



HELSINGIN YLIOPISTO

Pelaajayhteisöt ja niiden merkitys pelaajille

Systemaattinen temaattinen analyysi

Sosiaalitieteiden maisteriohjelma

Sosiaalipsykologia

Laatija:

Erkki Kalevi Virtanen

Ohjaaja(t):

Yliopistolehtori Emma Nortio

Yliopistolehtori Eemeli Hakoköngäs

26.5.2025

Helsinki

Tiedekunta: Valtiotieteellinen tiedekunta

Koulutusohjelma: Sosiaalitieteiden maisteriohjelma

Opintosuunta: Sosiaalipsykologia

Tekijä: Erkki Kalevi Virtanen

Työn nimi: Pelaajayhteisöt ja niiden merkitys pelaajille Systemaattinen temaattinen analyysi

Työn laji: Maisterintutkielma

Kuukausi ja vuosi:06.2025

Sivumäärä:52

Avainsanat: Pöytäpelit, sense of community, seurallisuus, peliyhteisöt, systemaattinen temaattinen analyysi

Ohjaaja tai ohjaajat: Emma Nortio ja Eemeli Hakoköngäs

Säilytyspaikka: Helsingin yliopisto e-thesis

Muita tietoja:

Tiivistelmä:

Pelaajayhteisöt ja pelit ovat aiheena sellainen, joka on kerännyt huomiota laajasti tieteellisellä kentällä. Covid 19 pandemian aikana lautapelaaminen alkoi taas kiinnostamaan ihmisiä (Harrington 2023). Laadukas vapaa-aika on yhteydessä hyvinvointiin (Fancourt ja kumppanit 2021). Ovatko pelit ja pelaaja yhteisöt jollain tavoilla erityisiä ja voisiko pelejä käyttää välineenä erilaisissa interventioissa?

Verkkopeliyhteisöjä on tutkittu laajemmin kuin pöytäpeliyhteisöjä. Gregor McEwan ja kumppanit(2012) ja Beltagui & Schmidt (2017) ovat tutkineet verkkopelien sosiaalista vuorovaikutusta tuoden esiin seurallisuuden(sociability) ja sense of communityn käyttämisen tutkimuksessa (Beltagui & Schmidt 2017). Roolipelejä on myös käytetty mielenterveys interventiossa (S.Abbott ja kumppanit 2021)

Omassa tutkielmassani halusin, kuitenkin tutkia pöytäpelien maailmaa ja siihen liittyviä yhteisöjä niin roolipeli, lautapeli, keräilykorttipelien kuin miniatyyripelien maailmoista. Aineistoni keräsin suomalaisista verkossa toimivista pelaajayhteisöistä.

Systemaattinen temaattinen analyysi (Braun & Clarke 2006) on tutkielmani analyysimetodi. Se on suunnitelmallisesti ja määrätietoisesti tehtävä temaattinen analyysimetodi. Teoriataustani on sense of community (David W. McMillan & David M. Chavis 1986). Se käsittelee yhteisön rakennuspalikoita ja yhteisöön kuulumisen tunteen vahvuutta.

Temaattinen analyysini löysi viisi teema: Yhteisöllisyys, turvallisuus, kasvu, eskapismi ja luovuus. Jaottelin teemat kahteen eri tasoon mikro eli yksilö ja meso eli ryhmä tasoihin. Yhteisöllisyys ja turvallisuus ovat mesotasollaja loput mikrotasolla.

Yhteisöllisyys ja turvallisuus ovat sense of communityyn nojaavia teemoja. Esiin nousi hyvin tiiviitä yhteisöjä, jossa osa valitsee jäsenensä tarkkaan. Osa taas nauttii siitä, että tuntemattomista tulee helposti tuttuja.

Kasvu ja luovuus käsittelevät sitä, mitä kaikkea peleillä voi saada aikaan, kuten S.Abbott ja kumppanit (2021) toivat esiin. Pelaaja harjoittaa luovuutta tai oppia uusia taitoja.

Eskapismissa yksilöt hakivat vahvasti vapaa-ajan (Fancourt ja kumppanit 2021) käyttämistä hyvässä seurassa oman elämäntilanteen haasteiden nollaukseen. Tämä muistuttaa seurallisuutta, halutaan unohtaa arki ja keskittyä olemaan.

Tuloksissa nähdään, että pelaajayhteisöillä ja pöytäpeleillä on mahdollisuuksia moniin asioihin. Jaetut symbolit ja selkeät vuorovaikutussäännöt tukevat osallistujien kuulumista yhteisöön. Selkeät säännöt taas mahdollistavat, joko syvemmän tai seurallisen (sociability) (Gregor McEwan ja kumppanit 2012) tasoisen vuorovaikutuksen.

Kokemalla uusia asioita peleissä pelaajat kykenevät harjoittamaan taitoja ja kokemaan tilanteita, joita ei arjessa pääse kokemaan. Tätä voisi hyödyntää konfliktin ratkonnassa tai tunnetaidoissa.

Sisällysluettelo

1	Johdanto	1
2	Kuvaus lautapeleistä	3
2.1	Erot pelityyppien välillä	3
3	Pelien ja pelaajayhteisöjen tutkimus	5
3.1	Pelaajayhteisöjen tutkimus	6
4	Pelaamisen positiivisia vaikutuksia	12
4.1	Pelien käyttö mielenterveystyössä	13
4.2	Yhteisöön kuulumisen teoria	15
4.3	Tutkimuskysymys	18
5	Aineisto ja menetelmät	20
5.1	Temaattinen analyysi	22
5.2	Eettinen pohdinta	24
6	Temaattinen analyysi ja tulokset	26
6.1	Koodaus prosessi	26
6.1.1	Yhteisöllisyyden koodaus	26
6.1.2	Turvallisuuden koodaus	27
6.1.3	Eskapismin koodaus	28
6.1.4	Luovuuden ja Kasvun koodaus	29
6.2	Tulokset	30
6.2.1	Yhteisö	30
6.2.2	Turvallisuus	34
6.2.3	Luovuus	36
6.2.4	Eskapismi	38
6.2.5	Kasvu	39
7	Johtopäätökset ja pohdinta	41
7.1	Johtopäätökset	41

7.2	Pohdinta.	42
8	Liitteet:	46
8.1	Liite 1 Tutkimuksen kyselylomake	46

1 Johdanto

Ei-digitaalisia pöytäpelejä pelaavat ihmiset muodostavat yhteisöjä, joissa on todella paljon intohimoa, innostusta ja jaettu selkeä yhteinen tekijä eli pelit. Tämä yhteinen tekijä on siitä mielenkiintoinen, että se tarjoaa osallistumiseen selkeitä raameja, esimerkiksi ei tarvitse miettiä, mitä tehdään yhdessä. On tilaa tutuille ja tuntemattomille.

Covid-19 pandemian aikana ihmiset joutuivat eristäytymään koteihinsa ja keksimään jotain tekemistä. Näihin aikoihin lautapeleistä ja niiden pelaaminen perheen kanssa alkoi kiinnostamaan ihmisiä (Harrington 2023). Haluttiin viettää aikaa perheen kanssa mukavasti ja lautapelit ovat siihen erinomainen väline. Peleistä löytyy tekemistä ikään ja sukupuoleen katsomatta. Nykyisin lautapelitarjonta on valtavan laaja niin ns.vakaville harrastajille sekä silloin tällöin pelaaville. Voi pelata shakkia tai Catania vaihtoehtoja on monia. Tämä näkyy vuoden 2024 pelaajabarometrissä, joka raportoi ennätyslukemia ei-digitaalisten pelien parissa. Esimerkiksi lauta- ja seurapelejä pelasi 81% vastaajista, mikä on merkittävä nousu aiempaan. (Kinnunen, Prykäri & Mäyrä 2024)

Frampton R. 2024 artikkeli avaa kysymystä, millaisen ryhmän ja ilmapiirin jokainen peliharrastus ansaitsee ja nostaa esiin pelaajana itseäni kiinnostavia kysymyksiä. Artikkelissa avataan korttipelin Yu-gi-oh! kilpailullisuuden luomaa dilemmaa, jossa peli ja sen yhteisö on rakentunut vain kilpailemaan keskenään. Tämä on omiaan luomaan hyvin myrkyllisen ilmapiirin yhteisöön. Kuten artikkelissa esitelty MBT asian summaa, ongelma on peliin sisäänrakennettu kilpailullisuus ja vaihtoehdottomuus. Peli, kun on rakennettu pelaaja vastaan pelaaja kilpailulle (Frampton, R. (2024, February 12). Siksi kysyn onko mahdollista, että Magic the gatheringin suosituin formaatti commander, joka on suunnattu olemaan avoin, kasuaali, yhteisöllinen ja helposti lähestyttävä luo juuri ilmapiirin avoimelle ja mukavalle yhdessä ololle?

Roolipelejä ja leikkejä käytetään myös psykologiassa ja mielenterveystyössä. Erityisesti lapsille suunnattu leikkiterapia on hyvä esimerkki tästä. Leikkiterapia

tukee lasten kehitystä ja vuorovaikutustaitoja. Sitä on käytetty traumoihin, kiintymyssuhteiden hoitoon ja opettamaan erilaisia tunnetaitoja lapsille. Yksi tällainen leikkiterapian muoto on theraplay, jossa lapsen ja vanhemman kiintymyssuhteita korjataan ja muokataan tukemaan lapsen hyvinvointia ja myöhemmän iän mielenterveyttä. (Jukka Mäkelä & Saara Salo 2011)

Kirjassa *reality is broken* Jane McGonigal(2011) kuvaa pelit keinona siirtyä toiseen todellisuuteen. Hän käsittelee aihetta pelillistämisen näkökulmasta ja siitä mitä voimme oppia ja tehdä paremmin niin, että todellisuutemme ei olisi rikki.

Nämä seikat tukevat kiinnostusta peliyhteisöihin ja niiden erikoisuuksiin tutkimuksellisessa mielessä. Millaisia merkityksiä pelaajat antavat yhteisöilleen ja harrastukseen. Samalla olen kiinnostunut mahdollisuudesta tarkastella, mitä pelaajat saavat vapaa-ajallaan pelaamisesta ja onko kyse aikuisten leikistä.

Herää monia kysymyksiä. Onko lauta- ja seurapeleissä jotain erityistä, mikä on saanut ihmiset niistä näin innostumaan. Onko pelaajayhteisöissä jotain erityistä, mikä saa monet harrastajat jatkamaan niiden parissa vuosia. Pelaaminen on yksi vapaa-ajan käytön muoto ja hyvällä vapaa-ajalla on yhteys yksilöiden hyvinvointiin. (Wickham S 2023)

Pelejä on käytetty viime aikoina niin rentoutumiseen, kuin vaikeampiin asioihin mielenterveystyössä. Niillä on tärkeä yhteiskunnallinen paikkansa ihmisille tukena viettää mukavaa aikaa yhdessä ikään tai sukupuoleen katsomatta.

2 Kuvaus lautapeleistä

Tutkielmani taustalla on paljon kysymyksiä, jotka ovat syntyneet opintojeni aikana. Olen hyvin kiinnostunut sosiaalisten yhteisöjen merkityksistä ihmisten hyvinvoinnille sekä siitä millaiset yhteisöt tukevat sen jäsenten hyvinvointia.

Tarkasteltavaksi yhteisöksi valikoitui pelaajien muodostamat lautapeli-, korttipeli-, miniatyyripeli-, ja pöytäroolipeliyhteisöt. Erityisen kiinnostaviksi nämä ryhmät tekee se, että jäsenyys on pitkäaikaista. Toinen ryhmien erityispiirre on käytössä olevat välineet ja pelit. Niiden avulla yksilöt pystyvät liittymään ryhmään helposti, ei tarvita kuin peli ja pelaajat. Tuntemattomista tulee tuttuja ja aina löytyy pieni silta vuorovaikutukselle.

Hyvinvoinnista mainittakoon erityisen kiinnostavaksi mahdollisuudet käyttää roolipelaamista vaikeiden asioiden käsittelyyn sekä tukemaan sosiaalisen ahdistuksen hoitoa. Asiaa on tutkittu psykologiassa eri tutkimuksissa. Tätä käyn lävitse myöhemmin kirjallisuuskatsauksessani.

2.1 Erot pelityyppien välillä

Tutkielmassani käytetään kattokäsitteenä pöytäpelejä. Termi tulee siitä, että pelaamiseen yleensä vaaditaan jokin jaettu alusta, kuten pöytä, sen ympärille osallistujille tuolit ja tietenkin peli-välineet.

Esittelen seuraavaksi eri pelityyppejä, eli keräilykortti-pelit, roolipelit, miniatyyripelit ja lautapelit, nämä kaikki vaativat omat erityiset välineensä ja sääntökirjansa. Omalla kokemuksellani aktiivisena pelaajana eri pelien parissa esittelen niitä nyt seuraavaksi.

Keräilykorttipelit eli TCG (Trading card game), kuten Magic the gathering (MtG). Yu-Gi-Oh!, Flesh and blood, Pokemon ja erilaiset LCG(Living card game) -pelit vaativat osallistumiseen korttipakan riippuen pelimuodoista, sekä kirjanpitovälineen, jonka avulla pidetään kirjaa pelin pisteistä, esimerkiksi MtG:ssä elämäpisteistä.

Roolipelejä ja eri roolipelisysteemejä on todella paljon. Esimerkiksi tunnettu Dungeons and Dragons on ilmestynyt vuosien ajan eri editioina. Yleensä roolipelit vaativat: tarinan, hahmolomakkeen, noppia ja pelin johtajan. Pelin johtajalla on

merkittävä rooli pelaamisen onnistumisessa, hän narratoi tarinaa ja kuvailee maailmaa pelaajille. Nopilla taas käsitellään onnistumisen mahdollisuuksia.

Toisissa roolipelisysteemeissä ei välttämättä ole noppia tai hahmolomakkeita, vaan ne painottuvat pelkästään tarinankerrontaan.

Miniatyyripelit yleensä koostuvat erilaisista sodan kuvauksista ja niiden juuret ovat strategiassa ja armeijoissa. Esimerkkinä *Flames of War* käsittelee toista maailman sotaa ja sen armeijoita. Fantasialle ja tieteisfiktioille on omia pelejään, esimerkkinä näistä *Warhammer 40k* ja *Warhammer Age of Sigmar*.

Miniatyyripelien pelaaminen ja harrastaminen vaatii pelaajiltaan miniatyyrien hankinnan, kokoamisen ja maalaamisen.

Lautapelit ovat perinteisesti käsittäneet pelejä, kuten monopoli, Shakki ja Kimble. Yleensä lautapelit ovat yksittäisiä kokonaisuuksia vaikkakin poikkeuksia löytyy.

