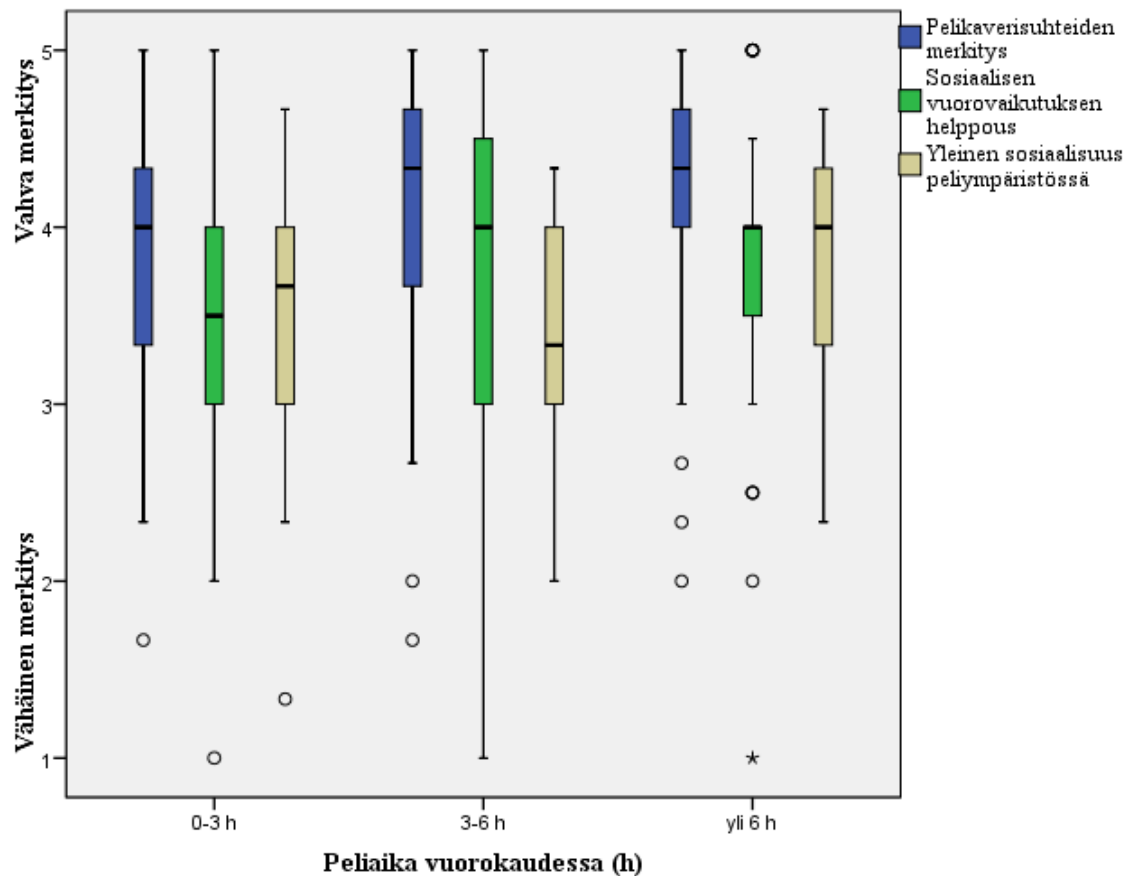
Arvioituani faktorianalyysin ehdottamat faktorit käyttökelpoisiksi ja järkeviksi suoritin reliabiliteettianalyysin laskemalla Cronbachin alfa-arvot. Mikäli alfan arvo on suurempi kuin 0,6, on muuttujaryhmä tällöin reliabiliteettinsa osalta luotettava ja käyttökelpoinen. Faktorianalyysin ehdottama ensimmäinen faktori, jonka ajattelen kuvaavan pelikaverisuhteiden laatua ja merkitystä vastaajalle, sai Cronbachin alfan arvoksi 0,721. Tämä on yhteiskuntatieteellisessä tutkimuksessa kohtalaisen hyvä arvo. Toinen faktori, joka kuvastaa sosiaalisen vuorovaikutuksen helppoutta peliympäristössä, sai alfan arvoksi 0,791.

Henkilökohtaisen tason kokemusten lisäksi vastaajia pyydettiin vastaamaan myös sosiaalisuutta yleisellä tasolla käsitteleviin väittämiin. **Yleistä sosiaalisuutta peliympäristössä** kartoittanut alkuperäinen mittari osoittautui faktorianalyysin mukaan myös käyttökelpoiseksi sellaisenaan. Taulukosta 8 näkyvät faktoriin kuuluvat muuttujat. Ongelmalliseksi mittarin muodostamiselle koitui muuttujaryhmän alhainen reliabiliteetti, joka oli vain 0,361. Oman arvioni ja harkintani jälkeen päätin kuitenkin pitää alkuperäisen mittarin.

Taulukko 8. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Yleinen sosiaalisuus peliympäristössä”

	Faktori
	Yleinen sosiaalisuus peliympäristössä
Muiden pelaajien ihmissuhteet ovat mielestäsi yhtä hyviä tai parempia pelitodellisuudessa kuin reaalitodellisuudessa.	,692
Yleisesti ajateltuna pelitodellisuudessa tai sen kautta voi kehittyä parisuhteita reaalitodellisuuden puolelle.	,703
Pelitodellisuudessa pelaajat ovat omia itsejään (ajatuksiltaan ja käytökseltään) avattariensa takana.	,592
Cronbachin alfa	0,361

Faktorianalyysien ja reliabiliteettitarkastelujen jälkeen loin mittarien empiiriset vasti-
neet eli summamuuttujat aineistoon. Niiden avulla pääsin tutkimaan WoW-pelaamisen
teoreettista suhdetta sekundaariseen sosialisatioon. Sosiaalisuus kaikessa yhteisö-
poh-
jaisessa toiminnassa on keskeisimpiä syitä toimintaan ylipäätään. Niinpä vertailemalla
sosiaalisuutta mittaavia mittareita luokiteltujen peliaikaryhmien välillä voidaan havaita
eniten vuorokaudessa aikaansa peliympäristössä käyttävästä ryhmästä seuraavaa: yli
kuusi tuntia vuorokaudessa peliympäristön äärellä olevat vastaajat kokevat keskimäärin
pelin omat kaverisuhteensa laadukkaimmiksi ja kiinnostavimmiksi. (Kuvio 4.) Heidän
näkemyksensä peliympäristön sosiaalisen vuorovaikutuksen välittömyydestä on yhte-
näisen myönteinen. Lisäksi peliympäristön sosiaalisuus yleisesti näyttäytyy heille kai-
kista aidoimpana ja tasokkaimpana.



Kuvio 4. WoW:in sosiaalisuuden ilmentymä pelaamisajoittain

Kuvio 4 visualisoi edelliset havainnot, vaikka huomattava on, että erot peliaikaryhmien
välillä ovat pienehköjä. Kaikissa peliaikaryhmissä näkemykset peliympäristön sosiaali-
suuteen liittyvistä elementeistä olivat pääosin lievästi tai vahvasti myönteisiä (arvo > 3).
Sosialisaation näkökulmasta arvioituna vastaajien myönteiset tai erittäin myönteiset

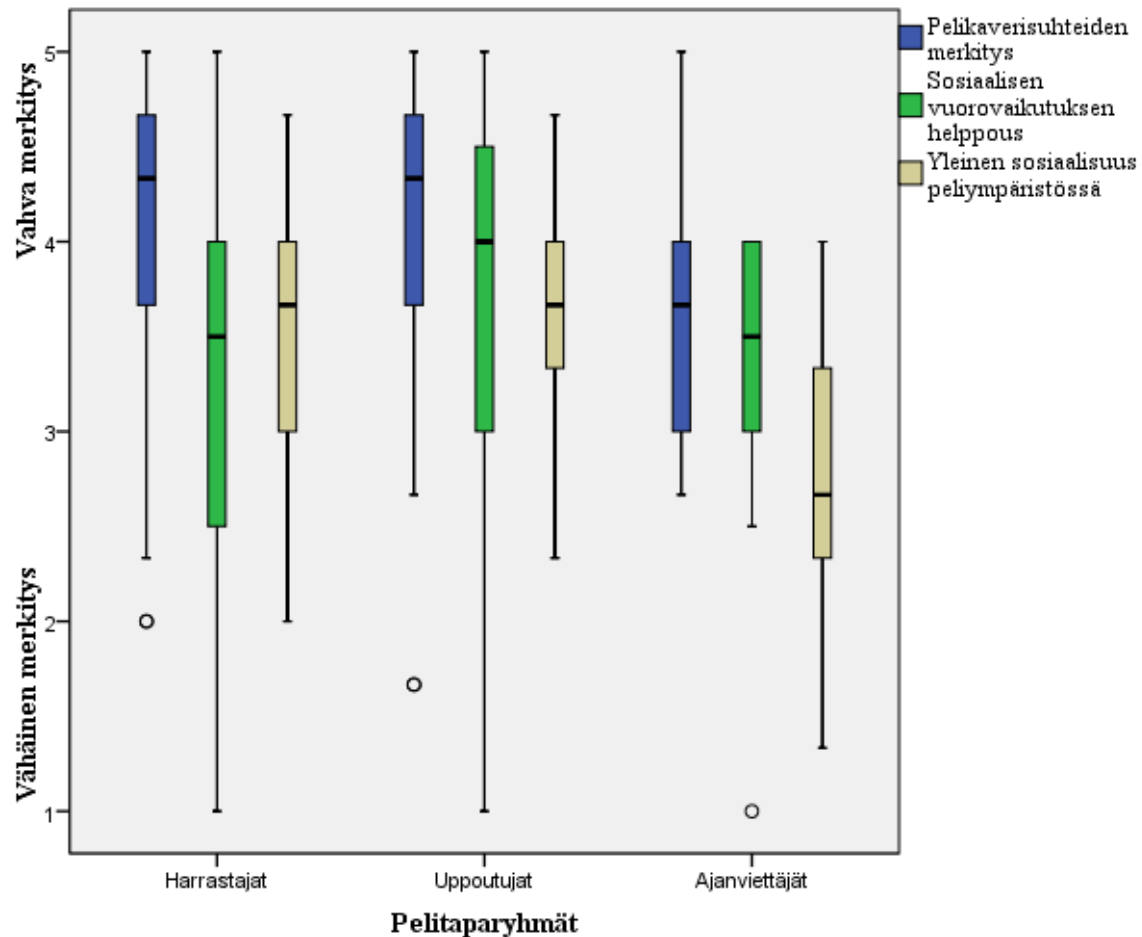
kokemukset toiminnan sosiaalisuudesta alkavat luoda välittömästi WoW-pelaamiselle socialisaatioagentin statusta. Yleisesti socialisaation sekundaarivaiheessa yksilön socialisaatiota vahvasti muokkaavat agentit ovat enenevässä määrin sellaisia, joiden suhteen yksilö voi toteuttaa omaehtoista valikointia. Näiksi luetellaan muun muassa kaveriverkostot, media (erityisesti internet) sekä markkinat, jotka tuottavat palveluita ja hyödykkeitä. (Antikainen 1998, 105; Helkama ym. 2007, 84–86; Martikainen 2009, 120.) WoW ja muut MMO-pelit rakentuvat suureksi osaksi juuri tällaisten agenteiksi määriteltujen asioiden pohjalta. Socialisaatioagentin kontekstissa WoW sekä muut MMO-pelit voitaisiin määritellä mediavälitteiseksi sosiaalisiksi hyödykkeiksi tai palveluiksi.

Sekundaarisen socialisaation agentin toimintamekanismia voidaan ajatella Bergerin ja Luckmanin (1994, 170–171) esittelemän *merkityksellisten toisten* kautta. Tällöin socialisaatio nojaa hyvin suuresti sosiaalisuuden niihin piirteisiin, joita kolmella mittarilla tavoiteltiin aineistossa. Yksilöt etsiytyvät tai kulkeutuvat ryhmään, jolle he haluavat antaa vahvan arvon merkityksellisinä toisina elämässään. Tällaisen ryhmän tarkoitus yksilölle on vahvistaa ja ylläpitää hänen elämäntyyliään ja siihen liittyviä tärkeitä merkityksiä ja ajattelutapoja. Yleisesti tällainen merkityksellisten toisten ryhmä perustuu aktiiviseen ja säännölliseen sosiaaliseen toimintaan, koska muuten sen vaikutus alkaa heiketä ja yksilö voi alkaa etsiä toista merkityksellisten toisten ryhmää. (Berger & Luckmann 1994, 170–175, 184–185.) Kuvio 4 osoittaa sosiaalisuuden kokemisen myönteisenä tai todella myönteisenä. Tämä yhdistettynä tietoon, että kokonaispelaikaikaa vastaajien enemmistöllä oli runsasta ja lähes jokapäiväistä, puoltaa näkemystä niin WoW-pelaamisen socialisaatioagentin roolista kuin myös WoW-pelaamisen osakulttuurisesta asemasta.

Sosiaalisuutta kartoittavat mittarit osoittavat kuvion 4 mukaan, että eniten aikaansa peiliympäristössä käyttävät vastaajat ovat yhtenäisin ryhmä asenteissaan. Yhtenäisyyden lisäksi he antoivat hieman vahvempia merkityksiä pelikaverisuhteille ja pelin yleiselle sosiaalisuudelle kuin toiset pelaikaryhmät. Näin ollen voidaan olettaa, että runsas ajallinen satsaaminen pelaamiseen on yhteydessä WoW:in sosiaalisen todellisuuden suurempaan arvostamiseen ja arvottamiseen. Ei ole kuitenkaan riittävää todeta pelkän pelaajankäytön olevan sosiaalisuuden kokemuksen selittävä tekijä.

Aikamääreitä laadullisempi tulkinta sosiaalisuuden vahvalle tai heikolle merkitykselle löytyi vertaamalla sosiaalisuuden mittareita pelitaparyhmien kanssa. Ajanvietäjät poik-

kesivät varsin merkittävästi kahdesta muusta ryhmästä. Luvussa 4.3 kuvailin heidät pelaajiksi, joille peliympäristö ei ole kovin merkityksellinen tila eikä pelaaminen edusta heille harrastusta saati elämäntapaa. Tulokinnan nimenomaan pelitaparyhmien kautta tekee erityiseksi se, että ajanviettäjäien poikkeama ei selity kokonaispelaikamäärällä (ks. taulukko 6) eikä vastaajan iällä. Ajanviettäjäien ryhmässä on tasaisesti kaikkiin eri peliaikaryhmiin sekä ikäryhmiin kuuluvia vastaajia kuten muissakin pelitaparyhmissä.



Kuvio 5. WoW:in sosiaalisuuden ilmentymä pelitaparyhmittäin

Kuviosta 5 voidaan nähdä, että harrastajien ja uppoutujien keskuudessa pelikaverisuhteet eli kiinnostus kansapelaajiin on erittäin vahvaa. Ajanviettäjäät kokevat muut pelaajat pääosin neutraaleiksi. Kokemus sosiaalisen vuorovaikutuksen helppoudesta peliympäristössä oli ajanviettäjäillä yhtenäisin. Toisin kuin harrastajiin tai uppoutujiin, ajanviettäjiin ei kuulu vastaajia, jotka kokisivat peliympäristön huonoksi ja vaikeaksi vuorovaikutuksen tilaksi mutta ei myöskään erittäin hyväksi. Lievä yhtenäinen myönteisyys selittyy sillä, että WoW:in kiltapelaamiseen liittyy oleellisesti puhe- ja tekstipohjainen kommunikaatio. InSoGa-mallin mukaisesti voidaan ajatella, että ajanviettäjäille tärkeässä

asemassa oleva pelin hyvä pelattavuus näyttäytyy WoW:issa hyvinä kommunikatiomahdollisuuksina. Näin sosiaalinen vuorovaikutus saanee ajanviettäjiä lievästi myönteisen arvion.

Kaikista huomattavin ero ajanviettäjiä suhteessa muihin löytyy tarkasteltaessa yleistä sosiaalisuutta peliympäristössä. Vaikka harrastajissa ja uppoutujissa on vastaajia, jotka eivät koe peliympäristön sosiaalisuutta aitona sosiaalisen kanssakäymisen tilana, on näiden ryhmien mediaanit (laatikkojanojen sisällä olevat poikkiviivat) selvästi yli arvon 3 tarkoittaen myönteistä näkemystä asiasta. Ajanviettäjiä mediaani on vastaavasti alle arvon 3, joten heille peliympäristön yleinen sosiaalinen elämä on vähäisesti merkityksellistä.

Henkilökohtainen ja yleinen kokemus peliympäristön sosiaalisuudesta on ajanviettäjiä muita ryhmiä neutraalimpi ja osin kielteinen. Tämä tarkoittaa socialisaation kontekstissa sitä, että pinnallisempi suhtautuminen pelin sosiaaliseen ulottuvuuteen vähentää pelin asemaa socialisaatioagenttina. Yhtäläillä myös sosiaalisen merkityksellisyyden vähäisyys estänee merkityksellisten toisten syntymistä peliympäristön pelikilloista. Tällaisen tuloksen osalta olisi erittäin mielenkiintoista kysyä ajanviettäjiä, mitkä ovat heidän muut harrastuksensa, yhteisönsä sekä elämäntilanteensa. Kysymyksellä voisi hahmotua, että pinnallisesti WoW:ia pelaavat kytkevät merkityksellisen sosiaalisen toimintansa johonkin muuhun, joka voi heidän socialisaatiossa esiintyä vahvana agenttina.

Vaikka WoW:iin liittyvä sosiaalinen ulottuvuus on joillekin vastaajille merkitykseltään vähäinen, se ei tarkoita, etteikö WoW:in pelaamisella olisi mitään asemaa heidän sosiaalisen todellisuuden rakentumisessa. Berger ja Luckmann (1994, 169–172) esittävät, että yksilön sosiaalisessa todellisuudessa olevan merkityksellisten toisten rinnalla on laaja vähämerkityksellisten ihmisten joukko. Nämä ihmiset voivat olla mitä tahansa yksilön elämään pinnallisesti kuuluvia henkilöitä mutta heidänkin avulla yksilö alitajuisesti vahvistaa identiteettiään ja maailmankuvaansa. Yhtä lailla näiden vähämerkityksellisten ihmisten rooli voi olla myös horjuttamassa yksilön identiteettiä ja maailmankuvaa, jos niissä on ristiriitoja. (Mt.) Asian esiin nostaminen WoW:in kontekstissa on tärkeää, jotta tutkimustuloksista ei välity sellaista virheellistä ja kahtiajakautunutta käsitystä, että toisille vastaajista WoW merkitsee sosiaalisesti paljon ja toisille ei mitään.

Etenkin Martikainen (2009, 126–127) on käsitellyt sekundaarisen sosialisoinnin mahdollisuuksia eheyttävänä prosessina nuoren ihmisen aikuistumisessa. Hyvän parisuhteen löytymisen merkitys näyttäytyy erityisenä tapahtumana, joka voi vahvasti haastaa primaarivaiheessa yksilön sisäistämiä ongelmallisia malleja. Nähdäkseni parisuhteen muotoutumista voidaan pitää jopa uudelleensosialisoinnina, jos sen eheyttävä ja yksilön maailmankuvaa muokkaava vaikutus on radikaalinen. Parisuhteen pienempi vaikutus yksilöön voidaan mieltää sosialisoinnina sekundaarisesti, primaarisosialisointia jatkavaksi kehityskulukuksi.

Yee (2006c; 2006a 18–21) tutkimustulosten mukaan parisuhteita muodostuu yleisesti MMO-peliympäristöissä. En pysty aineistoni pohjalta ottamaan kantaa, edustavatko peliympäristöjen kautta syntyvät parisuhteet niiden osapuolille uudelleensosialisointia vai sekundaarisosialisointia yleisemmin kuin muulla tavoin toisiinsa tutustuneille. Yee (2006c; 2006a 18–21) tutkimustuloksien paikkansa pitävyys parisuhteiden muotoutumisesta saa vahvaa tukea aineistostani, kun tarkastellaan yksittäisen väitemuuttujan ”*Yleisesti ajateltuna pelitodellisuudessa tai sen kautta voi kehittyä parisuhteita reaalityodellisuuden puolelle*” vinoa jakaumaa. Vastanneista (n=98) 54 % oli väittämän kanssa täysin samaa mieltä ja 32 % vastaajista osittain samaa mieltä. Lisäksi vastaajien kirjoittamat avovastaukset liittyvät pelaamisen sosiaalisuutta tiedusteltaessa usein omakohtaiseen tietoon pelin kautta muodostuneista avo- ja avioliitoista. Peliympäristön sosiaalisuuteen liittyvästä 23 avovastauksesta yhdeksän vastausta keskittyi kertomaan tarkemmin peliympäristön kautta solmituista parisuhteista.

Lisäksi Yee (2006a, 18–21) on havainnut, että parisuhteiden muotoutumisen ohella MMO-peliympäristössä voidaan vahvistaa ja ylläpitää ihmissuhteita kaikista lähimmäisten henkilöiden kanssa. Tämä koskee niin parisuhteita kuin myös vanhemman ja lapsen välistä suhdetta. Yee (mt.) haastattelututkimuksen mukaan yhdessä pelaaminen tuo esiin uusia piirteitä parisuhteen osapuolista ja se uudistaa vanhemman näkemystä lapsensa strategisen ajattelun sekä ryhmässä toimimisen kyvyistä. Näin voidaan todeta, että merkityksellisten toisten asemaa MMO-peliympäristöissä ei pelkästään luoda uusien ihmissuhteiden perustalle, vaan aikaisemmin muodostuneiden ihmissuhteiden merkityksellistä asemaa ylläpitämällä ja vahvistamalla.

4.6 WoW:in osakulttuurin ja sosialisaaion välinen suhde

Seuraavaksi analysoin osakulttuurisen toiminnan merkitystä yksilölle. Samalla tarkastelen, miten kysymyslomakkeeseen laatimani alkuperäinen mittari toimii aineistoanalyysissä käytettävänä mittarina. Kysymyslomakkeessa oli alun perin seitsemän henkilökohtaiselle tasolle suunnattua väittämää, jotka mittasivat WoW:in peliympäristön sekä pelikillan suhdetta WoW:in aktiiviseen kiltapelaajaan. Jätin kuitenkin väittämän ”*Pelitodellisuus on tila, johon reaalityodellisuuden asioilta/ajatuksilta pääset rauhaan*” pois faktoritarkastelusta, koska väittämä oli käyttökelpoisempi aikaisemmin kuvaamassani ryhmittelyanalyysissä.

Taulukko 9 esittää, että faktorianalyysi jakoi kuuden muuttujan mittarin kahteen melko selvästi määriteltävään faktoriin. Ensimmäinen faktori edustaa **osakulttuurin hyötysuhdetta yksilölle yksilön kokemana tyytyväisyytenä itseensä ja henkilökohtaisten kykyjen kehittymisenä**. Toinen faktori pyrkii tavoittamaan **yksilön kokemusta merkityksellisyyden tunteesta yhteisönsä osana toimimisessa**.

Taulukko 9. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Osakulttuurinen ryhmätoiminta yksilöllisinä tarpeina, henkilökohtainen taso”

	Faktori	
	Osakulttuurin hyötyosuus yksilölle tyytyväisyyden ja kehittymisen kokemuksina	Merkityksellisyyden tunne yksilölle yhteisön osana
Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot ovat kehittäneet tai voivat kehittää sinua henkilökohtaisesti muita ryhmätyöskentelytilanteita ajatellen.	,568	,340
Koet, että sinusta on selvää hyötyä kylläsi kampanjoissa, raidaamisessa yms.		,784
Pelikillassa/pelikilloissa saat äänesi aina tarvittaessa kuuluville.		,848
Pelatessasi olet tunnistanut omat vahvat osa-alueesi ja kykysi, jotka auttavat edistymistäsi verkkoyhteisöpeleissä.	,597	
Olet iloinen verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi.	,819	
Olet ylpeä verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi.	,889	
Cronbachin alfa	0,702	0,593

Taulukossa 9 ensimmäisenä esiintyvä muuttuja saa lataukset molempiin faktoreihin. Kyseinen muuttuja on kuitenkin selvästi vahvemmin latautunut ensimmäiseen faktoriin, joten sijoitin sen sinne. Reliabiliteettianalyysi antoi ensimmäiselle faktorille reliabiliteetin arvon 0,702 ja toiselle faktorille arvon 0,593.

