



HELSINGIN YLIOPISTO
HELSINGFORS UNIVERSITET
UNIVERSITY OF HELSINKI

Hakkerietiikkaa vai tilannetajua? Eettinen sensitiivisyys pelinkehityksessä

Helsingin yliopisto
Kasvatustieteellinen tiedekunta
Opettajankoulutuslaitos
Luokanopettajan koulutus
Pro gradu -tutkielma
Kasvatustiede
Kesäkuu 2018
Minna Vasarainen

Ohjaaja: Reijo Byman



Tiedekunta - Fakultet - Faculty Kasvatustieteellinen	Laitos - Institution - Department Opettajankoulutuslaitos	
Tekijä - Författare - Author Minna Vasarainen		
Työn nimi - Arbetets titel Hakkerietiikkaa vai tilannetajua? Eettinen sensitiivisyys pelinkehityksessä		
Title Hacker ethics or social sensibility? Ethical sensitivity in game development		
Oppiaine - Läroämne - Subject Kasvatustiede		
Työn laji/ Ohjaaja - Arbetets art/Handledare - Level/Instructor Pro gradu -tutkielma / Reijo Byman	Aika - Datum - Month and year Kesäkuu 2018	Sivumäärä - Sidoantal - Number of pages 90 s + 7 liites.
Tiivistelmä - Referat - Abstract <p><i>Tavoitteet.</i> Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, millaisia edellytyksiä eettisellä sensitiivisyydellä on ilmetä pelinkehittäjien toimintaympäristössä eli pelinkehitysprosessissa. Tämä toimintaympäristö mielletään paitsi konkreettiseksi työympäristöksi myös itse peliksi, joka on kehittäjien itsensä luona virtuaalinen ympäristö. Tutkimuksessa selvitetään myös, millaisia merkityksiä eettinen sensitiivisyys saa pelinkehittäjien puheessa tehden eron käytännön toiminnan ja ideaalin välille. Eettinen sensitiivisyys käsitteenä nojautuu aiempaan tutkimustietoon esimerkiksi opettajien ja sairaanhoitajien moraalista ajattelusta ja se sidotaan tutkimuksen asiayhteyteen pelitutkimuksen ja virtuaaliympäristöihin erikoistuneen metodologian keinoin.</p> <p><i>Menetelmät.</i> Tutkimuksessa käsitellään eettistä sensitiivisyyttä tapaustutkimuksen keinoin itse ilmiön ollessa tutkimuksen tapaus. Aineisto kerättiin puolistrukturoidulla teemahaastattelulla kuudelta eri pelialalla työskentelevältä tai sitä opiskelevalta henkilöltä. Lisäksi tutkimusta varten kerättiin taustatietoa netnografisesti sekä peleistä että niiden ympärille rakentuneesta kulttuurista, kuten erilaisilta pelejä käsitteleviltä sivustoilta, pelivideoista ja pelien ympärille rakentuneista virtuaaliyhteisöistä. Pääaineistona tutkimuksessa toimi pelialalla työskentelevien henkilöiden haastattelut, joiden aineistolähtöinen, grounded theory -pohjainen käsitteleminen tuki yhtenäisen teorian muodostamista eettisestä sensitiivisyydestä omaleimaisessa kontekstissa.</p> <p><i>Tulokset ja johtopäätökset.</i> Pelinkehittäjien eettinen sensitiivisyys ja yhteiskunnallinen tiedostavuus oli selkeää ja he myös kokivat arvojensa olevan linjassa työ- ja opiskeluyhteisöjen arvojen kanssa. Toistuvana teemana esiin tuli jatkuva keskustelu muiden pelinkehittäjien ja asiasta kiinnostuneiden kanssa, jonka avulla omaa toimintaa reflektointiin ja tarpeen vaatiessa muutettiin. Myös voimakkaita äänenpainoja saaneena esiin tuli into alaa ja pelien tekemistä kohtaan, mikä heijastelee nk. hakkerietikan ajatusmaailmaa, jossa työmotivaatio on ensisijaisesti sisäistä motivaatiota, muttei itsessään ole riittävä teoriaa vahvistava tai horjuttava havainto. Ryhmän ja identiteetin joustavuus näyttäytyivät merkittävänä osana tutkimustuloksia ja osoittivat lupaavia jatkotutkimusmahdollisuuksia.</p>		
Avainsanat - Nyckelord Eettinen sensitiivisyys, moraal, peliala, pelinkehitys, pelit, pelaaminen, grounded theory, netnografia		
Keywords Ethical sensitivity, ethics, moral, values, game industry, gaming, grounded theory, nethnography		
Säilytyspaikka - Förvaringsställe - Where deposited Helsingin yliopiston kirjasto, keskustakampuksen kirjasto, käyttäytymistieteet		
Muita tietoja - Övriga uppgifter - Additional information		



Tiedekunta - Fakultet - Faculty Behavioural Sciences		Laitos - Institution - Department Teacher Education	
Tekijä - Författare - Author Minna Vasarainen			
Työn nimi - Arbetets titel Hakkerietiikkaa vai tilannetajua? Eettinen sensitiivisyys pelinkehityksessä			
Title Hacker ethics or social sensibility? Ethical sensitivity in game development			
Oppiaine - Läroämne - Subject Education			
Työn laji/ Ohjaaja - Arbetets art/Handledare - Level/Instructor Master's Thesis / Reijo Byman		Aika - Datum - Month and year June 2018	Sivumäärä - Sidoantal - Number of pages 90 pp. + 7 appendices
Tiivistelmä - Referat - Abstract <p><i>Object.</i> The purpose of the study is to find out, what kind of possibilities there are for ethical sensitivity to appear in the context of game development. This operating environment is considered in this study both concrete surroundings related to the work and colleagues and virtual environment, the game itself which is created by the game developers themselves. The study aims to clarify what kind of meanings ethical sensitivity gets in the speech of game developers taking account to that behavior in practice might differ from the ideal of an individual. Ethical sensitivity as a concept is defined by earlier studies of the subject considering for example the moral thinking of teachers and nurses and it is linked in this study to its context by research of game industry and methodology specialized to virtual environments.</p> <p><i>Methods.</i> The material of the study was collected with half-structured theme interview from six different game developers whom where either working or studying the subject. Background knowledge for the study was also collected from the games themselves as environments with nethnographic methods. In addition, more material was collected from the culture build around the games, things such as game videos and social media platforms handling the games. The main sources in this study were nevertheless the interviews, which made it possible to search for the answers with grounded theory -based methodology. That supported the making of theory of ethical sensitivity in this distinctive context.</p> <p><i>Conclusions.</i> The ethical sensitivity of game developers and awareness of societal issues were clear, and they also mainly experienced their values to be similar with others in the work or study environment. The issue that came up repeatedly was constant discussion and counseling with others, which was relevant part of the work itself. It also helped interviewees to reflect their own actions. Also, every participant had something to do with gaming during their free-time and some of them had somewhat passion towards gaming and games which can be seen as a reflection of hacker ethics that promotes passion as an ultimate motivation to work. However, the notions in this study were not strong enough to prove or dismantle this kind of thinking. The flexibility of identity and thinking as well as effects of separate groups were shown as an important part of conclusions and worked as a promising path for further studies.</p>			
Avainsanat - Nyckelord Eettinen sensitiivisyys, moraal, peliala, pelinkehitys, pelit, pelaaminen, grounded theory, netnografia			
Keywords Ethical sensitivity, ethics, moral, game development, gaming, grounded theory, nethnography			
Säilytyspaikka - Förvaringsställe - Where deposited City Centre Campus Library/Educational Sciences			
Muita tietoja - Övriga uppgifter - Additional information			

Sisällys

1	JOHDANTO	1
2	EETTINEN SENSITIIVISYYS OSANA MORAALISTA TOIMIJUUTTA.....	3
2.1	Etiikka, moraalit ja moraalinen toimijuus.....	3
2.1.1	Etiikka ja moraalit tieteellisinä käsitteinä	3
2.1.2	Moraalin tutkiminen kasvatustieteen näkökulmasta.....	4
2.2	Moraalinen toimijuus nykytutkimuksessa	6
2.2.1	Moraalinen persoonallisuus	7
2.2.2	Triune Ethics -teoria – kolme eettistä orientaatiota	8
2.2.3	Eettisen sensitiivisyys nykytutkimuksessa	9
2.3	Eettisen sensitiivisyyden tutkiminen	11
2.3.1	Eettisen sensitiivisyyden tutkimisen problematiikasta	11
2.3.2	Eettinen sensitiivisyys tutkielmassa.....	13
3	PELIT JA PELAAMINEN – MIKÄ PELIALA?.....	14
3.1	Pelit	14
3.1.1	Pelien määritelmä ja tarkoitus.....	14
3.1.2	Digitaaliset pelit.....	15
3.2	Pelaajat.....	16
3.2.1	Kuka pelaa?.....	16
3.2.2	Lapset ja nuoret pelien kuluttajina.....	17
3.3	Pelit ja yhteisöllisyys	19
3.3.1	Pelaamisen ympärille rakentuneet yhteisöt.....	19
3.3.2	Pelialan ja pelinkehityksen määritelmä tutkimuksessa.....	20
3.3.3	Yhteisöllisyys pelialalla	20
4	HAKKERIETIIKKA JA MORAALINEN TOIMIJUUS.....	22
4.1	Hakkerietiikan filosofia	22
4.2	Hakkerietiikan käyttökelpoisuus	24
4.3	Hakkerietiikan soveltaminen	25
5	TUTKIMUSKYSYMYKSET JA TUTKIMUKSEN RAJAUS.....	27

6	LAADULLINEN TUTKIMUS	29
6.1	Laadullisen tutkimuksen lähtökohdat	29
6.2	Laadullinen tapaustutkimus	30
6.3	Grounded theory -menetelmä	31
6.3.1	Tausta ja pääperiaatteet	31
6.3.2	Konstruktivistinen grounded theory	33
6.4	Netnografian rooli tutkielmassa	34
6.5	Tutkimusmenetelmien käytön perustelut	35
7	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS JA AINEISTON KÄSITTELY	37
7.1	Tutkielman aineisto	37
7.1.1	Teemahaastattelu aineistonhankintamenetelmänä	37
7.1.2	Teemahaastattelurungon tekeminen ja kielikysymys	38
7.1.3	Muu aineisto tutkielmassa	39
7.2	Aineiston hankinta	40
7.2.1	Haastateltavien etsintä ja haastattelujen sopiminen	40
7.2.2	Haastattelut	41
7.3	Aineiston käsittely	42
7.3.1	Haastattelumateriaalin muokkaus	42
7.3.2	Haastattelumateriaalin esittäminen	44
7.3.3	Aineiston analyysi	45
8	TULOKSET	47
8.1	Haastatteluista nousseet teemat	47
8.1.1	Pelaaminen yhdistävänä tekijänä	49
8.1.2	Ryhmätoiminnan merkitys	52
8.1.3	Haastateltavien tavoitteet pelinkehityksessä	56
8.2	Tutkimuskysymykset haastattelujen jäsentäjänä	61
8.2.1	Eettisen sensitiivisyyden ilmeneminen	61
8.2.2	Eettisen sensitiivisyyden saamat merkitykset	64
8.3	Tutkimustulokset hakkerietiikan näkökulmasta	67
8.4	Tutkimustulosten yhteenveto	69
9	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS	72
9.1	Laadullisen tutkimuksen luotettavuuden kriteerit	72
9.2	Teoriapohjan yhtenäisyys ja uskottavuus	73
9.3	Tutkimuksen toteutuksen ja tutkimustulosten luotettavuus	74

10	POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET.....	77
	10.1 Eettisen sensitiivisyys yhteiskunnallisessa kontekstissa	77
	10.2 Eettisen sensitiivisyys ja sosiaalinen älykkyys.....	78
	10.3 Ryhmän ja identiteetin joustavuuden merkitys.....	79
	10.4 Yhteenvedo ja tutkimustulosten soveltaminen jatkotutkimuksessa	81
	LÄHTEET	83
	LIITTEET	91
	Liite 1: Ethical Sensitivity Scale Questionnaire	91
	Liite 2: Tutkijan muistiinpanot haastatteluita varten	93
	Liite 3: Teemahaastattelurunko eettisestä sensitiivisyydestä.....	94
	Liite 4: The interview frame of ethical sensitivity.....	96

TAULUKOT

Taulukko 1. Moraalin kehitystasot Kohlbergin mukaan.	5
Taulukko 2. Haastattelujen abstrahointi ”tavoite”-teeman alla.	58
Taulukko 3. Haastatteluissa ilmenneet eettisen sensitiivisyyden osa-alueille jaotellut teemat	63
Taulukko 4. Pelialan työntekijöiden vastuuntunnon kohdentuminen.....	66

KUVIOT

Kuvio 1. Eettinen sensitiivisyys käsittehierarkiassa.	10
Kuvio 2. Aineistosta nousseiden teemojen jaottelu.	48
Kuvio 3. Eettisen sensitiivisyyden ilmenemistä ja merkitystä määrittävät tekijät pelinkehityksessä.	70

1 Johdanto

Pelaamisesta on tullut valtavirtakulttuuria kuin huomaamatta, sillä lähes jokainen kantaa taskussaan älypuhelinta. Myös pelien tarjonta on lisääntynyt räjähdysmäisesti niin mobiili-, konsoli- kuin pc-pelien saralla. Pelien ympärille muodostuneet alustat, kuten suoratoistopalvelut, sekä usein pelit itsessään, tarjoavat laajan sosiaalisen olohuoneen ja ovat jo ajankäytöllisesti kiinteä osa monen lapsen ja nuoren elämää. Kandidaatin tutkielmasani (Vasarainen 2016) lähtökohtana oli näiden yhteisöjen merkityksellisyys niiden alituisesti muuttuvasta, nopeatempoisesta ja anonyymista luonteesta riippumatta ja nyt myös tämän tutkielman taustaoletuksena on, että nämä yhteisöt muokkaavat jäseniään siinä missä jäsenet yhteisöään (Kozinets 2010, 22).

Pelit välittävät erilaisia viestejä joko tarkoituksellisesti tai niiden kehittäjien tiedostamatta – on kantaottavia, pasifistisia pelejä, jotka näyttävät sodan kauhut, sekä pelejä joiden laaja ja monipuoliseksi tarkoitettu hahmovalikoima normalisoi erilaisista kulttuurisista taustoista tulevia ihmisiä enemmän tai vähemmän onnistuneesti (Beck 2017; Khosravi 2017). Samaan aikaan myös stereotyyppisiä tai muutoin yksipuolisia näkökulmia edustavat pelit menestyvät. Pelialan ja pelaamisen kasvun myötä nämä pelien luomat mielikuvat sekä eettisen toiminnan merkitys yrityskuvassa ovat kasvaneet (Arvekari 2018; Carter 2004, 1; Casal 2018).

Tutkielmaa tehdessä pelien ja pelaamisen yhteiskunnallinen merkitys on ollut jatkuvasti otsikoissa ja pelaamisen merkityksestä lapsille keskustellaan on keskusteltu jatkuvasti sekä tutkijoiden kesken että yhteiskunnallisella tasolla (Arvekari 2018; Beck 2017; Crocco 2011; Kiviranta 2018; Lappalainen 2017; Malminen 2016; McGonigal 2011; Mittonen 2014; Pullinen 2017; Puttonen 2013; Sarhimaa 2018; Sinkkonen 2015), mahdollisesti sen takia että pelit ovat osa alati digitalisoituvaa ja kehittyvää arkipäivää, jonka jäsentäminen muuttuu tietomäärän kasvaessa haasteellisemmaksi (Digipalveluopas 2018; Mixed Reality Report 2017; Mansikka 2018).

Peleistä ja pelaamisesta tehdään niiden saaman valtavan huomion myötä kasvavissa määrin tutkimusta myös koulutuksen ja kasvatuksen näkökulmasta, josta tätä pro gradu -tutkielmaa voidaan pitää esimerkkinä. Tutkielma keskittyy eritoten digitaalisiin peleihin mutta alustasta riippumatta, joten kännykkä-, tietokone- ja konsolipelit ovat yhtä lailla mukana. Tutkielmassa keskityn siihen, kuinka tiedostavia näiden pelien kehittäjät ja pelialan toimijat ovat lähettämästään viestistä ja kuinka merkityksellisiksi he kokevat tekemänsä valinnat. Keskityn hahmottamaan toimintaympäristön ja pelinkehittäjien vuoro-vaikutusta ja sitä, millaisia mahdollisuuksia yksittäisen moraalisen toimijan valinnoilla on ilmetä ja vaikuttaa pelinkehityksen ympärillä vallitsevassa toimintaympäristössä.

Tutkin pelinkehittäjien moraalista toimijuutta eettisen sensitiivisyyden käsitteen avulla, jota mm. Narvaez on omissa tutkimuksissaan kehittänyt ja Tirri sen soveltamista ja muokkaamista edelleen jatkanut (ks. esim. Endicott & Narvaez 2009; Gholami, Kuusisto & Tirri 2014; Narvaez 2010 & 2012; Narvaez & Lapsley 2009a, 2009b, 2009c). Sekä informaatioteknologian ja eettisen sensitiivisyyden yhteydessä nousi useissa yhteyksissä esiin kolmas, nämä kaksi yhdistävä hakkerietiikka-käsite (Himanen 2001; Coleman & Golub 2008; Tirri 2010 & 2014). Otan tutkielmassa hakkerietiikkaan korostetun kriittisen näkökulman tutkielmassa sen hajanaisen käytön ja idean keskeneräisyyden vuoksi mutta se esitellään, koska hakkerietiikan ajatus pitää sisällään suuntaviivoja sille, mihin informaatioteknologian kehityksen ja sitä myöten digitaalisten pelien tulisi tähdätä.

Pelinkehittäjillä on merkittävä rooli siinä, millaisia mahdollisuuksia ja millaisia pelejä pelaajille tarjotaan. Olen itse pelannut paljon ja ollut mukana erilaisissa pelien ympärille rakentuneissa yhteisöissä rivijäsenen roolissa. Katson kuitenkin peliharrastukseni alkaneen vasta aikuisiällä ja tulokulmani pelaamiseen on mahdollisesti siitä ja kasvatustieteellisestä taustastani johtuen hieman erilainen, sillä olen aina kiinnittänyt erityistä huomiota siihen, millaista sisältöä pelit välittävät. Tutkielman tarkoituksena on luoda katsaus pelimaailmojen luojien mieliin ja taustalla vaikuttaviin ajatuksiin, jotka ovat avainasemassa siinä, millaisessa ympäristössä lapset ja nuoret viettävät merkittävän osan vapaa-ajastaan.

2 Eettinen sensitiivisyys osana moraalista toimijuutta

Luvussa keskitytään eettiseen sensitiivisyyteen tieteellisenä käsitteenä ja luodaan katsaus sen tieteenalat ylittävään asemaan kasvatustieteen, psykologian ja yhteiskuntafilosofian kentillä. Käsitettä lähestytään deduktiivisesti ylhäältä alaspäin aloittaen etiikan, moraalin ja eettisen sensitiivisyyden määrittämisestä tieteellisinä käsitteinä, minkä jälkeen luodaan katsaus eettiseen sensitiivisyyteen nykytutkimuksessa.

We think because we feel what we are.

Konner 2008, 141.

2.1 Etiikka, moraalit ja moraalinen toimijuus

2.1.1 Etiikka ja moraalit tieteellisinä käsitteinä

Etiikan luonteesta ja etiikkaan liittyvien käsitteiden hierarkiasta on keskusteltu Aristoteleesta asti ilman konsensuskseen pääsemistä (Baggini & Fosl, 2012, 13). Lyhyesti etiikka tutkii, mikä olisi paras tapa elää ja millä perusteilla. Tutkielmassa etiikalla viitataan tieteenalaan, joka etsii määritelmää oikealle ja hyvälle ja oikeudenmukaisia ratkaisuja eri tilanteisiin. Etiikka voidaan käsitteenä jakaa metaeettiseen ja normatiiviseen etiikkaan, joista ensimmäinen tutkii yleisiä eettisten pääperiaatteiden muodostamistapoja ja jälkimmäinen taas antaa suoria ohjeita siitä, millä perustein missäkin tilanteessa tulee toimia (Tieteen termipankki 2018; Oxford Dictionaries 2016).

Moraali-termillä viitataan yleisesti hyväksytyihin kulttuurisidonnaisiin arvoihin (Mäkinen 2006, 34). Käsite eettinen arkipuheessa viittaa pääsääntöisesti siihen, että jokin on normatiivisten eettisten arvojen mukaista. Tällöin voidaan ajatella käsitteen viittaavan yksilön itsensä omaaviin arvoihin tai yleisemmin yksilön ympärillä vallitsevan kulttuurin yleisesti hyväksymiin arvoihin. Tällaisena voidaan pitää joko kirjallisia tai kirjoittamattomia sosiaalisia artefakteja, kuten lakeja, YK:n ihmisoikeusjulistusta, koulun järjestysääntöjä tai tilannesidonnaisia kohteliaisuusääntöjä.

Etiikka, moraalit ja eettisyys ovat arkisissakin yhteyksissä moniulotteisia käsitteitä, joiden merkitys ei ole aina yhdenmukainen edes yksilön puheessa. Tästä johtuen tutkielmassa käydään lyhyesti läpi sen tulokulma etiikkaan, moraalisiin arvoihin ja eettiseen sensitiivisyyteen käsitteenä käyttäen hyväksi mm. Narvaezin ja Lapsleyn (2009b) katsausta moraalisen identiteetin toiminnasta ja omaksumisesta. Narvaez ja Endicott (Endicott & Narvaez 2009; Gholami, Kuusisto & Tirri 2014; Narvaez 2001, 2011 & 2012; Tirri 2011) taas ovat luoneet jaon moraalisen toimijuuden osatekijöistä, joihin kuuluvat eettinen sensitiivisyys, eettinen arvostelukyky, eettinen motivaatio ja eettinen luonne. Ennen tarkempaa perehtymistä aiheeseen tarkastelen historiallista kontekstia, jossa moraalit ja yksilön moraalista toimijuutta on tutkittu, mikä valottaa sitä, mille pohjalle Narvaez ja Endicott (2009) ovat jaottelunsa rakentaneet.

2.1.2 Moraalin tutkiminen kasvatustieteen näkökulmasta

Kasvatustieteessä ja kehityspsykologiassa yksilön moraalista toimijuutta on yleensä lähestytty kehityksen näkökulmasta ja tutkittu etenkin moraalien ajattelun kehittymistä lapsuudesta aikuisuuteen. Piaget'n (1932) kuuluisat näkemykset lapsen kehitysvaiheista ovat pitäneet sisällään myös käsityksen siitä, miten syvällistä moraalista ajattelua lapsi kykenee harjoittamaan, ja osaltaan tätä näkemystä syventäneen Kohlbergin moraalisen toimijan kehitystasomalli (1971) on dominoinut, joskin myös kiivaan kritiikin kohteena, moraalisen toimijuuden tutkimista pitkälle 2000-luvulle asti. Jaottelu on herättänyt runsaasti keskustelua ja sitä on sittemmin myös muutettu ja kehitetty eteenpäin sekä Kohlbergin itsensä että muiden tieteentekijöiden toimesta. (Arnold 2000; Higgins D'Alessandro 2015; Kohlberg & Hersh 1977; Narvaez & Lapsley 2009a; Narvaez & Lapsley 2009b, 443; Narvaez 2008; Tirri 2011, 59-60).

Kohlberg (1971) jaotteli moraalisen kehityksen vaiheet aluksi kuuteen ja sittemmin viiteen osaan, joita kutsutaan tässä yhteydessä moraalisen kehityksen tasoiksi (*stages of moral development*), mutta yksittäiset tasot on jaettu kolmeen eri luokkaan, jotka näkyvät alkuperäiskielellä englanniksi taulukossa 1.

I Pre-conventional Level	Stage 1: The punishment and obedience orientation
	Stage 2: The instrumental relativist orientation
II Conventional Level	Stage 3: The interpersonal concordance or “good boy-nice girl” orientation
	Stage 4: The “law and order” orientation
III Post-Conventional, Autonomous, or Principled Level	Stage 5: The social-contract legalistic orientation
	Stage 6: The universal ethical-principle orientation

Taulukko 1. Stages of Moral Development, Kohlberg 1971. Moraalin kehitystasot Kohlbergin mukaan alkuperäiskielellä.

Lyhyesti avattuna Kohlbergin kolme yläjaottelua jakavat moraalisen kehityksen vaiheisiin, joista ensimmäisessä yksilö, pääsääntöisesti lapsi, on kykenevä vastaanottamaan kulttuurisia sääntöjä ja käsityksiä hyvästä ja pahasta, mutta toimii kuitenkin ulkoisten pakotteiden ja palkintojen ohjaamana (*pre-conventional level*). Toisessa vaiheessa yksilö näkee esimerkiksi perheen tai muun yhteisön häneen kohdistamiin odotuksiin vastaamisen jo itsessään arvokkaana ilman välitöntä palkintoa ja kykenee esimerkiksi lojaalisuuteen ja tekojensa oikeuttamiseen yhteisön odotusten perusteella (*conventional level*). Kolmannessa vaiheessa yksilö näkee selkeää, tietoista vaivaa muodostaakseen ja määrittääkseen moraalisia arvoja ja periaatteita, joilla on hänelle itselleen arvoa riippumatta yhteisön ja viiteryhmän säännöistä (*post-conventional, autonomous or principled level*). (Kohlberg 1971).

Kohlbergin moraalisen toimijuuden mallin mukaan ylemmät tasot ovat kehittyneempiä kuin alemmat ja malli sovellutuksineen perustuu moraalisen järkeilyn (*moral judgement*) eli toisin sanoen moraalisen argumentaation tason arvioinnille (Arnold 2000; Narvaez 2008), mitä mm. Narvaez (2010) ja Tirri (2011) ovat käyttäneet omissa tutkimuksissaan. Kohlberg on saanut kritiikkiä paitsi moraalisen järkeilyn liiallisesta painottamisesta myös valmiiden moraalitarinoiden käytöstä tutkimuksissaan, jota pidetään nykytutkimuksen näkökulmasta ongelmallisena sen johdattelevuuden vuoksi (Arnold 2000).

Koska Kohlbergin mallia on sovellettu niin laajasti, mallin tunteminen on kritiikistä huolimatta, ja osittain juuri sen vuoksi, oleellista tämän tutkimuksen keskeisen käsitteen, eettisen sensitiivisyyden tieteellisen kontekstin ymmärtämiseksi. Kasvatustieteen professorina Kohlberg on lähestynyt aihetta juuri lasten kehittymisen ja kasvatuksen näkökulmasta (ks. esim. Arnold 2000; Higgins D'Alessandro 2015; Kohlberg & Hersh 1977, 53). Narvaez on taas tutkinut moraalista toimijuutta neuropsykologisista lähtökohdista ja tavoitellut tutkimustuloksia ensisijaisesti koulumaailmaan ja kasvatukseen sovellettaviksi ja operationalisoinut moraalisen toiminnan osa-alueet neljään osaan, joista eettinen sensitiivisyys edustaa yhtä ja jossa moraalinen järkeily toista osa-aluetta (2008; 2009; 2010 & 2011; Endicott & Narvaez 2009). Seuraavaksi perehdytään tarkemmin moraaliseen toimijuuteen nykytieteessä ja viimeisessä alaluvussa käsitellään tarkemmin eettistä sensitiivisyyttä yhtenä moraalisen toimijuuden osa-alueista.

2.2 Moraalinen toimijuus nykytutkimuksessa

Moraaliseksi toimijaksi mielletään tässä tutkielmassa henkilö, jolla on käsitys itsestään eettisesti merkittäviä valintoja tekevänä yksilönä ja jonka toimintaa on mahdollista jakaa Narvaezin (2001; Endicott & Narvaez 2009) eettisten taitojen jäsennyksen mukaan. Käytännössä jäsennyksellä pitää sisällään jokaisen itsenäisesti toimivan yksilön, sillä moraalinen erottaminen ihmisen toiminnasta on käsitteen määritelmän vastaista (Tieteen termipankki 2018). Henkilö voi elää minkälaista elämää millä tahansa ehdoilla, mutta hänen toimintaansa on aina mahdollista tarkastella moraalista ja eettistä lähtökohdista käsin. Moraalista ajattelua (*moral reasoning, moral judgement*) on viime vuosikymmeninä tutkituin huomattavasti opettajuuden, tieteenteon ja hakkereiden (ks. esim. Campbell 2003;

Narvaez & Lapsley 2009c; Tirri 1999) sekä vaihtelevien kriteerein lahjakkaiksi määriteltyjen yksilöiden osalta (Narvaez 2010; Nokelainen & Tirri 2007 & 2011; Tirri 2010).

Moraalinen toimijuus on siis käsitteenä sovellettavissa laajasti, ja sitä käytetään tässä tutkielmassa kartoittamaan pelialalla työskentelevien henkilöiden toimintaa ja ajattelua. Tutkielmassa pitäydytään Narvaezin ja Endicottin (2009) jaossa, jonka mukaan eettinen sensitiivisyys on moraalisen toimijuuden osatekijä eettisen arvostelukyvyn, eettisen motivaation tai intention ja eettisen luonteen ohella. Narvaezille eettinen sensitiivisyys on yksi moraalisen toimijuuden kehittyvä osa ihmisen kasvussa ja se on sidoksissa neurobiologiseen kehitykseen ja ajattelutaitojen syvenemiseen (Narvaez 2008 & 2010) Kohlbergin ja Piaget'n kehitysnäkemyistä myötäillen.

Moraalisen toimijuuden voi tämän tutkielman yhteydessä rinnastaa moraaliseen persoonallisuuteen, sillä käsitteen käytöllä tavoitellaan kuvaa koherentista yksiköstä tai yksilöstä, jonka kautta lähestytään eettistä sensitiivisyyttä käsitteenä. Samalla on syytä huomauttaa, että joissakin lähteissä puhutaan vaihtelevasti joko moraalisen tai eettisen toiminnan osa-alueista, joilla kuitenkin sekä Tirri että Narvaez itse viittaavat johdonmukaisesti samaan jaotteluun moraalisen toimijuuden osa-alueita koskien. Niinpä *moral sensitivity* ja *ethical sensitivity* viittaavaat samaan käsitteeseen, joista tässä tutkielmassa käytetään jälkimmäistä.

2.2.1 Moraalinen persoonallisuus

Moraalinen persoonallisuus (*moral personality*) on englanninkielisessä tutkimuksessa käytetty rinnakkainen käsite moraaliselle toimijalle, jonka avulla jäsennetään moraalisuuden lisäksi persoonaa ja yksilön identiteettiä (Narvaez & Lapsley 2009b; McAdams 2009). McAdams (2009, 1-5) käsittelee moraalista persoonaa jatkuvasti rakentuvana sosiaalisena kokonaisuutena ja esittelee yleisimpiä tapoja jäsentää moraalisen persoonan ominaisuuksia jäsentäen ne oleelliseksi osaksi ryhmässä toimimista, jonka hän näkee erottamattomasti moraalisenä toimintana. ”The Big Five” nimellä kulkeva jaottelu jakaa persoonallisuuspiirteet introverttiuteen (vastakkaisena ekstroverttiuteen), neuroottisuuteen (vastakkaisena emotionaaliseen tasapainoisuuteen), tunnollisuus, sovinnollisuus ja avoimuus uusille kokemuksille (McAdams 2009, Narvaez & Lapsley 2009a, 244-245).

McAdams (2009, 14) huomauttaa jaon olevan puuttellinen, mikä on ylipäättään muistettava kaikkia malleja ja yksinkertaistuksia käytettäessä, mutta lisää sen suuren sovellutusmäärän kuitenkin kertovan jotain oleellista siitä, miten hahmotamme sosiaalista kanssakäymistä ja kuinka merkityksellistä se on kaikille ihmisille.

