

## **Videopeli unelman raamina**

Miten unelmointi, videopelaaminen ja arki risteävät

Ida Kohvakka

Pro gradu -tutkielma

Kulttuurien tutkimuksen tutkinto-ohjelma, folkloristiikka

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Tutkielman valmistumiskuukausi 2022

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

## **Kulttuurien tutkimuksen tutkinto-ohjelma, folkloristiikka**

**Kohvakka Ida**

**Videopelaaminen unelman raamina. Miten unelmointi, videopelaaminen ja arki risteävät.**

**Sivumäärät:** Tutkielma 84 s., 4 liites.

Tutkimuksen aihe on videopelaamisen, unelmoinnin ja arjen risteys. Tutkimuksessa termillä 'unelma' tarkoitan videopelin kehystämää videopeliunelmaa. Rakennan aiemman tutkimuksen päälle syvemmän ja yksityiskohtaisemman katsauksen siihen, miten videopeli voi kehystää unelmointia. Aineiston olen muodostanut haastattelemalla kuutta pelaajaa, jotka ovat huomanneet unelmoivansa pelin inspiroimana. Aineiston perusteella kuvailen unelmia yleisesti ja yksityiskohtaisesti, videopelin tapoja vuorovaikuttaa unelman kanssa sekä näiden kahden roolia ja suhdetta arjessa. Kaksi tutkimusongelmaa ovat: 1) Miten videopelien avulla voi unelmoida ja mitä merkityksiä tällä on tutkittaville ja 2) Miten unelmoiva pelaaja ja pelaava unelmoija harjoittaa toimijuutta.

Keskeisimmät tutkimustulokset tukevat teoreettisen viitekehyksen tuottamia odotuksia. Peli mediana kannustaa unelmoimaan immersiiivisyyden ja interaktiivisuuden kautta. Pelistä unelmaan suoraan tai osittain siirtyvät etenkin pelimaailma, -hahmot ja tarinat. Unelman ympäristö heijastaa lähes yksinomaan pelimaailmaa genreineen, tunnemaailmoineen ja mahdollisuuksineen arkimaailman sijaan. Unelmointi voi heijastaa minuutta niin, että unelman päähenkilönä toimii pelin kehukseen sijoitettu unelmoija. Toisaalta unelmassa voi toimia myös pelihahmo.

Videopelikokemus voidaan kokea tunnepohjaisesti ja realistisesti, vaikka se ei olekaan täysin arkikokemukseen verrattava. Videopelissä voi toteuttaa unelmaa jossain määrin, mutta se riippuu pelin tyylistä ja mekanismista. Unelmoinnin rooli arjessa heijastaa aktiivista eskapismia ja unelman funktioita. Aktiivisena eskapismina unelma voi olla tilanteen tai arjen pakoilemista, mutta myös esimerkiksi stressinlievitystä, ajanhallintaa ja tunteiden käsittelyä.

Tulosten perusteella olen päättellyt, että unelmointi videopelaamisen kehystämänä heijastaa ja toteuttaa toimijuutta jossain määrin. Unelma tiedostetaan todellisuudesta irralliseksi eikä sitä usein pyritä tavoittamaan. Kuitenkin unelma toteuttaa toimijuutta luovana, mielikuvituksellisena tulevaisuuden pohtimisena, nykyhetken arvioimisena ja rituaalisen arjen hallitsemisena. Unelma heijastaa haluja, pohdintoja ja toiveita, jotka kohdistuvat arkielämän puutteisiin ja rajoituksiin ja tuo miellekyyttä arkeen. Lisäksi unelma voi innoittaa toteuttamaan jonkin sen osa-alueen arjessa tai mahdollisuuden esiin tullessa.

Avainsanat: Pelaaminen, Videopelit, Unelmat, Arki, Toimijuus, Eskapismi, Identiteetti, Teemahaastattelut, Pelitutkimus, Folkloristiikka

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
1.1	Tutkimuskysymykset	7
1.2	Aiempi tutkimus	8
1.3	Tutkimusetiikka	13
<b>2</b>	<b>Keskeiset käsitteet</b>	<b>15</b>
2.1	Eskapismi	15
2.2	(Kriittinen) toimijuus	20
2.3	Ideaali minuus	27
<b>3</b>	<b>Metodologia ja teoreettinen viitekehys</b>	<b>30</b>
3.1	Teemahaastattelu ja teema-analyysi	30
3.2	Paikantuminen kulttuurisen pelitutkimuksen kenttään	34
3.3	Paikantuminen folkloristiikan kenttään	36
3.4	(Peli)kokemuksen tutkimus esimerkkinä käsitteiden merkityksestä	40
<b>4</b>	<b>Aineisto</b>	<b>44</b>
4.1	Haastattelujen toteuttaminen, aineiston purkaminen ja arkistointi	45
4.2	Aineisto yleisesti	46
4.3	Keskeisimmät videopelit aineistossa	47
<b>5</b>	<b>Aineiston analyysi</b>	<b>50</b>
<b>5.1</b>	<b>Mikä on videopeliunelma?</b>	<b>50</b>
5.1.1	Mitä on (videopeli)unelmointi	51
5.1.2	Miten ja millaisia unelmia videopelit inspiroivat	56
<b>5.2</b>	<b>Videopeliunelma arjessa</b>	<b>62</b>
5.2.1	Videopeli kokemuksena	63
5.2.2	Millainen on unelmoinnin ja arjen suhde – ideaali minuus ja eskapismi	65
<b>5.3</b>	<b>Päätelmät – unelma ja toimijuus</b>	<b>72</b>
<b>6</b>	<b>Lopuksi</b>	<b>76</b>
	<b>Lähteet</b>	<b>79</b>

<b>Tutkimusaineisto</b>	<b>79</b>
<b>Kirjallisuus</b>	<b>79</b>
<b>Tekstissä mainitut pelit</b>	<b>83</b>
<b>Muut verkkolähteet</b>	<b>84</b>
<b>Liitteet</b>	<b>85</b>
<b>Liite 1. Vaihtoehtoinen elämä -twiitti</b>	<b>85</b>
<b>Liite 2. Haastattelukutsu</b>	<b>86</b>
<b>Liite 3. Haastattelurunko</b>	<b>87</b>

# 1 Johdanto

Videopelaaminen ja unelmointi ovat yhdenlaisia tapoja viettää aikaa, elävöittää arkea ja ilmaista minuutta. Videopelaamisen ja unelmoinnin risteyksessä videopelaaminen toimii unelmoinnin kontekstina. Unelmointi ja pelaaminen risteävät sekä pelin sisä- että ulkopuolella. Pelaaja voi unelmoida esimerkiksi omaavansa pelihahmon piirteitä, seikkailevansa pelimaailman ympäristössä tai toteuttavansa pelin narratiiveja. Tässä unelman ja pelin risteyksessä näyttäytyy kolmas elementti: arki. Pelissä ja sen ulkopuolella tapahtuvan unelmoinnin raja on häilyvä. Tämän rajan ylittäminen suuntaan sekä toiseen demonstroi videopelaamisen ja arjen vuorovaikutusta. Pelaamista ei voi erottaa arjesta, vaikka sillä on arjesta eroavia piirteitä. Arjen pienempi osatekijä, toimijuus, ei ilmene tässä risteyksessä itsestään selvästi tai näkyvästi, mutta osoittautuu syvemmän tarkastelun jälkeen olennaiseksi osaksi tutkimukseni pohjalla olevaa teoreettista kokonaisuutta. Toimijuus kuvaa videopelaamisen vuorovaikutuksen ulottuvuuksia ja unelmoinnin potentiaalia henkilökohtaisen elämäntilanteen näkökulmasta. Mutta aluksi mitä on unelmointi? Eric Klinger (1990) on määrittänyt päiväunelmat hereillä ollessa kuvitelluiksi fantasioiksi, toiveiksi ja tavoitteiksi.

Englannin kielessä termit ”dream” ja ”dreaming” termit voivat viitata sekä yölliseen uneen että uneksimiseen, mutta myös unelmaan ja unelmointiin. Merriam-Webster sanakirja määrittelee termin ”dream” unen aikana tapahtuvien ajatusten, kuvien ja tunteiden ketjuna tai hereillä-olevan elämän kokemuksena, jolla on unen piirteitä. Jälkimmäisestä määritelmästä alakategoriana on ”daydream”, joka tarkoittaa mielikuvituksen haaveiltua luomusta. (Merriam-Webster 2022.) Suomen kielessä puolestaan uni kuvaa ”nukkuessa esiintyvää kokemusta” ja unelma haavetta, toiveunta, pilvilinnaa tai muita synonyymejä. Näitä kahta yhdistää uneksiminen, joka voi olla sekä yöllistä unien näkemistä että haaveilua. (Kielitoimiston sanakirja 2021b; 2021c; 2021d.) Unelmointi, ”päiväunelmointi” ja daydream voidaan määritellä myös psykologisesta näkökulmasta. Tämä ei kuitenkaan ole tutkimukseni viitekehys, joskin keskeisen käsitteen, *eskapismin*, yhteydessä palaan sen ja unelmoinnin negatiivisiin konnotaatioihin.

Myös termi fantasia tai ”fantasy” kuvaa eräänlaista unelmointia viitaten toistuvaan, tietyn tapahtuman tai tapahtumaketjun kuvitteluun. Suomeksi fantasia on joko ”mielikuvituksen tuote, kuvitelma” tai ”kirjallisuuden, elokuvan tms. lajityyppi, joka käsittelee sadunomaisia ja ylikuonnollisia ilmiöitä” (Kielitoimiston sanakirja 2021). Merriam-Websterin (2022b)

määritelmässä fantasiaa ovat erityisesti epätodelliset tai epätodennäköiset mentaaliset kuvat. Fantasia ja unelma eivät aina ole selkeästi erotettavissa eikä realismisuus ole unelmoinnin kriteeri. Näen unelman olevan fantasian toteutettavissa oleva tai fantasiaan sitoutumaton elementti. Toisin sanoen fantasiassa voi havaita unelmointia ihmissuhteiden, henkilökohtaisten piirteiden ja yksittäisten tapahtumien yleistettävässä muodossa.

Kuten jo unen, unelman, uneksimisen ja fantasian termien kietoutuneisuus osoittaa, käsitteiden määrittely on tärkeä osa tutkimusta. Keskeiset käsitteet nousevat tutkimuksessani suureen rooliin siksi, että ne muodostavat tutkimukseni taustalle teoreettisen viitekehyksen verkon. Ne toimivat linsseinä, joiden läpi tarkastelen aineistoani ja tutkimusaiheittani. Tämän vuoksi keskeisille käsitteille olen varannut luvun kaksi, jossa avaan niitä laajemmin. Ensimmäinen käsite, *eskapismi*, voidaan lyhyesti määritellä pyrkimyksenä siirtyä todellisuudesta johonkin, joka on 'ei-todellisuudessa', vaikkakin käsite *aktiivinen eskapismi* haastaa tätä näkemystä (Calleja 2010; Katz & Faulkes 1962). Toisella käsitteellä, *toimijuudella*, tarkoitan Mustafa Emirbayerin ja Ann Mischen (1998) kuvailemaa mielikuvituksellista, temporaalista, kollektiivista ja yksilöllistä sekä rutiininomaista ja uudenlaista toimijuutta. Perehdyn myös toimijuuteen videopelin kontekstin näkökulmasta. Kolmas käsite, *ideaali minus*, kuvaa eroa todellisen minän ja kuvitellun tai halutun minän välillä. Kulttuurisessa pelitutkimuksessa sitä on käytetty tarkasteltaessa pelin ulkopuolisia vaikutuksia. (Przybylski, Weinstein, Murayama, Lynch & Ryan 2012.)

Aloitan pro gradu -tutkimukseni tutkimuskysymysten, aiemman tutkimuksen ja tutkimusetiikan esittelemisellä. Toisessa luvussa tarkastelen syvällisesti tutkimuksen keskeisiä käsitteitä. Kolmannessa luvussa esittelen tutkimukseni metodologian ja teoreettisen viitekehyksen. Metodologiani koostuu teemahaastattelusta ja teema-analyysistä. Lisäksi esittelen kaksi esimerkkiä pelikokemuksen tutkimisesta. En metodologisesti seuraa näitä esimerkkejä, mutta ne auttavat havainnollistamaan sitä, miten käytän keskeisiä käsitteitä ja elementtejä päästäkseni lähemmäksi tutkimusaiheittani. Neljännessä luvussa esittelen sen, miten olen muodostanut haastatteluaineistoni ja miten koodaan sitä. Viidennessä luvussa käsittelem aineistoani kahden tutkimuskysymyksen kontekstissa. Tämän lisäksi kokoon päätelmiäni toimijuuskäsitteen avulla yleistämättä niitä laajaan mittakaavaan aineistoni pienestä otannasta johtuen. Kuudennessä luvussa vastaan tutkimuskysymyksiini lyhyesti, tarkastelen tutkimusta kriittisesti ja pohdin jatkotutkimuksen mahdollisuuksia.

Tutkimukseni on vain yksi tapa lähestyä aihetta. Etenkin kriittisen toimijuuden nostaminen keskeiseksi käsitteeksi on subjektiivinen valinta, joka vaikuttaa tutkimukseni viitekehykseen ja tuloksiin. Unelmointi kriittisenä toimijuutena on yksi tapa tukea haastatteluaineiston tulkintaa ja johtopäätösten tekemistä. Unelmoinnin ja pelaamisen tarkastelu kriittisen toimijuuden näkökulmasta voi tuntua epäintuitiiviselta, sillä nämä asiat assosioituvat usein huviin, viihteeseen ja leikkiin. Kyse ei siis ole lopullisesta objektiivisesta 'totuudesta' tai edes teesin yleistämisestä, vaan tavasta herätellä mielipiteitä, tarkastella asiaa ja sijoittaa se uudehkoon kontekstiin siitä, miten nämä kolme asiaa, videopelit, unelmointi ja arki, voivat risteytyä.

## 1.1 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksessani perehdyn unelmointiin videopelaamisen kehyksissä kahden tarkan kysymyksen kautta, jotka kumpikin sisältävät alustavan kysymyksen. Ensimmäisessä tutkimuskysymyksessä tarkastelen sitä, miten juuri videopelit inspiroivat ja kehystävät unelmointia. Päästäkseni käsiksi tähän tutkimuskysymykseen, kiinnitän ensin huomioni unelmoinnin ja unelmien kuvauksiin tutkittavillani. Tämän jälkeen alustan toista kysymystä pohtimalla unelmointia ja videopelaamista arjen vastakohtana ja täydentäjänä. Arjen osa-alueen tarkka tutkimuskysymys on unelmoinnin, pelaamisen ja toimijuuden risteymä – onko unelmointi (kriittistä) toimijuutta. Tämä on teoreettisempi lähestymistapa arjen ja unelmoinnin vuorovaikutukselle sekä unelman toteuttamiselle. Toimijuus kohdistuu esimerkiksi kysymykseen siitä, voiko unelmaa toteuttaa pelaamalla ja motivoiko jokin arjessa tekemään niin. Tutkimuskysymykseni ovat:

- 1) ”Miten videopelien avulla voi unelmoida ja mitä merkityksiä tällä on tutkittaville”.

Jolloin tutkimuksen näkökulmaan alustava kysymys on:

- 1.2) ”Miten tutkittavat määrittelevät unelmoinnin ja millaista unelmointi on”

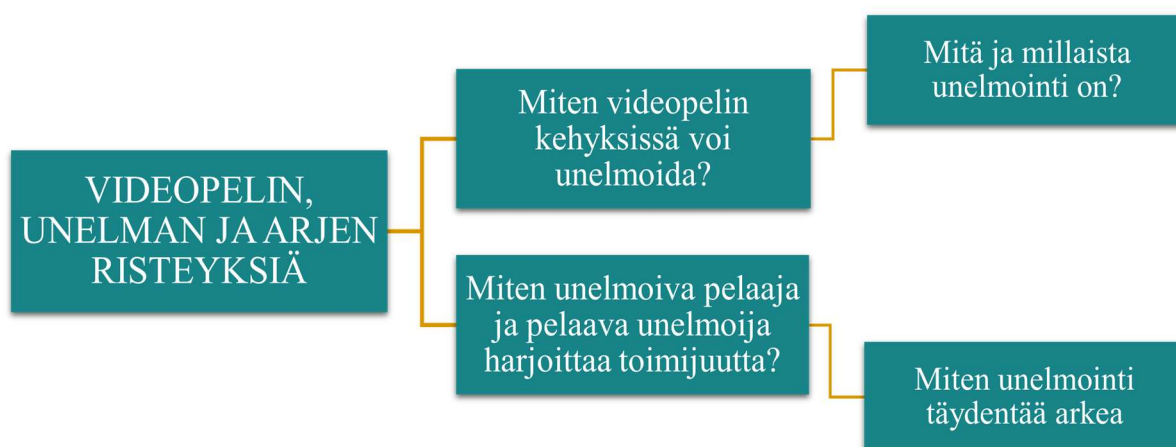
- 2) ”Miten unelmoiva pelaaja ja pelaava unelmoija harjoittaa toimijuutta”

Jonka alustava kysymys on:

- 2.2) ”Miten videopeliunelmointi täydentää arkea”.

Toimijuuden ja pelaamisen epäintuitiivinen yhdistelmä vaatii toisen tutkimuskysymyksen tarkempaa avaamista. Tutkimuksessani tarkastelen unelmointia toimijuuden ilmentymänä,

jossa toimija suhtautuu arjen ja yhteiskunnan epäkohtiin kriittisesti eli tiedostavan analyttisesti kiinnittämällä huomion vaihtoehtoihin. Kriittisyys ja toimijuus ovat arkisia, sillä valtasuhteiden operoima jokapäiväinen elämä voi olla tärkeä sosiaalisen kontrollin paikka (Crawford, 2011, 144). Videopeli voi kuljettaa pelaajansa hetkellisesti arjesta toiseen maailmaan, jossa voi rikkoa normatiivisen sosiaalisen todellisuuden sääntöjä (Mäyrä 2018, 115). En oleta unelmoinnin tarkoittavan haastateltavilleni kriittisyyttä ja vastarintaa tai tietoisista tavoitetta. Aineistoni perusteella kysyn, viittaako unelmointi epäkohtien tiedostamiseen tai jopa parempien vaihtoehtojen toteuttamiseen.



Kaavio 1. Tutkimuskysymykset

## 1.2 Aiempi tutkimus

Tutkimuksessani perehdyn videopelien kontekstissa tapahtuvaan unelmointiin ja kuvitteluun. Videopelejä on tutkittu paljon ja monenlaisista lähtökohdista, tutkimuskysymyksistä ja näkökulmista käsin. Unelmointi videopelien kontekstissa on kuitenkin jäänyt vähemmälle huomiolle. Laajemmassa kehyksessä hyödyntämäni aiempi tutkimus on katsaus kulttuuriseen pelitutkimukseen sekä folkloristiikan alan videopelaamisen tutkimukseen. Aiempi tutkimus tukee tutkimukseni lähtökohtaa ja risteää siihen, mutta jättää tilaa uudelle näkökulmalle. Unelmointiin osittain liittyvää tai risteävää tutkimusta on tehty jonkin verran ja unelmointi mainitaan joskus lyhyesti puhuttaessa videopelaamisen motiiveista. Näin tekee esimerkiksi Andrew Burn (2006, 88) huomauttaessaan, ettei fanius tai pelikokemus lopu pelin loputtua, vaan pelaajat ajattelevat, kuvittelevat ja jopa unelmoivat pelin tapahtumia, maisemia ja



hahmoja. Videopelin siirtyminen sen ulkopuolelle, muun muassa unelmoinnin muodossa, on lähtökohta kahdelle seuraavaksi esittelemälleni tutkimukselle.

Karolien Poelsin, Wijnand A Ijsselsteijn ja Yvonne de Kortin (2015) tutkimus pelielementtien siirtymisestä arkeen sisältää havainnoinnin ja assosiaatioiden lisäksi (päivä)unelmoinnin.

