

(Tämä on kirjoittajan luonnosversio artikkelista, joka on julkaistu Pauliina Raennon ja Tuukka Tammen toimittamassa kirjassa Likainen tusina: addiktiot nykymaailmassa [Gaudeamus].)

Aika, raha ja peliviihde: Verkkopelaamisen harmit ja harmittomuus

Frans Mäyrä

Rahapelaaminen on viime vuosina siirtynyt yhä kasvavassa määrin internetiin, ja on samalla osa laajempaa kulttuurista muutosta. Pelaamisen digitalisoituessa pelaamisen paikkaa ja aikaa on määritelty uudelleen, pelirahan olemus on muuttunut ja rahapelaaminen ja digitaalinen viihdepelaaminen ovat sekoittuneet toisiinsa. Tässä luvussa käsitellän tällaisia monitahoisesti yhteen kietoutuvia kehityskulkuja esittelemällä verkkopelikokemuksen ulottuvuuksia. Lähtökohtana on pelikulttuurien tutkimuksen näkökulma ja tavoitteena on asettaa addiktion käsite osin uuteen valoon viihteellisten verkkopelien esimerkkien avulla. Tavoitteena on esitellä pelien ja riippuvuuden välistä suhdetta moni-ilmeisesti arvioimalla pelaamisen merkityksiä ja sosio-kulttuurista taustaa niin myönteisten kuin kielteistenkin kokemusten ja ilmiöiden kautta.

Tarkasteltavat pelaamisen muodot liittyvät yhtäältä Facebookin kaltaisissa sosiaalisissa verkostopalveluissa pelattaviin pienpeleihin ja muihin viihteellisiin verkkopeleihin, toisaalta taitoa vaativien nettirahapelien, ja erityisesti nettipokerin, pelikulttuurissa saamiin merkityksiin. Esittelen peliongelmia käsittelevältä verkkofoorumilta muodostuvan kuvan pelaamiseen liittyvien ongelmien luonteesta. Näin laajennetaan käsitystä nykyaikaisen verkkopelaamisen monimuotoisuudesta ja päivitetään ymmärrystä pelaamisen hallinnasta aikakaudella, jolla verkkorahapelaamisen ja sosiaalisen ajanvietepelaamisen kaltaisia pelimuotoja on toisinaan vaikea erottaa toisistaan.

Addiktio on tässä aihepiirissä avainkäsite, joka asettuu digitaalisen pelikulttuurin näkökulmasta tarkasteltuna perinteisestä riippuvuustutkimuksesta osin poikkeavaan valoon. Pelejä arvioivat ja niistä kriittisesti keskustelevat ihmiset käyttävät usein ”addiktiivista” yhtenä kaikkein myönteisimmistä määreistä mitä pelille voi suoda. Addiktiivinen peli on vetovoimainen ja mukaansatempaava sillä erityisellä tavalla, johon vuorovaikutteinen media parhaimmillaan kykenee. Se vangitsee pelaajansa mielen ja pakottaa palaamaan sen pariin yhä uudelleen erilaisia strategioita kokeillen, kunnes peli ratketessaan tai toistuessaan vähitellen menettää mielenkiintonsa. Tämänkin jälkeen peli voi palvella moninaisia kulttuurisia tehtäviä tarjoamalla esimerkiksi puheenaiheita ja ”pelikulttuurista pääomaa” alan harrastajien toimintaan (Consalvo 2007; Mäyrä 2008). Antropologit, kuten Clifford Geertz (1972) kuuluisassa Balin kukkotappelututkimuksessaan, ovat korostaneet, että vedonlyönti ja pelillinen kamppailu saattavat toimia yhteisöä koossapitävänä ja jäsentävänä voimana. Pelitutkija Jani Kinnunen (2011) on nostanut esiin rahapelien ympärille verkossa syntyneet keskusteluyhteisöt ja sosiaalisen arvonannon roolin verkkorahapelin merkityksissä. Pelin kautta rakennetaan omaa sosiaalista identiteettiä pelaajana ja roolia peliyhteisössä. Antropologiseen tutkimusperinteeseen nojautuen moderni kulttuurinen pelien tutkimus ei vähättele pelaamisen riskialttiita tai kielteisiä ulottuvuuksia, mutta tärkeänä tavoitteena on paljastaa ne motivaatiot, merkitykset ja sosiokulttuuriset rakenteet, joiden avulla pelit hahmottuvat laajemmassa, yhteiskunnallisessa ja kulttuurisessa yhteydessään.

Pelin vetovoimaisuudella on kiistämättömät kääntöpuolensa, minkä etenkin vakavien rahapeliriippuvuuksien parissa kamppailevat hyvin tietävät. Pelien parissa on kuitenkin havaittavissa myös ”myönteistä addiktiivisuutta”, josta alettiin keskustella 1970-luvulla. Tuolloin esimerkiksi yhdysvaltalainen psykologi William Glasser julkaisi teoksensa *Positive Addiction* (1976), jonka esimerkit käsittelevät erityisesti urheiluharrastusta. Hän päätyi tässä (ja myöhemmissä kirjoissaan) väittämään, että myönteisen addiktion kehittäminen ja vaaliminen on tärkeä väylä hyvinvoinnin ja onnen kokemiseen elämässä. Glasserin kuvaukset juoksijan mielen siirtymisestä fyysisen ponnistelun aikana huolista irtaantuneeseen, transsin kaltaiseen tilaan on helppo rinnastaa toisen yhdysvaltalaisen psykologin, Mihaly Csikszentmihalyin (1991) tunnetuksi tekemään optimaaliseen tai virtauskokemukseen (*flow*). Csikszentmihalyin kuvaamat kokemukset, kuten ajantajun katoaminen, täydellinen uppoutuminen (*immersio*) käsillä olevaan tehtävään ja ilo optimaalisesta haasteiden ja taitojen tasapainosta, on viime vuosikymmenten pelitutkimuksessa liitetty intensiivisten pelikokemusten kuvauksiin (Csikszentmihalyi 1991; Sweetser & Wyeth 2005). On siis mahdollista rakentaa kuvaa ”positiivisesta peliaddiktiosta” tasapainoisen, oman riippuvuutensa ansiosta huippusuorituksiin yltyvän pelaajan kokemuksen ja toiminnan kautta. Kulttuuriset arvoasetelmat kuitenkin selittävät miksi riippuvuus esimerkiksi liikunnasta tai vaikkapa musiikista mielletään myönteisemmiksi kuin tietokone- tai rahapelaajan intensiivinen uppoutuminen oman intohimonsa kohteeseen.

Keskittyneen pelaajan immersio voi olla lähes täydellistä, mutta on tärkeää huomata, että jotkin pelien rakenteelliset piirteet rikkovat virtauskokemuksesta voimakkaita onnen tunteita saavan pelaajan ihannekuvan. Pelin vaikeus tuo mukanaan tappiot, epäonnistumiset ja menetykset, mikä pelistä riippuen voi merkitä merkittävän panostuksen (rahan tai ajan käytön) valumista hukkaan. Onnistumisen ilon vastapainona peli nöyryyttää pelaajaansa toistuvilla kielteisillä kokemuksilla, ja raivo tai turhautuminen ovat pelikokemusten kuvauksissa melko tavallisia. Pelikokemusta ei pidäkään yksiviivaisesti pelkistää Csikszentmihalyin malliin, joka antaisi siitä liian myönteisen ja harmonisen kuvan. Nykyaikaiseen peliin uppoutuminen sisältää useita erilaisia immersion ulottuvuuksia, ja toisaalla pelissä saavutettavat virtauskokemukset ovat katkelmallisia, ja perustuvat vain harvoin tasaiseen ja harmoniseen menestykseen. Pelillinen virtaus on parhaimmillaankin luonteeltaan katkonaista ja pyörteistä (Ermi & Mäyrä 2007).