Lautapelejä voi löyhästi jakaa eri kategorioihin: [perinteiset](#), [bilepelit](#), [eurogames](#) ja [american](#).

Eurogames (Europelit) ovat Euroopasta lähtöisin oleva lautapeli-perhe. Esimerkkinä tästä on *Settlers of Catan* (Catanin uudisasukkaat). Pelejä yhdistää niiden sääntöjen monimutkaisuus, pelaajien välisen vuorovaikutuksen erilaiset suorat ja epäsuorat muodot sekä pisteytyksen monimuotoisuus.

Amerikkalaistyyllisissä lautapeleissä onnella ja noppa-tuurilla on isompi merkitys lopputulokseen. Monopoli on klassinen amerikkalaistyylinen lautapeli.

Bile-peleissä taustalla on yhdessä olo ja hauskanpito. Tällaisesta esimerkkinä *Alias* ja *Cards against humanity*.

Perinteiset pelit ovat monille tuttuja, jopa vuosi-satoja vanhoja pelejä kuten shakki, Go tai Tammi.

3 Pelien ja pelaaja-yhteisöjen tutkimus

Pelaamista ja pelaajayhteisöjä on tutkittu erilaisten lähestymistapojen kautta. Suurin osa näistä tutkimuksista on keskittynyt videopeli-yhteisöihin ja vähemmän lautai- tai pöytäpeleihin. Erona näissä yhteisöissä on fyysisyys. Videopelejä voidaan internetin välityksellä pelata koko maailman laajuisesti toisin kuin lautapelejä, jotka vaativat kiinteän paikan ja ihmisiä. Tässä luvussa keskityn käsittelemään pelaajayhteisöihin ja peleihin liittyvää tutkimusta eri näkökulmista.

J. McGonigal (2011) kuvailee pelien olevan merkityksellinen osa nyky-yhteiskuntaa. Hän painottaa todellisuuden olevan rikki ja kaipaavan vähän peleistä tulevia mahdollisuuksia. Erityisesti merkityksellisyys on keskeinen osa McGonigalin kirjaa. Luvussa kolme hän kuvailee world of warcraftin tarjoamaa mielekästä ja merkityksellistä tekemistä. Pelaajat kuluttavat tunteja pelin äärellä saavuttaakseen tavoitteitaan. McGonigal ehdottaa syyksi pelien selkeää rakennetta. Pelaajalla on tehtävä, ja hänellä on välineet onnistumiseen. Hän painottaa selkeän palkkion merkitystä. Tästä päästään luvun keskeiseen sanomaan, pelit tekevät arjesta mielekkäämpää. Arkielämässä tehtävät ja palkinnot eivät aina kohtaa. Samalla arjesta puuttuu tuntuma siitä, että asiat etenevät, kun niitä tekee.

Viidennessä luvussaan McGonigal kääntää katseensa sosiaalisiin suhteisiin ja niiden parantamiseen. Hän antaa mielenkiintoisen esimerkin omasta elämästään. Hän pelasi nykyisen aviomiehensä kanssa Grim Fandango peliä kuusi viikkoa yhdessä. Tämä yhteinen tekeminen oli laukaiseva tekijä heidän suhteelleen. Tästä päästään prososiaalisiin tunteisiin ja kahteen tärkeään käsitteeseen. Onnellinen häpeä (happy embarrassment) ja toisen puolesta hurraaminen (vicarious pride). Onnellisen häpeän kokemisen hän summaa olemaan keskeinen osa pelaajien välistä vuorovaikutusta. Se on pientä kiusoittelevu ystävien ja tuttujen kesken. Mahdollisuus vähän kiusoitella toista tai tulla kiusoitelluksi. Tämä taas tukee emotionaalisia tarpeitamme ja parantaa luottamusta toisiin McGonigal summaa. On mahdollisuus satuttaa, mutta tietää, että toinen ei tarkoita sitä, vaan kiusoittelee, mikä luo turvallisen tilanteen. Toisen puolesta hurraaminen taas käsittelee prososiaalista tunnetta sille, että opettaa ja ohjaa toista parantamaan suoritustaan jossain asiassa. Pelien äärellä tämä on sitä, että jaetaan strategioita ja tuetaan toisen oppimista.

Tästä päästään seuraavaan tutkimuskirjallisuuden osuuteen, jossa käsittelen lautapeli yhteisöjä sekä verkkopeliyhteisöjä.

3.1 Pelaajayhteisöjen tutkimus

Covid-19 Pandemian aikana huomattiin selkeä nousu kiinnostuksessa lautapelaamiseen (Harrington, 2023). Se alkoi aiemmin uusien lautapeliin esiintulona 1990-luvun loppupuolella ja 2000-luvun alkupuolella. Pelit kuten Catanin uudisasukkaat 1995 (Settlers of catan) sekä Carcassone ovat esimerkkeinä tästä Harringtonin (2023) nimeämästä lautapeliin renessanssista.

Johnathan Harrington tutki lautapelaajayhteisöjä artikkelissaan (2023). Kyseinen tutkimus käsitteli sosiaalisia aspekteja pelaaja yhteisössä sekä yhteisön luomisessa.

Tutkimuksen aineisto kerättiin kahdesta lautapeli-yhteisöstä, joista toinen oli Englannin kielinen Board Game Oasis ja toinen kiinankielinen BGHK (Harrington, 2023).

Harringtonin artikkelissa tuodaan esiin sosialisointin merkitys ja tärkeys lautapelaajille. Kiinankielinen yhteisö painotti enemmän sosiaalista aspektia ja pyrki sitä kautta luomaan yhteisön. Tämä näkyi erityisesti valinnoissa siinä, mitä pelattiin ja miten peli-illat nimettiin. Werewolf oli suosituin peli kerätyssä datassa. Se on sosiaaliseen päättelyyn perustuva peli, jossa pelaajat toimivat yhdessä löytääkseen joukostaan ihmissuden. Peli-iltojen nimissä korostui vapaamuotoisuus ja helposti lähestyttävä ilmapiiri, kuten ”Welcome newbies”, ”Party games day” ja ”Ladies advantage”. (Harrington, 2023)

Englanninkielinen yhteisö taas perustui enemmän itse peleille. Tämä näkyi valituissa peleissä, kuten Terraformars ja käytetyissä peli-iltojen nimissä ”Lets play X(peli nimi)”. Tämä myös näkyi muissa peli valinnoissa, joissa monet crowdfunded (yhteisörahoittamat) pelit saivat etusijaa. (Harrington, 2023). Tutkimus käsitteli mielenkiintoisesti pelaajayhteisöjen viestintää mahdollisille uusille jäsenille. Yhteisö kertoi jo etukäteen osallistujilleen, mihin he ovat tulossa ja mitä tehdään. Tällainen viestintä on ominaista pelaajayhteisöille.

Tämä tutkimus alleviivaa pelaajien ja peliyhteisön viestintää toisilleen ja tarjoaa mielenkiintoisen tavan lähestyä analyysissäni tuloksiani.

Tutkimuksessaan *Why Can't We All Get Along? A Study of Hygge and Janteloven in a Danish Social-Casual Games Community* (2017) Tanskalaisesta sosiaalisen pelaamisen online yhteisöstä tutkijat Ahmad Beltagui ja Thomas Schmidt syventyivät pelaajien kokemuksiin. Käytössä olivat tanskalaiset sosiaaliset käsitteet hygge ja janteloven. Näiden käsitteiden avulla tarkasteltiin kasuaalia verkkopeliyhteisöä, jossa pelattiin klassisia lautapelejä, shakkia, yatsi ja etc. Tämä tutkimus on myös osa sense of community teoria tutkimusta, joka on osa suurempaa teoriapohjaa maisterin tutkielmassani, kerron tästä enemmän teoriataustoituksessani. Beltagui ja Schmidt kuvailevat sen avulla oman tutkimuksensa nojaavan aiemmin mainittuihin sosiaalisiin käsitteisiin, koska Online yhteisöt eivät ole normaaleja yhteisöjä ihmisten arjessa vaan erittäin moninaisia ja epäselviä rajoiltaan.

Hygge on tanskalainen sosiaalinen konstruktio, jonka Beltagui ja Schmidt (2017) summaavat tilaksi, joka on rento, tasa-arvoinen (egalitarian), lämmin, sisäänpäin, kodinomainen. Hygge on sitä, että pystyy nauttimaan elämän pienistä asioista. Kääntöpuolella hygge on suunnattu sisäryhmän jäsenille eikä ulkoryhmälle ollenkaan. (s.406-407)

Janteloven (Janten laki) perustuu fiktiiviseen Janten kylään ja sen yhteisöön, jota laki hallitsee. Laki määrittelee, että kukaan ei ole toista parempi mutta tekee sen negatiiviseen sävyyn. Sen mukaan kukaan ei ole parempi kuin muut, fiksumpi kuin muut eikä voi odottaa erityiskohtelua. Taustalla on tutkijoiden mukaan skandinaavinen tasa-arvoisen yhteiskunnan ajatus, joka välillä johtaa negatiiviseenkin suuntaan (Beltagui & Schmidt, 2017). Tutkijat katsovat, että on järkevä tutkia pelaajayhteisöä näiden käsitteiden kautta, eli analysoida mitä tapahtuu, kun yksilö ei olekaan hyggen tai jantelovenin sisäpiirissä.

Tutkimuksensa tuloksissa Beltagui ja Schmidt (2017) tuovat esiin hyggen käyttöä erilaisissa tilanteissa sosiaalisesti sekä kilpailullisemmin. Sosiaalisesta hyggestä he listaavat neljä erilaista hyggen muotoa, jotka löytyivät tutkimuksen aikana. Affirming hygge (vahvistava/tukeva), controlling hygge (kontrolloiva), safety inside the shared space (sisäpiirin turvallisuus) ja danger outside the shared space (vierauden uhka).

Tukeva/vahvistava Hygge oli yhteisöllisyyttä luovaa ja ylläpitää toimintaa, kuten tfs eli tak for spil käännös: kiitos pelistä. Toisaalta se on myös vaatimus tietyistä tavoista. Tutkijat huomasivat ollessaan saksankielisessä peli-huoneessa, että muut pelaajat loukkaantuivat heidän puhumattomuudestaan sekä siitä, etteivät he tervehtineet muita pelaajia.

Kontrolloivassa hygessä on kyse siitä, että pelaajien välinen riitely ja muun napina pysyy minimissä. Esimerkkinä tästä Beltagui ja Schimdt tarjoavat ”Stop that and find the Hygge again” jossa asian esiintuonut kanssapelaaja läksytti kanssapelaajiaan lapsellisesta tai huonosta käytöksestä. (s.416). Tutkijoiden mukaan tämä myös alleviivasi hyggen erityisyyttä, se on tila ja paikka, jonka voi saavuttaa.

Tärkeä osa löytynyttä kontrolloivaa hyggeä on myös sen vaikutus pelaajien luomiin ryhmiin ja alaryhmiin. Esim. ”Hygge and serious play”, ryhmässä sananmukaisesti pelataan vakavasti mutta rennon ilmapiirin vallassa. (s.416)

Sisäpiirin turvallisuutta tutkijat kuvailevat jaetuksi sosiaalisesti konstruoiduksi turvalliseksi tilaksi internetissä fyysisen tilan sijaan. Tästä esimerkkeinä: pelaajien väliset keskustelut, joissa jaetaan kanssapelaajille todella vaikeitakin asioita. Erään pelaajan perheessä oli kuolemantapaus ja hän kertoi siitä pelin aikana muille. Tässä näkyy juuri tuo turvallinen tila ja kokemus, joka määrittää hyggeä. (s.416-417)

Viimeisenä tuleva vieraus ja sisäpiirin turvallisuus hygget rakentuivat tutkimuksessa pelaajien välisessä sosiaalisessa kanssakäymisessä.

Vierauden uhka hygessä on tutkijoiden mukaan erityisen tärkeä osa, joka kuvaa hyvin tasa-arvoisen skandinaavisen yhteiskunnan jakautuneisuutta. Esimerkkeinä tarjoillaan ”little Hyggelig racist joke” (Pieni rasistinen vitsi täynnä hyggeä), vitsi koettiin pelaaja yhteisössä sopivaksi toiminnaksi. Tämä siksi, että hyggen kuuluu erityisesti jaetun tilan turvallisuus ja kaikki (poista en) sen ulkopuolella oleva koetaan jonkin verran uhkaavana tälle tilalle.

Kuitenkin tutkijat alleviivaavat Hyggen tärkeää osuutta tuoda ihmisiä yhteen.

Ruotsalaiset ja tanskalaiset pelaajat jakavat yhteisen hyggen, vaikka eivät jaa kieltä. He argumentoivat, että pelaajien välinen reiluus ja luottamus syntyvät yhteisestä jaetusta sosiaalisesti konstruoidusta tilasta pelien äärellä samassa yhteisössä.

Kilpaillullista hyggeä taas löytyi kolme erilaista kategoriaa, rating and scores (pisteytys ja tulokset), fairness in victory (hyvä voittajuus) ja staying inside (hyggen vahvistus).

Kilpailullisuus ja hygge eivät sulje toisiaan pois, vaan luovat tutkijoiden mukaan erityisen tilan, jossa tanskalaiset pelaajat erityisesti luovat tasapainon reiluuden ja voittamisen välillä sekä omien saavutusten pienentelyn.