Poels ym. (2015) kuvailevat ilmiötä, jossa peli vaikuttaa todellisuuden havainnointiin niin, että sen säännöt, rakenteet ja objektit siirtyvät arkiajatuksiin ja havaintoihin. He teoretisoivat, että kokemus peliympäristössä muuttuu mentaaliseksi malliksi, joka vaikuttaa tosielämän stimulanttien havainnointiin ja tulkitsemiseen. Pelin elementtien siirtyminen mentaaliseen systeemiin näkyy viidellä ulottuvuudella, joista yksi on päiväunelmat. (Poels ym. 2015.)

Poels ym. (2015, 1140) ovat valinneet tutkimuksensa kehykseksi Massively multiplayer online role-playing -pelit (MMORPG), sillä niiden rikas ja laaja maailma otetaan usein vakavasti, niistä nousee vahvoja emotionaalisia tunteita ja ne vaativat toistuvaa vuorovaikuttamista ja paljon peliaikaa. Tutkimuksessani olen olettanut, että MMORP-pelien ohella myös Single Player eli yksityisesti pelattavat pelit voivat olla yhtä immersoivia, interaktiivisia ja intohimoa herättäviä. Tutkimusaineistoni tukee tätä odotusta.

Poels ym. (2015, 1143–1144) muodostavat hypoteesin, jonka mukaan peliin perustuvien havaintojen ja kokemusten tapahtumista vahvistavat lisääntyvä peliaika ja lisääntynyt narratiivinen osallistuminen. Aineistossani palaa näihin hypoteeseihin luvussa viisi, mutta lyhyesti vastattuna lisääntynyt peliaika voi haastateltavillani korreloida unelmointia, mutta myös negatiivisesti ja toisaalta lisääntynyt narratiivinen osallistuminen interaktiivisuuden, immersion ja mielenkiinnon kautta näyttää lisäävän unelmointia, mutta ei ole vaatimus sille. Myös Poels ym. (2015, 1149) toteavat, että suhteellisen heikon korrelaation vuoksi pelifrekvenssi ja tarinaan osallistuminen eivät selitä kaikkea varianssia peliin perustuvissa havainnoissa ja assosiaatioissa. Barry Dauphin ja Grant Heller (2010) esittävät, että vuorovaikutus digitaalisten pelien kanssa korreloi positiivisesti niin sanottua positiiviskonstruoivaa päiväunelmointia eli unelmointia, joka liittyy nauttimiseen ja jota käytetään ongelmanratkaisussa. Omassa tutkimuksessani juuri tällainen päiväunelmointi nousee yhdeksi tärkeäksi teemaksi.

Angelica B. Ortiz de Cortari, Karin Aronsson ja Mark Griffiths (2011) ovat kehittäneet teorian nimeltään ”Game Transfer Phenomena” (GTP) eli Pelisiirtoilmiö, joka kuvaa sitä, miten immersio videopeliympäristössä voi vaikuttaa pelaajaan pelin aikana ja sen jälkeen. GTP tapahtuu, kun videopelielementit assosioidaan tosielämän elementtien kanssa aiheuttaen

tietynlaisia ajatuksia, tunteita ja/tai käytöstä. Ortiz de Cortari ym. (2011, 17) haastattelivat teoriasensa pohjalta 42:ta pelaajaa. Taustalla on myös havainto siitä, että 'mitä jos' skenaarioita tarjoavat videopelit tuottavat fantasioita esimerkiksi jonakin toisena olemisesta tai epätodennäköisestä maailmasta. Lisäksi GTP:tä vahvistaa pelin kyky luoda tunteita, kannustaa emotionaaliseen investointiin ja immersoida pelaajaa. (Baranowski, Buday, Thompson & Baranowski 2008; Ortiz de Cortari ym. 2011, 16–17.) Nämä havainnot ovat selkeästi läsnä myös omassa aineistossani.

Ortiz de Cortari ym. (2011, 18) esittävät GTP:lle kaksi tyyppiä: ensimmäisenä on tahtomaton, automaattinen ja ennalta suunnittelemaan siirtymä, kun taas toisena on intentionaalinen videopelin upottaminen päivittäisiin vuorovaikutuksiin. Ortiz de Cortari ym. (2011) sijoittavat päiväunelmoinnin jälkimmäiseen, mutta haastatteluissani kysyn, voiko unelmointi olla myös automaattista tai jopa tahtomatonta. Voiko automaattista ja intentionaalista toimintaa erottaa esimerkiksi silloin, kun unelmoinnin laukaisee arkinen ympäristö tai kun unelmoija uppoutuu ajatuksiinsa huomaamatta? Ortiz de Cortari ym. (2011, 25) esittävät aineistonsa perusteella, että

- 1) päiväunelmointia videopeleistä tapahtuu etenkin tylsistyneenä,
- 2) se integroi joskus elementtejä tosielämästä, mutta voi olla myös eksklusiivisesti pelimaailmaan sijoittuva ja
- 3) siinä eniten esiintyvä fantasia on kyky supervoimaan.

Nämä kolme havaintoa ovat läsnä myös oman aineistoni muodostamisessa esimerkiksi kysymyksinä siitä, milloin unelmointia tapahtuu, millainen unelman ympäristö on ja millaisena itsensä unelmoija kuvittelee. Ortiz de Cortarin ym. (2011, 28) haastatteluissa joidenkin pelaajien kokema huoli tai outouden tunne GTP-kokemuksista omassa elämässä – myös silloin, kun pelaajat ovat täysin tietoisia erosta tosielämän maailman ja pelimaailman välillä – ei eksplisiittisesti nouse teemaksi omassa aineistossani muuten, kuin unelman ja arjen selkeänä erotuksena.

Nämä kaksi tutkimusta osoittavat, että videopeli voi kehystää ja inspiroida unelmointia arjessa. Tutkimuksellani syvennän ja tarkennan tätä ilmiötä kuuden osallistujan avulla. Ilmiön havaitun olemassaolon vuoksi en ole toteuttanut tutkimustani esimerkiksi laajalla kyselyllä. Pohja unelmoinnille on läsnä myös laajemmin kulttuurisessa pelitutkimuksessa. Yksi osa-alue, johon unelmointi soveltuu, on motivaatio pelaamiselle. Esimerkiksi Jukka Vahlo (2018,

272) esittelee immersion motivoivana elementtinä niin, että se luo pelimaailmassa olemisen tunnetta, mahdollistaa omaan avatariin samaistumisen ja kiintymyksen pelihahmoihin sekä tarjoaa tunteiden laajan kirjon. Tutkimusaineistossani immersio näyttäytyy myös motivaatiota vahvistavana ilmiönä. Pelaamisen motivaatiolle on esitetty muitakin teorioita. Yksi usein yhdistävä teema pelaamisen motivaatiossa on sen merkitys pelaajan elämässä.

Tutkittaessa peliretoriikkaa on havaittu, että peliä voi kuvailla muun muassa prosessina, kohtalona, identiteettinä, valtana, mielikuvituksena, itseilmaisuna ja kevytmielisenä (Crawford, 2011, 19). Yleisesti ottaen voidaan sanoa, että videopelaajan pitää odottaa saavansa jotakin irti pelikokemuksesta ollakseen motivoitunut pelaamaan. Pelistä saatava kokemus voi liittyä esimerkiksi autonomisuuteen, kompetenssiin tai johonkin yhteydessä olemisen tunteeseen. Esimerkiksi yksityisesti pelattavien videopelien on havaittu tyydyttävän autonomian ja kompetenssin tarpeita. Lisäksi pelit näyttäisivät lisäävän yleistä elämänmyönteisyyttä. Tämän mahdollistavat esimerkiksi pelin tarjoamat nautinnon, tyytyväisyyden ja onnellisuuden tunteet, joita vahvistaa etenkin kykenevyyden kokemus videopelissä. (Lee & Jeong 2015, 2457–2458; Ryan, Rigby & Przybylski 2006, 348, 361.) Liitettynä pelikokemusten todellisuudentuntuun ja minuuden jatkuvuuteen tämä tarkoittaa sitä, että unelmointi 'vain' pelissä voi tuottaa positiivisia tunteita ja jopa elämänmyönteisyyttä.

Myös utilitarististen pelien toimivuus osoittaa pelin ja pelikokemuksen positiivisia puolia ja niihin uppoutumisen potentiaalia. Pelillistämisessä ja niin sanotuissa vakavissa peleissä yhdistyvät utilitaristinen eli hyödyllinen ja hedonistinen eli nautinnollinen systeemi, jolloin tavoitteet liittyvät tuotteliaisuuteen, mutta tähän kannustavat keinot ja muotoilu ovat luonteeltaan miellyttäviä (Hamari & Keronen 2017, 134). Pelin raja joko pelkkänä viihteenä tai jotakin tavoittelevana ja hyödyllisenä ei ole selvä tai jyrkkä. Näin ollen pelaamista voi tarkastella samanaikaisesti sekä viihteenä ja huvina että tarkoituksenmukaisena, hyödyllisenä ja aktiivisena. Ja toisaalta, vaikka pelaaminen olisi puhtaasti hedonistista, on se silti hyödyllistä liitettynä elämänmyönteisyyteen ja onnellisuuteen (Lee & Jeong 2015, 2457).

Kulttuurinen pelitutkimus on tutkimuksessani keskeinen aiemman tutkimuksen teema, sillä vaikka en varsinaisesti tutki videopelejä, ovat ne kehys ja alusta unelmoinnille. Esimerkiksi Lee-Ann Sutherland (2020; 2020b) tarkastelee Stardew Valley -peliä maaseudun idyllisointina, 'työpöytämaaseutuna' ja 'hyvä-elämä genreen' kuuluvana. Kyseinen peli suorastaan ohjaa ja kannustaa affektiivisuutensa kautta pelaajaa unelmoimaan idyllisestä

maaseudusta. Näin ollen pelin inspiroimaa unelmointia voi kuvata myös tavoitteelliseksi tai jopa markkinoiduksi ja ideologiseksi. Tämä ei kuitenkaan ole ainoa tapa unelmoida. Toinen esimerkki on Frans Mäyrän (2008, 115) tarkastelema *Doom*-peli (1993) ja sen vaarat, vaikeudet ja uhkien symbolit pakona synkkään, digitaaliseen fantasiaan idyllisen unelman sijaan.

Kulttuurisen pelitutkimuksen lisäksi folkloristiikka on keskeinen pelitutkimuksen toteuttamisen kehys. Vaikka videopeliä kaupallisena tuotteena ei helposti mielletä folkloristiikan piiriin kuuluvaksi, on alalla pitkät juuret pelien ja myös videopelien tutkimisessa. Videopelaamista ja videopelejä yleisellä tasolla on tutkinut Jukka Vahlo (2018) väitöskirjassaan *In Gameplay: the invariant structures and varieties of the video game gameplay experience*. Myös yksittäiset videopelit voivat olla folkloristiikalle relevantteja monesta näkökulmasta. Tämän osoittaa Kiri Miller (2008) tarkastellessaan *Grand Theft Auto: San Andreas* -peliä (2004) neljästä folkloristiikan näkökulmasta. Yksinkertaisimmillaan voidaan sanoa, että videopelejä voi verrata leikkeihin ja peleihin, epävakaihin teksteihin, kyberteksteihin, kommunikaation ja ilmaisun muotoihin, performansseihin sekä kokemuksiin, jotka kaikki ovat osa folkloristiikkaa (Miller 2008; Vahlo 2018). Tutustun tarkemmin videopelien, -pelaajien ja -pelaamisen tutkimukseen folkloristiikan näkökulmasta esitellessäni teoreettisen viitekehýkseni.

Tutkimukseni keskeiset käsitteet nousevat osittain aiemmasta tutkimuksesta. Etenkin eskapismi on mediatutkimuksessa yleinen aihe, mutta myös toimijuus ja (ideaali) minuus nousevat tärkeiksi teemoiksi kulttuurisessa pelitutkimuksessa. Esimerkiksi Frans Mäyrä (2019) on kuvaillut pelaajaa hybridinä, joka sekä kokee uusia, vaihtoehtoisia todellisuuksia että on osa valtasuhdetta, joka muokkaa kulttuurista toimijuutta. Pelaajan toimijuus on suus sekä rajoittunutta että voimaannuttavaa.

Yksi olennainen näkökulma identiteettiin videopelien kontekstissa on virtuaalisen, todellisen ja projektiivisen identiteetin kategorisointi. Virtuaalinen identiteetti tarkoittaa pelin tarjoamaa hahmoa, jota pelaaja havainnoi ruudulla. Todellinen identiteetti viittaa pelaajan fyysiseen ruumiillistumaan. Projektiivinen identiteetti puolestaan tarkoittaa virtuaalisen ja todellisen identiteetin vuorovaikutusta. (Nielsen 2015, 48.) Tutkimukseni kannalta olennainen aspekti on projektiivinen identiteetti. Pitääkö itsensä pystyä näkemään täysin ruudulla sijaitsevassa pelihahmossa voidakseen unelmoida videopelin kautta? Onko pelihahmo todellisen minän ulkopuolinen hahmo, johon unelma projisoidaan? Voivatko virtuaalinen ja todellinen minä

olla esimerkiksi ristiriidassa keskenään? Tästä hyvänä esimerkkinä on ideaali minuus, jota ovat tutkineet muun muassa Cristoph Klimmt, Dorothée Hefner ja Peter Vorderer (2009) sekä Andrew K. Przybylski, Netta Weinstein, Kou Murayama, Martin F. Lynch ja Richard M. Ryan (2012).

### 1.3 Tutkimusetiikka

Tutkimukseni taustalla on oma kokemukseni videopelejä pelaavana henkilönä sekä pohdintani unelmoinnista ihmisyyttä määrittävänä toimintana. Olen videopelejä pelatessani huomannut uppoutuvani pelin maailmaan siinä määrin, että voin kuvitella olevani osa sitä, vaikka olenkin tietoinen pelaavani peliä. Videopelikokemuksen voimakkuus ja sen kannustama kuvittelu tai unelmointi pelin sisällä tai sen ulkopuolella kiehtovat minua. Unelmat auttavat jaksamaan arjessa, kannustavat mielikuvituksen laukkaamiseen ja sisältävät usein mielikuvia ihmisten välisestä vuorovaikutuksesta ja sosiaalisista suhteista. Nämä kaksi lähtökohtaa yhdistämällä olen päättänyt tutkimaan unelmointia videopelaamisen kontekstissa.

Koska tutkimusaiheeni inspiraationa on oma havaintoni ja kokemukseni tutkimuskohteesta, ongelmaksi nousee niin sanottu vahvistamisvääristymä. Tässä ilmiössä tutkija saattaa pyrkiä todistamaan omaa havaintoaan, jolloin siitä poikkeavat tai sen vastaiset kokemukset saattavat jäädä vähemmälle huomiolle. Vaikka oma kokemukseni unelmoivana videopelaajana on vahva, tutkimukseni taustalla on kuitenkin myös havainto sosiaalisessa mediassa ilmaistusta halusta elää pelin juonta tai kokea pelin maailmaa myös sen ulkopuolella arkielämässä (Liite 1). Tutkimukseni taustalla ei siis ole ainoastaan oma kokemukseni tai ennako-oletukseni, vaan myös havaintoni siitä, miten pelit kannustavat muita unelmoimaan kehyksissään.

Tutkimuksessani ratkaisen vahvistamisvääristymän kolmella konkreettisella keinolla. Ensinnäkin olen kuvaillut ja sanallistanut oman kokemukseni, jotta olen tietoinen siitä ja voin palata siihen tutkimukseni aikana. Toisena rakennan haastattelukysymykseni niin, että ne ovat avoimia ja jättävät tilaa eroaville kokemuksille, käsityksille ja termeille aiheeseeni liittyen. Kolmantena kiinnitän aineiston muodostuksessa ja analyysissä huomiota omasta kokemuksestani eroaviin ja itselleni yllättäviin kokemuksiin ja elementteihin. Tiedostan, että tutkimusaiheeni voi näyttäytyä haastateltavilleni arkisessa kontekstissa hyvin erilaisena kuin se minulle tutkijana näyttäytyy.

Tutkimuksessani olen kiinnittänyt huomiota myös yleisiin tutkimuseettisiin ongelmiin. Eettisestä näkökulmasta haastattelututkimuksen relevantit vaiheet ovat tavoite, suunnitelma,

haastattelutilanne, purkaminen, analyysi ja raportointi (Hirsjärvi & Hurme 2011, 20).

Tutkimukseni tavoite ei lähtökohtaisesti vaikuta tutkittavien elämään tai identiteettiin.

Tutkimukseni suunnitelma sisälsi tutkittavien suostumuksen saamisen haastattelua varten.

Haastattelutilanteessa esittelin tutkimuksen aiheen ja tarkoituksen sekä tietojen käsittelyn ja

luottamuksellisuuden tavat. Haastattelutilanne ei lähtökohtaisesti aiheeltaan ole intiimi tai

terapeuttinen, mutta mikä tahansa haastattelutilanne voi silti olla stressaava tai

henkilökohtaiseksi koettu. Aineiston olen purkanut litteroimalla. Koska tutkimukseni ei

kohdistu esimerkiksi narratiiveihin tai diskurssiin, litteroinnin yleinen taso riittää. Aineiston

analyysissä olen välttänyt yleistyksiä ja tehnyt johtopäätöksiä nojaten aiempaan tutkimukseen

ja teoreettiseen viitekehykseen. Tutkimuksen raportoinnissa seuraukset eivät aiheen vuoksi

ole lähtökohtaisesti ennakoitavissa negatiivisiksi. Raportoinnissa relevanttia ovat

saavutettavuus sekä analyysin ja johtopäätösten reflektointi aineistolle uskollisella tavalla.

En kerännyt haastatteluissani henkilökohtaisia taustatietoja, sillä en luo laajaa, vertailtavaa

aineistoa. Haastateltavien niin halutessa olen pseudonyymisoinut relevantin osan

aineistostani, mutta anonymisointi ei ole ollut tarpeellista, sillä tutkimusaiheeni ei kohdistu

arkaluontoiseen tietoon. Olen arkistoinut haastatteluni Turun yliopiston Historian, kulttuurin

ja taiteiden tutkimuksen (HKT) arkistoon. Haastattelutilanteessa toimitin Turun yliopiston

ohjeiden mukaisen tietosuojailmoituksen. Tämän lisäksi informoin haastateltaville olennaiset

asiat, kuten haastattelun vapaaehtoisuuden, tutkimuksen aiheen ja tavoitteen sekä

haastattelutilanteen etenemisen ja aineiston säilytyksen.

## 2 Keskeiset käsitteet

Tutkimukseni keskeiset käsitteet, *eskapismi*, *toimijuus* ja *ideaali minus*, ovat yksittäisiä teorioita, jotka toimivat työkaluina teoreettisessa viitekehysessäni. Muodostan ja tarkastelen aineistoani niiden kautta sekä nojaan niihin tutkimusongelmani ja aineistoni kokoavana verkkona. Keskeiset käsitteet ovat olleet tutkimuksenteossani mukana aina aiemmasta aineistosta ja teoreettisesta viitekehystä haastattelurungon rakentamisen kautta aineiston analyysiin ja päätelmien tekoon.

### 2.1 Eskapismi

Eskapismi on suosittu termi mediatutkimuksessa ja arkikielessä kuvailtaessa todellisuudesta pakenemista motivaationa median kulutukselle. Tieteellisesti sitä on määritelty esimerkiksi psykologisen immersion tilana, mediaan uppoutumisena, katsojan ja median yhdistävänä elementtinä sekä raskaasta todellisuudesta 'ei-todellisuuteen' liikuttavana aktiviteettina. Pelitutkimuksessa se on määritelty muun muassa siirtymisenä jostakin, jossa ei halua olla, johonkin, jossa haluaa olla. Tämä on osoittautunut yhdeksi videopelaamista motivoivaksi tekijäksi. Eskapismi voi olla peliä motivoivaa esimerkiksi silloin, kun pelaaja kokee tyytymättömyyttä tai turhautuneisuutta työhönsä ja uppoutuessa pelin maailmaan kokee olevansa joku muu. (Chang 2018, 231; Kuo, Lutz & Hiller 2016, 498; Muriel & Crawford 2018, 116.) Media, kuten videopelit, ei kuitenkaan ole täysin erotettavissa todellisuudesta eikä eskapismi ole aina pakenemista. Tutkimukseni kontekstissa määrittelen eskapismia uudestaan aktiiviseksi eskapismiksi. Tämä uudelleenmäärittely on tarpeellinen eskapismien käsitteen ongelmallisen historian vuoksi.