Molemmissa muodostetuissa mittareissa haasteeksi tulivat muuttujien heikohkot keskihajonnat. Muuttujien liian pieni keskihajonta (alle 1,0) tarkoittaa vastaajien vastausten olevan erittäin yhdenmukaisia ja se voi heikentää mittarin reliabiliteettia, koska Cronbachin alfan kaava perustuu keskihajontaan. Esimerkiksi muuttuja ”Olet iloinen verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi” oli keskihajonnaltaan aineiston heikoimpia mutta tehdessäni vertailua jättämällä sen pois mittarista ei mittarin Cronbachin alfan arvo kuitenkaan noussut. Koska alfan arvo oli 0,702 kyseisen muuttujan sisältyessä faktoriin, pää-

dyin pitämään sen mukana lopullisessa mittarissa. Tämänkaltaisia tilanteita pienten keskihajontojen vuoksi oli analyysissäni enemmänkin. Niitä käsittelin joka kerta yksilöllistä harkintaa käyttäen.

Osakulttuurisen ryhmätoiminnan hyötyjä yksilöille selvitin myös yleisen tason väittämänä. Alkuperäinen mittari sisälsi seitsemän väittämää. Jälleen faktorianalyysi jakoi väittämämuuttujat siten, että päädyin muodostamaan kaksi erillistä mittaria. Ensimmäisen mittarin kuitenkin hylkäsin, koska sen Cronbachin alfan arvo oli 0,294 ja mittarin toisen muuttujan keskihajonta oli selvästi alle arvon 1,0. Mittarin kaksi väittämää käsitelivät pelikiltaan sijoittuvan sosiaalisen tilan avoimuutta ja demokraattisuutta yleisesti arvioituna. Vaikka kunnollista mittaria ei näistä väittämämuuttujista muodostunut, voidaan näitä analyytisesti tarkastella yksittäisinä muuttujina. Lisäksi voidaan huomata, että väittämä ”*Pelitodellisuudessa ja sen foorumeilla tulee puhuttua muistakin asioista kuin suoraan itse peliin liittyvistä aiheista*” tarkoitti erittäin pienellä keskihajonnallaan sitä, että vastaajat olivat olleet erityisen yksimielisiä väittämään vastatessaan. Lähes kaikki vastaukset edustivat vahvaa samanmielisyyttä väittämän kanssa (täysin samaa mieltä olevia vastaajia 79 % kaikista vastaajista, n=98). Tämä kertoo monipelattavien verkkoroolipelien olevan kuin mikä tahansa tietyn intressin ympärille muodostunut joukko, jossa ihmiset jakavat kuulumisiaan, näkemyksiään ja tietojaan muistakin kuin itse peliin suoranaisesti liittyvistä teemoista.

Jatkoanalyysia varten kelvollinen faktori muodostui silti muista muuttujista, jotka selvittivät osakulttuurin ryhmätoiminnan hyötyjä yksilölle. Viisi muuttujaa muodosti faktorin, joka erityisesti keskittyy **osakulttuurisen toiminnan tarjoamiin insentiveihin eli kannustimiin**, joiden vuoksi yksilö hakeutuu tietoisesti tai tiedostamattaan toimimaan yhteisön osana. Faktorianalyysi sijoitti nämä viisi muuttujaa samaan faktoriin, kun analyysi suoritettiin käyttäen vain näitä viittä muuttujaa. Taulukosta 10 voidaan huomata, etteivät lataukset taulukon kahden viimeisen muuttujan osalta ole kovin voimakkaita. Reliabiliteetti oli silti tämän faktorin osalta kohtalainen Cronbachin alfan arvon ollessa 0,598. Niinpä faktori täytti kriteerit sen käyttämisestä mittarina jatkoanalyysissa.

Taulukko 10. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Osakulttuurinen ryhmätoiminta yksilöllisinä tarpeina, yleinen taso”

	Osakulttuurinen toiminta insentiivinä yksilölle yleisesti
	1
Mitä paremmat ryhmätyöskentelytaidot sitä paremmin WoW:ssa pystyy edistymään.	,612
Ryhmätyöskentelyssä epämiellyttävien pelaajienkin sietämisestä voi olla hyötyä henkilökohtaisessa pelissä edistymisessä.	,760
Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot voivat kehittää yleisesti muissakin tilanteissa käytettäviä ryhmätaitoja.	,708
Pelitodellisuudessa voi esittää vahvoja tunnetiloja. (esim. ilo, empatia, ärsyntyminen, ahdistus...)	,532
WoW:ssa pystyy edistymään yksin yhtä hyvin kuin yhdessä.*	,517
Cronbachin alfa	

*muuttujan arvot käännetty asteikolla

Ristiintaulukoimalla (taulukko 11) ikäryhmät sen mittarin kanssa, joka kuvaa vastaajan henkilökohtaista kokemusta peliyhteisöön vaikuttamisesta ja sen merkittävyydestä, voidaan huomata seuraavaa (khiin neliötestin $p=0,043$). 18–23-vuotiaat vastaajat kokevat, että heidän henkilökohtaisella toiminnallaan on vaikutusta yhteisöön sen toiminnassa ja menestyksessä. Yksikään tämän ikäryhmän vastaajista ei kokenut henkilökohtaisen toiminnan olevan vaikutuksetonta yhteisössään. Tämä nuorimman ikäryhmän myönteinen kokemus peliyhteisöön vaikuttamisesta on tuloksena kiinnostava, kun sitä pohditaan Kirsi Pauliina Kallion (2008, 50–53) Lähikuva-lehden artikkelin pohjalta nuorten arkipoliittisen toiminnan kannalta. Arkipoliittinen toiminta on vahvasti kytköksissä poliittiseen sosiaalisuuteen, joka taas kuuluu oleellisesti sekundaarisosiaalisuuteen kehittämällä yksilöitä kansalaisyhteiskunnan aktiivisiksi ja sitä palveleviksi toimijoiksi. Kallio (mt., 50–53) argumentoi MMO-pelien luovan lapselle ja nuorelle sellaisen tilan,

jossa mahdollistuu niin henkilöä itseään koskeva päätöksenteko kuin myös yhteisön täysivaltaisena jäsenenä toimiminen.

Taulukko 11. Iän vaikutus yhteisössä toimimisen kokemiseen

Ikäryhmät	Merkityksellisuuden tunne yksilölle yhteisön osana			Yhteensä
	Kokemus, että toiminnalla ei vaikutusta yhteisöön (n=10)	Kokemus, että toiminnalla jokseenkin vaikutusta yhteisöön (n=29)	Kokemus, että toiminnalla selvää vaikutusta yhteisöön (n=58)	
18–23-vuotiaat (n=36)	0,0 %	33,3 %	66,7 %	100 %
24–29-vuotiaat (n=36)	11,1 %	33,3 %	55,6 %	100 %
Yli 30-vuotiaat (n=25)	24,0 %	20,0 %	56,0 %	100 %

Omien intressien pohjalta toimiminen yhteisössä, yhteisistä asioista päättäminen sekä oman osallisuuden säateleminen ovat tunnusomaisia intensiteetin piirteitä, joita etenkin nuoret ihmiset arvioivat (tietoisesti tai tiedostamattaan) sukkeloidessaan eri osakulttuurien välillä. Sukkeloinnilla Lähteenmaa (2000, 33–38) tarkoittaa yksilön kuulumista useisiin eri kulttuuriryhmiin ja niiden välillä tapahtuvaa henkilökohtaista valikointia omien painotusten mukaisesti. Sukkelointi määritelmänä haastaa ja kumoo vanhan näkemyksen nuoren yksilön yksiryhmäisyydestä, jolla nuori määritettiin tiettyyn kulttuuriryhmään kuuluvaksi. Vaikka yksiryhmäisyys tulkintana on vanhahtava, ei se tarkoita, että ainoastaan yhteen osakulttuuriin kuulumisen olisi erikoista nykyisin. (Mt., 33–38.) Etenkin tämän tutkimuksen nuorimpien vastaajien positiivinen kokemus vaikutamisensa mahdollisuudesta WoW:issa voi lisätä WoW-pelaamisen intensiteettiä verrattuna muihin harrastemahdollisuuksiin. Sukkeloinnin voisi näin ajatella tuoneen nuorimmat sellaisen toiminnan äärelle, joka näyttäytyy heille sitoutumisen arvoisena. Koska tutkimukseni kyselyssä ei kuitenkaan kartoitettu vastaajien muita ajanvietetapoja, olisi varomatonta nimetä esimerkiksi nuorin ikäryhmä tai uppoutujien pelitaparyhmä nykyaikaiseksi yksiryhmäisyyden ilmentymäksi. Intensiteetin vaihtelevuus on kuitenkin tosiasia WoW:issa osakulttuurisen sukkeloinnin mukaisesti. Joillekin merkitykset pelissä ovat suuria, jolloin intensiteetti on vahvaa ja harrastus saattaa olla yksilön ainoa, kun taas toisille merkitykset ovat vähäisempiä ja sitoutuminen vähemmän mielekästä.

Se, että nuorin ikäryhmä vastaajista koki vaikuttamisen tehokkaaksi yhteisössään voi olla yhteydessä Kallion (2008, 50–53) luonnehdintoihin siitä, miten vajaavaltainen saa täysivaltaisia kokemuksia MMO-pelien äärellä. Taulukon 11 pohjalta voidaan todeta, että vastikään täysi-ikäisiksi tulleet näkevät vaikuttamisen mahdollisuudet henkilökohtaisesti kaikista myönteisimpinä. Jos hiljattain täysi-ikäistynyt ja täysivaltaistunut henkilö huomaa oman vaikutuksensa mahdollisuudet yhteisönsä kautta, voi tämä antaa rohkean käsityksen omasta toiminnastaan ja mahdollisuuksistaan myös muilla yhteiskunnan osa-alueilla. Nuoren aikuisen sekundaarisosialisaatiossa institutionaalisten osa-maailmojen sisäistäminen on tärkeä tavoite, johon kiistatta kuuluu omien vaikuttamismahdollisuuksien havaitseminen eri yhteyksissä (ks. Berger & Luckman 1994, 157). Näin ollen WoW:in kiltapelaaminen voi avata nuorelle aikuiselle sellaisen puolen sosiaalisuudesta, jota hän ei välttämättä muilla tavoin saavuttaisi.

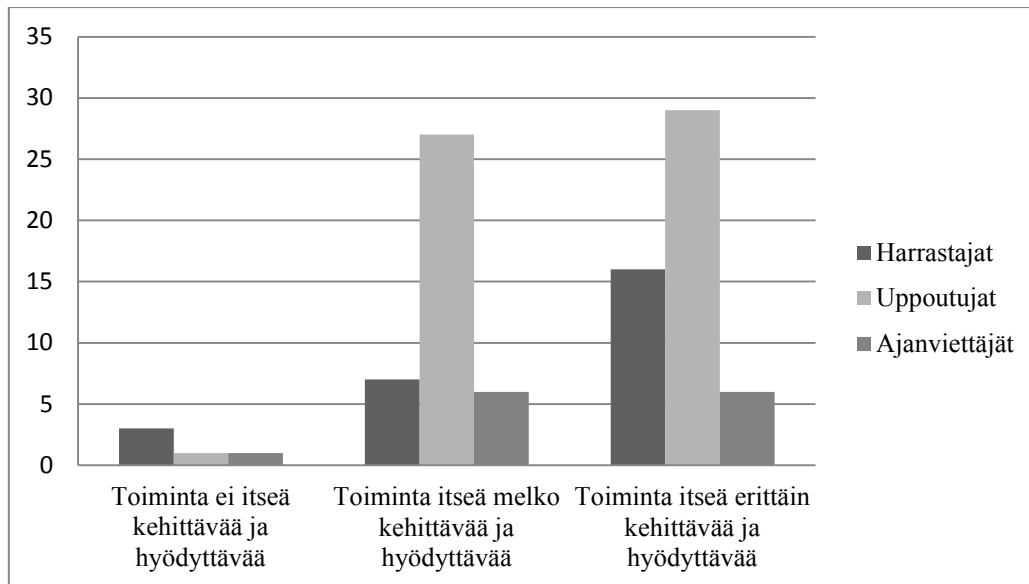
WoW ja muut sen kaltaiset pelit voivat luoda mahdollisuuden harjoitella toimimista yhteisössä. Jopa hieman yllättävä tulos on se, että yhteisössä vaikuttamiseen ei näyttäisi vaikuttavan vastaajien henkilökohtaisella tasolla se, kuinka paljon killassa toimimisesta on kokemusta tai kuinka paljon peliympäristössä aikaa vietetään. Vastaajat, joilla oli vain alle 12 kuukautta kiltakokemusta, eivät eronneet vaikuttamisen kokemuksen suhteen heitä kokeneemmista kiltaan kuuluneista millään merkittävällä tavalla. Alle kolme tuntia vuorokaudessa pelaavat vastaajat kokivat vaikuttamisen yhteisössään samankaltaisesti kuin enemmän aikaansa peliympäristössä viettävät.

Vastaajien antamissa tekstimuotoisissa avovastauksissa, jotka käsittelivät pelin ryhmätyöskentelyä eli yhteisössä toimimista, ei näkemys vaikuttamisen tasavertaisuudesta ollut niin yhtenäinen kuin tilastollisen tarkastelun antamat tulokset. Vastauksissa painotettiin kiltojen vaihtelevuutta johtamisen suhteen, mikä suoraan vaikuttaa siihen, miten niin sanotut rivipelaajat pääsevät vaikuttamaan killan toimintoihin.

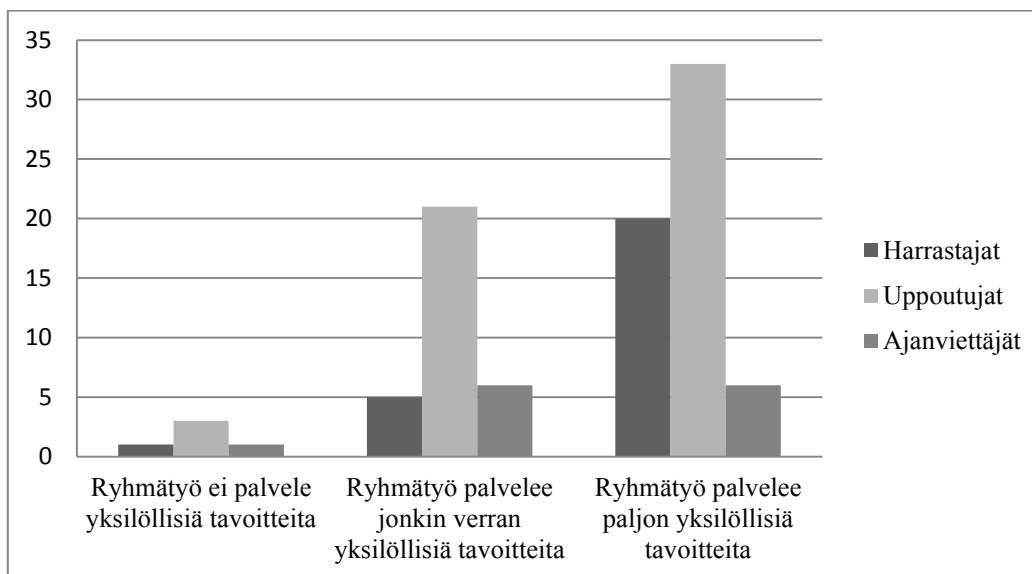
Tulos yhteisöön vaikuttamisesta antaa yleiskuvan kuitenkin siitä, että WoW:in kiltapelaaminen vaikuttaisi olevan suhteellisen inklusiivista ja edustavan luoksensa kutsuvaa yhteisöllistä osakulttuuria. Sekundaarisen sosialisointin kannalta pääosin kaikki elementit, jotka tehostavat peli-ilmiön osakulttuurisia yksityiskohtia, vahventavat myös sitä sosialisointia. Lähteenmaa (2000, 43) sivuaa tätä toteamalla, että osakulttuureilla on aina nuorelle myönteinen merkitys hänen identiteettinsä osalta ottamatta kantaa sen yhteiskuntaan integroivasta ominaisuudesta. Ajattelen, että yhteiskunnallinen

integraatio on sekundaarisosialisaation vain yksi – yleensä toivottu – suunta, koska nykyisen sosialisaatioteorian valossa aktiivisena toimijana esiintyvä yksilö voi tietoisesti loitontua yhteiskunnan keskiöistä kohti marginaaleja ja tämä loitontuminen voi silti tuottaa yksilölle hyvinvointia. Tällaiseenkin sosialisaatioon vaaditaan agenttinsa, joten pelaamisen osakulttuuri voi sosialisaatioagenttina edustaa monenlaista eri suuntausta sosiologisesti. Teoreettisesti ajatellen sosialisaatioagentin rooli yhteiskunnassa johonkin suuntaan vievänä on järjellistä, mutta ihmisten konkreettisten arkitoimintojen ja valintojen kannalta väitän, etteivät esimerkiksi WoW:in pelaajat hakeudu pelikulttuurin äärelle tarkoitushakuisesti hankkiutuakseen asteittain eteenpäin yhteiskunnassa tai siitä poistaen sivuaskeleita kohti marginaaleja.

Edelliseen liittyen voidaan todeta Siljanderia (1997, 10) mukaillen, että sosialisaatiosta suuri osa on yksilön tiedostamattomissa olevaa kehityskulkua. Näitä tiedostamattomia piirteitä pyrin löytämään osakulttuurisen ryhmätoiminnan tiedostetuista hyödyistä. Osakulttuurin ryhmätyöskentelyä kartoittavat mittarit, joista toinen kuvasi vastaajan henkilökohtaista kokemusta hyödyistä, joita hän saa tekemällä peliympäristössä ryhmätyötä muiden pelaajien kanssa. Toinen mittari käsitteli samaa aihetta yleisen tason näkökulmasta ja hieman erilaisten muuttujien muodostelmana. Merkittäviä eroavaisuuksia ei käynyt ilmi, vaikka molempia mittareita analysoin lähes kaikkien eri taustamuuttujien kanssa. Tulokseksi sain lopulta vertailun, jossa mittarien luokitellut ryhmät esitetään lukumäärinä taustamuuttujan ollessa pelitaparyhmät (kuviot 6 ja 7).



Kuvio 6. Näkemys yhteistoiminnan henkilökohtaisista hyödyistä pelitaparyhmittäin lukumäärinä



Kuvio 7. Näkemys yhteistoiminnan hyödyistä yleisesti pelitaparyhmittäin lukumäärinä

Kuvio 6 ja 7 näyttävät yhdessä tarkasteltuna varsin samanlaisilta, mikä johtaa seuraavaan päätelmään. Niin henkilökohtaisia kuin myös yleisiä hyötyjä kuvaavista pylväskuvioista on havaittavissa harrastajien sekä uppoutujien osalta nouseva trendi. Sekä harrastajissa että uppoutujissa on muutamia vastaajia, jotka eivät koe ryhmätyötä pelaamisen tavoitteita tukeviksi. Lukumääräisesti suurehko joukko harrastajista ja uppoutujista näkee ryhmätyöskentelyn jonkin verran yksilöä hyödyttävänä. Suurin osa harrastajista ja uppoutujista pitää ryhmässä toimimista erittäin myönteisenä. Sen sijaan ajanviettäjien

jakauma oli täysin identtinen niin henkilökohtaisen kuin myös yleisen hyödyn tarkastelussa. Ajanviettäjien jakaumat poikkesivat selvästi kahden muun pelitaparyhmän jakaumista, mikä tarkoittaa, että he kokevat ryhmätyöskentelyn keskimääräisesti vain jonkin verran yksilöä palvelevana. Verratessa heidän kokemuksiaan harrastajien ja upoutujien kokemuksiin vaikuttavat ne varauksellisilta ryhmätyön hyötyjä kohtaan.

Vähäisesti yksilöiden tiedostaman sosialisoinnin merkitys piilee ryhmän jäsenten vuorovaikutuksessa. Yleisesti esitetty näkemys on, että sosialisointi tapahtuu eri sosiaalisuusagenttien välisessä toiminnassa eli vuorovaikutuksessa, mitä kutsutaan yksilön sosiaalistumiseksi. (Antikainen 1998, 103; Sulkunen 1998, 81; Fornäs 1998, 280; Helanko 1980, 10.) Edellä esitellyt jakaumat osoittivat, että ryhmätyöskentelyn hyötyjä pidetään laajalti myönteisinä. Voidaan ajatella, että ryhmätyöskentelyn hyödyt johdattavat yksittäisiä pelaajia ryhmiin, jotta he voivat menestyä ja edetä pelissä paremmin. Tällainen valinta on ehdottomasti tiedostettua yksilön toimintaa. Sen sijaan ryhmiin osallistuminen johdattaa yksilön huomaamattaan myös voimakkaan vuorovaikutuksen äärelle, koska hänen on kyettävä toimimaan ryhmän osana. Menestyäkseen yksilön on kannattavaa tehdä ryhmätyötä. Ollakseen ryhmätyössä mukana hänen on pystyttävä suoriutumaan ainakin minimivaatimuksista, joita ihmisryhmässä toimiminen edellyttää.

”Koko pienryhmän sosiaalinen järjestelmä on kuin tehty nimenomaan sosiaalistumista varten”, ajatteli lasten ja aikuisten leikkiä tutkinut Rafael Helanko (1980, 10) kirjassaan ”Ihminen leikkii”. Keräämäni aineiston yksittäisiä muuttujia tarkasteltaessa käy ilmi, että enemmistö vastaajista koki muun muassa ryhmätyöskentelyssä epämiellyttävien pelaajien sietämisen hyödylliseksi oman edistymisen kannalta. Selvä näkemys oli myös, että niin omien kuin myös muiden pelaajien ryhmätyöskentelytaidot kehittyvät niin, että ne vaikuttavat muissakin toimintaympäristöissä kuin pelkästään peliympäristössä. (Ks. liite 3.) Osakulttuurinen ryhmätoiminta ja siinä havaittava sosialisoinnin voimakas läsnäolo voidaan nivota yhteen toteamalla Lähteenmaan (2000, 40–43) tavoin, että yhteisöön kuulumisen palvelee yhteisöllisten tavoitteiden lisäksi erityisesti yksilöllisiä syitä. Niiksi katson WoW:in kontekstissa olevan yhtä lailla niin tiedostamaton sosiaalistuminen kuin myös tiedostetut pelimaailmaan sijoittuvat päämäärät.