McAdamsin (2009) mukaan näillä piirteillä vaikuttaisi kuitenkin olevan jonkinlainen yhteys moraaliseen persoonallisuuteen ja toimintatapoihin. Koherentti identiteetti on liitetty moraalisen toiminnan edellytykseksi, koska moraalista järkeilyä ja arviointikykyä ei voi olla ilman käsitystä itsestä, käsitystä, jota kuitenkin sosiaaliset tilanteet kaikessa monimuotoisuudessaan alituisesti muokkaavat (McAdams 2009, Narvaez 2010). Moraalisen persoonan tai identiteetin asemasta ei ole kuitenkaan yksimielisyyttä ja ongelmakohtana ovat esimerkiksi kysymykset siitä, onko kaikilla yksilöillä moraalinen persoona, mikä sen tarkka määritelmä on ja kuinka pitkälle on mahdollista viedä rajausta yksilön ja yhteisön välille, jotka kuitenkin ovat toisistaan erottamattomia (Arnold 2000, Narvaez 2008 & 2010, McAdams 2009).

2.2.2 Triune Ethics -teoria – kolme eettistä orientaatiota

Narvaez ja Lapsley (2009a; Narvaez 2008, 2009 & 2010) ovat tuoneet esiin kolmijakoisen teorian moraalisen toimijuuden orientaatiosta, joka kulkee englanniksi nimellä *Triune ethics theory* (TET). Teorian mukaan moraalinen toimijuus voidaan jakaa turvallisuuskeskeiseen (*security ethics*), sitoumuskeskeiseen (*engagement ethics*) tai mielikuvitus-/kuvittelukeskeiseen (*imagination ethics*) toimintaan. Narvaez (2010, 8) osoittaa, että tunteet muodostavat pohjan aivojen toiminnalle ja suuntaavat sekä motivaatiota että älykkyyttä, mikä on linjassa Konnerin (2008, 141) ajatuksen kanssa siitä, että tunteet ovat erottamaton osa ajatteluaamme. Ehkä merkillepantavinta eettistä sensitiivisyyttä tutkiessa on huomioida, että suurta osaa tunteiden vaikutuksesta pidetään tiedostamattomana (Narvaez 2010, 2). Tämän oletuksen mukaisesti ei ole edes mahdollista vaikuttaa omaan toimintaansa tietoisesti kuin rajallisen määrän. Toisaalta Triune Ethics -teorian mukainen karkea analyysi on mahdollista tehdä yksilön toiminnan perusteella, mutta se ei muuta sitä tosiasiaa, että tämän teorian mukaan tunteet ovat vaikuttaneet päätöksentekoon ennen kuin argumentaatiota ja logiikkaa päätöksen taustalla on tietoisesti alettu kasaamaan.

Triune Ethics -teoriaa käsitellessään Narvaez (2010) painottaakin varhaisten ikävuosien aikaisten kokemusten merkitystä eettisen orientaation painottumisessa. Vaikka Narvaezin ”primitiiviseksi” luokitteluun turvallisuusorientaatioon tukeutuvat turvattomassa ympäristössä kasvaneet ihmiset Narvaez korostaa, että lähtökohtaisesti ihmiset ovat sosiaalisia ja yhteistyötä tekeviä, mistä johtuen primitiivisyydestään huolimatta yksinään turvallisuusorientaatioon nojautuvat ovat poikkeuksia (Narvaez 2010, 14). Vahvasti evoluutiiviseen ajatteluun nojautuen Narvaez pitää sitoumuskeskeistä orientaatiota turvallisuuskeskeistä parempana ja mielikuvituksellista orientaatiota kaikkein kehittyneimpänä perustellen sitä niin, että se edellyttää kaikkein tasapainoisinta toimintaa ja abstraktia ajattelua yksilöltä (Narvaez 2010, 7).

2.2.3 Eettisen sensitiivisyys nykytutkimuksessa

Edellä on esitelty muutamia erilaisia lähestymistapoja moraalisen toimijan jäsentämiseksi, josta siirrytään täsmällisempään katsaukseen eettisestä sensitiivisyydestä moraalisen toiminnan yhtenä osa-alueena. Eettistä sensitiivisyyttä on tutkittu kvantitatiivisin ja kvalitatiivisin keinoin mm. lomakkeiden, haastatteluiden ja kirjoitettujen esseiden toimissa lähteinä (ks. esim. Gholami, Kuusisto & Tirri 2014, Narvaez 2008 & 2010; Tirri 2010 & 2014). Tässä tutkielmassa sovellettu Nokelaisen ja Tirrin kehittämä Ethical Sensitivity Scale Questionnaire (ESSQ) pohjautuu merkittävin osin juuri Narvaezin tutkimuksille aiheesta (2001 & 2011, 74-75; Liite 1).

Tirri on tutkinut eettistä sensitiivisyyttä etenkin koulutuksen ja kasvatuksen kontekstissa sekä lahjakkaiksi määritellyillä oppilailla sekä opettajilla sekä määrällisesti että laadullisesti (Gholami, Kuusisto & Tirri 2014; Nokelainen & Tirri 2011; Tirri 1999, 2010 & 2014). Tirri (2010, 60-61) kirjoittaa moraalisen sensitiivisyyden (*moral sensitivity*) olevan edellytys moraalisen arviointikyvyn käytölle (*moral judgement*), mikä tukee yleisesti vallitsevaa käsitystä siitä, että moraalinen toimijuus on paljon enemmän kuin vain moraalista järkeilyä (Arnold 2000).

Näkemyks on ristiriidassa sekä Kohlbergin (1971) moraalista järkeilyä korostavan tasomallin että muiden moraalista toimijuutta jäsentävien mallien kanssa, mikä johtuu käsittehierarkian vakiintumattomuudesta. Se taas kertoo siitä, ettei moraalista toimijuutta ole

vielä jäsennetty kaiken kattavalla, tieteellisesti uskottavalla tavalla vaan aihe tarvitsee lisätutkimusta. Kuviossa 1 hahmottelen eettisen sensitiivisyyden käsitteen hierarkkista sijoittumista tämän tutkielman teoreettista taustaa varten, mutta korostan sitä, että se on vain yksi tapa hahmottaa kokonaisuutta. Ei riitä, että huomioidaan jo olemassa oleva tieto, vaan ajatusten tulisi kohdistua siihen, mitä voisi olla olemassa. Gholamille, Kuusistolle ja Tirrille (2014, 2) eettinen sensitiivisyys oli käsitteenä väline opettajille eettisten ongelmien havaitsemiseen ja määrittelyyn, minkä tarkoituksena olisi lisätä moraalisen aspektin tietoisuutta opetuksessa. Tutkielmassa eettinen sensitiivisyys on hieman samanlaisessa roolissa, mutta työ- ja koulutustaustasta riippumatta.

Etiikka			
Kasvatustieteellinen näkökulma	Moraali ja moraalisen ajattelun kehitys		
	Teoreettinen raja (Endicottin ja Narvaezin)	Moraalinen toimijuus	
		Eettinen sensitiivisyys	Eettinen arviointi- ja päätöksentekokyky
		Eettinen motivaatio/intentio	Eettinen toiminta

Kuvio 1. Eettisen sensitiivisyyden sijoittuminen käsittehierarkiassa. Moraalisen toimijuuden osat alueet jaettu Narvaezin (2001 & 2010) mukaan.

Narvaez ja Endicott (2001 & 2009) ovat jakaneet myös itse eettisen sensitiivisyyden käsitteen osa-alueisiin, joita on kaikkiaan seitsemän: 1) Tunteiden tunnistaminen ja ilmaisu, 2) Muiden näkökulman huomioiminen, 3) Välittäminen sosiaalisten yhteyksien luomisen kautta, 4) Ihmissuhde- ja ryhmäerojen kanssa toimiminen, 5) Sosiaalisen puolueellisuuden muodostumisen estäminen, 6) Tulkintojen ja vaihtoehtojen luominen ja 7) Toiminnan ja vaihtoehtoisen toiminnan seurausten identifiointi. Lienee selvää, että käytännössä esimerkiksi vaihtoehtoista toimintaa hahmoteltaessa on käytettävä argumentaatiota ja toiminnalle on mitä todennäköisimmin oltava jokin kuviteltavissa oleva syy – muuten sitä

on mahdotonta kuvitella. Näin ero eettisen sensitiivisyyden ja eettisen arviointi- ja päätöksentekokyvyn välillä osoittautuu jokseenkin keinotekoiseksi jopa teorian sisällä.

Gholami kumppaneineen (2014, 9) on määrällisessä tutkimuksessa Narvaezin ja Endicottin (2009) eettisen sensitiivisyyden osa-alueita käyttäen osoittanut, että eettisen sensitiivisyyden operationalisointi seitsemään osa-alueeseen saattaakin olla kulttuurisesti vääristynyt ja tarvitsee vielä eteenpäin viemistä. Näin ollen eettisen sensitiivisyyden sisäiseen jaotteluun tulee suhtautua varauksella, mistä johtuen se ei ollut pääosassa tutkielmaa varten tehtyjä teemahaastattelulomakkeita tehdessä.

Alaluvussa on osoitettu eettisen sensitiivisyyden keskeneräisyys tieteellisenä käsitteenä sekä sijoittamaan se jo olemassa olevaan tiedon kenttään. Seuraavaksi käsittelen eettisen sensitiivisyyden tutkimisen problematiikkaa ja avaan, mitä valintoja ja rajoituksia käsitteen kanssa on tehty tämän tutkielman kontekstissa.

2.3 Eettisen sensitiivisyyden tutkiminen

2.3.1 Eettisen sensitiivisyyden tutkimisen problematiikasta

Eettisen sensitiivisyyden tutkiminen määrällisesti edellyttää eksaktia määritelmää, jota mitata, sillä ilman toimivaa määritelmää tilastollista merkitsevyyttäkään ei voida saavuttaa – tai silloin saatu tulos kertoo jostain muusta kuin eettisestä sensitiivisyydestä. Edellisessä alaluvussa todettiin määrällisessä tutkimuksessa havaitut puutteet käsitteen operationalisoinnissa, jotka osaltaan toimivat perusteluna jatkotutkimukselle ja tämän tutkimuksen relevanttiudelle.

Toisaalta aiemmin mainittu moraalitarinoiden kertominen eettisen arviointikyvyn selvittämiseksi on myös saanut ansaitusti kritiikkiä ja tämä tulee ottaa huomioon laadullisessakin tutkimuksessa. Ilman selkeisiin määritelmiin ja malleihin perustuvaa teoriapohjaa tutkimusta on kuitenkin vaikeaa tehdä, joten tämä toimii oikeutuksena esiteltyjen jäsenysten ja teoriapohjan soveltavalle käytölle tässä tutkielmassa. On silti huomioitava, että kaikki mallit ja representaatiot luovat kuvan siitä, miten jokin on tai miten sen ainakin

pitäisi olla, ja jos malli ja tutkimuskohde eivät sovi yhteen, muutoksia on tehtävä jommassakummassa. Eettisen sensitiivisyyden kohdalla dilemma on hankalampi, koska siinä on eri lailla latautunut arvojännite kuin tutkimuksen teossa. Tämä ei ole filosofian tutkielma, mutta kuitenkin väistämättä hieman filosofinen tutkielma. Osaltaan tästä syystä tutkimus keskittyy ilmiön kuvailuun ja sen saamiin merkityksiin pelinkehittäjien puheissa.

Näin ollen tutkimuksessa sovelletaan em. tutkimusten lisäksi myös yhteiskuntafilosofista näkökulmaa (Christman 2002) sekä yleisesti etiikkaa ja moraalista toimintaa koskevia teoksia (Baggini & Fosl 2012; Campbell 2003; Driver 2006). Christmanin esittelemiä yhteiskuntafilosofisia teorioita käsitellään tarkemmin luvussa 5. Campbell (2003) käsittelee eettistä opettajuutta, mutta se on mukana tutkielmassa, koska kirjassa käsitellään laajalti moraaliseen toimijuuteen kasvattamista. Oleellinen kysymys teoksessa on, kuinka kasvattaa moraalisia toimijoita ilman indoktrinaatiota, opettajan omien arvojen välittymistä oppilaille itseisarvoisina, mikä risteää oleellisesti eettisen sensitiivisyyden käsitteen merkityksen kanssa. Se on läsnä myös metatasolla tutkielman teossa, jossa pyritään jatkuvaan läpinäkyvyyteen ja avoimuuteen.

Tutkielmaa tai mitä tahansa tieteellistä tekstiä kirjoitettaessa on oleellista tietää ja tunnustaa tutkimuksen tekoon liittyvät valinnat, jotka ovat koko tutkimuksen läpileikkaavia. Näitä valintoja käsitellään eettisen sensitiivisyyden käsitteen osalta seuraavassa alaluvussa, ja luvuissa 9 ja 10 pohditaan tarkemmin tutkimuksen uskottavuutta, luotettavuutta ja merkityksellisyyttä esimerkiksi jatkotutkimuksen kannalta. Toisaalta, kuten edellisistä alaluvuista on käynyt ilmi, eettisen sensitiivisyyden käsite ja asemointi suhteessa toisiin moraalista toimijuutta jäsentäviin käsitteisiin ei ole itsestään selvä, joten riippumatta kaikista tavanomaisista tutkimusentekoon liittyvistä dilemmoista voidaan todeta, että yleiskatsaus käsitteen asemoitumiseen tässä tutkielmassa on tarkoituksenmukaista. Tätä koskeviin valintoihin ja täsmennyksiin paneudutaan seuraavassa alaluvussa.

2.3.2 Eettinen sensitiivisyys tutkielmassa

Tässä alaluvussa käyn läpi tutkielman teossa mukana olleet pääperiaatteet eettisen sensitiivisyyden käsitteen rajaamisessa ja kontekstualisoinnissa tutkielmassa. Ensinnäkin tutkielman on tarkoitus tuoda esille eri lähestymistapoja eettisen sensitiivisyyden tutkimiseksi kuitenkin niin, että samalla tunnustetaan tutkimuksen väistämätön rajallisuus ei vain resurssien vaan yksilön näkökulman rajallisuuden puolesta. Koska tutkielma on laadullinen ja kuvaileva, eettisen sensitiivisyyden merkityksen määrittelemisen voi myös jättää osittain avoimeksi.

Luvun kaksi tavoitteena on ollut tuoda esiin se tausta, jota vasten eettistä sensitiivisyyttä käsitellään ja siten saattaa lukija tietoiseksi roolista suuremmassa kuvassa. Koska käsitteen merkityksestä ei kuitenkaan vallitse täyttä tieteellistä konsensusta, tutkielmassa haastateltavat toimivat ikään kuin ikkunoina ilmiön tarkasteluun eikä itse tutkimuksen ytimen kohteina. Yhtenä tutkimustehtävän osa-alueena on myös pelialaan syventyminen, jotta tutkimuskysymykseen eettisen sensitiivisyyden edellytysten ilmenemisestä pelialalla saataisiin johdonmukaista ja mahdollisimman selkeää tietoa – jälleen ilmiön monisyisestä luonteesta johtuvin rajauksin. Peleihin ja pelialaan syvennytään seuraavassa luvussa.

3 Pelit ja pelaaminen – mikä peliala?

Pelitutkimuksen kenttä on laaja ja jatkuvasti kehittyvä. Huolimatta siitä, että pelit itsessään eivät ole tutkielman keskiössä, on tutkimuksen kontekstin hahmottamiseksi oleellista luoda lyhyt katsaus peleihin ja pelaamiseen. Ilman kokemusta peleistä ja pelaamisesta tutkimustuloksia voi olla vaikea ymmärtää, joten ensimmäisessä alaluvussa hahmotellaan pelin määritelmää ja digitaalisia pelejä. Toinen alaluku keskittyy pelien kuluttajiin eli pelaajiin ja käsittelee sitä, kuka pelaa, minkä jälkeen käsitellään pelialaa Suomessa.

3.1 Pelit

3.1.1 Pelien määritelmä ja tarkoitus

Freyermuth (2015, 35-38) kokoaa melko kattavan listan pelin vaihtoehtoisista määritelmistä, joiden mukaan peli voi olla melkein mitä vain tavoitteellista toimintaa, jossa on säännöt. Myös Sicartin (2008) mukaan oleellista pelimekaniikan määrittelyssä on sääntöjen (*rules*), haasteiden (*challenges*) ja tunteiden (*emotions*) maininta ja huomioiminen. Hänkin jättää siis pelien määrittelyn varsin avoimeksi ja suhtautuu avoimesti sekä pelin että pelaamisen määritelmään (Sicart 2008, 5). Sekä Freyermuth että Sicart toteavat pelitutkimuksen kentän olevan monialainen (*multidisciplinary*) ja tätä linjaa jatkavat myös Salen ja Zimmerman toimittamassaan teoksessaan pelisuunnittelusta (2006).

Tutkielman kannalta käyttökelpoisin määritelmää lienee McGonigalin esittämä (2011, 20-22) pelien piirteiden neliosainen jäsenys: peleissä on hänen mukaansa aina tavoitteet (*goals*), säännöt (*rules*), palautteenantojärjestelmä (*feedback system*) ja niihin osallistutaan vapaaehtoisesti (*voluntary participation*). Tavoitteet tekevät pelistä mielekkään ja tarkoituksenmukaisen, säännöt luovat haasteita ja rajoituksia, jotka ohjaavat pelaajaa käyttämään luovuuttaan ja keksimään uusia ratkaisuja, palautteenantojärjestelmä informoi pelaajaa tavoitteiden saavuttamisen läheisyydestä ja ylläpitää motivaatiota ja vapaaehtoinen osallistuminen, tietoisuus pelin alkamisesta ja sen rajoista, takaa sen, että pelaaminen koetaan turvalliseksi ja mielekkääksi tilanteeksi.

Yhteistä näillä kaikilla määritelmillä on, että pelistä puhutaan systeeminä (*system*), jolla on jokin tavoite. Tämän tavoite mielletään pelin määrittelyn kontekstissa siis pelimekaniikan osaksi, ei niinkään pelin ”viihdyttämistarkoitukseksi”, mitä voidaan toki perustellusti pitää yhtenä pelien keskimääräisistä tavoitteista varsinkin voittoa tavoittelevassa yrityskontekstissa, muttei oleellisena osana niiden ydinmääritelmää. McGonigalin (2011, 22) johtoajatuksena ja myös tässä tutkielmassa hyväksyttynä ajatuksena on filosofi Bernard Suitsin ajatus siitä, että pelien pelaaminen on vapaaehtoinen yritys voittaa tarpeettomia esteitä:

Playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.

Suits 1967 & 2014, 72.

3.1.2 Digitaaliset pelit

Kuitenkin Wittgensteinin ajatusten mukaan pelin määrittäminen on kiittämätön tehtävä, koska määritelmän merkitys riippuu jokaisen henkilökohtaisesta kokemuksesta (Wittgenstein 1953). Näin relativistinen suhtautumistapa ei ole tässä yhteydessä mielekäs, sillä kaikkien tutkimukseen haastateltujen henkilöiden työ liittyi digitaalisten pelien tekoon, ja digitaalisten pelien määritelmää tai ainakin sen reunaehtoja on mielekästä tavoitella.

Ensinnäkin digitaalisuus on vastakohta analogisuudelle, mikä viittaa tiedonsiirron tavan erilaisuuteen: digitaalinen informaatio välitetään täsmällisinä arvoina, usein binäärijärjestelmän eli ykkösten ja nollien sarjana, kun taas analogisessa tiedonsiirrossa muuttuja voi saada rajatulla alueella eri arvoja (Oxford Dictionaries 2018) ja digitaalinen tiedonsiirto on analogista tehokkaampaa. Pelien kohdalla digitaalisella pelillä tehdään kuitenkin pääsääntöisesti ero muihin kuin jollain päätelaitteella pelattaviin peleihin. Digitaalisten pelien sisäinen jaottelu toimiikin sen perusteella, millä päätelaitteella niitä käytetään ja vaihtoehtoja ovat ainakin mobiili-, tietokone- ja konsolipelit mukaan lukien erilaiset VR-tekniologiaa hyödyntävät, eli lisättyä tai virtuaalista todellisuutta (*augmented and virtual reality*) käyttävät laitteet (Mixed Reality Report 2017).

Digitaaliset pelit voivat edustaa useita eri pelimuotoja kerrallaan: ne voivat olla monin- tai yksinpelejä, ongelmanratkaisukeskeisiä, korttipelimuotoisia, taistelupelejä – oikeastaan mitä vain kuviteltavissa olevaa, sillä suuren yleisön tavoittavan pelin tekemiseen tarvitaan parhaimmillaan vain yksi tekijä. Usein käytetään digitaalista peliä ehkä tutumpia termejä tietokone- ja videopelit, joista jälkimmäisellä viitataan pääsääntöisesti konsolipeleihin. Pelien digitaalisuus ja jakelutapojen muutos, käytännössä internetin myötä sen massiivinen laajeneminen, on samalla mahdollistanut digitaalisten indie- eli independent-pelien mukaantulon markkinoille (Kemppainen 2009). Kemppaisen (2009, 52-53) mukaan myös kasuaalipelit, joiden mekaniikan oppiminen tai niistä nauttiminen ei edellytä suurta ajankäyttöä, ovat oleellinen osa digitaalisia pelejä, vaikka niiden indie-henkisyys ei olekaan itsestään selvää.

Digitaalisuuden viitatessa ennen kaikkea tiedonsiirron tapaan ja päätelaitteiden käyttöön on tärkeää muistaa, ettei se rajoita vaan päinvastoin lisää pelien sisällöllistä vaihtelevuutta. Pelit ovat osa kulttuuria ja mediaa, ja ne välittävät viestejä. Pelien tekijöillä on taustatekijöistä riippuen erilainen asema ja vapaus, ja se vaikuttaa pelien sisältöihin. Tämän tutkimiseksi yhtenä tutkimiseksi ensimmäisenä tutkimuskysymyksenä onkin selvittäminen, millaisia edellytyksiä eettisellä sensitiivisyydellä on ilmetä pelialalla. Pelialaan palataan kolmannessa alaluvussa, jossa käsitellään tarkemmin pelialaa Suomessa, mutta sitä ennen tarkastellaan vielä, ketkä pelejä kuluttavat.

3.2 Pelaajat

3.2.1 Kuka pelaa?

Pelien määritelmään ja tarjonnan laajuuteen nojaten voidaan väittää, että jokainen on joskus pelannut elämässään jotain. Suitsin (1967 & 2014) määritelmän mukaan myös erilaiset pihaleikit ovat usein pelejä, esimerkiksi hippa. Näin ollen pelaajia ovat kaikki, ja pelaaminen on varsin inhimillistä toimintaa, mille löytyy tilastollista tukea mm. Entertainment Software Associationin (ESA) vuonna 2015 julkaisemasta raportista. Huolimatta siitä, että raportti perustuu yhdysvaltalaisien pelaajien kulutustottumuksiin, eikä dataa voida suoraan siirtää Suomen kontekstiin, suuntaa-antavana se on käyttökelpoinen. Raportin mukaan Yhdysvalloissa neljässä viidestä kotitalouksista omistaa päätelaitteen,

joissa on jokin laite digitaalisten pelien pelaamiseen ja 51 prosentilla kotitalouksista oli erikseen pelaamista varten tarkoitettu konsoli. Sukupuolten osuudet pelaajista olivat lähes tasan – muunsukupuolisuutta tutkimuksessa ei huomioitu.

Tätäkin mielenkiintoisempaa on pelaajien keski-ikä ESA:n raportin (2015, 3) mukaan, joka oli 35 vuotta. Kaikkein vähiten raportin mukaan pelasivat työkäiset, 36-39-vuotiaat, joiden osuus pelaajista oli 17 prosenttia, ja eniten 18-35-vuotiaat 30 prosenttiyksikön osuudella. Merkille pantavaa on myös, että pelaajista 27 prosenttia oli yli 50-vuotiaita ja 26 prosenttia alle 18-vuotiaita, mikä osoittaa pelien kuuluvan kaikkiin ikävaiheisiin. Tämä on huomioitu myös pelinkehitystä koskevassa tutkimuksessa (Ijsselsteijn, Nap, de Kort & Poels 2007).

ESA:n lisäksi toinen iso toimija, SuperData Research, joka tekee yhteistyötä mm. Googlen, Konamin ja Nintendon kanssa, on kerännyt peleihin liittyvää статистиikkaa (2017). Yhtiö pyytää jopa tuhansia euroja tekemistään raporteista, jotka on oletettavasti suunnattu pääsääntöisesti yrityksille. Se voidaan lukea osoitukseksi paitsi tiedon arvosta yleensä myös pelaamisen ja pelien merkityksestä. SuperDatan jakaman vapaan tiedon mukaan (2017) kuitenkin jopa joka kolmas maapallon asukas pelaa niin sanottuja free-to-play -pelejä sekä PC- että mobiilialustoilla, minkä lisäksi Twitch-suoratoistopalvelu hallitsee 54 prosenttia pelivideomarkkinoista ja Youtube 22 prosenttia. Pelien merkitys ulottuu siis paljon laajemmalle kuin peleihin: niiden ympärille muodostettuihin sosiaalisiin yhteisöihin, oheistuotteisiin ja epäsuorasti myös pelaavan ihmisen pelien ulkopuolisiin sosiaalisiin suhteisiin, jos pelaaminen muuttaa esimerkiksi ajankäytön prioriteetteja.

3.2.2 Lapset ja nuoret pelien kuluttajina

Pelien määrittelyn perusteella pelien kohdeyleisö on rajaton ja pelillisyyden soveltaminen aina käytännön opetuksessa ja toisaalta siten myös yhteiskunnan rakenteiden ylläpitämisessä todellinen vaihtoehto. Peleissä ja pelillisyydessä on kyse mekaniikoista, joilla motivaatiota ylläpidetään eri keinoin päämäärän saavuttamiseksi, vaikka halu ratkaista pelin tarjoama haaste tuleeikin pelaajasta itsestään. SuperDatan (2017) tutkimukseen viitaten pelaajista yli neljäsosa on alaikäisiä. Kasvatustieteessä pelien käyttö opetuksessa on otettu vastaan vaihtelevasti, mutta niiden potentiaali on kuitenkin laajasti tunnustettu ja

siihen liittyvää tutkimusta on rahoitettu mm. Euroopan komission taholta (Arvekari 2018; Blamire 2010). Pelien käyttöön liitetään säännöllisesti ongelmia, joita tutkimuksenteolla on myös koitettu ratkaista. Mm. Gros (2007) on huomauttanut, etteivät pelit itsessään ole ratkaisu opetuksellisiin ongelmiin.

Suomessa lasten ja nuorten pelaaminen on herättänyt viime vuosina toistuvasti keskustelua mediassa ja mm. lastenpsykiatri Jari Sinkkonen on tuonut esiin huolensa lasten ruutuajan määrästä (ks. esim. Kiviranta 2018; Malminen 2016; Mitjonen 2014; Puttonen 2013; Sarhimaa 2018; Sinkkonen 2015). ”Ruutuaika” pitää sisällään huomattavan määrän digitaalisten pelien pelaamista, minkä takia sillä, mitä ja millaisia sisältöjä lapset ja nuoret kuluttavat, on merkitystä (Sinkkonen 2015). Lasten ja nuorten innostusta peleistä halutaan myös hyödyntää, ja sekä pelialan yritykset, opetusmateriaalien tuottajat että yliopistot rahoittavat opetuspelien kehittämistä (Arvekari 2018).

Aina pelien ei tarvitse olla ensisijaisesti opetuskäyttöön tehtyjä pelejä, jotta niitä voisi käyttää opetuksessa. Crocco (2011) on kriittisellä otteella hahmotellut pelillisyyden merkitystä ja uhkia opetuksessa ja selostaa artikkelissaan, kuinka on soveltanut kuuluisaa lautapeliä Monopolia opetuksessaan. Oletan tässä tutkielmassa, että suurin osa lasten ja nuorten kuluttamista peleistä ei ole varta vasten opetuskäyttöön suunniteltuja. Tämä voi olla hyväkin asia esimerkiksi indoktrinaation mahdollisuuden huomioiden (Campbell 2003). Pelien immersiiivisyys eli vapaasti suomennettuna mukaansatempaavuus (McMahan 2003, 69) tarjoaa myös keinoja ujuttaa peleihin uskottavasti tietoa, joka ei tosielämässä pidä paikkaansa.

Juuri tätä on pidetty yhtenä lasten ja nuorten pelaamisen ongelmakohdista, sillä heidän kykyään erottaa fakta fiktiosta pidetään yleisesti ottaen heikompana jo kehityspsykologian näkökulmasta. Koska tutkielman fokus ei kuitenkaan ole lapsissa ja nuorissa pelaajina, asiaan ei perehdytä tässä yhteydessä tarkemmin. Sen sijaan on hyvä pitää mielessä, että digitaalisilla peleillä, siinä missä millä tahansa muulla medialla, on kontekstista riippuen hyvin erilaisia seurauksia.

3.3 Pelit ja yhteisöllisyys

3.3.1 Pelaamisen ympärille rakentuneet yhteisöt

Sosiaalisen median ja informaatioteknologian kehittyessä kanssakäyminen digitaalisia pelejä pelattaessa on yleistynyt. Peleihin keskittyvät sosiaalisen median alustat ovat jo sääntö ennemmin kuin poikkeus (Casal 2018; Finnish Game Industry Report 2016). Kandidaatin tutkielmani (Vasarainen 2016) tutkimusympäristö oli yhden pelin ympärille muodostunut yksittäinen striimaus- eli suoratoistokanava ja tutkielma keskittyi striimajan eli kanavan hallinnoijan toimintaan eettisen sensitiivisyyden näkökulmasta tässä virtuaalisessa, käyttäjien muodostamassa ympäristössä ja yhteisössä.

Virtuaalisuus oli ja on molempien tutkielmien kontekstissa erottamaton osa tutkimustehävää: haastateltavat ovat aktiivisia toimijoita pelinkehitysprosessissa, jonka lopputuote markkinoidaan, toimitetaan ja ylläpidetään puhtaasti virtuaalisesti. Käsitteellä virtuaalinen on kuitenkin viitattu jonkin asian näennäisyyteen, keinotekoisuuteen tai lumeeseen (Mäkinen 2006, 11). Kozinetsin (2010, 15) mukaan ei ole mielekästä kutsua internetyhteisöjä erikseen virtuaalisiksi, sillä ne ovat yhtä todellisia kuin käyttäjänsäkin. Tutkielmaa lukiessa on kuitenkin hyvä huomioda, ettei siinä tehdä suoranaisesti eroa fyysisen ja virtuaalisen yhteisön välillä, ja usein nämä risteävät tai ovat toistensa kanssa päällekkäisiä. Eroa voi verrata esimerkiksi läheiseen ihmissuhteeseen, jota ylläpidetään osin erilaisten viestipalvelujen kautta, mikä ei tee kanssakäymisestä vähemmän todellista.

Seuraavassa pääluvussa käsittelem tarkemmin myös virtuaalisuuteen yhteydessä olevaa hakkerietiikkaa, joka yhdistelee sekä eettisen sensitiivisyyden että pelialan eetoksen elementtejä. Vapaaehtoisuus ja intohimoisuus mielletään osaksi peli- ja hakkerikulttuuria ja motivaatiota toimia, ja näihin kaikkiin liittyy vahva yhteisöllinen aspekti. Peleihin liittyy yhteisöjä ainakin kolmella tavalla: mahdolliset yhteisöt itse pelin sisällä, joita ylläpidetään pelin tarjoaman alustan kautta, pelaajien muodostamat yhteisöt pelin ulkopuolella eri alustoilla esimerkiksi fani- tai vinkkisivustojen kautta sekä yhteisö, jonka muodostavat pelinkehittäjät sekä keskenään että yhdessä pelaajien kanssa. Näiden yhteisöjen laajuus ja muoto voivat vaihdella, eikä kaikki pelit synnytä suosiostaan huolimatta suuria oheisyhteisöjä, mutta sosiaalisen median myötä näiden yhteisöjen merkitys todennäköisesti kasvaa.

3.3.2 Pelialan ja pelinkehityksen määritelmä tutkimuksessa

Pelejä, pelaajia ja pelaamista on käsitelty tässä pääluvussa, koska näitä kaikkia tarvitaan pelialan määrittelyyn tutkimuksessa. Kaikki nämä yhdessä muodostavat sen kentän, jota pelialalla tarkoitetaan tässä yhteydessä. Peliala ja pelinkehitys viittaavat kummatkin siihen toimintaympäristöön kokonaisuudessaan, jossa pelinkehittäjät ja pelialalla työskentelevät ihmiset työssään toimivat. Eroa virtuaalisen toimintaympäristön ja fyysisen ympäristön kanssa ei tehdä, ellei siihen ole erikseen tarvetta.