Eskapismi on historiallisesti, sekä akatemiassa että arkikielessä, nähty negatiivisena ilmiönä. Historiallinen diskurssi on nähnyt mielikuvituksen pohjautuvan eskapismien vaarallisena ”ei-minkään” tekemisenä, epäterveellisen fantasian ilmentymänä ja haitallisena pakkomielleenä (Ehn & Löfgren 2010, 99, 149). Eskapismia on kuvailtu todellisen eli työn, ystävien, faktojen ja maailman välttelynä, tyhjäänpäiväisenä aktiviteettina, dissosiaationa, vieraantumisenä ja toimintahäiriönä. Sitä on esimerkiksi verrattu alkoholismiin kaltaiseen addiktioon. Tässä näkökulmassa osallistuakseen eskapismien aktiviteettiin ihmiseltä on puuttava jotakin tai tämän on oltava vieraantunut etsiessään todellisuuden mielihyviä korvaavia tyydytyksiä. Lisäksi eskapismi liitetään modernin yhteiskunnan arkirooleihin jännitteitä nostattavana ja massamedialle alistavana tekijänä. (Calleja 2010, 335; Katz & Foulkes 1962, 379–380.)

Folkloristiikan näkökulmasta eskapismia on tutkittu esimerkiksi satujen ja unelmoinnin kontekstissa. Billy Ehn ja Orvar Löfgren (2010) tarkastelevat teoksessaan *The Secret World of Doing Nothing* sitä, miten eskapistinen päiväunelmoinnin maailma kasvaa mielikuvituksellisista fantasiaista leikeiksi, luoviksi resursseiksi ja lopulta kirjallisuuden klassikkoteksteiksi. Päiväunelmoija sisällyttää uusia materiaaleja, tekniikoita ja mielenkiinnon kohteita unelmamaailmaansa. (Ehn & Löfgren 2010, 99, 103–104.) Näihin mielikuvituksen apuvälineisiin kuuluvat sekä folklore että videopelit. Päiväunelmat hyödyntävät usein yleisiä ja suosittuja teemoja, tarinoita ja rakenteita, opittuja skenaarioita sekä tuttuja kulttuurisia konteksteja (Ehn & Löfgren 2010). Niitä myös kerrotaan usein olemassa olevissa kulttuurisissa narratiivissa ketjuissa. Nämä ketjut ovat usein tuttuja folkloresta ja ilmenevät esimerkiksi sankaritarinoissa ja mysteeristä hahmoa odottavissa romanttisissa unelmissa. (Ehn & Löfgren 2010, 134–135.)

Lisäksi päiväunelmoivasta eskapismista itsestään on kehittynyt eräänlainen folkloren teema. Unelmointi meren rannalla tai selällään ruohossa maaten taivaalle katsoen on eräänlainen unelmoinnin klassikko, kun taas metsä on ollut mystisten mahdollisuuksien paikka sekä folkloressa että eskapismissa ja päivän ja yön vaihtumisen hetki on ollut mielikuvitusta ruokkiva liminaalinen tila (Ehn & Löfgren 2010, 124–126, 129). Nämä unelmoinnin konventiot herättävät mielikuvia, nojaavat valmiisiin käytäntöihin ja viittaavat romanttiseen tarinankerrontaan. Unelmointia folkloristiikan näkökulmasta ovat tutkineet esimerkiksi Helena Saarikoski (2009), joka tarkasteli sitä, miten nuoret tytöt kuvitellessaan olevansa idolejansa toteuttavat mielikuvitusmaailmoja populaarikulttuurin materiaaliin perustuvissa jaetuissa aktiviteeteissa ja Ulf Palmenfelt (1998), joka vertaili 1800-luvun ruotsalaisten talonpoikien ja 1990-luvun ruotsalaisten naisten päiväunelmien teemoja.

Eskapismi on erityisen suosittu aihe puhuttaessa digitaalisista peleistä. Digitaaliset pelit nähdään usein luonnostaan eskapistisina ja siihen kannustavina. Tämä johtuu niin sanotusta 'kaksoisbinääristä', jossa digitaaliset pelit nähdään virtuaalisena vastakohtana todelliselle. Virtuaalisten pelien katsotaan olevan ulkoisen todellisuuden vastakohta ja suunnitellusti todellisuudesta pois kytkevä voima. Kun pelaajan sosiaalisuus tunteet ja kognitiiviset kyvyt paikantuvat peliin ja pelaamiseen, tulee ajantajun menettäminen ja ympäristön huomiotta jättäminen helpoksi. (Calleja 2010, 336, 344.) On kuitenkin muistettava, että videopelit eivät irrota tai eristä pelaajaansa arjesta, vaan päinvastoin usein vuorovaikuttavat arkisten elementtien ja aktiviteettien kanssa sekä pelin sisä- että ulkopuolella. Lisäksi on huomioitava, että yhtäältä kaikki vapaa-ajan toiminta voidaan luokitella eskapismiksi ja toisaalta kaikki



vapaa-ajan toiminta ei automaattisesti ole eskapismia. Esimerkiksi seikkailutarinan käyttäminen pohjana ryhmäleikille on takaisinkytkentä tosielämän sosiaalisiin rooleihin. Näin ollen yhden median käyttäjän eskapismi voi olla toisen todellisuus. (Katz & Foulkes 1962, 383.) Mikä siis on todellisuuden ja pelin suhde eskapismin kontekstissa?

Mike Molesworth (2009, 378) yhdistää teorioita mielikuvituksellisesta leikistä väylänä fantasioille ja vastarintana arkielämälle, jolloin kyse on tietoisuudesta yhteiskunnan antamien käsikirjoitettujen elämäsuunnitelmien rajallisuudesta sekä olemisen idealisoiduista tiloista. Voidaan kysyä, onko tähän tietoisuuteen liittyvä mielikuvitus arkikontekstista tarkoituksellisesti poistettua. Myös Gordon Calleja (2010, 337) toteaa, että pelit on nähty erillään arkitodellisuudesta ja näin assosioitu negatiiviseen eskapisminäkemykseen. Eskapismin sisältämä unelma ei kuitenkaan ole arjesta täysin irrallaan, varsinkaan, jos se sisältää elementtejä, joiden pakenija toivoisi toteutuvan. Viittaahan Molesworth (2009, 378) ajatukseen siitä, että halu vaatii toivoa kohteensa saavuttamisesta. Tällöin unelmointiin ei tarvitse paeta mitään huonoa tai olettaa, että sen halutaan toteutuvan, mutta jo halu vaihtoehtojen kuvittelulle viittaisi siihen, että jokin voi olla paremmin. Unelmointia ei siis voi erottaa arjesta, jos halu nousee arjen kontekstista tai unelmoijalla on pienikin halu sen (osittaiselle) toteutumiseksi. Palaan toteutumisen haaveeseen ja tietoisuuteen elämäsuunnitelmien rajallisuudesta ja arkikontekstin irrallisuudesta käsitellessäni aineistoa vapauden, päätäntävällän ja toimijuuden kautta.

Binäärinen käsitys virtuaalisesta ja fyysisestä todellisuudesta ei kestä lähempää tarkastelua. Binääriset vastakohtat luovat ongelmallisesti joko-tai-suhteita, jotka jättävät huomiotta välimaaston. Virtuaalinen ei ole todellisuudesta irrallaan, vaan sen rakenneosa ja siihen kudottu artefakti. Se on olemassaolon muoto, joka liittyy ajan ja tilan muutokseen. (Calleja 2010, 338–340.) Myös videopelaajien henkilökohtaiset ja sosiaaliset tarinat ovat erottamattomia peliaktiiviteetista. Peli ei pakene työtä, sillä se esimerkiksi usein sisältää tylsinä nähtyjä elementtejä tai tehtäviä ja on muodostunut markkinapaikaksi todellisen rahan sijoittamiselle ja kuluttamiselle. Peli ei siis olekaan täydellinen pakenemisen paikka, sillä sen neuvoteltavat seuraukset<sup>1</sup> voivat olla ongelmallisia esimerkiksi liittyessään materiaaliseen hyötyyn tai sosiaalisiin ongelmiin, kuten maineeseen tai kunniaan. Assosiaatio pelistä hauskuuteen ja puhtaaseen leikkiin viittaavana sekä rajanveto pelin ja arkielämän välillä eivät

---

<sup>1</sup> Jesper Juulin (2005) klassinen määritelmä pelistä sisältää kriteerin neuvoteltavista seurauksista eli siitä, että pelillä ei ole tosielämän seurauksia, joihin pelaaja ei ole suostunut.

ole empiirisesti kestäviä konsepteja. Mielikuvituksellisten kykyjen harjoittamisena eskapismi ei ole todellisen negatiivista välttelyä, vaan osa ihmistodellisuutta. (Calleja 2010, 342–343.) Oma tutkimukseni perustuu tämän rajanvedon häilyvyyteen, sillä tarkastelen sitä, miten pelimaailma ja arkimaailma kulkeutuvat toisiinsa.

Jos todellisuutta ei voi paeta, miksi eskapismi on monille tärkeä pelaajamotivaatio?

Tarkastellessa eskapismien suhdetta arkimaailmaan voi havaita, ettei eskapismi vaadi erityisen negatiivista tilannetta tapahtuakseen tai ollakseen houkutteleva aktiviteetti (Calleja 2010, 348). Pakenemisen sijaan eskapismi voi olla myös jonkin vahvistamista, täydentämistä ja löytämistä. Eskapismilla ei pelkästään kompensoida toimimattomia sosiaalisia suhteita, vaan myös ylläpidetään olemassa olevia ja oletettavasti toimivia suhteita. Pelaajat voivat kokea immersion eli peliin uppoutumisen ja eskapismien avulla tekevänsä jotakin, mitä ei muuten voisi tehdä tai tutkivansa pelimaailmaa, johon muuten ei pääsisi. (Katz & Faulkes 1962, 382; Vahlo 2018, 270.) Jos pelaaja kuitenkin käyttää eskapismia vaikeiden tilanteiden ja tunteiden lievittämiseen, tarjoavat videopelit siihen oivan sijainnin. Vaikka pelin tarjoama maailma ei ole todellisuudesta erillään, on se silti tästä erilainen ja toimii eräänlaisena rajanylityksenä. Videopeli on paikka tai tila, johon voi paeta, jota voi asuttaa ja joka on mieluisa kokemus tai vaihtoehtoinen todellisuus. (Muriel & Crawford 2018, 117.)

Jos eskapismia tarkastellaan aktiivisena ja tarkoituksenmukaisena mielikuvituksellisena coping-mekanismina, se mahdollistaa minän eri versioihin asettumista. Coping-mekanismina aktiivinen eskapismi on keino tuntea itsensä ja itsetuntonsa vahvistamista ulkoisten stressitekijöiden uhatessa identiteetin tai kontrollin tuntua. Samalla mielikuvituksesta saadut emotionaaliset kokemukset luovat nautinnon tunnetta ja eskapismi auttaa reguloimaan emotionaalisia tiloja, kuten yksitoikkoisia ajanjaksoja. Tällöin eskapismi tarjoaa voimaantumisen tunteen projektiivisen fantasian ja läsnäolon tai immersion kautta. Ideaalin minän käsite kiinnittää huomion siihen, miten peliminä ja todellinen minä suhtautuvat toisiinsa. Videopelaaminen voi vähentää ideaalin ja todellisen minän koettua eroavuutta ja pelaaja voi ikään kuin aktivoida ideaalin minänsä. Aktiivista eskapismia harjoittava pelaaja voi attribuoida peliminäänsä todellisen minän negatiivisten piirteiden vastakohtia tai kääntää ne vahvuuksikseen. Etenkin jälkimmäisessä tapauksessa minäkäsitysten aspektit ovat päällekkäisiä uuden identiteetin kanssa. Näin ollen videopelit voivat olla merkittävä resurssi arkielämän hallinnassa. Tällöin ne ovat minäkuvan ja kontrollin tunteen vahvistamista pakenemisen sijaan. (Calleja 2010, 347; Klimmt ym. 2009, 363–364; Kuo ym. 2016, 502;

Molesworth 2009, 378, 382.) Minuus ja coping ovat voimakkaasti läsnä käsitellessäni aineistoa luvussa viisi.

Aktiivinen eskapismi, eskapismien sijoittaminen todellisuuden ja arjen kontekstiin sekä eskapismien käsittäminen vahvistamisena auttavat uudelleenmäärittelemään eskapismien. Tässä uudelleenmääritelmässä eskapismi on kokemus, positiivinen aktiviteetti, toteutus ja mielikuvituksen harjoitus. Digitaaliset pelit eivät ole pelkästään algoritmisia pelisysteemejä, vaan myös digitaalisesti medioituja tai simuloituja kokemuksia. Eskapismien harjoittaja ei välttämättä astu toiseen ulottuvuuteen, vaan tuosta ulottuvuudesta tulee osa hänen lähiympäristöään. (Calleja 2010, 347, 350.)

Videopelitekniikka mahdollistaa mitä mielikuvituksellisimpien halujen toteuttamisen. Sen avulla esitetään unelmia ja aspekteja elämästä, joita ei voi toivoa saavuttavansa materiaalisessa maailmassa tai joita voisi toteuttaa, mutta syystä tai toisesta ei niin tee. Videopelin kautta voi toteuttaa aktiviteetteja, joita ei ole saavuttanut arjessa tai olla minäkäsityksen ideaali versio tai täysin joku muu. Pelin kontekstissa käsiksi pääsy mielikuvitukseen ja unelmaan on hallittu. Toisaalta eskapismien vuorovaikutus todellisuuden kanssa kertoo yhteiskunnasta, joka lupaa enemmän ja ylisimuloi mielikuvitusta kontrastina usein tavanomaiselle arkikokemukselle. (Kuo 2016, 499; Molesworth 2009, 379–380, 382.)

Tutkimuksessani tarkastelen eskapismia positiivisesta näkökulmasta. Eskapismien mielikuvituksellinen skenaario voi tarjota hetkellistä mentaalista erkaantumista tilanteesta, tyydytystä sekä virkistymistä, stressinlievitystä ja hyvinvointia (Calleja 2010, 348; Klimmt ym. 2009, 369). Parhaimmillaan videopeli voi siirtää pelaajansa hetkellisesti arkisen maailman työn ja opiskelun logiikasta aivan toisenlaiseen maailmaan, joka ei välttämättä ole rauhallinen, kaikki toiveet täyttävä fantasia, mutta silti tarjoaa kokemuksia ja oman arjen ulkopuolelle pääsyä (Mäyrä 2008, 115). Omassa tutkimuksessani eskapismien positiivisena vaikutuksena näyttäytyy myös unelmointi. Jos eskapismi mahdollistaa toiseen todellisuuteen siirtymisen, tämä todellisuus voi olla unelmoinnin ja sen toteuttamisen paikka.



Kaavio 2. Eskapismi ja aktiivinen eskapismi

## 2.2 (Kriittinen) toimijuus

Toimijuus on tutkimukseni kannalta olennainen teema, sillä se on yksi unelmoinnin mahdollistaja. Tarjotessaan toimijuutta peli tarjoaa myös mahdollisuuden unelmoida, aktiivisesti sijoittaa itsensä peliin ja ohjata omaa unelmaansa. Samalla se tarjoaa mahdollisuuden toimia toisin tai unelmoida kriittisesti. Jos peli mahdollistaa toimijuuden, mahdollistaako se samalla kriittisen unelmoinnin? Toisaalta mitkä ovat pelin tarjoaman toimijuuden ja sitä kautta tapahtuvan unelmoinnin rajat? Aloitan toimijuuden käsitteen tarkastelun sijoittamalla sen videopelin kontekstiin sellaisena, kuin se arkikielessä ja hyvin yleisellä tasolla on ymmärrettävissä. Tämä auttaa jäsentämään toimijuutta tutkimukseni kontekstissa ja toimii eräänlaisena johdantona seuraavalle vaiheelle eli toimijuuden teoreettiselle käsittelylle. Tässä teoreettisessa käsittelyssä määrittelen toimijuuden syvemmin sen elementtien ja kokonaisuuden avulla sekä liitän sen kriittisyyden käsitteeseen. Valitsemani määritelmä toimijuudelle havainnollistaa ulottuvuuksia, joissa videopeli, unelmointi ja kriittinen toiminta voivat kohdata. Lopuksi sijoitan toimijuuden oman tutkimukseni kontekstiin tarkastelemalla sen hyödyllisyyttä ja soveltamista videopelien ja unelmoinnin risteymässä.

Toimijuus voidaan määritellä yksinkertaisimmillaan muutosta ja transformaatiota tuottavana, jaettuna ominaisuutena. Videopelien kontekstissa toimijuus rinnastuu niin sanottuun interaktiivisuuteen tai sen harhaan. Videopelejä kuvataan usein ainutlaatuisina tai erityisinä medioina niiden interaktiivisuuden vuoksi. Onkin totta, että pelaajan vaikutus esimerkiksi

näkökenttään, etenemiseen, valintoihin, nopeuteen ja moniin muihin kyseisen median ja sen kulutuksen osa-alueisiin on videopelien luonteen keskiössä. Videopelien interaktiivisuus kuitenkin usein yliarvioidaan, kun taas pelimekaniikan ja -muotoilun rajoitukset aliarvioidaan, vaikka peli tarvitsee molempia ollakseen olemassa. Interaktiivisuus voi myös vapauden tunnetta luodessaan peittää alleen erilaisten ideologioiden, kuten nationalismin, militarismin tai kapitalismin vaikutusta. Monimuotoisuutensa vuoksi interaktiivisuus on hyvä käsittää skaalautuneena joko-tai-olemuksen sijaan. (Crawford 2011, 7, 74–75; Kim 2014, 357; Muriel & Crawford 2018, 67.)

Frans Mäyrä (2019, 29) esittää pelaajan hybridinä eli subjektiivisuuden yhdistelmänä, joka nousee osallistumisesta tiettyihin pelien sisältöihin, kulttuureihin ja teknologioihin. Pelaamiseen osallistuminen tarjoaa mahdollisuuksia vaihtoehtoisten todellisuuksien kokemiselle ja kykyjen kehittämiseksi tai keskittyneelle harjoittelulle. Toisaalta yhteys peleihin on myös voimakas suhde, joka muokkaa hybridistä toimijuutta ja pyrkii kadottamaan subjektiivisen pelaajan pelin sisäiseen maailmaan. Tämä näkyy etenkin pelaamisen keskeisessä lupauksessa pelaajan siirtämisestä kohti identifikaatiota pelifiktioon, immersion ja pelimaailman kanssa sekä sulautumisesta pelihahmoon. (Mäyrä 2019, 29, 39.) Tutkimukseni perustuu ajatukseen siitä, että peli kannustaa unelmointiin minuuden peliin sijoittamisen ja peliminän hämärtyksen kautta. Se, unelmoiko pelaaja itsestään vai pelihahmosta, on tärkeä kysymys haastatteluissani.

Toimijuuden Mäyrä määrittelee yksilön, ryhmän tai instituution kapasiteettina toimia tietyssä kontekstissa. Tämä kapasiteetti sisältää sekä kollektiiviset elementit, kuten kulttuurisen historian ja ilmaisun muodot, että yksilölliset valinnat. Teknologian ja pelaamisen kietoutuminen on toimijuudelle samanaikaisesti voimaannuttavaa ja rajoittavaa. Toimijuuden luonne vaihtelee merkittävästi pelien välillä, esimerkiksi rallipelistä kasuaaleihin mobiilipeleihin ja ammattipelaajien kisoihin. Keskeisintä pelaajan toimijuudessa on kuitenkin pelimedian piirre, jossa pelaaja voi toimia pelin sisällä ja uudelleentuottaa pelin sisältöjä. Toisaalta pelin toiminnot ja tavoitteet, koodi, ei-pelattavat hahmot, tekoäly ja vuorovaikutus pelikonsolin kanssa fasilitoivat pelaajan toimijuutta. (Mäyrä 2019, 29–31, 37.)