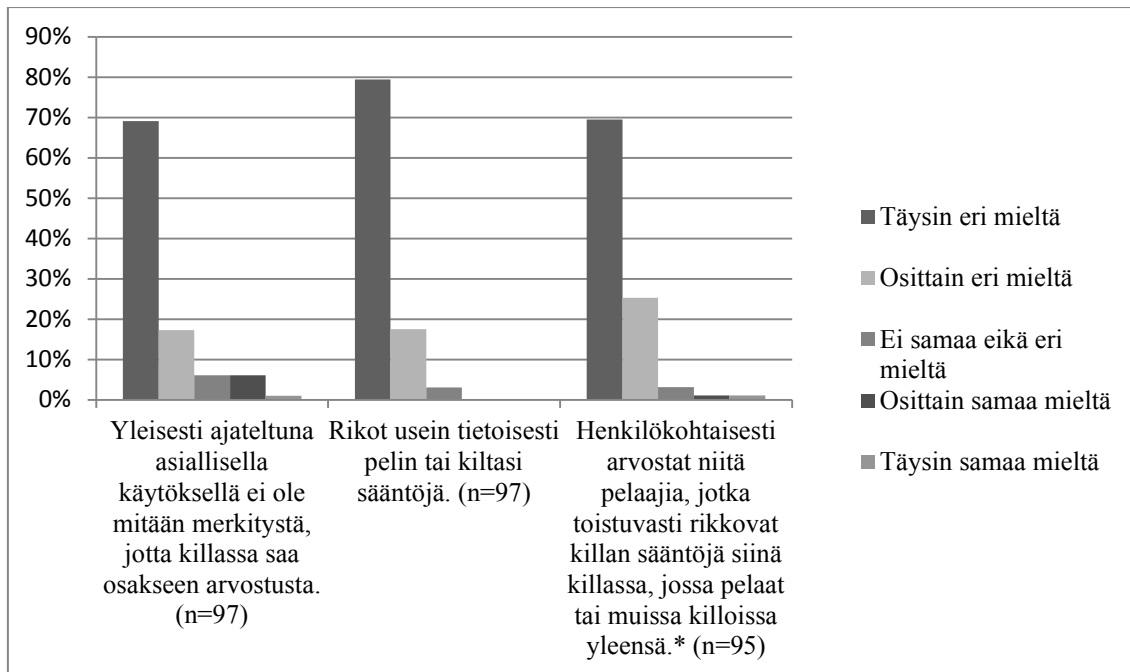
Vastaajien kirjoittamat avovastaukset täydensivät WoW:issa tapahtuvan ryhmätyöskentelyn tulkintaa. Avovastausten antama yhtenevä kokemus oli ryhmätyöskentelyn myönteisyys. Osassa vastauksista pelaamisen ryhmätyöskentely miellettiin hyvin samanlai-

seksi kuin mikä tahansa muu ryhmätoiminta, jolloin myös näkemys ryhmätyöskentelytaitojen siirtymisestä pelitodellisuudesta reaalitodellisuuteen nähtiin mahdollisena. Jotkin vastaajista jatkoivat tästä yksityiskohtaisempaan esittelyyn kiltapelaamisen sosiaalisista rakenteista, ja muutama vastaus totesi lyhyesti WoW:in ryhmätyöskentelyn kehittävän esimerkiksi strategista ajattelua, hermojen hallintaa sekä kommunikointitaitoja.

Ajanviettäjäiden pelitaparyhmä edusti vain kohtalaisen myönteistä näkemystä peliympäristössä tapahtuvan ryhmätyöskentelyn hyödyistä. Selittävä tekijä tälle löytyy jo aiemmin todetuista piirteistä, jotka kuvastavat heidän suhdettaan ”wowittamiseen”. Syväliempien merkitysten puuttuminen toiminnasta ja kepeä asennoituminen peliympäristöön eivät tee heille pelaamisesta ja sen yhteisöistä merkityksellisiä, joten pelaamisen osakulttuuri ei ole heille sosialisatioagentti tai ainakaan sellaisena vahva.

4.7 Pelitodellisuuden normatiivisuuden ja moraalien suhde sosialisatioon

Kuten kuvio 3 (s. 55) esitti, ei alkuperäisestä mittarista **osakulttuurin normatiivisuus** muodostunut lopullista, jatkoanalyysiin käyttökelpoista mittaria lainkaan. Aineistossa ilmenneet muuttujien vähäiset keskihajonnat olivat huomattavia etenkin kaikissa kolmessa osakulttuurin normatiivisuutta kartoittaneessa väittämässä, joista mittarin oli tarkoitus koostua. Pieni keskihajonta tarkoittaa vastaajien vastanneen niin samanmielisesti, että vastauksissa ei ole hajontaa. Tällaiset yksimieliset vastaukset ovat kuitenkin tulos jos sinällään. Kyseiset muuttujat ovat esitettyinä prosentuaalisina jakaumina kuviossa 8.



Kuvio 8. Normatiivisuutta ja moraalialueita kartoittaneiden muuttujien prosenttijakaumat

*muuttujan arvot käännetty muiden jakaumien suuntaiseksi

Hyvin yksipuoleiset tulokset jättävät analyysin tehtäväksi selittää, miltä peliympäristön normatiivisuus ja vastaajien moraalit näyttävät sosialisoinnin perspektiivistä. Helanko (1980, 42–43) määrittelee sosiaalistumisen olevan suuressa määrin yksilön opettelua ja oppimista ryhmänsä normeihin. Yksilö näkee ja kokee toimintansa ja käyttäytymisensä seuraukset sosiaalisina sanktioina. Muu ryhmä toimii tällä tavoin yksilölle toimintansa peilinä. ”On aivan eri asia, ovatko nuo normit hyviä vai huonoja. Niiden laadusta riippuu, kasvattaako ryhmä veijareita vai pyhimyksiä, useimmiten kuitenkin aivan tavallisia kansalaisia.”, luonnehtii Helanko. (Mt.)

Helankon (mt.) huomio on oivallinen ja samankaltainen kuin Lähteenmaan (2000, 18–19) jo aiemmin esittelemä näkemys osakulttuurien roolista yksilöille. Lähteenmaa (mt.) on päätenyt nuorisokulttuureja käsittäneissä laadullisissa tutkimuksissa siihen näkemykseen, että osakulttuurit tuottavat aina nuorille henkilökohtaista sosiaalista hyvinvointia, vaikka se ei yhteiskunnan yksilöille asettamia tavoitteita tai oletuksia täyttäisikään. Hän ei kuitenkaan kiistä, että osakulttuureilla olisi usein yhteiskuntaan yksilöitä aloilleen asettava funktio.

Helanko (1980, 43) jatkaa ryhmätoiminnan normien ja sosialisoinnin välistä pohdiskelua esittämällä väitteen, että ryhmään kuuluvat jäsenet pyrkivät kasvattamaan arvo-

asemaansa ryhmässään, mikä onnistuu parhaiten toteuttamalla ryhmän normeja sekä menestymällä ryhmän pääharrastuksessa. Tällainen arvoaseman kohentamiseen pyrkivä tahto on huomattavasti sosiaalistumista edistävä seikka (Helanko 1980, 43). WoW:ia ajatellen pääharrastus on aktiivisissa pelitilanteissa menestyminen, joka näkyy pelaajan pelihahmon ja sen kykyjen kehittymisenä korkeammille tasoille. Tavoiteltavaksi arvoasemaksi voidaan ajatella niin pelihahmon korkeaa tasoa kuin myös pelikiltojen hierarkiassa olevia eri tasoja. Niinpä Helankon (mt.) suomalaisessa peli- ja leikkitutkimuksissa yli kolmekymmentä vuotta sitten esitetyt pioneerimaiset näkemykset harrastusryhmi- en kautta kehittyvästä normitajusta ja sosialisatiosta ovat yhä relevantteja, vaikka hänen aikanaan digitaalisessa virtuaalitodellisuudessa olevat yhteisöt olivat vielä utopiaa.

4.8 Sosialisatio ja osakulttuuriin ajallinen sitoutuminen

Tutkimuksen keskeisimpiä mittareita oli **vastaajien asennoituminen osakulttuurin ajalliseen sitoutumiseen**, jota mikä tahansa osakulttuurinen toiminta vaatii vaihtelevin määrin. Faktorianalyysi asetti muuttujat yhteen faktoriin. Muuttujien reliabiliteetti ei ollut kuitenkaan täysin riittävä, koska Cronbachin alfan arvo 0,429 ei ole aivan luotettava. Faktorianalyysin ja oman harkintani perusteella pidin tätä faktoria kuitenkin kelvollisena mittarina jatkoanalyysia varten, joten lopullisen mittari muodostui kolmesta muuttujasta alkuperäisen mittarin mukaisesti.

Taulukko 12. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Osakulttuuriin ajallinen sitoutuminen”

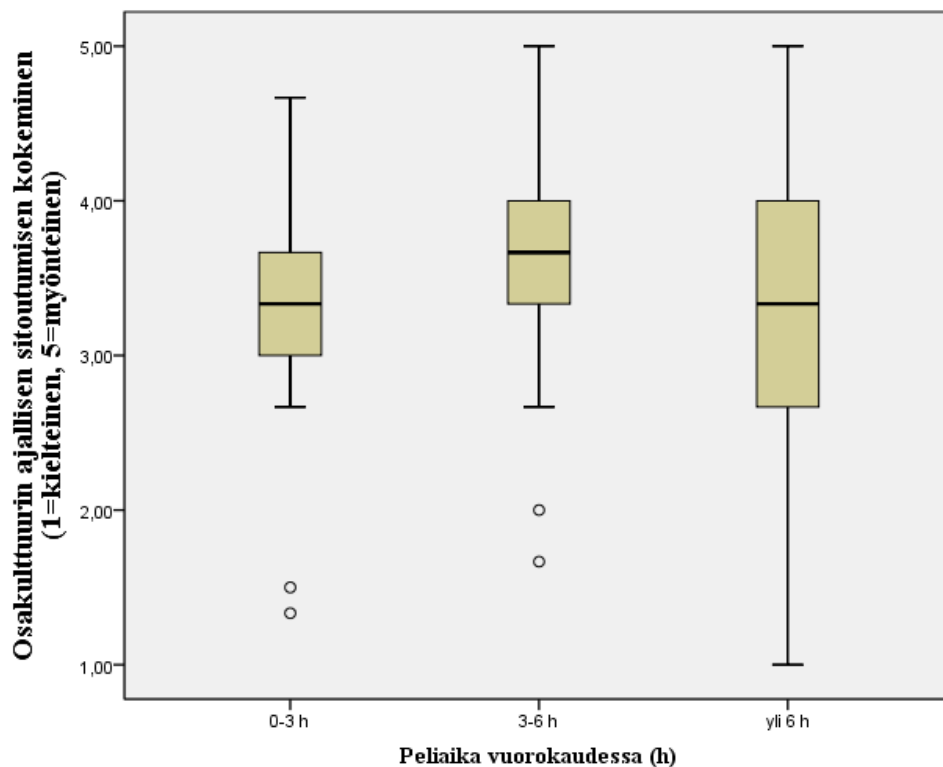
	Faktori
	Osakulttuuriin ajallinen sitoutuminen
Jos aikaa olisi enemmän käytössä, käyttäisit sen pelaamisharrastukseen.	,585
Voisit suositella MMORPG-pelaamista aktiiviseksi harrastukseksi henkilölle, joka harkitsee uuden harrastuksen aloittamista.	,764
Usein sinusta tuntuu, että pelaaminen vaatii sinulta liikaa ajankäyttöä ja sitoutumista.*	,697
Cronbachin alfa	0,429

*muuttujan arvot käännetty

Kehittyneiden jälkiteollisten yhteiskuntien ihmisiä määrittää individualismi. Yksilökeskeisyyteen perustuvaa nykyaikaa luonnehditaan sosiologisesti todella monilla käsitteillä ja tulkintatavoilla (ks. Bauman 2002, 39–41; Beck 1995, 28–29, 36–37; Lash 1995, 158). Tämän tutkimuksen rajauksen vuoksi ei ole syytä kartoittaa laajemmin WoW-pelikulttuurin sosiologis-ajallisia kehyksiä, vaikka se voisi olla tällaisen uudehkon osakulttuurisen toiminnan kannalta erittäin mielenkiintoista ja ymmärrystä laajentavaa. Osakulttuuriin liittyvä sitoutuminen – etenkin ajallinen – on tässä tutkimuksessa kuitenkin kontekstoitava nykyaikaan sosialisatioprosessin selventämiseksi.

Zygmunt Bauman (2002, 47–48) kuvailee nykyihmistä hyvin laskelmoivaksi ja jopa penseästi suhtautuvaksi aina, kun kyseessä on yhdessä muiden kanssa toteutettava asia. Yhdessä tekemisestä saatavan yksilöllisen hyödyn pitää olla panostukseen nähden tarpeeksi arvokas yksittäiselle ihmiselle, jotta hän sitoutuisi toimintaan mukaan. Yksilön tavoitteena ovat yksilölliset päämäärät, jolloin hänen resurssiensa kollektiivinen yhdistäminen saattaa rajoittaa hänen vapauttaan toteuttaa yksilöllisiä päämääriään. Siksi yhteisten asioiden äärellä yksilö Baumanin (mt.) mukaan arvioi saatavien hyötyjen kannattavuutta suhteessa menetettyyn autonomiaansa.

Alaluvuissa 4.5 ja 4.6 esitetyistä tuloksista ilmeni jo, että ne vastaajat, joille WoW:in pelaaminen sisältää syvällisiä merkityksiä sekä myönteisiä näkemyksiä esimerkiksi ryhmätyön hyödyistä, viettävät usein peliympäristön äärellä useita tunteja vuorokaudessa. Kuvio 9 osoittaa, että niin vähän, melko paljon kuin myös paljon aikaansa pelin äärellä käyttävät vastaajat kokevat henkilökohtaisesti WoW:in vaatiman ajallisen sitoutumisen olevan keskimääräisesti neutraalia tai harmitonta. Mediaanit sijoittuvat jokaisessa aikaryhmässä yli arvon 3, mikä tarkoittaa, että yli puolet jokaisen aikaryhmän vastaajista ovat neutraaleja tai vaihtelevan myönteisiä suhtautumisessaan pelaamisen sitoutuvuuteen.



Kuvio 9. Kokemus ajallisesta sitoutumisesta WoW:iin pelaajan mukaan

Yli kuusi tuntia pelin äärellä aikaansa viettävät vastaajat poikkeavat selvästi kahdesta muusta pelaajaikaryhmästä laajasti vaihtelevilla asenteillaan. Vaikka mediaani on yli arvon 3 kuten muillakin ryhmillä, on yli kuusi tuntia vuorokaudessa pelaavien joukossa vastaajia, joille WoW:in pelaamisen ajalliseen sitoutuvuuteen liittyy myös lievää tai selvää varauksellisuutta. Laatikkojanan alakvartiili (laatikkojanan alapuoleinen janan osa) edustaa väliä, jolle neljäsosa kaikista ryhmän vastaajista sijoittuu mitta-asteikolla. Eniten aikaansa peliympäristössä käyttävän ryhmän alakvartiili alkaa arvosta 1 päättyen ennen arvoa 3. Tämä poikkeaa kahdesta ajallisesti vähemmän pelaavasta ryhmästä suuresti. Niissä on vain muutama yksittäinen vastaaja merkittävästi alle arvon 3.

Jatkoin laatikkojanakuvion antamien tulosten perusteella analyysia eteenpäin. Yritin löytää muista taustamuuttujista jotain tekijöitä, jotka olisivat tarkentaneet tulkintaa niiden vastaajien osalta, jotka kokivat pelaamiseen sitoutumisen varauksellisesti. Muut taustamuuttajat kuitenkin vain hajottivat havaintoryhmiä tasaisemmiksi. Esimerkiksi pelitaparyhmistä muita suhteellisesti hieman enemmän pelaavat uppoutujat eivät kokeneet WoW:in pelaamisen sitouttavuutta niin haasteelliseksi kuin kyseinen neljäsosa yli kuusi tuntia pelaavista vastaajista.

Vasta tarkastellessani vastaajien antamia varsin huolellisia ja pohdiskelevia avovastauksia aloin ymmärtää tulosta paremmin. Pelaamiseen liittyvä ajallinen sitoutuminen puhutti hyvin monia vastaajia. Avovastauksissa toistui ajankäyttöön liittyvä itsekontrolli, joka vaikutti aiheena olevan sellainen, että moni vastaaja on omakohtaisesti miettinyt sitä. Etenkin yli kolme tai yli kuusi tuntia vuorokaudessa peliajaksen ilmoittaneet vastaajat kommentoivat kyseistä teemaa. Vastauksissa itsekontrolli nähtiin olevan määräävässä asemassa pelaamisen ja muun elämän yhteensovittamisessa ja tasapainottamisessa. Arvioin itsekontrollin korostamisen juontuvan vastaajilla sellaisista henkilökohtaisista kokemuksista, jolloin pelaaminen on sitouttanut heitä niin, että ajallinen panostaminen peliin on alkanut tuntua liialliselta. Erityisesti elämän muilta osa-alueilta tulevat vastuut edellyttävät ajallisen sitoutumisen uudelleen harkintaa. Tällaisina osa-alueina vastaajien avovastauksissa mainittiin perhe-elämä, opiskelu ja työelämä.

Kvalitatiivisen tulkinnan merkitys kvantitatiivisessa tutkimuksessa osoittautuu todella arvokkaaksi. Kvalitatiivisen kartoituksen jälkeen määritelmää oli monipuolistettava niiden osalta, jotka mittarissa (kuvio 9) saivat arvokseen huomattavasti pienemmän arvon kuin 3. Yksipuoleisesti määrittelevistä termeistä kuten *haasteellinen*, *ongelmallinen* tai *ristiriitainen suhde* osakulttuurin ajalliseen sitoutumiseen oli tulosten valossa luovutettava. Mittarissa ilmenevät matalat arvot viestivät silti varauksellisuudesta osakulttuurin ajalliseen sitoutumiseen. Varauksellisuus kuitenkin sisältää hyvin todennäköisesti muitakin kuin ongelmallisia tulkintoja, joita laadullisen aineiston perusteella voivat olla itsetuntemukseen, itsekontrolliin ja elämäntilanteeseen pohjautuvat näkemykset. Tarkoitin tällä sitä, että vastaajat ovat tietoisia, että WoW:ille voisi antaa aikaa lähes loputtomia määriä, mutta he haluavat pitää osakulttuurisen toimintansa itse määrittämissään rajoissa.

Itse asetetut rajat omalle sitoutumiselle ovat hyvin tyypillinen piirre nykyaikaiselle ihmiselle (Lähteenmaa 2000, 33–38). Korostuneen yksilöllisyyden ja sen valintojen aikakautena myös osakulttuureista suosioon pääsevät ne, jotka mukailevat ajan megatrendejä. Oman sitoutumistason säätely osakulttuurisessa toiminnassa sopii ajan henkeen. Näin yhteisöpohjaiset moninpelattavat verkkoroolipelit ovat ymmärrettävästi tässä ajassa helposti suosionsa saanut ilmiö. Kehityskulun voidaan huomata jatkuneen tämän tulokinnan osalta sen suuntaisena, mitä Lähteenmaa (2000, 34–35) luonnehti vuosituhannen vaihteessa nuorten osakulttuurisesta vapaamuotoisesta ja itse säädeltävästä sitoutumisesta.

Osakulttuuriin sitoutumista voidaan kuitenkin ajatella toisenlaisellakin asetelmalla. Individualistista kulttuuria edustava nykyaika saattaa aiheuttaa yksilöille kaipuuta pois yhteiskunnan ja niin sanotun yleiskulttuurin uusintavasta yksilöllisyydestä ja yksilölle asetetuista menestyspaineista. Tällöin osakulttuurin yhteisöllinen toiminta sekä Lähteenmaan (mt., 17–18) kuvailema vastakulttuuri ja antiteesimäisyys tulevat esiin yhteisöpelien suosiona. Ajattelen, että vastakulttuurin ja antiteesimäisen toiminnan ei tarvitse edustaa erityistä radikaalisuutta ja tietoista suoraa protestia, vaan ne ovat ihmisten suosiossa tarjoten eskapistisen ”henkireiän”. Lopulta tällainen eskapismi on se uusintava voima, joka pitää yksilön toimintakykyisenä ja hyvinvoivana paljon vaativassa yksilökeskeisessä kilpailuyhteiskunnassa. Niinpä näen eskapismien yhteiskunnallisen roolin yksilöiden ”varaventiilinä”.

Osakulttuureihin kuulumisen löyhästi tai vahvasti nykyajan asettamissa kehyksissä auttaa havaitsemaan osakulttuurien funktionalisen roolin sosialisatioagenttina. Yksilö saa osakulttuurisesta toiminnasta sosiaalista hyvinvointia, koska osakulttuuri auttaa häntä irrottautumaan yhteiskunnallisesta asemastaan tai häneen kohdistuvista individualistisista odotuksista. Irrottautuminen tukee yksilön voimavarojen uudistumista ja näin hänen jaksaminen yhteiskunnan osana esimerkiksi työelämässä on osaksi turvatumpaa. Tällaisen asetelman kautta yhteys yhteiskuntaa palvelevan sosialisatioagentinäkemyksen ja eskapistisen osakulttuuritoiminnan välillä tulee ilmeiseksi.

Osakulttuuriin kuulumisen ja siihen ajallinen sitoutuminen ilmenevät sekundaarisosialisatiossa myös siten, että sekundaarisosialisatio ei ole toiminnasta hyötyvä prosessi vaan sen mahdollistaja. Sekundaarisosialisatiossa on todettu mahdollistavan yksilölle osittaisen minuutensa tai koko minänsä hetkellisen irrottamisen, kun yksilö katsoo sen

sopivaksi (Berger & Luckman 1994, 160–162). Tässä tutkimuksessa ei syvennytä WoW:in tai muiden MMO-pelien tarjoamien roolien mahdollisuuksiin. Selvää on silti se, että irrottaessaan itsensä pelimaailmaan pelihahmonsa taakse yksilö saa halutessaan vapauden ottaa itselleen jokin täysin toinen rooli. Tällaisen toiminnan mahdollistaa sekundaarisosialisaatiossa kehittynyt käsitys minuudesta ja sen todellisuuden irrottamisesta. Näin irrottautuminen näyttäytyy eskapismilta, jolla on edellä esitelty yhteiskunnallisesti merkittävä takaisinpalauttava tehtävä.

4.9 Osakulttuurin suhde yhteiskuntaan

Viimeisinä väittämämuuttujina kyselyssä esitettiin väitteitä, joilla pyrittiin tavoittamaan vastaajien kokemuksia ja näkemyksiä WoW:in pelaamisesta osakulttuurisena ilmiönä. Kuten osakulttuurin käsitelmäärittelyssä (luvussa 2) todettiin, osa- tai alakulttuurien määrittelyssä on oleellista määritelmän laajuus. Yleiskielessä osa- ja alakulttuurit mielletään niiden rajattuun tulkintaan, jolloin osakulttuuriin kuulumisen ajatellaan poikkeukselliseksi yksilölliseksi valinnaksi. Olen itse tehnyt tietoisesti valinnan käyttäessäni WoW:in pelaamisharrastuksesta käsitettä osakulttuuri, koska käsitteen laajempi tulkinta mahdollistaa sen. Sosialisaaion sekä osakulttuurin piirteet ovat nivoutuneet yhteen saamissani tuloksissa jo useassa kohdassa. Niinpä aineistoanalyysin viimeiseksi vaiheeksi on luontevaa selvittää, kokevatko vastaajat osakulttuurisen harrastuksensa erilaisin tavoin, mikä voisi vielä täydentää vastauksia asettamiini tutkimuskysymyksiin.

Alkuperäinen mittari, jolla pyrin tavoittamaan vastaajien näkemystä toimintansa osakulttuurisuudesta, sisälsi kuusi väittämää. Niistä kuitenkin väittämän ”*Pelitodellisuus on miellyttävämpi tila kuin reaalityodellisuus*” käytin ryhmittelyanalyysiin, joten faktorianaalyysi tehtiin viiden väittämämuuttujan osalta. Taulukosta 13 ilmenee, miten faktorianaalyysi jakaa muuttujat kahteen faktoriin. Jako on looginen, koska alkuperäinen mittari oli hieman liian laaja kuvaamaan tarkemmin vastaajien asenteita.