Voittamisen yhteydessä ”rating and score” peliyhteisö käyttää shakista ELO systeemiä pelaajien pisteytykseen. Tämä johti tapahtumiin, joissa alemman ranking-pisteytyksen omaavien pelaajien haasteita ei otettu vastaan korkeamman ranking-pisteytyksen omaavien pelaajien keskuudessa. Kuitenkin pelaajat haluavat pelata keskenään ja jakaa Hygge-tilan. (s.418-419). Tämä johti pieniin sanaharkkoihin matala ja iso rankingin-pelaajien välillä, tätä kuitenkin soviteltiin jakamalla osa pelaajista ”rating chaser” nimikkeen alle, eli he pelaavat vain voittaakseen mahdollisimman paljon pisteitä, mikä on hyggen vastaista käytöstä. (s.418)

Voittajan reiluus (fairness in victory) tutkijat havainnoivat pelin Whistiä (Whist), jossa toinen pelaaja voitti niin kovaa, että sai kanssapelaajansa sanomaan, että kokee olevansa täysin ns.kynitty ”plucked clean” viitaten juuri aiempiin ELO-ranking pisteisiin. Tällainen tila ja tilanteet luovat ongelman: jos voittaminen on pelin tarkoitus, mutta liikaa ei saa voittaa, niin mitä tehdä, kun janteloven kautta tilanteessa voittajahan tuo itsensä esiin ja asettuu toisen yläpuolelle. Tätä ratkottiin hyggeä käyttämällä ja vitsailemalla pelistä sekä voitoista pelaajien keskuudessa. (s.418-419)

Hyggen vahvistus (Staying inside) kuvailee tilannetta, jossa osa pelatuista peleistä on täysin taitopohjaisia kuten aiemmin mainittu Whist tai satunnaisuuden pohjatuivia kuten yatzy(Jatsi). Pelaajat pyrkivät löytämään tasapainon Hygge-tilassa. Osa voittajista esimerkiksi antoi armoa kanssapelaajalle, kun he pelasivat ja voittaja oli ottamassa murskavoiton. Toisaalta se myös satunnaisuuteen pohjautuvissa peleissä näkyi hyggen ylläpitona vitsailemalla ns.huonosta tuurista. (s.419) Näillä metodeilla pelajat ylläpitivät hyggen vaatimaan yhteisöllisyyttä ja yhdessä hyvää oloa toteavat tutkijat.(s.419)

Toinen verkkopeliyhteisöjä käsittelevä tutkimus ja erityisesti yhteisöjen toimintaan pureutuva on Gregor McEwan, Carl Cutwin, Regan L Mandryk ja Lennart Nacke 2012

vuoden tutkimus verkkopeliyhteisöjen sosiaalisesta rakenteesta. He tutkivat PlayOK verkkosivustoa ja sen ryhmiä, jotka toimivat lautapeliyhteisössä verkossa. Tutkijoita kiinnosti, millaista on siellä tapahtuva sosiaalinen kanssakäyminen ja eroaako se aiemmasta tutkimuksesta pysyvämpiin verkkoroolipeleihin kuten World of Warcraft tai MUD (multiuser dungeon) peleihin. He myös kysyvät, onko pelaaminen sosiaalinen interaktio. He listaavat kolme tätä tukevaa syytä. Pelaaminen yhdessä on jaettava sosiaalista toimintaa, jossa sosiaalisuus rakentuu pelitoiminnoista puheen tai muun sosiaalisen vuorovaikutuksen sijaan. Toisena he listaavat verkossa tapahtuvat kohtaamiset olemaan sosiaalisia kohtaamisia ihmisten välillä. Vaikka niiden luonne on persoonatonta (impersonal) PlayOK sivulla. Kolmanneksi he katsovat, että verkossa tapahtuva pelaaminen on mahdollisuus kohdata muita ja olla sosiaalinen. Se on pintatasoista ja persoonatonta, mutta kuitenkin se täyttää seurallisuuden tarpeen (sociability). (s.550)

Tuloksissaan he käsittelevät PlayOk sivuston pelaajien välistä vuorovaikutusta. Verkkopeliyhteisönä PlayOk sivuston pelaajien välinen vuorovaikutus on lyhytaikaista ja persoonatonta. Tämä on monien traditionaalisten yhteisöjen tutkimuksen mittapuun mukaan hyvin epäonnistunut yhteisö. Ihmiset eivät jää sinne pitkäksi aikaa tai muodosta pysyvämpiä yhteyksiä toisiinsa.

Tämän takia tutkijat ehdottavat pelin itsensä ja sen sääntöjen näkemisen sosiaalisena interaktiona, jolla on merkitystä. He myös listasivat syitä, miksi sivusto ei toimi yhteisönä: Ei ole aikaa puhua, pelin siirrot ovat tärkeämpiä keskustelun sijaan, pelin rakenne sosiaalisina konventoina.

Pelin siirrot keskustelun sijaan kuvaavat vuorovaikutusta pelaajien välillä, jossa ei keskustella verbaalisesti vaan tekemällä siirtoja. Tätä he havainnollistavat PlayOK logeista löytyneellä chat viestillä Euchre tikkikorttipelissä ” “and yet there’s no value in it” se oli ainoa viesti chat ikkunassa. Tällä tavalla he kuvailevat pelin siirtojen korvaavan tavallisen puheen. Euchre korttipelissä pisteiden saaminen näin ollen korvaa tarpeen sen ääneen sanomiselle.

Pelien rakenne sosiaalisina konventoina kuvailee, miten PlayOk sivun rakenne määrittelee ja poistaa osan tarpeista keskustelulle. Ei tarvitse erikseen etsiä kanssapelaajaavaan löytyy selkeät kategoriat ja pelit, joten ei muuta, kuin pelaamaan.

Tästä päästään maisterintutkielmaani kiinnostavaan tulosten osaan. Pelien havainnointi seurallisuuden välineenä, jossa selkeät rajat ja konteksti sulkevat ulos raskaamman sosiaalisen vuorovaikutuksen esimerkiksi ei tarvitse tutusta toiseen vaan seurallisuus on kevyttä.

G. McEwan ja kumppanit listaavat tekijöitä, jotka ovat persoonattoman ja aktiviteettipohjaisen vuorovaikutuksen hyviä puolia.

Ensimmäisenä persoonaton ja anonyymi vuorovaikutus toimii aina, kun on vain joku, jonka kanssa olla tässä vuorovaikutuksessa. PlayOK sivulla tämä tarkoitti, että löytyy kanssapelaaja.

Toinen kohta on pelien rakenteen näkeminen universaalina kommunikaatiomuotona. Sen säännöt poistavat kielimuurin ja mahdollistavat sen sisällä tapahtuvan vuorovaikutuksen.

Kolmantena persoonaton ja anonyymi vuorovaikutusmahdollistavat valikoivan osallistumisen. Voi pelata ystävien tai tuntemattomien kanssa. Mahdollisuus olla anonyymi on aina olemassa, vaikka PlayOK sivu tarjoaa chat ominaisuuden, ei ole vaadittua, että kommunikoi.

Neljäntenä pinnalliseen seuralliseen pelaamiseenon matala osallistumiskynnys. Tutkijat myös kokevat pelaamisen olevan turvallista. Tämä turvallisuus muodostuu persoonattomasta vuorovaikutuksesta sekä anonyymiydestä. Harvoin tapahtuu mitään negatiivista vuorovaikutusta. Pelaajat ovat kuitenkin pienellä vaivalla ja hovin vuoksi pelaamassa. Ei tarvitse, kuin klikkailla löytääkseen peliseuraa.

Viimeisenä he listaavat tunnustuksen ja sosiaalisen arvostuksen. Tätä varten he tuovat esiin pelaajien sijoituslistat, joiden kautta pelaajat voivat kokevat tullessa nähdyiksi ja arvostetuiksi, vaikka eivät koskaan olisi mitenkään listaa enempää yhteydessä muihin pelaajiin.

Koen, että tämä tutkimus antaa tuloksineen erinomaisen lisän tutkielmaani. Se, että tarjolla on näkemys peleistä itsestään sosiaalisena interaktionona eikä vain välineenä tälle interaktiolle, on merkityksellistä.

4 Pelaamisen positiivisia vaikutuksia

Wickham kertoo artikkelissaan (2023) aiemmasta 5 pitkittäistutkimuksesta meta-analyysistä, tutkimukset tehtiin 16 valtiossa, ja niihin osallistui yli 90000 henkilöä. Tutkimuksissa tuotiin esiin yhteys paremman mielenterveyden ja harrastuksen imu(hobby engagement) kesken. Harrastamisen on tutkimuksessa todettu lisäävän hyvinvointia ja mielenterveyttä. Erityisesti hobby engagement (harrastuksen imu/sitoutuneisuus) on tärkeä tekijä tässä. (Wickham, 2023). Wickham viittaa Fancourt D. ja kumppanit Lancet Psychiatry 8, 329–339 (2021) artikkeliin, joka käsittelee vapaa-aikaa hyvinvoinnin lähteenä.

Daisy Fancourt, Henry Aughterson, Saoirse Finn, Emma Walker ja Andrew Stepto (2021) esittelevät artikkelissaan pohjan multi-level leisure mechanisms Frameworkille. Tarkoituksena on tämän mallin avulla lähestyä vapaa-ajan (leisure) käytön mekanismeja, joiden on todettu tuhansissa tutkimuksissa yhdistyvän positiiviseen mielenterveyteen ja hyvinvointiin. Samalla heidän mukaansa on tehty hyvin vähän monitieteellistä tutkimusta, jolla pyrittäisiin rakentamaan yhtenäistä mallia.

Vapaa-ajan (leisure) käsitteen Fancourt ja kumppanit määrittelee sisältämään kaikenlaisen toiminnan, mikä täyttää seuraavat kriteerit. Se on vapaaehtoista ja ei ole yhteydessä mihinkään työ tai muihin vaatimukseen elämässä. Tähän käytetään vapaa-aikaa ja yleensä toiminnasta saadaan jotain mielihyvää. Tämän tarkempia kriteerejä ei anneta, koska tutkijoiden mielestä on selkeämpää ryhmitellä ne sen toimintamekanismin perusteella, mitä se stimuloi.

Itse framework rakentuu kolmikerroksiseen lähestymistapaan, jotka ovat micro(yksilö), meso(ryhmä ja useampi yksilö) ja macro(yhteiskunta). Tämä jaottelu käsittelee kaikkia frameworkin prosesseja, jotka ovat psykologiset prosessit, biologiset prosessit, sosiaaliset prosessit, käytösprosessit ja terveyskäytös. (Fancourt ja kumppanit 2021).

Tästä rakentuva kokonaisuus sisältää hyvin paljon mahdollisia mekanismeja, jotka linkittyvät toisiinsa. Fancourt ja kumppanit tuovat esiin tämän mahdollisuutena, yleensä tutkimus keskittyy yksittäisiin mekanismeihin ja hyvin tarkasti rajattuun

alueeseen. Multi-level leisure mechanisms framework taas hahmottaa eri mekanismeja ja niiden linkittyneisyyttä toisiinsa mahdollistaen laajemman tutkimuksen. He näkevät myös sen, että tällä mallilla voisi rakentaa myöhemmin parempia loogisia malleja esim. määrällisen tutkimuksen tilastomenetelmiin. (Fancourt ja kumppanit 2021).

Selkeiksi ongelmiksi ja rajoitteiksi Fancourt ja kumppanit tuovat esiin mallin laajuuden. Kun yritetään luoda poikkitieteellistä mallia, hyvin paljon ongelmia ilmenee terminologiassa sekä mikroprosessien kanssa. Tästä esimerkkinä tarjoillaan biologian mikroprosesseja kuten synapsitoimintaa, jotka tuottavat tunnistettuja mekanismeja. He korostavat, että keskittyvät suurempiin kokonaisuuksiin. Toiseksi haluttiin keskittyä vapaa-ajan toiminnan positiiviseen puoleen. Erityisesti he tuovat esiin mallin laajuuden, siihen on löydetty yli 600 mekanismia, jotka linkittävät vapaa-ajan toiminnan positiivisiin fyysiseen ja psyykkiseen terveyteen (Fancourt ja kumppanit 2021).

Tätä laajuutta ja erityisesti micro ja meso-tasojä tulen käyttämään hyväkseni myöhemmin tutkielmassani. Micro eli yksilötaso on läsnä pelaajayhteisöjä tutkittaessa itsestäänselvyytenä. Meso-taso on taas vähän hankalampi. Se kuitenkin viittaa peliporukoihin ja pienempiin pelaajaryhmiin, kuten LGS (local game store) tai roolipeliporukkaan. Erottavan tekijänä macro-tasoon on juuri yksilöiden läheisyys niin fyysisesti kuin mahdollisen sosiaalisen toiminnan laajuus. Siinä missä macro-taso sisältää internetin pelaajayhteisöt ja niiden kiemurat, ovat meso-tason yhteisöt läheisempiä ja tiivimpiä. Ja tämä mielestäni tekee niistä pöytäpelikontekstissa mielenkiintoisen yhteisön tutkittavaksi.

Seuraavassa luvussa avaan tutkimusta, jossa roolipelejä käytettiin sosiaalisen ahdistuksen hoidossa.

4.1 Pelien käyttö mielenterveystyössä

Lautapelejä ja erityisesti roolipelejä on käytetty monissa psykologisissa kokeiluissa. Matthew Abbott, Kimberly Stauss ja Allen Burnett (2022) käsittelevät Yhdysvaltalaisten aikuisten sosiaalista yksinäisyyttä ja mahdollisia tuki/hoitomuotoja. Erityisesti Covid-19 pandemian aikana sosiaalinen yksinäisyys ja

eristyneisyys korostui ja toi esiin sosiaalisten verkostojen merkityksen ja havainnollisti, kuinka hyvä sosiaalinen verkosto ehkäisi kuolemia. Toinen puoli on sosiaalisen ahdistuksen hoidon vaikeus. Tutkimuksessa on huomattu, että sosiaalisesti ahdistuneet ihmiset eivät halua kovinkaan hanakasti osallistua terapeutteihin prosesseihin. (s.16-17)

Abbott, Stauss ja Burnett (2022) tuovat esiin roolipelien ja erilaisten eläytymisharjoitusten, kuten psykodraaman hyötyjä ja tutkimuksia. Roolipelaaminen ja roolipelin rakenne on hyvin lähellä lapsuuden leikkejä ja leikkiyksikköjä. (s.17) Suorempaa roolipelien käyttöä ovat muun muassa tutkineet Zaya ja Lewis (1989), jotka kokosivat ryhmän 8-9 vuotiaita poikia tutkiakseen roolipelin Dungeons and Dragons -pelin (D&D) vaikutusta sosiaalisten taitojen kehittämiseen. He huomasivat, että peli tuki poikien ryhmäkoheesiota, sekä sosiaalisia taitoja erityisesti ryhmässä ratkottavien ongelmien käsittelyä. Vastaavanlaista tutkimusta teki myös Blackmon (1994) käyttäen onnistuneesti skitsofreniasta kärsivän potilaan hoidossa D&D peliä, jossa fantasiamaailma tuki potilaan kykyä ilmaista itseään ohjatusti sekä turvallisesti. M.S Abbott ja kumppanit (2022) tuovat esiin havainnon korkeammista empatiataidoista River 2016 vuoden tutkimuksessa, henkilöillä, jotka osallistuivat fantasia-roolipeleihin. Erityisesti 2017 vuoden tutkimussa Gutierrezin havainto roolipelien toimivuudesta altistusterapiamuotona (exposure therapy) sopii kaiken ikäisille osallistujille.

Abbott ja kumppanit teoria taustalla on prososiaalinen (pro-social theory) teoria sekä roolipeliteoria (Role play theory). Proosiaalinen käytös ymmärretään psykologiassa pitkälti vapaaehtoiseksi toiminnaksi toisten hyödyksi. Roolipeliteoria on monimuotoisen psykodraaman ja sosiodramaattisen leikin teoria. Aiempi käsitys roolipeliteoriasta kuvaa lasten kehitystä ja leikkimistä. Roolipeliteoria Adams 2013 tutkimuksen pohjalta avaa näkemystä siitä, että fantasiaroolipelit toimisivat hyvänä tukena sosiaalisten taitojen kehitykselle.