Pelialan yrityksiä ja erilaisia pelinkehitystiimin kokoonpanoja on alalla useita ja tiimien koko voi vaihdella kehitettävän pelin mukaan yhdestä hengestä useisiin satoihin (Carter 2004). Pelin laajan määritelmän huomioiden tutkimuksessa on selvitetty erikseen kunkin haastateltavan kohdalla, millaisissa työtehtävissä ja pelinkehityksessä he ovat mukana. Haastatteluita on tehty niin mobiili- kuin tietokonepelien kehittäjien kanssa, mutta myös sellaisten henkilöiden kanssa, jotka ovat epäsuorasti tekemisissä pelien kanssa – kaikki pelialalla työskentelevät ihmiset eivät suoraan kehitä pelejä, mutta heidät on otettu mukaan tutkimukseen siksi, että hekin tekevät oleellisia valintoja pelinkehitykseen liittyen ja ovat osa sitä kenttää, jolla eettinen sensitiivisyys ilmiönä on tutkimuksen kontekstissa.

3.3.3 Yhteisöllisyys pelialalla

Pelialaa pidetään yleisesti ottaen Suomessa vapaamielisenä ja työtavoissaan aikaansa edellä olevana. Pelialan omaleimaisuuteen kuuluu niin vapaamuotoisuus ja joustavuus niin työajoissa, -paikoissa kuin pukeutumiskulttuurissa, kuin työntekijöiden psyykkiseen ja fyysiseen hyvinvointiin panostaminen esimerkiksi toimistotiloja suunniteltaessa (Casal 2018; Sieppi 2018). Tutkimuksessa yhtenä oletuksena on tämän paikkansa pitävyys – jos ei reaali maailmassa niin ainakin käsityksen tasolla alalla työskentelevien ihmisten näkökulmasta. Kyseessä on vahvistamaton oletus, joten sen paikkansapitävyyttä arvioidaan tutkimuksessa jatkuvasti. Tutkimuksessa ja aineiston analyysissä on huomioitu varauksella tämän mahdolliset vaikutukset tutkimustuloksiin: onko joustavan ympäristön puitteissa omien arvojen toteuttaminen osana identiteettiä helpompaa, kun yhteisön jäsenet kokevat voivansa edustaa itseään haluamallaan tavalla sekä työpaikalla, että työpaikan nimissä?

Kemppaisen (2009) Pelitutkimuksen vuosikirjassa julkaistun artikkelin mukaan indiepelien kehityksessä joko sisältö on vaihtoehtoista, tuotannon rahoitusmalli joustavaa tai indiepelien tekijät ovat ulkoisesta ohjauksesta riippumattomia, mikä takaa pelinkehityksen vapaamuotoisuuden. Riippumattomien pelinkehittäjien määrä on siis informaatioteknologian kehityksen myötä lähtenyt kasvuun (Kemppainen 2009), mihin ajatus intohimoon ja vapaamuotoiseen työskentelyyn nojaavasta hakkerietiikastakin perustuu (Himanen 2001; Kemppainen 2009; Tirri 2010 & 2014). Toisaalta pelialalla yleensä palkat ovat jonkin verran pienemmät kuin vastaavissa työtehtävissä perinteisessä ohjelmistokehityksessä sekä Gamasutran (2014) teettämän Salary Surveyn että pelialalla data-analyytikkona työskentelevän M. Kitolan (henkilökohtainen kirjeenvaihto 2018) mukaan. Motivaation työskennellä alalla oletetaan tutkielmassa juontuvan henkilökohtaisista kiinnostuksen kohteista ja yhteiset intressit osaltaan tukevat alan yhteisöllisyyttä.

Suomalaista pelialaa värittävät pitkälti erilaiset yhdistykset, jotka ovat saaneet alkunsa juuri harrastelijapohjalta. Niiden toimittamia raportteja ja katsauksia on käytetty myös tämän tutkielman teossa (esim. Finnish Game Industry Report vuodelta 2016, joka on suomalaisen Neogamesin ja kymmenien pelialan yritysten yhteistyössä tekemä raportti). Seuraavassa luvussa keskitytään tutkimustulosten kannalta vaihtoehtoiseen tai toisaalta rinnakkaiseen teoriaan, joka osaltaan selittää pelialalla vallitsevaa kulttuuria ja jonka avulla on kenties mahdollista hahmotella niitä motiiveja, joiden varassa varsin uudella ja jatkuvasti muotoutuvalla alalla työskentelevät ihmiset toimivat.

4 Hakkerietiikka ja moraalinen toimijuus

Kaksi edellistä päälukua ovat keskittyneet tutkimuksen taustoittamiseen sekä eettisen sensitiivisyyden että pelaamisen ja pelialan osalta. Tässä luvussa esittelen vaihtoehtoisen tai rinnakkaisen teorian, jossa yhdistetään informaatioteknologian kehittyminen ja eettinen sensitiivisyys uudenlaiseksi moraaliseksi eetokseksi, hakkerietiikaksi, jota käsitellään myös enenevässä määrin kirjallisuudessa. Esittelin hakkerietiikan lyhyesti myös kandidaatin tutkielmassani (Vasarainen 2016, 5-6), jossa keskityin sen tarjoamaan lisäsyvyyteen eettisen sensitiivisyyden käsitteelle. Seuraavaksi hakkerietiikan ydinajatuksia valotetaan laajemmassa asiayhteydessä, minkä jälkeen tarkastelen sen käyttökelpoisuutta tässä tutkielmassa.

4.1 Hakkerietiikan filosofia

Himanen (2001) on alkujaan kirjoittanut paljon siteeratun kirjansa *Hakkerietiikka ja informaatioajan henki* yhteistyössä Manuel Castellsin ja Linus Torvaldsin kanssa, joista kumpikin on näkyviä hahmoja informaatioteknologian alalla: Castells on espanjalainen sosiologi ja erikoistunut informaatioyhteiskunnan tutkimiseen, kun taas Torvalds on tunnettu avoimesti muokattavan ja käytettävän Linux-käyttöjärjestelmän luomisesta. Hakkeilla viitataan tässä yhteydessä informaatioteknologian ja etenkin tietokoneiden parissa työskenteleviin ihmisiin, ei pelkästään koodinmurtajiin rikollisissa yhteyksissä, joista toisinaan käytetään nimitystä cracker hakkereista (*hacker*) eron tekemiseksi: toisaalta hakkerietiikan piiriin voidaan katsoa kuuluvaksi kuka tahansa sellainen henkilö, joka on motivoitunut työnteoonsa hakkerietiikan periaatteiden mukaisesti (Himanen 2001, 31; Tirri 2010, 63 & 2014, 312).

Himanen esittelee hakkerietiikan vastapainona Weberin protestanttiselle työetiikalle, jota ohjaa ensisijaisesti työnteon pakko, itseisarvoisuus ja Jumala. Hakkerietiikassa taas on Himanen mukaan kyse intohimosta, joka paitsi ylläpitää työmotivaatiota on myös sen alkuperäinen lähde (2001, 31; Tirri 2010, 63 & 2014, 312). Himanen jakaa kirjassaan hakkerietiikan kolmeen osatekijään, jotka ovat työetiikka, rahaetiikka ja nettiikka ja jäsentää

hakkereiden eetosta näiden avulla. Työetiikalla viitataan intohimon ensisijaisuuteen työn motivaationa, mistä johtuen suurien tuottojen hakeminen ei ole itseisarvo vaan tärkeintä on, että rahaa on riittävästi elämiseen. Netiiikka taas viittaa hakkereiden jakamaan käytöskoodistoon, missä sosiaalisen hyväksynnän eteen on, kuten jokaisessa kulttuuripiirissä, toimittava tietyllä tavalla (2001, 5, 17, 49 & 81).

Myös Coleman & Golub ovat jäsenelleet hakkereiden toimintaa ja toisaalta tuoneet esiin ryhmän heterogeenisuutta (2008, 255). He määrittelevät myös hakkerit tiiviisti informaatioteknologian ja etenkin tietokoneiden parissa työskenteleviksi ihmisiksi, joiden arvo maailmat vaihtelevat suuresti. Laajempina teemoina he kuitenkin yhdistävät hakkereiden toimijuuteen varsin eettisesti latautuneita tavoitteita: vapauden, sananvapauden, yksityisyysensuojan, yksilöllisyyden ja meritokratian. Meritokratia viittaa tässä yhteydessä ansioiden perusteella etenemiseen, mikä liittyy vahvasti hakkereihin yhdistettyyn liberaaliin ajatteluun (Coleman & Golub 2008, 256 & 267) ja kysymykseen informaation vapaasta liikkuvuudesta (Christen 2012).

Tirri (2014, 312-314) on tuonut Himasen hakkerietiikan esiin ja yhdistänyt sen tutkimuskentteeseen ja tutkijoiden luomaan yhteisöön. Saman huomion tiede- ja hakkerimaailman yhteneväisyyksistä on tehnyt Valkama (2001) arvioidessaan Himasen teosta sen ilmestymisvuonna. Valkama arvostelee Himasen teosta osin samoin perustein, mitä seuraavassa alaluvussa esittelen. Massanari (2017) ei puhu hakkerietiikasta, mutta tuo Redditiin käyttökulttuuria ja toksista ympäristöä tutkivassa artikkelissaan esiin ”nörttikulttuurin” (*geek culture*), joka hänenkin mukaansa arvostaa asiantuntijuutta ja tiedon vapaata jakamista muiden kanssa (Massanari 2017, 332), mikä menee yhteen niin Coleman ja Golubin (2008), Tirrin (2014) kuin Himasenkin (2001) esityksen kanssa hakkerietiikasta, eritoten Colemanin ja Golubin näkemyksestä siitä, että arvostus piireissä hankitaan osaamisella ja avoimuudella. Mäkisen ja Naarmalan (2011) artikkelissa esitetään niin ikään itsesääntelyä korostava näkökulma informaatioteknologian käytössä, jossa oikeudenmukaisuuden toteutumisesta vastaa lain sijaan yksilö itse, mikä on täysin hakkerietiikan ajatusten mukaista.

Väitän näihin etenkin Colemanin ja Golubin (2008) sekä Massanarin (2017) artikkeleihin vedoten, että hakkerietiikan, nörttikulttuurin ja näiden edustamia tutkinnassa ollaan jonkin oleellisen äärellä, jos halutaan selvittää informaatioteknologian ja eettisen toiminnan

välistä yhteyttä. On silti vielä kyseenalaista, kuinka pitkällä tutkimuksessa ollaan ja miten paljon näitä ideoita voidaan hyödyntää sellaisenaan.

4.2 Hakkerietiikan käyttökelpoisuus

Hakkerietiikka on vaikuttanut tieteellisesti trendikkäältä termiltä, jonka merkitys on kuitenkin syytä kyseenalaistaa. Hakkereiden määrittelemisen on jo informaatioteknologian kehityksen perusteella ongelmallista, koska tietokoneiden käyttö on yleistynyt räjähdysmäisesti. Toisekseen Business Finlandin (ent. Tekes) tekemä Mixed Reality Report vuodelta 2017 luo vain pintaraapaisun meneillä olevaan virtuaalisen todellisuuden kehittämiseen ja yleinen käsitys tuntuu olevan, ettei käsitystä ole (Aittokoski 2018).

Toisaalta Himasen esittelemien ajatusten ongelma ei ole varsinaisesti niiden vanhentuminen, vaan niiden esittäminen uusina huomioina ja varsin hatarin perustein (ks. esim. Himanen 2001, 25 & 34). Siinä missä Coleman ja Golub (2008) sitovat hakkerietiikan kiinteästi osaksi teknologisen kehityksen ja konkreettisten sananvapautta käsittelevien oikeustapausta historiaa informaatioteknologian saralla (2008, 259-261), Himanen on esitellyt ideansa ilman historiallista kontekstia ja teoksen tyyli on ongelmallinen (ks. esim. Himanen 2001, 154: Tietokonehackerismin lyhyt historia). ”Hakkeriuden” hahmottaminen on helpompaa, kun se sidotaan konkreettisiin tapahtumiin ja henkilöihin, mutta tutkielman yhteydessä voimme tyytyä hakkerietiikan tarjoamaan ideaan sisäisestä motivaatiosta ja intohimosta tehdä töitä, mikä todella eroaa ulkoisen pakon muovaavasta protestanttisesta työetiikasta.

Himasan teoksen ensisijainen tarkoitus ei ole voinutkaan olla tieteellistä statusta tavoitteleva katsaus hakkerietiikkaan, sillä se ei noudata tietenteon yleisiä eettisiä perusteita (Hirsjärvi ym. 2010). Siitä huolimatta sitä on siteerattu useissa tieteellisesti arvioiduissa artikkeleissa ja myös pelialan julkaisuissa (Coleman & Golub 2008, 256; Kemppainen 2009; Tirri 2010 & 2014; Webster 2014), mikä johtaa siihen, ettei teosta voi täysin sivuuttaa hakkerietiikkaa käsiteltäessä. Teoksen saama huomio heikentää hakkerietiikan

uskottavuutta, muttei tee käsitteen ympärille rakentuneesta ideasta täysin soveltamiskelvotonta. Sen käyttö kuitenkin edellyttää perusteltua ja tieteellisesti jäsenneltyä kontekstia, jossa myös aiemmat tutkimukset on otettu huomioon.

4.3 Hakkerietiikan soveltaminen

Tämä tutkielma pureutuu eettiseen sensitiivisyyteen verrattain uudenlaisessa kontekstissa ja alati muuttuvassa ympäristössä, jonka nähdään usein olevan kehityksen keskiössä. Hakkerietiikka tarjoaa yhden näkökulman sekä pelialan lähestymiseen ympäristönä ja osana tietoyhteiskuntaa, että näkökulman eettiseen sensitiivisyyteen. Pelinkehittäjien tietoisuus oman toimintansa vaikutuksista on oleellista myös sen kannalta, että kykenemme arvioimaan pelien sisällön vaikutuksia ja tarkoituksenmukaisuutta eri opetustilanteissa. Näin ollen tekijöiden tietoisuus peliä koskevien valintojen vaikutuksista olisi kiistatta suotavaa, vaikkei pelinkehitykseen liity yhtä vahvaa moraalisen tietoisuuden odotusta kuin opettajana toimimiseen (Campbell 2003; Tirri 2010 & 2014).

On kiistatonta, että tutkielmani käsittelee henkilöitä, joilla on suuri potentiaali solahtaa ”hakkeri” -kategoriaan, mikä luo houkutuksen soveltaa tätä näkökulmaa haastattelujen analyysissä. Taustateoriaa kasatessani en voinut välttyä termiin törmäämiseltä, sillä se mainitaan myös eettistä sensitiivisyyttä käsittelevissä päälähteissäni (Tirri 2010, 63 & 2014, 312). Tirri näkee hakkerietiikassa potentiaalia tieteenteossa ja akateemisen tutkimustyön kehittämisessä (2010, 63) mutta myös hakkerietiikan ja eettisen sensitiivisyyden välisen yhteyden, joka tulee hänen mukaansa samoista elementeistä koostumisesta (Tirri 2014, 314), joka näyttäytyy välittämisen ja kommunikaation kautta rakentuvana toimintaetiikkana. Akateemisella tutkimuksen, hakkerietiikan ja eettisen sensitiivisyyden käsitteen välillä voidaan nähdä olevan yhteys. Hakkerietiikan ajama liberaaliin ajatteluun ja yksilönvapauteen nojautuva toiminta on kiistatta oleellisen tärkeää tieteellisessä tutkimuksessa, koska se ajaa riippumattomuutta, mikä on myös yksi tieteenteon tavoitteista. Se on kuitenkin vain uusi nimi asialle, joka on jo ollut olemassa akateemisen vapauden muodossa, mistä seuraa kysymys, millä tavalla hakkerietiikka oleellisesti eroaa tästä ajattelusta informaatioteknologian käytön lisäksi, jotta sille kannattaisi antaa uusi nimi.

Tässä tutkielmassa eettinen sensitiivisyys nähdään kuitenkin ensisijaisesti moraalisen toimijuuden osa-alueena, joka pitää sisällään erilaisia taidoista koostuvia kokonaisuuksia. Moraalisen toimijuuden tutkiminen kasvatustieteellisistä lähtökohdista ei saisi olla arvottavaa, koska hyvän ja pahan määrittely kuuluu etiikan ja moraalifilosofian tehtäviin. Haluaisin siis nähdä eettisen sensitiivisyyden mahdollisimman teknisenä terminä, mutta kuten luku kolme osoitti, sen käyttö ja määrittely on jatkuvassa muutoksessa käsittehierarkiassa. Hakkerietiikka kallistuu kuitenkin enemmän filosofiaan kuin kasvatustieteisiin. Himasen esittelemän hakkerietiikan ja protestanttisen työetiikan ydinero on mielestäni rinnastettavissa sisäisen ja ulkoisen motivaation jaotteluun kasvatustieteissä ja toisaalta taas se, mitä pidetään arvokkaana tai parempana vaihtoehtona motivaation lähteeksi, riippuu ajasta ja paikasta ja heijastelee siten ympäröivän yhteiskunnan normeja.

Vallitsevat yhteiskunnan normit eivät voi edustaa eettistä sensitiivisyyttä tieteellisessä tutkielmassa, joten teen tutkielmassa selkeän erottelun eettisen sensitiivisyyden ja hakkerietiikan välille, koska hakkerietiikan filosofia on itsessään arvottavaa. Sen soveltuvuutta ja yhtenäisyyttä pelintekijöiden ajattelumaailmassa voi kuitenkin arvioida ja se luo taustaa sille, mihin pelintekijöiden ajattelu ja motivaatio ja siten eettisen sensitiivisyyden suuntautuminen voisivat kohdistua. Palaan asiaan lyhyesti luvussa 8.4, jossa käsitteelen tutkimustuloksia juuri hakkerietiikan näkökulmasta ja arvioin sen kelvollisuutta vielä uudelleen tämän tutkielman kontekstissa. Tässä luvussa olen kuitenkin avoimesti kertonut tulokulmani ja syyni ottaa hakkerietiikka mukaan tutkielmaan.

5 Tutkimuskysymykset ja tutkimuksen rajaus

Eettinen sensitiivisyys ja moraalinen toimijuus tarjoavat käsitteinä ja tieteellisinä konstruktiona laajan kentän, jota tutkia niin filosofian, psykologian kuin kasvatustieteen näkökulmasta. Pääluvussa kaksi esiteltiin hieman näiden käsitteiden taustaa ja kontekstia 2010-luvun tutkimuskentällä, jossa liitin käsitteet osaksi Piaget’sta (1932) lähtenyt, Kohlbergin (1971 & 1977) luoman moraalisen toimijuuden tasoteorian kautta kehittyntä jatkumoa aina Endicottin ja Narvaezin hahmottelemiin moraalisen toimijuuden osaluoksiin asti (Endicott & Narvaez 2009; Narvaez 2010 & 2011; Narvaez & Lapsley 2009a & 2009b; Nokelainen & Tirri 2011; Tirri 1999, 2009 & 2014), joista yhtä eettinen sensitiivisyys edustaa.

Tutkimuksen tarkoituksena on sekä kartoittaa että kuvailla eettistä sensitiivisyyttä ilmiönä pelinkehityksessä työntekijöiden konkreettisen toimintaympäristön ja virtuaalisen, pelien tarjoaman ja erilaisten työalustojen, kuten pilvipalveluiden, luoman ympäristön huomioiden. Tarkoituksena on antaa lukijalle mahdollisuus muodostaa käsitys siitä, mitä eettinen sensitiivisyys voi tässä kontekstissa olla (Hirsjärvi, ym. 2009, 138-139 & 191) ja millaisia merkityksiä se saa pelinkehittäjien puheissa. Eettinen sensitiivisyys nähdään yhtenä taitona moraalisisessa toimijuudessa Endicottin ja Narvaezin luoman jaon mukaisesti (2009). Jaon ja moraalisen toimijuuden tutkimisen huomioidaan kuitenkin muuttuvan tutkimuksen kehittymisen myötä, ja näin ollen yhtenä tutkielman tehtävistä onkin myös määrittää eettistä sensitiivisyyttä. Tutkimuskysymykset ovat seuraavat:

- 1) Millaisia edellytyksiä eettisen sensitiivisyyden ilmenemisellä on pelinkehitysprosessissa?
- 2) Millaisia merkityksiä eettiset valinnat ja eettinen sensitiivisyys saavat pelinkehittäjien puheessa?

Vastauksia näihin kysymyksiin haetaan puolistrukturoidulla teemahaastattelulla. Tutkimuksen toteutukseen ja aineiston käsittelyyn perehdytään seuraavassa kahdessa pääluvussa. Eettinen sensitiivisyys on liittynyt vahvasti paitsi sekä moraalisen toimijuuden että sen kehityksen tutkimiseen. Tässä tutkielmassa kehittymisen aspekti on jätetty pois ja

keskitytty luomaan katsaus haastattelujen hetkellä vallitsemaan tilanteeseen ja haastateltavien näkökulmaan. Aineiston analyysissä on painotettu yksilön näkökulmaa ja osuutta yhteisössä, ei näiden kahden välistä aktiivista vuorovaikutusta. Näin ollen esimerkiksi Triune ethics -teorian (Narvaez 2008) edustama käsitys moraalisuuden ja neurobiologian tiukasta siteestä jää tutkimuksessa taka-alalle.

Tutkielmassa oletuksena on, että pelien kuluttajilta eli pelaajilta saatu palaute vaikuttaa pelinkehittäjien toimintaan ja tekemiin valintoihin pelinkehitysprosessissa. Tämän lisäksi oletan, että pelinkehittäjien toimintaan vaikuttavat pelikehitystiimi ja yritys, jossa he työskentelevät. Em. oletukset toisaalta nojautuvat varsin tieteellisesti perusteltuihin näkemyksiin, joiden mukaan ihminen on sosiaalinen eläin, jonka päätöksiin ryhmässä toimiminen vaikuttaa (McAdams 2009). Näiden oletusten auki kirjoittamisella haluan kuitenkin varmistaa, että lukija tietää tutkijan näkökulman tutkittavaan aiheeseen ja voi siten arvioida aiheen käsittelyn pätevyyttä.

Oleellista on huomioida, niin ikään osana ihmisten sosiaalista olemusta, pelien ympärille rakentuvan käyttäjäkunnan olemassaolo. Sen kokonaisvaltainen tutkiminen jää kuitenkin tutkielman tutkimustehtävän ulkopuolelle yksilöiden näkemysten ollessa keskiössä. Siitä huolimatta yhteisön jäsenet muokkaavat yhteisöä siinä missä yhteisö jäseniään (Kozinets 2010, 22), ja tutkimuksen aikana yhtenä tarkasteltavana asiana voidaankin pitää sitä, miten käyttäjiltä saatu palaute vaikuttaa pelinkehitykseen. Erityistä huomiota tutkielmassa kiinnitetään esimerkiksi siihen, ilmaisevatko haastateltavat yhteisön vaikutusta ja identifioivatko he sen seurauksia. Todellisuuden katsotaan tutkielman viitekehityksessä muodostuvan sosiaalisessa kanssakäymisessä (Hirsjärvi & Hurme 2009, 16-19; Ruusuvuori & ym. 2010, 17) ja koska aihetta lähestytään silti yksilön näkökulmasta, joten sen todentaminen, miten mahdolliset haastateltavien esittämät väitteet aktualisoituisivat todellisuudessa, jää myös tutkielman ulkopuolelle.

6 Laadullinen tutkimus

Luvussa käsitellään aluksi laadullisen tutkimuksen peruselementtejä ja tutkielmassa sovellettuja metodologisia lähtökohtia. Aluksi käsitellään laadullisen tutkimuksen lähtökohtia, minkä jälkeen siirrytään tutkimusmenetelmien tarkempaan esittelyyn. Luvun viimeisessä alaluvussa käydään vielä jäsennellysti läpi perustelut, miksi juuri esitetyt tutkimusmenetelmät on valittu mukaan juuri tähän tutkimukseen, minkä jälkeen luvussa seitsemän siirrytään tutkimuksen toteutuksen ja aineiston analyysin käsittelyyn.

6.1 Laadullisen tutkimuksen lähtökohdat

Hirsjärvi kumppaneineen (2010, 134) tekee jaotteluun kolmeen perinteiseen tutkimusstrategiaan, joita ovat kokeellinen tutkimus, survey-tutkimus ja tapaustutkimus. Alasuutari (1994) taas on jäsentänyt neljä eri näkökulmaa laadulliseen tutkimukseen, jotka ovat fakthanäkökulma, kulttuuriset jäsennykset, kerronnallisuus ja interaktio. Tämä tutkielman tutkimusstrategiana on laadullinen tapaustutkimus ja tutkielmassa painottuu Alasuutarin (1994) jaottelusta interaktion näkökulma sekä tutkijan ja haastateltavien että haastateltavien ja pelinkehitysympäristön välillä. Tutkimustapausta lähestytään tässä tutkimuksessa yksittäisten pelinkehittäjien näkökulmasta, mutta he eivät ole tutkimuksen varsinainen tapaus, vaan tutkimustapauksena on eettinen sensitiivisyys pelinkehityksessä.

Tutkimuksen ontologisena lähtökohtana on ajatus, jonka mukaan tietoa on olemassa subjektilla, tässä tapauksessa haastateltavalla pelinkehittäjällä, ja epistemologisena lähtökohtana ajatus siitä, että tuota tietoa on mahdollista ainakin tavoitella laadullisen tutkimuksen keinoin. Ihmistieteissä totuus nähdään useimmiten subjektin näkökulmasta (Hirsjärvi & Hurme 2009, 22; Tuomi & Sarajärvi, 2009, 54; Ruusuvoori & ym. 2010, 13) ja todetaan, että totuus on jotain, joka konstruoituu yhteisössä yksilöiden välillä. Tätä esimerkiksi konsensuskeeseen perustuvan totuusteorian (Tuomi & Sarajärvi, 2009, 134–135) ja konstruktivistisen grounded theory -menetelmän (Charmaz 2014, 13 & 2017) ajatusta sovelletaan myös tässä tutkimuksessa, jolloin totuuden katsotaan muodostuvan yhteisymmärryksessä ihmisten välisessä kanssakäymisessä. Samalla hyväksytään, että yksilön omat

lähtökohdat, tunteet ja kokemukset värittävät jokaista tulkintaa (ks. esim. Charmaz 2014, 91; Ruusuvuori & ym. 2010, 13 & 17).

Totuuden suhteellinen määritelmä johtaa siihen, että tutkielmassa hyväksytään ja toisaalta tuodaan näkyväksi tutkijan oma asema suhteessa tutkimuskysymyksiin ja tutkimusympäristöön. Kokemukseni pelaamisesta ovat vaikuttaneet siihen, miten mielekkääksi koen tutkimusaiheen. Toisaalta laaja digitaalisten pelien sekä lauta-, pöytä-, rooli- ja liveroolipelien pelaaminen on tuonut ymmärrystä siihen, mistä kaikessa pelaamisessa ja pelillisyydessä voi olla kysymys siitä huolimatta, ettei tieteellinen vahvuusalueeni ja koulutukseni ole pelitutkimuksen alati kehittyvässä kentässä (ks. esim. Arvekari 2018; Beck 2017; Caliandro 2014; Puttonen 2013) vaan ennen kaikkea kasvatustieteen, historian, filosofian ja yhteiskuntapoliittisen näkökulman kentällä ensisijaisesti akateemisten opintojeni perusteella.

Laadullinen tutkimusote määrittyy tässä tutkimuksessa tarkemmin tutkimusstrategian sekä yksityiskohtaisempien tutkimusmetodien valinnan ja niiden perustelujen kautta tämän luvun kuluessa. Tutkimus on ensisijaisesti tapaustutkimus, jossa on grounded theory -menetelmän elementtejä ja johdonmukainen pyrkimys täsmälliseen ja uskottavaan tutkimusprosessin raportointiin ja taustoittamiseen: tällä pyritään myös vastaavaan yleiseen huoleen siitä, onko tapaustutkimus tarpeeksi täsmällinen ja tieteellisesti uskottava (Yin 2014, 18). Tapaustutkimukseen perehdytään tarkemmin seuraavassa alaluvussa.

6.2 Laadullinen tapaustutkimus

Yinnin (2014, 5 & 9) mukaan tapaustutkimus on tarkoituksenmukainen tutkimusmetodi, kun keskitytään tutkimaan sosiaalista, nykyaikaan sijoittuvaa ilmiötä ja sosiaalisten tilanteiden kontrolli ei ole tarpeen. Edelleen Yinniä mukailen (2014, 9) myös kysely on tähän tarkoitukseen sopiva ja mainitut kriteerit täyttävä metodi, mutta tämän tutkimuksen tavoitteena on ymmärtää, ei selittää tutkittavissa olevaa ilmiötä (Tuomi & Sarajarvi 2009, 28-31), joten tapaustutkimus on mielekkäämpi vaihtoehto. Tutkimusstrategiaa mietittäessä huomioitiin lisäksi tutkimuskysymysten asettelu: miksi ja kuinka ovat hyviä tutkimuskysymyksiä tapaustutkimukselle (Yin 2014, 10).

Yin myös esittää tämän tutkielman kannalta tärkeän huomion tapaustutkimuksen määrittelyä hakiessaan: jos mukaan otetaan useampia ”tapauksia”, onko kyseessä ollenkaan tapaustutkimus? Tämän pro gradun aineistonhankinta menetelmäänkin kuuluu oleellisena osana useampi kuin yksi haastattelu, mutta toisaalta tutkimuksen tapaus ei ole niinkään yksittäinen haastateltava kuin sen taustalla oleva sosiaalinen ilmiö, jonka ymmärrystä tämän tutkimuksen teossa tavoitellaan. Yin määrittelee tapaustutkimuksen empiiriseksi tutkimukseksi (*inquiry*), jossa tutkitaan nykyaikaan sijoittuvaa sosiaalista ilmiötä ja tarkentaa, että tapaustutkimuksessa tutkittavan ilmiön ja ajan ja paikan välinen suhde (*context*) ei ole välttämättä ilmeinen. (Yin 2014, 15-16). Eettinen sensitiivisyys pelinkehityksessä soveltuu tästä näkökulmasta erinomaisesti tutkimuksen tapaukseksi.

Aineiston hankinta ja tutkimuskysymykset keskittyvät eettisen sensitiivisyyden ilmeneemiseen, joka kuitenkin puheen tasolla on erottamaton osa laajaa todellisuuden kenttää, jonka pelinkehittäjät, pelialan yritys ja pelaajat muodostavat yhdessä. Tutkimuksessa tähän kenttään suhtaudutaan kokonaisuutena, jossa todellisuus muotoutuu ja josta saatavat tutkimustulokset ovat toisaalta kontekstisidonnaisia ja tulkinnanvaraisia (Hirsjärvi & Hurme 2009, 16-19; Ruusuvoori & ym. 2010, 17). Tapaustutkimus tuo tähän yhden näkökulman ja grounded theory -menetelmä toisen, joka auttaa sitomaan tutkielman ajalliseen ja yhteiskunnalliseen kontekstiinsa tuoden näin omalta osaltaan esiin tutkijan väistämättömän subjektiivisen näkökulman.

6.3 Grounded theory -menetelmä

6.3.1 Tausta ja pääperiaatteet

Grounded theory -menetelmä syntyi alkujaan vastapainoksi deduktiiviselle, suurista kokonaisuuksista ammentavalle ”grand theory” -ajattelulle ja tutkimustavalle, jonka pääsääntöisenä tutkimustapana oli etsiä pohjaa jo olemassa oleville teorioille (Charmaz 2014 & 2017; Luomalainen 2010, 351). Barney Glaser ja Anselm Strauss kehittivät aineistolähtöisen menetelmän laadullisen tutkimuksen ollessa noususuhdanteessa ja mallin vah-

vuutena pidetään juuri sen aineistolähtöisyyttä ja olemassa olevien teorioiden kyseenalaistamista (Luomalainen 2010, 351-352; Martikainen & Haverinen 2004, 133). Lähtökohta on tämän tutkielman kontekstissa toimiva, koska sen avulla voidaan huomioida ja tähdätä tutkijan puolueellisten mielipiteiden vaikutuksen minimointiin, mikä on oleellinen osa myös tapaustutkimuksen tekoa (Yin 2014, 76).