Taulukko 13. Faktorianalyysin tulos mittarille: ”Osakulttuurin suhde yhteiskuntaan”

	Faktori	
	Näkemys WoW:in osakulttuurisuudesta	Osakulttuurin suhde yhteiskuntaan vastaajan asenteena
MMORPG-yhteisöt edustavat eräänlaista osakulttuuria, toisin sanoen alakulttuuria.	,718	
Pelitodellisuus on aineeton, mutta todellinen osa yhteiskuntaa.	,723	
Tieteelliseen tutkimukseen perustuva kiinnostus MMORPG-pelaamista ja sen peliyhteisöjä kohtaan on mielestäsi myönteinen asia.	,365	,612
Mitä vähemmän tietävät he, jotka eivät itse pelaa MMORPG-pelejä sitä parempi.*		,865
Mielestäsi MMORPG-pelaamiseen liittyy yleisesti vääristyneitä ennakkoluuloja.	,617	
Cronbachin alfa	0,535**	0,368

*muuttujan arvot käännetty asteikolla

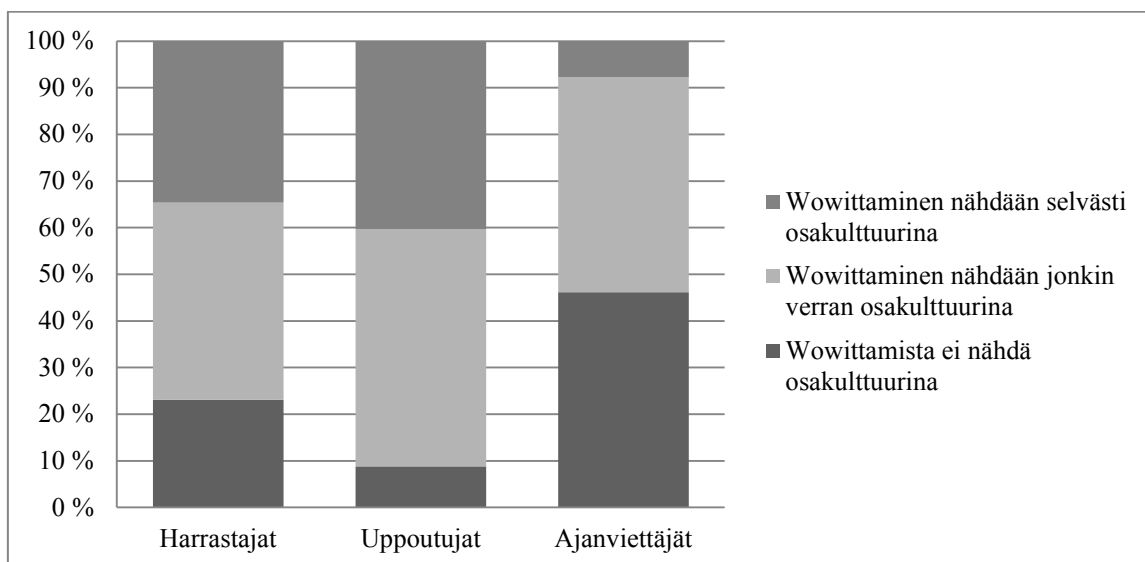
** Cronbachin alfa laskettu taulukon ensimmäisestä ja toisesta muuttujasta

Ensimmäisessä faktorissa kolme muuttujaa saa vahvan latauksen. Niiden reliabiliteetti on kuitenkin huono. Poistamalla näistä kolmannen muuttujan ”*Mielestäsi MMORPG-pelaamiseen liittyy yleisesti vääristyneitä ennakkoluuloja*” faktorin reliabiliteetti kasvaa arvoon 0,535. Niinpä kahden muuttujan faktorista muodostuu mittari, joka edustaa **vastaajien näkemystä pelaamisharrastuksen osakulttuurisuudesta**. Edellä esitetystä yksittäisestä muuttujasta on mainittava, että sen väittämästä vastaajat olivat äärimmäisen yksimielisiä. Lähes 95 % kaikista väittämään vastanneista (n=98) olivat osittain tai täysin samaa mieltä ennakkoluuloja kartoittavan väittämän kanssa.

Faktorianalyysin luoma toinen faktori sen sijaan edustaa **WoW:in pelaamisharrastuksen osakulttuuria suhteessa muuhun yhteiskuntaan vastaajien asenteiden kautta**. Reliabiliteettianalyysi antaa mittarille heikohkon arvon 0,368. Mittarin pitäminen mukana jatkoanalyysissä on kuitenkin oleellista, koska alkuperäisen mittarin jaoin faktori-

analyysin mukaisesti kahtia ja molempien mittarien tuottama tieto on jatkoanalyysissa toisiaan tukeva ja täydentävä.

Aineistoanalyysin tulos ei ole yllättävä, kun tarkastellaan vastaajien näkemyksiä WoW:in harrastamisen eli ”wowittamisen” osakulttuurisuudesta pelitaparyhmien välillä. Pienehkö mutta vertailukelpoinen ajanviettäjäiden pelitaparyhmä erottuu jälleen harrastajista ja uppoutujista eli kahdesta syvällisemmin pelaamiseen suhtautuvasta pelitaparyhmästä (kuvio 10). Ajanviettäjäistä noin puolet eivät ajattele WoW:in pelaamisen edustavan osakulttuuria. Heistä ainoastaan hyvin pieni osa ajattelee pelaamisen olevan osakulttuuri. Harrastajilla ja uppoutujilla on sen sijaan selvä näkemys ”wowittamisen” osakulttuurista.



Kuvio 10. Näkemys WoW:ista osakulttuurina pelitaparyhmittäin

On huomautettava, että kyselytutkimuksessani en avannut osakulttuurin käsitettä tarkemmin, joten käsitteen ymmärtäminen ja tulkinta jäivät jokaisen vastaajan omaksi tehtäväkseen. Mittarin hajonta ja sen jakautuminen etukäteisoletukseni sekä tilastollisen analyysin tulosten suuntaisesti viestii kuitenkin siitä, että vastaajilla on ollut suhteellisen yhtenäinen ymmärrys käsitteestä.

Harrastajat ja uppoutujat näkevät WoW:in pelaamisen edustavan osakulttuuria selvästi tai jonkin verran. Molempien ryhmien vahva ja monimerkityksellinen suhde peliympäristön toimintaan on tullut esiin jo aiemmissakin tutkimustuloksissa. Niinpä tämä mittari ikään kuin vain tiivistää oleellisen havainnon koko tutkimuksesta. Kun pelaaja antaa pelaamiselle monipuolisia sekä vahvoja merkityksiä ja säännöllisen osan vapaaajastaan, alkaa harrastuksesta muodostua yhteisön kautta osakulttuuri, jota ylläpitävät

tetyt traditiot, tavat, normit ja kavereiksi muuttuvat toiset pelaajat (ks. Mäyrä 2008, 25–28). Toiminnan saavuttaessa osakulttuurisia piirteitä alkaa siitä yksilölle kehittyä sosiaalisaaioagentti. Niille pelaajille, jotka eivät sitoudu pelaamisen osakulttuurin, ei pelaaminen ole osakulttuuria vaan harraste. Vaikka harrasteena pelaaminen ei pidä sisällään syvällisiä merkityksiä, voi pelaamisella olla tällöinkin sosiaalista hyvinvointia tuottava asema yksilölle esimerkiksi paineiden purkamisessa ja stressin lievittämisessä.

Toinen mittareista, joka käsitteli pelaamisen yhteiskunnallista ulottuvuutta, tuotti merkittävimmit tuloksensa, kun sitä tarkasteltiin pelitaparyhmien sijasta pelaamisen mentaliteettien kanssa. Lopullisen mittarin idea mukailee alkuperäisesti kaavailemani mittaria, jolla oli tavoite saada yleiskuva pelaajilta itseltään niihin epäilyksiin, huoliin ja ennakkoluuloihin, että MMORPG-yhteisöt olisivat vetäytyneitä ja muusta todellisuudesta etäännyviä. Taulukon 14 avulla voidaan tarkastella, miten erilaiset pelaamismentaliteetit ovat yhteydessä vastaajien erilaisiin asenteisiin osakulttuurin ja yhteiskunnan välisestä suhteesta.

Taulukko 14. Osakulttuurin suhde yhteiskuntaan pelaamismentaliteettiryhmittäin

Pelaamisen mentaliteetti, itsearvio	Osakulttuurin suhde yhteiskuntaan vastaajan asenteena			Yhteensä
	Varautunut suhtautuminen (n=15)	Melko avoin suhtautuminen (n=31)	Avoin suhtautuminen (n=52)	
Suorituksellinen orientaatio (n=51)	21,6 %	29,4 %	49,0 %	100 %
Sosiaalinen orientaatio (n=24)	16,7 %	29,2 %	54,1 %	100 %
Viihteellinen orientaatio (n=23)	0,0 %	39,1 %	60,9 %	100 %

Taulukko 14 osoittaa, että enemmistö vastaajista suhtautuu avoimesti tai melko avoimesti osakulttuurin ja yhteiskunnan väliseen vuorovaikutukseen. Kun tätä tulosta tarkastellaan rinnan sen yksittäisen muuttujan kanssa, joka mittasi vastaajien kokemusta pelaamiseen liittyvistä yleisistä ennakkoluuloista (s. 81), tulos tarkentuu. Lähes kaikki vastaajat ajattelevat, että MMO-pelaamiseen liittyy yleisesti vääristyneitä ennakkoluuloja. Silti heidän suuri enemmistö suhtautuu osakulttuurinsa näkökulmasta myönteisesti

sen ja muun yhteiskunnan välisiin suhteisiin. Niinpä vaikuttaisi siltä, että uudehkona osakulttuurisena toimintana muun yhteiskunnan ymmärrys ja asennoituminen on toimintaa kohtaan kielteisempi kuin tämän osakulttuurin ymmärrys ja asennoituminen muuta yhteiskuntaa kohtaan.

Suorituksellisen ja sosiaalisen orientaation mentaliteettiryhmistä löytyy pieni joukko vastaajia, jotka eivät koe WoW:in osakulttuurin ja yhteiskunnan välistä vuorovaikutusta miellyttävänä vaan suhtautuvat siihen varauksellisesti. Tämä on ainakin osittain selitettävissä yhteiskunnassa ja tiedotusvälineissä pinnallisten käsitysten ja ennakkoluulojen suosimisen perusteella (ks. Yee n.d.; Yee 2002b). Suorituksellisesti ja sosiaalisesti WoW:iin orientoituneiden vastaajien harrastus voi saada osakseen oudoksuntaa, koska ne eivät edusta niitä ideaaleja, joiden mukaan yhteiskunnassa sosiaalisuus tai suorittaminen arvotetaan korkealle (vrt. Salasuo 2013, 109, 111, 124). Sen sijaan viihteellinen rentoutuminen ja eskapistinen paineiden purkaminen ovat mitä ilmeisimmin helposti esitettäviä perusteluja pelaamiselle.

Vastaajien antamien sellaisten avovastausten määrän perusteella, jotka käsitelivät vastaajan henkilökohtaista suhdetta pelaamiseen, voidaan päätellä MMO-pelaamisen yhteiskunnallisen aseman olevan ristiriitainen. Monissa vastauksissa ilmeni epävarmuus peliharrastusta kohtaan koetusta ilosta ja ylpeydestä. Kyseisissä vastauksissa joko haettiin pelaamiselle hyväksyntää vertailemalla sitä erilaisten ajanviettopojen kanssa tai niissä pohdiskeltiin, miksi henkilökohtaisesti WoW:in peliharrastusta halutaan pitää niin sanotusti omana tietona. Näen ristiriidan yhteiskunnallisesti kytkeytyvän edellä mainitsemiini yleisiin ideaaleihin, joista vastaajat ovat tietoisia ja samalla he tiedostavat yleisen diskurssin kautta, ettei MMO-pelikulttuurille ole tällaista statusta annettu.

Nicholas Yee (2002b) on Ariadne-tutkimusprojektissaan luonnehtinut ulkopuolisen epäilyn olevan syy sisäänpäin kääntymiselle pelimaailmoissa. Niinpä yleisellä tietoisuudella sekä joukkotiedotusvälineillä, joista vallitseva diskurssi osaksi muodostuu, on keskeinen rooli siinä, miten uudehkoja osakulttuurisia ilmiöitä käsitellään. Kuten jo aiemmin tulosten analysoinnissa totesin, voi MMO-pelaaminen tuottaa pelaajille vahvan sosialisatioagentin. Se, mihin suuntaan sosialisatioagentti yrittää ohjata yksilöitä, on paljolti sosialisatioagenttina olevan yhteisön käsissä. Mikäli muu yhteiskunta vieroksuu, epäilee tai jopa rakenteellisesti syrjii jotain tiettyä osakulttuuria ja näin ollen sen yhteisöjä, on yhteiskunta muokkaamassa sosialisatiota pois yhteiskunnalle itselleen suotuisilta urilta.

5 Tulosten yhteenveto sekä johtopäätökset

5.1 Miten verkkoyhteisöpelaamisen osakulttuuri toimii sosialisatioagenttina?

Luvussa 4 on tilastoanalyttisesti käyty läpi tähän tutkimukseen kerätty aineisto. Tulosten esittelystä on helposti huomattavissa se, että pro gradu -tutkielman laajuus ei mahdollista aineiston läpikotaista analysointia. Joitain mielenkiintoisia ja tärkeitä asioita on hyvin todennäköisesti jäänyt löytämättä ja havainnoimatta tässä analyysissä suhteellisen kattavasta aineistosta. Varsinkin muuttamalla tutkimuksen näkökulma sosialisatio teoriasta johonkin toiseen viitekehykseen voisi WoW:in pelaamisesta ja sen pelaajista paljastua muitakin asioita.

Oleellisinta on ollut löytää sellaisia tuloksia, jotka vastaavat tutkimukselle asetettuihin tutkimuskysymyksiin. Yhteenvetona tiivistän ja selkeytän sitä, mitä nämä vastaukset tulosten perusteella ovat. Tutkimuskysymyksiä oli kaksi, joista pääkysymyksenä oli seuraava: *Miten verkkoyhteisöpelaamisen osakulttuuri toimii sekundaarisen sosialisatio agenttina pelaajien omista kokemuksista tarkasteltuna?* Lisäkysymyksenä tutkimukselle oli seuraava: *Millaisia merkityksiä nousee esiin verkkoyhteisöpelaamisesta pelaajilleen?*

Pääkysymykseen vastaaminen on aloitettava sosialisatioagentin muotoutumisen lähtökohdista. Vastaajien sosiaalisuutta kartoittanut alaluku 4.5 käsitteli sosialisatioagentin muodostumista ja osoitti, että sosiaalisuus koetaan ainakin jokseenkin merkittäväksi WoW:in pelaamisessa. Ilman kokemusta, että pelin sosiaalisuus on mielekästä ja ainakin jokseenkin kiinnostavaa, pelin sosiaalinen yhteisö ei voi saada yksilöltä aitoa merkitystä. Tuloksista ilmeni, että vastaajat pitivät henkilökohtaisesti ja yleisesti pelaamisen sosiaalisuutta oleellisena tai kaikista oleellisimpana syynä peliympäristössä toimimiseen. Lievää vaihtelua sosiaalisuuden merkityksessä oli havaittavissa, mikä voidaan mieltää sosialisatioagentin laatua ja vahvuutta osoittavaksi. Etenkin suuressa uppoutujien pelitaparyhmässä oli vastaajia, joille sosiaaliset suhteet olivat hyvin merkityksellisiä ja aitoja. Avovastauksissa vastaajien omat kertomukset parisuhteidensa löytymisestä WoW:in peliympäristöstä tai kavereidensa vastaavanlaiset tapahtumat lisäsivät sosiaalisuuden vahvuutta ja aitoutta sosialisatioagenttia selittävänä tekijänä. Tällaisen välittömän

lähipiirin syntyminen ja kehittyminen peliympäristössä ja sen kautta vahvistaa *merkityksellisten toisten* väittämän paikkansa pitävyyttä.

Merkityksellisten toisten asema on Bergerin ja Luckmanin (1994) mukaan yksilön sosialisointiin voimakkaasti vaikuttava, koska kyseisen verkoston kautta yksilö rakentaa ja ylläpitää maailmankuvaansa ja identiteettiään. Merkitykselliset toiset voivat olla mitä tahansa verkostoja tai yhteisöjä etenkin yhteiskunnissa, joissa on runsaasti sosiaalista liikkuvuutta ja elämänvalintojen laajaa kirjoa. Yksilö on aktiivinen toimija antaessaan merkityksellisten toisten statuksen jollekin ryhmälle tai ottaessaan tämän statuksen siltä pois. (Mt., 153, 170–171.) Yksilön aktiiviseen rooliin sekundaarisosialisointiossa nojaavat sosialisointiteorian uudemmat tulkinnat. Niinpä hakeutuminen WoW:in pelikiltoihin, joista joillekin pelaajille muodostuu hyvinkin merkityksellisiä sosiaalisia verkostoja, edustaa näin sosialisointiagentin rakentumista vahvan sosiaalisuuden merkityksen perusteella.

Kaikki vastaajat eivät kuitenkaan asettaneet sosiaalisuudelle niin suurta painoarvoa, että heidän osaltaan sosiaalisia peliyhteisöjä voitaisiin mieltää merkityksellisten toisten asemaan. Silti peliympäristö sosialisointiagenttina näyttäisi olevan huomattava myös niille, jotka pitävät ”wowittamista” mielekkäänä ja monimuotoisena harrastuksena, johon halutaan sijoittaa säännöllisesti omaa aikaa. Tällöin sekundaarisosialisointiin vaikuttava peliympäristön sosialisointiagentti muodostuu tulosten perusteella useamman kuin yhden toiminnan vaikutuksesta. WoW:in pelaamisessa edistymiseen vaikutti selvästi ryhmätyöskentely. Ryhmässä toimiminen johdattaa yksittäisen pelaajan hyväksymään tietyt pelin ja pelikillan asettamat muodolliset ja epämuodolliset normit. Näiden normien havaitseminen ja oppiminen kehittää yksilön moraalista käsityskykyä, koska hänen toimintansa peilautuu takaisin häneen itseensä muiden pelaajien suhtautumisena.

Myös vastaajien yhteisönsä vaikuttamisen tunne osoittautui olevan sekundaarisosialisointia edistävä tekijä normatiivisen ymmärryksen kehittymisen lisäksi. Etenkin nuorin pelaajaryhmä eli 18–23-vuotiaat kokivat vaikuttamismahdollisuutensa peliympäristössä hyväksi. Kokemus ja tunne omasta kyvystä saada äänensä kuuluville asettuu oleellisesti sekundaarisosialisointiin kahdella tavalla. Ensinnäkin kasvaminen kansalaisyhteiskunnan aktiiviseksi toimijaksi tapahtuu sellaisten myönteisten vaikuttamiskokemusten kautta, jotka Kallion (2008, 50–53) mukaan ovat läsnä paljon vahvemmin epäpoliittisissa toiminnoissa, kuten MMORPG-yhteisöissä, kuin muodollisten instituutioiden parissa. Toiseksi institutionaalisten osamaailmojen hahmottaminen ja sisäistäminen kuuluvat

nuoren aikuisuuden sosialisatiotehtäviin, joiden yhtenä osana on kiistatta yksilön ymmärryksen lisääntyminen vaikuttamisensa mahdollisuuksista erilaisiin yhteisöihin ja sidosryhmiin, joissa hän on.

Normatiivisen käsityskyvyn kehittyminen ryhmätoiminnassa sekä kokemus yhteisönsä vaikuttamisesta palvelevat sosialisatiion kehitystehtävää, mikä tapahtuu suurelta osin tiedostamattomasti. Sen sijaan sekundaarisosialisatiion kannalta myönteistä ja yksilölle helposti havaittavissa olevaa löytyi peliympäristön ryhmätoiminnan hyödyistä. Erityisesti vastaajat, joille pelaaminen edusti tärkeää harrastusta tai yhtä elämän osa-alueista, olivat vakuuttuneita niin henkilökohtaisella kuin myös yleisellä tasolla ryhmätoiminnan yksilöä kehittävästä vaikutuksesta. Henkilökohtaiset kokemukset itsensä toteuttamisesta, pelikiltansa pelimenestykseen vaikuttamisesta sekä omien henkisten kykyjen (esim. hermojen hallinnan, ryhmän johtamisen ja strategisen ajattelun) kasvamisesta olivat yleisiä ja yhteneviä vakavammin peliin asennoituvilla kuin muilla vastaajilla. Itseä koskevan arvioinnin lisäksi myös yleisellä tasolla pelin ryhmätyöskentelyn hyödyt koettiin sellaisiksi, että ne voivat kehittää pelaajan ryhmätyöskentelytaitoja muissakin toimintaympäristöissä kuin pelkästään peliympäristössä.

Havaittavissa olevat yksilöä kehittävät piirteet WoW:issa kytkeytyvät kahdesta eri näkökulmasta sekundaarisosialisatiioon ja yksilön sosiaalistumiseen. Ensinnäkin nämä yksilöä kehittävät piirteet peliympäristössä ovat jo sellaisinaan sosialisatiota, koska ne tukevat yksilön elämän mielekkyyttä ja kasvattavat hänen valmiuksiaan yhteiskunnassa toimimiseen. Toiseksi voidaan ajatella, että pelin miellyttävät piirteet johdattavat pelaajaa syvemmälle yhteisölliseen pelaamiseen, jolloin pelaamisen merkityksellisyys alkaa kohota lisäten yhteisöpelaamisen roolia yksilön sosialisatioagenttina.

Ensiksi mainitun näkökulman mukaan arvostuksen kokemisen yhteisössä, itsensä toteuttamisen sekä asetettujen tavoitteiden saavuttamisen voidaan katsoa olevan yksilön elämän mielekkyyttä ylläpitäviä ominaisuuksia. Näin osakulttuurin yksilölle tuottama sosiaalinen hyvinvointi heijastelee mielekkyyttä elämän muidenkin osa-alueiden toimintoihin. Henkisten kykyjen kasvu kiltapelaamisessa on sekundaarisosialisatiota lähes parhaimmillaan. Osakulttuurisen toiminnan hyötyjä kartoittaneiden mittarien paljastamien tulosten tueksi tulivat vastaajien kirjoittamat avovastaukset, joissa vastaajat kertoivat tarkemmin sosiaalisten ja henkisten kykyjensä kehittymisestä.

Sekundaarisosialisatio koskee se niin nuorempia kuin myös vanhempia ihmisiä sen ollessa koko elämän pituinen kehitysprosessi, jossa ylläpidetään ja muokataan maail-

mankuvaa. Tähän liittyen MMO-pelejä lastensa kanssa pelaavat vanhemmat kertoivat Yeen (2006a, 18–21) haastattelututkimuksessa huomanneensa lapsistaan uusia puolia suorittaessaan yhdessä tehtäviä pelimaailmassa. Saman tutkimuksen kertomukset parisunnilta, jotka harrastivat yhdessä tällaista pelaamista, osoittivat uusien piirteiden huomaamista toisesta osapuolesta sekä koko parisuhteen avautumista uudella tavalla. Tällöin taitojen kehitys ja maailmankuvan muotoutuminen ei näyttäisi olevan pelkkä nuoren ihmisen kehitystehtävä ja -mahdollisuus.