Miten addiktiota peliin pitäisi tulkita? Hoitotyön ja pelikulttuurin piireissä addiktioon liittyvät puhettavat eroavat voimakkaasti toisistaan, ja sama pitää paikkansa puhuttaessa pelaamisen kokemuksista. Yhtäällä ”peli” näyttäytyy ilmiönä, jonka valtaan tempaudutaan tahdosta riippumattomasti, elämänhallinta täysin menettäen. Toisaalla kertomukset intensiivisistä pelijaksoista toistuvasti päättyvät peliin kyllästymiseen. Pelaamisen vetovoima vaikuttaa kiistattomalta, mutta hyvän ja vetovoimaisen pelin ominaispiirteet eivät ole universaaleja tai perustu biologiaan, kuten voi olla addiktiivisen kemikaalin tapauksessa. Rahapelit ja toimintapelit havainnollistavat, kuinka yhden suosikkipeli voi toiselle olla vastenmielinen. Rahapelaamisen moraalisiin ja uskonnollisiin syihin perustuva vastustus on Suomessa perinteisesti ollut voimakasta, mutta toisaalta tilastotiedot rahapelaamisen suosiosta kertovat kansasta, josta suurin osa hakeutuu säännöllisesti näiden pelien pariin (Aho & Turja 2007; Karvinen & Mäyrä 2009; Kuronen & Koskimaa 2011). Väkivaltaisia teemoja sisältävät toimintapelit puolestaan nousevat säännöllisesti miespelaajien suosikkilistojen kärkeen, mutta samalla ne sisältävät useita piirteitä, jotka selittävät niiden torjuntaa naispelaajien keskuudessa (Hartmann & Klimmt

2006). Digitaalinen pelaaminen kokonaisuudessaan jakaa suomalaisia siten, että noin puolet pelaa jotain tietokone- tai videopeliä suhteellisen aktiivisesti, kun taas puolet pelaa harvoin tai ei lainkaan (Kallio ym. 2007; Karvinen & Mäyrä 2009). Suhde peliin ja siten myös pelikokemuksen vangitseviin piirteisiin vaihtelee siis suuresti. Vaihtelua selittävät useat taustatekijät. Esimerkiksi naisten ja miesten erilainen suhde pelaamiseen, pelisisältöihin ja pelaamisen teknologioihin on liitetty niin biologiaan kuin kulttuurinkin, ja myös aihepiirin tutkimusta itsessään on arvosteltu sukupuolittuneeksi ja vinoutuneeksi (Bryce & Rutter 2002; Jenson & de Castell 2010).

Digitaalisten verkkopelien suosio on kasvanut parissa vuosikymmenessä muutamasta tuhannesta useisiin satoihin miljooniin harrastajiin. Samalla sekä lieveilmiöt että aihepiiristä käytävä keskustelu ovat paisuneet. Peliongelmiä käsittelevä kirjallisuus on tyypillisesti omakohtaista ja tunnustuksellista, ja siihen sisältyy kuvaus polusta pelin pariin ja rajuihin elämönhallinnan ongelmiin. Esimerkkejä tuoreista tämäntyyppisistä julkaisuista löytyy runsaasti sekä rahapelien että viihteellisten verkkopelien parista (Lancelot 2007; Poutiainen 2008; Clark 2009; Roberts 2010; Sojourner 2010; Van Cleave 2010). Toistuva piirre tässä kirjallisuudessa on peliongelmiä olemassaolon todistelu ja ongelmien muotoutumismekanismien kuvaus. Ympäröivä yhteiskunta näyttäytyy peliongelman vakavuutta vähättelevänä. Kertomuksissa on samoja piirteitä kuin alkoholistien tunnustuskertomuksissa, ja molemmat tekstityypit rakentavat terapeutista ja emotionaalista yhteisöllisyyttä riippuvuusongelmien parissa kamppailevien keskuuteen (Swora 2002). Tämä ei vähennä kuvausten informaatioarvoa, mutta tunnustuskirjallisuuden lajityypilliset piirteet on hyvä pitää mielessä kun luodaan kokonaiskuva pelaamisen ja peliriippuvuuden paikasta yhteiskunnassa.

Tämän kuvan selventämiseksi käsittelen seuraavaksi nettipokerin pelikokemusta ja merkityksiä. Sitten esittelen laajemmin tutkimusta pelien ja pelaamisen taustalta erottuvista ajattelumalleista, *pelaamisen mentaliteeteista*. Luvun lopulla pohdin peliriippuvuuden ongelmille omistetun verkkofoorumien välittämää kuvaa nykypäivän pelikulttuurin kielteisistä ulottuvuuksista ja nostan esiin Facebook-verkostopalvelun kaltaisten peli- ja viestintäympäristöjen merkitystä pelien, yhteiskunnan ja peliriippuvuuksien tulevaisuudessa.

Pokerikokemusten merkityksiä tulkitsemassa

Pelaamisen kokeminen on rikas ja moniulotteinen tutkimuskohde, siinä missä moni muukin näennäisen yksinkertaiselta tai banaalilta vaikuttava arjen ilmiö. Kuten ranskalainen arjen filosofi Michel de Certeau on todennut, on tarpeetonta etsiä erityisen aktiivisia tai luovia erityisryhmiä tavoittaakseen luovaa ja monisäikeistä arjen toimintaa. Tavalliset ”kuluttajat” paljastuvat tarkemmassa analyysissä säännönmukaisesti siinä määrin valikoiviksi ja itselleen sopivia toiminnan mahdollisuuksia saalistaviksi toimijoiksi, että on mielekkäämpää puhua ihmisistä oman arkipäivänsä tuottajina kuin passiivisina kuluttajina (de Certeau 1984). Pelien kohdalla niiden säännöt, käyttöliittymät ja muut elementit tarjoavat tietyn perusrakenteen vuorovaikutukselle. Itse pelitapahtuma on kuitenkin aina tietyn ihmisen (tai ihmisten) omassa arjessaan suorittama performanssi, jonka merkityksiä on mahdotonta päätellä tyhjentävästi pelin pelituotteen piirteiden perusteella. Pelin rakenteistakin kiinnostuneet tutkijat ovat nostaneet esiin peliin suunnitellut kokemukset tietynlaisina tarjoumina, eli potentiaalisina käyttötapoina, joihin pelaaja voi tarttua suunnittelijan ennakoimalla tavalla – tai sitten ei. Tarjouman (eli

affordanssin) käsite on keskeinen suunnittelutieteissä, missä sillä viitataan suunnitellun käyttötavan ilmenemiseen muotoilussa – samaan tapaan kuin esimerkiksi ovenkahvan tarjouma on kahvan kääntäminen (Norman 2002). Pelitutkija Aki Järvinen on täydentänyt pelielementtien rakenteellista teoriaa teorialla pelaajan kokemuksista. Siinä pelien aktiivinen ja arkinen hyväksikäyttö on tärkeässä asemassa. Hyödyntäen psykologi Dolf Zillmannin (1988) teoriaa ”mielialan hallinnasta” (*mood management*) Järvinen kuvaa omia mielialojaan säätelevää pelaajaa, joka käyttää pelejä ja muita toimintoja oman elämänsä laadun hallintaan (Järvinen 2008: 99–247.) Rinnastus muiden tekemisten ja kemiallisten aineiden rooliin esimerkiksi vireystilan nostamisessa tai rauhoittamisessa on tässä yhteydessä täysin mahdollinen.

Pelin aikana koetut tunteet ja kokemukset eivät yksioikoisesti selitä peliin liittyviä merkityskokemuksia. Järvinen (2008: 36) kutsuu *meta-mielialaksi* (*metamood*) sitä pelin ulkopuolelta tulevaa pelikokemuksen arviota, jonka pohjalta pelaamisen mielekkyyttä vasta laajemmin arvioidaan. Laura Ermin kanssa kehittämäni pelikokemusmalli korostaa tässä yhteydessä tulkinnan roolia kokemuksen muodostumisessa: peli voi olla turhauttava ja pelaaja voi kokea myös kielteisiä kokemuksia sen aikana, mutta kokonaisarvio pelaamisesta voi siitä huolimatta lopulta päätyä myönteiseksi (Ermi & Mäyrä 2007). Kokemisen intensiteetin vahvuus voi esimerkiksi vapauttaa pelaajan työstressiin tai tylsistytävään arkeen liittyvistä ajatuksista. Rahapelaaja ei välttämättä koe rahan menettämistä itsessään myönteisenä, mutta panokseen liittyvä jännitys sekä dramaattinen loppukäänne tappion hetkellä voivat tehdä kokemuksesta pelaajalle kokonaisuutena mielekkään ja merkitsevän, kun hän tulkitsee sitä oman elämänsä kehityksessä.