Luomalainen (2010, 356) esittää Corbinin ja Straussin pohjalta kolme koodausvaihetta grounded theory -menetelmää sovellettaessa, mikä noudattaa myös Deyn (2007, 80-81) käsitystä aiheesta. Luomalainen kutsuu koodausvaiheita suomeksi avoimeksi koodaukseksi, pitkittäiskoodaukseksi ja valikoivaksi koodaukseksi. Lyhyesti sanottuna avoimen koodauksen vaiheessa tutkija etsii intuitiivisesti kategorioita, joihin ryhmittelee aineistosta nousseita merkityskokonaisuuksia. Pitkittäiskoodauksen vaiheessa näitä kategorioita ei verrata suhteessa toisiinsa vaan pyritään tihentämään ja täsmentämään niiden ja abstraktimman, aineiston pohjalta luodun yläkategorian välistä suhdetta (Luomalainen 2010, 360).

Valikoivassa koodauksessa taas etsitään aineiston ydintä, jolloin havainnoita liitetään yhteen ja niiden välistä suhdetta hahmotetaan, minkä jälkeen voidaan ryhtyä kirjoittamaan alustavaa teoriaa (Luomalainen 2010, 364). Nämä ovat Luomalaisen (2010, 368-369) mukaan kehitettävissä oleva ehdotelma, joka rakentuu järjestelmällisyyteen ja tutkijan ajatuksen siitä, milloin lisäaineiston tutkiminen ei tuo tutkimukseen enää uutta sisältöä. Luomalainen (2010) kutsuu tätä pistettä saturaatiopisteeksi, jonka saavuttaminen ja sen arvioiminen ovat tutkijan vastuulla. Pro gradu -tutkielman haastatteluaineistoa lähestytään tällä periaatteella litterointivaiheen jälkeen. Koodausvaiheet tuodaan näkyviksi ja niitä käsitellään luvussa seitsemän, jossa käsitellään tarkemmin tämän tutkimuksen toteutusta ja aineiston analyysia.

Grounded theory -menetelmä tukee tutkimusnäkökulman kehittymistä tutkimuksenteon yhteydessä ja antaa mahdollisuuden syväluotaavaan analyysiin (Charmaz 2014 & 2017; Saldaña 2016, 115). Ei ole mielekästä määritellä puheentasolla jokaisen haastattelun yhteydessä eettisyyttä, etiikkaa, moraalialia ja moraalisia arvoja uudelleen, vaan on oleellisempaa pyrkiä ymmärtämään haastateltavan näkemystä aiheesta ja tutkia, minkälaisia merkityksiä haastateltava itse antaa käyttämilleen sanoille tutkimuskysymykset huomioiden.

6.3.2 Konstruktivistinen grounded theory

Charmaz (2014 & 2017) vie grounded theory -menetelmän vielä astetta pidemmälle soveltaen sitä kriittiseen tutkimuksen tekoon. Vaikka vastakkaisuus grand theory -ajattelulle ja ajatuskoodausvaiheista säilyvät, Charmaz korostaa ennen kaikkea konstruktivistisen lähestymistavan kriittisyyttä. Kriittisyys ei ole esillä ainoastaan tulosten arvioinnin aikana, vaan koko tutkimusprosessi, siinä käytetyt metodit ja käytännössä kaikki tutkimusprosessin aikana tehdyt valinnat huomioidaan konstruktivistisessä grounded theory -menetelmässä – sen on siis tarkoitus ohjata tutkijaa metodologiseen itsetietoisuuteen (Charmaz 2017, 34-36).

Menetelmän tarkoituksena on paitsi auttaa tunnistamaan tutkimusprosessin ja tutkimustulosten historialliset, sosiaaliset ja tilannekohtaiset sidokset ja näin ollen sisällyttää itseensä huomiot sosiaalisesta oikeudenmukaisuudesta huolimatta siitä, että oikeudenmukaisuus konseptina on alati muuttuva ja kaksijakoinen (Charmaz 2017, 35). Konstruktivistinen grounded theory -menetelmän käyttö tässä tutkielmassa on oleellista juuri siitä syystä, että tutkielma on väistämättä kantaa ottava jo määrittäessään, mikä on tutkimisen arvoista, ja toisaalta juuri tämä tutkielma tutkii aihetta, jota tutkiessa on syytä olla erityisen huolellinen ja tietoinen tutkimustulosten raportointitavan mahdollisista vaikutuksista. Ottamalla kantaa tutkimuksessa siihen, mitä ja miten tulee raportoida, osoitan väistämättä, mikä on myös oman eettisen sensitiivisyyteni mukaan huomioitava.

Grounded theory –menetelmän mukainen systemaattinen aineiston koodaus tukee tutkimuksessa aineiston analyysivaihetta sekä jäsentämällä sitä että korostamalla aineistosta esiin nousevien teemojen merkitystä mutta myös ottamalla huomioon sen yhteiskunnallisen aspektin, josta tutkimusta tehdään. Martikainen ja Haverinen (2004, 136 & 148) huomauttavat, ettei pelkkä aineistolähtöisyys riitä grounded theory -menetelmän käytöksi, vaan tavoitteena tulee olla uuden teorian luominen ja aineiston analyysin tuloksena määritetään ydinkategoria. Eettisen sensitiivisyyden käsitteen keskeneräisyyden huomioiden lähestymistapa on tässä tutkielmassa tarkoituksenmukainen, koska tavoitteena on paitsi saada parempi käsitys eettisestä sensitiivisyydestä ja tutkia sitä ilmiönä, myös tarkastella mahdollisia puutteita sen määrittelyssä.

6.4 Netnografian rooli tutkielmassa

Siinä missä grounded theory -menetelmä sijoittuu fenomenologian ja symbolisen interaktionismin kentälle näiden toimiessa menetelmän ”taustafilosofioina” (Martikainen & Haverinen 2004), netnografia on osa etnografiaa (Kozinets 2010). Netnografia kuvaa menetelmiä, joiden avulla tutkitaan nimenomaan virtuaalisessa ympäristössä tapahtuvaa toimintaa (Caliandro 2014; Kozinets 2010), mikä on merkittävä osa pelinkehitystä ja itse pelaamista ja pelejä. Pelien ympärille rakentuneet virtuaaliset yhteisöt ovat osa pelinkehittäjien toimintakenttää, mikä tässä tutkielmassa on merkillepantavaa ja josta osa tutkimusaineistosta koostui. Netnografialla on monta nimeä (Caliandro 2014), mutta sille ominaista on etnografinen lähestymistapa virtuaalisiksi tai digitaalisiksi määriteltäviin maailmoihin kuitenkin niin, että tutkimusmenetelmät ovat oleellisesti erotettavissa perinteisistä etnografisista metodeista mm. internetin anonymiteetin, kasvokkaisen kanssakäymisen puuttumisen ja tutkimusaineiston keräämistavasta johtuen (Kozinets 2010, 5).

Netnografisen tutkimusotteen käyttö on tuttua kandidaatin tutkielmasta (Vasarainen 2016), jossa merkittävä osa aineistosta oli virtuaalista ja tutkimus kohdentui juuri virtuaalisessa ympäristössä tapahtuvaan toimintaan. Toisaalta aineiston eläminen, mikä on yleisesti etnografiaan liitetty ajatus (Caliandro 2014), on juuri sitä, mitä tutkielman teon aikana tapahtui. Tutkin aihetta, joka on osa arkeani ja siihen liittyvän tutkielman tekeminen on ollut motivoivaa muttei ongelmatonta. Rossing ja Scott (2016, 615) kertovat oma-kohtaisesti artikkelissaan, mitä voi seurata sellaisen asian tutkimisesta, joka on merkittävä osa tutkijan elämää ja identiteettiä. Intohimo tutkimuskohdetta kohtaan voi altistaa tutkijan vääriille mielikuville ja on myös mahdollista, että tuo intohimo tutkimuksen kuluessa katoaa tai muuttuu oleellisesti muotoaan, jolloin myös tutkimuksen teko vaikeutuu (Rossing & Scott 2016, 616).

Kandidaatin tutkielman teosta rohkaistuneena ja tutkimuskohteen mielekkyyden säilymisen puitteissa pidin tutkimuskohteen valintaa myös tältä osin perusteltuna sen yhteiskunnallisen ajankohtaisuuden ja potentiaalisen uuden tiedon tuottamisen mahdollisuuden lisäksi, netnografisen tulokulma osaltaan lisäsi. Uskon tutkielmallani olevan oleellista merkitystä oman henkilökohtaisen tietomääräni kasvamisen kannalta, minkä lisäksi aihe on yhteiskunnallisella tasolla oleellinen.

6.5 Tutkimusmenetelmien käytön perustelut

Tutkimusstrategiana eli tutkimusotteena on laadullinen tapaustutkimus ja tutkimusotteeseen on otettu elementtejä grounded theory -menetelmästä (Charmaz 2014; Dey 2007, 80; Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2010, 134-135; Saldaña 2016, 115; Yin 2014, 4 & 12), minkä lisäksi tutkielman teossa on netnografinen puoli. Tutkielman metodologiaa miettiessäni en löytänyt yhtä täydellisesti tarkoitukseen sopivaa lähestymistapaa, joten päädyin käyttämään useampia eri laadullisen tutkimuksen metodeja. Tapaustutkimus, grounded theory -menetelmä ja netnografia ovat kaikki tutkimusprosessin taustalla vaikuttaneita suuntauksia, jotka ovat auttaneet jäsentämään kokonaisuutta. Yinnin (2014) esittelemä tapaustutkimus on ollut erityisen merkityksellinen juuri tutkimuskysymyksiä ja tutkimuksen ydintä etsiessä, ja se on helpottanut kysymysten kohdentamista ja eettisen sensitiivisyyden hahmottamista tutkittavana ilmiönä.

Tutkielma on aineistolähtöinen ja tämän vuoksi tutkimusprosessin kuvaamisen tukena on käytetty grounded theory –menetelmän ohjeistuksia ja laadullisen tapaustutkimuksen näkökulmaa. Tutkimus nojaa aineistoonsa jo deskriptiivisen luonteensa vuoksi – tutkittavana olevaa ilmiötä on tarkoitus hahmotella ja ymmärtää perustutkimuksen teon tavoin sen sijaan, että tehtäisiin soveltavaa tai translationaalista tiedettä (Tieteen termipankki 2018; Woolf 2008, 211). Tutkimusprosessi avataan tutkielmassa niin tarkasti kuin sitä tarkoituksenmukaisena voidaan eri asiayhteyksissä pitää, esimerkiksi haastattelujen taustojen raportoinnin kannalta, ja kohdat, joissa jotain on tietoisesti jätetty avaamatta lukijalle, osoitetaan kuitenkin anonyymiteettisuoja ja lukemisen mielekkyyttä kunnioittaen.

Grounded theory -menetelmä on tarjonnut tutkimuksen teolle jatkuvan kriittisen sävyn ja helpottanut oman toiminnan reflektointia koko tutkimuksen teon ajan. Menetelmä on ollut myös oleellinen tutkimusaineiston koodausvaiheessa etenkin sen systemaattisuuden lisäämiseksi. Charmaz (2014 & 2017), Dey (2007), Luomanen (2010) ja Saldaña (2016) ovat kukin esitelleet menetelmää omien tietojensa pohjalta ja etenkin Charmazin (2014 & 2017) kriittinen mutta myös avoin suhtautuminen menetelmän soveltamiseen kriittisessä tutkimuksen teossa on tukenut tämän tutkielman kirjoittamista.

Netnografian mukaanottoa tutkielman teoreettiseen taustaan jouduin harkitsemaan erityisesti sen vuoksi, että olin jo päättänyt tapaustutkimuksen ja grounded theory -menetelmän olevan tarpeellisia tutkielman teossa. Netnografinen lähestymistapa on kuitenkin jotain, jonka mukanaolo on väistämätöntä tutkielman lähtökohdista: koska internet, pelaaminen ja pelaamiseen liittyvät sosiaalisen median alustat ovat erottamaton osa omaa arkeani, näkyvät ne väistämättä tutkielman teossa. Tämän oivaltaminen ei ollut minulle lopulta itsestään selvää, vaan siihen vaikutti osaltaan Charmazin (2014 & 2017) grounded theory – menetelmän yhteydessä esiin tuoma kontekstin merkitys.

Jokaisella lähestymistavalla on siis ollut jotain oleellista annettavaa eettisen sensitiivisyyden tutkimiseksi pelinkehityksessä, joten niitä kaikkia on sovellettu tutkielman teossa. Lukijan päätettäväksi jää raportoinnin ja näiden perustelujen pohjalta, kuinka onnistuneesti esiteltyjä tutkimusmenetelmiä on sovellettu tutkimuksen teossa. Se kuinka merkittävällä tavalla grounded theory eroaa muista laadullisen tutkimuksen lähestymistavoista ja kuinka paljon sitä todella näkyy tämän tutkielman teossa, on ollut myös yksi pinnalla olevista kysymyksistä tutkimusraporttia kirjoittaessani. Siitä huolimatta, edellä esitetyistä perusteluista johtuen, olen nähnyt näiden kaikkien lähestymistapojen avoimen käsittelyn tutkimuksessa olevan paikallaan. Seuraavassa luvussa siirryn esittelemään tutkimuksen toteutusta ja aineiston käsittelyä käytännössä.

7 Tutkimuksen toteutus ja aineiston käsittely

Luku keskittyy tutkimuksen toteutuksen ja aineiston käsittelyn avaamiseen. Aluksi kerrotaan aineistonhankintaprosessista, minkä jälkeen siirrytään haastattelujen toteuttamiseen ja lopuksi analysointimenetelmän selostamiseen. Seuraavassa pääluvussa siirrytään tutkimustulosten raportointiin ja haastattelujen sisällön jäseneltyyn läpikäyntiin esiteltyyn analysointimenetelmän avulla.

7.1 Tutkielman aineisto

7.1.1 Teemahaastattelu aineistonhankintamenetelmänä

Tutkielman aineisto hankittiin puolistrukturoidun teemahaastattelun avulla, joka on yksi aineistonhankinnan perusmenetelmistä (Hirsjärvi, ym. 2009, 192; Ruusuvoori ym. 2010, 7) ja jossa korostetaan haastateltavan tulkintaa tutkimuskohteesta (Tuomi & Sarajärvi 2009, 75). Kokonaisuudessaan tutkimus on kuitenkin ensisijaisesti tutkijan tuottama ja siten myös vastuu tutkimustulosten uskottavasta analyysistä ja uuden tiedon tuottamisesta on tutkijalla (Charmaz 2014, 292; Ruusuvoori ym. 2010, 9-11; Salo 2015, 182).

Aineisto hankittiin tutkimuksen kuluessa eli valmista aineistoa ei käytetty (Hirsjärvi, ym. 2009, 186). Teemahaastattelussa tutkijalla on tilaisuus selventää kysymyksiä ja reagoida joustavasti haastateltavan vastauksiin. Haastattelut äänitettäessä myös sanomisen tapa tallentuu nauhalle. Rakenteensa perusteella haastattelumuodot voidaan jakaa strukturoituun haastatteluun, puolistrukturoituun haastatteluun ja syvähaastatteluun (Eskola & Suoranta 1998, 87). Tuomi ja Sarajärvi (2009, 76) ovat jakaneet eri haastattelumuodot lomakehaastatteluun, teemahaastatteluun ja syvähaastatteluun edelleen haastattelumuotojen struktuurien eroavaisuuksien perusteella, joista teemahaastattelua sovellettiin tutkielmassa.

Pöysä (2010, 154) nostaa esiin henkilöiden erilaisen asemoinnin sekä sen vaikutuksen haastattelutilanteessa ja asemointiteorian merkityksen tutkimustulosten tulkintaan. Huomio on merkittävää myös grounded theory -menetelmän käytön kannalta (Charmaz 2014;

Martikainen & Haverinen 2004). Pöysä huomauttaa (2010, 156), että jo haastattelukutsu luo tilanteen, jossa haastateltava asetetaan asiantuntijaksi ja näin ollen on tutkimuksen tekijän tehtävänä kantaa vastuu haastateltavien henkilöiden valinnasta. On myös huomionarvoista, millä kriteereillä haastateltavat tutkimukseen valitaan. Haastateltavat ovat asiantuntija-asemassa tutkittavaan ilmiöön nähden (Tuomi & Sarajärvi 2009), joten tavalla, jolla haastateltavat hankitaan, on väliä. Aineiston hankinnasta tutkielmaa varten kerron kahden seuraavan alaluvun jälkeen.

7.1.2 Teemahaastattelurungon tekeminen ja kielikysymys

Haastattelujen suorittamista varten kokosin haastattelurungon (Liite 3), jossa kysymyksiä on jaoteltu seitsemän eettisen sensitiivisyyden osa-alueen perusteella neljään eettistä sensitiivisyyttä koskevaan alakategoriaan (Endicott ja Narvaez 2009; Narvaez 2011). Haastattelurungossa kysymykset eettisestä sensitiivisyydestä on jaettu osa-alueittain 1) eettisten ongelmien havaitsemiseen ja määrittelyyn, 2) tietoisuuteen oman toiminnan vaikutuksesta muiden hyvinvointiin, 3) eri toimintalinjojen seurausten kuvitteluun ja ennakointiin sekä 4) roolinotto- ja empatiataitoihin. Lisäksi haastattelulomakkeessa kysytään haastateltavien taustatietoja ja yhteyttä tutkimusaiheeseen sekä kartoitetaan kunkin haastateltavan päivittäistä toimintaympäristöä.

Eettistä sensitiivisyyttä koskevien kysymysten jako neljään teemaan perustuu Nokelaisen ja Tirrin esittämään (2011, 59) ja Narvaezin (Endicott and Narvaez 2009; Gholami, Kuusisto & Tirri 2014; Narvaez 2011, 2012) luomaan erittelyyn, jossa eettinen sensitiivisyys on jaettu seitsemään osa-alueeseen. Vapaasti suomennettuna osa-alueet ovat tunteiden tulkitseminen ja ilmaisu, muiden näkökulmaan asettuminen, yhtenäisyyden luominen ja välittäminen, persoonien ja ryhmien välisten eroavaisuuksien kanssa toimiminen, sosiaalisten ennakkoluulojen ehkäiseminen, tulkintojen ja vaihtoehtojen luominen sekä eri toimintavaihtoehtojen seurausten ennakoiminen. Osa-alueet avaavat eettisen sensitiivisyyden monisyistä luonnetta käsitteinä mutta antavat myös välineitä tutkimustulosten alustamiseen koodaamiseen ja analysointiin teoreettisessa yhteydessä (Salo 2015, 181).

Haastattelurunko tehtiin sekä suomeksi että englanniksi ja osallistujia tutkimukseen haettiin englanninkielisellä viestillä. Tutkielmaa tehdessä tehtiin siis oletus siitä, että pelialan kansainvälisyydestä johtuen haastateltavia löytyy parhaiten suoraan englanninkielellä hakiessa, vaikka haluilmoituksessa ilmoitettiin haastattelun olevan mahdollista sekä suomeksi että englanniksi. Sekä suomen- että englanninkieliset haastattelurungot löytyvät tutkielman lopusta liitteinä 3 ja 4. Tutkielmassa englanninkielinen haastattelumateriaali on esitetty sekä englanniksi että käännettynä suomeksi, jotta tutkielman teko-prosessi on mahdollisimman läpinäkyvä ja jotta lukijalla on pääsy alkuperäiseen haastattelumateriaaliin ja mahdollisiin tulkintaeroihin, joita kääntäminen tuottaa.

7.1.3 Muu aineisto tutkielmassa

Tutkielmassa käytettiin myös jonkin verran haastattelujen ulkopuolista aineistoa, joka käsittelee suoraan pelialaa ja siihen liittyviä valintoja. Tähän aineistoon kuului kaksi Facebookissa käytyä keskustelua julkisessa, pelejä käsittelevissä ryhmissä sekä lähdeluettelossa esitetyt uutisartikkelit, haastatteluissa mainitut pelit, pelien oheistuotteet ja niiden markkinointimateriaali ja esimerkiksi peleistä tai pelejä varten tehdyt videot. Artikkeleiden ja peleistä käytyjen keskustelujen tuominen mukaan tutkielman aineistoon mutta päädyin siihen tulokseen, että kyse on oikeastaan vain tutkimuksen teon läpinäkyvyydestä: ei olisi ollut mitään realistista tapaa, jolla olisin voinut sulkea kaiken muun kuin haastattelut tutkimustapausta koskien tutkielman ulkopuolelle tutkielman teon ajaksi, joten päätin tutkielman teon aikana raportoida niistä peleihin ja pelaamiseen liittyvistä oheismateriaaleista, jotka herättivät minusta kiinnostusta juuri eettisen sensitiivisyyden näkökulmasta.

Aineiston analyysi ja grounded theory -menetelmän koodausvaiheet keskittyvät kuitenkin nimenomaan litteroituun haastattelumateriaaliin, ei tutkielmassa raportoituun muuhun aineistoon. Vaikka muuta aineistoa ei analysoitu haastattelumateriaalia vastaavalla tavalla eikä sen merkitys ole tutkimustulosten kannalta suuri, luokittelen materiaalin nimenomaan tutkimusaineistoksi, koska tieteellistä teoriataustaa muodostavana pohjana sitä ei voi käyttää. Muuhun aineistoon voi edellä mainittujen lisäksi myös luokitella The Jargon Filen (2018), hakkereiden anonyymisti ylläpitämän sivuston, jolla he kertovat omasta toiminnastaan ja tavoitelluista ideaaleista. Tämä toimi eräänlaisena vahvistuksena Coleman

ja Golubin esittämille (2008) näkemyksille hakkerietiikasta ja ennen kaikkea hakkereiden itsenäisyydestä. Erään haastateltavan tuottama video haastattelun aikana ilmi tulleesta pelistä toimi paitsi haastattelun kontekstia valottavana tekijänä myös tutkimusasetelman kannalta poikkeuksellisen konkreettisenä esimerkkinä siitä, miten eettinen sensitiivisyys johti eettiseen toimintaan käytännössä, joka ei ole aiempien tutkimusten valossa itsestään selvää (McAdams 2009).

Grounded theory -menetelmälle ominaisesti (Charmaz 2014; Luomanen 2010) tutkielman muu aineisto ja lisääntyvä tieto kehittivät tutkimusasetelmaa eteenpäin tutkimuksen kuluessa. Keskustelut, pelit ja pelaaminen ovat kohdentaneet ja osoittaneet tilanteita, joissa eettistä sensitiivisyys voisi olla paikallaan. Muuta aineistoa ei kuitenkaan käsitellä luvussa kahdeksan, jossa tutkimustulokset esitellään, sillä muu aineisto on rajattu varsinaisen systemaattisen analyysin ulkopuolelle. Aineiston rooli otetaan kuitenkin esiin paitsi tässä alaluvussa myös tutkimustulosten pohdinnassa ja johtopäätöksistä, sillä se on vaikuttanut sekä tutkimusasetelman hahmottamiseen että mahdollisen jatkotutkimuksen hahmotteluun.

7.2 Aineiston hankinta

7.2.1 Haastateltavien etsintä ja haastattelujen sopiminen

Haastateltavien etsimiseen käytettiin laajoja, useiden tuhansien henkilöiden muodostamia pelinkehitykseen ja pelaamiseen liittyviä ryhmiä sekä myös henkilökohtaisten suhteiden kautta levitettävää sähköpostiviestiä. Viesti meni suoraan kolmen eri pelialan yrityksen sähköpostilistalle sekä neljään eri Facebook-ryhmään, joista kolmen jäsenenä olen. Itse viesti oli kaikissa yhteyksissä sama ja englanniksi kirjoitettu, mikä johti kahden haastattelun suorittamiseen englanniksi. Tämän ei oletettu rajaavan tutkimuksesta potentiaalisia suomenkielisiä haastateltavia pois vaan päinvastoin lisäävän mahdollisten haastateltavien määrää.

Facebookin kautta leviävien viestien näkyvyyteen vaikuttivat oletettavasti sovelluksen algoritmit ja ryhmät, joissa ilmoitus julkaistiin, olivat pelialaan tai pelaamiseen keskittyneitä ryhmiä, mikä kohdensi viestin näkyvyyttä – ja ainakin jälkimmäinen tutkimukselle tarkoituksenmukaisella tavalla. Poliittiset tai kiinnostuksen kohteen määrittämät ”kaikkammiot”, kuten Aalto-yliopiston muodostama tutkimusryhmä niitä kutsuu (Garimella, Morales, Gionis, & Mathioudakis 2018) ovat oletettavasti vaikuttaneet ilmoituksen näkyvyyteen lähinnä positiivisesti eikä niin, että tutkimuksesta olisivat jäänyt pois mahdollisia osallistujia ilmoitusten näkyvyyden keinotekoisien, algoritmeista johtuvien muutosten takia.

Haastateltavat tutkimusta varten löytyivät lyhyellä aikajänteellä ja haastattelut myös suoritettiin lyhyen ajan sisällä toisistaan. Se toisaalta edesauttoi haastattelujen alkamista samoista lähtökohdista mutta myös rajasi haastattelurungon kehittämismahdollisuuksia ja uuden teorian syvenemistä haastattelujen välissä, mikä usein on ominaista grounded theory –menetelmälle (Charmaz 2014; Luomanen 2010). Toisaalta haastateltavien etsintäprosessin ja haastattelujen aikana sekä niiden jälkeen taustateoria karttui tiedon saturatiopisteen saavuttamisesta huolimatta ennen haastattelujen suorittamista (Luomanen 2010). Tutkielman taustateorian fokus siis täsmentyi tutkielman teon kuluessa gt-menetelmälle tyypillisellä tavalla.

7.2.2 Haastattelut

Tutkimuksessa haastateltiin kuutta pelialalla ja pelikehitykseen liittyvissä erilaisissa asemissa työskentelevää henkilöä, jotka tavoitettiin lopulta pääsääntöisesti Facebookin välityksellä. Tarkemmat haastatteluajat sovittiin sähköpostitse ja lisätietoja vaihdettiin joko puhelimitse tai eriviestipalvelujen kautta, kuitenkin aina kirjallisesti. Haastattelut toteutettiin kuukauden sisällä toisistaan keväällä 2018. Haastateltavien tasavertaisen kohtelun edistämiseksi loin haastatteluja varten sekä muistilistan itselleni oleellisista seikoista, joita haastateltaville tulee mainita, että haastattelusopimuksen, joka allekirjoitettiin sekä tutkijan että haastateltavan toimesta. Jokaisen haastattelun alussa tuotiin vielä kertaalleen esiin haastattelun vapaamuotoisuus, tutkijan vastuu ja lupaus siitä, ettei haastateltavia yksilöidä tutkimuksessa. Tarkoituksena oli paitsi välttää haastateltavien pyrkimistä ”oikei-

siin” vastauksiin, myös taata tasa-arvoinen kohtelu ja luoda mahdollisimman yhdenvertainen asetelma, jossa haastateltava voi toimia mahdollisimman vapaasti (Pöysä 2010, 157).

Tutkijalla on jo tutkijana ollessaan tietynlainen asema riippumatta hänen muusta taustastaan. Tutkija ei voi pyrkiä eikä olettaa, että haastateltavat olisivat samaa mieltä tai ”ymmärtäisivät” tutkijaa, koska lähtökohdat haastatteluun ovat erilaiset (Salo 2015, 185). On siksikin tärkeää, että haastateltavat saavat riittävän informaation ennen haastatteluun suostumista ja myös tiedon siitä, että haastattelusta on mahdollista kieltäytyä ja että se on mahdollista keskeyttää milloin tahansa. Koska riittävän informaation määrän arviointi on haasteellista ja eettisyys nivoutuu itse tutkimusongelmaan erottamattomasti, tutkimuksen taustoittaminen ja tutkimusmetodien käytön avaaminen on oleellinen osa prosessia (Hirsjärvi & Hurme 2009, 20), mitä haastateltavien yhtenäisellä informoinnilla tavoiteltiin jo tutkielman haastatteluvaiheessa (Liite 2).

Alaluvussa on kerrottu haastattelujen suorittamisesta ja niihin liittyvistä käytännön ratkaisuksista. Seuraavaksi kerron haastatteluista saadun aineiston muokkaamisesta ja aineiston analyysimenetelmästä tavoitteenani huomioida aineiston laadulliset eroavaisuudet teoriapohjaisesti.

7.3 Aineiston käsittely

7.3.1 Haastattelumateriaalin muokkaus

Keskimäärin noin 30 – 45 minuuttia kestävästä keskustelusta tuli litteroinnin jälkeen noin 12 sivua yhtä haastattelua kohti. Litterointivaiheessa kuuntelin haastattelut läpi kirjoittaen samalla tietokoneella muistiinpanoja ja nauhalla itseni esittämät kysymykset. Tämän jälkeen kävin haastattelut läpi yksityiskohtaisemmin, jolloin litterointimateriaalia täydennettiin sana sanalta ja virke virkkeeltä nauhoituksen mukaan. Nauhoitettu aineisto oli joko kaisen haastattelun kohdalla käyttökelpoista, mutta joissakin kohdissa taustametelin nousu aiheutti puheen epäselvyyden nauhalla. Nämä kohdat jätettiin aineiston ulkopuolelle, mutta haastattelun kulun ymmärtämistä nauhalta ne eivät vaikeuttaneet.

Laadullisessa tutkimuksessa oleellista on nauhoituksen sisällön laadun ja sanomisen tavan huomioiminen (Salo 2010), sekä haastattelijan herkkyys havainnoida ja kuunnella haastateltavaa haastattelutilanteessa (Yin 2014, 74). Tämän merkitys kävi erityisen selväksi haastatteluja litteroitaessa: koska tutkimuksen tekijä itse litteroi suorittamansa haastattelut, nauhoitusten kuunteleminen syventää tiettyjä tulkintoja ja valmiita muistoja tilanteesta. Tämä vaikuttanee myös jonkin verran tutkimustulosten tulkintaan ja kenties myös siihen, kuinka varteenotettavana eri haastatteluja voi pitää. Se ei johdu vain tutkijan tulkinnasta haastatteluista vaan alleviivaan nyt erityisesti inhimillisiä eroavaisuuksia itse haastattelutilanteessa. Kirjoittamatta jätettiin esimerkiksi huokaisut, tauot ja sanomisen tapa, mutta etenkin kaikki tutkimuksessa käytetyt lainaukset haastatteluista tarkistettiin vielä kertaalleen nauhalta. Toisaalta nauhoituksia kuunneltiin useaan kertaan uudelleen litterointia ja muita haastatteluja koskevia muistiinpanoja täydentäen.

Laadullisessa tutkimuksessa inhimillisten erojen ja tulkinnanvaraisuuksien huomioimisen avulla voidaan päästä syvemmälle aineiston ymmärtämisessä. Aineistoa litteroitaessa huomioin myös haastattelijan toimet eli omat ratkaisuni eri tilanteissa, ja tällä pyrin minimoimaan oman vaikutukseni tutkimustuloksiin ja jättämään tutkimustuloksista pois sellaisia kohtia, joihin kysymyksenasettelu on todennäköisesti vaikuttanut. Haastattelujen kannalta tutkijan herkkyys reagoida haastateltavien antamiin vihjeisiin ja niistä aukeaviin haastattelun etenemismahdollisuuksiin kuitenkin kiistatta vaikuttaa haastattelun lopputulokseen. Silti haastattelijan roolia ei ole mielekästä korostaa liikaa tutkielmassa, mikä johti ratkaisuun jättää osia haastatteluista pois.

On kuitenkin huomioitava, kuinka selkeä ja järjestelmällinen tämä toimintatapa on ja jättääkö se liian suuren osan tutkijan työstä piiloon arvioinnin ulottumattomiin (Charmaz 2014, 292; Salo 2015, 168). Jo yksittäisen sanan analysointi voi laadullisessa tutkimuksessa olla hedelmällistä (Luomanen 2010, 359), joten myös haastattelusta ”oleellisten” kohtien valitseminen voi johtaa kapea-alaisesti sitaatteihin, joilla vahvistetaan tutkijan omaa näkemystä (Salo 2015, 184). Lisäksi haastateltavan vastaukset ovat nk. toisen asteen konstruktioita (Tuomi & Sarajärvi 2009, 32), jolloin haastateltava on tehnyt omat tulkintansa, joista tutkija edelleen haastattelun avulla johtaa omia tulkintojaan. Tähän ongelmaan vastaan mahdollisimman jäsennellyllä toiminnalla ja raportoinnilla.