Abbott ja kumppanit kuvaavat tutkimuksensa suuntautuneen testaamaan roolipeliryhmän sopivuutta henkilöihin, jotka eivät ole halunneet osallistua ”tyypilliseen” ryhmäterapiaan. Tyypillinen tässä tapauksessa oli ryhmä, joka kokoontui jakamaan kokemuksiaan ja vaikeuksiaan ryhmätilanteessa terapeuttihoitoisesti.

Abbott ja kumppanit kokosivat roolipeliryhmänsä 18–45 vuotiaista henkilöistä,

kaikilla osallistujilla oli taustalla ahdistusta, traumaa sekä masennusta. Myöskään ryhmällä ei ollut lähes mitään kokemusta pöytäroolipeleistä. Terapia/peli sessiot olivat noin 90 minuutin pituisia, ja kokonaisuus kesti yhden vuoden ajan viikoittaisine tapaamisineen sekä 10–15 minuuttisine debrieffeineen. Pelaamista varten erityisen tärkeäksi nousi hahmojen luominen, he käyttivät 2–3 pelisessiota. Hahmoihin panostamisen keskeisyys johtuu terapeuttisista päämääristä ja osallistujien taustoista. Osa henkilöistä rakensi hahmoilleen samanlaisia traumaattisia taustatarinoita, kuin mitä heille itselleen oli tapahtunut. Myös ryhmän normit, odotukset ja rajat käsiteltiin lävitse tarkoin. Roolipelaaminen voi tuntua oudolta että ahdistavalta henkilöistä, jotka eivät ole koskaan aiemmin roolipelanneet. (s.20-23)

Tuloksissa Abbott ja kumppanit korostava seuraavia oppimiaan asioita, jotka eroavat yleisestä roolipelaamisesta eli kahden ohjaajan malli. Mallissa yksi ohjaajista on DM eli dungeon master (Pelinjohtaja), joka kuvailee maailmaa pelaajille ja narratoi tapahtumien kulkua. Toinen ohjaaja pelaa ryhmän mukana yhtä hahmoa niin, että ohjaajat kykenevät olemaan vuorovaikutuksessa pelaajaryhmäänsä. Tämä tuki osallistujien päätöksen tekoa sekä auttoi heitä osallistumaan terapiaprosessiin. Myös pelinjohtajalta odotetaan kykyä olla spontaani improvisaattori, silloin kun pelaajat päättivätkin toimia odottamattomilla tavoilla. (s.24-26)

Toiset havainnot Abbott ja kumppanit kuvaavat pelaajaryhmään liittyviksi. Huomattiin, että pelaajat tutkimuksen aineistossa kuvasivat luoneensa itsestään vahvemman persoonan. Tällaisia teemoja olivat itseluottamus, konfliktien käsittely, epäonnistumisten käsittely. Osallistujat myös raportoivat saaneensa tästä, kokemuksesta taitoja, joita käyttää elämässään. (s.26-27)

4.2 Yhteisöön kuulumisen teoria

Artikkelissaan *Sense of Community: theory and definition* (1986) tutkijat David W. McMillan ja David M. Chavis esittelevät teoriansa ja määritelmänsä yhteisöön tai kommuuniin kuulumisen tuntemuksille ja kokemuksille.

David W. McMillan ja David M. Chavis ehdottavat yhteisön määrittelyyn neljää periaatetta: jäsenyys (membership), vaikutus mahdollisuudet (influence), integraatio ja tarpeiden tyydytys (integration and fulfillment of needs) ja viimeisenä jaettu emotionaalinen yhteys (shared emotional connection).

Tutkijat määrittelevät sense of community käsitteen: Yhteisön jäsenet kokevat kuuluvansa ryhmään, jonka jäsenet arvostavat toisiaan ja tukevat toisiaan ja jakavat luottamuksen yhteisön kykyyn täyttää heidän tarpeensa yhdessä olon kautta.

Jäsenyys (membership) pitää sisällään neljä elementtiä, jotka määrittelevät, kuinka yhteisö ja sen ulkopuolinen ulkoryhmä jakautuvat. Se käsittää ryhmään kuulumisen tunteen, mutta sisältää myös erot ryhmien välillä. Se määrittelee, kuka kuuluu mihinkin ryhmään.

Emotionaalinen turvallisuus (emotional safety) määritellään ensimmäiseksi tällaiseksi osaksi, yksilö tuntee ryhmässään olevansa turvassa. Tähän kuuluu myös tutkijoiden mukaan fyysiset ja ei-fyysiset turvallisuuden tunteen luoja. Tällaisia ovat esimerkiksi aiemmin kirjallisuuskatsauksessa käsitelty hyygge ja sen erimuodot. Määrittäen yksilöille yhteisön selkeät säännöt.

Toinen osa jäsenyydessä on ryhmään kuulumisen tunne ja siihen identifioituminen (Sense of belonging and identification). Jäsen kokee olevansa mukana omassa porukassaan, ja tunne on kaksisuuntainen ryhmän ja jäsenen välillä. (

Henkilökohtainen panos (personal investment) tukee yksilön kokemusta yhteisöön kuulumisessa. Se rakentuu yksilön yhteisöön sijoittamista resursseista, jotka luovat hänelle tuntemuksen: minä kuulun tähän ryhmään. Mikä sitten nostaa hänen käsitystään ryhmäjäsenyyden arvosta ja tärkeydestä.

Jaetut symbolit (common symbol system) ovat tutkijoiden mukaan keskeisin rajaava tekijä eri yhteisöjen välillä. Olkoon se vaatteet, etninen tausta tai muu ulkoinen tekijä tai sitten sisäinen kuten tavat, uskonto etc. Nämä symbolit muodostavat selkeimmät rajat eri ryhmille.

Peleissä ja pelaaja-yhteisöissä jaetut symbolit ovat pelit ja niiden peli-välineet. Esimerkiksi Magic the Gathering-pelissä kortit ovat tällainen jaettu symboli.

Yhdessä nämä neljä tekijää luovat kuvan siitä, kuka kuuluu ja kuka ei kuulu yhteisöön.

Vaikutusmahdollisuudet (Influence) on kaksisuuntaisesti vaikuttava tekijä yhteisöön kuulumisen tunteen syntymisessä, yksilön ja yhteisön välillä. Siinä ryhmällä on valtaa yksilöön eri tavoilla, mutta yksilöllä on myös omaa valinnan varaa ja vaikutusmahdollisuuksia.

Ryhmäkoheesio (cohesion) ja yhtenäisyys (uniformity) ovat aiemmassa tutkimuksessa nousseet keskeisiksi osiksi tutkimusta. Tämän pohjalta tutkijat esittävät seuraavaa: yksilöt haluavat olla osa ryhmiä, joissa heillä on vaikutusvaltaa. Koheesio ja yhtenäisyys määrittävät yhteisön jäsenten välisten sidosten lujutta. Nämä kaksi tekijää yhtä aikaa pitävät ryhmän koossa sekä tiiviinä.

Integraatio ja tarpeiden tyydytys (integration and fulfillment of needs), yksilöillä olevat tarpeet ovat keskeinen osa yhteisöllisyyden tunnetta ja niiden täytyminen vahvistaa yhteisöä. Vahvistavia tekijöitä ovat muun muassa, status, pätevyys ja yhteisön sekä yksilön välinen sopivuus tarpeiden tyydytykseen.

Tarkentaen David W.McMillan ja David M.Chavis listaavat seuraavia tekijöitä yksilön yhteisötunteen rakentumisessa. He listaavat neljä tekijää:

Vahvistaminen ja tarpeiden täytyminen ovat vahvan yhteisön merkki. Jotkin asiat, kuten status, ovat palkinto ryhmään kuulumisesta ja lisäävät yhteenkuuluvuuden tunnetta.

Yksilöiden tarpeet ovat monimutkainen kokonaisuus, mutta yhteisön jaettu arvopohja tukee yhteisön kykyä tyydyttää jäsenen tarpeet. Vahvan yhteisön merkki on sen kyky tuoda yhteen yksilöiden tarpeet niin, että se on kaikkia hyödyttävä tilanne, jossa kaikkien tarpeet täyttyvät. Tällainen yhteisö on esimerkiksi tutkimuskirjallisuuskatsauksessani esittelemäni Abbott ja kumppanit (2022) roolipeliyhteisö sosiaalisen ahdistuksen kanssa kamppaileville.

Jaettu emotionaalinen yhteys (Shared emotional connection) on David W.McMillanin & David M.Chavisin (1986) viimeinen rakennuspalikka yhteisöllisyyden tunteen rakentumiselle. Aiemmassa sosiaalipsykologisessa tutkimuksessa on nähty positiivisten tunnekokemusten tärkeä merkitys yksilöille ja myös yhteisöille.

Panos (investment) on aiemmin artikkelissa käsitelty personal investment jatkoa. Se ei pelkästään määrittele, ketkä kuuluvat yhteisöön, vaan myös määrittelee yksilön

tunnesidettä yhteisöön. Mitä enemmän resursseja yksilö panostaa yhteisöön. Sitä tärkeämmäksi sen voi katsoa hänelle olevan. Tällä tavalla muodostuva tunneside on keskeinen yhteisöllisyyden tunteen rakentumisessa.

Tutkijat rajaavat todellisen yhteisön olevan sellainen, johon yksilöllä on tunneside ja vahva yhteisö tukee yksilön tunnesidettä positiivisilla tunnekokemuksilla.

Kokonaisuudessaan tutkijat luovat mallin, jonka avulla on tarkoitus tarkastella yhteisöjen toimintaa niin, että voidaan luoda yhteisön tunnetta erilaisilla tavoilla. He alleviivaavat Yhdysvalloissa tapahtuneen yhteisön etsinnän kasvun ja täten niiden merkityksen yksilöille, josta ovat raportoineet aiemmat tutkijat, kuten 1981 Yankelovich, yhdysvaltalaisen tarve yhteisöllisyydelle oli kasvanut vuonna 1980 32% -> 47%.

Tutkijoiden mielestä tätä yhteisöllisyyden tunnetta voidaan käyttää niin hyvään kuin pahaan. Esimerkiksi sitä olisi mahdollista käyttää mielenterveys- ja vammaispalveluissa kehittämään yksilöille vahvaa yhteisöön kuuluvuuden tunnetta ja täten ylläpitää terveyttä.

Huonossa tai pahassa yhteisöllisyydessä tutkijat esittelevät, ku klux klanin, joka luo kyllä yhteisöllisyyttä, mutta vihan ja rasismin ympärille. Vaikka yhteisöllisyyden tunne yhdistää ja tuo meitä lähemmäksi toisiamme, väärin käytettynä sen voidaan ajatella myös polarisoivan ja erottelevan yhteisöt toisistaan.

4.3 Tutkimuskysymys

Johdannossani pohtimani kysymykset ovat myös askarruttaneet muita tutkijoita ja poikineet paljon tutkimusta yhteisöjen ja pelien ympärille. Covid-19 eristyksen jälkeen monille ihmisille jäi aukko yhteisöllisyydelle ja sosiaaliselle yhdessäololle. Pelit ja pelaajatyhteisöt voivat vastata tähän tarpeeseen monilla eritavoilla ja tarjota erilaisia lähestymistapoja. Harrington 2023 tutkimus kuvaili yhteisöjen tapoja viestiä mahdollisille jäsenilleen, millaisia ne ovat ja mitä siellä tapahtuu. Yleinen tapa lähestyä pelaajayhteisöjen tutkimusta on ollut verkkopeliyhteisöt kuten Gregor McEwan ja kumppanit sekä A.Beltaguin & T.Schimdt (2017) tutkiessaan miten sosiaaliset konstruktiot vaikuttavat vuorovaikutukseen peliyhteisössä. Fyysiset lautapeliyhteisöt ja niiden tutkimus ovat jääneet vähemmälle.

Niin mielenterveystyössä ja roolipeleissä tai fyysisesti pelatuissa kortti- ja miniatyyripeleissä, jotka tukevat osallistujien yhteisöllisyyden tunnetta (sense of community) monilla sisäänrakennetuilla elementeillä, kuten jaetut symbolit sekä selkeät rajat on yhteisön jäsenille

Samalla myös seurallisuuden tarpeen täyttäminen on mahdollista ja kevyt osallistuminen onnistuu jäsenille pelien universaalien kielen kautta (Gregor McEwan ja kumppanit 2012).

Itse tutkimuskysymykseni on monisyinen ja monipolvinen. Lähden selvittämään, mitä pelaajat oikein saavat pelaamisesta. Toimisiko se välineenä tukemaan hyvinvointia ja tarjoaako se sosiaaliselle vuorovaikutukselle uusia raameja? Miksi samat henkilöt harrastavat vuosia samoja asioita tai kerääntyvät joka perjantai pelaamaan Friday night magiciä tai maalaavat suunnattoman määrän miniatyyrejä peleihinsä? Onko taustalla, jokin suuri jaettu asia vai monia pienempiä syitä?

5 Aineisto ja menetelmät

Keräsin aineistoni syksyllä 2023 ja keväällä 2024. Vastaajia kyselytutkimukseeni sain 34 kappaletta.

Keräys tapahtui verkon välityksellä eri harrastusryhmissä ja jakamalla sitä eteenpäin pienille pelaajayhteisöille.

Pelaajayhteisöt ovat hyvin tiiviitä ja pienehköjä, joten valikoin eri yhteisöt kuvastamaan mahdollisimman monipuolista otosta eri pöytäpeliyhteisöistä. Isoimmat yhteisöt aineiston keruussa olivat: roolipelaajien Suomi (FBryhmä), figuprojektien tukiryhmä (FBryhmä) ja erikseen MTG-Suomi -foorumi sekä discord. Pienemmissä yhteisöissä erityisesti discord-alustan kautta mm.Poromagian ja Ohmygame! Liikkeiden discord-kanavat antoivat keräyslunan.

Tutkimuslomakkeeni koostuu ensin muutamista kysymyksistä koskien taustatietoja, kuten sukupuoli, mitä pelejä pelaa sekä, kauanko on harrastanut näitä pelejä.

Itse lomakkeen kysely on vapaamuotoinen vastaus seuraavaan kysymykseen:

Vapaamuotoinen kuvaus, jossa kerrot omasta suhteestasi lautapelaamiseen ja pohdit pelaamisen merkitystä sinulle.