Tutkimuksemme nettipokerin harrastajien tavoista pelata ja kokea pelaamisen merkityksiä osoittaa pelaajakokemuksen vaihtelun (Svartsjö ym. 2008). Tampereen yliopiston pelitutkimusryhmässä vuosina 2007–2008 toteutetussa tutkimuksessa oli kaksi päävaihetta. Yleiskuva nettipokerin pelaajien toiminnasta, puhetavoista ja mielenkiinnon kohteista saatiin heidän verkkofoorumeiltaan, joissa yksittäisten pelisessioiden käännteitä ruoditaan toisinaan hyvinkin yksityiskohtaisesti. Lisäksi toteutimme verkkokyselyn, jonka 111 vastaajasta 95 prosenttia oli miehiä. Kyselyyn vastanneiden keski-ikä oli 26 vuotta, mikä osaltaan täydentää kuvaa nettipokerista erityisesti nuorten miesten mielenkiinnon kohteena. Tutkimuksen toisessa vaiheessa kyselyvastausten perusteella kutsuttiin jatkotutkimukseen muutamia edustajia kahdesta pelaajaryhmästä: sellaisista, joilla vastaustensa perusteella oli ollut peliongelmia, sekä sellaisista, jotka raportoivat hyvin vähän tai ei ollenkaan ongelmia. Heidän pelaamistaan tarkkailtiin laboratorio-olosuhteissa monipuolisesti: sekä pelin kulku virtuaalisessa pelialissa että pelaajan pelinaikaiset reaktiot videoitiin, minkä lisäksi kerättiin tietoa psykofysiologisesta vireystilasta mittaamalla sydämen syke (HR) ja ihon sähkönjohtavuus (GSR). Pelisessiota seuranneissa haastattelussa käytettiin apuna videotallennetta pelikokemuksen läpikäynnissä.

Tulosten perusteella rahalla on nettipokerin kaltaisen rahapelin pelaamisessa keskeinen rooli. Voittojen tavoittelu motivoi pelaajia, ja voittojen ja tappioiden vaihtelu toimi selkeänä palautteena menestyksestä. Toisaalta taitopelinä nettipokerin pelaaminen pelkistyi oman pelityylin kehittämiseen. Kyky ennakoida pelin suuntaa liittyi yhtäältä sääntöjen ja matemaattisten todennäköisyyksien, toisaalta toisten pelaajien toimintaa ymmärtävän ”pelisilmän” kehittymiseen. Myös kyky hyödyntää omia taipumuksia ja ominaisuuksia oli tärkeä pelaajana kehittymisen osatekijä. Jatkotutkimukseen valitut kaksi pelaajaryhmää erosivat nettipokeriin liittyvien

kokemusten ja merkitysten suhteen selvästi toisistaan. Ongelmia kohdanneessa ”riskiryhmässä” pelaaminen oli jännityshakuista, ja pelaamisen draama ja emotionaalinen voima olivat tärkeitä. Sen sijaan vertailuryhmässä tällaista suhdetta yksittäisiin pelitapahtumiin ei ilmennyt, vaan suhde peliin oli välineellisempi. Kun tunnetta oli vähemmän, korostuivat pitkän aikavälin menestys sekä pelitaitojen ja asiantuntemuksen kehitys. Myös fysiologiset mittaukset tukivat päätelmiä: sekä sydämen syke että ihon sähkönjohtavuus nousivat riskiryhmään kuuluvilla pelisession aikana, kun taas vertailuryhmä rauhoittui pelin aikana ja vireystilaa heijastavien mittarien taso laski (Svartsjö ym. 2008: 43–58).

On hyvä huomata, ettei tässä tutkittu vakavista peliongelmissa tai suoranaisesta peliriippuvuudesta kärsiviä rahapelaajia. Kuitenkin jo suhteellisen lievät tunnistetut pelihaitat ja ongelmat pelaamisen hallinnassa heijastelevat taustalla piileviä laaja-alaisempia eroja pelaamisen tavoissa ja merkityksissä. Molempiin tutkittuihin ryhmiin kuuluvat pelaajat raportoivat nauttivansa pelaamisesta, mutta eri syistä. Kun yksi jahtaa kämment hioten suurta voittoa tai raivostuneena manaa yllättävän kortin tuomaa purevaa tappiota, on toinen laskelmoivampi ja hänen huomionsa kohdistuu analyysiohjelmaan kertyvään tietoon pelisuoritusten kehityksestä. Voisi sanoa, että nämä kaksi pelaajatyyppeä pelaavat ”eri peliä”, vaikka molemmilla olisikin avoinna saman palveluntarjoajan pokeriohjelma. Mahdollisia eroja ryhmien pelimenestyksen todennäköisyydessä emme selvittäneet tässä tutkimuksessa (molemmissa ryhmissä uskottiin oman pelin pitkän tähtäimen voitollisuuteen), mutta voidaan tulkita, että pelaamiseen sijoitettu raha, aika ja vaiva tuottavat näiden ryhmien pokerinpelaajille erilaista vastinetta. Yhdelle kertyvät kokemukset ovat latautuneita ja tunnekokemuksina intensiivisiä, kun taas toinen saavuttaa ensisijaisesti analyttistä mielihyvää.

Pelaamisen arkiset ja riskialttiit ulottuvuudet

Nettipokeri on pelinä erityinen, pelaajien väliseen kamppailuun keskittyvä rahapelityyppi, eikä sen piiristä tavoitettuja kokemuksia voi välttämättä pitää laajemmin edustavina pelaamisen kentässä. Vaihtoehtoisen näkökulman pelaamisen merkityksiin tarjoaa vuosina 2006–2008 toteutettu tutkimus, jonka ensimmäisessä vaiheessa kartoitettiin laajalla kyselyllä suomalaisten pelaamista (Kallio ym. 2007). 50-kohtaisessa kyselyssä selvitettiin paitsi rahapelaamista ja tietokonepelaamista, myös lauta-, publi- ja ulkopelien kaltaisten pelimuotojen harrastusta. Myös vastaajien ajankäytöstä, koulutustaustasta ja vapaa-ajan tottumuksista saatiin monipuolinen kuva. Vastaajia kertyi 805. Tutkimuksen seuraavissa vaiheissa luokittelujen perusteella valikoitiin strukturoituihin haastatteluihin 73 vastaajaa, ja jälleen uuden analyysivaiheen jälkeen syvähaastatteluihin kutsuttiin 33 alkuperäisen kyselyn vastaajaa. Lisäksi toteutettiin kaksi ryhmähaastattelua. Tulokset tarjoavat sekä tilastollisesti mielenkiintoisen kuvan eri pelaamisen muotojen sijoittumisesta suomalaisessa yhteiskunnassa että perustaa pelaamisen laadulliselle tulkinnalle. Tärkeäksi pelaamisen arkisia käytäntöjä erottavaksi tekijäksi tulosten analyysissä valikoitui ensinnäkin pelaamisen intensiteetti, joka vaihtelee suuresti. Osa ihmisistä pelaa satunnaisesti ja lyhyen aikaa, kun taas toisille pelaaminen on keskeinen ja merkittävä osa elämää. Toiseksi pelaamisen tapoja erottelevaksi tekijäksi valitsimme pelaamisen suhteen arjen sosiaalisiin ympäristöihin, joka tehokkaasti erotteli pelaamisen muotoja toisistaan. Analyysin lopputulos pelkistää pelaamisen kolmeen pääulottuvuuteen ja yhteensä yhdeksään eri *menteliteettiin*, eli asennoitumisen tapaan ja motivaatioon:

Ensimmäiseen pääulottuvuuteen, *sosiaalisiin* pelaamisen mentaliteetteihin, sisältyivät pelaaminen (1) lasten tai (2) ystävien kanssa tai heidän vuokseen sekä (3) pelaaminen peliseuran vuoksi. *Satunnaisen* pelaamisen mentaliteetit sisältävät (4) pelaamisen ajan tappamiseksi, (5) taukohekien täyttämiseksi ja (6) rentoutumiseksi. Vasta kolmannessa ulottuvuudessa päästään varsinaisen peliharrastuksen alueelle, eli *sitoutuneisiin* pelaamisen mentaliteetteihin, joihin lukeutuvat (7) pelaamisen itsearvoinen hauskuus, (8) mielenkiinto peleihin mediaviihteenä ja (9) pelaaminen uppoutumisena pelifantasiaan (Kallio ym. 2011).