Tutkimuksen lukijan muodostamat käsitykset ovat tällä logiikalla jo kolmannen ja neljännen asteen konstruktioita, koska lukija on tutkijan tulkintojen varassa. Mikään menetelmä ei toistaiseksi kykene avaamaan sitä ainutlaatuista tapaa, jolla ihminen on herkkä havaitsemaan sosiaalisten ilmiöiden eri puolia (Luomanen 2010, 359). Konstruktivistinen grounded theory -menetelmä tarjoaa tähän ratkaisuja (Charmaz 2014, 13 & 38) muttei ole oikotie onneen (Charmaz 2014, 18), minkä lisäksi Luomanen (2010) esittää ihmisen luontaisen havaintoherkkyyden vaihtelevan. Ilmiön voidaankin katsoa olevan yhteydessä eettiseen sensitiivisyyteen, joka on tämän tutkielman pääkäsitteistä ja johon yhtenä taitona kuuluu tulkintojen ja vaihtoehtojen luominen (Endicott and Narvaez 2009; Gholami, Kuusisto & Tirri 2014; Narvaez 2011, 2012).

7.3.2 Haastattelumateriaalin esittäminen

Jokainen haastattelu litteroitiin tietenkin haastattelukohtaisesti, mutta tämän tutkielman teossa on tehty tietoinen valinta haastateltavien yksilöimisen välttämiseksi. Tutkielmassa ei siis käsitellä haastateltavia anonymieinä yksilöinä, vaan yksilöintiä ei tehdä tutkimusraportissa ollenkaan. Tämä on valinta, joka kerrottiin ja taattiin jokaiselle haastateltavalle erikseen ja jota tässä tutkielmassa on myös mahdollista kritisoida. Osittain valintaan johti oma varovaisuuteni ja kokemattomuuteni huomioiminen laadullisessa tutkimuksessa, osittain se, että haastateltavat työskentelivät merkittävässä rooleissa mitä erilaisimmissa yhtiöissä, ja eritoten kahden haastateltavan työhön liittyi erityisiä salassapitovelvollisuuksia työpaikkaa kohtaan.

Haastattelujen analyysi suoritettiin sekä haastattelukohtaisesti että kokonaisuutena, jotta aineiston läpikäynti olisi mahdollisimman kattavaa ja eri näkökulmat huomioivaa. Tutkittavana tapauksena tutkielmassa on kuitenkin eettinen sensitiivisyys ilmiönä pelinkehityksessä, mikä edesauttoi päätöksen tekemistä siitä, että haastateltavia ei yksilöidä. Esimerkiksi sukupuolen ja iän merkitystä pidetään tässä tutkimuksessa toissijaisena ja huomio kiinnittyy vain haastateltavien näkemyksiin siitä, miten asiat ovat.

Tästä päätöksestä ja esitystavasta voi olla perustellusti eri mieltä, koska se todella jättää oleellisia osia kanssakäymisestä ja vuorovaikutuksesta sekä sosiaalisten ilmiöiden moni-

muotoisuudesta huomioimatta, mutta tutkielmassa toisaalta myös huomioidaan sen kaipa-alaisuus ja rajoitteet. Toisaalta kyseessä on myös tietoinen poliittinen päätös jättää kysymys sukupuolesta kokonaan esittämättä – tässä tutkielmassa ei etsitä laajoja yleistyksiä eikä asioita pyritä selittämään (sosiaalisen) sukupuolen näkökulmasta, ja sillä myös osoitetaan herkkyyttä asian henkilökohtaisuuden ja moninaisuuden huomioiden.

7.3.3 Aineiston analyysi

Litterointivaiheen jälkeen siirryin aineiston avoimeen koodaukseen grounded theory -menetelmän mukaisesti (Charmaz 2014 & 2017; Luomanen 2010; Saldaña 2016, 115). Aineistoa lähestyttiin kahdesta näkökulmasta: sekä aineistosta avoimen koodauksen keinoin nousevien teemojen että eettisen sensitiivisyyden teoreettisen taustan avulla. Analyysin apuna käytettiin temahaastattelua varten luotuja haastattelurunkoja sekä englanniksi että suomeksi (Liite 1), jotka tukivat aineiston läpikäyntiä teorian kanssa, mutta itse aineisto oli pääosassa ja juuri aineistosta itsestään nousivat esiin kaikki kategoriat. Selvyyden vuoksi tutkimustuloksia hahmoteltiin myös eettisen sensitiivisyyden osa-alueiden alle (Endicott & Narvaez 2009), jotta lukijalla itsellään olisi mahdollisuus arvioida eettisen sensitiivisyyden tämän hetkisen operationalisoinnin pätevyyttä. Kandidaatin tutkielmassa (Vasarainen 2016) tutkimuskysymysten kannalta oleellinen sisältö jaoteltiin kolmen esiin nousseen merkityskokonaisuuden – ei siis ennen haastatteluja tehdyn temahaastattelurungon – mukaan, joiden avulla jatkettiin aineiston abstrahointia (Tuomi & Sarajärvi 2009, 111). Aineiston abstrahointi on mielestäni verrattavissa sekä avoimen koodauksen että pitkittäiskoodauksen vaiheeseen grounded theory -menetelmässä mutta niin, että abstrahointi kattaa kummatkin koodausvaiheet.

Kandidaatin tutkielmassani (Vasarainen 2016) analysoitavana oli kuitenkin vain yksi haastattelu, kun taas tämän tutkielman aineistona on kuusi haastattelua. Se loi aineiston analyysille sekä uusia mahdollisuuksia että haasteita. Useampi haastattelu tarjosi myös mahdollisuuden haastattelujen keskinäiselle vertailulle ja yhteisten teemojen etsimiselle. Haastattelujen analyysissa ei kuitenkaan käytetty määrällisen tutkimuksen elementtejä oikeuttamaan tulkintoja eikä sitä kohdeltu numeerisena aineistona ja esimerkiksi laskettu jonkin termin esiintymistiheyttä (Salo 2015, 169). Jos jokin käsite tai teema toistuu haas-

tattelusta toiseen, sen merkitys tuodaan esille tutkimalla sen suhdetta tutkimuksen aiheeseen ja tutkimuskysymysten luomaan kenttään ja esittämällä se ymmärrettävällä ja mielekkäällä tavalla (Dey 2007, 80-81).

Useamman haastateltavan vertailu keskenään tutkimuksessa on toisaalta myös kyseenalaista. Haastattelujen käsitteleminen vastakkaisina tai vähintäänkin toisistaan irrallisina kokonaisuuksina voi yksilöidä haastateltavia liikaa, minkä lisäksi haastateltavista välittyvä kuva on aina tutkijan itsensä luoma (Salo 2015, 184-186). Myös haastattelijoiden määrittelemisen esimerkiksi iän perusteella on ongelmallista, koska silloin syntyy kuva, että haastateltava edustaisi yksinään jonkin ikäluokan näkemystä asioista (Salo 2015, 185). Vastaavat ongelmat nousevat esiin etenkin feministisessä tutkimuksessa, jossa korostetaan valtasuhteiden merkitystä ja tutkijan oman position ja etuoikeuksien tunnistamista (Kitzinger 2007, 114).

Avoimen koodauksen vaiheessa etsin haastatteluista toistuvia teemoja, sanoja ja motiiveja haastateltavilla. Esiinnousseet teemat taas jäsenneltiin tutkimuskysymysten ja teoriataustan avulla pitkittäiskoodauksen vaiheessa, kun aineistoa oli mahdollista lähestyä eettisen sensitiivisyyden erittelyn kautta ja hakea jonkinlaista vastavuoroisuutta aineistosta nousseiden teemojen ja eettisen sensitiivisyyden osa-alueiden välille. Lopuksi tutkimustulokset jäsenneltiin tutkielmassa esitettyjen taulukoiden ja kuvioiden avulla, joiden tarkoituksena on selkeyttää tutkimustuloksia ja joka helpotti tiedon jäsentämistä myös itse tutkimusprosessin aikana. Taulukot ja kuviot myös selkeyttävät sitä, miten aineiston vastaa tutkimuskysymyksiin ja onko tutkimuskysymysten ulkopuolelta tai ”reunoilta” löytynyt kenties uutta tietoa tai uusia suuntia, joita kohti keskittää jatkotutkimusta.

8 Tulokset

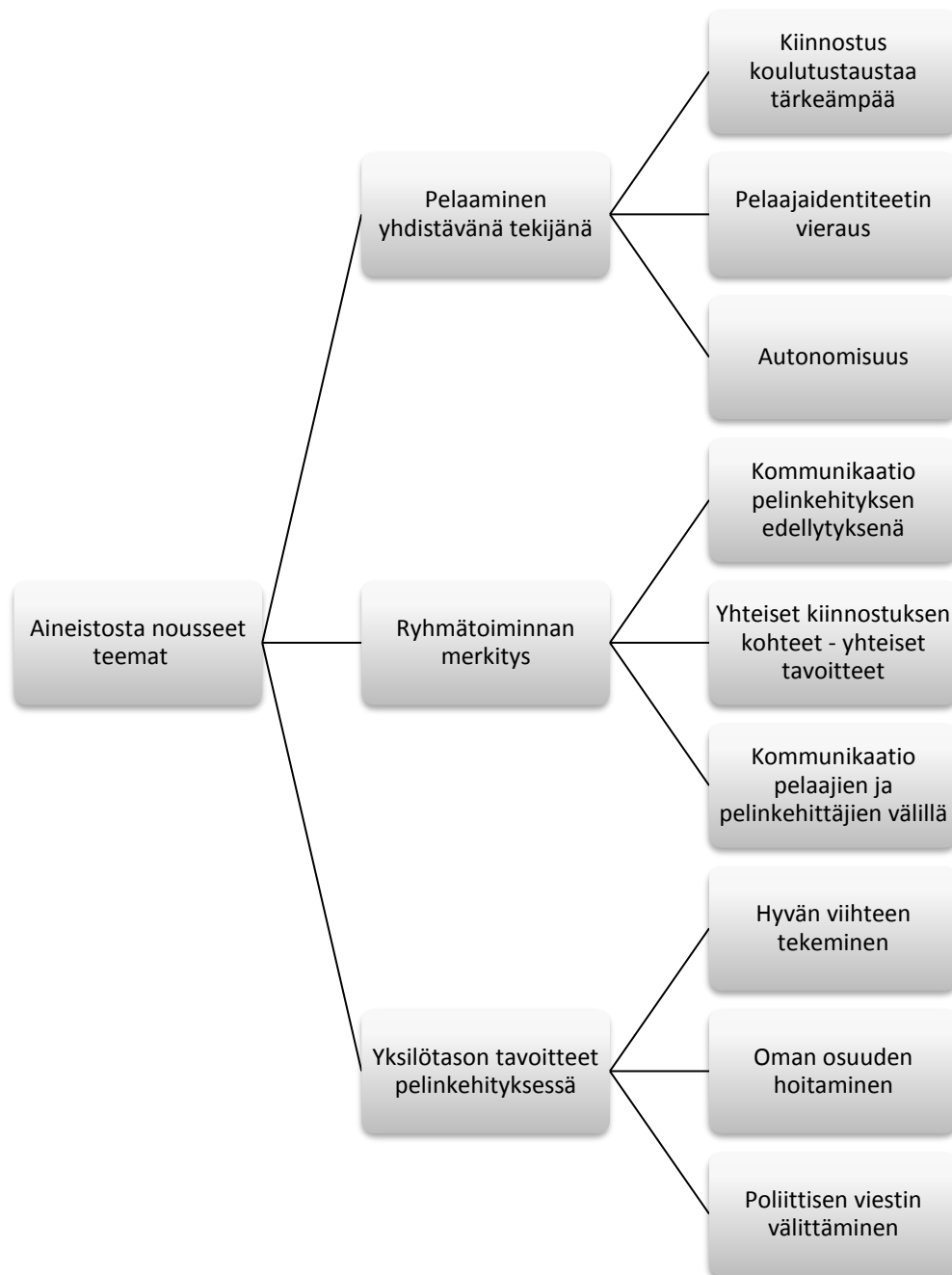
Luvussa käsitellään aineistosta saatuja tutkimustuloksia. Tutkimustulokset on jäsennetty erikseen sekä alaluvuittain että kokoavana lukuna tämän pääluvun lopussa. Aluksi käsitellään aineistosta itsestään esille nousseita teemoja, minkä jälkeen siirrytään hahmottelemaan eettistä sensitiivisyyttä edellyttävien tilanteiden tunnistamisen problematiikkaa ja sen ilmenemistä luvussa kaksi esitetyistä teoreettisista lähtökohdista käsin. Viimeisessä alaluvussa tarkennetaan kuvaa eettisen sensitiivisyyden saamasta merkityksestä pelinkehittäjien puheessa esittelemällä tulokset tiivistetysti sekä tekstin että kuvion avulla. Tämän jälkeen tulevissa luvuissa käsitellään tutkimustulosten merkittävyyttä ja luotettavuutta sekä niistä saatuja johtopäätöksiä. Lainaukset haastatteluista on sisennetty ja niihin tehdyt lisäselvennykset ovat hakasuluissa.

8.1 Haastatteluista nousseet teemat

Haastatteluista nousi esiin kolme selkeää teemaa, jotka olivat pelaamisen ja pelien merkittävyys yhdistävänä tekijänä, ryhmätoiminnan merkitys pelinkehityksessä sekä haastattavien omat, henkilökohtaiset tavoitteet ja niiden sulautuminen ryhmätoimintaan. Tutkimustulosten analyysissä nämä näkökulmat on huomioitu erityisesti sen vuoksi, että tutkielmassa painotan yksilöä eettisen sensitiivisyyden ilmentäjänä ja yksilön identiteetin johdonmukaisuuden merkitystä. Katson myös yksilötason tavoitteiden ilmentävän oleellista osaa identiteetistä ja tuovan esiin ryhmään kuulumisen muokkaavan vaikutuksen sekä jäsenen että jäsenen vaikutuksen ryhmään (Kozinets 2010, 22). Toisaalta korostan, että tavoitteet olivat erikseen aineistosta nousseet teema, jota analysoitiin grounded theory-menetelmän mukaisesti (Charmaz 2014 & 2017; Dey 2007; Luomanen 2010).

Sivun 46 taulukossa aineistosta nousseet teemat on jaoteltu pienempiin osiin, jonka tarkoituksena on avata sekä luvun rakennetta että aineiston jäsennystä. Kaikkien alalukujen välillä on havaittavissa yhteyksiä ja esimerkiksi yksilötason tavoitteena ”oman osuuden hoitaminen” on suoraan yhteydessä ryhmätoiminnan merkitykseen ja toisaalta kommuni-

kaatioon. Taulukossa teemat ja niiden osat on esitetty käsittelyjärjestyksessä. Tämän alaluvun voi katsoa edustavan sekä avointa että pitkittäiskoodauksen vaihetta grounded theory -menetelmässä (Luomanen 2010, 364), jossa aineistosta etsitään teemoja ja täsmennetään niiden ja aineiston pohjalta luodun yläkategorian tai -kategorioiden välistä suhdetta. Luvussa 8.2 pitkittäiskoodaus ja valikoiva koodaus ovat osittain päällekkäisiä, ja alustavaa teoriaa aineiston pohjalta ruvetaan hahmottelemaan.



Kuvio 2. Aineistosta nousseiden teemojen jaottelu.

8.1.1 Pelaaminen yhdistävänä tekijänä

Aineistosta merkittävällä tavalla noussut teema oli pelien kiinteä kuuluminen kunkin haastateltavan elämään jo ennen pelialalla työskentelyä tai siitä riippumatta. Toisaalta pelaaminen ei ollut sellainen osa identiteettiä, että kukaan haastateltavista olisi määritellyt itsensä ensisijaisesti tai pelkästään pelaamisen kautta ja ”pelaajaidentiteetin” hahmotelmaa ei ollut mahdollista muodostaa haastatteluista.

8.1.1.1 Kiinnostuksen merkitys koulutustaustaa tärkeämpää

Tutkimuksen aineistona on kuusi laadullista haastattelua, joissa haastateltiin eri asemassa ja erilaisessa työ- ja opiskelutilanteessa olevia, kuitenkin pelinkehitykseen selkeästi kytköksissä olevia ihmisiä. Näin ollen tutkimus on ensisijaisesti kuvaileva ja tutkimustulokset järjestelmällisiä jäsennyksiä haastatteluista, joiden on tarkoitus tarjota mahdollisuus jatkotutkimukseen ja uuden tiedon tuottamiseen. Haastateltavien tausta ja koulutuspolku alalle olivat oleellisia taustoittavia kysymyksiä, jotka osoittivat pelien merkityksellisyyden pelialalla työskenteleville ihmisille. Kuten eräs haastateltavista totesi:

En mä tunne ketään, joka ei olisi itse kiinnostunut peleistä joka olisi pelialalla.

Pelien ja pelaamisen tärkeys olivat selviä jokaiselle haastateltavalle, ja toisaalta erityisesti alalle kouluttautuneet toivat erikseen esiin pelien ja pelillisyyden yhteyden kaikkeen ihmisen toimintaan, kuten pääluvussa neljä lyhyesti pelien määritelmään käsiteltäessä mainitaan. Pelit ja pelaaminen olivat kuitenkin osa sekä ammattitaitoa että vapaa-ajan toimintaa riippumatta koulutustaustasta, jonka edustus otannan pienuudesta huolimatta oli kirjavaa aina lukiopohjasta erilaisiin korkeakoulututkintoihin esimerkiksi kielten opiskeluun, tietojenkäsittelyyn tai tietokonegrafiikan tekoon liittyen.

[Elektroniikkainsinööri taustainen haastateltava] Olen pelaaja muuten, niin sieltä löytyy kiinnostusta peleihin.

Erilaiset koulutustaustat ja toisaalta samanaikainen opiskelu myös johtivat erilaisiin työtehtäviin alalla, joita olivat mm. pelien sisällöllinen laadunvalvonta, pelien narratiivien

suunnittelu, peliin liittyvän sosiaalisen kentän hallinnoiminen sekä kokonaisvaltainen pelien suunnittelu tiiminvetäjänä. Yksi haastateltavista myös työskenteli yrityksessä, joka ei itse tehnyt pelejä vaan sovitti niitä toisen yrityksen tarjoamalle pilvipalvelulle. Yhteydenpito eri pelialan yritysten ja toisaalta yritysten sisällä oli tässäkin tapauksessa tiivistä.

8.1.1.2 Pelaaja-identiteetin vieraus

Yhtenä kysymyksenä, joka kysyttiin kaikissa haastatteluissa, oli kysymys johonkin viiteryhmään identifioitumisesta. Kysymys oli erityisen mielenkiintoinen jo aiemmin havaitun harrastuneisuuden ja pelialalle päättymisen välisen yhteyden havaitsemisen vuoksi, mutta myös sen tähden, että vahva ajatus identiteetistä voi auttaa toisaalta haastateltavaa peilaamaan omia näkemyksiään muihin ja toisaalta haastattelijaa hahmottamaan verrattain lyhyen haastattelun perusteella sitä aatemaailmaa, jota haastateltava edustaa. Tutkielman kannalta tällä on erityistä merkitystä, koska eettisen sensitiivisyyden ilmeneminen voidaan sitoa yksilön itsensä määrittäviin arvoihin ja niiden toteutumisen havainnointiin käytännössä (McAdams 2009).

I'd say I'm a gamer because to say that you're a nerd, usually nerds never go out from their caves ever. I can say that I'm a nerd because I'm working all the time, but I don't know...

Sanoisin, että olen pelaaja, koska jos sanoisin olevani nörtti, yleensä nörtit eivät koskaan ikinä poistu luolistaan. Voin sanoa, että olen nörtti, koska teen töitä koko ajan mutten oikein tiedä...

Kaikenlaiset stereotypiat koettiin vieraina tai jopa epämiellyttävinä, vaikka aihetta lähestyttiin hyvin vapaamuotoisesti ja haastattelijoiden omilla ehdoilla. Kyse oli nimenomaan jostain, jonka määrittelyyn halusin tarjota mahdollisuuden sen sijaan, että olisin tehnyt sen itse. Mahdolliset viiteryhmät tuotiin vain tarvittaessa esille ja silloinkin nimeämällä niitä (pelaaja/gamer, nörtti/nerd) liittämättä niihin sen erityisempiä piirteitä ja luonnehdintoja, mutta haastateltavien mielikuvat olivat jopa negatiivisia tai pro-pelaajat oman harrastuneisuuden yläpuolelle kohottavia mielikuvia.

I guess because people start to think all those stereotypes so like when you say that you're a gamer people usually see a person with huge headphones staring at a screen and playing those games with competition and stuff.

If the definition of a gamer is somebody who has played games for a very, very long time and loves them and plays them every day – then yes.

Kai koska ihmiset alkavat ajatella kaikkia stereotyyppioita, joten jos vaikka sanotaan että olet pelaaja ihmiset yleensä näkevän henkilön valtavien kuulokkeiden kanssa tuijottamassa ruutua ja pelaamassa niitä kilpailullisia pelejä.

Jos pelaajan määritelmä on joku, joka on pelannut pelejä tosi pitkään ja rakastaa niitä ja pelaa joka päivä niin sitten vastaus on kyllä.

Pro-pelaajilla viitattiin pelaajiin, jotka joko pelaavat ammatikseen tai vaihtoehtoisesti panostavat pelaamiseen useita tunteja päivässä. Harrastuneisuutensa ja pelien yleisen kiinnostavuuden nimissä viisi haastateltavaa kuudesta mielsi itsensä pelaajaksi, muttei kokenut sen olevan ensisijainen omaa identiteettiä määrittävä tekijä. Pelit eivät siis määrittäneet haastateltujen identiteettiä, vaan pikemminkin he määrittivät pelejä. Autonomisuus, vapaaehtoisuus ja kiinnostuminen peleistä korostuivat myös tästä näkökulmasta.

[Interviewer:] How would you describe yourself more accurately as a gamer? How do you like to see it?

[Interviewee:] I guess it's just something that you like games and you like to know about them, every side and you are interested in what's happening, what kind of new games are coming out and what is happening in the game industry, where is it going, what are the new technologies that are developed for other games and you like to explore all the genres. Just someone who is interested.

[Haastattelija:] Kuinka kuvailisit itseäsi tarkemmin pelaajana? Millaisena sinä haluat nähdä sen?

[Haastateltava:] Kai se on vain jotain sellaista, että pidät peleistä ja haluat tietää niistä, joka puolen, ja olet kiinnostunut siitä mitä tapahtuu, millaisia pelejä ilmestyy ja mitä pelialalla on tapahtumassa, minne se on menossa ja mitkä ovat uusia teknologioita mitä on kehitetty toisille peleille ja haluat tutkia kaikkia [peli] genrejä. Vain joku joka on kiinnostunut.

8.1.1.3 Autonomisuus

Haastatteluissa ilmeni autonomisen toiminnan ja itsemäärittelyn tärkeys haastateltaville. Eettisen sensitiivisyyden ilmenemisen edellytyksenä voidaan aiempien tutkimusten perusteella pitää koherenttia omakuvaa ja identiteettiä, joka taas ilmenee osaltaan yksilön vapaana, omia päätöksiä toteuttavana toimintana. Viiteryhmään kuuluminen ei kerro identiteetin koherenttiudesta, mutta haastateltavilla identiteetti ei perustunut selkeään tai voimakkaaseen tunteeseen mihinkään laajemmin tulkittavissa olevaan viiteryhmään kuulumisesta. Selkeän itsemäärittelyn halun ilmaiseminen antaa ainakin viitteen siitä, että edellytykset eettisen sensitiivisyyden ilmenemiselle yksilön omien tavoitteiden ja ajattelun pohjalta ovat mahdollisia ja ehkä jopa tuettuja ympäristössä, jossa identiteetin määrittely ja joustavuus sallitaan. Omaehtoisella toiminnalla oli myös selkeä rooli ryhmässä toimimisessa, joka ilmeni sitoutumisena ryhmän tavoitteisiin.

8.1.2 Ryhmätoiminnan merkitys

8.1.2.1 Kommunikaatio pelinkehityksen edellytyksenä

Kommunikaation merkitys korostui jokaisessa haastattelussa, koska kaikki haastateltavat työskentelivät tiimissä. Kaksi haastateltavista oli tiiminvetäjiä, joista toinen oli työskennellyt myös luottamusmiehenä. Haastatteluissa ryhmässä toimimisen taidot ja yhteiseen tavoitteeseen eli useimmiten pelin tai projektin valmistumiseen tähtääminen nähdäkseni korostuivat, joskin haastateltaville tämä aspekti ja keskustelemisen merkitys olivat oletusarvoisesti työnteossa läsnä myös silloin, kun haastateltavalla itsellään oli selkeä rajattu rooli tiimissä.

Kommunikaatio on mun työ. Mul on chatit ja sähköpostit ja puhelin huutaa koko ajan.

Aktiivisen, toimivan kommunikaation koettiin tukevan tiimin koherenttia toimintaa, jonka katsottiin kuitenkin olevan demokraattista esimerkiksi tilanteessa, jossa pelinkehitystiimi koostui kahdesta koodaajasta, tiiminvetäjästä, johtavasta grafiikkasuunnittelijasta, musiikista ja äänistä vastaavasta tekijästä sekä yhdestä henkilöstä, joka teki töitä

tarpeen mukaan ”vähän joka alalla”. Kommunikaatio ja tavoitettavissa oleminen olivat oleellisia kuitenkin myös tiimin ulkopuolisessa työympäristössä, joka saattoi käsittää joko koko yrityksen tai yrityksen ulkopuolisia kontakteja.

Se on iso studio, mis, siis iso avokonttori, studio, mis meit on ehkä 80 joista ehkä viis keskittyy tähän projektiin. Kaikki tekee yhteistyötä suuntaan jos toiseen.

Kommunikaation yhteydessä esiin nousi myös ympäristön liukuvuus: etätyö, työtiimin hajautuneisuus ja työntekijöiden sijainti eri maissa oli osa arkipäivää, joka ei välttämättä kaikissa haastatteluissa noussut erikseen esiin juuri arkipäiväisyytensä vuoksi.

Tarjottiin projektia mikä on devattu ulkoisesti, eli siis devaajat [/ohjelmoijat] on kaikki Skotlannissa. Mä oon Suomessa ja testajat on Puolassa.

Toisaalta on huomioitava, että tutkielmassa ei käsitellä virtuaalisen ja käsin kosketeltavan todellisuuden välistä eroa teoreettisesti laajalti, mutta se tuodaan esiin, koska virtuaalissa ympäristössä tapahtuvan toiminnan voidaan katsoa olevan merkittävästi erilaista vastineeseensa verrattuna (Caliandro 2014; Kozinets 2010). Oletuksena tutkielmassa on ajatus siitä, että kanssakäymisen merkitys on sekä virtuaalisen että reaalisen todellisuuden kohdalla selvä. Tutkimuskysymysten valossa voimme todeta, että jatkuva kommunikaatio luo edellytykset oman toiminnan peilaamiselle ja tarjoaa paitsi jatkuvia tilaisuuksia eettisen sensitiivisyyden soveltamiseen myös sen kehittämiseen.

8.1.2.2 Kommunikaatio pelinkehittäjien ja pelaajien välillä

Pelinkehityksen edellytyksenä on paitsi kommunikaatio pelinkehitystiimin ja -yrityksen sisällä myös pelaajien ja kehittäjien välinen kommunikaatio. Pelinkehittäjät saavat tietoja peleistä ja niiden käytöstä paitsi data-analyytikolta myös community managerilta, joka yleensä hallinnoi sosiaalisen median yhteisöjä. Tässä tapauksessa yhteisöt ovat rakentuneet pelien ympärille, eikä kaikissa pelinkehitystiimeissä tai -yrityksissä ole yksinomaan community managerin tehtävissä toimivaa henkilöä. Yksi haastateltavista työskenteli nimikkeillä community manager ja community team lead, jotka voi suomentaa yhteisömanageriksi ja -johtajaksi. Suomessa alalla käytetään kuitenkin pääsääntöisesti englantinkielisiä nimikkeitä, joten niitä käytetään myös tässä tutkielmassa.

Koska community on sellanen ala, et se risteää näiden kaikkien kanssa niin se kommunikoi designille, se kommunikoi marketingille, se kommunikoi johdolle – se on tavallaan sellanen kiintopiste siin kaikkien välissä, niin sen takia siin tulee kommunikoitua kaikkien kanssa, et ei oo sellasta työntekijää, jonka kanssa ei tulis kommunikoiua ja oltua tekemisissä.

Community manager oli siis lähtökohtaisesti tekemisissä kaikkien kanssa ja seuraa esimerkiksi pelialan yrityksen ja pelien sosiaalisen median tilejä, joita hän myös moderoi. Näissä tilanteissa eettisen sensitiivisyyden ilmenemismahdollisuudet ovat ilmeisiä, joskin on tapauskohtaista, käykö näin. Pelinkehittäjät saavat pelaajista kuitenkin tietoa ilman suoraa kommunikaatiota data-analyysien avulla, joista selviää esimerkiksi kuinka kauan yksittäinen pelaaja käyttää jonkin yksittäisen asian tekemiseen pelissä tai kuinka kauan keskiverto pelaaja pelaa mobiilipeliä. Näiden tietojen hyödyntäminen on jälleen tapauskohtaista, mutta saadun datan perusteella on mahdollisuus syvälliseenkin analyysiin:

Also important part is that we can observe player, how they interact with our game. And this is something we constantly keep attached on, I keep attached on. How do they perceive it, what are they saying and what they are actually doing in our game. And that's quite often very fascinating, because people react in different... it's very complex topic, people recognize the puzzle, how do they respond to a challenge, how do they react. They might be delighted if it goes along their mental model or they might be confused, or they might react negatively, because it challenges their self-image, initially because they think that they're good at the game and there's a puzzle that changes the roles and all of sudden it's hard again.

Tärkeää on myös, että voimme havainnoida pelaajia, kuinka he toimivat peliemme kanssa. Tämä on jotain mihin kiinnitämme huomiota jatkuvasti, mihin minä kiinnitän huomiota jatkuvasti. Kuinka he vastaanottavat sen, mitä he sanovat ja mitä he todella tekevät pelissämme. Se on usein varsin kiinnostavaa, koska ihmiset reagoivat eri tavoin... ja se on myös monimutkainen aihe, ihmiset tunnistavat pelin, kuinka he vastaavat haasteeseen, kuinka he reagoivat. He saattavat olla ilahtuneita jos se sopii heidän mentaaliseen malliinsa tai he saattavat olla hämmentyneitä tai reagoida negatiivisesti, koska se haastaa heidän omakuvansa, aluksi koska he ajattelevat olevansa hyviä pelissä ja sitten siinä on pulma, joka muuttaa rooleja ja yhtäkkiä se [pelaaminen] on taas vaikeaa.

Edellisessä lainauksessa näkyy selkeä tietoisuus oman toiminnan vaikutuksesta ja valintojen mahdollisuuksista, mitkä pitävät kiistatta sisällään moniulotteisia asetelmia eettisen sensitiivisyyden ja muiden moraalisen toimijuuden taitojen soveltamiseen käytännössä.

8.1.2.3 Yhteiset kiinnostuksen kohteet – yhteiset tavoitteet

Toisena ryhmätoiminnan merkitystä teemana korostavana seikkana pidän yhteisten kiinnostuksen kohteiden, eli pelien kehittämisen, ohjaamia yhteisiä tavoitteita. Vaikka selkeää, yksimielistä kuvaa tai teemoittelua hyvästä pelistä on mahdotonta tehdä haastattelujen perusteella, sen tuottaminen oli yhteinen, jaettu päämäärä ja myös sidoksissa kommunikaation merkitykseen. Tavoitteiden yhdenmukaistamisessa ja ohjaamisessa puhuminen ja sitä myöten saatu palaute toistuivat ja ne vaikuttivat niin teknisiin kuin laadullisiinkin näkemyksiin pelinkehityksestä. Aina ei siis ollut kyseessä arvovalinnaksi koettu asia vaan esimerkiksi tekninen yksityiskohta, jonka ratkaisu oli jonkun muun tiimiläisen osaamisalueella.