Toimijuus on videopeleissä representoitu vahvasti. Videopelikeskustelussa toimijuutta representoidaan osana modernia käsitystä ihmisestä aktiivisena, kaikki esteet voittavana ja tarkoituksellisena. Tätä representaatiota on esimerkiksi retoriikka, jossa pelaaja jo vain yrittäessään on kykenevä voittamaan esteensä tai vaihtoehtoisesti epäonnistuu juuri omien

puutteellisuksiensa vuoksi. Toimijuus on kuitenkin moninaista, jaettua ja siirrettyä sekä heijastaa rajallisuuden ja potentiaalisen dualismia. (Muriel & Crawford 2018, 72–73, 75.) Lisäksi toimijuuden tunteeseen vaikuttavat monet tekijät, kuten koettu immersio ja itseläsnäolo. Itse-läsnäolo muodostuu tilasta, jossa pelaaja kokee virtuaalisen minänsä, jolle peli medioi fiktiivisen ruumiin ja toimijuuden. Myös pelin pyrkimys peittää kontrollinsa ja algoritminsä luo toimijuuden tunnetta ilman varsinaista toimijuutta. (Vahlo 2018, 139; Chang 2018, 231.)

Peli on toimija ja pelaajan toimijuus on rajoittunutta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö pelaajalla olisi ollenkaan toimijuutta. Peli tarvitsee pelaajaa herätäkseen eloon ja ollakseen olemassa. Pelaaja puolestaan voi esimerkiksi ohjata hahmonsa näkökenttää ja liikettä, pelata tietyllä tavalla, valita rajoittuneista vaihtoehdoista haluamansa ja jättää tekemättä valinnaisia tehtäviä. Lisäksi videopelaaminen on pohjimmiltaan aktiivista toimintaa, vaikka aktiivinen-passiivinen jako onkin rajoittunut eikä kuvaa median käyttämisen kompleksisuutta. Videopelaamisessa on kuitenkin loppujen lopuksi kyse ruumiillistetusta kokemuksesta ja osallistumisesta (Crawford 2011, 39; Muriel & Crawford 2018, 93). On hyödyllistä tarkastella pelaajaa osana toimijoiden verkostoa, johon kuuluu myös peli, eikä kokonaan sivuuttaa pelaajan toimijuutta sen rajoittuneisuuden vuoksi. Lisäksi tarkastellessa toimijuutta syvemmin ja pelkkien päätösten tekemisen ja toteuttamisen käsityksen ulkopuolella videopelit voidaan liittää toiseen toimijuuden ulottuvuuteen: mielikuvitukseen.

Teoreettisesti toimijuus on kompleksi kokonaisuus, joka yksinkertaisimmillaan tarkoittaa tulkinnallista prosessia, jonka kautta toimijat kuvittelevat, arvioivat ja rekonstruoivat vaihtoehtoja meneillään olevassa dialogissa tapahtuvan tilanteen kanssa (Emirbayer & Mische 1998, 966). Mustafa Emirbayerille ja Ann Mischelle (1998) toimijuus tarkoittaa kykyä orientoitua menneisyyteen, nykyisyyteen ja tulevaisuuteen pyrkien tätä kautta vaikuttamaan rakenteellisiin konteksteihin tai ympäristöihin. Näin ollen toimijuus on temporaalisesti konstruoitu osallistuminen rakenteellisiin ympäristöihin tavan, mielikuvituksen ja harkintakyvyn vuorovaikutuksen kautta. Temporaalinen ulottuvuus on relevantti, sillä aika on osa kontekstia, jossa toimijat ymmärtävät suhteensa ympäristöön ja näkevät maailmansa enemmän tai vähemmän vastaanottavana ihmismielikuvitukselle, tarkoitukselle ja pyrkimykselle. (Emirbayer & Mische 1998.)

Konteksti ja tilannekohtaisuus ovat olennaisia myös reflektiivisen tietoisuuden kehittämisessä. Toimijuutta lähestyvä tietoisuus on reaktioiden kontrollointia, jolloin toimija

voi vaikuttaa paremmin ympäristöönsä. Tietoisuuden ensimmäinen taso on kontaktikokemus eli välitön reaktio tunteeseen. Toinen taso on etäisyyskokemus eli kyky käyttää kuvittelua ja kuvastoa muistelussa ja odottamisessa. Kolmas taso on sosiaalisuuden kulminointi kommunikatiivisessa vuorovaikutuksessa, jossa sosiaaliset merkitykset ja arvot kehittyvät kyvystä omaksua muiden perspektiivejä. Lyhyesti sanottuna toimijuus on siis kyky harkita kohdatessa uusia tilanteita. (Emirbayer & Mische 1998, 967–970.)

Mielikuvitus on olennainen osa toimijuutta. Kyky mielikuvitukseen on etäännyttämisen ja kommunikatiivisen arvioinnin perustana. Kohdatessaan ongelmallisia tilanteita toimija käyttää mielikuvitusta ja harkintaa ottaakseen etäisyyttä ympäristönsä malleista.

Mielikuvituksen kautta toimija on kykenevä reflektiiviseen älykkyyteen eli oman reaktionsa muokkaamiseen. Tähän reflektiiviseen älykkyyteen osallistuu kolme elementtiä: toisto, projektiivisuus ja käytännöllinen arviointi. Toisto tarkoittaa menneiden ketjujen selektiivistä aktivointia. Se tarjoaa skeemoja ja auttaa ylläpitämään identiteettejä, vuorovaikutuksia ja instituutioita ajassa. Toisto on tärkeä elementti toimijuudessa, sillä jopa toiminnan rutiinimaisimmat muodot ja epäreflektiivisimmät toiminnat sisältävät aktiivista ponnistelua kokemuksen tyypityksessä, rutiinisoinnissa ja selektiivisessä uudelleenaktivoinnissa. Toistoa harjoittava toimija joutuu tunnistamaan tyyppisiä, paikantamaan kategorioita ja pujottelemaan repertuaarien joukossa. (Emirbayer & Mische 1998.)

Projektiivisuus on toiminnan tulevien kehityskaarien mielikuvituksellista tuottamista, jolloin ajattelun ja toiminnan strukturoijat voidaan luovasti järjestää uudelleen suhteessa toimijoiden toivoihin, pelkoihin ja haluihin tulevaisuudesta<sup>2</sup>. Toimija on uusien ajattelun ja toiminnan mahdollisuuksien keksijä. Projektiivisuudessa painottuu toimijuuden mielikuvituksellinen ja luova ulottuvuus sekä unelmat, toiveet, halut, pelot ja ahdistukset. Projektiivisuudessa toimija orientoituu tulevaisuuteen: mitä ovat tulevat mahdollisuudet ja miten tulevaisuus kytkeytyy reagointiin. Tässä reagoinnissa toimija pystyy etäännyttämään itsensä skeemoista, tavoista ja traditioista. Kyky kuvitella, puhua, neuvotella ja sitoutua tulevaisuuksiinsa vaikuttaa siihen, miten vapaasti toimija voi liikkua suhteessa olemassa oleviin rakenteisiin. (Emirbayer & Mische 1998, 983–985.) Unelmointi tulevaisuuden kuvitteluna siis mahdollistaa ja kannustaa toimijuutta.

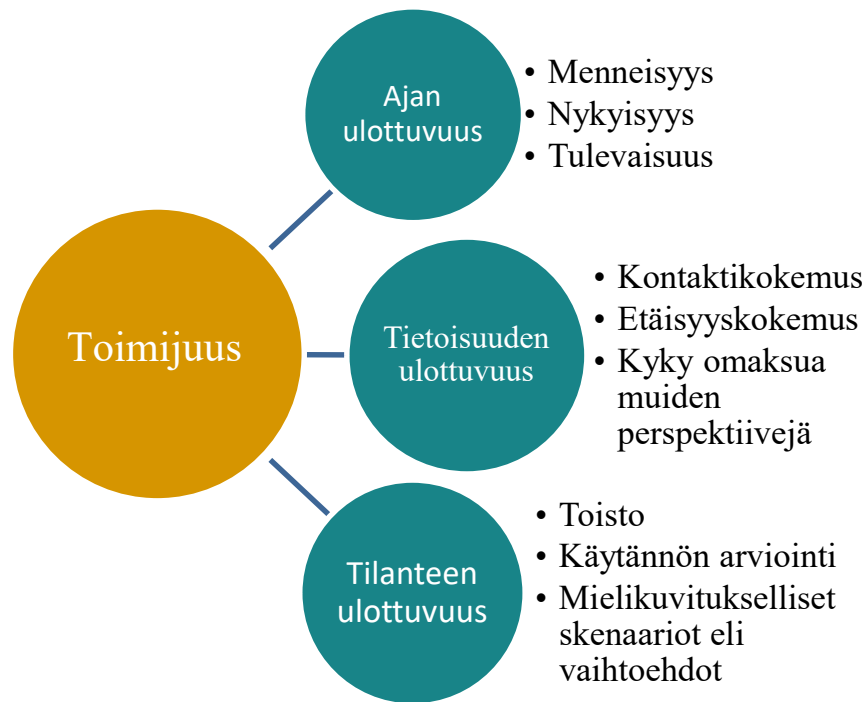
---

<sup>2</sup> Huom. temporaalinen orientaatio.

Tärkeä elementti projektiivisuudessa on narratiivinen konstruktio. Narratiivit auttavat tyypillisten kehityskaarien tunnistamisessa ja tulevien vaihtoehtojen sijoittamisessa konkreettisiin kausaalisiin ja temporaalisiin ketjuihin. Tarinoiden repertuaarit toimivat kehitysresursseina, jotka auttavat määrittämään jäsenyyttä yhteisössä. Olemassa olevat narratiivit vaikuttavat tulevaisuuksien kuvittelun asteeseen tarjoten toiminnan kartoja. Narratiivit ovat uusien ratkaisujen kokeellisia paikantamisia. Kun skenaarioita on mielikuvituksen avulla tutkittu ja ratkaisuja ehdotettu, hypoteettiset ratkaisut voidaan testata tutkivissa sosiaalisissa vuorovaikutuksissa. (Emirbayer & Mische 1998, 989–990.) Tutkimuksessani esitän unelman sijoittamisen peliin yhtenä tällaisena narratiivin testaamisena, mielikuvituksen esittämisenä ja sitä kautta toimijuuden elementtinä.

Käytännöllinen arviointi on kyky tehdä käytännöllisiä ja normatiivisia arviointeja vaihtoehtoisen toiminnan kehityskaarien joukosta. Se tapahtuu reaktiona nykyhetken kehittyvien tilanteiden vaatimuksille, dilemmoille ja monitulkinnallisuuksille. Siinä rutiinit suhteutetaan konkreettisiin tilanteisiin ja kuvitellut projektit palautetaan ympäröivän maailman olosuhteisiin. Toimija harkitsee vaihtoehtoisia skenaarioita kriittisesti arvioimalla niiden toteuttamisen seurauksia. Käytännöllinen arviointi on toimijuuden prosessitaso, jossa toimija voi haastaa ja muuttaa toiminnan tilannekohtaisia konteksteja eli ympäröiviä rakenteita. Tämä ei tosin välttämättä tapahdu toimijan suunnitteleamalla tavalla, sillä toiminnan seurauksia ei voi kontrolloida. Toisto, projektiivisuus ja käytännöllinen arviointi vaihtelevat painotukseltaan ja toimija voi olla niiden eri tasoilla samanaikaisesti eri asioissa. Toiminta voi enemmän tai vähemmän kytkeytyä menneisyyteen, ohjautua tulevaisuuteen tai vastata nykyhetkeen. (Emirbayer & Mische 1998, 994, 998, 1008.) Tutkimuksessani tämä toimijuuden samanaikainen eriasteisuus voi näkyä esimerkiksi siinä, että pelaaja kokee matalaa toimijuutta tosielämässään, mutta korkeaa toimijuutta pelin sisällä. Samalla tämä pelinsisäinen toimijuus voi olla jonkun toisen näkökulmasta matala-asteista toimijuutta arjessa.





Kaavio 3. Toimijuuden ulottuvuudet

Tiivistettynä toimijuus on kyky muuttaa toiminnan konteksteja ja ympäröiviä rakenteita vuorovaikuttamalla niissä reflektoiden ja orientoituen temporaalisesti. Nämä orientaatiot ilmenevät rituaaleina, tapoina ja ketjuina (menneisyys), mielikuvituksellisina skenaarioina (tulevaisuus) ja käytännön vaikutusten arviointina (nykyhetki). Ne lisäävät asteittain tietoisuutta ja kykyä etäännyä reaktioista tilanteisiin ja näin kykyä vaikuttaa. Toimijuuden kontekstissa unelmoinnin ja pelaajan risteyssä ovat läsnä nämä kolme temporaalista orientaatiota ja toimijuuden elementtiä. Pelit voivat sisällöltään toistaa rakenteita ja pelaaminen voi rutiinina paikantaa pelaajan toiston tasolle. Unelmointi puolestaan vaatii mielikuvitusta ja vaihtoehtojen tai skenaarioiden kuvittelua. Arkielementti kiinnittää huomioon käytännön arviointiin. Haluaisiko tai voisiko unelmoija toteuttaa pelikontekstin unelmaa arjessaan?

Tarkasteltaessa toimijuutta kriittisestä näkökulmasta on toimijuudessa keskeistä kyky kyseenalaistaa todellisuutta, kuvitella vaihtoehtoja ja projisoida toisia todellisuuksia. On kuitenkin huomattava, että tämä assosioi kritiikin autonomiaan ja tietoon – kritisoidakseen jotakin dominanttia täytyy tämä ensin paljastaa dominantiksi. Jälkitekollisessa 'kommunikaatioyhteiskunnassa' dominaatiomekanismien paljastaminen ja identifioiminen vaatii kompleksista tietoa, mikä heikentää yksilön kykyä olla kriittinen. Läsnä olevat ristiriidat, jotka vaalivat kritiikkiä, voidaan ymmärtää vain viitaten tiettyihin konteksteihin ja

tilanteisiin. Tämä korostaa kriittisen toimijuuden mielikuvituksellista ja innovoivaa elementtiä – subjekti voi tuottaa uutta ja ohittaa, eikä niinkään paljastaa, kontrollin rajoituksia ja mekanismeja. Tällöin mielikuvituksellisista taktiikoista tulee resurssi suunnitella muutosta. Tämä mahdollisuus innovoida ja transformoida siirtää kritiikin pois vastakkaisuudesta ja kohti yhteyksiä. Painotus affirmaatiossa eli vaihtoehtojen etsimisessä, mielikuvituksessa ja uuden suunnittelussa pyrkii demonstroimaan, miten todellisuuden kompleksisuus ja ennakoimattomuus osallistavat mielikuvitusta tarjoamaan uusia ratkaisuja yhteisille tarpeille. Lisäksi painotus emotionaaliseen työhön, mielikuvitukseen ja vaihtoehtoihin sijoittaa kritiikin arkisiin toimiin ja pieniin muutoksiin. (Rebughini 2018, 4–6.)

Affirmatiivista kritiikkikäsitystä on arvosteltu siitä, että se on kykenemätön kieltämään tai kääntämään nurin konkretisoituja valtasuhteita ja luomaan arvioinnin kriteerejä. Tällöin mielikuvitus luokitellaan irrationaaliseksi. Samalla eron, luovuuden ja subjektiivisen kokemuksen painottaminen mahdollistaa kulutuskulttuurin ongelmat kriittisessä toiminnassa. (Rebughini 2018, 6.) Affirmatiivinen kritiikki ei kuitenkaan ole täysin apoliittista tai todellisuuden ulkopuolista. Siinä sosiaalista muutosta luo ihmistoiminta, sen ennakoimattomuus, rutiinien ja sääntöjen keskeyttäminen ja kriisitilanteet sekä ihmisvuorovaikutusten dynaaminen prosessi. Tällöin kriittinen toimijuus nousee kriittisistä tilanteista ja yhteyksistä individuaalien, tapahtumien, mielikuvituksen, kompetenssien ja mahdollisuuksien välillä. 'Kriittinen' ei enää perustu itsereflektioivan subjektin arviointiin, vaan tapahtumien ennakoimattomuuteen ja tapaan, jolla subjektit ja objektit niihin reagoivat. (Rebughini 2018.) Kyky tuottaa kritiikkiä kuvittelemalla 'uutta', kieltämällä 'annettua' ja toimimalla rajoitusten kanssa nousee jokapäiväisen elämän kokemuksista. (Rebughini 2018, 16.) Kritiikki on kontekstisidonnaista ja alati muuttuvaa.

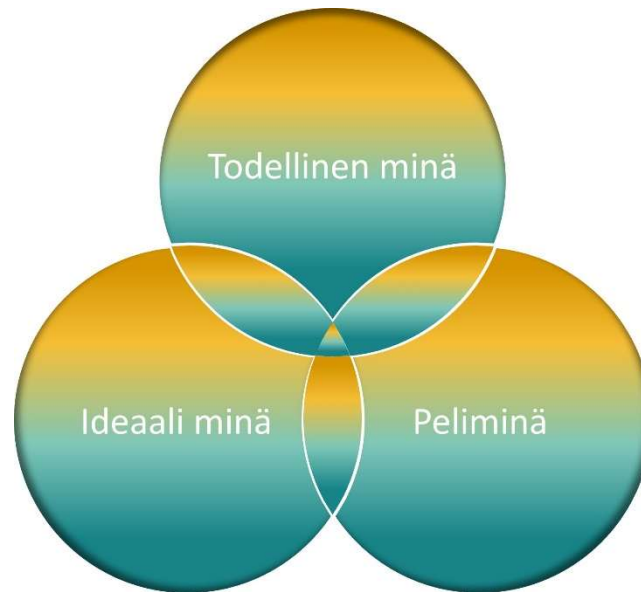
Mielikuvitus, toimijuus ja kritiikki ovat siis yhteen kietoutuneita. Oman tutkimukseni kontekstissa kritiikin kohteena voi olla esimerkiksi mikä tahansa syrjivä rakenne, eriarvoisuus, epäoikeudenmukaisuus tai vaikkapa ekonomisen systeemi. Kritiikin ei tarvitse olla suuria tekoja. Leikkisä voi olla poliittista, koska se taivuttaa identiteetin, roolien, representaation ja kulutuskäytäntöjen rajoja (Chess 2017, 176). Myös arkinen, esimerkiksi valtasuhteiden tiedostaminen, hetkellinen ulospääsy niistä ja niiden kieltäminen, voi olla kritiikkiä. Kritiikki ei kuitenkaan ole vaistonomaista, rajoittamatonta tai täydellistä. Videopelien moraalit, arvot ja elämäntyylit on helppo hyväksyä pohtimatta tai kyseenalaistamatta niitä ja ne naturalisoidaan ja sisäistetään pelaamalla niitä toistuvasti ja hyväksymällä pelin pääteemat (Kim 2014, 359, 366–367). Pelaajalla on aina mahdollisuus

vastustaa ohjelmoitua suunnitelmaa tai pelin käsikirjoitusta esimerkiksi kieltäytymällä tehtävistä tai pelaamalla tarkoituksellisesti 'huonosti'. Silti pelaajan on mahdollonta täysin erottaa itsensä rakenteellisen vallan verkostoista, jotka kietovat hybriditoimijan monet alueet ja ulottuvuudet. (Mäyrä 2019, 41, 43.)