Tämän lisäksi mukana oli kuusi kirjoituksen tukena käytettävää apukysymystä:

- 1.Kerro kuinka aloitit pelaamisen?
- 2.Miksi arvelet pelaamisen kiinnostavan sinua?
- 3.Minkälaisia kokemuksia pelaaminen on sinulle tuonut?
- 4.Minkälaisia merkityksiä pelaajayhteisöllä/toisilla pelaajilla on sinulle?
- 5.Mikä on sosiaalisten suhteiden merkitys pelaamisharrastuksessa?
- 6.Mitä toisia vastaan kilpaileminen / toisten kanssa yhteistyön tekeminen peleissä merkitsee sinulle?

Eri tukikysymyksillä halusin saada vastaajat kirjoittamaan mahdollisimman paljon ja vastaamaan muutamaan mielenkiintoiseen tukikysymykseen. Erityisesti kilpailu- ja yhteistyökysymys on tärkeä. Johdannossani sekä tutkimuskysymyksessäni pohdin ympäristön vaikutusta yksilöiden suhtautumiseen ja yhteisöllisyyteen. Onko kilpailullinen pelaaminen omiaan murentamaan yhteisöllisyyttä vai luoko se erilaisia yhteyksiä ja yhteisöjä?

Vastaajat jakautuivat 25 mieheen, 4 naiseen, 4 muu ja yhteen, joka ei halunnut sanoa.

Harrastusaika vuosissa tuotti jakauman

0-1 vuotta nolla vastaajaa

1-3 vuotta nolla vastajaa

3-6 vuotta kolme vastaajaa

6-10 vuotta viisi vastaajaa

10+ vuotta 26 vastajaa

Mukana aineistossa on myös paljon päällekkäisyyttä pelien suhteen ja erityisesti lautapelit olivat todella usein mainittu muiden pelien kanssa

Suurin osa -vastaajista (19 henkilöä) ilmoitti pelaavansa rooli- ja lautapelejä. Keräilykorttipelejä pelasi 11 henkilöä ja miniatyyripelejä 9 henkilöä. Mukana oli myös neljän vastaajan joukko, joka pelasi kaikkia kyselytutkimuksessa mainittuja erilaisia pöytäpelejä. Puhtaasti yhtä tyyppiä pelaavia vastaajia aineistoon kertyi vain muutamia. Miniatyyripeleissä vain yksi vastaaja, lautapeleissä yksi vastaaja, keräilykorttipeli puolella kolme, ja suurin ryhmä puhtaasti yhtä peliä pelaavista olivat roolipelaajat neljällä henkilöllä.

Tällä osalla kyselylomakkeesta pyrin kartoittamaan aineistossa erottavia taustatekijöitä, joita voin hyödyntää analyysissäni.

Aineistossa on myös pieniä ongelmia, joihin palaan tarkemmin tulososiossa. Se on hyvin pienen vastaajajoukon laadullinen analyysiaineisto. Tämä vähentää analyysin tuloksien ja johtopäätöksieni painoarvoa. Siksi on ensiarvoisen tärkeää tiedostaa tämä aineistostani.

5.1 Temaattinen analyysi

Victoria Braun ja Victoria Clarke tuovat esiin artikkelissaan *Using thematic analysis in psychology* (2008) erilaisia tapoja ja syitä käyttää temaattista analyysiä psykologiassa ja sen läheisillä kentillä laadullisessa tutkimuksessa. Aluksi tutkijat haluavat sanoa, että temaattinen analyysi on huonosti rajattu sekä määritelty mutta todella käytetty metodi laadullisessa tutkimuksessa ja heidän on tarkoituksenaan korjata tämä ongelma (V. Braun & V. Clarke 2008).

Mitä on temaattinen analyysi? Braun ja Clarke kuvaavat sen datasta etsittävien kaavojen ja kuvioiden eli teemojen löytämiseksi. He myös argumentoivat erityisesti tutkijan aktiivisen roolin puolesta. Yleensä laadullisessa tutkimuksessa datasta sanotaan nousevan esiin teemoja. Braun ja Clarke kokevat tämän tutkijantyön arvoa laskevaksi ja haluavat tuoda esiin analyysin eri vaiheet ja pohjan. Pelkästään teemojen noustessa esiin tutkijan aktiivinen rooli jää piiloon. Hyvä tutkija on aktiivinen toimija eikä aineistonsa ohjaama passiivinen tekijä.

Tärkeä ero temaattisen analyysin ja toisten teemoja etsivien laadullisten menetelmien esimerkiksi grounded-theory ja diskurssi-analyysi. Grounded-theory (GT) on teorialähtöistä ja datasta nousevat teemat pohjautetaan teorioihin. Diskurssi-analyysi taas tutkii datassa olevia teemoja ja niiden diskurssia (s.81). Temaattinen analyysi itsessään ei ole juurrutettu mihinkään olemassa olevaan teoreettiseen pohjaan, vaan se voi toimia niissä kaikissa mukana vaikka ilman erityistä teoreettista pohjaa. Tämä monipuolisuus on sen vahvuus, mutta vaatii Clarken ja Braunin (2008) esiin tuomat rajat.

Mikä on teema temaattisessa analyysissä kysyvät Braun ja Clarke. Teema sisältää jotain merkityksellistä ja keskeisestä datasta. He kuitenkin painottavat tässä laadullisen tutkimuksen eroavaisuuden määrälliseen tutkimukseen, eli teeman merkityksellisyys tulee tutkijasta ja hänen näkemyksistään aineistoon ei pelkästään määrällisistä tekijöistä. Vaikka määrällisyydellä on helppoa argumentoida esim.

”suurin osa vastaajista...” (Braun & Clarke 2008), se ei kuitenkaan tutkijoiden mukaan ole hyvä argumentti laadullisessa tutkimuksessa, koska laadullinen tutkimus on erilaista määrällisen tutkimuksen kanssa ja erityisen tärkeässä roolissa on tutkijan oma tulkinta siitä, mikä on tärkeää eikä vain siitä mitä on paljon. Tämän takia aktiivinen tutkijan rooli on keskeinen osa systemaattista temaattista analyysiä.

Erilaisia teemojen määrittelytapojalöytyy induktiivinen vs teoreettinen temaattinen analyysi. Temaattisessa analyysissä induktiivinen eli ”alhaalta ylös” temaattinen analyysi. Siinä datasta löydetyt teemat linkittyvät vahvasti itse dataan. Clarke ja Braun (2008) kuvaavat tätä linkittymistä haastattelukysymyksiä avulla kerätyssä datassa oleviin yhteyksiin, mutta muistuttavat siitä, että kyse on aineistolähtöisestä (data driven) analyysistä, jossa tutkija ei pyri havainnoissaan laittamaan valmiisiin sapluunoihin teemojaan. Erityisesti he korostavat, että tutkijatkaan eivät ole täysin objektiivisiä, vaan heilläkin on omia teoreettisia ja epistemologisia mietteitään taustalla, vaikkakin tekevät datalähtöistä analysointia induktiivisesti.

Teoreettisen lähtökohdan temaattisessa analyysissä taas lähdetään ylhäältä alas. Tutkijalla on valmis sapluuna ja kysymyksiä, joihin hän etsii vastauksia. Omassa analyysissäni olen valinnut aineistolähtöisen lähestymistavan. Esimerkkinä Braun ja Clarke käyttävät Hollowayn (1989) tutkimusta hetero-seksistä ja sen sisäisestä diskurssista. Tällaisella lähtöasetelmalla, tutkija kehystää valmiiksi teemansa käsittelemään kysymystään.

Toinen temaattisen analyysin menetelmään liittyvä on teemojen jaottelu tasoon. Tällaisia tasoja on:

Semanttinen/eksplisiitten ja latentti/tulkinnallinen taso.

Semanttisessa analyysissä data on keskiössä. Pyritään antamaan erinomainen kuvaus datasta ja sen sisäisistä yhteyksistä/verkottuneisuudesta ja teemoista. Lopuksi tästä voidaan tehdä tulkintoja yleensä pohjautuen aiempaan tutkimukseen.

Latentissa analyysissä datan takana olevia ilmiöitä ja tapahtumia tarkastellaan datasta lähtevien teemojen kautta. Suunta on konstruktionistinen ja tällainen analyysitapa on hyvin diskurssianalyttinen summaavat Clarke ja Braun

Oma analyysini on vahvasti aineistolähtöinen heti koodausprosessini alusta asti. Käsitellen tätä analyysiosiossani tarkemmin, kun avaan koodausprosessiani.

5.2 Eettinen pohdinta

Tutkimuseettinen pohdintani pohjautuu Suomen tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjeistukseen hyvästä tutkimuseetiikasta, jota noudatan tässä maisterin tutkielmassani. Nämä periaatteet summataan TENK sivuilla sanoilla luotettavuus, rehellisyys, vastuunkanto ja arvostus. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2024)

Omassa tutkimuksessa olen huomionnut näitä periaatteita seuraavilla tavoilla. Erityisesti olen painottanut aineistoni keruussa tärkeimpinä kohtina anonymiyyttä, tietosuojaa sekä tietoista suostumusta.

Aineisto on kerätty eri internetyhteisöistä, joita on muodostunut pöytäpelien ympärille, kuten figupelaajien vertaistukiryhmä tai roolipelaajien suomi sekä pienempiä discord yhteisöjä.

Aineistoni keruussa pyrin varmistamaan, että jokainen vastaaja on tietoinen tutkimuksen aiheesta ja siitä, että voivat halutessaan vetää suostumuksensa osallistumisesta pois. Tämän lisäksi aineistoa kerätessä kysyttiin vastaajilta mahdollisuudesta, että heidän vastauksensa voidaan uudelleen käyttää ja säilyttää arkistoituina Tietoarkistossa. Muuten vastaukset säilytetään Helsingin yliopiston tietoturva-ohjeistuksen mukaisesti. Tietoarkistoon tallennetaan niiden vastaajien vastaukset aineistosta, jotka ovat siihen suostuneet. Pyrin täyttämään Helsingin yliopiston avoimen tieteen periaatteita sekä tukemaan mahdollista toistettavuutta tutkimusasetelmalleni.

Kysymyksen asettelussa vältettiin johdattelevia kysymysmuotoja sekä pyrittiin neutraaliin ilmaisuun. Taustakysymyksien avulla osallistujia kyetään vertailemaan anonymisti ja pitämään huolta siitä, että kukaan ei ole tunnistettavissa niin vastausten kuin myöhemmän analyysin pohjalta.

Tärkeä osa tutkimuksen tekemistä on se, että se antaa jotain uutta. Covid-19 pandemiasta ja siihen liittyvästä yhteisöllisyyden puutoksesta sekä lautapelien suosion noususta on ollut paljon keskustelua. Täten koen, että on järkevää myös laajentaa tarkastelua muihin fyysisiin pöytäpeleihin ja niiden mahdollisiin

erityispiirteisiin. Tutkimusta liittyen lauta- ja pöytäpeliyhteisöihin ei ole tehty niin paljoa kuin tutkimusta verkkopeliyhteisöihin ja pelaajiin

Maisterintutkielmani tarjoaa uutta tietoa ja avaa uusia väyliä yhteisöjen tutkimuksessa pelien kautta sosiaalipsykologian välinein. Samalla myös suoraa sosiaalipsykologista tutkimusta ei ole tehty tälle alueelle, vaan yleensä tutkimus on ollut psykologian kentän kautta tapahtunutta.

6 Temaattinen analyysi ja tulokset

6.1 Koodaus prosessi

Aineistoa koodatessani kävin läpi aineistoa etsien mahdollisia asioita, joita voin käyttää koodeina muodostamaan teemoja. Seuraavaksi kuvailen millaisia koodeja ja miten niiden yhdistäminen toisiinsa loi löytyneet teemat analyysini aikana. Käsittelen näitä teemoja tuloksissa. Keskityn tässä luvussa koodausprosessin avaamiseen. Koodini ovat aineistolähtöisen lähestymistapani pohjana. Ennen koodauksen aloittamista kirjasin itselleni ylös muutamia mahdollisia ennakkoluuloja, joita minulla voi olla pelaajayhteisön jäsenenä. Pidin myös päiväkirjaa analyysiprosessistani, jotta välttäisin vinoumat, joita minulla tutkijana on aineistoni kanssa. Tutkijat Braun ja Clarke ehdottavat päiväkirjan pitämistä vinoutumien välttämiseksi. (Tähän tulee viittauksen tiedot)

Tärkein osa koodauksessa ovat kuitenkin Braun ja Clarken (s.84 2006) hahmottamat erot aineistolähtöisen ja teorialähtöisen temaattiseen analyysiin ja valintaan siitä, miten koodausprosessi etenee. Itse valitsin aineistolähtöisen induktiivisen koodaustavan.

Koodauksessani näkyy myös valintani latentteihin teemoihin. Mitä on pelkästään suoran sanoman takana, miten se liittyy tutkimuskysymykseeni? Rakennan tätä näkökulmaa pyrkimällä konstruktionistiseen lähestymistapaan teemoissani. Tuon analyysiin mukaan tuloksissa juuri tätä laajempaa kontekstia ja sen merkitystä tässä tutkimuksessa ja aiemmassa tutkimuksessa.

6.1.1 Yhteisöllisyyden koodaus

Ensimmäinen teemani on yhteisö. Koodasin yhteisöllisyyden yhteensä 16 eri koodilla, joista keskeisimmiksi nostin seuraavat: Yhteinen aika, yhteistyö, jaettu ilo ja elämäntapa

Vastaajat kuvailevat jatkuvasti pelaajayhteisön merkitystä ja sen tuottamia merkityksiä heille sekä mitä he saavat yhteisöistään. Rakensin näistä koodauksen avulla pohjan teemalleni.

Monet vastaajat kuvasivat saaneensa elämän mittaisen yhteisön samanhenkisiä ihmisiä peliharrastuksestaan. Käsittelen tätä tarkemmin itse analyysissäni.

Tämä on hyvin karkea kuvaus aineiston analyysistäni, mutta yhteisöllisyys on jatkuvasti rakentuva teema, jota vastaajat muodostavat erilaisilla rakennuspalikoilla. Uudet ihmissuhteet ja yhteisön suvaitsevaisuus yksilöille toistuvat myös muualla aineistossani. Tämä aineiston alun karkeampi koodaus seuraa Braun & Clarken esittelemää kuusiportaista analyysimenetelmää. Kyse on vaiheesta kaksi eli aineiston alkukoodauksesta. (s.87 Braun Clarke 2006)

Toinen yhteisöllisyyden merkitysten luoja on yhteistyön koodaus. Osa vastaajista kuvailee yhteistyön ja yhteisön olevan linkittyneet toisiinsa.