Yhteinen tavoite ja työpaikan luomat odotukset saivat haastateltavat lähtemään siitä ajatuksesta, että he kuuluivat työyhteisöön ja ”hommat oli hoidettava” joka tapauksessa. Koska kaikilla haastateltavilla omat tavoitteet ja harrastuneisuus olivat pelinkehitystyössä oleellisia, tätä ei nähty liian haasteellisena. Toisaalta ryhmän ja esimiehen luoma sosiaalinen paine toimi myös kannustimena hyvän sosiaalisen ilmapiirin ylläpidossa, koska se oli tarkoituksenmukaista toimivan pelinkehityksen kannalta. Seuraavaksi jäseniä tarkemmin haastatteluissa ilmenneitä yksilötason tavoitteita, jotka pääsääntöisesti olivat linjassa niiden tavoitteiden kanssa, mitä haastateltavat kokivat työ- tai opiskeluyhteisön asettavan.

8.1.3 Haastateltavien tavoitteet pelinkehityksessä

8.1.3.1 Hyvän viihteen tuottaminen

Kolme haastateltavaa painotti pelien tärkeyttä hyvänä viihteenä ja kaikki pelien sisällöstä vastaavat haastateltavat pitivät pelaajien näkökulmaa keskeisenä pelinkehityksessä. Hyvä peli oli hyvää viihdettä, jonka luominen oli pelinkehittäjien työnä. Peleistä haluttiin toimivia kokonaisuuksia, jotka tarjosivat pelaajille mielekästä ajanvietettä. Tämä korostui etenkin niillä haastateltavilla, joiden työtehtävät olivat vuosien varrella vaihdelleet ja joilla oli siten hyvin laaja-alainen käsitys peleistä kokonaisuutena. Eräs haastateltava, joka piti pelien tärkeimpänä tehtävänä niiden viihdyttävyyttä, pohti syvällisesti myös pelien rakennetta, oppimista ja motivaatiota ja ilmaisi myös opiskelevansa psykologiaa vapaa-aikanaan, jotta saisi lisää työkaluja pelien kehitykseen omassa työssään.

But then there's huge psychological aspect to it because on its own, the mathematical system is nothing, it is how people perceive it. And how those two things interact with each other it's really fascinating. When those two things meet - I was always fascinated with kind of learning how human psychology works.

Mutta sitten siinä [pelinkehityksessä] on tämä massiivinen psykologinen aspekti, koska yksinään matemaattinen järjestelmä ei ole mitään, se [juju] on siinä miten ihmiset vastaanottavat sen. Ja se, miten nuo kaksi asiaa toimivat keskenään, on todella kiehtovaa.

Tällainen ihmisen toiminnan syvälliseen ymmärrykseen pyrkivä orientaatio ei ollut yhtä selkeä kaikissa haastatteluissa ja tulokulma pelien viihteellisyyteen vaihteli. Esimerkiksi niiden pelien laatuun ei otettu voimakkaasti kantaa, mitä haastateltavat olivat tekemässä tai olivat tehneet. ”Hyvän viihteen” määritelmä jäi siis varsin avoimeksi, eikä tutkielmassa voida perustellusti määritellä, oliko kyseessä vain käyttäjämäärän kasvun tavoittelu vai esimerkiksi mahdollisimman immersiiivisen, mukaansatempaavan pelin kehittäminen. Toisaalta hyvän pelin tai viihteen määrittäminen oli myös oleellinen hyvän viihteen tekemistä, joten kysymys on jatkuvasti alalla esillä.

How motivations, the rewards, how to be enjoying, how to do something enjoyable, find something entertaining or something like that. This is kind of my journey of discovering, my personal journey, on that matter.

Pelialan toimijat ovat lähes poikkeuksetta joko yrityksiä tai aktiivisia yhdistyksiä. Yritysten ydinajatuksena on tuottaa voittoa, jota tämän tutkielman kontekstissa tavoitellaan pelien myymisen avulla: viisi haastateltavaa kuudesta oli sillä hetkellä pelialalla töissä ja kaksi kuudesta suoritti pelialaan liittyvää korkeakoulututkintoa haastatteluhetkellä. Ottaen huomioon työnteon jokapäiväisyyden ja pelialan yritysten pienuuden ajatus pelien tarkoituksesta tuottaa voittoa oli haastateltaville yllättävän etäinen, eikä se tullut haastatteluissa esiin haastateltavien toimesta. Viihteellisyys oli ensisijainen tavoite, jonka ajateltiin takaavan myös yrityksen toimenkuvan eli voiton tuottamisen ajatuksen.

Seuraavalla sivulla olevassa taulukossa 2 on jäsenelty haastatteluissa ilmenneitä pelinkehittäjien tavoitteita, jotka ovat ohjanneet heidän toimintaansa. Taulukossa on myös hahmoteltu edellytyksiä ilmaistun tavoitteen saavuttamiseksi, jotta eettisen sensitiivisyyden hahmottaminen haastateltavien toiminnassa olisi helpompaa. Selkeimmin esiin nousutta tavoitetta hyvän viihteen teosta on käsitelty tässä alaluvussa, ja seuraavissa alaluvuissa käsitellään kahta muuta pelinkehitykseen liittyvää tavoitetta, arvolutautuneen tai poliittisen viestin lähettämistä ja oman osuuden tekemistä työtiimissä.

Pelkistetty ilmaus	Ilmaistu tavoite	Edellytys tavoitteen saavuttamiseksi
Eheän kokonaisuuden luominen	Hyvän pelin/viihteen tuottaminen	Kokonaisuuden ymmärrys
Strategista ajattelua vaativien palapelien kokoaminen		Empatiakyky ja pelaajien tarpeiden hahmottaminen
Pelaajien omien valintojen tukeminen	Arvolatautuneen viestin lähettäminen	Eettistä toimintaa edellyttävien tilanteiden tunnistaminen
Halu saada ihmiset ajattelemaan		Arvovalintojen tekeminen ja tunnistaminen
Vähemmistöjen aseman esiintuominen		Organisointi- ja yhteistyökyky
Yhteiskunnan ongelmakohtien osoittaminen		Johdonmukaisuus ja tavoitteeseen sitoutuminen
Tiimin tukeminen	Oman osuuden tekeminen työtiimissä	Käsitys omista työtehtävistä ja roolista työyhteisössä
Työn tekeminen hyvin		Motivaation pysyvyys
Vastuista huolehtiminen		
”Reiluudesta” huolehtiminen		

Taulukko 2. Haastattelujen abstrahointi ”tavoite”-teeman alla.

8.1.3.2 Oman osuuden tekeminen työtiimissä

Hyvän viihteen tekemisen tavoite tuli haastatteluissa siis selkeimmin esiin. Arvolatautuneen viestin lähettäminen pelin kautta ja oman osuuden tekeminen tiimissä olivat merkittävästi pienemmässä roolissa viidessä haastattelussa kuudesta, eikä niille esimerkiksi annettu niin paljon huomiota kuin ensimmäiselle, peliä koskeville tavoitteille. Tämä kävi ilmi niin äänenpainoista kuin keskustelujen laajuudesta. Toisaalta työpaikan hyvää henkeä, jonka jokainen työssäkäyvä haastateltava toi esiin joko itsenäisesti tai asiasta kysyt-

täessä, vaalittiin eikä siinä nähty moitteen sijaan. Konflikti- tai eturistiriitatilanteita ei tullut ilmi, mikä voi kertoa sekä haastattelujen pinnallisuudesta että toisaalta aidosti keskusteleavasta hengestä. Yksikään haastateltava ei myöskään tuonut esiin konflikteja työpaikallaan nykyisyydessä tai menneisyydessä, vaikka aihe mietitytti.

Joo – no mitä muita vaihtoehtoja [keskustelulle] on? [Naurua]

Kaksi haastateltavista toi esille ajatuksen siitä, että ”aikuisiahan tässä ollaan”. Se ei kuitenkaan sulje pois henkilökohtaisten konfliktien tai epäreiluksi koetun työnjaon mahdollisuutta. Mahdollisten työntekijöiden välisten ristiriitojen ratkomiseksi ei ollut kenenkään työpaikalla erityistä selvittämismetodia, eikä sitä koettu tarpeelliseksi. Yhtenä selkeänä tavoitteena työnteossa olikin sen sujuvuus ja oman työn hoitaminen kunnialla. Se ei kuitenkaan omana tavoitteenaan korostunut haastatteluissa, vaan se oli tulkittavissa haastateltavien puheessa sekä ”aikuisiahan tässä ollaan”-diskurssin kautta että erilaisista ilmaisuista, jotka viittasivat henkilökohtaiseen vastuunkantoon. Tätä tavoitetta oman työn hoitamisesta kunnolla pidettiin siis ikään kuin itsestään selvyytenä.

Eräs haastateltavista alleviivasi erikseen sitä, miten tärkeää ja antoisaa kollegoiden kanssa keskusteleminen oli mistä tahansa aiheesta aina poliittisista kysymyksistä itse pelinkehitystä koskeviin asioihin. Näistä oli kuitenkin vaikeaa keksiä käytännön esimerkkiä, joka olisi jaettu haastattelutilanteessa. Haastattelutilanne ei välttämättä ollut tarpeeksi intiimi tai haastatteluja olisi pitänyt olla useampi, jotta herkemmistä, mahdollisesti henkilöön menevistä aiheista olisi voinut puhua. Toisaalta ei myöskään vaikuttanut siltä, että mitään jätettiin erityisesti sanomatta. Tiimin huomioiminen osana pelintekoprosessia oli kuitenkin selkeästi yhteydessä aiemmin esille tuotuun kommunikaation tärkeyteen – nähdäkseni yhteinen tavoite, jollaisena pelin valmiiksi saaminen toimi, yhdisti tiimejä, vähensi erottelua ryhmän sisällä ja keskitti ryhmän toimintaa tärkeimpään tavoitteeseen eli pelin valmistumiseen haastateltavien näkökulmasta.

8.1.3.3 Poliittisen viestin välittäminen

Haastateltavat toivat esiin useita tietoisia valintoja, joita he olivat tehneet pelinkehityksessä. Tällä tulokulmalla on myös suora yhteys haastateltavien työtehtävien sisältöön, sillä kaikki eivät vaikuttaneet suoraan peleihin vaan ennemmin niiden mekaniikkaan tai niihin liittyviin teknisten yksityiskohtien toteuttamiseen. Kaikilla peleihin sisältöä tuottavilla haastateltavilla oli ollut tilanteita ja mahdollisuuksia tehdä valintoja, joihin olivat vaikuttaneet selkeät poliittiset näkökannat. Näitä olivat esimerkiksi hahmojen sukupuoli, määrä, ihonväri sekä narratiivien rakentuminen hahmojen ympärille. Pelistä riippuen hahmoilla voi olla laajakin taustatarina tai pelaajalla voi olla mahdollisuus päättää, mitä hahmot tekevät. Klassinen esimerkki tällaisesta pelistä ovat laajat seikkailu- ja roolipelit, joita esim. *Witcher 3* edustaa. Peli perustuu kirjoihin, jotka jo itsessään luovat jonkinlaiset raamit pelin idealle ja kululle, mutta pelissä pelaajalla on myös mahdollisuus tehdä runsaasti valintoja sekä puheen että tekojen tasolla. Se, kuinka ja miten näitä valintoja tehdään, on oleellinen osa pelinkehitystä ja niiden toimintamekaniikkaa, mikä nousi esiin haastatteluissa.

Yksi haastateltavista kertoi esimerkiksi, ettei ollut halunnut asemoida naishahmoa pelkästään passiiviseen, pelastettavaan rooliin peliin liittyvässä videossa, mikä oli selkeä poliittinen kannanotto. Haastateltava oli myös miettinyt, kuinka esitellä uusia pelihahmoja niin, että tulos olisi vaikuttava ja keskittyisi itse asiaan eli hahmoihin, eikä esimerkiksi heidän edustamaansa sukupuoleen. Vastaavasti toisella haastateltavista oli selkeä agenda, jonka tarkoituksena oli perustaa oma pelifirma ja tehdä pelejä, jotka ”muuttaisivat maailmaa ennemmin paremmaksi kuin huonommaksi paikaksi.”

Pelien merkitys siis tiedostettiin ja haastateltavat ylipäänsä kokivat tekemillään valinnoilla olevan merkitystä, vaikka merkitys ja päätösten vaikutus miellettiin ymmärrettävästi helpommin konkreettisiksi tapahtumiksi kuin abstrakteiksi mahdollisuuksiksi, mitä eettisen sensitiivisyyden tuoma näkökulma korostaa. Näin ollen haastateltavien päätöksenteon intuitiivinen puoli korostui. Narvaez (2008, 8; Narvaez & Lapsley 2009a, 250-251) on esittänyt, että intuitiivista päätöksentekoa on mahdollista muokata tietoisesti, jolloin eettinen sensitiivisyys moraalisen toimijan taitona voidaan nähdä yhtenä keinona muokata tuota päätöksentekoa. Intuitiivisuus ei siis suoraan ilmennä eettistä sensitiivisyyttä, mutta on yhteydessä siihen.

8.2 Tutkimuskysymykset haastattelujen jäsentäjänä

Edellisessä aluvussa käytiin läpi erityisesti asetelmia, joissa eettinen sensitiivisyys voi ilmetä pelinkehityksessä. Tässä aluvussa tutkimustuloksia jäsennetään ensisijaisesti tutkimuskysymyksiä vastaavalla tavalla. Ensimmäisessä aluvussa käyn läpi eettisen sensitiivisyyden osa-alueet Narvaezin ja Endicottin (Endicott & Narvaez 2009; Narvaez 2001) mukaan ja esitän haastattelujen antamia vastauksia ensimmäiseen tutkimuskysymykseen. Toisessa aluvussa yhdistetään eettisen sensitiivisyyden saamat merkitykset pelinkehittäjien puheessa haastatteluista nousseisiin teemoihin. Tutkielman tutkimuskysymykset keskittyvät eettisen sensitiivisyyden ilmenemisen edellytysmahdollisuuksiin pelinkehitysprosessissa ja siihen, millaisia merkityksiä eettiset valinnan ja eettinen sensitiivisyys saavat pelinkehittäjien puheessa.

8.2.1 Eettisen sensitiivisyyden ilmeneminen

8.2.1.1 Eettinen sensitiivisyys kokonaisuutena pelinkehityskontekstissa

Ensimmäinen tutkimuskysymyksistä kysyi, millaisia edellytyksiä eettisellä sensitiivisyydellä on ilmetä pelialalla. Huolimatta aineiston pienestä otannasta voidaan haastattelujen ja toteutettujen tutkimusten perusteella todeta, että haastateltaville eettisen sensitiivisyyden ilmeneminen on luontevaa, ellei jopa väistämätöntä, ihmisten välisessä jatkuvasti uudelleenneuvotellussa sosiaalisessa kanssakäymisessä ja ennen kaikkea pyrkimyksessä toimia ryhmänä. Kuten jo haastateltavien ilmaissuista tavoitteista voidaan päätellä (taulukko 2), eettisen sensitiivisyyden ilmenemiselle on runsaasti tilanteita, jotka ovat tyypillisiä juuri pelinkehitysprosessille ja etenkin siihen liittyvälle mentaaliseen työskentelylle.

Etenkin mobiilipelialalla toimivat pienemmät muutaman hengen tiimit tekevät päivittäin niin tiivistä yhteistyötä, että oman toiminnan reflektointi ja mukauttaminen ovat oleellinen osa työtehtäviä. Työtiimin jäsenten huomioiminen ja yhteisen päämäärän tavoittelu ei kuitenkaan anna suoraan tietoa siitä, millaisia edellytyksiä eettisellä sensitiivisyydellä on ilmetä suhteessa ydinryhmän muihin jäseniin tai pelaajiin.

Taulukossa 3 on jäsennelty sitä, minkä eettisen sensitiivisyyden osa-alueen alle haastatteluissa esiintyneet ilmaukset toiminnasta tai ajattelutavoista menevät. Taulukkoa lukiessa on syytä muistaa osa-alueiden mahdolliset muutokset ja kehittyminen tulevaisuudessa, kun moraalista toimijuudesta saadaan lisää vertaisarvioitua alan yleisesti hyväksymää tutkimustietoa.

Kaikki taulukkoon laitettut kategoriat eivät välttämättä ilmaise eettiseen sensitiivisyyteen liittyvää osaamista, vaan kyse voi olla myös jonkin osa-alueen tai toiminnan välttelystä tai sivuuttamisesta, kuten ihmissuhde- ja ryhmäerojen kanssa toimimisesta. Yläkategorioista osa menee useammalle eettisen sensitiivisyyden osa-alueelle, koska esimerkiksi ryhmätoiminta vaikutti haastateltavilla selkeästi sekä tulkintojen ja vaihtoehtojen luomiseen, toiminnan seurausten ennakointiin ja sosiaalisen puolueellisuuden muodostumisen estämiseen. Taulukko kokonaisuudessaan hahmottaa haastatteluissa ilmenneiden toiminta- ja ajattelutapojen ja eettisen sensitiivisyyden yhteyttä.

Eettisen sensitiivisyyden osa-alueet	Yläkategoria	Alakategoria	
Tunteiden tunnistaminen ja ilmaisu	Ammattimaisuus	Omien tunteiden sivuuttaminen	
		”Työminän” käyttäminen	
Muiden näkökulman huomioiminen	Työnteon merkityksen näkeminen laajemmassa kontekstissa	Pelihahmojen roolituksen huomioiminen	
		Sukupuolisensitiivisyys/-tietoisuus	
		Aktiivinen ihmisen toiminnan ymmärtämisen tavoittelu	
		Pelaajien toiveiden toteuttaminen	
Välittäminen sosiaalisten yhteyksien luomisen kautta	Tiimin toiminnan tukeminen	Omista työtehtävistä huolehtiminen	
		Keskusteleva ja ulospäin suuntautunut mielikuva omasta toiminnasta	
Ihmissuhde- ja ryhmäerojen kanssa toimiminen	Sivuuttaminen	Yhteiseen tavoitteeseen keskittyminen	
	Oman aseman ja puolueellisuuden tiedostaminen	Samankaltaisuuden korostaminen	
Sosiaalisen puolueellisuuden muodostumisen estäminen	Ryhmätoiminta	Avoin keskustelu konfliktin ratkaisu- ja ehkäisykeinona	
Tulkintojen ja vaihtoehtojen luominen		Kommunikaation jatkuvuus	
Toiminnan ja vaihtoehtoisen toiminnan seurausten identifiointi		Pelien suunnittelu	Keskustelevuuden korostus
			Työtiimin toimintaan uskomisen
	Vaihtoehtojen määrittely yhdessä		
		Valintojen seurausten pohdinta peleissä	
		Pelaajakokemuksen muokkaus ja suunnittelu	

Taulukko 3. Haastatteluissa ilmenneet, eettisen sensitiivisyyden osa-alueille jaotellut teemat. Eettisen sensitiivisyyden osa-alueet Endicottin ja Narvaezin jaon mukaisesti (2009).

8.2.1.2 Eettisen sensitiivisyyden ilmeneminen eri ryhmätasoilla

Eettisen sensitiivisyyden ilmenemistä voidaan tarkastella myös erittelemällä, kuinka eettinen sensitiivisyys ilmenee erisuuruissa sosiaalisissa ryhmittymissä. Haastattelujen perusteella toiminnan ydintä pelinkehityksessä, joka edustaa myös haastateltavien työpaikkaa, ohjaa työtiimi ja lähin esimies. Kollegoiden mielipiteellä ja toiminnalla myös oli merkitystä. Henkilökohtaisia, kahdenvälisiä suhteita ei haastatteluista juurikaan tullut ilmi vaan esimiehetkin nähtiin pitkälti osana ryhmää, mikä voi olla merkki pelialan joustavista hierarkioista.

Työtiimin lisäksi selkeää omaa ryhmittymäänsä edustavat koko pelialan yritys ja pelaajat, jotka haastateltavat näkivät ensisijaisesti asiakkaina. Siinä missä kandidaatin tutkielmasani (Vasarainen 2016) yhtä peliä striimaava pelaaja oli luonut kanavalleen anonyymin ja toisaalta silti verrattaista pysyvyyttä edustavan yhteisön, pro gradu -tutkielmassa haastateltavat eivät osoittaneet yhteisöllisyyden kokemuksia pelaajien kanssa, vaikka heidät nähtiin oleellisena osana toimintaa pelaajilta saatavan palautteen ja heidän pelaamistaan käsittelevän datan kautta. Toisaalta yksittäiset tutut pelaajat esimerkiksi samasta työ- tai kaveriporukasta koettiin merkittävinä palautteenantajina.

Yksilö-ryhmä -asettelu on mielenkiintoinen, koska eettisen sensitiivisyyden ilmeneminen ja merkitys ovat vahvasti sidoksissa paitsi siihen, miten käsite määritellään, myös siihen, millaisessa kontekstissa sitä arvioidaan. Tutkielman lähtökohtana on ajatus yksilöstä eettisen sensitiivisyyden ilmentäjänä ja moraalisen toimijana, mutta tutkimusaineistosta nousi esiin vahvasti ryhmän merkitys. Merkitys kuitenkin väheni, mitä etäämmäs haastateltavan lähipiiristä päädyttiin.

8.2.2 Eettisen sensitiivisyyden saamat merkitykset

Haastatteluissa ei tullut selkeästi ilmi ajatusta siitä, että oman toiminnan eettisyys auttaisi myös omien päämäärien saavuttamisessa ja olisi siten kannattavaa. Voi olla, että tämä näkökulma jäi pois jo sen takia, että tarkemmin määrittelemättömänä, arkisesti ymmärrettynä käsitteenä ”eettinen sensitiivisyys” ei välttämättä anna ymmärtää, että minkään-

lainen itsekkyyys tai itsekeskeinen toiminta olisi toivottavaa. Tästä huolimatta koin käsitteen lyhyen avaamisen olevan tärkeä osa haastattelujen suorittamista toki korostaen sitä, ettei tutkimuksen tarkoituksena ole arvottaa haastateltavien ajattelu- tai toimintatapoja.

Eettinen sensitiivisyys sai merkityksensä ensisijaisesti ryhmän toiminnan kautta, kuten luvun lopussa oleva taulukko 3 osoittaa. Työyhteisön merkitys korostui vastauksissa kysymykseen, kelle haastateltavat kokivat ensisijaisesti olevansa vastuussa työnteostaan. Pelaajat olivat tärkeä ryhmä, mutta sekä määrällisesti että laadullisesti painottui työtiin merkitys työnteossa. Asiayhteydessä on vaikea erotella eettistä sensitiivisyyttä toisaalta tiimin toimimisen, toisaalta tiimin ääneen puhuttujen arvojen kanssa. Yksikään haastateltava ei raportoinut erillisistä työpaikan säännöistä, tai että niistä olisi jouduttu keskustelemaan. Tärkeämpää olikin tiimin jatkuva keskinäinen kommunikaatio, joka jatkuvasti muutti, kehitti ja määritteli yksilön toimintaa yhteisössä.

Eettisen sensitiivisyyden saama merkitys yksilön kannalta tuntui jäävän haastatteluissa vähäiseksi, mikä oli yllättävää. Selkeä poikkeus oli yksi haastateltavista, sama, joka halusi perustaa oman pelialan yrityksen, jotta voisi päättää, millaisia pelejä milläkin sisällöllä tuotettaisiin. Tässäkin yhteydessä näiden päätösten merkitys tulee yhteisön kautta, mutta ryhmä ei samalla tavalla lähtökohtaisesti ole ajattelun suunnan määrittäjä. Toisaalta ryhmän lisäksi haastateltavilla oli selkeitä omia päämääriä, joita ei kuitenkaan haluttu saavuttaa ryhmän kustannuksella. Tulevaisuus ja henkilökohtaiset tavoitteet kuten työssä kehittyminen olivat olemassa ja ne haluttiin saavuttaa sosiaalisesti hyväksyttävillä keinoin.

*Mua ei kiinnosta niinkään kirjottaa postausta Facebookiin, mua kiinnostaa luoda
niit kokonaiskuvia - -*

Tulevaisuuteen orientoituminen näyttäytyi luontevana osana suunnitteluprosessia, jossa yksilö miettii vaihtoehtoisia jatkumia omalle toiminnalleen. Haastatteluissa myös tulevaisuus oli työtiin toimintaan ja seuraavaan lähimpään tavoitteeseen linkittyntä. Keskustelu ja kommunikaatio korostuivat kaikissa haastatteluissa sekä luontevana osana työnkuvaa että mahdollisten konfliktien ratkaisukeinoina. Kuvitellut konfliktitilanteet olivat myös niitä, joissa eettinen sensitiivisyys koettiin korostetusti tarpeelliseksi, tai joihin haastattelujen teema erityisesti sidottiin.

Se miten mä suhtaudun peleihin vapaa-ajalla tai opiskellessa on täysin eri mitä töissä, koska siinä on kuitenkin eri [tilanne] tavallaan, kun sulla on asiakas jolle sä oot tavallaan myöskin vastuussa.

Aiemmin mainittua autonomisuutta haluttiin kunnioittaa myös solidaarisuudesta kanssapelaajia kohtaan, sillä kolme haastateltavista nosti esiin puheissaan oma-aloitteisesti pelaajien antaman palautteen tärkeyden ja toisaalta oikeuden esimerkiksi fanisivustojen ylläpitämiseen erilaisilla sosiaalisen median alustoilla kuten Facebook tai Reddit. Siinä missä community manager hallinnoi yrityksen tai pelin omia tilejä, pelaajien muodistamiin faniyhteisöihin ei haluttu puuttua. Eettisen sensitiivisyyden merkitys korostui niissä tilanteissa, joissa tehtiin tietoisia arvovalintoja.

Pelkistetty ilmaisu	Alaluokka	Yläluokka	Pääluokka	
Pelin tekeminen ensisijaisesti pelaajia varten	Pelaajat	Pelin ympärille rakentunut yhteisö	Vastuuntunnon kohdentuminen	
Yhteisönä toimiminen	Työtiimi	Työyhteisö		
Tiimin etu kaikkien etu				
Työnteko mahdotonta yksin				
Esimies oman toiminnan tärkeimpänä arvottajana	Esimies			
Vastuullisuus omasta toiminnasta esimiehelle				
Pelejä eri alustalle muokkaavan yrityksen yritysasiakkaiden palvelu ja yhteydenpito yritysten edustamiin työntekijöihin	Yritysasiakkaat			
Oman näkemyksen toteuttaminen	Yksilön omat arvot ja periaatteet			Oma toimijuus
Intuitioon luottaminen				

Taulukko 4. Pelialan työntekijöiden vastuuntunnon kohdentuminen.

8.3 Tutkimustulokset hakkerietiikan näkökulmasta

Hakkerietiikka lähtökohtaisesti käsittelee joukkoa ihmisiä, mikä eroaa haastatteluissa korostuneesta pienryhmäajattelusta, jossa korostuu ne työtoverit ja ihmiset, joiden kanssa oltiin päivittäin työn kautta tekemisissä. Hakkerietiikka onkin lähtökohtaisesti filosofinen, ylhäältä alaspäin sovellettava ja normatiivisuutta edustava kokonaisuus, joka sopii lähinnä hahmotelmaksi kulttuurisista jäsenyksistä, joita informaatioteknologian parissa työskentelevät ihmiset kenties edustavat. Aineistosta nousi silti esiin teemoja, jotka ovat hakkerietiikassa oleellisia: työn teon motiivit ja intohimo työtä kohtaan, rahan rooli toiminnassa ja sosiaalisen yhteisön hyväksyntä yksilön osoittamalle aikaansaavuudelle. Intohimo lienee liian suurpiirteinen sana arkikäytössä sille, miksi haastateltavat olivat juuri pelialalla, mutta kaikki olivat alalla kuitenkin vapaasta tahdostaan ja halusivat tehdä työtään. Tähän vaikuttanee se, että juuri nämä henkilöt olivat tulleet haastateltaviksi ja osa ilmaisikin kiinnostuksensa vain pohtia etiikkaan liittyviä asioita ääneen.

Kuten aiemmin osoitettiin, raha näyttäytyi varsin toissijaisena itse pelinkehitykseen nähden, mikä on hakkerietiikan näkemyksen mukaista (Coleman & Golub 2008; Himanen 2001). Pelien tekeminen ensisijaisesti rahaa tavoitellen koettiin ongelmallisena juuri sen takia, että rahastamiseen pyrkiminen esimerkiksi F2P- eli *free to play* -peleissä pilaa itse pelien mekaniikan. Tästä pelinkehittäjät ovat saaneet palautetta myös pelaajilta (Lappalainen 2017), mutta ennen kaikkea haastatteluissa korostuivat pelinkehittäjien asiantuntijanäkökulma pelinkehitykseen, ei siihen, että rahan pyytäminen jostakin tuotteesta olisi koettu ongelmalliseksi. Se tuli kuitenkin tehdä sellaisella tavalla, että asiakas eli pelaaja olisi tyytyväinen, eikä niin, että rahaa saataisiin mahdollisimman nopeasti mahdollisimman helpolla. Toisaalta pelaajan tyytyväisyys linkitettiin vahvasti hyvään liiketoimintaan – haastateltavat näkivät sen vain tarkoituksenmukaisena toimintana sekä omien arvojensa että yritystoiminnan kannalta. Tällainen ajattelu edustaa kuitenkin pitkäjänteisyyttä ja seurausten ennakoitua, mikä on oleellisessa roolissa Endicottin ja Narvaezin (2009) jäsenyksessä eettisestä sensitiivisyydestä.

Haastateltavien eli pelinkehittäjien asiantuntijarooli toi myös esiin erilaisen itsenäisyyden ja oman äänen, mutta haastatteluissa esiintynyt vahva ryhmään kuulumisen tunne ja työ-

tiimin tärkeys ajoivat yli hakkerietiikassa esiintyvän individualistisen ajattelun, jossa toisaalta haetaan sosiaalista hyväksyntää yksilön omilla, mahdollisimman merkittävillä saavutuksilla (Coleman & Golub 2008). Ryhmä oli tässä tapauksessa tärkeämpi, eikä haastatteluissa esiintynyt erityistä tavoitetta hyväksynnän hausta. Omaa roolia ryhmässä pidettiin oletettavasti stabiilina eikä sitä kyseenalaistettu, minkä lisäksi ryhmään kuuluminen tuli esiin haastatteluissa useiden fraasien, yhteisten muistojen ja tiimityön tärkeyden korostamisen kautta.

Kuten luvussa 4 totesin, hakkerietiikan, akateemisen tutkimuksen ja eettisen sensitiivisyyden käsitteen välillä voidaan nähdä olevan yhteys, ja kysyin, millä perusteella hakkerietiikka-termiä edes käytetään, jos se oleellisesti edustaa samaa ajattelutapaa kuin akateemisessa tutkimusmaailmassa, ja tein selkeän eron hakkerietiikan ja eettisen sensitiivisyyden välille ensimmäisen edustaessa filosofista ajattelutapaa ja jälkimmäisen ollessa ”teknisempi” termi. Tämä alaluku on taas esitellyt hakkerietiikan ajatusmaailman mahdollisia yhteneväisyyksiä pelialan työntekijöiden ajattelussa, mutta yhteneväisyydet eivät ole millään lailla yleistettävissä tutkimuksen laadullisen luonteen ja hakkerietiikan liukuvan määrittelyn vuoksi. Jotta hakkerietiikkaa voitaisiin soveltaa ja tutkia, sen olemassaoloa ja paikkansapitävyyttä tulisi mielestäni tutkia ensin laajasti määrällisin keinoin. Kirjoittamalla tämän auki olen silti tuonut hakkerietiikan roolin tässä tutkielmassa esiin ja myös osoittanut joitakin edellytyksiä, joita sen todelliselle soveltamiselle digitalisaation muovaamissa ajatusmaailmoissa on.