Läpi aineiston analyysin toistui havainto ajanviettäjistä muista erilaisena pelitaparyhmänä. Tämän havainnon toistuvuutta aineiston eri analyysivaiheissa voidaan pitää tutkimuksen merkittävimpana tuloksena. Ryhmittelyanalyysi jakoi pelaajat kolmeen selvästi toisistaan eroavaan pelitaparyhmään, jotka nimesin uppoutujiksi, harrastajiksi sekä ajanviettäjiksi. Tulkitsin ryhmittelyanalyysin perusteella uppoutujien antavan monipuolisimpia merkityksiä peliympäristölle. Myös harrastajien ryhmä tulkintani mukaan koostui intohimoisista peliympäristöön eläytyjistä. Ajanviettäjät olivat ryhmäjaon perusteella pienin ryhmä. Tämä ryhmä erottautui näkemyksiltään ja kokemuksiltaan kahdesta muusta ryhmästä jatkuvasti. Ajanviettäjät eivät kuitenkaan eronneet mainittavasti muista iän tai pelaajan osalta, joten laadullinen tulkintani ajanviettäjistä tuotti aineistoanalyysiin mielenkiintoisia ja selviä eroja.

Pelitaparyhmien osalta on todettava sekundaarisosialisaation viitekehyksessä, että vahva asennoituminen ja eläytyminen WoW:iin tai yleisimmin MMO-pelaamiseen ainakin peliyhteisöiden jäsenenä näyttäisi tukevan sosialisaatiota hyvin monimuotoisesti mutta vahvuudeltaan vaihtelevasti. Uppoutujien ja harrastajien pelitaparyhmissä sosialisaatiota edistävät tekijät esiintyivät selvemmin kuin ajanviettäjiksi lukeutuvilla vastaajilla. Eriytyisen tärkeää on huomata tuloksista, miten selvästi eri pelitaparyhmien toiminta mukaillee osakulttuurisen toiminnan piirteitä. Kevyen ja vähämerkityksellisen harrasteen kehittyminen osakulttuuriksi vaikuttaisi toimivan lähes päinvastoin, kuin miten pelaaminen nähdään yksilötapauksista yleistykseen pyrkivissä tulkinnoissa (Mäyrä 2013, 150; vrt. Van Cleave 2010).

Osakulttuurista toimintaa osoittivat niin pelikiltayhteisön toimintaan osallistuminen itse pelitilanteissa ja pelin keskustelufoorumeilla kuin myös osallistuminen kiltatapaamisiin tai muihin yhteisiin ajanviettoihin. Tulosten perusteella voidaan esittää ajatus suunnattuna WoW:in osakulttuurista kohti yleismaailmallisempaa tulkintaa seuraavanlaisesti. Mikään toiminta ei anna yksilölle paljoakaan, jos yksilö ei ole itse valmis sijoittamaan

siihen aikaansa ja henkistä kapasiteettiaan. Kyse on näin ollen sitoutumisesta, jotta myönteiset tiedostetut ja tiedostamattomat vaikuttimet voivat alkaa toimia. Sitoutuminen voi olla myös mahdollinen riskitekijä, kuten olen todennut. Vastaajat korostivat itsekontrollia, jotta pelaaminen pysyy tasapainossa yksilön muun elämän kanssa.

5.2 Millaisia merkityksiä nousee esiin verkkoyhteisöpelaamisesta pelaajilleen?

Tutkimusta jäsentävä lisäkysymys liittyi vastaajien pelaamiselle antamiin merkityksiin, joista löytyi joitain selkeitä kokonaisuuksia. Kehitin pelaamisen mentaliteettia kartoittavan mittarin InSoGa-mallia mukaillen ja se luokitteli pelaajat pelaamisorientaatioiltaan suorituksellisiin, sosiaalisiin ja viihteellis-eskapistisiin. Nämä ryhmät syntyivät kuitenkin puolistrukturoidusti kerätystä aineistosta, joten merkityksiä oli loppujen lopuksi mielekkäintä etsiä ja tulkita muun tutkimuskirjallisuuden, avovastausten ja aineiston yksittäisten muuttujien avulla.

Sosiaalisuus kiltapelaamisessa sai uuden sävyn avovastauksissa, mikä lähensi ja sumensi tulkintaa suorituksellisen ja sosiaalisen orientaatioiden välillä. Kilpailullinen menestyminen kiltana pelimaailmassa kohentaa pelikillan sijoitusta maailmanlaajuisissa WoW:in pelitilastoissa. Kilpailullisuus tuottaa sisältöä ja mielekkyyttä itse pelaamiseen. Tämä ei kuitenkaan vaikuttanut olevan täysin riippumaton itseisarvo, jota tavoitella. Hyvin yleinen näkemys oli, että kavereiksi tulleiden kanssapelaajien yhdessä suorittaminen on se syy ja arvo, joka pitää mielenkiintoa yllä WoW:in harrastamiseen. Tällainen merkityksen anto liittyy niin osakulttuurin yhteisöllisyyteen ja me-henkeen kuin konkreettisemmin ajateltuna mihin tahansa harrastuspohjalta harjoitettavaan joukkuelajiin, jossa hyvien pelikavereiden kanssa yhdessä onnistuminen on merkittäväntä.

Vastaajat vastasivat hyvin yhtenäisesti heidän olevan iloisia, että WoW on heidän henkilökohtainen harrastuksensa. Yhtäläisen selkeää kantaa ei kuitenkaan ollut, kun vastaajilta tiedusteltiin, ovatko he ylpeitä harrastuksestaan. Tämä kohta tuotti avovastauksiin muutamia pohdintoja, jotka voidaan liittää ilmiön laajempaan yhteiskunnalliseen asemaan, joka on ristiriitainen. Ristiriita aiheutuu siitä, että pelaaminen tuottaa pelaajalleen monipuolista mielihyvää, joita tämäkin tutkimus nosti esiin. Monipuolinen mielihyvä kasvattaa yhtäläillä toiminnan todellista merkityksellisyyttä yksilölle kuin myös sosiaalisuuden roolia. Yhteiskunta kuitenkin määrittää ja arvottaa sosiaalisia ilmiöitä,

mikä on tuottanut käsityksen pelaamisharrastuksen erikoisuudesta, joten sitä helposti oudoksutaan tai jopa paheksutaan. Niin tämän tutkimuksen aineistossa kuin myös muissakin aiheita sivuavissa julkaisuissa (tyyppiesimerkki dokumenttielokuvassa: *Race to World First: Warcraft Documentary*, 2011) osa pelaajista koki häpeää tai peitteli ylpeyttään kyseisestä harrastuksesta. Ristiriitainen merkitys on kiistatta todellinen joillekin pelaajille. Tällainen yhteiskunnan luoma ja ylläpitämä käsitys on kuitenkin purettavissa ajan edetessä ja tutkimuksellisen tiedon karttuessa ilmiöstä. Näin ne myönteiset merkitykset, jotka joillekin pelaajille tällä hetkellä voivat tuntua ahdistavilta ja salailtavilta, kokevat todennäköisesti tulevaisuudessa emansipaation.

5.3 Johtopäätökset

Tutkimuksessani olen paikoitellen viitannut yhteiskuntaan, sen toimijoihin sekä ilmenymiin, jotka voivat problematisoida – usein kylläkin tahattomasti – uusien yhteiskunnassa esiintyvien sosiaalisten ilmiöiden asemaa. Esimerkkeinä tällaisesta MMO-pelikulttuurin kontekstissa on joukkotiedotusvälineiden uutisointitapa vallitsevan ongelmakeskeisen diskurssin mukaisesti, yksilötapauksista laajoihin yleistyksiin pyrkivä kirjallisuus sekä THL:n keräämä määrällinen aineisto ruutuajasta ilman laadullista aspektia. Nämä esimerkit ovat vahvasti yhteydessä ja sidoksissa yhteiskunnan rakenteelliseen tasoon, jossa yhteiskunnallisten instituutioiden ja yksilöiden välisen vuorovaikutuksen vahvuutta säädellään lainsäädännöllä ja poliittisin painotuksin (Berger & Luckmann 1994, 64–68). Yhteiskuntapoliittinen linja on kuitenkin vastavuoroinen ja muuttuva sitä mukaa, miten yhteiskuntaan kuuluvat ihmiset kokevat ylläpidettyjen instituutioiden tarpeellisuuden esimerkiksi uusien kulttuurivirtausten myötävaikutuksesta. Uuden ilmiön levitessä ihmisten keskuudessa on niin julkisen keskustelun laadulla ja monisärmäisyydellä kuin myös tieteellisen tiedon tuotannolla mahdollisuudet vaikuttaa siihen, minkälainen status ilmiölle yhteiskunnallisesti luodaan ja mikä sen asema on suhteessa erilaisiin yhteiskunnan instituutioihin. (Berger & Luckmann 1994, 64–68; Alkula ym. 1994, 32.)

Digitaalinen pelaaminen ei ole 2000-luvulla syntynyt ilmiö, vaan se ulottuu vuosikymmenien taakse ja sitä on alun alkaenkin määrittänyt yhdessä jaettu pelikokemus eli sosiaalinen vuorovaikutus. Pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus on sen historian varrella monimuotoistunut, erityisesti kahden viimeisen vuosikymmenen

aikana tietoverkkojen kehittymisen ansiosta. Nykyisinkin samassa fyysisessä tilassa yhdessä pelaaminen on yleistä, mutta sen rinnalle on tullut tietoverkkojen välityksellä tapahtuva yhdessä pelaaminen, jolloin pelaajan fyysinen tila ei määritä hänen sosiaalista tilaansa. (Yee 2006a, 2–3; Siitonen 2007, 18–19.) Tämän tyyliin pelaamiseen perustuvat MMO-pelit, joista ehdottomasti tunnetuinta peliä World of Warcraftia tutkin pro gradu -tutkielmassani.

Useita vuosikymmeniä vanhasta digitaalisesta pelaamisesta ei voida puhua enää uutena ilmiönä, mutta sen alakategoriana olevasta MMO-pelaamisesta sen sijaan voidaan. MMO-peligenren valtavasti kasvanut suosio viime vuosikymmenen aikana sekä sen internetvälitteinen pelitapa voivat antaa ulkopuoliselle, ilmiöstä tietämättömälle henkilölle käsityksen, että yhä useampi nuori tai nuori aikuinen sulkeutuu kotiinsa ja erakoituu MMO-pelien ääreen. Tutkimukseni tavoitteena ja antina oli tarjota laajenevaa käsitystä WoW:in ja muiden MMO-pelien sosiaalisesta todellisuudesta. Keräsin tutkimusaineiston suomalaisilta WoW-pelikilloilta, jolloin sosiaalisuus oli helposti havaittava lähtökohta.

Tulokset WoW:in kiltamuotoisen pelaamisen yhteydestä sekundaarisosialisaatioon nousivat esiin eri yhteyksissä. Vastaajille WoW:in pelikulttuuri oli todennettavissa sekundaarisosialisaation sosialisaatioagentiksi vaihtelevalla vahvuudella. Vaihtelevuuden merkittävin syy oli se, kuinka suuren merkityksen vastaaja antoi pelaamisen osakulttuuriselle sosiaalisuudelle ja yhteisöllisyydelle. Myös erilaisten ryhmässä kehittyvien taitojen, vaikuttamiskokemusten ja moraalikäsitteiden kehittymisen voitiin katsoa sosialisaatioprosessia tukeviksi jopa niissä tapauksissa, jolloin yksilö ei antanut muutoin WoW:in pelaamiselle sosiaalista painoarvoa.

Tutkimustulosten valossa sosiaalisuus MMO-peleissä sisälsi vahvaa potentiaalia yksilön sosiaaliselle hyvinvoinnille sekä yhteiskunnalliseen integraatioon. Nämä väittämät voivat tuntua absurdeilta, kun uutena ilmiönä MMO-pelaamista pyritään sovittamaan vanhojen, jo asemansa saavuttaneiden kulttuurimuotojen määrittämiin kehyksiin. Tämänhetkisen vallalla olevan kulttuurisen diskurssin perusteella MMO-pelaaminen jäsenetään sellaisten piirteiden kautta, jotka nähdään pikemminkin sosiaalisten ongelmien piirteiksi kuin kulttuurisesti arvokkaiksi ja tavoiteltaviksi ideaaleiksi. Tällaisen ajattelutavan määrittellessä MMO-pelaamisen yhteiskunnallista asemaa välittyy kielteisyys myös yhteiskunnan rakenteelliselle tasolle, jossa siihen voidaan suunnata diskurssin myötäisiä toimenpiteitä, jotka taas lujittavat yleistä asennetta ilmiötä kohtaan.

Rakenteellisella tasolla muotoutunutta yhteiskuntapolitiikkaa toteuttavat lain suomin valtuuksin ja velvoittein myös sosiaalityöntekijät (ks. Juhila 2006 49, 56, 262). Vaikka sosiaalityöntekijöillä on oma kansallinen ja kansainvälinen arvonnormisto sosiaalityön toteuttamiseen, yhteiskunnalliset ja organisatoriset puitteet määrittävät työnkuvaa. Jos yleisenä yhteiskunnallisena diskurssina on pelkästään huolipuhe MMO-pelaamisen ilmiöstä, pelaaminen voi näyttäytyä sosiaalityöntekijöille asiakaskuntansa sosiaalisena ongelmana, jota pyritään ehkäisemään, lieventämään tai jopa kontrolloimaan (ks. mt., 229). Jotta näin yksipuoleinen käsitys ei välittyisi asenteina ja työtapoina auttamistyötä tekeville, on äärettömän tärkeää tuottaa ja levittää tietoa, joka ei lähde jo valmiiksi valalla olevasta ennakkokäsityksestä.

Jos yhteiskunta ja sen myöntämin valtuuksin operoivat toimijat eivät tunnista erilaisten osakulttuurien arvokkuutta sosiaalisena potentiaalina niiden jäsenille, voi yhteiskunta syrjäyttää niin yksilöitä kuin myös kokonaisia ihmisryhmiä. Koska socialisaatio on nykyisten teorioiden mukaan koko ihmiselämän mittainen prosessi, voi socialisaatio käännyä yhteiskunnan etuja vastaan ja johdattaa yksilöitä erilaisiin yhteiskunnallisiin marginaaleihin. Sosiaalityön tehtäviä ovat yksilöiden ja yhteisöjen sosiaalisen hyvinvoinnin sekä yhteiskunnallisen integraation tukeminen ja edistäminen (IFSW, 2012). Juuri nämä asiat välittyivät tutkimukseni tuloksista. Sosiaalityöntekijä, joka painottaa asiakkaansa voimavarakeskeisyyttä ja on sensitiivinen kulttuuristen toimintaympäristöjen tärkeydestä yksilölle, voi löytää asiakkaana olevan henkilön pelaamisen osakulttuurista paljon piileviä voimavaroja. Tavoittaakseen tämän näkemyksen sosiaalityöntekijältä edellytetään laaja-alaista kykyä nähdä kulttuuristen diskurssien taakse sekä niiden avaamista. Avattaessa pelaamisen osakulttuurista ilmentymää se voi avata pelaajallekin aivan uudenlaisen tavan ajatella suhteestaan pelaamiseensa. Tutkimuksen tuloksissa ilmenneet vastaajien ristiriitaisuudet ilon ja ylpeyden sekä yhteiskunnan asenteita kohtaan olevan epäluulon välillä voivat lieventyä, kun yksilön ei tarvitse salailla tai häpeillä osakulttuurista toimintaansa vaan hän voi edustaa valitsemaansa osakulttuuria avoimesti ja ylpeydellä.

Mikäli yhteiskunnallinen asennemuutos ei etene, socialisaatiokontekstissa on varsin yllätyksetöntä, että yhteisöt alkavat sosiaalistua omiksi saarekkeikseen yhteiskunnasta. Pelien pelaamisesta ja niiden peliympäristöistä riippuvaiset ihmiset saattavat kokea, että heidän elämäntilannettaan ja peliympäristöön määrittämiään merkityksellisiä toisia eivät edes auttamistyöhön keskittyneet yhteiskunnalliset toimijat ymmärrä eivätkä hyväksy. Digitaalisen pelaamisen, kuten WoW:in ne pelaajat, joilla itsekontrolli ei ole pitänyt,

saattavat todennäköisesti kokea pelaamisensa vaikeana ongelmana elämässään. Hallitsemattoman pelaamisen nähdään juontuvan muun elämän huonoista kehityskuluista, jotka voivat olla erittäin yksilöllisiä (Yee 2006a, 23–25). Tällainen hakeutuminen toisenlaiseen todellisuuteen edustaa voimakasta eskapismia, mistä yleisin esimerkki on runsas päihteidenkäyttö. Päihteidenkäytön sijasta digitaalinen yhdessä pelaaminen tuo mukanaan useita sosiaalisesti arvokkaita asioita ja jatkuvaa henkilökohtaista kehittymistä yhteisön osana.

Tutkimukseni tulosten viesti yleiselle yhteiskunnalliselle keskustelulle ja karttuvalle akateemiselle tietopohjalle on loppujen lopuksi varsin yksiselitteinen. Uudet ilmiöt joutuvat aina hakemaan paikkaansa yhteiskunnassa, jossa ne asetetaan vertailuun vanhempien ilmiöiden ja niihin liitettyjen ideaalien kanssa. Jälkitekolliset yhteiskunnat muuttuvat nopeaa vauhtia saaden koko ajan uusia ilmiöitä osakseen eli ne monikulttuuristuvat ja pluralisoituvat. Tämä ei tarkoita, että vanhat ilmiöt väistyisivät uusien tieltä, vaan uudet ilmiöt tulevat niiden rinnalle. Muutosvauhti ja pluralisoituminen ovat kuitenkin niin nopeaa, että yhden ihmiselämän aikana tapahtuvat useat muutokset voivat aiheuttaa hämmennystä, oudoksuntaa tai jopa pelkoa. WoW:in osakulttuuri yhtenä elämänosa-alueista saattaa tuntua käsittämättömältä toiminnalta erityisesti niiden sukupolvien edustajien mielestä, jotka eivät ole lapsuudestaan saakka varttuneet digitaalisten pelien luomaan sosiaaliseen kulttuuriin (ks. Salasuo & Poikolainen 2012, 23).

Hyvään, sensitiiviseen ja eettisesti korkeatasoiseen sosiaalityöhön pyrkivä sosiaalityöntekijä reflektoi aina omia ajatuksiaan, asenteitaan, positiotaan sekä työtapojaan. Tällöin hänen olisi tehtävä selväksi niin itselleen sosiaalityöntekijänä kuin myös asiakkailleen vallitsevien kulttuuristen diskurssien olemassaolo sekä sukupolvien välinen kuilu. (Ks. Juhila 2006, 246–248.) Kun ajan ja tutkimusten myötä digitaalisen pelaamisen kulttuuri käy tutummaksi ilmiöksi, en näe lainkaan mahdottomana, ettei yhteisöpelaamisessa piilevää sosiaalista potentiaalia ryhdyttäisi tarkastelemaan mahdollisena pedagogisena välineenä ja psykososiaalisena kuntoutusmuotona (ks. Yee 2006a, 27–28). Tällaisen ymmärryksen avulla myös yksin pelaavien ihmisten pelaamista ei pyrittäisi niinkään rajoittamaan vaan ohjaamaan sitä sosiaalisemman pelaamiskulttuurin äärelle.

6 Pohdinta

Tutkimukseni lopuksi on syytä miettiä, miten tutkimus onnistui vastaamaan sille asetettuihin tutkimuskysymyksiin. Olivatko tutkimuskysymykset relevantteja tutkittavan ilmiön osalta ja oliko sosialisatioteorian sekä osakulttuurikäsitteen valinnat järkeviä? Lisäksi pohdiskelen, millaisia ajatuksia tutkimusprosessin aikana minussa heräsi ja mitä asioita olisi kannattanut tehdä toisin.

Koin tarkkojen tutkimuskysymysten asettamisen varsin haasteelliseksi tehtäväksi, vaikka olin jo tehnyt WoW:in pelaamista käsitelleen kandidaatin tutkielman. Tutkittava ilmiö on ollut itselleni erittäin mielenkiintoinen. Kiinnostus ilmiöön ja sen erilaisiin osaluoihin tuotti todennäköisesti tutkimuskysymyksen asettelun ja rajaamisen vaikeudet. Kansainvälisten tutkimustulosten painopisteet ilmiötä kohtaan olivat niin laaja-alaisia, että koin haastavaksi määrittellä ne painopisteet, jotka parhaiten sopisivat kuvaamaan peliympäristön sosiaalista todellisuutta tutkimuksessani.

Jälkeenpäin ajatellen tutkimukseni pääkysymystä olisi voinut jossain määrin rajata. Asettamani tutkimuksen pääkysymyksen lähtökohtana olivat seuraavanlaiset oletukseni: WoW:in pelaamisessa on olemassa jonkinlaista sosialisatiota, WoW:in peliympäristö voi toimia sekundaarisen sosialisatiion sosiaatioagenttina ja WoW on jonkinasteinen osakulttuuri. Vielä aineistoanalyysin jälkeen ennen tulosten esittelyä olin osittain epäileväinen itseäni kohtaan, pystyisinkö vastaamaan riittävällä tarkkuudella pääkysymykseen. Ilmiselvää oli jo siinä vaiheessa, että pääkysymykseen lataamani oletukset olivat osoitettavissa aineistoanalyysin perusteella. Sosialisatiolla on kuitenkin niin laaja-alainen teoriapohja, että vastaaminen siihen ytimekkäästi analyysin tuloksilla oli haaste. Loppujen lopuksi avoin kysymysmuoto eli kysymyksen ”miten” käyttö teki pääkysymyksestä sellaisen, että siihen vastaaminen oli miellyttävää ja joustavaa jättäen tilaa monipuoliselle mutta riittävän tarkalle analyysille.

Pääkysymyksen asettaminen ja siihen vastaaminen onnistuivat jälleenpäin ajateltuna paremmin kuin miltä asia tutkimusprosessin aikana joissain vaiheissa vaikutti. Rajaamisen puute ilmeni kuitenkin kyselylomakkeesta. Laadin kyselylomakkeen tutkimusprosessin alussa. Niinpä kartoitin kyselyssä WoW:in peliympäristössä toimimista ja siihen liittyviä kokemuksia laajalla skaalalla, koska tutkimani ilmiön eri puolet sekä osa-alueet vaikuttivat tärkeiltä ja mielenkiintoisilta. Onnistuin kyllä muuttamaan kaikki kyselyn

osa-alueet ilmiötä koskeviksi kysymyksiksi, mutta ajattelen, että pienemmälläkin määrällä väittämäkysymyksiä tutkimus olisi onnistunut yhtä hyvin. Suuri määrä kysymyksiä tuotti suuren aineiston, joten oletan käyttäneeni gradun aineistoanalyysiin tavanomaista huomattavasti enemmän työtunteja.

Laaja aineisto tarkoitti myös sitä, etten päätenyt tarkastelemaan mitään tutkimusaiheen osa-aluetta erittäin syvästi. Uskon, että olisin saanut tehtyä pro gradun keskittymällä huomattavasti pienempäänkin määrään väittämiä. Nyt kyselylomakkeessani oli yli 30 väittämää. Esimerkiksi peliympäristön kautta luotavat ystävyys- ja parisuhteet olisivat olleet erittäin mielenkiintoisia ja aiheittani rajatumpia teemoja tutkittavaksi. Tiedostin jo tutkimuksen alussa, että tutkimuksestani tulee laaja, tieteellisen yleiskatsauksen tyylinen tutkimus. En nähnyt sitä kuitenkaan perusteettomana, koska yleinen käsitys digitaalisen pelaamisen sosiaalisuudesta kaipaa vielä yleiskuvan selkeyttämistä, jotta tarkempiakin kysymyksenasetteluita olisi luontevaa jatkossa tehdä. Niinpä voin todeta olevani hyvin tyytyväinen tutkimukseeni ja sen luomaan yleiskuvaan pelaamisen sosiaalisesta ulottuvuudesta.