Näin syntynyt jäsentely tuskin on tyhjentävä, mutta se auttaa hahmottamaan sitä laajempaa kuvaa pelaamisen arjesta ja asetelmista, joihin pelaamisen monet muodot Suomessa sijoittuvat. Se auttaa myös ylittämään pelaamisen merkityksiä ympäröivän vähättelyn ja kieltämisen kulttuurin: useiden ihmisten ensimmäinen reaktio peleistä puhuttaessa on kieltää olevansa pelaaja tai harrastavansa pelaamista missään muodossa. Tarkemmin erilaisia elämäntilanteita ja rutiineja tarkasteltaessa usein kuitenkin ilmenee, että kieltäjä pelaa suhteellisen säännöllisesti. Laajat ja näyttävät tietokone- ja videopelit ovat kuitenkin alkaneet hallita peleihin liittyviä mielikuvia siten, ettei niiden pienimuotoisempia ja ”arkisia” vaihtoehtoja edes tiedosteta peleiksi tai pelikulttuurin osaksi. Esimerkiksi lotto tulee pelaamisesta kysyttäessä harvoin ensimmäisenä mieleen, vaikka sitä toisinaan pelaakin noin 70 prosenttia suomalaisista (Lotto... 2011). Suomen suosituimmaksi tietokonepeliksi on puolestaan useissa tutkimuksissa osoittautunut perinteisen pasianssin Windows-käyttöjärjestelmän kylkiäisenä tullut versio, joka myös sivuutetaan keskustelussa pelaamisesta (Kallio ym. 2007; Karvinen & Mäyrä 2009). Samaten esimerkiksi ristisanatehtävät tai tikanheitto kesämökillä jäävät osin yleisyytensä ja arkisuutensa takia helposti näkymättömiin pelikulttuuria kartoitettaessa. Asennoitumistapoja jäsentämällä tällaista pelaamista voisi luonnehtia välineelliseksi ja piiloiseksi. Itsearvoisen ja julkista minää rakentavan ”edustuskelpoisen harrastuksen” sijaan arkinen pelaaminen palvelee yksityiselämän rytmittämisen tarpeita, tai toimii keinona rajata aika ja paikka joko rauhalliselle yksinololle tai muusta arjesta erotetulle, leikkisälle sosiaaliselle vuorovaikutukselle. Yhteinen kortti- tai lautapelisessio voi muodostaa stressistä ja kiireestä vapaan iltahetken, joka leppoisan rituaalin tapaan vahvistaa perheenjäsenten yhteenkuuluvuuden tunnetta ja keskusteluyhteyttä. Lottoarvonnan ääreen ryhtymisen tarjoaa monille samantapaisen, yhteistä tilaa ja viikkorytmiä jäsentävän rituaalin (Matilainen 2006; 2010). Edes julkisuuteen noussut nettipokeri tuskin on harrastuksena vielä ”edustuskelpoinen” – ainakaan kaikkien silmissä. Pelaaminen jakaa mielipiteitä.

Pelien ritualistisen luonteen melko laaja tutkimus paljastaa mielenkiintoisesti, kuinka pelien ritualistinen merkitys kietoutuu niiden vangitseviin tai riippuvuutta aiheuttaviin piirteisiin. Kulttuurifilosofi Johan Huizinga (1955) katsoi kaiken kulttuurisen luovuuden lopulta palautuvan leikki- tai peli-impulssiin – tarpeeseen erottaa näkyvästä arkitodellisuudesta toinen, vaihtoehtoisin toimintasääntöihin pohjautuva, leikittelevän toiminnan vaihtoehtomaailma. Huizingan käyttämän *taikapiirin* (*magic circle*) käsitteen kautta tämä pelin ja arkitodellisuuden välinen raja on tullut laajemman keskustelun ja myös kritiikin kohteeksi (Nieuwdorp 2005; Consalvo 2009). Rinnakkainen, erityisesti kulttuuriantropologiassa vaikutusvaltainen teoria on ollut brittiläisen Victor Turnerin (1966; 1982) tulkinta rajatiloihin liittyvien *liminoidien* (*liminoid*) kulttuurimuotojen tärkeästä arkea uudistavasta merkityksestä. Esimerkiksi rock-konsertti tai jalkapallon kaltainen intensiivinen pelitapahtuma palvelee osin samaa tehtävää kuin siirtymäriitit perinteisissä yhteisöissä: niiden kestäessä vallitsevan yhteiskunnan ja sosiaalisen järjestyksen rajoitukset voidaan

hetkeksi unohtaa (ks. Salasuo tässä teoksessa). Mutta siinä missä perinteinen rituaali esimerkiksi hautajaisissa tai häissä päättyy osallistujien välisten suhteiden uudelleen määrittelyyn, on myöhäismodernin yhteiskunnan liminoidi tapahtuma todennäköisemmin hetkellinen ja viihteellinen pakopaikka tavanomaisen sosiaalisen järjestyksen ulkopuolelle.

Sosiologi Erving Goffman (1961; 1967; 1974) on kehysanalyttisessä ajattelussaan laajentanut pelien merkitystä kenties kaikkein laajimmalle ja samalla myös purkanut ajatusta pelien ja arjen erillisyydestä. Goffmanin tulkinnassa arkipäivän sosiaaliset roolit ovat pelillisen ja taktisen elämänhallinnan ilmentymiä. Peleillä ja arkielämällä on Goffmanin mukaan huomattavia toiminnallisia yhtäläisyyksiä. Molemmissa on omat sääntönsä, jotka määrittävät toiminnan tavoitteita ja merkitseviä elementtejä. Sekä peleissä että sosiaalisissa tilanteissa tuotetaan omanlaista todellisuuttaan – kyse on Goffmanin termein ”maailmojen luomisesta”. Monissa arjen sosiaalisissa kohtaamisissa on myös paljon samoja jännitteitä kuin peleissä: ihmiset teoillaan, sanoillaan ja vaikkapa pukeutumisellaan erottautuvat, liittoutuvat ja tuottavat siten merkityksiä, jotka ovat sosiaalisen ja kulttuurisen järjestelmän perustana.

Pelien, samoin kuin sosiaalisten tilanteiden, kirjo on suuri, ja sama pätee puhuttaessa pelien vetovoimatekijöistä ja pelaamisen hallinnan ongelmista. Rutiininomaisuudesta haastavuuteen ulottuva akseli on yksi tämän jatkumon jäsentäjä, samoin kuin turvallisuuden ja riskinoton välinen ulottuvuus. Goffman on pohtinut uhkapelaamiseen liittyviä mekanismeja ja on päätenyt tutkimuksessaan ”Where the Action Is” (1967) tulkitsemaan uhkapelaamisen ”toiminnan” (*action*) potentiaalisilta seurauksiltaan kohtalokkaaksi käyttäytymiseksi, joka tavallaan tiivistää kaikkeen inhimilliseen toimintaan sisältyvää riskialttiutta ja rituaalinomaisuutta. Esimerkiksi kohdatessaan vieraan ensimmäistä kertaa ihminen panee oman persoonansa peliin ja toiselle syntynyt vaikutelma on tietyn pienimuotoisen pelitilanteen tuottama loppuarvio hänen asemastaan ja luonteestaan (Goffman 1967: 237–240). Uhkapelaaminen on siis tulkittavissa symboliseksi ja draamalliseksi tavaksi käsitellä arkielämään sisältyviä riskejä, tappioiden ja menestyksen mahdollisuuksien välisiä jännitteitä sekä pohjimmiltaan ihmisen kuolevaisuutta. Laajasti tulkiten kaikissa peleissä tarjoutuu mahdollisuus syventyä symboliseen draamaan, joka sisältää voittojen ja tappioiden kohtaamista ja käsittelyä. Tämä pohjavire osaltaan taustoittaa peleihin liittyvää sosiaalisten ja kulttuuristen käytäntöjen ja merkitysten runsautta.