8.4 Tutkimustulosten yhteenveto

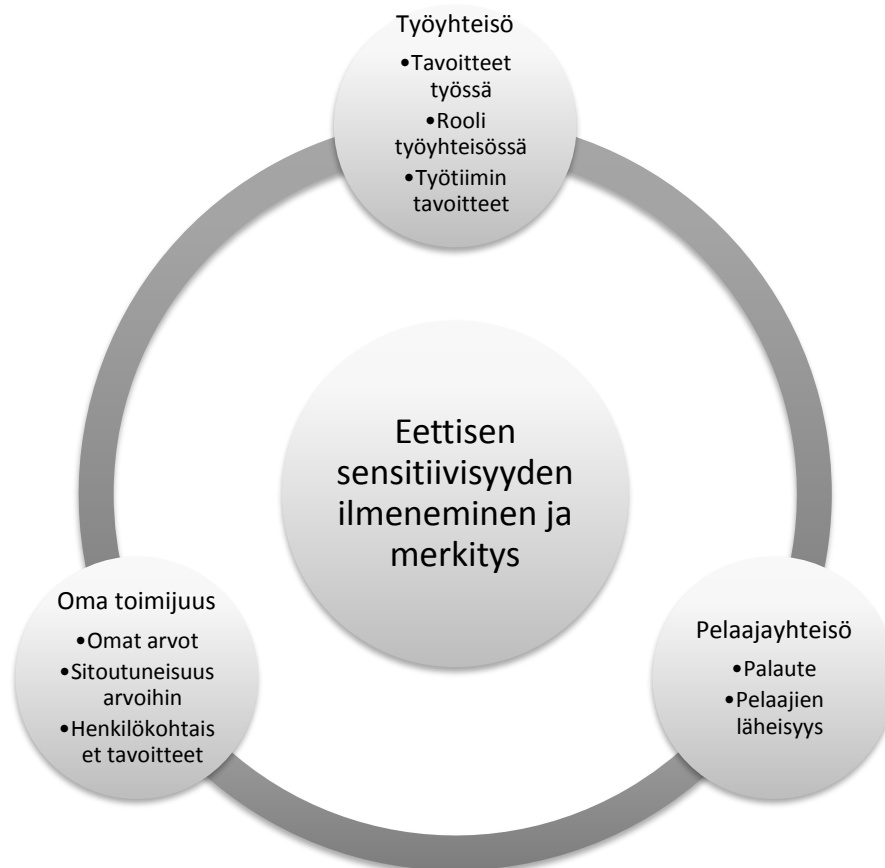
Tutkielman kontekstissa eettisen sensitiivisyyden katsotaan edellyttävän omien arvojen ja arvopohjan perusteiden tunnistamista ja tämän vaikutuksen arvioimista tilannekohtaisesti. Näin ollen haastateltavien tärkeiksi tai tilanteiden kannalta relevanteiksi identifioitujen henkilöiden arvomaailman ja näkökulman huomioiminen ja niistä juontuvien mahdollisten konfliktitilanteiden ennakointi ja hahmottaminen lukeutuu myös eettisen sensitiivisyyden piiriin. Muun aineiston perusteella myös yhteiskunnassa ja internetissä vallitsevat suuremmat trendit vaikuttavat eettisen sensitiivisyyden ilmenemistapaan ja sen määrittämiseen, mitä se kulloisessakin kontekstissa on, mitä muut tutkimuksen myös tukevat (Massanari 2017).

Selkeiden tutkimustulosten muodostamisen kannalta ongelmana on se, ettei eettisen sensitiivisyyden ilmenemistä voi etukäteen määrittää käytännössä, jottei tutkimuksesta itsestään tule liian johdattelevaa. Tämä huomio juontaa jo Kohlbergin saamaan kritiikkiin (Arnold 2000), jonka mukaan valmiiden moraalista ajattelua vaativien tilanteiden esittäminen tutkimuksen osanottajille on johdattelevaa ja korostaa liikaa moraalisen ajattelun yksittäistä puolta. Samaa ajattelutapaa seuraten tässä tutkielmassa ei myöskään voida osoittaa niitä kohtia haastateltavien kertomuksista, jotka erityisesti ilmentäisivät eettistä sensitiivisyyttä – silloin eettisen sensitiivisyyden määritelmä olisi käytännössä mahdollista juontaa haastateltavien kertomuksista tutkijan mielestä sopivat palat valikoiden, jolloin eettisen sensitiivisyyden käsitteellinen ongelma ratkeaisi kuin itsestään mutta tieteellisen uskottavuuden hinnalla (Salo 2015, 184).

Sen sijaan aiemmin tässä luvussa esitettyjen aineiston koodaamisen ja hahmottelun johdosta voidaan perustellusti esittää, että eettisellä sensitiivisyydellä on sijansa pelinkehityksessä ja se voi jopa tuoda arvokasta lisäarvoa työhön, mikäli sen soveltaminen syventää moraalisen toimijan ajattelua ja työn antoisuutta. Tämä tukee myös väitettä siitä, että eettisen sensitiivisyys ilmenee väistämättä ihmisten toimiessa ryhmänä. Väite on myös riippumaton siitä, kuinka eettinen sensitiivisyys määritellään, koska McAdamsia (2009) mukailten kaikki ihmisten välinen toiminta voidaan määrittää moraaliseksi toiminnaksi. On kuitenkin huomioitavaa, miten selkeä ero intuitiivisen ja tietoisensa moraalisen ajattelun

välillä haastatteluissa esiintyi, ja että moraalinen toimijuus ja sitä myöten eettinen sensitiivisyys saivat merkityksensä ennen kaikkea ryhmän toiminnan ja muiden hyväksynnän kautta.

Eettisen sensitiivisyyden saamat merkitykset olivat liukuvia ja korostetun tilannesidonnaisia. Haastatteluista oli tulkittavissa jopa siihen liittyviä suoria oletuksia, joita olivat etenkin hienovaraisuus ja epäitsekkyys. Tämä tukee Gholamin ja kumppaneiden (2014) tutkimustuloksia siitä, että eettinen sensitiivisyys on oleellisesti sidoksissa kulttuurisiin arvoihin ja voi siten käytännön toiminnassa ilmetessä vaihdella merkittävästi. Hakkerietiikka (Coleman & Golub 2008) on yksi tällainen tieteellisesti rakennettu kulttuurinen jäsenys, joka omalta osaltaan tarjoaa jo käsityksiä oikeasta ja väärästä ja siten myös oikeasta tavasta harjoittaa eettistä sensitiivisyyttä. Sen soveltaminen yksilötasolla on kuitenkin kyseenalaista etenkin huomioiden, ettei tutkielmassa yksikään haastateltava halunnut kategorisoida itseään vahvasti mihinkään viiteryhmään vaan yksilöiden autonomisuusajattelu oli suuremmissa roolissa.



Kuvio 3. Eettisen sensitiivisyyden ilmenemistä ja merkitystä määrittäviä tekijöitä pelinkehityksessä.

Eettinen sensitiivisyys sai siis merkityksensä yksilön kautta myös haastattelijoiden puheissa, vaikka ympäröivä ryhmä, useimmiten työtiimi, ohjasi ja muokkasi yksilön ajattelua. Toisaalta tämän näkökulman voidaan tulkita nousevan aikamme individualistisesta ajattelusta, joka korostaa yksilöä ja vaikuttaa näin myös tutkimustulosten tulkitsemiseen myös tässä tutkielmassa, vaikka sen tarkkaa vaikutuskohtaa ei tässä tutkielmassa voida määrittää (Charmaz 2017, 34-35).

Kuviossa kolme on esitetty tiivistetysti eettisen sensitiivisyyden merkityksen määrittämiseen vaikuttavat tekijät pelinkehitysympäristössä, mikä on samalla myös esitys siitä, kuinka eettinen sensitiivisyys määrittyy tämän tutkielman tapauksena. Seuraavassa luvussa käsitelen tutkimuksen luotettavuutta ja viimeisessä luvussa esitän pohdintani ja johtopäätökseni tutkimustapauksesta.

9 Tutkimuksen luotettavuus

Luvussa käsitellään tutkimuksen luotettavuutta aluksi yleisten, laadullista tutkimusta koskevien kriteerien kautta. Mukaan on otettu sekä yleisiä laadullisen tutkimuksen luotettavuutta koskevia kriteerejä että tutkimusmenetelmien käyttöön liittyviä erityisiä ohjeita, joiden pohjalta tutkimuksen luotettavuutta, uskottavuutta ja yhtenäisyyttä arvioidaan.

9.1 Laadullisen tutkimuksen luotettavuuden kriteerit

Tutkimuksessa uuden tiedon tuottaminen ja ajattelun laajentaminen ovat keskiössä (Salo 2015, 182). Laadullisessa tutkimuksessa järjestelmällinen lähestymistapa ja sanallistetun, avatun tutkimusmenetelmän tarkka noudattaminen edesauttavat paitsi tiedon kehittämistä ja esittämistä myös vastaavat laadullisen tutkimuksen saamaan kritiikkiin kumulatiivisen tiedon kasautumisen puutteesta (Fielding 2017, 22). Paljon on myös kiinni siitä, kuinka hyvin tutkija on perehtynyt käyttämäänsä metodiin ja kuinka järjestelmällisesti hän tutkimuksen aikana toimii, mitä voidaan arvioida tutkielmasta ilmi käyvän tiedon tai toisaalta sen puuttumisen perusteella (Salo 2015, 183). Hyvin tehtynä laadullinen tutkimus lunastaa odotukset ja osaltaan tukee käsitystä laadullisen tutkimuksen välttämättömyydestä ja sen tarjoamista mahdollisuuksista (Iphofen 2011, 443-444).

Tapaustutkimuksesta esimerkillisen tekee Yinnin mukaan (2014, 200-206) sen relevanttius ja merkittävyys, valmius ja huoliteltu loppuasu sekä eri näkökulmat huomioiva, uskottavat perustelut esittävä ja selkeästi ja mukaansatempaavasti kirjoitettu raportti. Tapaustutkimuksen valmiutta Yin (2014, 202-203) määrittelee kolmella osatekijällä. Ensimmäkin tutkimuksen tapauksen on oltava selkeästi rajattu niin, että tutkija on asettanut selkeät rajat tutkittavalle ilmiölle ja sen kontekstille. Toisekseen tutkijan on osoitettava, että aineistoa koottaessa kaikki oleellinen tieto on otettu mukaan. Kolmanneksi tapaustutkimusta tehtäessä tulisi varmistaa, ettei mikään merkittävä resurssi, kuten aika ja rahoitus, lopu tutkimuksen aikana kesken. Mikäli näin on, ei tutkimus todennäköisesti lopulta voi olla uskottava (Yin 2014, 203).

Tässä eettistä sensitiivisyyttä käsittelevässä tutkielmassa on avattu tutkimuksen taustalla olevaa metodista ajattelua sekä teoriapohjaa, johon perustan omat johtopäätökseni haastattelumateriaalin ohessa. Tutkijan rajallisuus on tunnustettu ja huomioitu siten, että tutkimuksen lähtökohdat, toteutus ja työtavat on pyritty avaamaan siltä osin niin tarkasti ja avoimesti, kuin tutkimuksen kannalta on oleellista, jotta lukija kykenee tekemään omat johtopäätöksensä perustellusti ja jotta tutkijan tekemät johtopäätökset on mahdollista kyseenalaistaa.

Kasvatustieteellinen taustani sai minut aluksi epäilemään kyvykkyyttäni juuri peleihin ja etiikkaan keskittyvän tutkimusaiheen kanssa. Olen kuitenkin tullut siihen johtopäätökseen, että harrastuneisuuteni pelien ja filosofian saralla on kantanut hyvin, minkä lisäksi sekä kandidaatin että pro gradu -tutkielman teko osoittautui antoisaksi juuri mielenkiintoisiksi ja aidosti tärkeiksi kokemieni aiheiden johdosta. Samalla olen tietoinen itseä erityisesti motivoivan aiheen tutkimisen riskeistä, mikä voi kokonaisuudessaan vaikuttaa jopa tutkijan identiteettiin (Rosling & Scott 2016, 615-616). Poikkitieteellisyyden hyödyistä osaltaan vakuuttavat Lapsley ja Narvaez (2009b), jotka pohtivat toimittamansa teoksen johdannossa sitä, kuinka moraalipsykologian hajanaisella alalla psykologia ei ole hallitseva tieteenala, vaan esimerkiksi filosofit ovat tuoneet arvokasta lisäsisältöä alan tutkimukseen. Puhtaasti filosofinen kirjallisuus on myös valottanut paitsi omaa ammatillista rooliani, myös tämän tutkimuksen filosofista ja yhteiskunnallista kontekstia (Christman 2002; Driver 2006; Lammenranta 1993).

9.2 Teoriapohjan yhtenäisyys ja uskottavuus

Etiikan ja moraalien ollessa kyseessä objektiivisten tutkimustulosten saaminen voi olla erityisen haasteellista. Tutkielman päämääränä ei kuitenkaan ollut arvottavuus, vaan kuvailevan katsauksen luominen siihen, miten ainutlaatuisessa, myös pelimaailmalle ominaisessa ympäristössä Suomessa toimivat pelinkehittäjät tunnistavat, tulkitsevat ja kokevat eettisiä valintoja sisältävät tilanteet. Näin ollen tutkielman onnistuneisuuden arvioinnissa on oleellista huomioda tutkimuksen lähtökohdat ja niiden ilmaisemisen laatu. Uskon onnistuneeni tässä verrattain hyvin muistaen sen, että moraalinen toimijuus on poikkitieteellinen ja jatkuvassa muutoksessa oleva käsitekokonaisuus.

Tutkielman kirjoittaminen helpottui merkittävästi siinä vaiheessa, kun hyväksyin teoriapohjan keskeneräisyyden ja ymmärsin, ettei kyse ollut vain oman näkemykseni puutteista. Ei ole mahdollista rakentaa uskottavaa, kaikenkattavaa kokonaiskuvaa aiheesta, josta ei vallitse yhteisymmärrystä kokeneiden ja tunnustettujen alan tutkijoiden kesken. Sen sijaan on mahdollista hahmotella, mistä eri lähtökohdista aihetta on lähestytty ja lähestytään nykytutkimuksessa, missä uskon onnistuneeni. Lopullisen arvion tästäkin asiasta tekee kuitenkin lukija.

Hakkerietiikan mukaan ottaminen arvelutti minua aina kandidaatin tutkielmastani alkaen, mutta olen tyytyväinen ratkaisuuni. Kuten luvussa neljä totesin, sen pois jättäminen olisi tuntunut epärehelliseltä ja vääristelevältä, koska ajatus on tuotu esiin muissa eettistä sensitiivisyyttä koskevissa tieteellisissä julkaisuissa. Lisäksi hakkerietiikalla oli kosketuspinta tutkimusaiheeseeni myös informaatioteknologian kautta, eli sen tarjoamaa ajatusmaailman jäsentelymallia oli mahdollista peilata tutkimustuloksiin, mikä oli varsin mielenkiintoista ja edesauttoi mahdollisimman laajan näkökulman saavuttamisessa tutkielman aineistoon.

9.3 Tutkimuksen toteutuksen ja tutkimustulosten luotettavuus

Tutkimuksen luotettavuutta arvioidaan myös sen perusteella, kuinka hyvin tutkimusmenetodit ja tutkimuksen eteneminen on kuvattu ja kuinka hyvin tutkimustulokset on esitetty (Charmaz 2014, 337-338; Yin 2014, 46). Näin ollen lopullisen arvion tekeminen myös analyysimenetelmän toimivuudesta ja tutkimuksen luotettavuudesta jää lukijan tehtäväksi tutkielman perusteella. Pattonin (1990, 461) mukaan laadullisessa tutkimuksessa on erotettavissa kolme toisiinsa liittynyttä, mutta silti selkeästi erotettavissa olevaa kysymystä: mitä tutkimusmetodeja käytettiin tutkimuksen luotettavuuden, validiteetin ja eheyden takaamiseksi, mitä tutkija tuo tutkimukseen kokemuksensa, koulutuksensa ja näkemyksensä puolesta ja mitä tutkimusparadigmaa ja oletuksia tutkimuksen takana on. Tutkimustulosten luotettavuuden kannalta on siis oleellista, että olen tuonut esiin oman asemani pelaajana sekä kasvatustieteen opiskelijana.

Luvussa seitsemän raportoin aineistonkeruuvaiheesta ja haastattelujen suorittamisesta. Tutkimuksen luotettavuuden varmistamiseksi oli mielestäni oleellisen tärkeää, että jokainen haastateltava sai saman informaation tutkielmasta ja että haastateltava oli tietoinen omista oikeuksistaan. Pidin myös haastateltavien anonyymiuden säilyttämistä jopa niin tärkeänä, että se johti jo varhaisessa vaiheessa haastateltavien yksilöinnin minimointiin. Osittain tämä johtui kokemattomuudestani haastattelujen suorittamisessa ja yritysmaailman salassapitovelvollisuuksien käytännöistä – en halunnut, että kukaan jättäisi vastamatta haastattelupyyntöni työpaikan salassapitovelvollisuuden vuoksi.

Aineiston analysointi oli mielekästä, mikä osaltaan vahvistaa omaa käsitystäni siitä sen käsittelyn onnistumisesta. Kuten Yin (2014, 135) asian ilmaisee, helpoin lähtökohta aineiston käsittelyyn lienee sillä leikkiminen. Yinnin esimerkkiä seuraten teemoittelin ja hahmottelin aineistoani usealla eri tavalla, sekä eettisen sensitiivisyyden että hakkerietikan lähtökohtien kautta. Toisaalta annoin aineiston myös puhua puolestaan grounded theory –menetelmän mukaisesti ja menetelmä on tuotu esiin Pattonin (1990, 461) vaatimusten mukaisesti.

Salo (2015, 172) on kritisoinut voimakkaasti aineistolähtöisen teorian muodostamisprosessin pätevyyttä argumentoimalla, että kaikkea aineistoa käsitellään väistämättä jonkinlaisista teoreettisista lähtökohdista käsin. Uskon itse kuitenkin, että tässä tapauksessa aineistolähtöisyys oli avain tutkielman tekoon, koska kuten aiemmin olen esittänyt, eettinen sensitiivisyys ja moraalinen toimijuus ovat käsitteinä vielä niin aukinaisia, että niiden tutkiminen mahdollisimman avoimella ja ennakkoluulottomalla asenteella on johtanut todennäköisesti paremman tutkielman tekoon kuin mitä tiukasti teoriapohjaan nojautuneella analyysillä. Tämä on toki edellyttänyt systemaattista etenemistä ja rohkeasti oman äänen esiintuomista.

Suurimpana haasteena olenkin pitänyt tutkielman teossa laadullisen aineiston käsittelyn välttämätöntä sekavuutta, sen kanssa toimimista ja toisaalta tämän prosessin selkeää kirjallista avaamista (Salo 2015, 182). Loppujen lopuksi voidaan metodin käytössäkin yksinkertaistaen olevan kyse niiden asioiden sanallistamisesta, mitä tutkimuksen aikana tekee (Charmaz 2014, 41-42; 2017). Näin tarjoutuu myös tutkijalle itselleen mahdollisuus palata siihen, mitä on tehty ja sen eteenpäin viemiseen – myös jatkotutkimuksen kannalta. Yinn (2014) on todennut, että hyvin tehty tutkimus ei voi olla keskeneräinen tutkimus,

mutta tässä tapauksessa pidän sitä hyvänä merkinä, etten maltaisi odottaa etiikan ja moraalisen toimijuuden eteenpäin kehittelyä digitaalisissa ympäristöissä jatkotutkimuksessa. Vaikka grounded theory -menetelmän mukaisesti tutkimuksessa tulisi tähdätä uuden teorian rakentamiseen (Martikainen & Haverinen 2004, 133 & 148), mihin tässä tutkimuksessa ei päästy, pidän tutkielmaa siinä mielessä onnistuneena, että sen teon aikana löytyi oleellisia ongelmakohtia aiemmista tutkimuksista ja se osaltaan myös vahvisti aiempia tutkimustuloksia (Gholami ja muut 2014) ja näin ollen on tietyllä tapaa löytänyt paikansa eettistä sensitivisyyttä käsittelevien tutkimusten joukossa. Viimeistelyyn ja ajatusten lopulliseen hiomiseen olisi voinut silti käyttää enemmän aikaa, mutta katson toivon tämän tilaisuuden tulevan jatkotutkimuksessa virtuaalisia ympäristöjä tutkittaessa.

10 Pohdinta ja johtopäätökset

Luvussa kootaan tutkielman tärkeimmät tulokset ja esitetään jatkotutkimusmahdollisuuksia pohdinnan ohessa. Luku pitää sisällään sekä tutkielman teon aikaiset pohdinnat ja johtopäätökset että pohdintoja, jotka ovat vielä kehittymässä eteenpäin ja edustavat samalla suuntaviivoja jatkotutkimukselle. Aluksi käsitellään eettistä sensitiivisyyttä yhteiskunnallisesta näkökulmasta, minkä jälkeen siirrytään eettisen sensitiivisyyden määrittelytapoihin yksilön ja yhteisön kautta, ryhädynamiikka ja eettisen sensitiivisyyden erottamiseen eettisestä päätöksenteko- ja argumentaatiokyvystä.

10.1 Eettisen sensitiivisyys yhteiskunnallisessa kontekstissa

Tutkimustulokset tarjoavat mielenkiintoisia näkökulmia siihen, kuinka harkittuja tuotteita pelit ovat juuri lasten ja nuorten kuluttamana viihteenä. Tutkimuskysymykset eivät olleet lapsi- tai nuorikeskeisiä, eikä iän merkitys noussut haastatteluissa luonnostaan esille. Tärkeämpää oli pelien viihdyttävyyden ja toimivuuden peleinä, ja haastatteluissa kävi ilmi ryhmän suuri merkitys yksittäiselle pelinkehittäjälle. Näin ollen pelinkehityksessä ei vaikuta vallitsevan samanlaista moraalista eetosta tai sen näkökulman tiedostamista, mitä yleisesti liitetään opettajan ammattiin (Campbell 2003; Tirri 1999 & 2010) ja eritoten opettajan yksilöllisesti tekemiin valintoihin. Huomioiden opettajien erilaisen yhteiskunnallisen ja instituutionaalisen aseman ja pelinkehityksen jatkuvan muutoksen tämä ei yllätä – mutta tällainen moraalinen eetos voisi hyvin olla olemassa ja on mielenkiintoista seurata jatkossakin tästä näkökulmasta keskustelua, joka pyörii pelinkehityksen ympärillä.

Tutkielmassa esitetty hakkerietiikka (Himanen 2001) tarjoaa yhdenlaisen tavan jäsenellä etiikkaa informaatioteknologian käytössä, ja sitä sivuavat myös monet digitaalisten alustojen tutkimusmetodeja käsittelevät teokset tieteellisestä näkökulmasta (Caliandro 2014; Coleman & Golub 2008; David 2004; Kozinets 2010, Tirri 2014), mutta ajatusmallina se on vielä varsin hajanainen. Rahan, työnteon motiivien ja sosiaalisen hyväksynnän

aspektit (Himanen 2001; Tirri 2014) ovat kuitenkin mielenkiintoisia, ja liberaalidemokratiaa kannattavan hakkerimaailman hahmottelu (Christman 2002; Coleman & Golub 2008) kiehtovaa, etenkin kun Coleman ja Golub (2008) ovat huomioineet vapaan informaation ja ilmaisten sovellusten jakamiseen liittyvät eturistiriidat. Se ylittää tämän tutkielman rajauksen, mutta osoittaa silti sen, miten tiukasti sidoksissa laajempiin asiayhteyksiin ja yhteiskunnalliseen kehitykseen myös pelinkehittäjät ovat sidoksissa jo oman työnsä kautta.

10.2 Eettisen sensitiivisyys ja sosiaalinen älykkyys

Tätä pro gradu –tutkielmaa kirjoittaessa haastavinta oli määrittää, mitä eettinen sensitiivisyys, tutkielman keskeisin käsite, tarkoittaa. Intuitiivisesti siitä on helppo saada hyvä käsitys yhdistämällä eettinen sensitiivisyys sosiaaliseen älykkyyteen, mikä tosin tuntuu jo lähtökohtaisesti kallistuvan liialliseen arvottavuuteen. Edellyttääkö eettinen sensitiivisyys älykkyyttä? Mitä älykkyys tämän tutkielman kontekstissa sitten olisi? Rivien välistä on myös mahdollista huomata, että pidän älykkyyttä hyvänä asiana, mikä otetaan usein itsestäänselvyytenä älykkyyden määritelmästä huolimatta. Tämänkaltaiset kysymykset ja asiat vaivasivat minua pitkään tutkielman teon aikana, ja vasta loppuvaiheessa sain jonkinlaisen mielenrauhan aiheesta. Eettisen sensitiivisyyden käsitteen teoreettisen taustan huomioiden (ks. etenkin Endicott ja Narvaez 2009) päätin jättää älykkyyden kokonaan pois siitä huolimatta, että ”sosiaalinen älykkyys” tekee konseptista helposti järkeistettävän. Tällä yksinkertaistamisella saavutetaan silti vain osatotuus, joten, kuten toisesta pääluvusta on tullut ilmi, se ei riitä moraalista toimijuutta tarkastellessa.

Eettisen sensitiivisyyden käsitteen rajapinnan löytäminen etenkin eettisen järkeilyn käsitteen kanssa (*ethical/moral reasoning*; Narvaez 2001, 2010 & 2011; Narvaez & Lapsley 2009a, 2009b & 2009c; Nokelainen & Tirri 2007) tuotti hankaluuksia. Pääosin katson tämän johtuneen moraalisen toimijuuden osa-alueiden jaon ja eettisen sensitiivisyyden käsitteen hiomisen tarpeesta, mikä on todettu myös muissa tutkimuksissa (Gholami ja muut 2014, 9). Mikä on herkkyyttä tunnistaa eettistä tilannetajua vaativat hetket, jos moraalinen toimija käyttää joka tapauksessa argumentaatiota ja loogista päättelyä sen perus-

telemiseen, mikä on tunnistamisen tai huomion arvoista ylipäättään? Toisaalta esimerkitilanteiden luominen ei ollut mahdollisuus, sillä Kohlberg sai aikanaan perustellusti kritiikkiä tutkimuksistaan, joissa oli itse määrittänyt ja luonut kuvitteelliset eettistä sensitiivisyyttä vaativat tilanteet (Arnold 2000). Niin merkittävät kuin Kohlbergin tutkimukset olivat, niiden tutkimusmetodien toisintaminen tässä tutkielmassa ei olisi tuntunut ajatusten eteenpäin viemiseltä – päinvastoin.

Eettisen sensitiivisyyden saamien merkitysten analysointi syvällisemmin olisi edellyttänyt fokusoidumpaa ja pitkäkestoisempaa tutkimusta esimerkiksi tietyn ryhmän toiminnasta, jolloin eettisen sensitiivisyyden saamat merkitykset olisi ollut mahdollista saada laajemmin ja perustellummin esille. Tällä tavalla olisi saattanut nousta esiin tilanteita, joissa eettinen sensitiivisyys olisi ollut tarpeen haastateltavien oman arvioinnin mukaan. Toisaalta raja haastateltavan liiallisen johdattelun ja teemahaastattelun tarkoituksenmukaisena pitämisen välillä on häilyvä (Tuomi & Sarajärvi 2009; Pöysä 2010) ja annoin haastattelujen mennä eteenpäin ennemmin omalla painollaan.

Ei olisi ollut mielekästä tai tutkimuksellisesti oikein maalaila haastateltaville tilanteita, joissa eettinen sensitiivisyys olisi tutkijan mielekästä mahdollisesti tarpeen. Näin ollen haastatteluja voidaan pitää siinä mielessä onnistuneina, että keskittyivät asioihin, joita haastateltavat toivat itse esille, minkä lisäksi tutkielmassa on otettu huomioon eettisen sensitiivisyyden merkitys useammasta näkökulmasta. Huomattava osa tutkimukseen käytetyistä resursseista on mennyt sekä ennen että jälkeen haastattelujen laajemman ymmärryksen hankkimiseen siitä maailmasta, jota pelinkehittäjät ja pelaajat rakentavat pelien ja erilaisten sosiaalisten alustojen kautta.

10.3 Ryhmän ja identiteetin joustavuuden merkitys

Tutkielmassa moraalisen toiminnan yksikkönä ja siten myös eettisen sensitiivisyyden ilmentäjänä toimi yksilö, jonka toiminnan johdonmukaisuus riippuu pitkälti identiteetin koherenssista: toiminnan johdonmukaisuus ja rationaalisuus ovat yhteydessä siihen, kuinka ajallisesti ja syvällisesti pysyviä motiiveja yksilöllä itsellään on (Arnold 2000; McAdams 2009). Koska tämä tutkimus oli enemmän hetkellinen katsaus haastateltavien

näkemykseen pelialan tilasta, se ei voi vahvistaa olettaa, mutta haastattelumateriaali asettuu linjaan väitteen kanssa esimerkiksi niin, että tulevaisuudensuunnitelmat ja suunnittelu, jotka tulivat esiin erityisesti kolmessa haastattelussa, liittyivät myös selkeästi harjittuun toimintatapaan sekä oman toiminnan reflektointiin ja sen oikeellisuuden arviointiin.

Haastattelujen sisältö oli yhtenevä myös Narvaezin ja Lapsleyn (2009a, 248) käsityksen kanssa siitä, että moraalinen toimijuus ja sitä myöten myös eettinen sensitiivisyys ovat sidoksissa yksilön identiteettiin, ja tämä identiteetti oli haastatteluissa selkeästi pelinkeskityksessä muodostuneen työtiimin muokkaama. Se loi asetelman, joka sai pohtimaan, olisiko eettistä sensitiivisyyttä mielekkäämpää tutkia ryhmätasolla yksilön näkökulman sijaan. Kuinka eettinen sensitiivisyys ilmenee jonkin ryhmän sisällä? Mitkä tekijät määrittävät, mikä kyseisen ryhmän kontekstissa on eettistä sensitiivisyyttä? Samalla nämä kysymykset alleviivaavat poikkitieteellisyyttä, joka eettisen sensitiivisyyden ja moraalisuuden toimijan tutkimiseen liittyy (Narvaez & Lapsley 2009b).

Riippumatta näkökulmasta, josta eettistä sensitiivisyyttä tutkitaan, korostan tutkimustulosten ja eettistä sensitiivisyyttä käsitteiden tieteellisten julkaisujen perusteella (Narvaez 2009 & 2010; Narvaez & Lapsley 2009b; Tirri 2010 & 2014) ajattelun ja identiteetin joustavuuden merkitystä eettisen sensitiivisyyden kannalta. Argumentointitaitojen on kuitenkin todettu olevan yhteydessä eettiseen arvostelukykyyneen (Nokelainen & Tirri 2007; Tirri 2010) ja tätä arvostelukykyytä ei voida käsitellä moraalista toimijasta täysin irrallisena (Endicott & Narvaez 2009). On kiehtova ajatus tutkia sitä, miten joustavuus vaikuttaa yksilön toimintaan, koska se on selkeässä ristiriidassa identiteetin koherenssin kanssa – jos yksilön identiteetti on voimakkaasti sidoksissa esimerkiksi työntekoon, tämä asia muuttuu ja yksilö selviää yksinkertaisesti muuttamalla ajattelutapojaan, kuinka selkeänä identiteettiä voidaan pitää? Toisaalta joustavuus voinee olla ominaisuus siinä missä muutenkin, ja tämä hahmoteltava ”joustavuus” voi liittyä paitsi merkittävän identiteetti muutoksen lisäksi ryhmään tai muihin yksilön ulkopuolisiin tekijöihin, ja idea on mieleissäni oikeastaan vasta alkuvaiheessa.

10.4 Yhteenveto ja tutkimustulosten soveltaminen jatkotutkimuksessa

Eettinen sensitiivisyys on uudelleenmääriteltävissä oleva käsite, johon on mahdollista sisällyttää tai olla sisällyttämättä tietynlaisia elementtejä. Tässä tutkielmassa huomio kohdistui erityisesti pelinkehittäjien tietoisuuteen oman toimintansa vaikutuksista ja siitä, kuinka oleellisina he näkevät eettisen sensitiivisyyden aihepiiriin kuuluvat valinnat ja päätökset omassa elämässään. Tietoiset päätökset edellyttävät niihin liittyvien tilanteiden ja asiayhteyksien tunnistamista, ja tämä tietoisuus aroista aiheista on vaikuttanut nousseen julkiseen keskusteluun viime vuosina esiintyneiden, valtavasti mediahuomiota saaneiden ilmiöiden myötä (Garimella ja muut 2018; Massanari 2017). Eettistä sensitiivisyyttä ei osana yleisinhimillistä toimintaa voi poissulkea pelinkehityksen maailmasta ainakaan niin kauan, kun pelejä tekevät ihmiset.