Toinen tutkimuskysymys, joka pyrki kartoittamaan tutkimukseen vastanneiden antamia merkityksiä pelaamiselle, oli lopulta hieman ylimääräisessä asemassa. Aineisto olisi tarjonnut kysymykseen erittäin hyvin vastauksia, mutta pro gradun laajuuden kannalta se olisi ollut jo liikaa. Pidän kyseisen kysymyksen olemassaoloa tässä tutkimuksessa kuitenkin erittäin hyvänä. Sen rooli oli tuottaa laadullista tietoa aineistoanalyysiin kirjoittaessani tulosten ja sosialisatioteorian vuoropuhelua. Kun toistuvasti mietin vastaajien antamien merkitysten kautta kvantitatiivisen analyysin tuottamia tuloksia, ajattelen löytäneeni osan mielenkiintoisimmista vastauksista, kuten pelitaparyhmät sekä ristiriitaisuudet osakulttuurisen harrastuksen ja yhteiskunnan luomien asenteiden välillä.

Vaikka tutkimuskysymykseni keskittyi etsimään ja selittämään WoW:in pelikulttuurissa olevia viitteitä sosialisatiosta, ajattelen, että se mahdollistaisi myös pelikulttuuria kriittisemmin tarkastelevan käsittelyn. Tulosten esittelyn muutamassa kohdassa nostin esiin sitä, miten sosialisatio voi yhteisöjen vallitsevien arvojen mukaan johdattaa yksilöitä yhteiskunnan marginaaleihin. Tällainen yhteiskunnallisen integraation kannalta ongelmalliselta näyttäytyvä sosialisatio ei kuitenkaan ole tutkimuksellisesti niin arvokasta kuin myönteisten piirteiden etsiminen, löytäminen ja julkituominen. Yhteiskunnasta syrjäyttävät tai syrjäytymisuhkaa aiheuttavat yksittäiset ilmiöt eivät ole absoluuttinen totuus, vaan niissä oleva problematiikka on aina johdettavissa yhteiskunnallisiin raken-

teisiin, mitä johtopäätösten alaluvussa 5.3 hieman avasin. Silti WoW:in tai minkään muunkaan aiheen kritiikitön tutkiminen tai tarkastelu ei kehitä sen parempaa ymmärtämistä. Tutkimukseni toi esille MMO-pelien osakulttuuria vain yhdestä perspektiivistä painottaen tiettyjä seikkoja, mikä on tärkeä muistaa niin minun tutkimuksen tekijänä kuin myös kenen tahansa, joka tutkimukseeni tutustuu.

Tutkimukseni teoreettinen viitekehys oli sosialisatioteoria. Tämä asetti tutkimukselle omat haasteensa, koska kysymyksessä on laaja ja pitkän perinteen omaava teoria. Laajuus, jolla sosialisatioteoria pyrkii selittämään ja kuvaamaan yksilön liittymistä yhteisöön ja yhteiskuntaan, tuottaa siitä varsin poikkeavia luonnehdintoja teoretikoiden keskuudessa. Myös näkökulma ja eri tieteenalojen painotukset monipuolistavat sen tulkintoja. Monessa yhteydessä tutkimusprosessia mietin, onko sekundaarisosialisaation käsittely teoreettisena viitekehysenä liian laava selittämään uskottavasti WoW-pelaamisen sosiaalista ilmiötä. Koin löytäväni vahvistuksen sosialisatioteorian käyttöä varten, kun perehdyin osakulttuurikäsitteeseen. Lähestulkoon jokaisessa osakulttuuria käsitelleessä teoksessa nostettiin esiin sosialisatio ja sen suhde osakulttuureihin kuumisessa. Niinpä seuraten kokeneita kulttuurin ja yhteiskunnan tutkijoita sain itseluotamusta niin sosialisatioteorian kuin myös osakulttuurikäsitteen käyttämiseen.

Osa- ja alakulttuurin mielletään usein tarkoittavan jotain erityistä ja tarkkarajaista yhteisöä, jonka jäsenet ovat jotenkin tavallista homogeenisempi ihmisryhmä. Kuten osakulttuurikäsitteen avauksessa jo mainitsin, ei asia kuitenkaan ole näin, vaan osakulttuuriksi voidaan katsoa hyvin monenlaiset valtavirtaa mukailevat harrastukset ja yhteistoiminnat, joita harjoittavat erilaiset ihmiset muun muassa iän, sukupuolen, etnisyyden ja sosioekonomisen statuksen puolesta. Tutkimuskohteeni ollessa WoW:in sosiaalinen todellisuus ja tarkastellessani sitä pienempinä osa-alueina, on saattanut välittyä mielikuva jostain äärettömän erikoisesta ilmiöstä ja siihen liittyvästä toiminnasta. Toivon, että tällaista mielikuvaa ei kuitenkaan ole syntynyt tai välittynyt, koska en katso sellaisenaan olevan hyödyllistä valistuneen käsityksen luomiseksi uudelle ilmiölle eli tässä tapauksessa MMO-pelaamiselle. Ilmiön erikoistamisen sijasta oleellisemmaksi katson uusien asioiden arkipäiväistäminen, jolloin myös niin sanottu demystifointi voi tapahtua.

Oletan, että suurelle osalle WoW:ia aktiivisesti pelaavista pelaaminen on intohimon kohde ja hienoja tunteita tuova harrastus sekä miellyttävä sosiaalinen tila, mutta harva pelaaja määrittänee itseään pelkästään wowittajana. Niinpä on mahdotonta todeta, että monipelattavien verkkoroolipelien osakulttuurissa olisi vain tietynlaisia ihmisiä, joiden

sosialisaatio olisi tietyllä tavalla määriteltävissä. Jo ikäjakaumaltaan WoW:ia harrastavien joukko oli laaja tutkimuksen vastaajien ollessa 18–43 ikävuoden väliltä. Suuri ikäskala pitää sisällään niin erilaisia elämänvaiheita, että sosialisaatio näyttäytyy yksilöiden kohdalla hyvin vaihtelevin tavoin ja vahvuuksin.

Omista ennakkokäsityksistäni ne, jotka liittyivät tutkimukseni pääkysymykseen eli pelaamisen ja sosialisaation suhteeseen, saivat tutkimuksen myötä lisää vahvistusta. Sen sijaan käsitykseni WoW:ia aktiivisesti harrastavista pelaajista muuttui, koska kohtamani yhteistyöhalukkuus ja -kyvykkyys ilmenivät toistuvasti esimerkiksi sähköpostiviesteihini reagoimisena sekä kyselyyn huolellisena vastaamisena ilman viivyttelyä. Tämä ei tarkoita, että olisin ajatellut ennen pelikiltoihin kontaktin ottamista niistä jotain epäilyttävää tai kielteistä, mutta yhteiskuntatieteilijälle aineiston kerääminen perustuu hyvin usein ihmisten vapaaehtoiseen vastaamishalukkuuteen, joka ei ole koskaan itsensänselvyys. Vastaajien asemassa olleille pelaajille ja killoille kuuluu suuri kiitos koko pro gradu -tutkielmasta, koska heidän suhtautuminen asiallisesti ja kiinnostuneesti tutkimukseeni kannusti ja velvoitti minua tekemään tutkimusprosessi loppuun saakka huolellisesti ja määrääjassa.

Lähteet

- Activision Blizzard Inc. 2014: Activision Blizzard announces better-than-expected fourth quarter and calendar year 2013 results. http://files.shareholder.com/downloads/ACTI/3041279232x0x724014/9b1383c9-ac48-4600-800a-536e7f7a9d96/ATVI_Q4_2013_Earnings_Release_with_tables.pdf. Viitattu 24.3.2014.
- Ahlroth, Jussi 2014a: World of Warcraft vie Katjan kaiken ajan – tuhannet pelaavat liikaa. Helsingin Sanomat. 23.3.2014. <http://www.hs.fi/kotimaa/a1395468658759>. Viitattu 28.4.2014.
- Ahlroth, Jussi 2014b: Pelitutkimuksessa peli kesken – psykiatrit näkevät mörköjä, kulttuurin tutkijat ymmärtävät. Helsingin Sanomat. 3.4.2014. <http://www.hs.fi/kotimaa/a1396416786730>. Viitattu 28.4.2014.
- Alkula, Tapani & Pöntinen, Seppo & Ylöstalo, Pekka 1994: Sosiaalitutkimuksen kvantitatiiviset menetelmät. WSOY. Helsinki.
- AlteredGamer 2012: MMO Subscriber Populations. <http://www.alteredgamer.com/pc-gaming/35992-mmo-subscriber-populations/>. Viitattu 28.4.2014.
- Antikainen, Ari 1998: Kasvatus, elämäntilanne ja yhteiskunta. WSOY. Helsinki.
- Bauman, Zygmunt 2002: Notkea moderni. Suom. Vainonen, Jyrki. Alkuteos Liquid Modernity vuodelta 2000. Vastapaino. Tampere.
- Beck, Ulrich 1995: Poliittikan uudelleen keksiminen: kohti refleksiivisen modernisaation teoriaa. Teoksessa Beck, Ulrich & Giddens, Anthony & Lash, Scott: Nykyajan jäljillä: refleksiivinen modernisaatio. Suom. Lehto, Leevi. Alkuteos Reflexive modernization vuodelta 1994. Vastapaino. Tampere. 11–82.
- Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas 1994: Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen. Suom. Raikola, Vesa. Alkuperäinen teos The social construction of reality vuodelta 1966. Gaudeamus Kirja, Helsinki.
- Blizzard Entertainment 2010: World of Warcraft subscribers base reaches 12 million worldwide. <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?id=2847881>. Viitattu 29.4.2014.
- Bluemink, Johanna 2011: Virtually face to face: Enriching collaborative learning through multiplayer games. Acta Universitatis Ouluensis E 116. University of Oulu. Oulu.
- Ducheneaut, Nicolas & Yee, Nicholas & Nickell, Eric, & Moore, Robert J. 2006: Alone together?: Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. <http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20%282006%29.pdf>. Viitattu 22.1.2014.
- Entertainment Software Association 2011: 2011 Sales, Demographic, Usage. Essential facts about the computer and video game industry. http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf. Viitattu 28.4.2014.

- Eskola, Marjatta 1981: Suomalaisen yhteiskunnan sosiaalityön kuva. Teoksessa Kuotola, Urpo (toim.): Sosiaalihuollon näköaloja. Acta Universitatis Tamperensis A 127. Tampereen yliopisto. Tampere. 23–52.
- Fornäs, Johan 1998: Kulttuuriteoria. Suom. Lehtonen, Mikko & Hazard, Kaarina & Blom, Virpi & Herkman, Juha. Alkuperäinen teos Cultural Theory and Late Modernity vuodelta 1995. Vastapaino. Tampere.
- Granfelt, Riitta 2000: Kertomuksia kodittomuudesta ja marginaalista. Teoksessa Karvinen Synnöve & Pösö, Tarja & Satka, Mirja (toim.): Sosiaalityön tutkimus. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä. 99–116.
- Helanko, Rafael 1980: Ihminen leikkii. Partiomuseon julkaisuja, sarja A, n:o 4. Turku.
- Helkama, Klaus & Myllyniemi, Rauni & Liebkind Karmela 2007: Johdatus sosiaalipsykologiaan. Edita Publishing Oy. Helsinki.
- IFSW 2012: Statement of Ethical Principles. <http://ifsw.org/policies/statement-of-ethical-principles/>. Viitattu 28.4.2014.
- Juhila, Kirsi 2006: Sosiaalityöntekijöinä ja asiakkaina. Sosiaalityön yhteiskunnalliset tehtävät ja paikat. 4. painos, 2012. Vastapaino, Tampere.
- Kallio, Kirsi Pauliina 2008: Verkkopelit ja lasten poliittinen sosialisatio. Lähikuva 2/2008. 50–53.
- Kallio, Kirsi Pauliina & Mäyrä, Frans & Kaipainen, Kirsikka 2009: Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.): Pelitutkimuksen Vuosikirja 2009. Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampereen yliopisto. Tampere. 1-15. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>. Viitattu 28.4.2014.
- Kangas, Sonja 2002: ”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?”. Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.): Mariosofia. Gaudeamus Kirja/Oy Yliopistokustannus University Press Finland Ltd., Helsinki. 131–152.
- Ketokivi, Kaisa 2005: Aikuistumisen ja perheen perustamisen ristiriidat pidentyneessä nuoruudessa. Teoksessa Aapola, Sinikka & Ketokivi, Kaisa (toim.): Polkuja ja poikkeamia – Aikuisuutta etsimässä. Nuorisotutkimusverkosto, Helsinki. 100–137.
- Kojo, Marjaana 2012: Lanitusta, ladderia ja lifetystä – kilpapelaminen nuorten alakulttuurina. Teoksessa Salasuo, Mikko & Poikolainen, Janne (toim.): Katukulttuuri. Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa. Nuorisotutkimusverkosto. Helsinki. 64–82.
- Koskimaa, Raine 2007: Digitaalisen kulttuurin ulottuvuudet. Teoksessa Vainikkala, Erkki & Mikkola, Henna (toim.): Nykyaika kulttuurintutkimuksessa. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä. 66–81.

- Kuronen, Eero & Koskimaa, Raine 2011: *Pelaajabarometri 2010*. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä.
<https://www.jyu.fi/erillis/agoracenter/julkaisut/old/kirjat/pelaajabarometri2010>. Viitattu 30.4.2014.
- Kuula, Arja 2006: *Tutkimusetiikka. Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys*. Vastapaino. Tampere.
- Lash, Scott 1995: Refleksiivisyys ja sen vastinparit: rakenne, estetiikka, yhteisö. Teoksessa Beck, Ulrich & Giddens, Anthony & Lash, Scott: *Nykyajan jäljillä: refleksiivinen modernisaatio*. Suom. Lehto, Leevi. Alkuteos *Reflexive modernization* vuodelta 1994. Vastapaino. Tampere. 153–235.
- Lehtinen, Marjaana & Ahola, Anja 2002: *Surveylaboratorio kognitiivisen tiedon soveltajana*. Teoksessa Ahola, Anja & Godenhjelm, Petri & Lehtinen, Marjaana. *Kysymisen taito – Surveylaboratorio lomaketutkimusten kehittämisessä*. Tilastokeskus. Helsinki. 7–20.
- Lehtinen, Marjaana 2002: *Asiantuntijaraati lomakkeen arvioinnissa*. Teoksessa Ahola, Anja & Godenhjelm, Petri & Lehtinen, Marjaana. *Kysymisen taito – Surveylaboratorio lomaketutkimusten kehittämisessä*. Tilastokeskus. Helsinki. 38–52.
- Lehtonen, Miikka Markus 2008: *Ryhmäidentiteetin mittaaminen verkkoroolipelissä World of Warcraft*.
<https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/19930/ryhmaide.pdf?sequence=2>
- Leskinen, Esko & Kuusinen, Jorma 1991: *Faktorianalyysin käytöstä kasvatustieteellisessä tutkimuksessa*. *Kasvatus* 22 (4), 289–297.
- Lähteenmaa, Jaana 2000: *Myöhäismoderni nuorisokulttuuri. Tulkintoja ryhmistä ja ryhmään kuulumisen ulottuvuuksista*. Nuorisotutkimusverkosto. Helsinki.
- Martikainen, Liisa 2009: *Kaaosta vai hallintaa: nuoren aikuisen elämän haasteet*. UNIpress. Kuopio.
- Miettinen, Jani & Vehkalahti, Kimmo 2013: *Verkkokyselytutkimuksen otoksen valinta*. Teoksessa Laaksonen, Salla-Mari & Matikainen, Janne & Tikka, Minttu (toim.): *Otteita verkosta*. Osuus kunta Vastapaino. Tampere. 84–104.
- MMOData.net 2013a: <http://users.telenet.be/mmodata/Charts/TotalSubs.png>. Viitattu 24.3.2014.
- MMOData.net 2013b: <http://users.telenet.be/mmodata/Charts/genre.png>. Viitattu 24.3.2014.
- Mäkinen, Olli 2006: *Tutkimusetiikan ABC*. Tammi. Helsinki.
- Mäyrä Frans 2008: *Introduction to Game Studies. Games in Culture*. SAGE Publications Ltd. London.
- Mäyrä, Frans 2013: *Aika, raha ja peliviihde. Verkkopelaamisen harmit ja harmittomuus*. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): *Addiktioyhteiskunta*. Gaudeamus Helsinki University Press. Helsinki. 147–164.

- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura 2014: Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen nousu. Tampereen yliopisto. Tampere. http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1. Viitattu 28.4.2014.
- OECD 2011: Computer, Internet and Telecommunication. <http://www.oecd-ilibrary.org/sites/factbook-2011-en/08/02/04/index.html?contentType=&itemId=/content/chapter/factbook-2011-75-en&containerItemId=/content/serial/18147364&accessItemIds=&mimeType=text/html>. Viitattu 13.4.2014.
- Payne, Malcolm 1997: Modern social work theory. 2. uudistettu laitos. 1. painos 1991. Lyceum Books Inc. Chicago.
- PCGamer 2012: <http://www.pcgamer.com/2012/12/15/mmo-infographic/#null>. Viitattu 24.3.2014.
- Pohjola, Anneli 2007: Eettisyyden haaste tutkimuksessa. Teoksessa Viinamäki, Leena & Saari, Erkki (toim.): Polkuja soveltavaan yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen. Kustannusosakeyhtiö Tammi. Helsinki. 11–31.
- Race to World First: Warcraft Documentary 2011: Looking for Group Productions. <http://vimeo.com/61175070>. Viitattu 28.4.2014.
- Rauhala, Lauri 1998: Ihmisen ainutlaatuisuus. Yliopistopaino. Helsinki.
- Ronkainen, Suvi 2008: Otanta, edustavuus ja kadon analyysi. Teoksessa Ronkainen, Suvi & Karjalainen, Anne (toim.): Sähköä kyselyyn! Web-kysely tutkimuksessa ja tiedonkeruussa. Lapin yliopistopaino. Rovaniemi. 70–76.
- Ronkainen, Suvi & Mertala, Sirpa & Karjalainen, Anne 2008: Kvalitatiivisuus, kvantitatiivisuus ja sähköinen kyselytutkimus. Teoksessa Ronkainen, Suvi & Karjalainen, Anne (toim.): Sähköä kyselyyn! Web-kysely tutkimuksessa ja tiedonkeruussa. Lapin yliopistopaino. Rovaniemi. 17–30.
- Salasuo, Mikko 2013: Omistautuminen – tapa hallita mahdollisuuksien paljoutta. Teoksessa Tammi, Tuukka & Raento, Pauliina (toim.): Addiktioyhteiskunta. Gaudeamus Helsinki University Press. Helsinki. 106–124.
- Salasuo, Mikko & Poikolainen Janne 2012: Johdanto - monimuotoinen katukulttuuri. Teoksessa Salasuo, Mikko & Poikolainen, Janne (toim.): Katukulttuuri. Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa. Nuorisotutkimusverkosto. Helsinki. 9–30.
- Salokoski, Tarja 2005: Tietokonepelit ja niiden pelaaminen. Jyväskylä Studies in Education, Psychology and Social Research 277. University of Jyväskylä. Jyväskylä.
- Selkälä, Arto 2008: Lomaketutkimuksen haasteet ja verkkolomakkeiden mahdollisuudet niihin vastaamisessa. Sosiologia 45 (2), 119–133.

- Selkälä, Arto 2013: Verkkolomakkeella on väliä: Webropolin ja ZEF:in käyttöliittymien vastaajapsykologinen arviointi. Teoksessa Laaksonen, Salla-Mari & Matikainen, Janne & Tikka, Minttu (toim.): Otteita verkosta. Osuuskunta Vastapaino. Tampere. 105–122.
- Siitonen, Marko 2007: Social Interaction in Online Multiplayer Communities. *Jyväskylä Studies in Humanities* 74. University of Jyväskylä. Jyväskylä. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/13444/9789513929312.pdf?sequ>. Viitattu 6.5.2014.
- Siljander, Pauli 1997: Kasvatus ja sosialisatio. Johdatus aiheeseen. Teoksessa Siljander, Pauli (toim.): Kasvatus ja sosialisatio. Gaudeamus. Helsinki.
- Sotamaa, Olli 2009a: Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.): Pelitutkimuksen Vuosikirja 2009. Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampereen yliopisto. Tampere. 100–105. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>. Viitattu 28.4.2014.
- Sotamaa, Olli 2009b: Kirja-arvio. Teoksessa Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.): Pelitutkimuksen Vuosikirja 2009. Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampereen yliopisto. Tampere. 100–105. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>. Viitattu 28.4.2014.
- Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko 2013: Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Saarikoski, Petri & Sotamaa, Olli (toim.): Pelitutkimuksen Vuosikirja 2013. Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampereen yliopisto. Tampere. 109–121. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_09.pdf. Viitattu 6.5.2014.
- Sulkunen, Pekka 1998: Johdatus sosiologiaan – käsitteitä ja näkökulmia. WSOY. Helsinki.
- Suominen, Jaakko & Koskimaa, Raine & Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli 2009: Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampereen yliopisto. Tampere. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>. Viitattu 28.4.2014.
- Suoninen, Annika 2002: Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja (toim.): Mariosofia. 2002 Gaudeamus Kirja/Oy Yliopistokustannus University Press Finland Ltd. Helsinki. 95–130.
- Tourangeau, Roger & Rips, Lance J., & Rasinski, Kenneth 2000: The psychology of Survey Response. Cambridge.
- Ungar, Dave 2012: <http://bleacherreport.com/articles/1233655-sports-and-pop-culture-the-evolution-and-emergence-of-e-sports>. Viitattu 25.3.2014.
- Van Cleave, Ryan G. 2010: Unplugged: My Journey into Dark World of Video Game Addiction. Health Communications Inc. Deerfield Beach.

- World of Warcraftin viralliset sivustot n.d.: What is World of Warcraft.
<http://eu.battle.net/wow/en/game/guide/>. Viitattu 28.4.2014.
- WoWProgress n.d.: <http://www.wowprogress.com/>. Viitattu 28.4.2014.
- WoWiki n.d.: <http://www.wowwiki.com/Guild>. Viitattu 25.3.2014.
- Yee, Nicholas n.d.: Alice in the Matrix. Answering Critiques of Modern Computer Gaming. <http://www.nickyee.com/ponder/alicematrix.html>. Viitattu 28.4.2014.
- Yee, Nicholas 2001: Men are from Ogguk. Women are from Kelethin. <http://www.nickyee.com/eqt/menwomen.html>. Viitattu 5.3.2014.
- Yee, Nicholas 2002a: Ariadne – Understanding MMORPG Addiction. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>. Viitattu 28.4.2014.
- Yee, Nicholas 2002b: Introduction. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/introduction.html>. Viitattu 26.3.2014.
- Yee, Nicholas 2005: A Model of Player Motivations. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php?page=4>. Viitattu 5.3.2014.
- Yee, Nicholas 2006a: The psychology of massively multi-user online role-playing games. Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Psychology%20%282006%29.pdf>. Viitattu 21.3.2014.
- Yee, Nicholas 2006b: The Trouble with “Addiction”. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001543.php>. Viitattu 28.4.2014.
- Yee, Nicholas 2006c: Love is in the Air. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001528.php>. Viitattu 28.4.2014.
- Yee, Nicholas 2009: The Daedalus Project. The psychology of MMORPGs. <http://www.nickyee.com/daedalus/>. Viitattu 28.4.2014.

Liitteet

Liite 1: Saatekirje

Hei.

Teen pro gradu -tutkielmaa Lapin yliopistossa MMORPG-pelaamisen sosiaalisesta ulottuvuudesta. Opiskelen yhteiskuntatieteiden tiedekunnassa pääaineenani sosiaalityö. Kiinnostus MMORPG-pelaamisen ilmiöön on kehittynyt minulla useista keskusteluista sosiaali- ja terveystieteiden työkentelevien ammattilaisten kanssa. Harrastukseen liittyy paljon virheellisiä ja negatiivisesti latautuneita ennakkoluuloja sekä sekaannusta muun muassa internetissä käytävän uhkapelaamisen kanssa. Tutkielmani tavoitteena on pyrkiä tuottamaan tietoa, joka parhaimmassa tapauksessa olisi valaisevaa ja sivistävää uudehkon ilmiön ymmärtämistä varten.