Muuttuvia riippuvuuden muotoja

Psykologi Michael Apter (2007) on tarkastellut ristialttiin seksin, uhkapelaamisen ja vaarallisten urheilulajien kaltaisten ilmiöiden viehätystä ja erottanut toisistaan arkielämän tavoitteita ja todellisia seurauksia painottavan arki ajattelun (*telic*) ja pelillisen tai leikillisen kokemisen tavan (*paratelic*). Todellisen ja ilmeisen vaaran kohdalla rationaalinen asenne painottaa kohtalokkaiden seurausten merkitystä ja vaarojen välttämisen tärkeyttä. Esimerkiksi jyrkänteiltä syvyyksiin syöksyvät BASE-hyppääjät käyttävät laskuvarjoja, mutta ovat siitä huolimatta usein huomattavassa vaarassa. Apter on erottanut extremeurheilijoiden ajattelusta kuitenkin erityisen asennoitumistavan, jota hän kutsuu *suojaavaksi kehukseksi* (*protective frame*). Laskuvarjon käyttö tekee kuolemanvaaran lähestymisestä mielekkään ja merkitsevän elämyksen, koska ilmalentoon heittäytymällä hyppääjä aktiivisesti hyväksyy riskin ja lähestyy kuoleman rajaa, sitä mielikuvissaan kuitenkin koskaan ylittämättä.

Äärimmäinen riski voimistaa kokemusta ja kuoleman läheisyydessä käyminen saa alas turvallisesti selvinneen hyppääjän tuntemaan, että hän on intensiivisemmin elossa (Apter 2007: 13–35).

Extremeurheilu ja suurien panosten uhkapeli ovat poikkeuksellisia, ja suhteellisen pienen ihmisryhmän suosimia harrastuksia. Ennakoitavan turvallisuuden kaipuun ja ennakoimattoman riskialttiiksi asettumisen akseli kattaa kuitenkin myös ääripäitään arkisempia muotoja. Virtuaaliset pelimaailmat ja niissä käytettävä virtuaalinen raha havainnollistavat, millaisia uusia muotoja pelillisyyteen liittyvät kokemisen tavat ovat ottaneet nyky-yhteiskunnassa. Pelien kohdalla on havaittavissa kahtalaista rajankäyntiä, sekä pelin irtaantumista arjesta oman taikapiirinsä puitteisiin, että vuoropuhelua arjen kanssa. Panostukset peliin tarkoittavat monelle pelaajalle aikaa rahan sijaan, mutta pelaamisen hallinnan riskit ovat siitä huolimatta usein huomattavia. Tietokoneen tai pelilaitteen näyttö toimii ”suojaavana kehyyksenä”, joka erottaa pelimaailman tapahtumat arkitodellisuudesta, mutta näin tapahtuva kehystäminen saa merkityksensä arjen ja pelimaailman yhteyksistä siinä missä eroistakin.

Pelin taikapiirin tai suojaavan kehyyksen rooli ei ulotu estämään rahapeleihin panostettavan rahan vaikutusta muuhun elämään – pelin rajat ovat huokoisia. Osa pelitutkijoista onkin valmis sulkemaan rahapelit ”puhtaiden pelien” ulkopuolelle, koska tällaisen pelin seuraukset eivät ole puhtaasti sopimuksenvaraisia (Juul 2003). Rahan lisäksi pelaamisen edellyttämä ajankäyttö on selvin pelin ulkoinen seuraamus pelistä kuin pelistä. Peliongelmien kirjossa ajankäyttöön liittyvät ongelmat näyttävät lisääntyvän, osin digitaalisten viihdepelien saatavuuden, elämyksellisyyden ja monimuotoisuuden lisääntymisen sivutuotteena.

Raha- ja viihdepelaamisen laajuuden ja yhteiskunnallisen merkityksen keskinäinen vertailu on vaikeaa. Molempien käsitteiden alla on runsas joukko hyvin erimuotoisia pelejä, joiden pelaaminen voi tarkoittaa mitä vain yksittäisestä tietokonehiiren klikkauksesta useita tunteja kestävään maratonsessioon. Taloudellisilla mittareilla mitattuna perinteiset rahapelit ovat edelleen suurin yksittäinen pelien ryhmä. Vuonna 2009 laillisten rahapelien maailmanmarkkinoiden arvoksi arvioitiin noin 335 miljardia dollaria vuodessa, mistä verkkorahapelit tuottivat noin 26 miljardia dollaria (Fasman 2010). Samana vuonna viihdepeliteliteollisuus tuotti noin 60 miljardia dollaria voittoa (Paul 2010). Pienemmästä liiketoiminnan rahallisesta arvosta huolimatta viihdepelien kirjo on kuitenkin rahapelejä monimuotoisempi ja viihdepeleillä on enemmän harrastajia. Kun vuonna 2009 toteutetussa laajassa kyselytutkimuksessa suomalaisia pyydettiin mainitsemaan kaksi kuluneen kuukauden aikana eniten pelaamaansa peliä, olivat veikkauspelit ryhmänä ainoa rahapeli, joka päätyi viidentoista eniten mainintoja saaneen pelin listalle, sijalle kolme. Eniten mainintoja sai tietokonepasianssi. Viihdepelien suosikkeihin lukeutuivat klassisia pienpelejä ja pulmapelejä edustava *Älypää*-pelipalvelu, *Guitar Hero* -musiikkivideopeli, *The Sims* -pelisarjan ihmiselämäsimulaatiot ja tietokonepalapeli *Tetris*. Listan sijoilta 13 ja 15 löytyi myös kaksi toiminnallista ”räiskintäpeliä”, *Call of Duty* ja *Grand Theft Auto*.

	Pelin nimi	Mainintoja
1	Pasianssi	178
2	Älypää-pelipalvelu	51
3	Veikkauspelit	48
4	Guitar Hero	43
5	The Sims	42
6	Mahjong	33
7	Sudoku	30
8	Matopeli	28
9	NHL	21
10	SingStar	21
11	BubbleShooter	19
12	Tetris	17
13	Call of Duty	14
14	Wii Sports	13
15	Grand Theft Auto	11

Taulukko 1: Pelaajabarometri 2009, 15 suosituinta peliä tai pelipalvelua (Karvinen & Mäyrä 2009: 22).

Viihdepeleihin käytettävä raha on myös pois muusta kulutuksesta, mutta rahan menettäminen niihin on harvoin yhtä suuri ongelma kuin hallitsematon rahapelaaminen. Viihdepeleihin käytetyistä valuutoista tärkeimmät ovat aika ja energia. Jo vuonna 2001 taloustieteilijä Edward Castronova arvioi *EverQuest*-roolipelimaailmassa tehtävän työn arvon ohittavan kansantuotteeltaan monet ”reaalimaailman” maat. Koska virtuaalimaailmassa ansaittuja kultarahoja ja taikamiekkvoja myytiin säännöllisesti pelin ulkopuolisissa nettihuutokaupoissa, virtuaalivaluutalle voitiin laskea vaihtokurssi ja arvioida virtuaalisen ”kansantalouden” arvo, joka *EverQuestin* tapauksessa sijoittui Venäjän ja Bulgarian välimaille (Castronova 2001). *EverQuest* oli varhaisista verkkoroolipeleistä menestyneimpiä ja sen harrastajien määräksi raportoitiin yli 400 000 pelin huippuvuonna 2004. Verkkopelaamisen suosio on sittemmin jatkanut vahvaa kasvuaan, ja vuonna 2010 kaikkien aikojen suosituimman verkkoroolipelin, *World of Warcraftin* (WoW), pelaajamäärän ilmoitettiin ylittäneen 12 miljoonaa. Keskimääräinen WoW-pelaaja viettää pelimaailmassa yli 20 tuntia viikossa (Yee 2005). Käytetty aika keskittyy melko vahvasti siten, että aktiivisimmat 11 prosenttia pelaajista vastaavat yli puolesta WoW:n pelimaailmaan kokonaisuudessaan investoidusta peliajasta (Wang 2010). Lisäksi erityisesti Facebook-verkostopalvelun käyttäjät ovat luoneet nettipelaamisesta massailmiön. Facebook arvioi syksyllä 2010, että siellä pelasi säännöllisesti yli 200 miljoonaa ihmistä (Morgenstern 2010).