### **2.3 Ideali minuus**

Sijoitan tutkimuksessani teoreettiseen viitekehykseen myös ideaalin minuuden käsitteen. Tämän käsitteen avulla tarkastelen sitä, miten minuutta voi heijastaa videopeliin ja miten unelmoissa voi rakentaa omaa identiteettiä, minäkuva ja potentiaalista minuutta. Lisäksi se on yksi näkökulma arkeen - jos unelmoija kokee, ettei voi ilmaista joitakin piirteitään tai toiveitaan arkielämässä, lisääkö tai vahvistaako tämä unelmointia ja sen merkitystä videopelin kontekstissa? Videopelin ja unelmoinnin kontekstissa ideaali minuus on olennainen näkökulma, sillä se auttaa kiinnittämään huomiota juuri minäkuvaan kohdistuvaan unelmointiin. Lisäksi se on hyödyllinen lähtökohta sen ymmärtämiselle, miten henkilökohtaista unelmointia videopelien kontekstissa voi olla ja miten pelaajan tai unelmoijan minuuskäsitykset vuorovaikuttavat prosessissa.

Ideaalin minuuden käsitettä on käytetty kuvaamaan motivaatiota videopelaamiselle sekä pelin ja arjen vuorovaikutusta. Ideaalin minän yhteydessä termi 'todellinen minä' tarkoittaa niitä piirteitä, jotka henkilöllä on, kun taas 'ideaali minä' viittaa niihin piirteisiin, jotka henkilö haluaisi omata. Psykologiassa näiden välinen yhteneväisyys on linkittynyt hyvinvointiin ja itsetuntoon, kun taas niiden vähentynyt eroavaisuus ilon ja riemun tunteisiin. Videopelin kontekstissa pelaaminen on rikas ympäristö minän kehittymiselle esimerkiksi vaihtoehtoisten aspektien ilmaisun muotojen tarjoajana. (Przybylski ym. 2012, 69–70.)



Kaavio 4. Minuuden kolme ilmentymää. Diagrammin päällekkäiset osiot eivät ole ilmiön esiintyvyyden todellisten suhteiden mittakaavassa.

Yksi videopelien motivoiva tai houkutteleva aspekti on kokemus, jossa pelaaja voi kokeilla itsensä ideaaleja aspekteja, joille hän ei välttämättä löydä ilmaisua arjessaan. Videopeleillä on havaittu olevan suuri vaikutus emootioihin, kun pelaajan kokemus itsestään pelaamisen aikana on yhtenevä pelaajan käsitykseen ideaalista minästään. Ne tarjoavat idealisoituja attribuutteja immersoivissa narratiiveissa. (Przybylski ym. 2012, 69–70.) Peli ei automaattisesti anna pelaajan kokea itseään sopusoinnussa ideaalin minän piirteiden kanssa. On kuitenkin huomattu, että ideaalin minän ja todellisen minän konvergenssi pelatessa liittyy pelaamisesta nauttimiseen etenkin, jos pelaaja kokee pelin ulkopuolella suurta eroa näiden kahden välillä (Przybylski ym. 2012, 70, 74).

Yksi olennainen tekijä videopelikokemuksesta nauttimisessa ja ideaalin minän vaikutusten voimakkuudessa on immersio. Immersio tarkoittaa illuusiota siitä, että pelaajan kokemusta ja peliympäristöä ei medioi mikään. Immersio muodostuu kolmesta osatekijästä: sensorinen immersio eli esimerkiksi pelin äänet, haasteperustainen immersio eli pelin tarjoamat haasteet ja kykyjen käyttö niiden ratkaisuun sekä mielikuvituksellinen immersio eli mielikuvituksen käyttö, empatia ja fantasia. Sitä on myös kuvattu tunteena poissaolosta tosimaailmasta, mihin verrattuna läsnäolo on tunne pelimaailmassa olemisesta. (Calvillo-Gámez, Cairns & Cox 2010, 52; Przybylski ym. 2012, 70; Takatalo, Häkkinen, Kaistinen & Nyman. 2010, 28.) Immersio ja läsnäolo eivät siis ole synonyymeja, mutta kuvaavat usein melko samanlaisia ilmiöitä. Käytän tutkimuksessani termiä immersio, sillä mielestäni se kuvaa poissaolon lisäksi myös uppoutumista ja on läsnä myös tutkimusaineistossani.

Pelimotivaatiota lisäävänä immersio voi esimerkiksi tehdä pelistä sisäisesti palkitsevamman. Ideaalin minän suhteen immersio suurentaa sisäisen motivaation ja ideaalin minän kokemuksen välistä linkkiä. Toisin sanoen immersio moderoi konvergenssin ja sisäisen motivaation välistä yhteyttä. Tätä kautta immersio peliin tekee konvergenssia edistävästä peleistä sisäisesti motivoivampia. (Poels, IJsselsteijn, de Kort & van Iersel 2010, 151; Przybylski 2012, 69, 73–74.) Myös omassa aineistossani immersio mainitaan sekä pelaamista että unelmointia motivoivana tekijänä, joka lisää näiden aktiviteettien mielekkyyttä.

### 3 Metodologia ja teorettinen viitekehys

Tutkimukseni metodologiana toimivat teemahaastattelu ja teema-analyysi. Teoreettiselta viitekehykseltään tutkimukseni paikantuu kahden tradition, folkloristiikan ja pelikokemuksen tutkimuksen kenttään. Sekä pelejä että kokemuksia voi tutkia monista tieteellisistä lähtökohdista ja traditioista käsin. Kokemuksen suhteen keskityn sen määrittelemiseen ja kulttuuriseen tutkimiseen. Lisäksi rakennan tutkimuksen teoreettisen viitekehysten keskeisten käsitteiden, enkä niinkään laajemman mallin tai teorian, avulla. Nämä käsitteet, toimijuus, eskapismi ja ideaali minuus, ovat yksittäisiä teorioita, jotka toimivat työkaluina teoreettisessa viitekehyksessäni. Tarjoan keskeisten käsitteiden käytöstä esimerkin alaluvussa 3.4.

#### 3.1 Teemahaastattelu ja teema-analyysi

Tutkimukseni ensisijainen metodi on teemahaastattelu ja sen avulla muodostetun aineiston käsittely teema-analyysillä. Haastattelu voidaan määritellä keskusteluna, jolla on ennalta määrätty tarkoitus. Tällöin 'keskustelu' viittaa ajatuksia, mielipiteitä, asenteita, tietoja ja tunteita välittävään kielelliseen ja ei-kielelliseen kommunikaatioon, jossa osapuolet vaikuttavat toisiinsa. Haastattelun erikoispiirteitä keskusteluun verrattuna ovat sen informaation keräämiseen tähtäävä luonne, eli ennalta määrätty tarkoitus, ja keskustelun johtaminen haastattelijan toimesta. Haastattelun kysymykset voidaan jakaa esimerkiksi temaattisiin eli pääaiheeseen ohjaaviin ja dynaamisiin eli vuorovaikutusta, keskustelua tai motivaatiota ylläpitäviin kysymyksiin. Toinen tapa luokitella kysymykset on jakaa ne pää-, tarkentaviin, organisoiviin ja jatkokysymyksiin. Näiden lisäksi haastattelussa oma tehtävänsä on myös hiljaisuudella. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 42, 105–106, 112, 121.)

Haastatteluja ja niiden toteuttamisen tapoja on monia, joten tämän yleisen määritelmän lisäksi haastattelu metodina kaipaa tarkennusta. Koska kyseessä on tieteellinen tutkimus, on haastatteluni määriteltävä tutkimushaastatteluksi. Tutkimushaastattelussa tietoa on tarkoitus käyttää tutkimusongelman ratkaisemiseksi, mutta vasta sen jälkeen, kun se on tieteellisin menetelmin varmennettu ja tiivistetty (Hirsjärvi & Hurme 2011, 42). Tämän lisäksi tieteelliseen tutkimukseen valitsemani tarkennukset ovat puolistrukturoitu haastattelu ja teemahaastattelu.

Puolistrukturoidun haastattelun voi toteuttaa eri tavoin, mutta yleistä on sijoittuminen eräänlaiseen välimaastoon strukturoidun, toisin sanoen tiukkarakenteisen, ja strukturoimattoman eli avoimen haastattelun välillä. Puolistrukturoitua haastattelua voi kuvata

kolmella yleisellä piirteellä: kysymysten sisältö, sanamuoto ja järjestys, joista jokin tai jotkin on lyöty lukkoon, mutta ei kaikkia (Hirsjärvi & Hurme 2011, 47). Tutkimuksessani olen muotoillut kysymykset ja niiden järjestyksen valmiiksi, mutta haastattelun edetessä kontekstin ja asiansyhteyden salliessa olen pitänyt mahdollisuuden näiden muuttamiseen avoinna.

Teemahaastattelussa tutkija tietää haastateltavien kokeneen jotakin ilmiötä, on analysoinut tätä ilmiötä tiedon perusteella ja kehittää tämän analyysin avulla haastattelurunon (Hirsjärvi & Hurme 2011, 47). Teemahaastattelulle on ominaista kaksi piirrettä: tiedon kerääminen ja analysointi ennen haastattelua sekä etenkin haastattelun toteuttaminen analyysissä tuotettujen teemojen avulla. Teema-alueet edustavat teoreettisten pääkäsitteiden tarkennettuja alakäsitteitä tai -luokkia (Hirsjärvi & Hurme 2011, 66). Nämä teemat, eivätkä niinkään yksittäiset kysymykset, luovat teemahaastattelun rungon.

Tutkimuksessani teoreettisen viitekehyksen, taustatyön, aiemman tutkimuksen ja tutkimuskysymysten perusteella valitsemani teemat ovat: 1) Pelaaminen, 2) Unelmointi, 3) Arki, 4) Unelman sisältö, 5) Unelman tilanne, 6) Immersio – peliin ja unelmaan, 7) Minuus, 8) Eskapismi, 9) Toimijuus ja 10) Kriittisyys. Näiden teemojen avulla voin lähestyä tutkimuskysymyksiäni monipuolisesti ja keskittyen niiden osa-alueisiin. Teemoista on nostettavissa kolme keskeistä elementtiä: 'unelmointi', joka tapahtuu videopelin kontekstissa sekä sen sisä- että ulkopuolella, 'arki', johon videopelin kehystämää unelmointia voi peilata, vertailla ja suhteuttaa sekä 'toimijuus', joka mahdollistaa unelmoinnin ja arjen tarkastelun uudesta näkökulmasta sisältäen toiminnan kriittisyyden tarkastelun ja näin ollen esimerkiksi eskapismia ja ideaalin minuuden käsitteet.

Koska tutkimukseni ja tutkimuskysymykseni kohdistuu henkilökohtaisiin kokemuksiin, soveltuu haastattelu erinomaisesti metodiksi. Yleisesti ottaen kvalitatiivinen tutkimus soveltuu merkityksenannon ja kontekstin tutkimiseen, sillä se tuo esille tutkittavan havainnot, näkökulmat ja äänen. Haastattelulla saadaan syvällistä tietoa, jota ei välttämättä olisi tullut esille ilman esitettyjä kysymyksiä. Sen etuina ovat muun muassa joustavuus, suora kielellinen vuorovaikutus tutkittavan kanssa, mahdollisuus saada esiin vastausten taustoja ja eikielellisten vihjeiden sisältyminen aineistoon. Haastattelun tarkoitus ei ole tehdä tilastollisia yleistyksiä, vaan pyrkiä ymmärtämään aihettaan syvällisemmin, saamaan tietoa yksittäisestä ilmiöstä tai etsimään uusia teoreettisia näkökulmia kohteeseensa. Haastattelu on aina harkinnanvarainen näyte eikä niinkään ote jostakin ilmiöstä tai ihmisryhmästä. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 11, 27–28, 34. 59.) Haastattelu, kuten muutkaan menetelmät, ei kuitenkaan ole

täydellinen väline informaation muodostamiselle, vaan sisältää omat ongelmansa ja haasteensa.

Tietojen, käsitysten, uskomusten, arvojen ja merkitysten tutkiminen on useimmiten ongelmallista. Haastattelu, samoin kuin edellä luetellut konseptit, on aina konteksti- ja tilannesidonnainen sekä sisältää tulkintaa. Haastattelijan äänenpainot, tiettyjen sanojen korostukset tai sanontatavan muutokset voivat muuttaa myös kysymyksen sisällön merkityksen. Kokonaisuudessaan kielellä on suuri merkitys haastattelussa, perustuuhan jo yleinen käsitys haastattelusta oletukseen, että haastateltavat omaavat kommunikatiivisen kompetenssin eli hallitsevat kielen käytön kyseisessä tilanteessa. Kielen suhteen on huomioitava esimerkiksi konnotaatiot, tutkijan alan erikoissanaston ja käsitteiden käyttäminen sekä haastattelijan ja haastateltavan kyvykkyys ja tyyli tapauskohtaisesti. Haastattelun vuorovaikutussidonnaisuuden vuoksi voidaan puhua yhteisrakentamisesta, jolloin informaation selville saamisen lisäksi kyse on uusien merkitysten luomisesta yhdessä. Toisin sanoen haastatteluvastaus heijastaa aina myös haastattelijan läsnäoloa ja tapaa esittää kysymyksiä. Lisäksi sekä haastateltava että haastattelija käyttävät kulttuuristen merkitysten varantoaan ja jäsentävät haastattelun teemaa ja kulttuurista todellisuutta. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 12, 49–50, 53, 104; Nikander 2010, 242.)

Haastattelun haasteet eivät ole este sen toteuttamiselle tieteellisesti ja onnistuneesti. Haastattelun valmistelussa ja sen toteuttamisessa on tärkeää kiinnittää huomiota näihin haasteisiin ja ongelmiin sekä ennalta varautua niiden ratkaisemiseen, jos mahdollista. Esimerkiksi kysymysten laadinnassa ja haastateltavan motivoimisessa voi käyttää apuna tiettyjä ohjeita ja keinoja. Kysymyksiä laatiessa olisi hyvä välttää epäselvyyttä, epätasaisuutta ja erikoistietoa vaativaa tai sisältävää kieltä tai sisältöä. Muistelua vaativat kysymykset ovat usein haastavampia ja hypoteettisesti muotoillut kysymykset voivat tuottaa epätarkkoja vastauksia. Pilkkominen yksinkertaisiin kysymyksiin on parempi kuin pitkien, monimutkaisten kysymysten esittäminen. Huomiota pitää kiinnittää myös siihen, muotoileeko kysymyksen kielteisillä termeillä. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 105.) Nämä ovat muutamia esimerkkejä niistä tavoista, joilla olen pyrkinyt ratkaisemaan haastattelun ongelmia tutkimuksessani.

Varsinaisen haastattelun lisäksi olennainen osa metodologiaa on aineiston analyysi, jossa haastattelun esiin tuomia merkityksiä etsitään ja analysoidaan. Analyysi on tärkeä vaihe tutkimuksesta, sillä muodostettu aineisto harvoin vastaa suoraan tutkimuskysymykseen. Ennen



analyysiä aineisto on kuitenkin kuvailtava esimerkiksi henkilöiden, tapahtumien tai kohteiden ominaisuuksien tai piirteiden avulla. Kuvailussa olennaista on kontekstietä eli aiheen sijoittaminen paikkaan, aikaan ja kulttuuriin. Tämän lisäksi aineisto on luokiteltava. Litteroinnin eli aineiston tekstimuotoon kirjoittamisen ohella luokittelu auttaa aineistoon tutustumisessa, sen tuntemisessa ja haltuunotossa. Haastatteluaineiston analyysin vaiheita voivat olla muun muassa merkitysten tiivistäminen, luokittelu eli koodaaminen tiettyihin luokkiin ja tulkinta eli piilevien piirteiden etsiminen. Analyysin avulla pyritään siis tuottamaan merkityksiä. Tässä välineinä toimivat esimerkiksi toistuvuuden ja teemojen etsiminen, yhdessä esiintyvien asioiden ja ilmiöiden tarkasteleminen, metaforien luominen ja vertailujen tai kontrastien tekeminen. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 137–138, 145; Ruusuvoori, Nikander & Hyvärinen 2010, 12–13.)

Teema-analyysin teemoittelu tarkoittaa analyysivaiheen prosessia, jossa tarkastellaan aineistosta esiin nousevia, usein toistuvia tai yhteisiä piirteitä. Tämä sisältää myös uudet esiin nousevat teemat, jotka eivät olleet osa teemahaastattelun runkoa. Teemoittelussa olennaisia ovat haastattelujen sisällöt, sillä tutkija voi koodata samaan luokkaan sisältöjä, joita ei välttämättä ole ilmaistu samoin sanoin. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 173.) Kuten haastattelukysymysten valitsimisessa, haastattelun tekemisessä, aineiston kuvailussa ja merkitysten etsimisessä, myös teemoittelussa tutkija tekee tulkintoja aineistostaan. Aineiston käsittelyä ohjaa ja jäsentää tutkijan lukemisen tapa, tulkinta ja valinnat sekä esiyymmärrys siitä, millaisia ilmiöitä aineisto sisältää, mikä siinä on olennaista ja mihin huomio kiinnittyy. Haastatteluaineisto ei myöskään tule koskaan loppuun tulkituksi, minkä vuoksi on tärkeää keskustella aineiston kanssa ja kutsua lukija mukaan tulkintaprosessiin. Läpinäkyvyyttä lisää analyysin eri vaiheiden eli analyyttisten havaintojen, yhteenvedon ja johtopäätösten erottaminen. Läpinäkyvyys on tärkeää, jotta tulkinnan kulku voidaan asettaa muiden nähtäväksi ja arvioitavaksi. (Rastas 2010, 73; Ruusuvoori ym. 2010, 15, 29.)

Haastatteluaineiston analyysi on usein kertomisen tai kerrotun analyysia. Kun haastateltava kertoo jotakin, hän ymmärtää, tulkitsee ja välittää elämäänsä ja olemassaoloaan. Kertominen on myös muistelua, jolloin kertova minä ottaa ajallista etäisyyttä menneeseen minäänsä eli arvioi ja reflektoi tätä ja kertoo tästä menneisyyden aikamuodoin. Samalla kertojalle voi nousta esiin erilaisia tai uusia näkökulmia omaan menneisyyteensä. Haastattelusta voi erotella kertovan tekstin, eli litteroidun aineiston, kerronnan tilanteen ja tarinan eli elämän, kokemukset ja ajatukset sellaisina, kuin ne haastattelun tekstissä ilmenevät. Kerronnan suhteen olennaista on, miksi haastateltava kertoo jotakin juuri tietyssä kohdassa, mitä

kertomus tekee juuri siinä ja mikä on se funktio. (Aaltonen & Leimumäki 2010, 124–126; Hyvärinen 2010, 91.)

### **3.2 Paikantuminen kulttuurisen pelitutkimuksen kenttään**

Pelejä on tutkittu monesta näkökulmasta. Tutkimuksen kannalta on olennaista määritellä, mitä pelillä tarkoitetaan ja mikä peli oikeastaan on. Tähän pelitutkijat ovat tarjonneet määritelmiä, jotka ovat kohdanneet enemmän tai vähemmän kritiikkiä. Klassiseksi määritelmäksi kutsutaan Jesper Juulin rakentamaa mallia pelin kriteereistä. Tiivistettynä tämä malli määrittelee pelin sääntöpohjaiseksi systeemiksi, jolla on vaihtoehtoisia ja määrällisiä lopputuloksia, jonka seuraukset ovat neuvoteltavissa, jossa eri lopputuloksille asetetaan eri arvoja, ja jossa pelaaja ponnistelee vaikuttaakseen lopputulokseen sekä tuntee emotionaalista sitoutumista siihen (Crawford 2011, 8; Juul 2005; Vahlo 2018, 34).

Juulin määritelmää voi kritisoida siitä, etteivät kaikki pelaajat koe peliä samalla tavalla. Esimerkiksi kiintymyksen ja ponnistelun aste vaihtelevat. Lisäksi pelien säännöt eivät aina ole tiukkarajaisia tai eksplisiittisiä ja kriteeri neuvoteltavissa olevasta lopputuloksesta tekee erotuksen todellisuuden ja pelin välille, vaikka esimerkiksi urheilupelin aikana tapahtunut loukkaantuminen on todellinen seuraus. Näin ollen on ehdotettu, että pelin määritelmä riippuu siitä, miten sitä pelataan ja voi siis muuttua ihmisten liikkeessa pelin kehiksestä ja pelin kehikseen. Pelitilanteen kontekstin lisäksi myös parateksti sekä median, ymmärrysten ja tulkintojen vuorovaikutusten moninainen verkko vaikuttavat pelin, erityisesti videopelin, määritelmään. (Crawford 2011, 9–11.) Muiksi peliä määritteleviksi tekijöiksi on ehdotettu muun muassa saavutettavaa loppua, tarkoituksenmukaisuutta, vuorovaikutuksen malleja, rooleja, pelaajien määrää, lopputulosta tai palkkiota, taitoja ja kykyjä, joita vaaditaan osallistumiseen sekä fyysisistä asetelmaa ja laitteistoa (Vahlo 2018, 33).