Itselleni MMORPG-pelit eivät ole pelaamisen kautta kovin tuttuja, vaikkakin nuorempana olen ollut aktiivinen pc-pelaaja. WoW-saaga on näin ollen tuttu Warcraftin ensimmäisistä versioista, jonka jälkeen pelimaailman kehittyminen on ollut mielenkiintoista seurattavaa.

Kerään aineiston Webropol -kyselyllä muutamasta WoW-killasta, jotta saan vastaajia riittävän määrän eli noin 80–100 henkilöä. Kysely on suunnattu täysi-ikäisille henkilöille, **joten vastataksesi sinun on oltava vähintään 18-vuotias**. Kaikki vastaukset käsitellään täysin luottamuksellisesti, eikä kyselyyn tarvitse antaa omia henkilötietoja. Myöskään niiden kiltojen nimiä ei julkaista missään yhteydessä, joilta aineisto on kerätty. Vaikka kysely tehdään anonymisti, vetoan jokaiseen vastaajaan, että jokainen vastaisi kyselyyn ainoastaan yhden kerran ja mahdollisimman rehellisesti omien kokemustensa pohjalta. Kyselyyn vastaamiseen menee noin 10 minuuttia. Pro graduni pitäisi valmistua kevään 2014 loppuun mennessä ja teen sen sähköiseen muotoon, jolloin se on kaikkien luettavissa. Pro gradu -työni ohjaajana toimii sosiaalityön yliopistonlehtori Ritva Linnakangas.

Parhaimmat kiitokset mahdollisuudesta kerätä kokemuksianne juuri teidän killalta.

Kysymyksiä sekä kommentteja tutkimuksesta voi lähettää minulle alla olevaan sähköpostiosoitteeseen.

Yhteistyöterveisin:

Ossi Laaksamo

olaaksam(at)ulapland.fi

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta, sosiaalityö

Lapin yliopisto

Liite 2: Kyselylomake

Kysely verkkoyhteisöpelaamisen sosiaalisesta ulottuvuudesta pelissä "World of Warcraft"

1. Minkä ikäinen olet?

Valitse ikäsi. ▼

2. Sukupuolesi?

- Mies
- Nainen
- Muu tai ei määritellä

3. Montako tuntia (h) keskimäärin pelaat yhden vuorokauden aikana WoW:ia tai muita verkkoyhteisöissä pelattavia pelejä (mukaan lukien pelin foorumilla vietetty aika)?

Valitse keskimääräinen tuntimäärä. ▼

4. Montako tuntia (h) keskimäärin vuorokautisesta pelaamisestasi kuluu aktiivisissa pelitilanteissa (raidaus tms.)?

Aktiivisten pelitilanteiden tuntimäärä kokonaispelaajasta ▼

5. Kuinka monena päivänä keskimääräisesti pelaat viikossa?

Valitse monenako päivänä pelaat viikon aikana. ▼

6. Montako vuotta sekä kuukautta olet harrastanut WoW:in tai muiden MMORPG-pelien pelaamista?

Valitse montako kokonaista vuotta olet pelannut. ▼

Valitse montako kuukautta olet pelannut. ▼

7. Kuinka monta vuotta sekä kuukautta olet ollut juuri tässä killassa, jonka jäsenenä vastaat tähän kyselyyn?

Valitse vuosien määrä. ▼

Valitse kuukausien määrä. ▼

8. Millä tavalla pelaat WoW:ia tai muita MMORPG-pelejä?

- Pelkästään yksinpelinä.
- Enemmän yksinpelinä kuin ryhmämuotoisesti.

- Saman verran yksinpelinä kuin ryhmämuotoisesti.
- Enemmän ryhmämuotoisesti kuin yksinpelinä.
- Pelkätään ryhmämuotoisesti.

9. Mikä on MMORPG-pelaamisen merkittävin syy sinulle?

- Kilpaileminen / voittaminen
- Edistyminen pelissä
- Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa
- Muista asioista irrottautuminen
- Vapaa-ajanviettotapa
- Muu, mikä?

10. Mikä on MMORPG-pelaamisen toiseksi merkittävin syy sinulle?

- Kilpaileminen / voittaminen
- Edistyminen pelissä
- Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa
- Muista asioista irrottautuminen
- Vapaa-ajanviettotapa
- Muu, mikä?

11. Mikä on MMORPG-pelaamisen kolmanneksi merkittävin syy sinulle?

- Kilpaileminen / voittaminen
- Edistyminen pelissä
- Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa
- Muista asioista irrottautuminen
- Vapaa-ajanviettotapa
- Muu, mikä?

12. Minkä arvioit olevan yleisesti merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen?

- Kilpaileminen / voittaminen
- Edistyminen pelissä
- Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa
- Muista asioista irrottautuminen
- Vapaa-ajanviettotapa
- Muu, mikä?

13. Minkä arvioit olevan yleisesti toiseksi merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen?

- Kilpaileminen / voittaminen
- Edistyminen pelissä
- Sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa
- Muista asioista irrottautuminen
- Vapaa-ajanviettotapa
- Muu, mikä?

14. MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

	Täysin eri mieltä	Osittain eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Osittain samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
Pelitodellisuuden kaverit ovat sinulle yhtä hyviä tai parempia kuin reaalityodellisuuden kaverit/läheiset.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muiden pelaajien ihmissuhteet ovat mielestäsi yhtä hyviä tai parempia pelitodellisuudessa kuin reaalityodellisuudessa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muita saman pelikillan tai muuten pelin kautta tutuiksi tulleita henkilöitä olet/olisit kiinnostunut tapamaan pelimessuilla, miiteissä tai muissa tilanteissa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelitodellisuudessa sinun on helpompi tutustua uusiin henkilöihin kuin reaalityodellisuudessa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelitodellisuuden kavereita voit kuvitella kavereiksesi myös pelitodellisuuden ulkopuolelle.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

	Täysin eri mieltä	Osittain eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Osittain samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
Yleisesti ajateltuna pelitodellisuudessa tai sen kautta voi kehittyä parisuhteita reaalityodellisuuden puolelle.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelitodellisuudessa sinulla on matalampi kynnys olla olla vuorovaikutteisena muiden kanssa kuin reaalityodellisuudessa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yksin pelaaminen on miellyttävämpää kuin yhdessä pelaaminen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Pelitodellisuudessa pelaajat ovat omia itsejään (ajatuksiltaan ja käytökseltään) avattariensa takana.

108

Pelitodellisuudessa olet oma itsesi (ajatuksiltasi ja käytökseltäsi) avattaresi takana.

16. Onko sinulla jotain lisää kerrottavaa pelitodellisuuden sosiaalisista suhteista? Kirjoita vapaasti alla olevaan tekstikenttään.

17. MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Täysin eri mieltä Osittain eri mieltä Ei samaa eikä eri mieltä Osittain samaa mieltä Täysin samaa mieltä

WoW:ssa pystyy edistymään yhtä hyvin ja nopeasti yksinpelaamalla kuin ryhmässä pelaamalla.

Mitä paremmat ryhmätyöskentelytaidot sitä paremmin WoW:ssa pystyy edistymään.

Ryhmätyöskentelyssä epämiellyttävien pelaajienkin sietämisestä voi olla hyötyä henkilökohtaisessa pelissä edistymisessä.

Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot voivat kehittää yleisesti muissakin tilanteissa käytettäviä ryhmätaitoja.

Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot ovat kehittäneet tai voivat kehittää sinua henkilökohtaisesti muita ryhmätyöskentelytilanteita ajatellen.

Pelikillassa kaikki kiltaan kuuluvat saavat äänensä kuuluville taktiikoista ja muista yhteisistä linjoista päätettäessä.

18. MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät. Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Täysin eri mieltä Osittain eri mieltä Ei samaa eikä eri mieltä Osittain samaa mieltä Täysin samaa mieltä

Pelitodellisuudessa ja sen foorumeilla tulee puhuttua muistakin asioista kuin suoraan itse peliin liittyvistä aiheista.

109

Pelikillassa/pelikilloissa saat äänesi aina tarvittaessa kuuluville.

Koet, että sinusta on selvää hyötyä killallesi kampanjoissa, raidaamisessa yms.

Yleisesti ajateltuna asiallisella käytöksellä ei ole mitään merkitystä, jotta killassa saa osakseen arvostusta.

Henkilökohtaisesti et arvosta niitä pelaajia, jotka toistuvasti rikkovat killan sääntöjä siinä killassa, jossa sinä pelaat tai muissa killoissa yleensä.

Rikot itse usein tietoisesti pelin tai kiltasi sääntöjä.

Pelitodellisuudessa voi esittää vahvoja tunnetiloja. (esim. ilo, empatia, ärsyntyminen, ahdistus...)

19. Onko sinulla jotain lisää kerrottavaa pelitodellisuuden ryhmätoiminnasta? Kirjoita vapaasti alla olevaan tekstikenttään.

20. Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta?

Täysin eri mieltä Osittain eri mieltä Ei samaa eikä eri mieltä Osittain samaa mieltä Täysin samaa mieltä

Pelatesi olet tunnistanut omat vahvat osa-alueesi ja kykysi, jotka auttavat edistymistäsi verkkoyhteisöpeleissä.

Olet iloinen verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi.

Olet ylpeä verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi.

Jos aikaa olisi enemmän käytössä, käyttäisit sen pelaamisharrastukseen.

Usein sinusta tuntuu, että killassa pelaaminen vaatii sinulta liikaa ajankäyttöä ja sitoutumista.

Voisit suositella MMORPG-pelaamista aktiiviseksi harrastukseksi henkilölle, joka harkitsee uuden harrastuksen aloittamista.

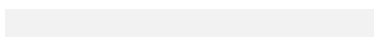
21. Haluatko kertoa jotain lisää pelaamisestasi? Kirjoita vapaasti vastauksesi alle olevaan tekstikenttään.

22. Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella?

	Täysin eri mieltä	Osittain eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Osittain samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
Pelitodellisuus on tila, johon reaalityodellisuuden ajatuksilta/asioilta pääset rauhaan.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
MMORPG-yhteisöt edustavat eräänlaista osakulttuuria, toisin sanoen alakulttuuria.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelitodellisuus on aineeton, mutta todellinen osa yhteiskuntaa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelitodellisuus on miellyttävämpi tila kuin reaalityodellisuus.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mielestäsi MMORPG-pelaamiseen liittyy yleisesti vääristyneitä ennakkoluuloja.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mitä vähemmän pelaamisesta tietävät ne, jotka eivät itse pelaa ko. pelejä, sitä parempi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tieteelliseen tutkimukseen perustuva kiinnostus MMORPG-pelaamista ja sen peliyhteisöjä kohtaan on mielestäsi myönteinen asia.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

23. Palautetta, kommentteja tai jotain lisättävää kyselyyn liittyen? Kirjoita ajatuksesi tähän.

0% valmiina



Liite 3: Kyselyn vastaukset

Kysely verkkoyhteisöpelaamisen sosiaalisesta ulottuvuudesta pelisarjassa "World of Warcraft"

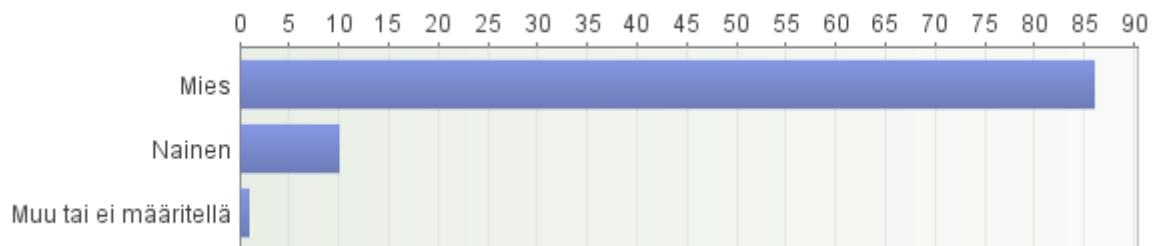
1. Minkä ikäinen olet?

Vastaajien määrä: 97

Minkä ikäinen olet?	
18	2
19	8
20	8
21	4
22	4
23	10
24	11
25	10
26	4
27	4
28	5
29	2
30	3
31	0
32	2
33	4
34	3
35	2
36	5
37	1
38	2
39	0
40	0
41	1
42	1
43	1

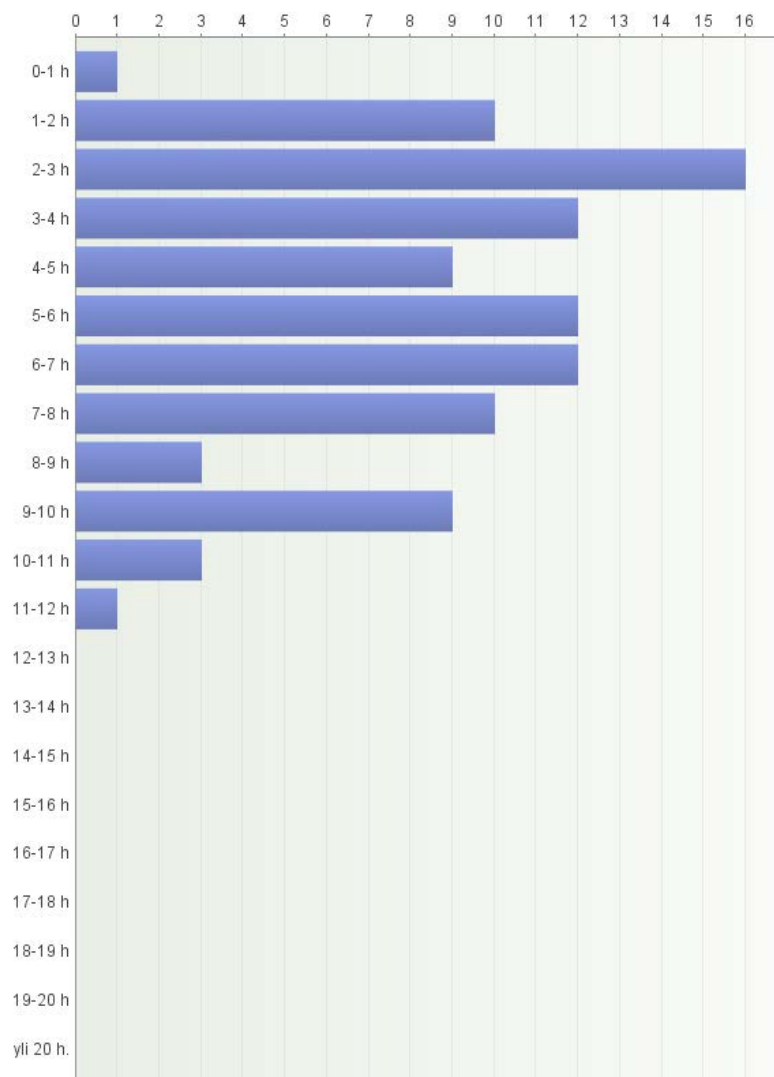
2. Sukupuolesi?

Vastaajien määrä: 97



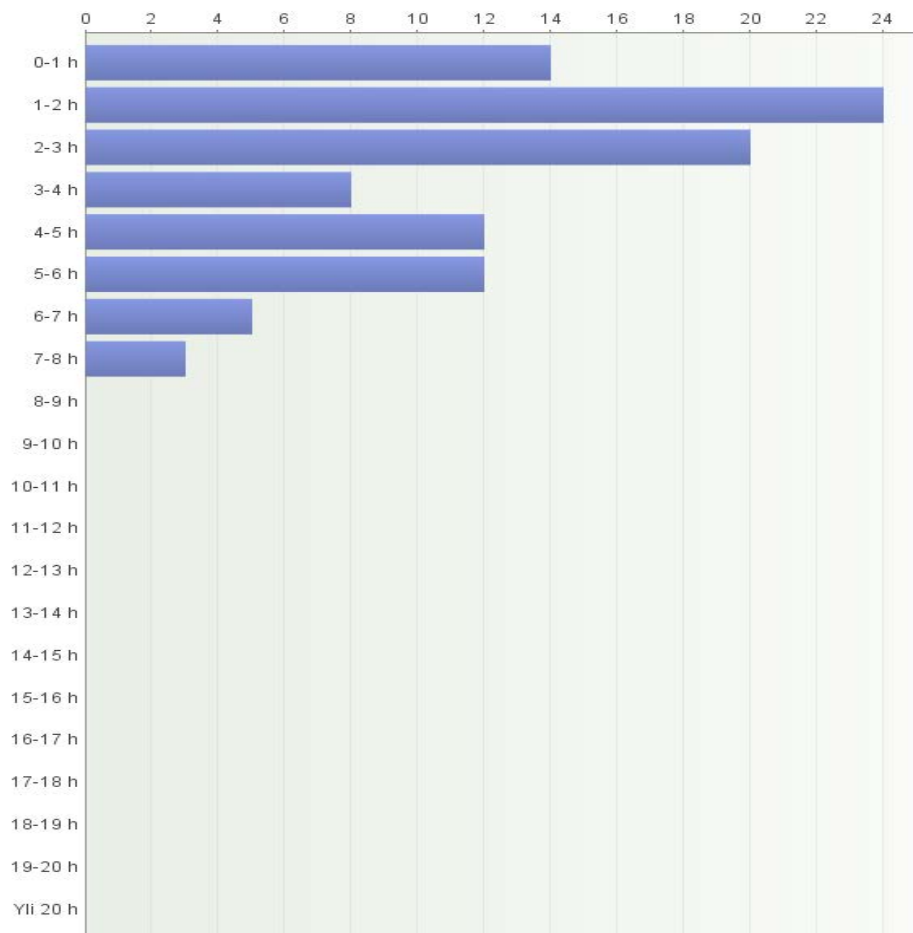
3. Montako tuntia (h) keskimäärin pelaat yhden vuorokauden aikana WoW:ia tai muita verkkoyhteisöissä pelattavia pelejä (mukaan lukien pelin foorumilla vietetty aika)?

Vastaajien määrä: 98



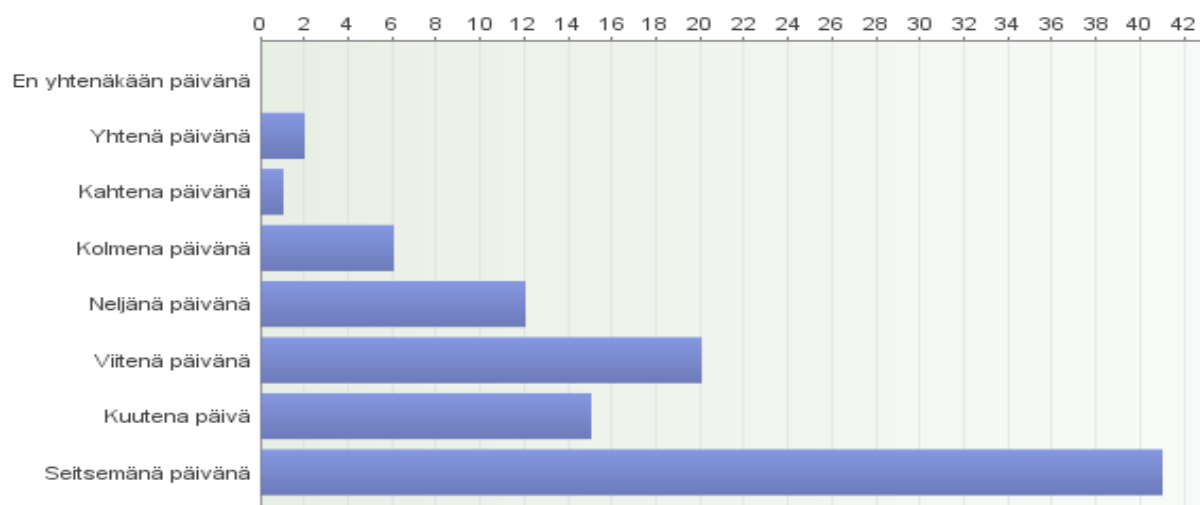
4. Montako tuntia (h) keskimäärin vuorokautisesta pelaamisestasi kuluu aktiivisissa pelitilanteissa (raidaus tms.)?

Vastajien määrä: 98



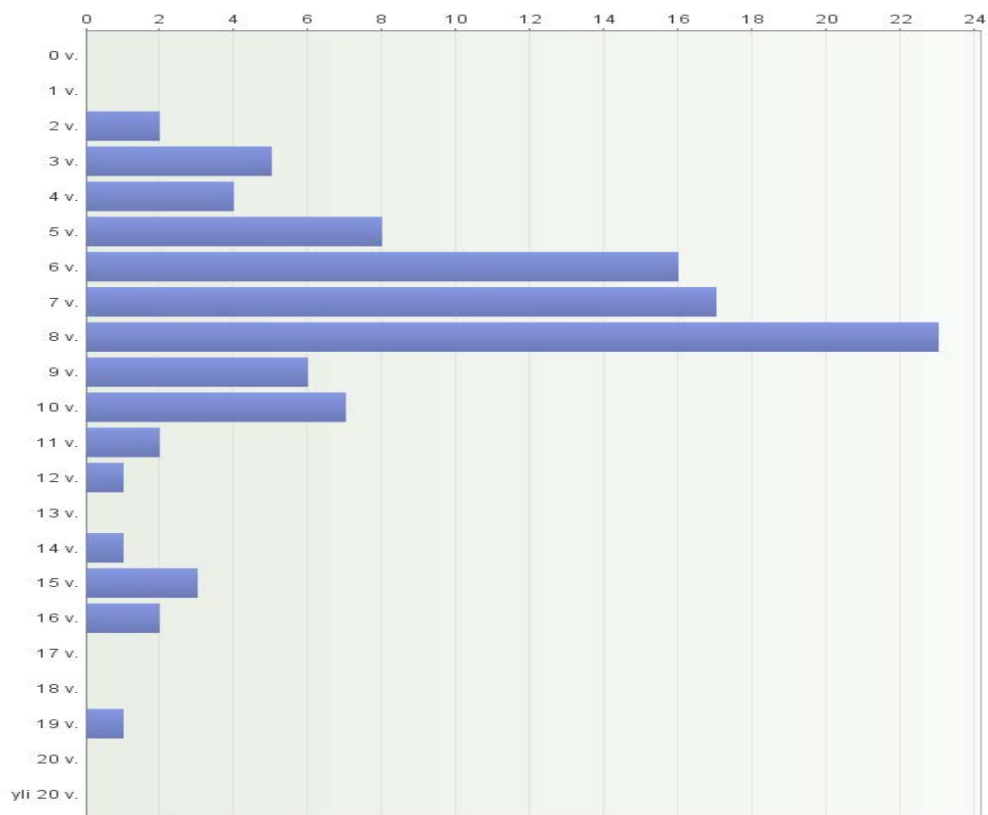
5. Kuinka monena päivänä keskimääräisesti pelaat viikossa?