Miljoonien ihmisten runsaalla ajan investoinnilla virtuaaliseen pelimaailmaan on joukko sosiaalisia, kulttuurisia ja yhteiskunnallisia seurauksia. Osa näistä on luonteeltaan myönteisiä ja liittyy esimerkiksi viestintätaitojen ja pelikulttuurien kehitykseen, informaatioteknologiaa hyödyntävien taidemuotojen kypsymiseen sekä yhteistoiminnallisten ongelmanratkaisutaitojen kehittymiseen (vrt. esim. Steinkuehler 2008). Näiltä osin verkkopelaaminen on yksilöitä ja ryhmiä voimaannuttavaa sekä yhteiskuntaa rikastuttavaa toimintaa. Miljoonien ihmisten siirtymällä netissä tapahtuvaan pelilliseen vuorovaikutukseen on väistämättä kuitenkin myös kielteisiä seuraamuksia arjessa, kuten pelileskien vertaisviestintä havainnollistaa.

Pelileskien kertomaa

Pelaamiseen liittyviä ongelmakohtia erittelee seuraava, *GamerWidow.com* - verkkosivustolta kerätty aineisto. Kyseessä on yksi tunnetuimmista peliongelmiin

keskittyvistä vertaistuen keskustelufoorumeista. Analyysin aikaan helmikuun alussa 2011 foorumilla oli 5955 jäsentä, jotka olivat avanneet 3705 keskusteluaihetta ja postittaneet 30 102 viestiä (GamerWidow.com, 4.2.2011). Valitsin tähän analyysiin 50 tuoreinta viestiä alueelta ”Introductions”, koska sieltä oli saatavissa tyypillisesti laajoja, taustoittavia viestejä, joissa uudet keskustelijat esittelevät itseään, elämäntilannettaan ja suhdettaan peliongelmiin. Kirjoittajista suurin osa oli naisia, jotka kirjoittivat aviomiehensä tai poikaystävänsä liiallisesta pelaamisesta, mutta mukana oli myös useita mieskirjoittajia ja kertomuksia naisten peliongelmistä. Kun otoksesta karsittiin asiattomuudet, roskaposti ja tekniset opasteet, jäljelle jäi 41 esittäytymisviestiä ja niihin liittyvää keskustelupolkua. Aineiston teemoittelevan sisällönanalyysin tavoitteena oli hahmottaa pelaamiseen viesteissä liittyvät ongelmat (vrt. Tuomi & Sarajärvi 2009).

Yleisin teema kietoi yhteen kolme ongelmaa, jotka olivat saaneet kirjoittajan hakeutumaan ”pelileskien” keskustelufoorumille. 35 viestissä pelaajan puoliso koki itsensä laiminlyödyksi emotionaalisesti tai seksuaalisesti. 28 viestissä kuvattiin, kuinka pelaaminen oli ottanut etusijan suhteessa perheeseen tai muuhun sosiaaliseen elämään. Kolmantena ongelmana erottui massiivinen ajankäyttö pelaamiseen (23 viestiä). Ääritapauksissa ei ollut poikkeuksellista kertoa puolison jatkuvista, yli 80 viikkotunnin pelisessioista, mutta monissa viesteissä korostui jo paljon tätä maltillisemmän pelaamisen loukkaavuus. Vähän vapaa-ajan käyttäminen ensisijaisesti peleihin perheen ja puolison sijaan oli parisuhteelle vakava ongelma.

Toinen ryhmä täydentää kuvaa runsaasta pelaamisesta perheen tasapainoa sekä vanhempien ja lasten välisiä suhteita rasittavana tekijänä. Esiin nousi myös aggressiivisen tai narsistisen ihmisen itsekäs toiminta. Yleisin tähän ryhmään sisältyvä teema oli avioero tai eron uhka, joka esiintyi 16 viestissä. Pelaavaa puolisoa pidettiin epäkypsänä vanhemman rooliin ja hänen katsottiin kohtelevan lapsia huonosti tai laiminlyöden (11 viestiä). Pelaamiseen liittyi riitoja tai väkivaltaa (11 viestiä), pelaamiseen uppoutuminen (immersio) oli liiallista, pelaaja oli poissaoleva (10) tai puoliso koki, että hän laiminlyö kotitöitä (10).

Joissakin kommenttiketjuissa paljastui, ettei pelaaminen suinkaan ollut ainoa tilanteeseen vaikuttava, henkilökohtaisiin ongelmiin tai perheen riitoihin johtava tekijä. Esimerkiksi alkoholismi ja masennus nostettiin viesteissä toisinaan esiin hallitsemattoman pelaamisen taustalta. Joissakin tapauksissa pelaaminen vaikutti kohtuulliselta, mutta puoliso kuitenkin koki pelin heikentävän pelaajan tai hänen perheensä elämänlaatua. Runsaan pelaamisen kielteiset terveysvaikutukset mainittiin useissa viesteissä, mutta vielä tärkeämpinä pidettiin virtuaalisen pelimaailman sosiaalisia piirteitä, joiden koettiin saaneen yllätteen ”reaalitodellisuuden” sosiaalisista suhteista. Tähän liittyivät selvimmin seuraavat aineistossa esiintyneet teemat, joista kukin sai seitsemän mainintaa: tietyt pelin ominaispiirteet (design) aiheuttavat riippuvuutta; pelimaailma on korviketodellisuus joka huonontaa elämänlaatua; ja puoliso pitää pahana liiallista pelaamista, ei pelaamista sinänsä.

Pelin addiktoivista ominaispiirteistä vaarallisimmiksi koettiin sosiaalinen verkkopelaaminen, sillä vaikka yksittäiseen peliin pitkästyisikin ennen pitkää, muodosti virtuaalinen peliyhteisö monessa viestissä sellaisen velvoittavan siten että pelaamisen lopettaminen oli liki mahdotonta. Pelaaminen on tämän aineiston valossa sosiaalisesti ristiriitaista aluetta. Toisaalta monet foorumille kirjoittaneet korostavat itsekkin pitävänsä pelaamisesta ja olivat aiemmin kokeneet yhteisen peliharrastuksen puolison kanssa yhdistäväksi tekijäksi. Vakava sosiaaliseen verkkopeliin uppoutuminen oli kuitenkin muuttanut pelaamisen luonnetta siten, että monet tunnistivat puoliossaan klassisia riippuvuusikäyttyymisen piirteitä. Eräät

tunnustivat itse ryhtyneensä vakoilemaan puolisoaan. Seitsemässä viestissä kerrottiin, kuinka pelaava puoliso oli yrittänyt itse rajoittaa pelaamistaan ja epäonnistunut. Puoliso valehteli, piilotteli pelaamistaan tai pelasi salaa kuudessa viestissä, ja yhtä monessa kirjoittaja itse vakoili pelaavaa puolisoa, valvoi tämän toimintaa internetissä ja keräsi todistusaineistoa. Varttuneen ihmisen innokasta pelaamista pidettiin epäkypsänä (4 viestiä), mutta toisaalla peliä pidettiin ainoana asiana joka tuotti masentuneelle puolisolle menestymisen kokemuksia (4 viestiä). Yhtä monessa viestissä kirjoitettiin työttömästä puolisosista, joka mieluummin pelaa päivät kuin hakee töitä.