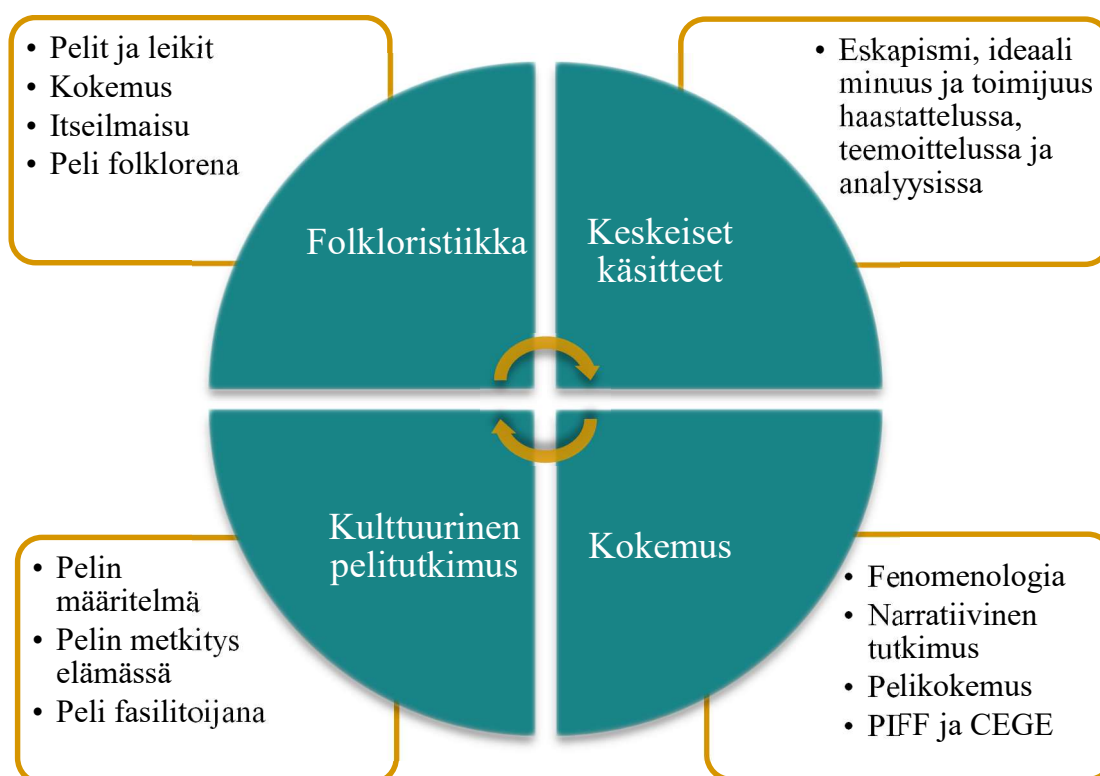
Pelitutkimus on hyvin poikki- ja monitieteellinen, suosiotaan ja määräänsä lisäävä tieteenala. Miksi pelien tutkiminen on tärkeää ja vaatii monitieteellistä tilaa? Vastaus tähän kysymykseen löytyy videopeleistä sekä ilmiönä kulttuurissa että kulttuurisena ilmiönä. Ilmiönä kulttuurissa videopelit ovat merkittävä osa nykykulttuuria. Esimerkiksi vuosina 2014–2016 suomalaiset ikään ja sukupuoleen katsomatta pelasivat videopelejä keskimäärin kahdeksan tuntia viikossa (Vahlo 2018, 11). Pelillistämisen ja niin sanottujen vakavien pelien avulla ne rikkovat viihteen tai vapaa-ajan rajat (Hamari & Keronen 2017). Videopelit ovat kaikkialla.

Videopelit ovat myös oma ja upotettu kulttuurinen ilmiönsä. Ne tuottavat alakulttuureja, vernakulaareja kulttuurituotteita ja kulttuurisia ryhmiä (Crawford 2011, 98). Laajemmassa mittakaavassa ne heijastavat kulttuuria ja jopa vaikuttavat siihen. Videopeleihin vaikuttaa se kulttuuri, jossa ne on konstruoitu, sekä tietenkin edeltävä pelikulttuuri peleineen ja pelaajaryhmineen oppimisen ja kokemusten kerroksina (Chess 2017, 37; Mäyrä 2008, 19). Varsinaista peliä ei voi eristää muusta maailmasta, kulttuurista ja arkielämästä, sillä videopelikulttuuri ulottuu laajalle näytön yli. Peliä ajatellaan ja kuvitellaan ja siitä unelmoidaan ja puhutaan muistojen, unelmien, keskusteluiden, identiteettien, ihmissuhteiden, taiteen ja tarinankerronnan tasoilla – se on osa jokapäiväisen elämän rakennetta. (Crawford 2011, 48. 143–144.)

Videopelien ja kulttuurin vuorovaikutus on molemminpuolista. Daniel Muriel ja Garry Crawford (2018, 2–3) toteavat videopelikulttuurin tutkimuksen valaisevan uudella tavalla nyky-yhteiskunnan aspekteja ja sosiaalisia kysymyksiä esimerkiksi koulutuksesta, työstä, toimijuudesta, vallasta, empatiasta, kokemuksista ja identiteetistä, sillä videopelit ovat elämän ja kulttuurin ilmaisuja myöhäisessä modernisuudessa ja yhteiskunnan aspektien ruumiillistumia. Samoin Frans Mäyrä (2008, 6) toteaa, että videopelien kautta opitaan sosiaalisesta nykyelämästä ja luovista käytännöistä yhteiskunnassa.

Koska kulttuuri on mielikuvituksesta rakennettu prisma, jonka kautta todellisuus koetaan, voidaan kysyä, millä perusteilla videopelimaailma on erilainen kuin jokapäiväinen kulttuurinen maailma (Vahlo 2018, 298–299). Tähän kysymykseen perustuu väittely kahden teorian, Johan Huizingan ([1938] 1949) *taikakehän* ja Erving Goffmanin (1974) *kehysten* relevanttiudesta. Taikakehä on metafora, joka käsitteellistää ja kuvaa tiloja, paikkoja ja aikoja, joissa pelejä pelataan. Sen hyöty on ymmärrys siitä, miten pelaajat luovat ja ylläpitävät sosiaalisia normeja ja käytäntöjä, jotka soveltuvat erityisesti pelitilanteisiin. Taikakehä kuitenkin erottaa pelaamisen ulkopuolisesta maailmasta, eikä tarjoa työkaluja sijoittaa videopelaamista laajempaan sosiaaliseen viitekehykseen tai ottaa huomioon niitä monia rooleja, joita peleillä on jokapäiväisessä elämässä. (Crawford 2011, 18, 20, 23; Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2011, 328.) Tällöin Goffmanin kehysanalyysi on käytännöllisempi pelien ja pelaamisen sosiaalisen luonteen teoretisoinnissa, sillä se sijoittaa pelaamisen malleja laajempaan sosiaaliseen kontekstiin ja kiinnittää huomiota pelaamiseen yhtenä monista sosiaalisista käyttäytymistä ohjaavista kehyksistä (Crawford 2011, 20, 26–27).

Pelin suhdetta arkeen kuvastaa myös sen tunteminen henkilökohtaisesti, sillä pelin tapahtumat ovat relevantteja pelaajalle ja tämän jatkuvuudelle. Esimerkiksi kauhupeli voi herättää pelkoa, sillä se uhkaa pelaajan jatkuvuutta pelaajana, kun taas onnistumiset pelissä voivat herättää iloa, sillä ne ovat pelaajan onnistumisia. Peli koetaan emotionaalisenä, koska sillä on merkitystä pelaajalle. Pelin valinnat ja seuraukset koetaan usein todellisina pelaajalle. Moni pelaaja kuvaakin pelin tapahtumia minä-pronominilla ja pelaajan minän voi sanoa sijaitsevan pelissä sen aikana. (Crawford 2011, 84; Pietersen, Koetsee, Byczkowska-Owczarek, Elliker & Ackermann 2018, 125; Vahlo 2018, 144, 299–300.) Pelin potentiaali on siis sen todellisuus tai todellisuuden tuntu.



Kaavio 5. Teoreettinen viitekehys

### 3.3 Paikantuminen folkloristiikan kenttään

Miten videopelit sijoittuvat folkloristiikan tutkimuskenttään? Ensinäkin videopelit ovat perustaltaan hyvin samanlaisia kuin muutkin, folkloristiikassa jo tutkitut pelit. Pelit ja leikki ovat aina olleet osa folklorea, mutta erityisesti 1950-luvulta lähtien niistä on tullut tärkeä osa myös folkloristiikkaa ja 2000-luvulla osa laajempaa, arkista kulttuuria. (Crawford 2011, 8; Vahlo 2018, 11–12.) Videopelit kaupallisina tuotteina saattaa olla vaikea yhdistää vernakulaariin folkloreen. Kuitenkin folkloren 'folk' viittaa ei-viralliseen kulttuuriin tai

dialogiin vernakulaarin ja institutionaalisen välillä, kun taas 'lore' viittaa ilmaiseviin kommunikaation muotoihin. Kokonaisuutena folklore viittaa siirtämisen, käyttämisen ja jakamisen muotoihin esimerkiksi sisällön sijaan. (Vahlo 2018, 20.) Näin ollen videopeli interaktiivisena mediana, joka vaatii itseilmaisua ja vuorovaikutusta institutionaalisen ja vernakulaarin välillä, on osa folklorea. Tämä tulee erityisesti ilmi ottaessa huomioon videopelejä ympäröivä videopelikulttuuri esimerkiksi keskustelufoorumeineen, let's play videoineen ja pelimuokkauksineen sekä ne videopeligenret, jotka mahdollistavat valintojen tekemisen (Vahlo 2018, 237).

Toisenakin folkloren itsensä tutkimisen lisäksi folkloristiikka perehtyy siihen, miten ihmiset ymmärtävät ja tulkitsevat omia kokemuksiaan. Lisäksi videopelaamista voi käsitellä performatiivisena kulttuurin ilmaisemisen prosessina. Vaikka videopelejä ei tutkittaisi folk-narratiiveina, ne tarjoavat mahdollisuuksia performatiiviselle osallistumiselle. (Vahlo 2018, 22, 28, 242.) Näin ollen videopeleihin tai -pelaamiseen liittyvän kokemuksen tutkiminen on folkloristiikan ytimessä. Olennaista on nähdä peli prosessina ja jonkun pelaamana. Esimerkiksi oma tutkimukseni ei kohdistu peliin vaan sen tarjoamiin mahdollisuuksiin mielikuvitukselle ja itseilmaisulle. Lisäksi folkloristiikalle mahdollista on tutkia sitä, miten vernakulaari ilmaisee itseään ja ympäröivää kulttuuriaan ruumiillistetun subjektin tasolla (Vahlo 2018, 302). Tällöin juuri kokemukset ja ilmaisu pääsevät keskiöön.

Kokemus ja ilmaisu ovat keskiössä myös niin sanotussa ensimmäisen persoonan folkloristiikassa. Tätä termiä Jukka Vahlo (2018b) käyttää kuvaillessaan tutkimusta, jonka huomio keskittyy pelaajien tapoihin kokea, reflektoida ja muistella videopelaamistaan ja videopelin olemassaoloon itsenäisenä ilmiönä pelaajan kokemusmaailmassa. Tällaisessa tutkimuksessa kohtaavat variaatio ja traditio – pelaaja kokee sekä kokemuksia, jotka ovat läsnä jokaisessa pelihetkessä että piirteitä, jotka vaihtelevat pelaajien ja pelikertojen välillä. Lisäksi olennaista on se, miten peliä pelataan ja mitä merkityksiä pelaaja sille antaa. Pelaaja voi esimerkiksi minkä tahansa folkloren käyttämisen tavoin valita tulkitsevansa, muuntavansa ja jopa rikkovansa pelin sääntöjä. Mitä tahansa valintoja pelaaja tekeekin, pelaaminen on samanaikaisesti aina tyypillisen kertomuksen rakenteen omaava kokemus ja kertomuksia tuottava kertomuskone. (Vahlo 2018b.)

Folkloristiikan kontekstissa videopelejä voi siis lähestyä vernakulaarina monesta näkökulmasta. Tästä esimerkin tarjoaa Kiri Miller (2008) tarkastellessaan Grand Theft Auto: San Andreas (2004) -videopeliä tarinakokoelmana, kehyksenä performanssille, vernakulaarin

kulttuurin virtuaalisena museona ja laajalle levinneenä populaarikulttuurin artefaktina. Yleisesti folkloristiikan tutkimusalan työtä performanssin, transmission, lasten leikkien ja materiaalisen kulttuurin tutkimisessa voi hyödyntää myös digitaalisen pelaamisen tutkimisessa. Tällainen poikkitieteellinen lähestymistapa voi valaista pelin muotoilua ja pelaamista kulttuurisen ilmaisun muotoina. (Miller 2008, 258–259.) Voiko peli olla folklorea?

Folkloren olemus on sen kopioimattomuus, ennustamattomuus ja yleistämättömyys. Se on jatkuvasti muuttuva, lokaali, kulttuurisesti spesifi, konkreettinen, henkilökohtainen, taipuisa ja monimerkityksellinen (Miller 2008, 263). Videopeli on kokemuksena näitä kaikkia. Lisäksi pelaaminen nojaa tekstin uniikkiin oivaltamiseen ja toteuttamiseen yksilöllisen performanssin eli pelaamisen kautta. Videopelit ovat varioivia, intertekstuaalisia ja epävakaita tekstejä, jotka tarjoavat käyttäjälleen ”oman” versionsa jostain jaetusta. (Miller 2008, 263; Vahlo 2018, 237.) Videopeliä voidaan myös kutsua ”kybertekstiksi”. Tällöin tekstuaalisuus viittaa ei-saavutettaviin strategioihin ja polkuihin, joita pelaaja ei valinnut, ääniin, joita ei kuultu ja päätöksiin, jotka korostavat tekstin jotakin osaa tehden toisesta osasta tavoittamattoman ja valintojen lopputuloksista tuntemattomia. Perinteisestä tekstistä tämä kyberteksti eroaa yksilöllisen performatiivisen toimijuuden suhteen. (Miller 2008, 263.)

Juuri näiden yksilöllisten, performatiivisten ja vaihtoehtoisten ominaispiirteiden ja elementtien vuoksi videopeliä voi lähestyä folklorena – sitä ei voi typistää yhdeksi tekstiksi tai tuotteeksi, vaan se on jatkuvasti muutoksessa. Lisäksi olennaisessa roolissa on pelikokemus, jossa pelin narratiiviset teemat esitetään, sisäistetään ja performoidaan lukemisen sijaan (Miller 2008, 264, 267). Tämä kokemus on henkilökohtainen, mutta samalla sosiaalinen. Videopelien kontekstissa ’folkloren’ ’folkin’ luo pelaajien kirjo. Peliä voidaan pelata yksityisesti, mutta ei yksin, sillä pelaaja on tietoinen miljoonien muiden pelaajien olemassaolosta. Lisäksi pelaajat ovat viettäneet aikaa samassa virtuaalisessa maailmassa ja usein vuorovaikuttavat keskenään pelin sisällä tai sen ulkopuolella. (Miller 2008, 277.)

Tiivistettynä voidaan sanoa, että pelit ovat folklorea sellaisena, kuin sen nykyään ymmärrämme. Ne ovat ilmaisevan kulttuurin muoto, jota siirretään intersubjektiviivisen performanssin kautta. Ryhmä ja individuaalit, jotka muodostavat folkloren, voivat keskustella, välittää, vahvistaa, muokata ja pelata konseptin validiudella ja asenteilla sitä kohtaan. Pelit keräävät ja siirtävät olemassa olevia kulttuurisia narratiiveja ja ilmaisun muotoja. Pelaaja puolestaan liikuttaa hahmoaan kuin tarinankertoja – hahmo ei ole pelaajan

luomus eikä hän välttämättä samaistu siihen sen enempää kuin tarinankertoja päähenkilöönsä. (Miller 2008, 280.)

Folkloreen verrattavan sisällön lisäksi toinen tapa lähestyä videopelejä on luokitella ne osaksi pelejä ja leikkejä. Tällöin tärkeässä roolissa ovat pelin kehystys eli miten peliin mennään ja miten siitä tullaan, kuka pelaa ja kuka ei, sekä kokemukset. Monet leikin tuottamat kokemukset, kuten energian vapauttaminen, halu ottaa riskejä tai muuttaa itsensä joksikin toiseksi sekä harjoitella ja muokata leikkiä, ovat läsnä myös pelaamisessa ja videopelaamisessa, onhan pelaaminen tapa organisoida leikkiä. Yleisesti ottaen pelit ovat tradition muotoja, jotka operoivat erityisillä säännöillä leikkimisen ja performanssin rajoissa. Samalla ne ovat vuorovaikuttamisen tapoja, jotka on jossain määrin erotettu arkisesta. (Abrahams 2011, 11, 98.) Nämä elementit ja piirteet eivät poistu videopelaamisesta, vaikka pelaamista medioiva väline onkin kaupallinen tuote tai teksti.

Leikki eroaa arkisesta esimerkiksi arkipuheen ja keskustelusääntöjen vaihtuessa tilanteen mahdollistamaan kilpailulliseen tai leikkisään ”roskapuheeseen” (engl. trash talk) tai yleisesti arvottamisen ja tyylin kriteerien muuttuessa. Leikki ymmärretäänkin kontrastissa kokemuksen muihin tiloihin. Toisin sanoen leikki pyytää meitä jättämään sen ulkopuolisen maailman taakse ja auttaa konstruoimaan vaihtoehtoisia toimintapiirejä. Tällöin leikki mahdollistaa esimerkiksi vaihtoehtoisten minuuksien kokeilemisen. Toisaalta leikki ei ole täydellinen vapautus arkisesta, sillä se sisältää omat rutiininsa, sopimuksensa, sääntönsä ja roolinsa. Leikki voi sisältää arkielämän motiivien toistamista, tosin ilman velvollisuutta sitoutua niihin. Videopelejä ei voi historialtaan ja sisällöiltään erottaa myöskään työstä. Esimerkiksi niiden alkuperäinen tarkoitus oli esitellä visualisoiden tietokoneiden työtä ja tuoda näitä lähestyttävämmiksi laajalle yleisölle. Nykyään työ on läsnä etenkin niin sanotuissa kasuaaleissa peleissä organisaation, rytmin, tapojen ja työlle omistetun ajan hallinnan muodossa. Tiivistettynä voidaan sanoa, että arkiset maailmat ja leikkimaailmat ruokkivat toisiaan. Toimiakseen tehokkaasti leikin täytyy ylläpitää muistutus arkisista alueista, sillä jokainen leikin ulottuvuus sisältää todellisuuden ja leikin rajojen välillä testaamista. Esimerkiksi leikkijän syventyessä flow-tilaan leikin ja todellisen maailman raja hämärtyy. (Abrahams 2011, 90, 96, 98–99, 105, 108–110; Anable 2018, 24, 75–76.)