Koodi vastaa osittain tutkimuskysymykseni osaan, mikä on erityistä pelaajille ja heidän yhteisöilleen. Apukysymykseni, joka koski kilpailemista toi esiin tuloksia, jotka nekin koodasin mukaan yhteistyöhön mutta kilpailun kautta. Tällöin vastaajat toivat esiin peliyhteisön kilpailun ympärille rakentuneen kilpailijoiden yhteisön, joka jakoi keskenään intohimon kilpailuun. Samalla tavalla, kuin Braun ja Clarke kuvaavat koodausprosessin aikana tapahtuvia ristiriitojen löytymistä, niin itsekkin välillä yllätyin tavoista, joilla vastaajat lähestyivät kysymyksiä ja loivat vahvoja kuvioita aineistoon.

Tällaisten koodien avulla kehitin paremman kuvan siitä, mitä aineistossa oleva yhteisöllisyyden teema sisältää. Se toimii vähän samalla tavalla kuin kirjallisuuskatsauksessa esittelemäni tanskalainen Hygge-tutkimus ja sen sisältämä ristiriita kilpailun ja yhteisöllisyyden välillä. (Beltaguin & Schmidt 2015).

6.1.2 Turvallisuuden koodaus

Seuraavaksi teemaksi -muodostui turvallisuus. Se on yhteydessä yhteisöllisyyden teemaan, mutta on tarpeeksi erillään koodeissa sekä tavoissa, joilla se esiintyy aineistossa.

Esimerkkinä tästä erosta ovat raamit, jonka kontekstia ja merkityksiä avaam enemmän analyysin tuloksissa. Toinen keskeinen turvallisuuden koodi on valikoivuus, jossa vastaajat kuvaavat omaa suhdettaan muihin pelaajiin ja siihen, kuinka he valikoivat peliseuransa. Koodauksen rakentuminen noudattelee ehdotusta koodien merkityksistä teemoihin ja erityisesti ”keyness” eli vapaasti suomennettuna ”keskeisyys” määrittää niin teemojen, kuin koodien merkityksen (Braun & Clarke 2006).

Luottamus oli myös osana turvallisuuden koodausta. Miksi en sitten käyttänyt luottamusta teeman nimenä? Mukana turvallisuusteeman koodeissa olivat seuraavat: lupa leikkiä, aikuisten leikki ja fiktio. Vastaajat rakensivat tilaa, jossa he saivat käsitellä asioitaan turvallisesti. Tämä on linjassa kirjallisuuskatsauksessa esiteltyyn roolipelaamisen interventioon sosiaalisesti ahdistuneille henkilöille, jotka loivat mm. hahmoistaan hyvin samanlaisia kuin omat ongelmansa ja tukivat tätä kautta ongelmiensa käsittelyä (Abbott, Stauss & Burnett 2022).

6.1.3 Eskapismien koodaus

Eskapismi oli teema, joka syntyi vastaajien kuvaillessa mitä he saavat peleistä ja miksi he käyttävät vapaa-aikansa pelaamiseen. Koodausprosessissa tämä näkyi puheena nollauksesta sekä vapaa-ajan käytöstä ystävien seurassa. Braun & Clarke ohjeistavat myös tekemään temaattisen mietekartan koodeista, kun ensimmäinen karkea koodaus on valmiina. Löysin eskapismien omaksi selkeäksi teemaksi mietekarttani avulla. Se koostui kahdeksasta erilaisesta koodista, jotka linkittyivät hyvin löyhästi muihin aiheisiin, mutta jakoivat keskenään mielekkään yhtäläisyyden, nämä koodit ovat: Eskapismi, mielikuvitus, vaikeat aiheet, nollaus, eskapismi yhdessä, väline, pako ja stressi.

Koodissa erottuu omaksi joukokseen tavat, joilla yksilöt hakevat peleistä vapaa-ajalleen hyvää ja rentoa oloa sekä mahdollisuuksia olla yhdessä rennosti. Erona yhteisöllisyyden teemaan on tuo arjesta irtoamisen tarve. Tämä ero ryhmittää koodit omaksi teemakseen muista teemoistani. Tämän tarkastelemiseen Gregor McEwan ja kumppanit (2012) esittelevät seurallisuuden (sociability) kevyen vuorovaikutuksen

tilanteen, johon ei tuoda mukaan kaikkia arjen huolia vaan ollaan yhdessä tekemässä jotain.

Tätä osaa koodauksessa kuvailisin merkittäväksi teemojen muodostukselle, koska koodit ovat erillään toisistaan sen jälkeen, kun yhdistin ne omiksi ryhmikseen. Braun ja Clarke tarjoavat tätä varten hyvän muistilistan (s.92. 2006), jossa kohdassa 5 ja 6 käsitellään teemojen kokoamista irtonaisista koodeista.

6.1.4 Luovuuden ja Kasvun koodaus

Kuvailen alla omaa prosessiani, kuinka teemat luovuus ja kasvu ovat linkittyneitä, mutta erillään kuten muistilistan kohdat 5 ja 6 ehdottavat.

Koodausprosessin aikana luovuusteema näkyi erityisessä suhteessa kasvun teemaan eri koodeissa. Vastaajat toivat esiin omia tavoitteitaan luoville pyrkimyksilleen sekä erilaisille taidoille, joita peleistä on vuosien varrella heihin tarttunut. Käytetään lyhyttä esimerkkiä havainnollistamaan prosessiani. Otetaan koodipari ilmaisu (luovuus) ja sosiaaliset taidot (kasvu).

Luovuus näkyi aineistossa vastaajien kuvatessa omaa toimintaansa muiden kanssa. Jaettiin omia luomuksia tai tehtiin yhdessä jotain luovaa.

Ilmaisun koodi muodostui samanlaisista aineistossa olevista vastauksista. Vastaajat yleensä ilmaisivat luovuutensa esiin tuomista tarinoilla tai yhdessä tehtävillä luovilla teoilla, kuten roolipeleissä tarinat tai miniatyyripeleissä tarinoiden kertominen osana luovaa prosessia kuten kokoamista ja maalaamista.

Sosiaaliset taidot taas löytyvät yleensä testaamisen kautta aineistossa. Vastaajista osa kuvailee roolipelejä ympäristöksi, joka tukee uusia sosiaalisia tilanteita ja mahdollisuuksia kokeilla asioita.

Sosiaalisten taitojen koodilla on oma osuutensa turvallisuuden temassa. Itse koodausprosessissa ei ole tarkoitus mennä näin syvälle, vaan vasta yhdistämällä eri koodit hahmottuivat eri teemat.

Systemaattisen, temaattisen analyysin tekeminen oli pitkä, mutta selkeä prosessi, ensin tutustuin aineistooni ja tein karkeat koodit sen jälkeen.

Tämän jälkeen tein analyysin ajallisesti pisimmän osan eli koodien ja aineisto-osien irrottamisen toisistaan.

Tästä toisistaan irrallaan olevasta koodistosta rakensin ensin mietekartan, joka käsitteli eri koodien suhdetta toisiinsa. Vasta tässä vaiheessa itse teemat astuivat mukaan. Sitä ennen aineistoni oli vain kasa koodeja.

Viimeistelin teemojeni koodausprosessin vertailemalla eri teemoja ja niiden koodeja keskenään. Näin sain aikaan koherentin ja järkevän kokonaisuuden teemoista.

Seuraavaksi esittelen tuloksia ja käsittelen lopuksi näiden tulosten merkityksiä.

Pelit ovat monipuolinen väline pelaajalleen saavuttaa monia tavoitteita, jotka ovat ulkopelillisiä. Aineistossa tämä näkyy kertomuksina yhteisöstä (sosiaalinen), ystävistä (sosiaalinen), turvallisuudesta (kasvu), luovuudesta (itsensä toteuttaminen), eskapismina (rentoutus) ja kasvusta yksilönä. Vapaa-ajan (leisure) käsitteen Fancourt et.al (2021) määrittelee sisältämään kaikenlaisen toiminnan, mikä täyttää seuraavat kriteerit: se on vapaaehtoista eikä ole yhteydessä mihinkään työ- tai muihin vaatimuksiin elämässä ja yleensä toiminnasta saadaan jotain mielihyvää. Vapaa-aika on yhteydessä hyvinvointiin. Pelit ovat hyvä vapaa-ajan väline, joka on myös aiemman tutkimuskirjallisuuden valossa myös tukenut muunlaista oppimista kuten tunteita tai parantanut itsetuntoa (Abbott ja kumppanit (2022)

6.2 Tulokset

6.2.1 Yhteisö

Yhteisö on äärimmäisen tärkeässä osassa vastaajien pelikokemuksia. Pelkästään ero fyysisen ja esimerkiksi tietokonepelin välillä on suuri. Mukana on toinen ihminen, kun taas yksi vastaaja kuvailee internet-välitteistä korttipeliä:

” ei ole mielekästä pelata ilman hyvää yhteisöä paitsi nykyään netissä jossa ei käytännössä ole ihmiskontakteja eikä muuta interaktioita pelaajien välillä kuin virtuaalikorttien pöytään lätkiminen”

Keskeisenä tekijänä yhteisöllisyyden kanssa on tutkimuskirjallisuudessa mainittu hygieniä hyvien ja huonojen puolten kanssa, joka on myös osa sense of community teорияa käyttävää tutkimusta. Sense of community teoriassa rakennetaan yhteisöllisyyden tunnetta, joka on keskeinen osa analyysini tuloksia ja teemoja. Itse teoria antaa hyviä välineitä selittämään yhteisöllisyyden teemaa. Käytännössä taustalla on yksilöiden tarpeiden täytyminen yhteisön avulla (Beltagui, & Schmidt, T 2017.). Hygieen liittyvät tutkimus taas antoi mielekkään kuvan peilata yhteisöllisyyttä myös kilpailun näkökulmasta.

Yksilöt valitsevat kenen seurassa käyttävät aikansa. Tämä näkyy pitempään, yli 10 vuotta harrastaneiden parissa. Valitaan kanssapelaajat tarkkaan. Tärkeää tässä on muistaa se, että yksilöillä on vapaus päättää oma yhteisönsä ja vaikuttaa sen jäseniin.

” . Vapaa-aikaa ei viitsi kovinkaan uhrata pelailuun "vieraiden" kanssa, joilla voi olla hyvinkin eri tavoitteet ja toiveet pelaamisen suhteen”

Monet alleviivaavat huonoja pelikokemuksia ”vieraiden” kanssa. Näitä kokemuksia on enemmän vanhemmilla pelaajilla ja pitkään harrastaneilla pelaajilla. Tässä nähdään samanlaista hygieä kuin tanskalaisessa tutkimuksessa. Vieras käännetään pois ja suljetaan ulos (Beltagui, & Schmidt, T 2017.). Syntyy yhteisö, joka valitsee omansa ja sulkee muut ulkopuolelle. Tämä on samanlainen yhteisöjen raja, jota sense of community teoria käsittelee (David W. McMillan ja David M. Chavis 1986). Jakava tekijänä tässä yhteisössä on yksilön omat valinnat, jolloin hän käyttää omaa vaikutusvaltaansa ryhmäänsä. Kääntöpuolella taas on erityinen käsitys siitä, että pelit ovat mahtava väline tutustua uusiin ihmisiin, on heti jotain, mitä jaetaan toisen kanssa.

” . Kun vieraalla ja minulla on yhdistävä peli josta puhua, tuntuu ystävyys suhde muodostuvan nopeammin. Kilpailun taso riippuu pelistä.”

Jaettu peli on myös jaettu symboli mitä sense of community teoria määrittelee osaksi yhteisöä yhdistäviä tekijöitä (David W. McMillan & David M. Chavis 1986). Näkee ketkä kuuluvat yhteisöön sekä mahdollistaa ihmisten kanssa keskustelun tutusta aiheesta, josta kumpikin keskustelija on kiinnostunut. Tässä myös Gregor McEwan ja kumppanit (2012) tuovat persoonattoman sosiaalisuuden ja interaktion merkityksellisyyden. Kohtaaminen on mahdollista hyvin pienellä vaivalla.

Yksi tapa, jolla vastaajat käyttävät pelejä välineenä sosiaalisuudelle, on ystävien kanssa yhteen tuleminen ja yhteisen vapaa-ajan tekemisen jakaminen, joskus myös ennestään vieraiden ihmisten kanssa. Pohjana tälle on sense of community teoria ja sen pohjalta löytyviä yhteisön osia. Tässä jaetut symbolit (Common symbol system) ohjaavat pelaajat toistensa seuraan ja mahdollistavat uusienkin tuttujen kanssa keskustelemisen molempia kiinnostavasta aiheesta.

” Peli-illat tiivistivät vanhaa kaveriporukkaamme entisestään, ja pelaamisen lisäksi aloimme tavata toisiamme enemmän myös muiden aktiviteettien yhteydessä.”

Vastaaja rakentaa kuvan peliporukastaan, joka kokoontui aiemmin myös muiden yhteisten tekemisten äärelle, mutta nyt myös pelien. Aineisto esittelee yksilöiden tapoja käyttää pelejä täyttämään sosiaalisuuden tarpeensa. Tämä on toistuva osa teemaa peleistä mahdollisena sosiaalisena välineenä yksilön tavoitteille.

” hausointa pelaamisessa on aina yhdessäolo pelipöydän ääressä käydyt keskustelut liittyivät ne sitten käsillä olevaan peliin tai johonkin muuhun.”

Pelejä käytetään myös välineenä ylläpitämään yhteisön yhteenkuuluvuutta, samalla tavalla kuin aiemmassa tutkimuksessa hyggeä käytettiin kilpailutilanteissa staying inside (vahvasta Hygge) (A.Beltaguin & T.Schimdt 2017). Tämä täyttää myös sense of community teoriasta esiin tuodun jäsenyyden osa-alueen, erityisesti emotionaalinen yhteys toisiin (David W.M & David M.C 1986) sekä jaetut symbolit.

” Kanssa pelaajat ovat todella tärkeitä, sillä heidän kanssaan voi vitsailla huonosti menneistä pelin tapahtumista eikä tällöin tarvitse turhautua oman pään sisällä, keskustella strategioista tai vaihtaa kuulumisia.

Vastaaja kuvailee yhteisön merkityksen olevan keskeinen hänen pelikokemuksissaan. Yhteisö tukee hyvinvointia ja mahdollistaa sosiaalisten tarpeiden tyydytyksen. Mikä täyttää aiemmin mainitun: Integration and fulfillment of needs (integraatio ja tarpeiden tyydytys). (David W. McMillan & David M. Chavis 1986).