Näiden aineistossa toistuvien teemojen piirtämä kuva ongelmapelaamisen todellisuudesta viihteellisten verkkopelien aikakaudella muistuttaa suurelta osin esimerkiksi alkoholiongelmiin perinteisesti liittyviä vaikeuksia. Tuttua on sekin, että perimmäinen syy tai taustatekijä *GamerWidow*-foorumien usein traagisiin tarinoin ei ole mitenkään itsestään selvä. Jotkut foorumin keskustelijoista syyttävät suoraan pelien riippuvuutta aiheuttavaa suunnittelua ja pitävät esimerkiksi *World of Warcraft*-roolipelin kehittänyttä Blizzard-yhtiötä vastuullisena perheensä hajoamisesta. Toiset nostavat esiin peliin uppoutuvan tai pakenevan puolison persoonallisuuden piirteet, toisissa tapauksissa on viitteitä esimerkiksi parisuhteen viestintäongelmista, työn ja perheen perustamisen paineista sekä muista yleisistä elämäntilanteen ja elämönhallinnan ongelmista. Selvää on kuitenkin, että riippuvuusikäytyminen saa osin uusia piirteitä kun se toteutuu viihteellisen verkkopelaamisen ympäristössä. Pelaava puoliso voi hoitaa ansiotyönsä ulkoisesti esimerkiksi, mutta kotisohvalla kuulokkeet päässä pelimaailmaan kadonneena hän on ristiriitainen hahmo, joka on fyysisesti läsnä mutta henkisesti poissa. Pelaajana hänen roolinsa pelaajayhteisössä voi kuitenkin olla merkittävä, ja näihin virtuaalisiin saavutuksiin ja peliyhteisön arvonantoon useissa aineiston viesteissä epäsuorasti viitattiinkin. Kulttuurien, arvojen ja sosiaalisten asetelmien ristiriitaisena rajapintana aktiivinen pelaaminen perhe-elämän keskellä heijastelee niitä ristipaineita, joiden keskellä myöhäismoderni arki käytännössä toteutuu. *GamerWidow*-sivuston kaltainen verkkoyhteisö luo puolestaan omien arvojensa ja jaettujen kokemusten tarjoamalle perustalle rakentuvaa kulttuuria – joka on tavallaan (usein itsessään vasta- tai alakulttuurisena pidetyn) pelikulttuurin ”vastakulttuuria”.

Nykpelaajalle aika on rahaa

Pelaamisen historian tarkastelu tuo hyvin esiin leikillisen ja pelillisen impulssin monimuotoisuuden: ihminen on aina pelannut niin rahasta kuin kunniaa, fyysisiä ja älyllisiä taitojaan käyttäen tai sattuman armoille heittäytyen. Välineiksi ovat kelvanneet sanat ja mielikuvat, luunopat, urheiluvälineet ja digitaalisten verkkojen virtuaalimaailmat (Schwartz 2006). Viimeisten vuosikymmenien kehitystä tarkasteltaessa voisi puhua suoranaisesta pelikulttuurin renessanssista. Pelillisyyttä hyödynnetään mediassa, jossa television lukemattomat visailut ja ”tositelevisio” rönsyilevä tarjonta noudattavat pelien logiikkaa. Myös markkinoinnin, liike-elämän valmennustoiminnan ja laajemmin opetussektorin työtavoissa haetaan uusia ratkaisumalleja pelien alueelta. Osa tutkijoista on ryhtynyt kutsumaan nuoria aikuisia ”pelisukupolven” edustajiksi, joiden taipumukset ja kyvyt ovat muovautuneet tiiviissä vuorovaikutuksessa pelien kanssa. Jopa tulevaisuuden yhteiskunnan toimintamekanismien ja maailmanlaajuisten ongelmien kollektiivisen ratkaisun mallien nähdään nousevan pelien parista (Prensky 2001; Beck & Wade 2004; McGonigal 2011).

Tätä kirjoittaessa yli 98 miljoonaa ihmistä pelasi aktiivisesti *CityVille*-nimistä kaupunkisimulaatiopeliä maailmanlaajuisessa Facebook-verkostopalvelussa. Kaksi kuukautta aiemmin *CityVille* ei vielä ollut edes markkinoilla. Ihmisten toiminnan muutosnopeus ja peleihin osallistumisen laajuus ovatkin olleet 2000-luvulla ennätysmäisiä. Tulevaa kehitystä on vaikea ennakoita, mutta pelit ja niiden ympärille syntyneet pelikulttuurit tuskin katoavat äkillisesti. Pelaamisen mahdollisuudet lisääntyvät muun muassa viestintä- ja informaatioteknologioiden kietoutuessa arkielämään yhä intiimimmin. Pelit ovat jo nyt matkapuhelimiin tarjottavan sisällön tärkeä osa-alue, ja tulevaisuudessa kaikkialle levittäytyvä tietotekniikka houkuttelee peleihin, joissa arjen paikat, toimet ja tapahtumat saumattomasti yhdistyvät pelillisen fantasian kehykseen (Montola ym. 2009).

CityVille kannustaa pohtimaan myös pelillisten sisältöjen kehityssuuntia. Todellisuuspakoisen fantasiamaailman sijaan tämäntyyppiset helposti lähestyttävät ja massoille suunnitellut selainpelit usein hyödyntävät arkisia toimia, joita on kevyesti pelkistetty pelimekaniikkojen tarpeisiin. *CityVillen* pelaaja rakentaa asuntoja, perustaa liikeyrityksiä, viljelee maata ja käy kauppaa. Irtautuessaan arjestaan hän astuu toiseen, leluversioon modernista kapitalistisesta kulutusyhteiskunnasta. Kun leikkirahat ja erilaiset resurssit kilisevät iloisen värikkäinä symboleina pelaajan näytölle, muistuttaa *CityVille* suuressa määrin hedelmäpeliä tai internetkasinoa. Samalla se edellyttää pelaajalta päivittäin toistuvaa paluuta pelin pariin, koska käytettävät resurssit edellyttävät huolenpitoa muutaman tunnin välein. Vapaa-ajan viihteestä muodostuu kuin huomaamatta velvoittava aikasyöppö ja ympäröivän pakkotahtisen yhteiskunnan pilakuva. Vapaa-aika ja työ alkavat sekoittua erottamattomasti toisiinsa.

Työn ja vapaa-ajan sekoittuminen tuottaa monia elämänhallinnan haasteita. Työelämän rytmejä analysoineet tutkijat ovat havainneet teknologisen ja yhteiskunnallisen muutosnopeuden jatkuvasti kiihtyneen. Kiireisen työarjen ja velvoittavan perhearjen ristipaineessa vetäytyminen erilaisten pelien ja virtuaalimaailmojen pariin houkuttelee monia. Pelien, rahan ja kulttuuristen merkitysten suhteiden tutkimukselle viihteelliset verkkopelit tarjoavat uusia näköaloja. Yhteiskunnassa jossa aika on rahaa, myös pelien hallinnan ongelmat ovat yhä useammin ajan hallinnan vaikeuksia. Pelaamisen tiivis yhteys muuttuvaan arkeen pakottaa tarkastelemaan kriittisesti ja uusista näkökulmista myös pelaamiseen perinteisesti liitettyjä merkityksiä ja peliriippuvuuden kaltaisia käsitteitä. Viihdepelien tutkimus voi tässä innoittaa rahapelitutkimusta ja suunnata pohtimaan uudesta näkökulmasta arvon ja merkityksen roolia pelaajalle. Yhteiskunnan näkökulmasta kulttuurinen muutos on merkittävä: selvästi muusta todellisuudesta erotettavan ja säänneltävän elämänalueen sijaan pelillisyyttä jäsenyyttä asennoitumisen ja toiminnan tapana, joka on avoinna lähes kaikkialla ja kaiken aikaa. Tämän kehityskulun ollessa jo käynnissä kaivataan lisää keskustelua arvoista ja normeista. Mikä on pelin paikka tulevaisuudessa – ja millaisia paikkoja tai toiminnan tiloja ovat tulevaisuuden pelit?