### 3.4 (Peli)kokemuksen tutkimus esimerkkinä käsitteiden merkityksestä

Lähestymistavassani kokemukseen otan huomioon sen sidonnaisuuden videopelihin ja kulttuuriseen pelitutkimukseen pelaajan tai pelikokemuksen näkökulmasta. Videopelin käsittely ilmaisuna ei ole folkloristiikalle uniikki lähestymistapa. Esimerkiksi media- ja kulttuuriantutkija Aubrey Anable (2018, xi) määrittelee videopelejä mediana, joka antaa ilmaisuja jaetuille tunteille. Ne ovat yhteyden muoto esteettisiin ja narratiivisiin piirteisiin, materiaalisiin ominaisuuksiin, vapaa-ajan, leikin ja työn ideoihin, ruumiiseen, muihin pelaajiin sekä kulttuuriin merkityksiin ja implikaatioihin. Videopelit pyytävät pelaajiaan tekemään valintoja, ymmärtämään logiikkaansa ja osallistumaan tunteiden kiertoon tietokoneellisten systeemien ja laajempien, esimerkiksi ideologisten ja esteettisten systeemien välillä. Ne antavat ilmaisuja maailmassa olemisen ja tuntemisen tavoille. Tunteminen voi esiintyä esimerkiksi nautintona, jolloin pelaaminen on ruumiillinen kokemus, sillä nautinto nousee ruumiillisen vuorovaikuttamisen kautta. Yhdistettäessä pelitutkimukseen ja videopelihin pelaamisen kokemus tarkoittaa pelin käyttöönottoa ja toteutusta syvempään subjektiiviseen suhteeseen käyttäjän ja videopelin välillä. (Anable 2018, xii, 44; Calvillo-Gómez ym. 2010, 47.)

Kokemukset tapahtuvat yksilölle, minkä vuoksi ne usein nähdään idiosynkraattisina. Koska yksilöiden kokemukset eivät koskaan vastaa toisiaan, niistä ei tästä samasta syystä voi saavuttaa täysin yleistä tietoa. Ne ovat kuitenkin samalla tyypillisiä kokemuksia, jolloin yksilön ja yhteisön toiminnasta ja näihin kohdistuvista tunteista tulee jaettu. Toisin sanoen sekä kokemukset että niihin kohdistuvat tuntemukset ja asenteet ovat yhdistäviä ja tunnettuja. Meillä on 'kokemus kokemuksesta' eli vaikka jotakin tapahtuisi omassa elämässämme, se on toisto asioista, jotka ovat jo tapahtuneet toisille. Kokemus liittyy elämään sellaisena kuin se havaitaan kulttuurin suodattimen läpi. Opimme tulkitsemaan tiettyjä toimia tai tapahtumia kokemuksina vasta jälkikäteen puhumalla niistä ja niin niistä tulee vähemmän henkilökohtaisia ja enemmän tyypillisiä. Jotta kokemukset tunnistettaisiin kokemuksiksi, täytyy niillä olla jotain yhteistä riippumatta historiallisesta ajasta. Niinpä kokemus on aina rakentunut tiettyssä diskursiivisessa viitekehityksessä. Kokemuksessa yhdistyy yksilöllisyys ja sosiaalisuus. Ne ymmärretään subjektiivisena tuntumana, jota strukturoivat omat ennakkokäsitykset ja ennakkoluulot, mutta toisaalta kokeminen on yksilöiden välisesti jaetun ja yhteisen todellisuuden kohtaamista sekä omien käsitysten testaamista suhteessa siihen. (Abrahams 2011, 111, 114, 117–118; Backman 2018, 27, 35; Kukkola 2018, 54; Toikkanen & Virtanen 2018, 9; Tökkäri 2018, 66.)



Kokemus jaetaan usein elävään kokemukseen ja kuvattuun kokemukseen (Tökkäri 2018, 67). Otettaessa huomioon kokemuksen kielellinen ja kulttuurinen ulottuvuus tämä jako on turhan binäärinen. Silti se tarjoa intuitiivisen ymmärryksen kokemuksen muodostumisen vaiheista. Tutkimuksessani kohdistan huomioni kuvattuun kokemukseen. Samalla tärkeässä roolissa on kokemuksen merkitys ja merkityksellistäminen sekä sen arviointi ja reflektointi. Tutkimuksessa on tärkeä erotella, milloin informantti tarkastelee kokemustaan elämyksellisesti ja konkreettisesti kuvailevalla asenteella ja milloin taas tulkitsevalla ja selittävällä asenteella (Tuuri & Peltola 2018, 163–163).

Yleinen metodologinen tapa lähestyä kokemuksia on fenomenologia. Fenomenologisessa traditiossa huomio on yksilön sisäisissä, tietoisissa kokemuksissa ja siinä, miten yksilö ymmärtää ja antaa merkityksiä minuudelleen ja tapahtumille elämässään (Toikkanen & Virtanen 2018, 15). Oman tutkimukseni kannalta fenomenologisessa lähestymistavassa on kuitenkin kaksi heikkoutta. Ensinnäkin fenomenologiassa kokemus ymmärretään maailmassa olemisena ja todellisuuden havaitsemisena kehossa ilman välitöntä kytköstä tietoon tai ymmärryksen horisonttiin (Rautajoki 2018, 112). Vaikka en sulje kokemuksen kehollista ja havaitsevaa ulottuvuutta tutkimukseni ulkopuolelle, haluan kuitenkin kiinnittää huomiota kokemuksen aktiiviseen muodostamiseen ja tietoiseen käsittelyyn. Tämän lisäksi haluan pohtia, voiko kuviteltu tapahtumasarja, toisin sanoen unelma, olla kokemus tai kokemukseen verrattavissa oleva ilmiö.

Narratiivisessa kokemuksen tutkimuksessa huomio on siinä, miten kokemus rakentuu kertomusmuotoisena ja miten kokemukset jaettuina kertomuksina muotoilevat yhteistä maailmaa. Kertomusten avulla tapahtumille luodaan mielekkyyttä esimerkiksi rakentamalla yksittäisten sattumien välille syy-yhteyksiä ja henkilöille motiiveja. Kertomukset voivat heijastaa tositapahtumia tai olla fiktiivisiä, sillä ne kertovat koetuista asioista, eivät objektiivisista totuuksista. Kuitenkin yleisesti voi olettaa, että kertomuksilla on jonkinlainen yhteys kokemukseen. Lisäksi tutkija tiedostaa kerronnan sisältävän tunteiden ja elämysten lisäksi tietoisia tai tiedostamattomia, tilanteessa tehtyjä valintoja kokemuksen representoimisesta. Kokemuksen monipuolinen reflektointi onkin tutkimuksessa toivottavaa. Narratiivinen lähestymistapa sopii lähtökohdaksi, kun kokemuksia käsitellään ennemmin ajassa muuntuvina kertomuksina kuin vaikkapa yksittäisinä tunteina tai ajatuksina. (Tökkäri 2018, 65, 68–70.) Tutkimukseni ei kuitenkaan varsinaisesti ole narratiivinen tai narratologinen tutkimus, sillä päätehtäväni ei ole analysoida kertomusten sisältöjä tai

kerrontaa kerronnallisten elementtien avulla. Lähestymistapani kokemukseen kuitenkin vastaa melko hyvin narratiivisen kokemuksen tutkimuksen tapaa määritellä ja tulkita kokemuksia.

Käyttäjäkokemus tarkoittaa kaikkia laadullisia kokemuksia, joita käyttäjä kokee vuorovaikuttaessaan tuotteen kanssa. Tällöin kokemus tarkoittaa vuorovaikutuksen prosessia, jossa eri elementit sekoittuvat yhteen luoden henkilökohtaisen lopputuloksen. Tämän kokemusten kirjon lisäksi pelatessa läsnä ovat myös pelin eri vaiheet ja aspektit, kuten äänimaisema tai ei-pelattavien hahmojen käytös, jotka tuottavat kokemusten eri muotoja. Videopelin käyttäjäkokemusta eli pelikokemusta on arvioitu monilla eri konsepteilla, kuten läsnäolo, osallistuminen ja flow. Yleisesti ottaen kokemusta voidaan arvioida tarkastelemalla elementtejä, jotka ovat läsnä vuorovaikutuksen prosessissa. (Bernhaupt 2010, 4–5, 50–51.)

Tutkimuksessani en arvioi varsinaista pelikokemusta, sillä ensisijainen mielenkiintoni ei ole pelituote, lukuun ottamatta sen kehystävää ja medioivaa läsnäoloa, tai vuorovaikutus sen kanssa tuotteen ja kehityksen näkökulmasta. Tutkimuksessani keskiössä ovat pelin sisäisten ja ulkopuolisten kokemusten ja elämän vuorovaikutus. Pelikokemuksen tutkimuksessa tämä aspekti näkyy eniten pelinjälkeisten kokemusten tutkimisessa. Tällöin huomio on lyhytaikaisissa eli heti pelaamisen jälkeen nousevissa ja pitkäaikaisissa eli pelin tai peligenren toistuvan ja intensiivisen pelaamisen jälkeen nousevissa kokemuksissa sekä peliin liittyvien kokemusten suhteessa tosielämään (Poels ym. 2010, 149). Omassa tutkimuksessani tämä elementti korostuu tarkastellessani sitä, miten pelit ilmestyvät unelmointiin ja unelmointi ilmestyy peleihin sekä millainen luonteeltaan on videopelin tuottama kokemus.

Pelikokemuksen tutkiminen tarjoaa malleja lähestyä pelikokemusta ja -tilannetta käsitteellisten työkalujen kautta. Tutkimuksessani läsnä olevat käsitteelliset työkalut tai toisin sanoen keskeiset käsitteet ovat toimijuus, eskapismi ja ideaali minuus. Kaksi esimerkkiä pelikokemuksen tutkimuksesta, Läsnäolo-Osallistuminen-Flow-viitekehys (Presence-Involvement-Flow-Framework, PIFF) ja Pelikokemuksen ydinelementit -teoria (Core Elements of the Gaming Experience, CEGE) pohjustavat ja havainnollistavat lähestymistapaani ja metodejani unelmoinnin ja videopelaamisen risteysten tarkastelussa. Tutkimuksessani en suoranaisesti käytä kumpaakaan näistä pelikokemuksen tutkimuksen malleista. Ne tarjoavat kuitenkin esimerkin pelikokemuksen olosuhteiden, osatekijöiden ja psykologisten elementtien käytöstä työkaluina kokonaisvaltaisen kokemuksen tutkimisessa.

Yleisesti käyttäjäkokemuksen tutkimisessa psykologiset kategoriat, kuten kognitio, emootiot, motivaatio ja havainnot toimivat linssinä, jonka kautta tutkija voi havainnoida käyttäjän

sisäistä maailmaa (Takatalo ym. 2010, 26–27). PIFF:issä nämä kategoriat ovat läsnäolo, osallistuminen ja flow. Läsnäolo tarkoittaa havainnon, huomion ja kognition kohdistamista pelimaailmaan ja pelaamisen. Sitä voi kuvailla myös ”siellä olemisen” tunteena, johon vaikuttavat spatiaalinen läsnäolo eli huomio, havaittu todellisuus eli luonnollisuuden tuntu ja spatiaalinen tietoisuus. Osallistuminen viittaa motivaatioon ja sen mittaamiseen, kun taas flow:n avulla pelaaja arvioi peliä subjektiivisesti ja kognitiivis-emotionaalisesti. Mikään näistä konsepteista ei yksiselitteisesti selitä pelikokemusta, mutta PIFF pyrkii integroimaan psykologisia osatekijöitä, jotka lähestyvät digitaalisten pelien tarjoamaa kokemuksellista rikkautta. (Takatalo ym. 2010, 30, 41.)

CEGE puolestaan keskittyy olosuhteisiin tai elementteihin, jotka tarjoavat positiivisen pelikokemuksen ja vuorovaikutuksen pelaajan ja videopelin välillä. Nämä elementit voi havaita kahdessa muodossa: videopelissä eli säännöissä, skenaarioissa ja peliympäristöissä sekä niin sanotussa ”nukketeatterissa” (engl. puppetry). ”Nukketeatteri” kuvaa prosessia, jossa pelaaja lähestyy videopeliä, kunnes lopulta peli on pelaajan toimien lopputulos. Se sisältää kolme olosuhdetta: kontrolli, omistus ja mahdollistajat eli vuorovaikutusprosessiin vaikuttavat ulkoiset tekijät. Omistus viittaa vastuuseen teoista ja tunteeseen oman toiminnan tuloksista. Omistuksen tunteeseen vaikuttaa niin sanottu ”sinä-mutta-ei-sinä” eli osallistuminen toimintaan, joka on vierasta pelaajan omassa arkielämässä ja sen näkeminen osana päivittäistä kokemusta. (Calvillo-Gómez ym. 2010.)

Pelikokemusta selittävät prosessin yksittäiset elementit, mutta juuri positiivista kokemusta varten CEGE painottaa näiden elementtien yhtäaikaista läsnäoloa. Lisäksi CEGE keskittyy kokemusten vertailuun ja jaettuun luonteeseen. (Calvillo-Gómez ym. 2010.) CEGE:n heikkoutena on sen pyrkimys pois subjektiivisesta kokemuksesta kohti yleistettävää, objektiivista ymmärrystä pelikokemuksesta. Vaikka kokemus on osittain jaettu ja yleisesti tunnettu, on sen henkilökohtainen ulottuvuus yhä relevantti. Tutkimuskohteen, esimerkiksi unelmoinnin, piirteiden ja merkitysten käsitteleminen ei vaadi niiden yleistämistä. Päinvastoin ilmiön subjektiivisuus voi olla tutkimuksen rikkaus tarkastellessa henkilökohtaisia merkityksiä.

## 4 Aineisto

Olen muodostanut tutkimuksen aineiston teemahaastatteluna Turun yliopiston tiloissa välillä 31.1.2022–7.2.2022. Haastattelun kuusi osallistujaa olivat haastattelun hetkellä Academic Nintendo Club:in (ANC) jäseniä. ANC on ”Turun yliopiston ylioppilaskunnan alainen, videopelisiin keskittyvä, voittoa tavoittelematon harrastusjärjestö” (anc.utu.fi).

Haastattelukutsun levittäminen tapahtui ANC:n sähköpostilistan kautta. Haastattelukutsussa (Liite 2) mainitsin olevani folkloristiikan opiskelija Turun yliopistossa, esittelin tutkimukseni yhdellä virkkeellä ja kannustin ANC:n jäseniä ottamaan yhteyttä yliopiston sähköpostiosoitteeseeni. Haastattelukutsua seurasi kymmenen yhteydenottoa kyseiseen sähköpostiosoitteeseen.

Haastattelun tavoite osallistujien suhteen oli lukumäärältään 4–7. Ilmoitin seitsemälle ensimmäiselle yhteydenottajalle haastattelun ajankohdasta ja käytännön järjestelyistä. Näistä kuusi vastasi viestiin ehdottaen sopivaa ajankohtaa. Seitsemännen vastaamatta jättäneen tilalle valitsin kahdeksannen yhteydenottajan varajäseneksi. Sovin kyseisen uuden seitsemännen yhteydenottajan kanssa haastattelun ajankohdan, mutta haastattelu peruuntui edellisenä päivänä. Koska tässä vaiheessa olin jo toteuttanut kuusi haastattelua tavoittelemallani aikavälillä ja arvioin aineiston saturoituneen tarpeeksi, en ehdottanut kahdelle jäljelle jääneelle yhteydenottajalle haastattelua. Näin haastattelujen lukumääräksi tuli kuusi ja nämä osallistujat olivat: Anni (pseudonyymi), Hanna, Juho, Jukka, Emmi ja Tommi. Haastattelujen ajallinen pituus oli keskimäärin puolitoista tuntia. Lyhin haastattelu kesti noin 50 minuuttia ja pisin yhden tunnin ja 40 minuuttia.

Haastateltavien mahdollinen läheisyys toisiinsa jaetun seuran kautta herättää tutkimuseettisen kysymyksen siitä, vaikuttaako tämä läheisyys esimerkiksi tapaan unelmoida tai siihen, miten haastateltavat haluavat tutkimuksessa näyttäytyä. Läheisyyden vaikuttaminen unelmoinnin tapaan ei mielestäni ole ongelma siksi, että unelmointia ruokkii joka tapauksessa moni tekijä, joista yksi voi olla läheiset ihmissuhteet. Osallistujat eivät kuitenkaan haastattelun aikana maininneet muita seuran jäseniä missään yhteydessä, tosin yksi osallistujista mainitsi oppineensa unelmoimaan enemmän kavereiltaan, joille se on suurempi osa arkea (Anni). Lisäksi aineiston organisoinnissa totesin, että haastateltavien tavat unelmoida eroavat siinä määrin, etteivät ne luultavasti ole vaikuttaneet toisiinsa merkittävästi. Läheisyyden vaikuttaminen siihen, millaisena tutkimuksessa näyttäytyy ei mielestäni myöskään ole ongelma, sillä haastattelu ei sisällä arkaluontoista tietoa ja viisi kuudesta osallistujasta valitsi

esiintyä tutkimuksessa omalla nimellään. Tämä viittaisi siihen, etteivät myöskään osallistujat ennakoineet puhuvansa arkaluontoisista asioista. Toisaalta haastateltavat valitsevat vastauksensa ja esittävät itsensä aina tietyllä tavalla, mutta seurajäsenyys ei mielestäni vaikuttanut tähän muita tekijöitä enemmän.

#### **4.1 Haastattelujen toteuttaminen, aineiston purkaminen ja arkistointi**

Haastattelun alussa haastateltavat saivat luettavakseen tietosuojaselosteen ja täytettäväkseen HKT arkiston aineiston säilytyslomakkeen sekä minulle päätyvän lomakkeen haastattelun tarkoituksesta, pseudonyymisoinnista, jatkotutkimuksesta ja aineiston säilyttämisestä. Lisäksi toistin olennaiset tiedot ja kysymykset haastattelun nauhoituksen alussa. Puolistrukturoidun haastattelun mukaisesti haastattelut eivät seuranneet tiukasti ennakoimaani haastattelukysymysten järjestystä tai jaottelemiani teemoja. Jos haastattelija mainitsi vastauksessaan tai etenkin vastauksensa lopussa johonkin muuhun kysymykseen sopivan asian, esitin harkintani mukaan kysymyksen järjestyksestä poiketen.

Muodostin haastattelukysymykset (Liite 3) tutkimuskysymysten, avainkäsitteiden ja aiemman tutkimuksen avulla. Jaottelin haastattelukysymykset teemoittain: unelma, ideaali minä, videopeli, eskapismi ja toimijuus. Näitä teemoja ennen haastattelun aloittavina kysymyksinä toimivat ”Miten aloit pelaamaan videopelejä ja miksi pelaat videopelejä” sekä ”Millä tavoilla videopeli on seurannut sinua arkeen eli videopelin ulkopuolelle”. Näistä ensimmäisen tarkoitus oli totuttaa haastateltava haastatteluun mukavalla aiheella ja jälkimmäisen orientoida haastateltava haastattelun laajempaan teemaan.

Haastattelujen jälkeen purin aineiston litteroimalla sen, lukemalla litteraatiot ja kokoamalla niistä nousseita teemoja Excel-taulukkoon. Kyseinen taulukko seurasi ennalta asetettuja teemoja: unelman määritelmä, unelma ja arki, minuus, videopelikokemukset, unelman ympäristö, unelman henkilöt, unelman tapahtumat, unelman tunteet ja toimijuus, mutta sisälsi myös haastatteluista nousseita alateemoja, kuten musiikki, luonto ja tunteiden käsittely. Taulukko sisälsi suoria lainauksia ja lyhyitä referaatteja sekä tiedon näiden kohdasta kussakin litteraatiossa. Koottuani kaikki kuusi haastattelua taulukkoon loin jokaiselle haastateltavalle oman profiilin, johon keräsin taulukon keskeisimmät asiat. Tämän jälkeen tein vielä A2-paperille tiivistetyimmän version taulukosta ja profiileista. Käsitellessäni aineistoa käytin hyödykseni A2-tiivistelmää visuaalisena välineenä, profiileja vastauksista ja teemoista muistuttavina koonteinä sekä Excel-taulukkoa laajempana, litteraatioihin viittaavana sisältönä.