Tämä on myös yhteydessä kilpailullisuuteen ja yhteisöllisyyteen, miten pelaajat ratkovat pelien sisäänrakennettua kilpailullisuutta eri peleissä. Strategiasta keskusteleminen ja huonojen pelitapahtumien purkaminen muiden kanssa on osa kilpailullisempaa yhteisöllisyyden tunnetta. Tässä myös näkyy McGonigal (2011) esiin tuoma toisille hurraamisen prososiaalinen tunne. Tämän vastapainona on erityisesti roolipelaajien keskuudessa kilpailullisuuden poistaminen pelistä tai sen kuvaaminen todella huonoksi asiaksi.

” Olen myös kokeillut lautapelejä joissa ei kilpailla toisia pelaajia vastaan, ja niissä on kivempi henki. Pidän larppauksesta, koska siinä ei kilpailla vaan luodaan yhdessä kiinnostavaa tarinaa.”

Yllä oleva lainaus havainnollistaa tätä, on parempi henki sekä erityisesti tärkeä osa on yhteisen tarinan rakentuminen ja tekeminen. Tämä on linjassa yhteisöllisyyden (sense of community) sekä hygge-tutkimuksen esittelemän jaetun tilan kanssa, jossa he haluavat tulla toimeen keskenään. (Betaguin & Schmidt 2017).

6.2.2 Turvallisuus

Turvallisuus on erikoinen teema pelaamisessa, mutta liittyy erityisesti roolipelaamiseen. Monet roolipelaajat kuvaavat aineistossa kokemuksiaan hyvistä roolipeleistä, joiden parissa ovat voineet kasvaa ihmisinä sekä luoneet vahvoja tunne- ja ystävyyssiteitä toisiin ihmisiin pelien kautta. Lauta-, miniatyyri- ja korttipeleissä vastaajat tuovat esiin niiden sääntöjen antamat puitteet sosiaalisuudelle, yksi vastaaja luonnehtii sitä turvaverkoksi. Saman kuvauksen tuovat esiin Gregor McEwan ja kumppanit (2012) seurallisuuden kautta, kuten myös tutkimuskirjallisuudessa esittelemäni M.S Abbott ja kumppanit (2022) aineiston kanssa, jossa vastaajien kokemukset terapiasta roolipelien kautta olivat positiivisia ja vahvistivat heitä. Yksi vastaaja kuvaa roolipelikokemuksiaan:

”Yhteistyöpeleissä oikeasti oppii tuntemaan ihmisen ja koska pelit pakottavat laittamaan luottoaan toiseen, vaikkakin tavallaan merkityksettömän luottamuksen pelin kontekstissa. Silti tunne, joka syntyy: ”Voin luottaa tähän ihmiseen” ei katoa pelin loputtua.”

Vastaaja rakentaa luottamussuhdetta toisiin yksilöihin yhteistyöpelin kautta. Sosiaalisuus korostuu myös turvallisuuden kanssa. Pelaajat käyttävät pelejä tutustumisvälineinä uusiin ihmisiin. Rakennetaan yhteiseltä pohjalta yhteisöllisyyttä, mitä juuri sense of communityssä tuodaan esiin emotionaalisen turvallisuuden kautta (David W. M & David M. 1986). Tässä näkyy jaetun ryhmän merkitys. Useampi vastaaja kuvailee tilannetta seuraavalla tavalla:

”Myös negatiivisia kokemuksia mahtuu mukaan. Kaikkea säännöistä tappeluun, henkilökohtaisten asioiden setvimistä pelin varjolla, nyrkkitappeluiden todistamista kesken pelin, kaverisuhteiden kariutumista ja kokonaisten peliporukoiden tuhoutumista mm. henkilökemioiden ja parisuhteiden monimutkaisuus takia.”

Kuten lainauksista näkee peli ja sen yhteinen jaettu maailma ovat vuorovaikutuksessa aivan tuntemattomienkin kanssa. Kuitenkin esiin nousee valikoivuus, joka esiintyi

Hygge-tutkimuksen yhteydessä (A.Beltaguin & T.Schimdt 2017). Lämmin Hygge-tila jätetään vain valikoiduille henkilöille eli tutuille ystäville. Lainauksessa tätä turvallista jaettua tilaa määrittävät aiemmat negatiiviset kokemukset, joiden kautta vastaaja kuvailee peliporukoiden hajoamista.

Kokemus huonoista ryhmistä on ohjannut vastaajia valikoimaan ryhmänsä tarkemmin. Tämä on yhteydessä emotionaaliseen turvallisuuteen (emotional safety), joka on yksi yhteisöllisyyden tunteen rakennuspalikoista (David W. M & David M. 1986). Tärkeää on, kuinka yksilö kokee olevansa ryhmässä turvallisessa paikassa.

Ryhmät viestivät myös ulos päin, mitä ne tarjoavat. Erityisesti tämä on tärkeää ennen ryhmään liittymistä samalla tavalla, kuin Harrington (2023) tutkimuksessa eri lautapeliyhteisöt toivat ennalta esiin kiinnostuksensa, joko kasuaaleihin peleihin tai enemmän harrastuneiden peleihin.

Kokonaisuutena turvallisuuden teema rakentuu aineistossa erityisesti emotionaalisen turvallisuuden osuudelle yhteisöllisyyden (sense of community) rakentumisessa sekä yksilön kyvylle valita ryhmänsä ja sen jäsenet, joka vastaa ryhmään kuulumisen osaa (sense of community) teoriassa (David W. M & David M. 1986).

Lainaukset tuovat esiin vastaajien kokemuksia peleistä mahdollisuutena kokea hyviä emotionaalisia kohtaamisia muiden kanssa, kykyä luottaa. Tämän lisäksi teema myös käsittelee ryhmien lokeroitumista erilaisten negatiivistenkin syiden takia. Tässä korostuu emotionaalinen turvallisuus sekä yksilöiden kyky valita oma ryhmänsä. Samalla myös yksilöiden panostus ryhmiin ja heidän vaikutusvaltansa (influence) ovat merkittävä osa turvallisuuden teemassa. (David W. M & David M. 1986)

Tutkimusaineisto luo kuvan monitasoisesta lähestymisestä sosiaalisuuteen ja yksilön vaikutusmahdollisuuksiin tässä sosiaalisuudessa. Yksilöllä on mahdollisuus säädellä kuulumistaan yhteisöön ja miten hän haluaa olla siinä mukana helposti ja turvallisesti valitsemalla itselleen sopivan sitoutumisen tason. Tätä väittämää tukee Gregor McEwan ja kumppanit (2012) tutkimuksessaan verkkoyhteisöissä PlayOK vuorovaikutusta. Pelit ovat väline, jolla voi osallistua ja olla vuorovaikutuksessa ilman, että tarvitsee osallistua syvempään sosiaaliseen kanssa käymiseen. Toiminta ja vuorovaikutus tapahtuvat pelin avulla. He puhuvat seurallisuudesta ja siitä, että pelaajat voivat valita oman osallistumisen tasonsa yhteisöön. Tässä yhteydessä turvallisuus löytyy siitä, että saadaan valita oma osallistumisen taso. Tietenkin tämä

eroaa Gregor McEwan ja kumppanien (2012) verkkosivuston anonyymiydestä, mutta pelit silti mahdollistavat tämän seurallisen yhdessä olon ja vuorovaikutuksen.

” Pelikaverini ovat olleet minulle aina tärkeä osa kaveripiiriäni. Toisaalta pelikaverien kanssa yleensä pelaan, en niinkään tee muita juttuja. Se on harrastusyhteisö, jossa kapealla alalla on paljon samanhenkisyttä.”

Tässä vastaaja kuvailee suhdettaan pelikaverihinsa, he ovat vain pelikavereita. Heidän kanssaan voi viettää aikaa ja samanhenkisyys on läsnä aina. Samalla tavalla kuin Gregor McEwan ja kumppanit (2012) kuvailevat verkkopeliyhteisössä olevan vaihtoehtona olla hyvin persoonaton ja jättää taakseen raskaammat aiheet ja nauttia vain seurallisuudesta.

6.2.3 Luovuus

Luovuus on nähtävissä kaikissa erilaisissa peliyhteisöissä. Eräs vastaaja käsittelee aihetta kertomalla luovuudesta kilpailullisessa korttipeliyhteisössä. Se on testaamista ja hullumpien/hauskojen ideoiden kokeilua ei niin vakavissa turnauksissa.

Miniatyyripeleissä luovuus syntyy jo peliharrastuksen sisältä. Miniatyyripeleissä, esimerkkinä Warhammer 40K pelaajien pitää ennen peliä, koota armeijansa miniatyyrien osia sisältävistä pakkauksista, samaan tapaan kuin legoja kokoaisi. Pelaaja tarvitsee askarteluvälineet kokoamiseen. Sen jälkeen miniatyyrit on tarkoitus maalata ja beissataan eli (pohjustaa alusta). Sitten ne ovat valmiina pelikentille. Tämä asetelma tarjoaa pelaajalle todella vapaat kädet toteuttaa itseään. Vastaaja kertoi valmistavansa parhaan ystävänsä kanssa kerran vuodessa etukäteen armeijakokonaisuuden kaikkine teemoinen. Tämän jälkeen lähdetään reissuun näyttämään armeijaa muille, pelaamaan sillä sekä tietenkin viettämään aikaa ystävän ja kanssa harrastajien kanssa.

Roolipeleissä luovuus ja eskapismi ovat toisilleen läheisiä teemoja. Monille vastaajille roolipelit ovat tärkeässä roolissa erottamaan arkea ja tarjoamaan uskomattomia

kokemuksia fantasia-, sci-fi ja muissa maailmoissa. Tämä on linjassa McGonigal (2011) kirjan kanssa pelit ovat mielekkäitä. Useat kuvaavat pelaamista: Kuin kirjoittaisi maailman parasta fantasiakirjaa yhdessä. Toiset vastaajat kuvailevat omaa luovaa prosessiaan, jonka loppuhuipennus on jaettu ilo pelin äärellä, kun muut tutustuvat hänen luomukseensa. Luovuus on myös nähtävissä keräilykorttipeleissä. Useampi vastaaja kuvaa omaa lähestymistapaansa, kokeilla uusia ideoita ja ”hullutella” vähemmän vakavissa kisoissa.

”Nykyään figuharrastaminen varsinkin parhaan ystäväni kanssa on se vuoden suurin vapaa-aikaponnistus. Osallistumme Ruotsissa vuosittain pariturnaukseen johon valmistamme aina uuden teemalliseen kokonaisuuden maalattuine armeijoinen, taustatarinoineen ja esittelyalustoineen.”

Kuten aiemmin, jo toin esiin vastaajan, joka kertoi luovan projektinsa olevan yhteinen reissu hyvän ystävän kanssa. Yllä oleva lainaus myös antaa seuraavia analyttisiä kohtia tukemaan luovuuden teemaa. Sense of community teorissa esiteltiin yhteisöllisyyden luomiseksi seuraavia tekijöitä, joita esiintyy tässä lainauksessa. (David W. M & David M. 1986) Tarpeiden tyydytys ja henkilökohtainen panos. Vastaaja täyttää omia luovuutensa tarpeita kokoamalla ystävänsä kanssa armeijan pariturnaukseen. Omana panoksenaan hän myös tarjoaa tuon käytetyn ajan ystävänsä kanssa, jotta he saavat viettää mukavaa aikaa yhdessä ja matkaillakin.

”Pelaaminen on kuin maailmankehitystyön kliimaksi, loppuhuipennus missä pääsee esittelemään luomuksensa muille, nauttimaan siitä yhdessä.”

Samanlainen luovuuden käyttäminen yhteisöllisyyden rakentamisessa tapahtuu yllä olevan vastaajan kuvauksessa maailman luomisprosessissa. Hän haluaa jakaa muiden kanssa oman luomuksensa. Tässä toistuu samanlainen (David W. M & David M. 1986) tarpeiden tyydytys, kuin aiemmassakin luovaa toimintaa kuvaavassa lainauksessa.

Tällä tavalla luovuuden teema rakentuu omaksi osakseen, joka tukee pelaajien tarpeita pelaajayhteisöissä. Yksilölle tämä on luovuuden tuomista esiin ja yhteisölle taas mahdollisuus kokea uusia asioita.

6.2.4 Eskapismi

Eskapismin teema käsittelee vastaajien tarpeiden täyttymistä muilla tavoilla, kuin muissa teemoissa. Osa vastaajista kokee pelaamisen olevan osa palautumista sekä mahdollisuus kokea elämässään uusia asioita, jotka eivät muuten ole mahdollisia.

McGonigal (2011) kuvaa todellisuuden olevan rikki. Pelien ovat hänen mukaansa hyvä lähde merkityksellisyydelle. Tarjoten mielekästä tekemistä osallistujille. Tässä yhdistyvät aiemmin mainitut teemat: luovuus, turvallisuus ja kasvu. Samalla se on oma teemansa. Kuinka vastaajat käyttävät vapaa-aikaansa silloinkin, kun se ei ole luovaa tai anna heille jotain erityistä, vaan on juuri vapaa-aikaa. Samalla tavalla, kuin Fancourt et.al (2021) määrittelevät vapaa-ajan olevan merkityksellistä omaa aikaa.

Vastaajille pelaaminen on osa palautumista sekä mahdollisuus kokea elämässään uusia asioita, jotka eivät muuten ole mahdollisia. Tässä nähdään Gregor McEwan ja kumppanien (2012) esittelemä seurallisuus ja sen tarjoamat hyödyt.

Itse aineistossani se näkyy kertomuksissa seuraavilla tavoilla

” Vietimme kyseisen porukan kanssa lukuisia mahtavia lennokkaita mieleenjääneitä peliviikonloppuja lukioaikoina ja joitain vuosia sen jälkeenkin. Se oli hieno tapa viettää aikaa ystävien seurassa.”

Yllä oleva lainaus kuvailee vastaajan kokemia mieleen painuneita viikonloppuja ystävien seurassa. Pelit ovat olleet väline yhdessä oloon, mutta myös luoneet muistoja ja olleet eskapismin teeman kannalta kuvailussa: ”hieno tapa viettää aikaa ystävien seurassa”.

Tämä on yhteydessä sense of community teoriassa mainittuun emotional bond (tunneside) sekä tarpeiden tyydyttymiseen ryhmään kuulumisen avulla. (David W. M

ja David M.C 1986) Vastaajat saavat käyttämästään vapaa-ajasta hyviä kokemuksia ja erityisesti juuri nollaus ja arjesta irtautuminen ovat näitä kokemuksia.

Tämä on hyvin samalaista, kuin turvallisuusteemassa mainitsemani sosiaalisuden tasojen valinta, jätetään arki ja sen murheet taakse.

6.2.5 Kasvu

Roolipelaaminen on tukenut monien vastaajien henkistä kasvua ihmisenä. Se on opettanut paljon erilaisista sosiaalisista dynamiikoista sekä luonut elinikäisiä suhteita ja antanut kykyä käsitellä vaikeitakin aiheita.