On todettu, että eettiset ratkaisut tai ajatus moraalisesti oikein olevasta toiminnasta eivät korreloi moraalisen toiminnan kanssa (Blasi 1983; Narvaez & Lapsley 2009a, 241), mikä tarjoaa mielenkiintoisen jatkotutkimusmahdollisuuden. Eettistä sensitiivisyyttä voisi mitata Tirrin tavoin (2010; Gholami ja muut 2014; Nokelainen ja Tirri 2011) esimerkiksi itsearviointitaulukolla ja sen jälkeen tutkia sen yhteyttä käytännön toiminnassa tehtyihin ratkaisuihin pelinkehityksessä. Toisaalta eettisen sensitiivisyyden käsitteen kehittämisen laadullisten tutkimusten ja haastattelujen kautta tulisi edeltää tätä, sillä käsite osana moraalisen toimijuuden taitoja (Narvaez & Endicott 2009) on kuitenkin häilyvällä ja alati muuttuvalla pohjalla poikkitieteellisellä kentällä.

Edelliseen alalukuun viitaten eettisen sensitiivisyyden ilmenemisen tutkiminen pienryhmässä laadullisin keinoin vaikuttaa mielestäni lupaavimmalta vaihtoehdolta. Toistuvien haastatteluin ja ryhmän toiminnan seuraamisen avulla olisi mahdollista päästä käsiksi ilmaistujen ajatusten ja toiminnan välisiin eroihin, joiden välinen yhteys ei ole itsestään selvä. Samalla olisi mahdollista hakea uudenlaista määrittelyä tai hienosäätöä eettisen sensitiivisyyden ja muiden moraalisten taitojen välille ja tutkia, kuinka mielekäs niiden nykyinen hahmotustapa on.

Garimellan ja muiden (2018) sekä Massanarin (2017) tutkimukset internetissä tapahtuvasta sosiaalisesta kanssakäymisestä ja etenkin sen ongelmista, joita tuottavat Massanarin

(2017) mukaan mm. sosiaalisen median sivustojen algoritmit ja toimintamekaniikat. Tutkimukset valottavat sitä taustaa, jota vasten yksittäiset käyttäjät eri internetsivustoilla toimivat ja toisaalta muodostavat anonyymejä ryhmittymiä samalla tavalla, kuin mitä osa digitaalisista peleistä mahdollistaa keskustelualustoineen. Massanarin (2017) tutkimuksessa tulee myös esiin kysymys yksilön vastuusta omasta toiminnastaan, mikä on oleellista myös eettisen sensitiivisyyden kannalta, sillä eettinen sensitiivisyys on taitoa identifoida omien arvojen mukaisia, herkkyyttä vaativia tilanteita. Eettisen sensitiivisyyden ja moraalisen toimijan tarkempi tieteellinen määrittelemine ja eettisen sensitiivisyyden saamien merkitysten tutkiminen on mielestäni jatkotutkimuksen arvoista eritoten digitaalisissa ympäristöissä, jotka ovat muokanneet ja muokkaavat sosiaalista toimintaympäristöämme jatkuvasti.

Lähteet

- Aittokoski, H. (2018). Haluatko robottikokkiteknikoksi tai sijaismatkustajaksi? *Helsingin Sanomat* 19.4.2018.
- Akturk, A. O. (2015). Analysis of cyberbullying sensitivity levels of high school students and their perceived social support levels. *Interactive Technology and Smart Education*, Vol. 12 Issue 1, 44-61.
- Alasuutari, P. (1994). *Laadullinen tutkimus* (2., uud. p.). Tampere: Vastapaino.
- Arnold, M. (2000). Stage, Sequence, and Sequels: Changing Conceptions of Morality, Post-Kohlberg. *Educational Psychology Review*, 12(4), 365-383.
- Arvekari, V. (2018). Miljoonarahoitus Tampereelle – valjastetaan videopelien opetus käyttöön. *Pelaaja*. Viitattu: 31.1.2018, saatavilla: <https://www.pelaaja-lehti.com/uutiset/miljoonarahoitus-tampereelle-valjastetaan-videopelien-opetus-kayttoon>
- Baggini, J. & Fosl, P. S. (2012). *Etiikan pikkujättiläinen*. Englanninkielinen alkuteos: The Ethics Toolkit. A Compendium of Ethical Concepts and Methods. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura.
- Beck, K. (2017). 'Overwatch' director on the game's diversity: 'normal things are normal'. *Mashable*. Viitattu: 31.1.2018, saatavilla: <https://mashable.com/2017/02/23/overwatch-diversity/#Ko9UntvFcqqn>
- Blamire, R. (2010). Digital Games for Learning. *Conclusions and recommendations from the IMAGINE project. Report for the European Commission*.
- Blasi, A. (1983). Moral Cognition and Moral Action: A Theoretical Perspective. *Developmental Review*, 3, 178–210.
- Blasi, A. (2005). Moral Character: A Psychological Approach. Teoksessa Lapsley, D.K. & Power, F.C (toim.). *Character Psychology and Character Education* 18–35. Notre Dame: University of Notre Dame.
- Business Finland (2017). *Mixed Reality Report*.

- Caliandro, A. (2014). Ethnography in digital spaces: Ethnography of virtual worlds, netnography, and digital ethnography. *Handbook of anthropology in business*. 738-761.
- Campbell, E. (2003). *The ethical teacher*. Maidenhead: Open University Press.
- Carter, B. (2004). *Game Asset Pipeline*. Massachusetts: Charles River Media.
- Casal, S. (2018). Hittipelin suunnitellut Karoliina Korppoo saa edelleen neuvoja miehiltä siitä, miten pelejä pitäisi oikeasti tehdä. *Yle Uutiset*. Viitattu 9.5.2018. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/04/27/hittipelin-suunnitellut-karoliina-korppoo-saa-edelleen-neuvoja-miehilta-siita>
- Charmaz, K. (2017). The Power of Constructivist Grounded Theory for Critical Inquiry. *Qualitative Inquiry*, 23(1), 34-45.
- Charmaz, K. (2014). *Constructing grounded theory* (2nd ed.). Los Angeles: Sage.
- Christen, K. (2012). Does Information Really Want to Be Free? Indigenous Knowledge Systems and the Question of Openness. *International Journal of Communication* 2012: 2870.
- Christman, J. (2002). *Social and political philosophy: A contemporary introduction*. London: Routledge.
- Coleman, E. G., & Golub, A. (2008). Hacker practice: Moral genres and the cultural articulation of liberalism. *Anthropological Theory*, 8(3), 255-277.
- Crocco, F. (2011). Critical gaming pedagogy. *Radical Teacher*. 91, 26-41.
- David M. B. (2004). Internet research: privacy, ethics and alienation: an open source approach. *Internet Research*. 14 (4), 323-332.
- Dey, I. (2007). Grounded Theory. Teoksessa: Seale, C., Gobo, G., Gubrium, J.F. & Silverman D. (toim.). *Qualitative Research Practice*. Lontoo: Sage.
- Digipalveluopas (2018). *Helsingin Kaupunki*. Viitattu 27.4.2018 <https://digi.hel.fi/digipalveluopas/>
- Driver, J. (2006). *Ethics: The fundamentals*. Malden, Massachusetts: Blackwell Publishing.
- Endicott, L. & Narvaez, D. (2009). Nurturing Character in the Classroom. EthEx Series, Book 1: *Ethical Sensitivity*. Notre Dame: ACE Press.

- Entertainment Software Association. (2015). *Essential Facts about the computer and video game industry. Sales, demographic and usage data.*
- Eskola, J., & Suoranta, J. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen.* Tampere: Vastapaino.
- Fielding, N. G. (2017). Challenging Others' Challenges: Critical Qualitative Inquiry and the Production of Knowledge. *Qualitative Inquiry, Vol. 23*, 17-26.
- Freyermuth, G. S. (2015). *Games / Game Design / Game Studies: An Introduction (With Contributions by André Czauderna, Nathalie Pozzi and Eric Zimmerman).* Bielefeld: Verlag.
- Gamasutra Salary Survey (2014). Viitattu 11.5.2018.
<https://www.gamasutra.com/salariesurvey2014.pdf>
- Garimella, K., Morales, G. D. F., Gionis, A., & Mathioudakis, M. (2018). Political Discourse on Social Media: Echo Chambers, Gatekeepers, and the Price of Bipartisanship. *arXiv preprint arXiv:1801.01665.*
<https://arxiv.org/pdf/1801.01665.pdf>
- Gholami, K., Kuusisto, E. & Tirri, K. (2014). Is ethical sensitivity in teaching culturally bound? Comparing Finnish and Iranian teachers' ethical sensitivity. *A Journal of Comparative and International Education*, DOI: 10.1080/03057925.2014.984588;
<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03057925.2014.984588>
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of games-based learning environments. *Journal of Research on Technology in Education, 40*(1), 23-38.
<https://search.proquest.com/docview/274710337?accountid=11365>
- Higgins D' Alessassandro, A. (2015). Lawrence Kohlberg's legacy: Radicalizing the educational mainstream. Teoksessa Nowak, E., Garz, D., & Zizek, B. (toim.). *Kohlberg Revisited.* Rotterdam: Sense.
- Himanen, P. (2001). *Hakkerietiikka ja informaatioajan henki.* Helsinki: WSOY.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (2010). *Tutki ja kirjoita.* Hämeenlinna: Tammi.
- Ijsselsteijn, W., Nap, H. H., de Kort, Y., & Poels, K. (2007). Digital game design for elderly users. *Proceedings of the 2007 conference on Future Play*, 17-22.
- Iphofen, R. (2011). Ethical Decision Making in Qualitative Research. *Qualitative Research, vol. 11*, 443-446.

- Kemppainen, J. (2009). Kolme näkökulmaa independent-peleihin. Teoksessa Jaakko Suominen ym.(toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja*, 16-33.
- Khosravi, R. (2017). 'Overwatch' gets a lot right about diversity, but totally fails with Symmetra. *Mic*. Viitattu: 31.1.2018.
<https://mic.com/articles/169478/overwatch-gets-a-lot-right-about-diversity-but-totally-fails-with-symmetra#.eUAX1Lw4g>
- Kitzinger, C. (2007). Feminist approaches. Teoksessa: Seale, C., Gobo, G., Gubrium, J.F. & Silverman D. (toim.). *Qualitative Research Practice*. Lontoo: Sage.
- Kiviranta, V. (2018). Muusikko Darude avautui Facebookissa lasten huolestuttavasta pelaamisesta – Nyt hän kertoo Ylelle, kuinka hiihti kouluun ja sai ensimmäisen tietokoneensa. *Yle Uutiset*. Viitattu 10.5.2018
<https://yle.fi/uutiset/3-10166367>
- Kohlberg, L. (1971). Stages of moral development. *Moral education*, 1, 23-92.
- Kohlberg, L., & Hersh, R. H. (1977). Moral development: A review of the theory. *Theory into practice*, 16(2), 53-59.
- Konner, M. (2000). *The Tangled wing*. New York: Owl Books.
- Kozinets, R. (2010). *Netnography. Doing Ethnographic Research Online*. Lontoo: Sage.
- Lappalainen, E. (2017). Maksa rahaa ja avaa yllätyslaatikoita - Pelien ansaintamekanismit lähestyvät uhkapelaamista. *Talouselämä*. Viitattu 14.10.2018.
<https://www.talouselama.fi/uutiset/maksa-rahaa-ja-avaa-yllatyslaatikoita-pelien-ansaintamekanismit-lahestyvat-uhkapelaamista/25335181-63a2-358e-ad99-8c4e932ce155>
- Lammenranta, M. (1993). *Tietoteoria*. Helsinki: Gaudeamus.
- Luomanen, M. (2010). Straussilainen Grounded Theory -menetelmä. Teoksessa Ruusu vuori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. (toim). *Haastattelun analyysi*, 351-371. Tampere: Vastapaino.
- Malminen, U. (2016) Ovatko digitaaliset pelit lapselle hyväksi vai haitaksi? *Yle Uutiset*. Viitattu 18.3.2016.
http://yle.fi/uutiset/ovatko_digitaaliset_pelit_lapselle_hyvaksi_vai_haitaksi_lue_asiantuntijoiden_vastaukset/8705892
- Mansikka, O. (2018). Miten kännykkäpuhelu löytää vastaanottajan? *Helsingin Sanomat*. Viitattu 21.4.2018.

- Martikainen, M. & Haverinen, L. (2004). Grounded theory -menetelmä kasvatustieteellisessä tutkimuksessa. Teoksessa Kansanen, P. & Uusikylä, K. (toim.). *Opetuksen tutkimuksen monet menetelmät*. Jyväskylä: PS-Kustannus.
- Massanari, A. (2017). #Gamergate and The Fappening: How Reddit's Algorithm, Governance, and Culture Support Toxic Technocultures. *New Media & Society*, 19(3), 329-346.
- McAdams, D. P. (2009). The moral personality. Teoksessa Narvaez D. & Lapsley, D.K. (toim.). *Personality, Identity and Character: Explorations in Moral Psychology*. 11-29. New York: Cambridge University.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press.
- McMahan, A. (2003). Immersion, engagement and presence. *The video game theory reader*, 67 (86).
- Mitjonen, J. (2014). Leikki-ikäiset lapset koukuttuvat pelaamiseen helposti. *Hel-singin Sanomat*. Viitattu 18.3.2016.
<http://www.hs.fi/elama/a1305885549894>
- Mäkinen, O. (2006). *Internet ja etiikka*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- Mäkinen, O., & Naarmala, J. (2011). Eettisyys virtuaalimaailmassa. Teoksessa Laakkonen, M., Lamminpää, S., & Malaprade, J. (toim.) *Informaatioteknologian filosofia*. 17–35. Tampere: Juvenes Print.
- Narvaez, D. (2011). Neurobiology, moral education and moral self-authorship. Teoksessa Doret de Ruyter, J. & Miedema, S. (toim.), *Moral Education and Development*, 31-43. Rotterdam: Sense.
- Narvaez, D. (2010). The emotional foundations of high moral intelligence. Teoksessa Latzko, B. & Malti, T. (toim.), *Children's moral emotions and moral cognition: Developmental and Educational perspectives. New Directions for Child and Adolescent Development*. 129, 77-94. San Francisco: Jossey-Bass.
- Narvaez, D., & Lapsley, D. K. (2009a). Moral Identity, Moral Functioning, and the Development of Moral Character. *Psychology of Learning and Motivation*, 50, 237-274.
- Narvaez, D., & Lapsley, D. K. (2009b). Moral Personality: Themes, questions, futures. *Personality, identity, and character: Explorations in moral psychology*, 441-448.

- Narvaez, D. & Lapsley, K. D. (toim.). (2009c). *Personality, Identity and Character: Explorations in Moral Psychology*. New York: Cambridge University.
- Narvaez, D. (2009). Triune ethics theory and moral personality. Teoksessa Narvaez D. & Lapsley, D.K. (toim.). *Personality, Identity and Character: Explorations in Moral Psychology*. 136-158. New York: Cambridge University.
- Narvaez, D. (2008). Triune Ethics: The Neurobiological Roots of Our Multiple Moralities. *New Ideas in Psychology*, 26, 95-119.
- Narvaez, D., Endicott, L., Back, T., & Mitchell, C. (2001). Ethical sensitivity activity booklet 1: *Nurturing character in the middle school classroom*. *Community Voices and Character Education Partnership Project*.
- Neogames (2016). *Finnish Game Industry Report*.
<http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2017/04/Finnish-Game-Industry-Report-2016.pdf>
- Nokelainen, P. & Tirri, K. (2011). *Measuring Multiple Intelligences and Moral Sensitivities in Education*. Helsingin yliopisto.
- Oxford Dictionaries (2018). Viitattu 9.5.2018. Oxford University Press.
<https://en.oxforddictionaries.com/definition/digital>
- Oxford Dictionaries (2016). Viitattu 10.9.2016. Oxford University Press.
<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/ethics>
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods* (2nd. ed.). Newbury Park (Calif.): Sage.
- Piaget, J. (1932/1965). *The moral judgment of the child*. New York: Free Press.
- Pullinen, J. (2017). Maaailman suosituin tubettaja joutui keskelle poliittisen korrektiuden kamppailua, joka ravistelee länsimaita – Tästä on kyse PewDiePie-kohussa. *Helsingin Sanomat*. Viitattu 28.4.2018.
<https://www.hs.fi/nyt/art-2000005095379.html>
- Puttonen, M. (2013). Antaa lasten pelata. *Tiede-lehti*. Viitattu 18.3.2016.
http://www.tiede.fi/artikkeli/jutut/artikkelit/antaa_lasten_pelata
- Pöysä, J. (2010). Asemointinäkökulma haastattelujen kerronnallisuuden tarkastelussa. Teoksessa Ruusuvoori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. (toim.). *Haastattelun analyysi*. 153-179. Tampere: Vastapaino.

- Rest, J. R. (1986). *Moral development: Advances in research and theory*. New York: Praeger.
- Rossing, H. & Scott, S. (2016). Taking the fun out of it: the spoiling effects of researching something you love. *Qualitative Research*, vol. 16, 615-629.
- Ruusuvuori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. (2010). *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino.
- Saldaña, J. (2016). *The coding manual for qualitative researchers* (2. ed.). Los Angeles: Sage.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (toim.). (2006). *The game design reader: A rules of play anthology*. MIT press.
- Salo, U. (2015). Simalabim, sisällönanalyysi ja koodaamisen haasteet. Teoksessa Aaltonen, S. & Högbacka, R. (toim.) *Umpikujasta oivallukseen. Refleksisyys empirisessä tutkimuksessa*. 166-190. Tampere: Tampereen Yliopistopaino.
- Sarhimaa, J. (2018). Lastenpsykiatri Jari Sinkkonen: Suomeen tarvitaan vanhempien kansanliike, jos emme halua menettää lapsiamme peliriippuvuudelle. *Helsingin Sanomat*. Viitattu 26.4.2018.
<https://www.hs.fi/elama/art-2000005647699.html>
- Sicart, M. (2008). Defining game mechanics. *Game Studies*, 8(2), 1-14.
- Sieppi, J. (2018). Ylipitkät työpäivät vaihtuivat 8-tuntisiksi, kun korealainen koodari muutti Kainuuseen – ”Juuri sitä, mitä odotinkin”. *Yle Uutiset*. Viitattu: 31.3.2018, saatavilla: <https://yle.fi/uutiset/3-10034080>
- Sinkkonen, J. (2015). Videopelit hallitsevat liian monen lapsen elämää. *Duodecim*. Viitattu 29.5.2018.
<https://duodecimlehti.fi/lehti/2015/20/duo12481>
- Suits, B. (2014). *The Grasshopper-: Games, Life and Utopia*. Broadview Press.
- Suits, B. (1967). *What is a Game? Philosophy of Science*, 34(2), 148-156.
- Suomen YK-liitto (2016). *Ihmisoikeudet*. Viitattu 16.3.2016.
<http://www.ykliitto.fi/yk70v/yk/ihmisoikeudet>
- SuperData Research (2018). *Market Brief — 2017 Digital Games & Interactive Media Year in Review*. Viitattu 9.5.2018.
<https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/>

- The Jargon File (2018). Viitattu 17.4.2018.
<http://catb.org/jargon/html/>
<https://archive.org/stream/jarg422/jarg422.txt>
- Tieteen termipankki (2018). Viitattu 4.4.2018. ja 8.5.2018.
http://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:soveltavat_tieteet
<http://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:etiikka>
- Tirri, K. (2014). The hacker ethic for gifted scientists. Teoksessa Cropley, D., Kaufman, J. & Moran S. (toim). *The ethics of creativity*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Tirri, K. (2010). Combining excellence and ethics: Implications for moral education for the gifted. *Roeper Review*, 33(1), 59-64.
- Tirri, K. & Nokelainen, P. (2007). Comparison of Academically Average and Gifted Students' Self-Rated Ethical Sensitivity. *Educational Research and Evaluation*, 13(6), 587-601.
- Tirri, K. (1999). *Teachers' Perceptions of Moral Dilemmas at School*. Journal of Moral Education, vol. 28 Iss 1.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Valkama, H. (2001). Tarkastamo: Hakkerietikkaa. *Helsingin yliopiston Ylioppilaslehti*. Julkaistu 31.3.2001. Viitattu 10.9.2018.
<http://ylioppilaslehti.fi/2001/03/tarkastamo-hakkerietikkaa/>
- Vasarainen, M. (2016). Eettisen sensitiivisyyden ilmeneminen suoratoistopalvelussa. Kandidaatin tutkielma. *Helsingin yliopisto*.
- Webster, F. (2014). *Theories of the information society*. Routledge.
- Wittgenstein, L. (1953). *Philosophical investigations*. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Woolf, S. H. (2008). The meaning of translational research and why it matters. *Jama*, 299(2), 211-213.
- Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th edition.). Los Angeles: Sage.

Liitteet

Liite 1: Ethical Sensitivity Scale Questionnaire

Nokelainen, P. & Tirri, K. (74-75). *Measuring Multiple Intelligences and Moral Sensitivities in Education*. Helsingin yliopisto.

ETHICAL SENSITIVITY SCALE – PART I

In conflict situations, I am able to identify other persons' feelings.

I am able to express my different feelings to other people.

I notice if someone working with me is offended by me.

I am able to express to other people if I am offended or hurt because of them.

I am concerned about the wellbeing of my partners.

I take care of the wellbeing of others and try to improve it.

In conflict situations, I do my best to take actions that aim at maintaining good personal relationships.

I try to have good contact with all the people I am working with.

I am able to cooperate with people who do not share my opinions on what is right and what is wrong.

I tolerate different ethical views in my surroundings.

I think it is good that my closest friends think in different ways.

I also get along with people who do not agree with me.

I take other peoples' points of view into account before making any important decisions in my life.

I try to consider another person's position when I face a conflict situation.

When I am working on ethical problems, I consider the impact of my decisions on other people.

I try to consider other peoples' needs, even in situations concerning my own benefits.

I recognize my own bias when I take a stand on ethical issues.

I realize that I am tied to certain prejudices when I assess ethical issues.

ETHICAL SENSITIVITY SCALE – PART II

I try to control my own prejudices when making ethical evaluations.

When I am resolving ethical problems, I try to take a position evolving out of my own social status.

I contemplate on the consequences of my actions when making ethical decisions.

I ponder on different alternatives when aiming at the best possible solution to an ethically problematic situation.

I am able to create many alternative ways to act when I face ethical problems in my life.

I believe there are several right solutions to ethical problems.

I notice that there are ethical issues involved in human interaction.

I see a lot of ethical problems around me.

I am aware of the ethical issues I face at school.

I am better than other people in recognizing new and current ethical problems.

Liite 2: Tutkijan muistiinpanot haastatteluita varten

The basic information about the interview and the research

This interview is about ethical sensitivity and its possibilities to manifest itself in the game development environment. I'm not professional in the field of game research which leads to that I wish you to tell me about your work environment and your communication habits with your co-workers or studying colleagues as well as I'm interested to hear what's your position when it comes to the games themselves you are involved with.

I do have background in gaming and some basic knowledge of game development but my scientific viewpoint to this subject, ethical sensitivity in game development, is strong when it comes to studying the basic moral logic and ethical motives of an individual. However, the purpose of this study is not to rate any sort values or speech, so I wish you to speak freely and without worrying about that how accurate or appropriate your answers are.

Most likely some of your personal values are going to appear during this interview - which is only desirable considering the subject of the study - and therefore I cannot emphasize enough that not only this material will be completely anonymous, I also won't be handling the interviewees as "the interviewee one or two" so they won't be recognizable entities.

So, it might feel a bit weird if you talk about so personal stuff one does not normally talk about with strangers, but you do have a full right to interrupt the interview or as for a break during it. But I do guarantee personally this is a judgement free situation altogether and I'm interested in to hear how you see things whatever your opinions or interpretations are.

Notions shortly:

- The interviewee has a full right to interrupt the interview or as for a break during it.
- The researcher is committed to treat the interviewee and interview material with respect and guaranteeing anonymity.
- In the research interviews won't be treated so that identifying one interviewee (as an entity) among others is impossible.

Liite 3: Teemahaastattelurunko eettisestä sensitiivisyydestä

1) Taustatiedot ja yhteys tutkimusaiheeseen

Voisitko esitellä itsesi ja yhteytesi pelialaan?
 Mikä on ammattialasi tai mitä opiskelet?
 Miten päädyit tähän työ- tai opiskelupaikkaan?
 Oliko jotain erityistä syytä, miksi halusit ottaa osaa tähän tutkimukseen?
 Kuinka identifioisit itsesi? Koetko kuuluvasi johonkin viiteryhmään?

2) Toimintaympäristö

Millaisessa ympäristössä toimit? Työskenteletkö pääsääntöisesti yksin vai ryhmässä?
 Kuinka oleellisen osan työstäsi kollegat muodostavat?
 Onko työyhteisöllänne selkeät yhteiset pelisäännöt? Onko jotain aihealuetta, jolla säännöt ovat epäselvät?
 Onko työyhteisöllänne selkeää toimintakulttuuria tai -suunnitelmaa esimerkiksi syrjinnän ehkäisemiseksi? Onko se mielestäsi tarpeen?
 Vaikuttaako työympäristö tehtyjen päätösten laatuun ja jos, niin miten?
 Koetko työyhteisösi positiiviseksi vai negatiiviseksi?
 Millaisia pelejä teet, mikä roolisi on pelinkehityksessä?

3) Eettisen ongelman havaitseminen ja määrittely

Kelle koet olevasi ensisijaisesti vastuussa toiminnastasi töissä ollessasi? Kuinka merkittävänä pidät rooliasi yhteisön kannalta?
 Miten kuvailisit omaa työetiikkaasi? Haluatko toimia eettisesti? Mitä miellät eettiseksi toiminnaksi tai eettiseksi päätöksenteoksi, kuinka määrittelisit sen?
 Koetko voivasi toimia työssäsi itsenäisesti ja vaikuttaa tärkeinä pitämiisi valintoihin?
 Onko tilanteita, joissa koet olevasi voimaton vaikuttamaan pelinkehitystä koskeviin päätöksiin? Kuinka suhtaudut siihen?
 Mitä eettisiä tai moraalisia ongelmia olet kohdannut työssäsi?
 Miten tekisit rajanvedon liian mauttoman vitsin ja hyvän huumorin välille pelissä ja/tai työyhteisössä?
 Millaiset arvot ovat työssäsi tärkeitä? Koetko voivasi elää arvojesi mukaisesti ja toteuttaa niitä myös työnteossa?

4) Tietoisuus oman toiminnan vaikutuksesta muihin

Osallistaminen ja siihen liittyvät valinnat – kuinka ja ketä peleissänne ja toiminnassanne osallistetaan? Millä keinoilla?

Pidätkö työssä tekemiäsi valintoja merkityksellisinä?

Vaikuttavatko mielestäsi henkilökohtaiset poliittiset näkemykset työhösi tai pelikehitystä koskeviin päätöksiin? Tuleeko niiden vaikuttaa?

Miten merkittävänä pidät valta-asemaasi töissä?

Voitko vaikuttaa tärkeinä pitämiisi päätöksiin, miten ja kuinka paljon? Kuinka itsenäisesti voit tehdä työtäsi koskevia päätöksiä?

Kelle koet olevasi ensisijaisesti vastuussa työskennellessäsi?

Onko sinulla erikseen mietittyä työetiikkaa tai asennetta työhön?

Voitko edustaa tekemäänne peliä tai palvelua?

5) Vaihtoehtoisten toimintatapojen kuvittelu ja ennakointi

Kuinka merkittävänä pidät omaa osuuttasi työpaikallasi? Koetko voivasi esimerkiksi edustaa tekemäänne peliä tai palvelua?

Miten ylläpidät ja edistät haluamaasi käytöskulttuuria tai päätöksiä?

Koetko että voit toimia työssäsi itsenäisesti ja vaikuttaa tärkeinä pitämiisi valintoihin?

Koetko voivasi vaikuttaa pelien sisältöön ja suuntaan, pelaajien väliseen kommunikaatioon tai muuhun tärkeänä pitämääsi asiaan?

Oletko muuttanut toimintaasi saamasi palautteen seurauksena?

Miksi? Muutitko toimintaasi omasta harkinnasta vai ulkoisesta syystä johtuen?

6) Roolinotto- ja empatiataidot

Oletko tietoisesti jättänyt kommentoimatta samaa tai jotain tietynlaista aihetta koskevia kommentteja?

Miten suhtaudut ihmisten asettamiin odotuksiin sinua kohtaan?

Pyritkö tekemään muutoksia toimintaasi, jos saat palautetta tehdystä työstä? Onko saamasi palaute yleensä asianmukaista?

Millaisena näet oman roolisi yhteiskunnassa? Koetko olevasi etuoikeutettu? Mitä mieltä olet vähemmistöjen asemasta?

Haastattelujen aikana nousseita teemoja, jotka tutkija nosti esiin myöhemmissä haastatteluissa:

Pelaajien palautteen vaikutus
Kommunikaatio peleissä
Pelien hakkerointi
Pelaajien bannaaminen
Vakivaltaisuus peleissä
Hierarkkisuus peleissä

Community Management
Kommunikaatio pelien ulkopuolella
Anonyymiyys
Fb-yhteys, puhelimen tiedot, pelaajatiedot
Data-analyysin merkitys ja tarpeellisuus

Liite 4: The interview frame of ethical sensitivity

1. The background and connection to the subject of the study

Could you introduce yourself and tell what do you do relate to game development?
 What's your profession or field of study? How would you describe it?
 Is there any particular reason why you ended up to this position?
 What motivates you in your work or studies?
 Where there any particular reason why you found this study particularly interesting and wanted to take part?

2. Describing the operating environment

In what kind of environment, you usually work? Do you work mostly alone or among others? If you work from distance how relevant other workers are for you?
 Do you have any set common rules how to act and what is important to take notice? Are there any area where the possible rules are unclear or what they don't include?
 Is the any behavioral code for dealing with cases of discrimination? Do you think it is needed at your work/study place and why it is/isn't?
 Does your work environment affect to the quality of your decisions?
 Do you feel the work environment is positive or negative? Why so?
 What kind of games do you do? What's your role, how much affect do you have to the result itself?

3. Detecting and defining ethical problem

How do you identify yourself? In what kind of reference group you feel you belong?
 How would you describe your own work ethics? Do you want to be ethical? Why it is or isn't important?
 What do you consider ethical decision-making means in this context?
 Since there are so huge amount of different kind of positions in the game industry and it's ever-developing I'd like you to tell me about the possible situations where ethical decision making is needed.

What kind of ethical problems do you have to cope with in your work?
 Do you feel that solving the ethical problems is easy or hard?
 Have you been satisfied with the decisions you've done?
 What kind of values you see yourself important in your work? Do you think they are realistic to live by?

Do you have strong political views? Do they affect your work and should they?
 How do you make a difference between a joke and unnecessarily offensive humor in this context?

4. Awareness of the effects of one's own decisions towards others

How significant you consider your position to be in the work environment? Do you have prominent amount of power towards others? Why do you think so?

Do you feel you are able to affect the decisions you consider important?

For whom do you see yourself answering for in your job? (The gamers, investors, organization, etc.)

Do you feel you have a consistent work ethics?

Do you think you're able to fully represent the game or service you're involved with?

Do you feel you're able to make meaningful decisions independently?

Have you changed your way of acting in certain situations for some reason? Why did you change it or not?

5. Imagining and speculating the consequences of different actions

Have you considered beforehand what to do in certain kind of situations if they're going into undesirable directions?

Do you consider the choices you make in your job meaningful?

Do you have certain kind of ways to affect to other people?

Have you knowingly chosen not to take part to a conversation because of fear of consequences?

6. Taking different roles and empathy

How easily you consider feedback affects your thinking?

How easily you consider feedback affects your behavioral decisions?

What do you think about the idea that people have different kind of expectations from you? Do they affect your way of thinking and if so, do the expectations affect to your behavior as well?

You've described your position at the work place. How do you see your positions when it comes to surrounding society (f.e. Finland in this case)?

Do you think you're privileged? Or do you see yourself as a part of minority? Or both?

General notes and themes from the interviews:

Feedback from players
Communication in games
Hacking or cheating
Banning players
Violence in games
Hierarchies in games

Community Management
Communication outside of games
Anonymity
Facebook-connection and phone info
Data-analysis in game development