KIRJALLISUUS

Aho, P. & T. Turja (2007). *Suomalaisten rahapelaaminen 2007*. Helsinki: Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimuskeskus & Taloustutkimus.
http://info.stakes.fi/NR/rdonlyres/82EFAC39-7AEC-4EA9-A3C4-BB57D35A07B7/0/Suomalaisten_rahapelaaminen_2007_tekstiraportit5046.pdf

- Beck, J. C. & M. Wade (2004). *Got game. How the gamer generation is reshaping business forever*. Boston: Harvard Business School Press.
- Bryce, J. & J. Rutter (2002). Killing like a girl. Gendered gaming and girl gamers' visibility. Teoksessa F. Mäyrä (toim.): *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press, 243–255.
- Castronova, E. (2001). Virtual worlds. A first-hand account of market and society on the cyberian frontier. *SSRN eLibrary*.
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828
- Certeau, M. de (1984). *The practice of everyday life*. Alkuteos *L'invention du quotidien*. Vol. 1, *Arts de faire* (1980). Käännös Steven Rendall. Berkeley: University of California Press.
- Clark, N. (2009). *Game addiction. The experience and the effects*. Jefferson: McFarland.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating. Gaining advantage in videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Consalvo, M. (2009). There is no magic circle. *Games and Culture* 4: 4, 408–417.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow. The psychology of optimal experience*. New York: HarperPerennial.
- Ermí, L. & F. Mäyrä (2007). Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion. Teoksessa S. de Castell & J. Jenson (toim.): *Worlds in play. International perspectives on digital games research*. New York: Peter Lang, 37–54.
- Fasman, J. (2010). Shuffle up and deal. A special report on gambling. *The Economist* July 8, 2010.
- Geertz, C. (1972). Deep play. Notes on the Balinese cockfight. *Daedalus* 101: 1, 1–37.
- Glasser, W. (1976). *Positive addiction*. New York: Harper & Row.
- Goffman, E. (1961). *Encounters. Two studies in the sociology of interaction*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.
- Goffman, E. (1967). *Interaction ritual. Essays in face-to-face behavior*. Chicago: Aldine.
- Goffman, E. (1974). *Frame analysis. An essay on the organization of experience*. New York: Harper & Row.
- Hartmann, T. & C. Klimmt (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication* 11: 4, 910–931.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens. A study of play element in culture*. (Alkut. *Homo Ludens. Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur*, 1938.) Boston: Beacon Press.
- Jenson, J. & S. de Castell (2010). Gender, simulation, and gaming: research review and redirections. *Simulation & Gaming* 41: 1, 51–71.
- Juul, J. (2003). The game, the player, the world. Looking for a heart of gameness. Keynote at the DiGRA 2003 Level Up conference, Utrecht, November 2003.
www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/
- Järvinen, A. (2008). Games without frontiers. Theories and methods for game studies and design. *Acta Electronica Universitatis Tampensis* 701.
<http://acta.uta.fi/haekokoversio.php?id=11046>
- Kallio, K. P., K. Kaipainen & F. Mäyrä (2007). Gaming nation? Piloting the international study of games cultures in Finland. *University of Tampere Hypermedia Laboratory Net Series* 14.
<http://tampub.uta.fi/haekokoversio.php?id=202>

- Kallio, K. P., F. Mäyrä & K. Kaipainen (2011). At least nine ways to play. Approaching gamer mentalities. *Games and Culture* 6: 4, 327–353.
- Karvinen, J., & Mäyrä, F. (2009). Pelaajabarometri 2009. Pelaaminen Suomessa. *Tampereen yliopisto, Interaktiivisen median tutkimuksia* 3. <http://tampub.uta.fi/haekokoversio.php?id=303>
- Kinnunen, J. (2011). The social rewards of online gambling. *Suomen Antropologi* 36: 1, 85–88.
- Kuronen, E. & R. Koskimaa (2011). *Pelaajabarometri 2010*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, Agora Center. www.jyu.fi/erillis/agoracenter/julkaisut/kirjat/pelaajabarometri2010
- Lancelot, M. (2007). *Gripped by gambling*. Tucson: Wheatmark.
- Lotto juhlii 40-vuotissyntymäpäiväänsä (2011). Veikkaus, yritystieto. www.veikkaus.fi/fi/yritysTietoa. Luettu 3.2.2011.
- Matilainen, R. (2006). “Sitä lauantai-iltaa ei muuten voinut ajatellakaan” – Suomalaiset ja rahapelaaminen 1900-luvulla. *Hyvinvointikatsaus* 4/2006, 4–7.
- Matilainen, R. (2010). Mitä rahapelaaminen kertoo suomalaisten historiasta? *Tieteessä tapahtuu* 28: 1, 16–22.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin.
- Montola, M., J. Stenros & A. Waern (2009). *Pervasive games. Theory and design*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Morgenstern, J. (2010). A better games experience. *The Facebook Blog*, September 22. www.facebook.com/blog.php?post=429618852130
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies. Games in culture*. London & New York, Sage.
- Nieuwdorp, E. (2005). The pervasive interface. Tracing the magic circle. *Proceedings of DiGRA 2005*. Vancouver, Simon Fraser University. www.digra.org/dl/db/06278.53356.pdf
- Norman, D. (2002). *The design of everyday things*. (Alunp. *The psychology of everyday things*, 1988.) New York: Basic Books.
- Paul, F. (2010). Factbox: The \$60 billion global games industry. *Reuters* June 14. www.reuters.com/article/2010/06/14/us-e-idUSTRE65D4Y020100614
- Poutiainen, A. (2008). *Rulettipäiväkirja: kuinka jouduin pelihimon valtaan*. Helsinki: Nemo.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Roberts, K. J. (2010). *Cyber junkie. Escape the gaming and Internet trap*. Center City: Hazelden.
- Schwartz, D. G. (2006). *Roll the bones. The history of gambling*. New York: Gotham Books.
- Sojourner, M. (2010). *She bets her life. A true story of gambling addiction*. Berkeley: Seal Press.
- Steinkuehler, C. (2008). Massively multiplayer online games as educational technology. An outline for research. *Educational Technology* 48: 1, 10–21.
- Svartsjö, M., J. Kinnunen & F. Mäyrä (2008). Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta. *Stakes, Raportteja* 24. www.stakes.fi/verkkojulkaisut/raportit/R24-2008-VERKKO.pdf
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment (CIE)* 3: 3, 1–24.

- Swora, M. G. (2002). Narrating community. The creation of social structure in Alcoholics Anonymous through the performance of autobiography. *Narrative Inquiry* 11: 2, 363–384.
- Tuomi, J. & A. Sarajärvi (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. 5. p. Helsinki: Tammi.
- Turner, V. W. (1969). *The ritual process. Structure and anti-structure*. Chicago: Aldine.
- Turner, V. W. (1982). Liminal to liminoid in play, flow, and ritual: An essay in comparative symbology. Teoksessa V. W. Turner, *From ritual to theatre. The human seriousness of play*. New York: PAJ, 20–60.
- Van Cleave, R. G. (2010). *Unplugged. My journey into the dark world of video game addiction*. Deerfield Beach: Health Communications.
- Wang, A. (2010). Raptr World of Warcraft: Cataclysm report – Top 11% of players generate +50% of total playtime hours. *Raptr Tracks*, December 17, 2010. <http://blog.raptr.com/2010/12/17/raptr-world-of-warcraft-cataclysm-report-top-11-of-players-generate-50-of-total-playtime-hours/>
- Yee, N. (2005). WoW basic demographics. *The Daedalus Project*. www.nickyee.com/daedalus/archives/001365.php
- Zillmann, D. (1988). Mood management. Using entertainment to full advantage. Teoksessa L. Donohew, H. E. Sypher & E. T. Higgins (toim.): *Communication, social cognition, and affect*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 147–171.