” Roolipelit ovat minulle olleet kaveri- ja ystävyysuhteita tarjoavan elämäntavan lisäksi myös kehittävä harrastus, joka auttaa sparraamaan omia sosiaalisia taitoja ja esiintymiskykyä.”

Lainauksesta nähdään, että vastaaja kuvailee muiden vastaajien tavoin roolipelien tuoneen hänelle positiivisia sosiaalisia kokemuksia ja tarjonnut myös kasvualustan sosiaalisille taidoille. Abbott ja kumppanit (2022) kuvailevat tuloksissaan pelaajiensa saaneen kykyä luottaa itseensä, sekä kykyä elää tehtyjen virheiden kanssa. Pelaajat ovat oppineet uusia taitoja ja käytännön sosiaalisia taitoja sekä oppineet ratkomaan vaikeita sosiaalisia tilanteita ja olemaan ns. parempi itsensä. (Abbott ja kumppanit 2022). Samanlaiset tulokset esiintyvät aineistossa eri muodoissa, myös luovuus sivuaa kasvua teemana, luoden linkin teemojen välille.

” Ongelmanratkaisu ja puzzlet ovat aina olleet lähellä sydäntä ja mtg ja lautapelit mahdollistavat tämän harrastuksen liittämisen sosiaaliseen kanssakäymiseen. DnD:ssä kyse on enemmänkin tarinankerronnasta ja yhdessä olemisesta kuin niinkään pelaamisesta tai kilpailemisesta.”

Kuvauksessa peliharrastuksesta vastaaja kuvailee samalla aineistossa esiinnoussutta eroa pelityyppien välillä. Roolipelit ovat luonteeltaan leikinomaisia ja painottavat yhdessäoloa, kun taas MtG ja lautapelit omaavat säännöt, joiden pohjalta voittaja saadaan pelin lopuksi. Samalla vastaaja kuvailee, mitä hän saa itselleen näistä peleistä. Kasvuteeman puolella juuri tuo logiikan ja ongelmanratkaisun käyttäminen ovat merkittäviä. Tämä on linjassa (David W. M & David M. C 1986) sense of community teoriassaan tuomaan tarpeiden tyydytykseen osana yhteisöön kuulumista.

7 Johtopäätökset ja pohdinta

7.1 Johtopäätökset

Pelit ovat monipuolinen väline pelaajalleen saavuttaa monia tavoitteita, joista osa on ulkopelillisiä. Aineistossa tämä näkyy kertomuksina yhteisöstä, ystävistä, emotionaalisesta turvallisuudesta, luovuudesta, eskapismina ja kasvusta yksilönä.

Teemoissani esittelin yhteisön, turvallisuuden, luovuuden, eskapismin ja kasvun. Ne ovat keskenään linkittyneitä eritavoilla, mutta toimivat yhdessä luoden yhteisöllisyyden tuntemuksia pelaajille. Nämä ovat meso(ryhmä) taseisia teemoja.

Yhteisöllisyys ja turvallisuus ovat sosiaalisia teemoja. Kumpikin liittyy yhteisön ja yksilön väliseen sosiaalisen kanssakäymiseen sekä sen laatuun. Niiden sisällä käsittelin pelaajan suhdetta yhteisöönsä sekä heidän ja yhteisön suhdetta toisiinsa. Esittelen myös seurallisuuden (Gregor McEwan ja kumppanit 2012)) ja pelien käyttämisen välineenä sosiaalisuudelle. Samalla nostin esiin erityisesti emotionaalisen turvallisuuden omaksi osa-alueekseen turvallisuudessa, kun taas jaetut symbolit olivat osa yhteisöllisyyden rakennuspalikoita.

Kilpailullisuuden dilemman ratkaisuna toimii pelaajien peliyhteisöt. Vaikka itse peli olisi rakennettu vain kilpailun varaan. On pelaajilla käytössään muita keinoja, kuten keskustella strategiasta tai huonosti menneistä pelauksista.

Luovuus ja kasvu ovat teemoina toisiaan lähellä ja käsittelevät yksilön tarpeiden täyttymistä ja samalla myös yksilön kykyä oppia uusia taitoja. Samanlaisia havaintoja tarjosi M.S Abbott ja kumppanit (2022) tutkiessaan roolipeli-intervention vaikutuksia. Ne ovat mikro(yksilö) taseisia teemoja keskittyen yksilöiden tekoihin ja tarpeisiin.

Tutkimuskysymykseeni sain osittaisen vastauksen, pelit ovat monipuolinen väline tukemaan ja auttamaan yksilöitä, ja peliyhteisöllä on monia merkityksiä niiden jäsenille. Löytyi erityisen kiinnostava havainto siitä, että pelaajat peliyhteisön sisällä saavat tavallisen sosiaalisen kanssakäymisen lisäksi uusia taitoja, ja erityisesti roolipelaajat pääsevät kokeilemaan monenlaisia tilanteita, joita ei arjessa muuten pääse kokemaan.

En nyt lähde vetämään mitään suuria johtopäätöksiä aineistoni pienuuden takia, mutta mielestäni tulokseni ovat suuntaa antavia ja käsittelen uusia mahdollisuuksia pohdinnassani enemmän.

7.2 Pohdinta.

Aloittaessani tutkielmani tekoa pohdin pelien välineellisyyttä ja sitä, kuinka ne toimivat sosiaalisen vuorovaikutuksen välineenä. Aineistoni valossa näyttää siltä, että kyllä pelit ovat vuorovaikutuksen väline niiden pelaajille. Alussa myös käsittelin lyhyttä artikkelia peleistä (Frampton R. 2024), jossa pohdittiin, onko peleillä sellainen yhteisö, kun ne ansaitsevat. Tässä kuvattiin keräilykorttipeli Yu-gi-oh! TCG ongelma siinä, että se on vain kilpailullinen ilman vaihtoehtoja sen pelaajille.

Omissa tuloksissani tällaista vaihtoehdottomuutta ei ollut, mutta ei sitä etsittykään. Kiinnitin huomioni asioihin, joita peleistä niiden pelaajat saavat aineistossani ja mietin mahdollisuuksia hyödyntää pelin tarjoamaa selkeää sosiaalisen interaktion raamia. Peilaan tätä Gregor McEwan ja kumppanit (2012) tutkimukseen, jossa he käyttivät pelejä ilmentämään sosiaalista vuorovaikutusta ja esittelivät syitä tälle. Onko peleistä vaikkapa tukemaan tunnetaitojen harjoittelua, kuten lastenleikkiterapiassa sitä on käytetty aiemmin hyväksi. Enemmän aikuisille suunnattuna ja vaikkapa roolipeleissä voisi harjoitella konfliktien ratkointia pitemmilläkin tarina- ja pelimoduleilla.

Sense of community teoria taas tukee hyvin mielestäni seuraavanlaista pohdintaa. Pelien jaetut symbolit esimerkiksi pelikortit eri TCG peleissä takaavat osallistujille heti ymmärrettävän ja selkeän vuorovaikutusraamin. Samanlaisia raameja voisi hyödyntää muuallakin. Tällaisia raameja voisi käyttää hyväksi erityisesti tutkittaessa sosiaalista vuorovaikutusta.

Erityisesti tällaista raamitusta voisi käyttää matalan kynnyksen mielenterveystyömahdollisuuksissa. Pelit ja niiden säännöt voisivat tukea henkilöitä, joilla on jo muuten vaikeuksia sosiaalisissa suhteissa ja tilanteissa. Turvalliset raamit ja selkeä vuorovaikutuksen asteen valinta henkilön oman halun mukaan voisi tukea

yksilöiden hyvinvointia. Fancourt ja kumppanit (2021) mainitsevat harrastuksen imun olevan tärkeä osa heidän kehittämässään mallissa. Yhdistämällä raamit sekä kiinnostavan pelitekemisen voisi saada aikaan tätä imua. Samanlaisia ratkaisuja ehdottaa myös McGonigal. Selkeät tavoitteet ja palkinnot tukevat sosiaalista vuorovaikutusprosessia (J Mc.Gonigal 2011), samalla, kuin Abbott ja kumppanit toivat esiin roolipeli-interventionsa tuloksissa parantuneet sosiaaliset kyvyt osallistujien kesken (Abbott ja kumppanit 2022).

Mielestäni peleillä ja pelaajayhteisöillä on todella paljon annettavaa niin niiden pelaajille kuin yhteiskunnallekin. Ne voivat auttaa jaksamaan vaikeita aikoja, kuten Covid-19 pandemian aikana noussut kiinnostus lautapeleihin voi viitata. Samalla se antaa monille paikan kokea hyvää yhteisöllisyyttä ja kokea uusia asioita sekä oppia uusia taitoja.

Lähdeluettelo

- Abbott, M. S., Stauss, K. A., & Burnett, A. F. (2022). Table-top role-playing games as a therapeutic intervention with adults to increase social connectedness. *Social Work with Groups (New York. 1978)*, 45(1), 16–31.
<https://doi.org/10.1080/01609513.2021.1932014>
- Beltagui, A., & Schmidt, T. (2017). Why Can't We All Get Along? A Study of Hygge and Janteloven in a Danish Social-Casual Games Community. *Games and Culture*, 12(5), 403–425. <https://doi.org/10.1177/1555412015590062>
- Clarke, V., & Braun, V. (2017). Thematic analysis. *The Journal of Positive Psychology*, 12(3), 297–298. <https://doi.org/10.1080/17439760.2016.1262613>
- Frampton, R. (2024, February 12). *Every Game Has the Community It Deserves*. <https://www.gamedeveloper.com/business/every-game-has-the-community-it-deserves>
- Harrington, J. (2023). Let's Meetup? Board Game Communities in Hong Kong. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120231202707>
- Jukka Mäkelä ja Saara Salo (2011) Theraplay vanhemman ja lapsen välinen vuorovaikutus-hoito lasten mielenterveysongelmissa Lääketieteellinen Aikakauskirja Duodecim 2011;127(4):327-34
- Lejeune, F. (2013). Jane McGonigal, Reality is Broken: Londres, Penguin Books, 2011, 400 pages. *Questions de Communication (Nancy)*, 24, 320–322.
<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.8846>
- McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of community psychology*, 14(1), 6-23.
- McEwan, G., Gutwin, C., Mandryk, R. L., & Nacke, L. (2012). “I’m just here to play games”: social dynamics and sociality in an online game site. *Proceedings of the ACM 2012 Conference on Computer Supported Cooperative Work*, 549–558. <https://doi.org/10.1145/2145204.2145289>
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2024 Hyvä tieteellinen käytäntö
<https://tenk.fi/fi/hyva-tieteellinen-kaytanta-htk>

Wickham, S. (2023). Hobbies for mental health. *Nature Medicine*, 29(9), 2179–2180.
<https://doi.org/10.1038/s41591-023-02508-z>

8 Liitteet:

8.1 Liite 1 Tutkimuksen kyselylomake

Lomake on ajastettu: julkaisuus alkaa 20.11.2023 13.26 ja päättyy 20.11.2024 23.59

Tutkimus lautapelaamisesta: kerro kokemuksiasi ja muistoja

Tässä tutkimuksessa tarkastellaan lautapelaamiseen liittyviä kokemuksia ja muistoja. Tutkimus on osa sosiaalipsykologian tieteenalalla Helsingin yliopistossa toteutettavaa maisterintutkielmaani. Sosiaalipsykologian näkökulmasta olen erityisen kiinnostunut pelaamisen sosiaalisesta ulottuvuudesta ja siitä, millaisia merkityksiä pelaajayhteisöllä on sen jäsenille. Tutkimuksessa sinua pyydetään vastaamaan muutamain taustakysymyksiin ja sen jälkeen kirjoittamaan vapaamuotoinen teksti, jossa kerrot lautapelaamiseen liittyviä kokemuksiasi ja muistoja.

Tutkimuksen tarkoituksena on lisäksi tallettaa suomalaisen pelaajakulttuurin historiaa. Jos annat luvan, anonymisoitu vastauksesi talletetaan tutkimuksen jälkeen Tietoarkistoon. Voit vastata kyselyyn, myös antamatta arkistointilupaa. Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista. Tutkimusaineisto säilytetään tutkijan koneella maisterintutkielman kirjoittamisen ajan. Kirjoitukset, joiden arkistointiin ei ole saatu lupaa, tuhotaan tutkielman valmistumisen jälkeen.

Suostumus

- Suostun vapaaehtoisesti osallistumaan tutkimukseen
- Vastaukseni saa luovuttaa Tietoarkistoon, jossa se on vapaasti käytettävissä lain sallimissa rajoissa ja hyvän tavan mukaisesti.
- Vastautani ei saa arkistoida.

Lisätietoja: Erkki Virtanen (erkki.virtanen@helsinki.fi)

Taustatiedot

Ikä (Vuosissa)

- * Sukupuoli
- Mies
- Nainen
- Muu
- En halua sanoa

- * Kuinka monta vuotta olet harrastanut pelaamista?
- 0-1
- 1-3
- 3-6
- 6-10
- 10+

Millaisia pelejä pelaat

(Esimerkkejä: korttipelieistä (Yu-gi-oh! TCG, Pokemon TCG, Magic the Gathering, CCG-pelit), miniatyyripeleistä (Warhammer, Bolt Action, Flames of War, War Machines & Hordes, Starwars x Wing), pöytäroolipeleistä (Dungeons and Dragons, Pathfinder), lautapeleistä (Carcassonne, Call of Chuthulu))

Vastaus

Kirjoita alla olevaan tekstilaatikkoon vapaamuotoinen kuvaus, jossa kerrot omasta suhteestasi lautapelaamiseen ja pohdit pelaamisen merkitystä sinulle. Tutkimuksessa olen erityisesti kiinnostunut pelaamisen sosiaalisista merkityksistä. Toivon, että vastaus täyttää annetun tilan.

Kirjoittaessasi voit pohtia esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

- Kerro kuinka aloitit pelaamisen?
- Miksi arvelet pelaamisen kiinnostavan sinua?
- Minkälaisia kokemuksia pelaaminen on sinulle tuonut?
- Minkälaisia merkityksiä pelaajayhteisöllä/toisilla pelaajilla on sinulle?
- Mikä on sosiaalisten suhteiden merkitys pelaamisharrastuksessa?
- Mitä toisia vastaan kilpaileminen / toisten kanssa yhteistyön tekeminen peleissä merkitsee sinulle?

Tietojen lähetyk

Tallenna

Kiitos vastauksestasi!

Paina "Tallenna" tallentaaksesi vastauksesi ja lähettääksesi tiedot.