Vastajien määrä: 97



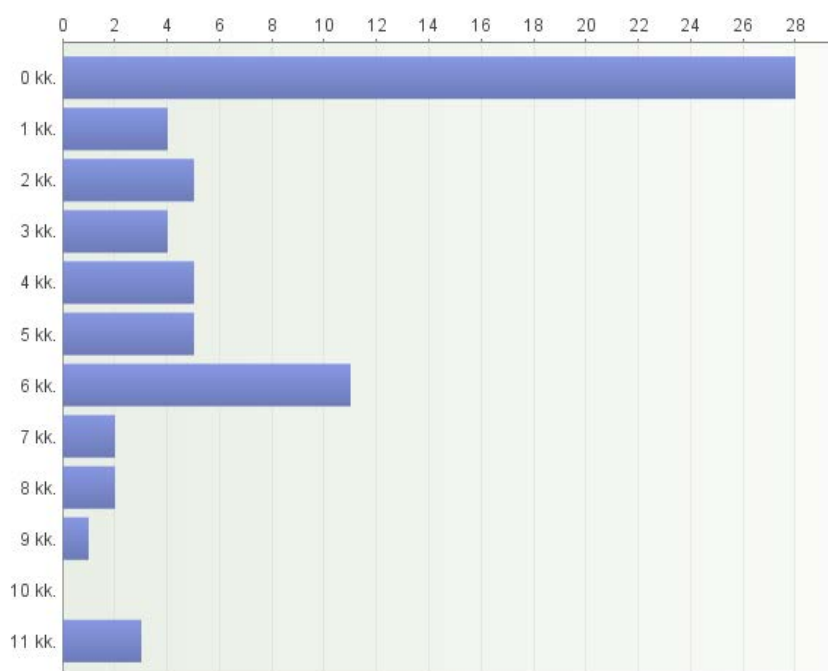
6a. Montako vuotta sekä kuukautta olet harrastanut WoW:in tai muiden MMORPG-pelien pelaamista?

Vastaajien määrä: 98



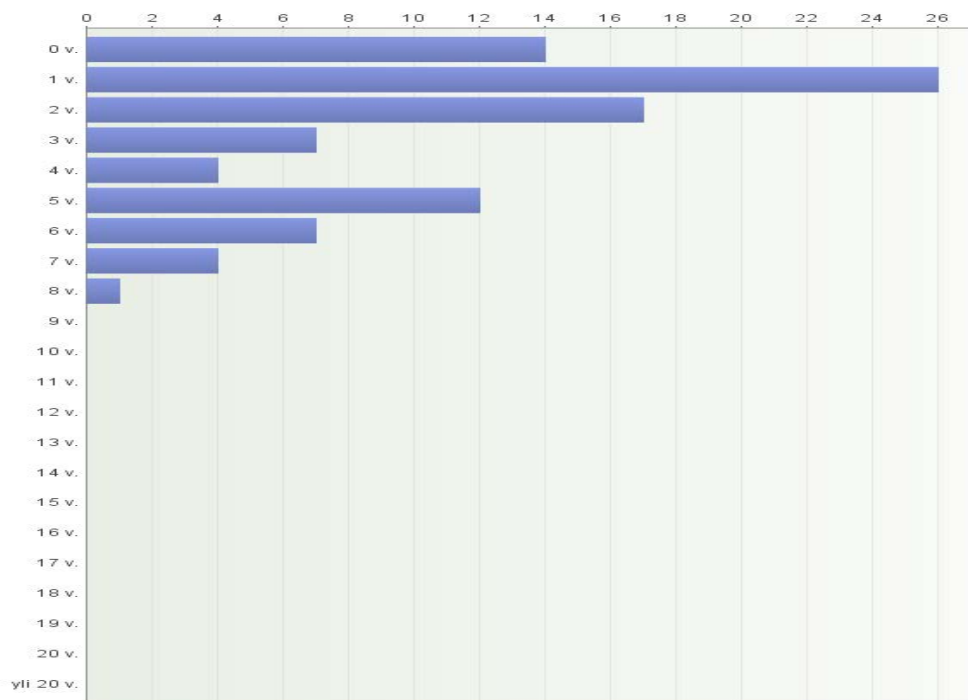
6b. Montako kuukautta?

Vastaajien määrä: 70



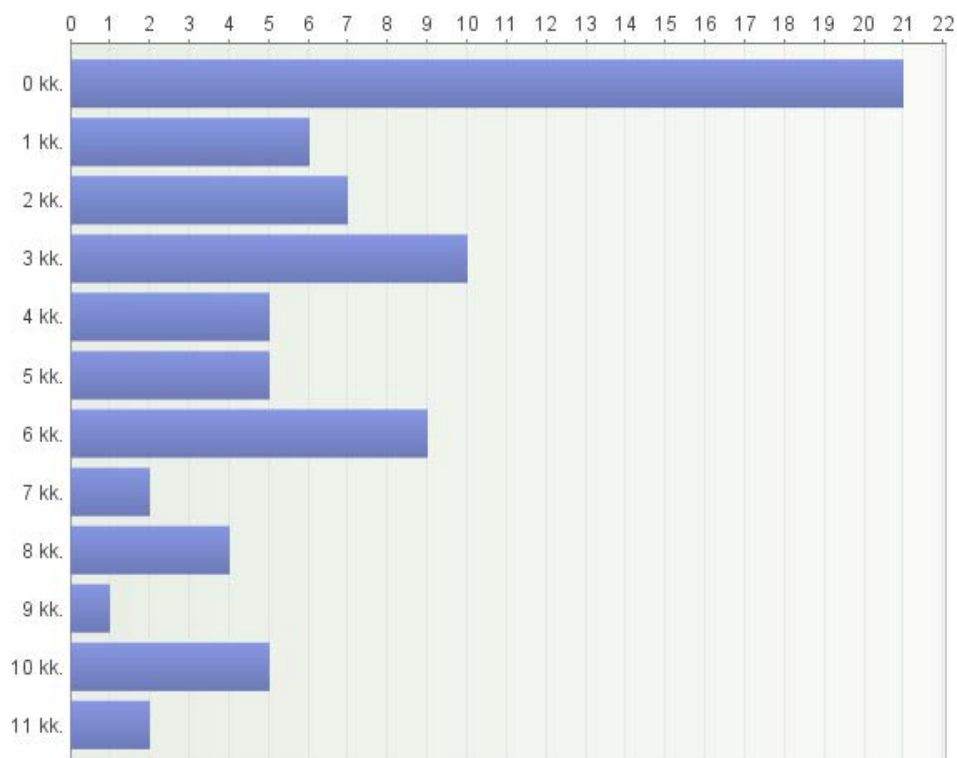
7a. Kuinka monta vuotta sekä kuukautta olet ollut juuri tässä killassa, jonka jäsenenä vastaat tähän kyselyyn?

Vastaajien määrä: 92



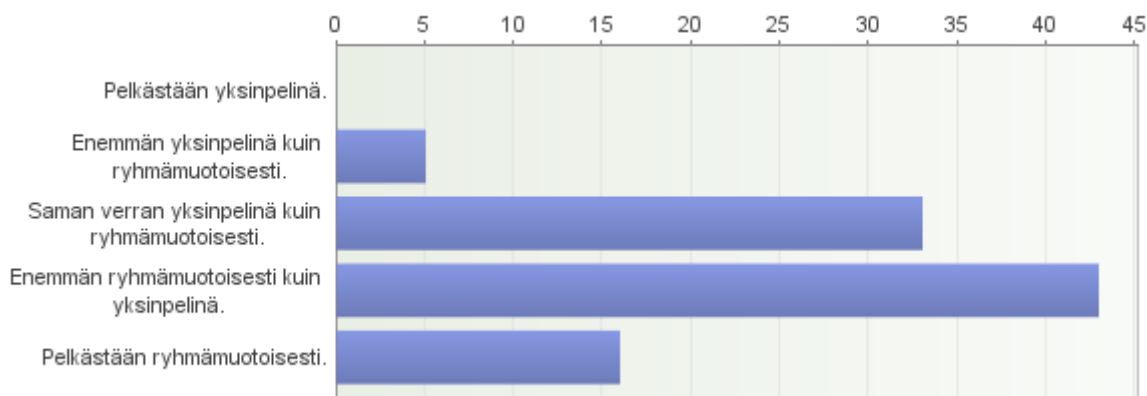
7b. Kuinka monta kuukautta?

Vastaajien määrä: 77



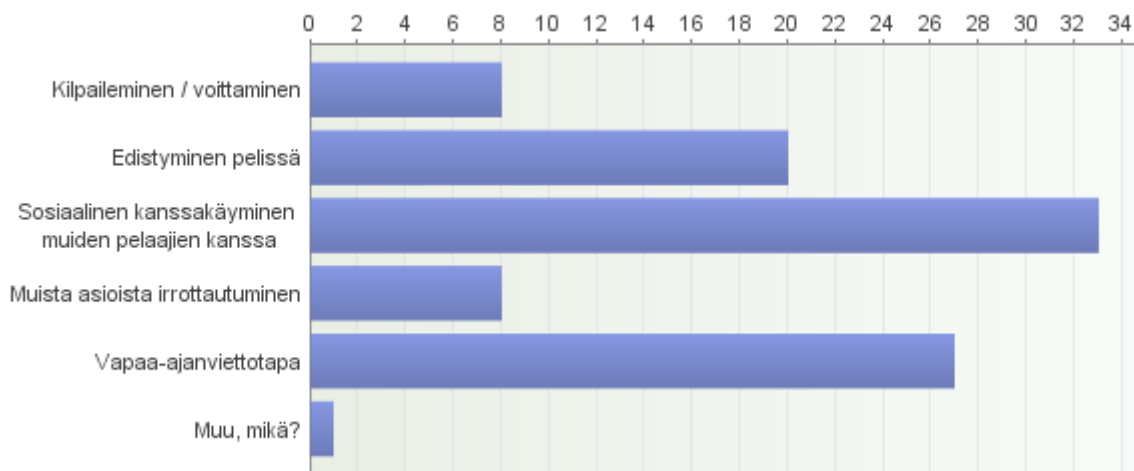
8. Millä tavalla pelaat WoW:ia tai muita MMORPG-pelejä?

Vastaajien määrä: 97



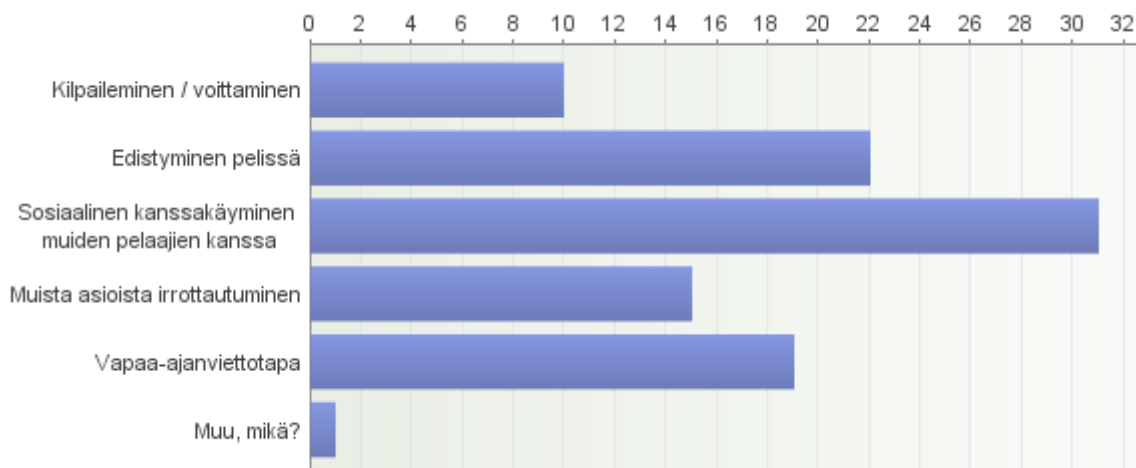
9. Mikä on MMORPG-pelaamisen merkittävin syy sinulle?

Vastaajien määrä: 97



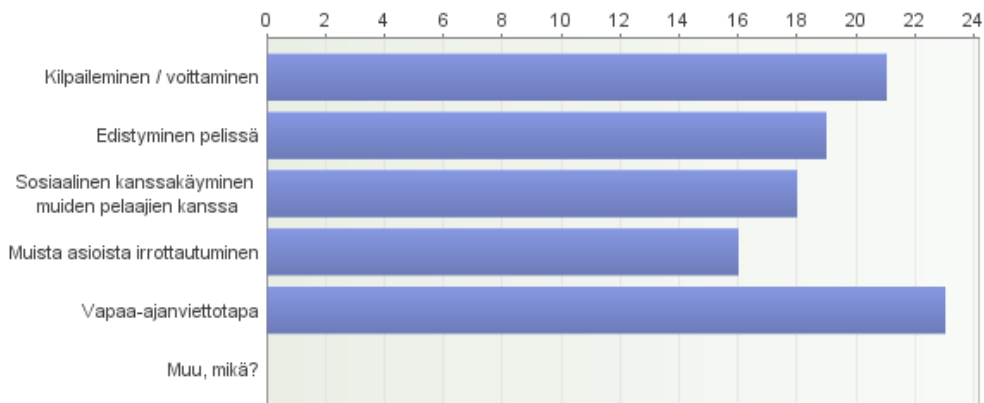
10. Mikä on MMORPG-pelaamisen toiseksi merkittävin syy sinulle?

Vastaajien määrä: 98



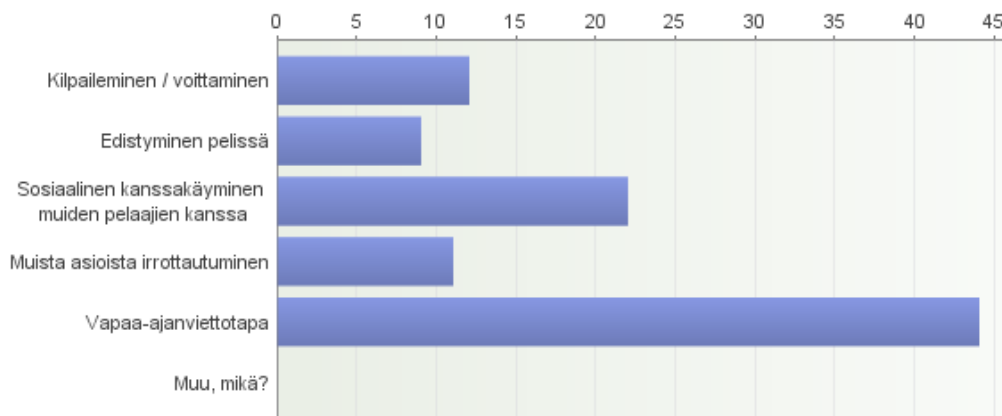
11. Mikä on MMORPG-pelaamisen kolmanneksi merkittävin syy sinulle?

Vastaajien määrä: 97



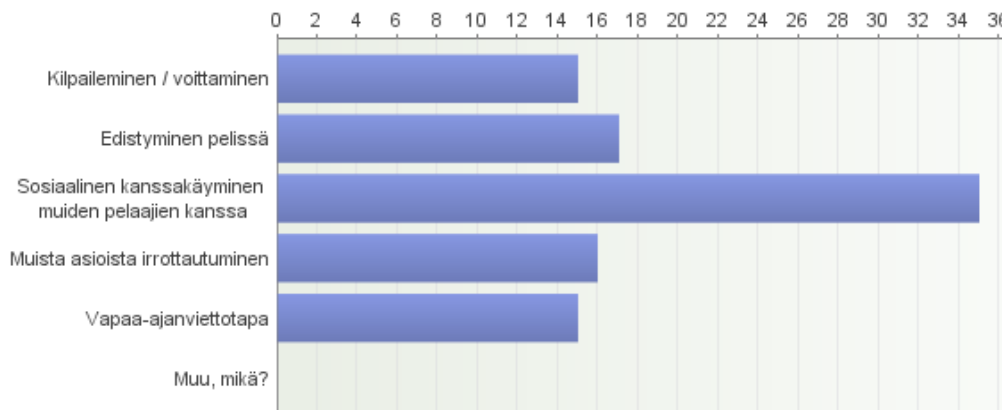
12. Minkä arvioit olevan yleisesti merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen?

Vastaajien määrä: 98



13. Minkä arvioit olevan yleisesti toiseksi merkittävin syy muille pelaajille MMORPG-pelaamiseen?

Vastaajien määrä: 98



14. MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Vastaajien määrä: 98

	Täysin eri mieltä	Osittain eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Osittain samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	Yhteensä	Keskiarvo
Pelitodellisuuden kaverit ovat sinulle yhtä hyviä tai parempia kuin reaalityodellisuuden kaverit/läheiset.	6	21	12	40	19	98	3,46
Muiden pelaajien ihmissuhteet ovat mielestäsi yhtä hyviä tai parempia pelitodellisuudessa kuin reaalityodellisuudessa.	4	20	29	36	7	96	3,23
Muita saman pelikillan tai muuten pelin kautta tutuksi tulleita henkilöitä olet/olisit kiinnostunut tapamaan pelimessuilla, miiteissä tai muissa tilanteissa.	3	1	7	23	64	98	4,47
Pelitodellisuudessa sinun on helpompi tutustua uusiin henkilöihin kuin reaalityodellisuudessa.	8	10	24	36	20	98	3,51
Pelitodellisuuden kavereita voit kuvitella kavereiksesi myös pelitodellisuuden ulkopuolelle.	1	7	5	42	43	98	4,21
Yhteensä	22	59	77	177	153	488	3,78

15. MMORPG-peleille on ominaista muiden pelaajien läsnäolo samassa pelitodellisuudessa. Vastaa seuraaviin sosiaalisia suhteita koskeviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Vastaajien määrä: 98

	Täysin eri mieltä	Osittain eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Osittain samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	Yhteensä	Keskiarvo
Yleisesti ajateltuna pelitodellisuudessa tai sen kautta voi kehittyä parisuhteita reaalityodellisuuden puolelle.	3	4	7	31	53	98	4,3
Pelitodellisuudessa sinulla on matalampi kynnyks olla vuorovaikutteisena muiden kanssa kuin reaalityodellisuudessa.	4	11	16	45	21	97	3,7
Yksin pelaaminen on miellyttävämpää kuin yhdessä pelaaminen.	37	39	14	4	3	97	1,94
Pelitodellisuudessa pelaajat ovat omia itsejään (ajatuksiltaan ja käytökseltään) avattariensa takana.	9	29	20	34	6	98	2,99
Pelitodellisuudessa olet oma itsesi (ajatuksiltasi ja käytökseltäsi) avattaresi takana.	2	13	12	40	30	97	3,86
Yhteensä	55	96	69	154	113	487	3,36

16. Avovastausosio

Vastaajien määrä: 24

17. MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät.
Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Vastaaajien määrä: 98

	Täysin eri mieltä	Osittain eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Osittain samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	Yhteensä	Keskiarvo
WoW:ssa pystyy edistymään yhtä hyvin ja nopeasti yksinpelaamalla kuin ryhmissä pelaamalla.	51	25	7	15	0	98	1,86
Mitä paremmat ryhmätyöskentelytaidot sitä paremmin WoW:ssa pystyy edistymään.	1	4	7	45	41	98	4,23
Ryhmätyöskentelyssä epämiellyttävien pelaajienkin sietämisestä voi olla hyötyä henkilökohtaisessa pelissä edistymisessä.	0	6	9	50	32	97	4,11
Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot voivat kehittää yleisesti muissakin tilanteissa käytettäviä ryhmätaitoja.	0	5	6	42	45	98	4,3
Pelitodellisuudessa käytettävät ryhmätyöskentelytaidot ovat kehittäneet tai voivat kehittää sinua henkilökohtaisesti muita ryhmätyöskentelytilanteita ajatellen.	1	6	9	44	38	98	4,14
Pelikillassa kaikki kiltaan kuuluvat saavat äänensä kuuluville taktiikoista ja muista yhteisistä linjoista päätettäessä.	8	16	15	39	20	98	3,48
Yhteensä	61	62	53	235	176	587	3,69

18. MMORPG-peleille on ominaista yhdessä suoritettavat ryhmätehtävät.
Vastaa seuraaviin ryhmätoimintaan liittyviin väittämiin kokemuksesi perusteella.

Vastaaajien määrä: 98

	Täysin eri mieltä	Osittain eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Osittain samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	Yhteensä	Keskiarvo
Pelitodellisuudessa ja sen foorumeilla tulee puhuttua muistakin asioista kuin suoraan itse peliin liittyvistä aiheista.	0	0	3	18	77	98	4,76
Pelikillassa/pelikilloissa saat äänesi aina tarvittaessa kuuluville.	0	7	7	47	37	98	4,16
Koet, että sinusta on selvää hyötyä killallesi kampanjoissa, raidaamisessa yms.	1	2	9	29	56	97	4,41
Yleisesti ajateltuna asiallisella käytöksellä ei ole mitään merkitystä, jotta killassa saa osakseen arvostusta.	67	17	6	6	1	97	1,53
Henkilökohtaisesti et arvosta niitä pelaajia, jotka toistuvasti rikkovat killan sääntöjä siinä killassa, jossa sinä pelaat tai muissa killoissa yleensä.	1	1	3	24	66	95	4,61
Rikot itse usein tietoisesti pelin tai killasi sääntöjä.	77	17	3	0	0	97	1,24
Pelitodellisuudessa voi esittää vahvoja tunnetiloja. (esim. ilo, empatia, ärsyntyminen, ahdistus...)	2	7	14	36	39	98	4,05
Yhteensä	148	51	45	160	276	680	3,54

19. Avovastausosio

Vastaaajien määrä: 12

20. Mitä ajattelet pelaamisestasi seuraavien väittämien pohjalta?

Vastaajien määrä: 98

	Täysin eri mieltä	Osittain eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Osittain samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	Yhteensä	Keskiarvo
Pelatessasi olet tunnistanut omat vahvat osa-alueesi ja kykysi, jotka auttavat edistymistäsi verkkoyhteisöpeleissä.	1	1	11	52	33	98	4,17
Olet iloinen verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi.	0	1	5	36	56	98	4,5
Olet ylpeä verkkoyhteisöpeliharrastuksestasi.	2	14	18	37	27	98	3,74
Jos aikaa olisi enemmän käytössä, käyttäisit sen pelaamisharrastukseen.	6	23	29	24	13	95	3,16
Usein sinusta tuntuu, että killassa pelaaminen vaatii sinulta liikaa ajankäyttöä ja sitoutumista.	16	28	20	29	3	96	2,74
Voisit suositella MMORPG-pelaamista aktiiviseksi harrastukseksi henkilölle, joka harkitsee uuden harrastuksen aloittamista.	6	6	18	50	17	97	3,68
Yhteensä	31	73	101	228	149	582	3,67

21. Avovastausosio

Vastaajien määrä: 13

22. Mitä ajattelet pelaamisesta ilmiönä seuraaviin väittämien perusteella?

Vastaajien määrä: 98

	Täysin eri mieltä	Osittain eri mieltä	Ei samaa eikä eri mieltä	Osittain samaa mieltä	Täysin samaa mieltä	Yhteensä	Keskiarvo
Pelitodellisuus on tila, johon reaalityodellisuuden ajatuksilta/asioilta pääset rauhaan.	3	10	8	51	26	98	3,89
MMORPG-yhteisöt edustavat eräänlaista osakulttuuria, toisin sanoen alakulttuuria.	1	4	15	53	25	98	3,99
Pelitodellisuus on aineeton, mutta todellinen osa yhteiskuntaa.	3	6	20	35	34	98	3,93
Pelitodellisuus on miellyttävämpi tila kuin reaalityodellisuus.	14	23	33	18	8	96	2,82
Mielestäsi MMORPG-pelaamiseen liittyy yleisesti vääristyneitä ennakkoluuloja.	1	1	3	37	56	98	4,49
Mitä vähemmän pelaamisesta tietävät ne, jotka eivät itse pelaa ko. pelejä, sitä parempi.	40	23	26	4	5	98	2,09
Tieteelliseen tutkimukseen perustuva kiinnostus MMORPG-pelaamista ja sen peliyhteisöjä kohtaan on mielestäsi myönteinen asia.	0	2	12	20	63	97	4,48
Yhteensä	62	69	117	218	217	683	3,67

23. Avovastausosio

Vastaajien määrä: 14