Aineisto säilytetään HKT arkistossa. Arkistossa säilytetään kuusi kappaletta haastattelujen nauhoituksia ja kuusi kappaletta nauhoitusten litteraatioita. Aineisto on siirretty arkistoon sähköisesti sisältäen avainsanat ja kuvaukset. Alkuperäiset nauhoitukset ja litteraatiot sekä niiden kopiot on hävitetty. Kaikki haastateltavat antoivat suostumuksensa aineiston käyttöön mahdollisissa jatkotutkimuksissa. Haastateltavien tarpeelliset henkilötiedot ovat HKT arkistossa haastattelun yhteydessä kerätyissä lomakkeissa.

## 4.2 Aineisto yleisesti

Haastattelukysymysten mukaisesti osa aineistosta koskee unelmointia yleisesti ja suurin osa juuri videopelikontekstissa. Samoin osa aineistosta koskee videopelaamista yleisesti, esimerkiksi sen roolia ja historiaa omassa arjessa ja osa tiettyjä videopelejä, esimerkiksi videopelin vaikutusta arkeen tai sen pelimekaniikkaa. Videopelejä kuvataan aineistossa lähinnä kontekstina kokemukselle ja motiivina pelaamiselle, eivätkä ne siis yksittäisinä peleinä ole merkittävässä roolissa aineistossa tai tutkimuksessa. Vastaukset haastattelutilanteessa ovat yleisesti ottaen laajoja tai monisanaisia, tosin myös ”kyllä” ja ”ei” vastauksia on pienissä määrin. Haastateltavat vastasivat lähes aina omin sanoin ja vain muutaman kerran toistaen käyttämiäni sanoja tai ilmaisuja.

Haastatteluissa oli hiljaisia hetkiä, empimistä, takaisin vetoja ja miettimistä, mutta haastateltavat vastasivat yleisesti ottaen vapaan ja avoimen tuntuisesti sekä suurimmalta osalta innokkaasti ja pohtivasti. Haastateltavasta ja kysymyksestä riippuen vastaukset saattoivat olla lyhyitä, tarkentavia, suorasanaisia ja varmoja tai epävarmoja. Aineistossa on myös paljon vastauksia, jotka ovat laajoja, muistelevia, kuvailevia, eläviä ja paikoittain jopa filosofisia tai kaunissanaisia. Vastauksista nousee yhteisiä ja yllättäviäkin teemoja, kuten tunteiden käsittely, luonto ja matkustaminen, mutta myös variaatiota oli havaittavissa.

Yleisesti ottaen osallistujat kuvailivat muun muassa videopelaamisen ja unelmoinnin motiiveja, tiettyjä videopeliunelmia yksityiskohtaisesti tai unelmia yleisesti, arjen hetkiä, joissa unelmointia tapahtuu, videopelikokemuksia, senhetkisiä ja toteutettuja unelmia sekä ’minän’ roolia unelmoinnissa. Unelmointia ja videopelaamista kuvataan osittain lapsuuden tai menneisyyden, esimerkiksi ”lukioaikojen” (Emmi; Jaakko) kontekstissa, mutta pääasiallinen konteksti aineistossa on nykyään tapahtuva unelmointi tai unelmointi yleisesti.

### 4.3 Keskeisimmät videopelit aineistossa

Sähköpostin kautta tapahtuneessa yhteydenpidossa ennen varsinaista haastattelua kehoitin osallistujia ilmoittamaan mahdollisia mieleen tulevia erityisen inspiroivia videopelejä. Osallistujien ilmoittamat pelit näkyvät kaaviossa kuusi. Osa etukäteen ilmoitetuista peleistä jäi vähemmälle huomiolle haastatteluissa, kun taas osa nousi merkittävään rooliin unelmointia kehystävänä tai inspiroivana tekijänä. Lisäksi osa haastateltavista mainitsi etukäteen ilmoitetun otoksen ulkopuolisia pelejä, mutta nämä maininnat olivat lyhyitä ja laajemmassa mittakaavassa vähemmän merkittäviä. Kohdistin haastattelukutsun single player -pelejä pelaaviin ANC:n jäseniin ja suurin osa ilmoitetuista peleistä olikin juuri yksityisesti pelattavia tai haastateltavat mainitsivat haastatteluissa pelaavansa kyseisiä pelejä yksityisesti. Myös yhdessä pelattavat pelit ja pelihetket tulivat haastatteluissa ilmi, mutta vähemmissä määrin kuin yksityiset.

Tutustuin kaikkiin ilmoitettuihin peleihin ennen haastatteluja. Hain informaatiota peleistä pelin julkaisijan sivustolta, pelejä tietokoneelle myyvän Steam-palvelun pelikohtaiselta sivulta sekä Youtubesta pelivideoiden ja -arvostelujen kautta. Informaatiossa painopisteenä oli pelin genre, visuaalinen ilme, pelimekaniikka, pelimaailman laajuus ja tyyli sekä valinnanvapauden mahdollisuudet. Osaa peleistä olen itsekin aiemmin pelannut, mutta en pelannut mitään ilmoitetuista peleistä erityisesti haastattelua varten. Pelien määrän ja saatavilla olevan audiovisuaalisen materiaalin vuoksi en arvioinut tätä tarpeelliseksi.

Anni	Emmi	Hanna	Jaakko	Juho	Tommi
Hades; The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Dragon Age; Genshin Impact; Skyrim; Tomb Raider	Detroit: Becoming Human; Dragon Age; Mass Effect; Persona 5	Assassin's Creed; Control; Horizon Zero Dawn; Red Dead Redemption 2; Persona 5	Digimon Story; Cyber Sleuth; Digimon World; Next Order	League of Legends; Lisa the Painful; This War of Mine
Fire Emblem; Oscarina of Time; Persona 5; Post Scriptum	Assassin's Creed: Valhalla; The Legend of Zelda: Breath of the Wild; Prince of Persia; Undertale; The Witcher	Grease; Hades; Hellblade: Senua's Sacrifice; Mountain Blade	Ghost of Tsushima; Gof of War; Shekiro	-	Civilization; Dark Souls; Endless Space 2; Factorio; Inscription; Xenoblade Chronicle

Kaavio 6. Ennakoidut ja ennakoimattomat pelit haastatteluissa

Taulukossa olen esitellyt haastattelujen ennalta mainitut pelit ja ennakoimattomat pelit, joiden on arvioitu vaikuttavan unelmointiin. Taulukossa ensimmäinen rivi jaottelee haastateltavat. Toisessa rivissä ovat haastateltavien sähköpostitse mainitsemat pelit, jotka heitä inspiroivat unelmoimaan. Kolmannessa rivissä ovat ne pelit, joista haastateltavat puhuivat haastattelussa unelmoinnin kontekstissa, mutta joita he eivät etukäteen ennakoineet. Seuraavaksi esittelen lyhyesti haastatteluissa unelmoinnin kannalta merkittävimmiksi nousseet pelit.

*Assassin's Creed* pelisarjassa pelaaja pääsee osaksi salamurhaajien seura ihmishistorian eri aikakausilla. AC-peleissä juoni vaihtelee nykyajan tutkijoiden ja eri aikakauden salamurhaajan seikkailujen välillä. Pelimaailma on avoin ja pelaaja voi jonkin verran vaikuttaa pelin kulkuun ja lopputulokseen valinnoillaan. Pelin visuaalinen ilme on kolmannen persoonan realistinen 3D.

*Dragon Age Inquisition* (2014) ja *Dragon Age: Origins* (2009) ovat osa fantasiamaailmaan sijoittuvaa RPG (role-playing game) *Dragon Age* -sarjaa. Pelaaja voi rakentaa hahmonsa ja valinnoillaan vaikuttaa pelin kulkuun ja lopputulokseen. Pelin visuaalinen ilme on kolmannen persoonan realistinen 3D.

*Digimon Story: Cyber Sleuth* (2015) ja *Digimon World: Next Order* (2017) ovat Juhon kuvailussa avoimeen Digimon-maailmaan sijoittuvia pelejä, joissa pelaaja voi toimia digimonien kouluttajana etsien uusia paikkoja, digimoneja ja kouluttajia. Molempien pelien visuaalinen ilme on kolmannen persoonan puolirealistinen ja värikäs anime-3D. Juho ei haastatteluissa erotellut näitä kahta Digimon-peliä, joten viitataan niihin molempiin yleisesti Digimon-nimellä.

*Hades* (2020) on kreikkalasta mytologiaa ammentava toimintapeli, jossa pelaaja seikkailee kuoleman jumalan Hadeksen valtakunnassa tämän poikana Zagreuksena (Anni). Hades on vuoropohjainen 'roguelike' peli, jonka visuaalinen ilme isometrinen ja tummasävyinen.

*The Legend of Zelda: Breath of the Wild* -pelissä (2017) pelaaja pääsee seikkailemaan Nintendon Link-hahmolla värikkäässä ja vehreässä avoimessa maailmassa. Pelin visuaalinen ilme on kolmannen persoonan värikäs, piirretty 3D.

Tommi kuvaa *Lisa: the Painfulia* (2014) tarinalähtöiseksi ja ajatuksia herättäväksi peliksi, jossa kaikki maailman naiset ovat hävinneet yhtäkkiä ja jäljelle jääneet miehet ovat ajautuneet anarkistiseen tilaan. Pelin päähahmo Brad kohtaa yllättäen tytön, Lisan, jonka tämä ottaa



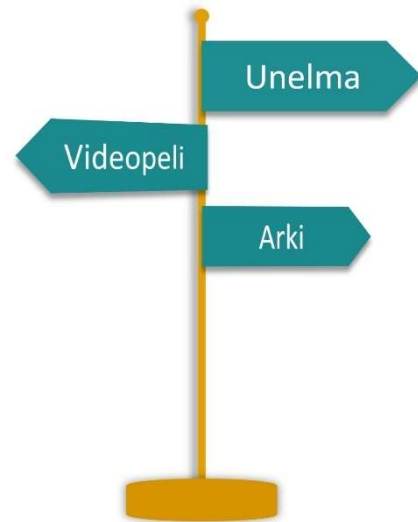
hoiviinsa yrittäen suojella häntä muilta. Pelin visuaalinen ilme on pikseligrafiikkaan perustuva, sivulta kuvattu 2D.

*Persona 5*:ssä (2016) pelaaja viettää päivänsä arkimaailman lukiossa ja yönsä varkaana Palaces-nimisessä todellisuudessa. *Persona 5* on hahmonluonti- ja RPG-peli, joka on visuaaliselta ilmeeltään animetyylinen 3D.

Unelmat eivät aina haastatteluissa aina kohdistu yksittäisiin peleihin tai peligenreihin. Kuitenkin esimerkiksi sci-fi-pelien teemat ja visuaaliset elementit ovat vaikuttaneet vahvasti unelmoinnin kuvastoon. Myös pelien visuaalisen ilme nousi haastatteluissa keskeiseksi teemaksi. Lisäksi pelin realistisuus, kuvakulma ja pelihahmo näkyvät haastattelurungossa. Seuraavaksi siirryn aineistoni käsittelyyn.

## 5 Aineiston analyysi

Aineiston käsittelyssä tarkastelen yleisiä teemoja, joita aineistosta nousee, vaikka myös yksittäisen osallistujan unelmointia olisi mielekästä kuvata tarkemmin. Tätä toteutan pienessä roolissa unelmaprofiileissa, joissa kuvailen haastateltavien unelmoinnin yleisimpiä piirteitä. Lähestyn aineistoani tutkimuskysymysteni, käsitteiden ja teemojeni kautta. Näistä keskeisimpiä ovat unelman määrittely, unelman funktiot, videopelikokemus, arki, eskapismi ja ideaali minuus. Käsittelyn lopuksi siirryn päätelmiini, joissa huomioni keskittyy toimijuuden käsitteeseen. Toimijuuden syvä kytkeytyminen arkeen mahdollistaisi sen käsittelyn myös alaluvussa 5.2., mutta näen tutkimusaineistoni kulminoituvan siihen – unelman määritelmät, funktiot ja kytkökset arkeen näyttäytyvät vahvimmin toimijuuden kautta. Toimijuus sopii päätelmälukuun myös siksi, että se ei suoraan ilmene aineistossa, vaan vaatii johtopäätelmiä ja aineiston tarkempaa tarkastelua.



Kaavio 7 Unelman, videopelin ja arjen risteys

Unelma-termin käytöllä kiinnitän huomion unelman ja arjen risteykseen, vaikka arkiunelma ja videopeliunelma ovat melko erillään, kuten seuraavassa alaluvussa totean. Olen valinnut tutkimuksessani haastatteluissa ja raportoinnissa käyttää sanaa 'unelma' erottelematta sitä yleisesti videopeli- tai arkiunelmaan, ellei konteksti tätä vaadi. En myöskään erottele unelmaa fantasiasta tai haaveesta, vaikka tämä olisi paikoittain faktuaalista. Unelman määrittelyn yhteydessä alaluvussa 5.1.1. esittelen haastateltavien käsityksiä unelmasta ja myös osittain fantasiasta tai haaveesta. En näe merkittävää tarvetta erottelulle, sillä puhun tutkimuksessani lähes eksklusiivisesti videopeliunelmasta ja unelman määritelmä voi olla subjektiivinen tai häilyvä.

### 5.1 Mikä on videopeliunelma?

Aloitin aineiston käsittelyn määrittelemällä unelman. Kuten johdannossa totesin, 'unelma' sanana ja sen vivahde-erot esimerkiksi 'haaveeseen' ja 'fantasiaan' ovat moniselitteisiä. Olen määritellyt unelman sanakirjamääritelmien avulla ja sellaisena kuin sen itse olen kokenut. Nyt sen sijaan esittelen tapoja, joilla tutkimuksen osallistajat määrittelevät unelmaa ja erottavat sen haaveesta tai fantasiasta. Tässä yksi tärkeä teema on tavoitteellisuus. Moni haastateltavista

mainitsee sanan 'tavoite' unelman yhteydessä ja pohti videopeliunelman suhdetta arkeen juuri tavoitteellisuuden, tai ei-tavoitteellisuuden, kautta. Lisäksi esittelen lyhyesti tärkeimpiä unelmoinnin funktioita ja luomani unelmaprofiilit. Unelmaprofiilien avulla kokoan yksittäisten osallistujien unelmoinnin tapoja ja tyylejä sekä keskeisiä teemoja.

Unelmaprofiilin tarkoitus on luoda kuva siitä, millaista unelmointia kukin osallistuja yleisesti ottaen harjoittaa ja näin syventää unelmoinnin ja unelmien määritelmiä, merkityksiä ja tyylejä.

Tämän jälkeen tarkastelen videopelien roolia unelmoinnissa ja unelmissa. Esittelen yleisesti osallistujien ajatuksia kyseisestä roolista ja sen merkityksistä. Kiinnitän erityistä huomiota videopelien kolmeen aspektiin: pelimaailmaan, pelihahmoihin ja pelinarratiiveihin sekä siihen, miten nuo aspektit vaikuttavat unelmointiin. Tämän jälkeen tarkastelen videopelien luonnetta kysymällä, mikä juuri videopeleissä inspiroi unelmoimaan ja onko tämä inspirointi jotenkin erityistä tai poikkeavaa. Tässä olennaisia teemoja ovat esimerkiksi pelaamiseen käytetty aika, immersio ja interaktiivisuus.

### 5.1.1 Mitä on (videopeli)unelmointi

Unelma on ”ajatus matkasta onnellisuuteen”, jossa ”se matka nimenomaan on se, joka tuottaa enemmän onnellisuutta kuin päämäärä”. Näin onnellisuutta kuvaa Jaakko. Tommille puolestaan unelma on ”yleensä positiivinen kuva, jota maalaa itselleen” ja Juholle ”haaveilua jostain hyvästä, mukavasta asiasta”. Näistä kolmesta ajatuksesta nousee unelman määrittelemisen ensimmäinen teema: (positiivinen) kuvittelu. Unelman sisällön ei välttämättä tarvitse olla positiivista, kuten myöhemmin unelmaprofiileissa ilmenee, mutta toimintana unelmointi ja toiminnan ilmiönä unelma ovat haastateltaville positiivisia asioita. Unelma palvelee tarkoitusta, joka tuo miellekyyttä elämään, pieniä hetkiä arkeen ja luovia kuvitelmia ajattelun keskelle. Kuvittelu onkin haastateltaville unelmoinnin keskiössä sekä pelin kehyksissä että niiden ulkopuolella: unelma voi sijoittua pelin maailmaan ja tapahtumiin, joita voi muokata, hienosäätää ja jatkaa, tai pelin jotkin aspektit voi kuvitella täysin uusiin kehyksiin.

Unelman määrittelemisen toinen teema on tavoitteellisuus. Haastateltavista neljä (Anni, Jaakko, Tommi ja Emmi) mainitsevat kysyttäessä ”mitä unelma tarkoittaa” suorasti sanan 'tavoite' ja yksi (Hanna) epäsuorasti. Annille unelma on aikomus tai tavoite jostakin, mitä haluaa ja Emmille se on tavoite, johon kuuluu myös hyvä tunne ja luova hetki. Tommi on ennen tutkimukseen osallistumista käsittänyt unelman juurikin tavoitteena eli pienenä tai

isona saavutuksena, jonka haluaisi tulevaisuudessa tehdä. Hanna kuvailee sitä ”positiivisena mielikuvana jostakin, mitä sulla ei vielä ole” ja selittäessä haaveen ja unelman eroa määrittelee sen haaveena, joka tähtää johonkin. Jaakko näkee unelman sekä tavoiteltavana että ei-tavoiteltavana, mutta tekee näiden kahden välille selvän eron: arkiunelmointi sisältää tavoittelua, mutta peliunelmoinnin pointtina on se, ettei sitä koskaan tule tavoittamaan. Tätä ajatusta Jaakko laajentaa kuvailemalla unelman toteuttamisesta seuraavaa ’inflaatiota’ eli tyhjää oloa ja uuden unelman etsimisen tarvetta. Inflaatio voi sisältää myös unelman ja todellisuuden kohtaamisen pettymykset tai erot: unelma ei välttämättä ollutkaan niin hieno kuin millaisena sen oli kuvitellut. Toisaalta unelman toteuttaessa voi myös tajuta sen olevan esimerkiksi ’täysin oma juttu’, jolloin mukana on myös tunne siitä, että unelman olisi voinut toteuttaa jo aiemmin (Jaakko).

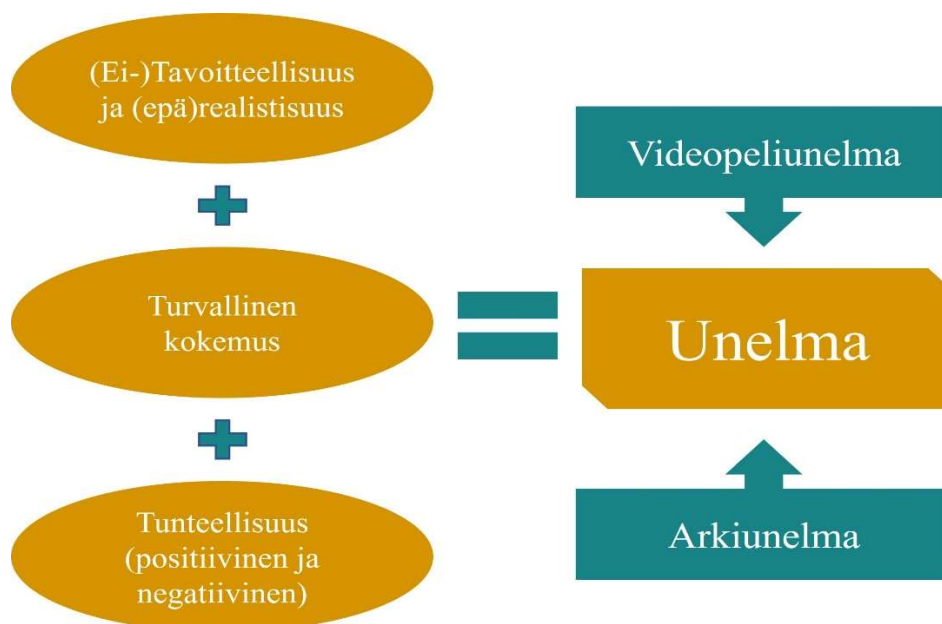
Peliunelmoinnin tarkoitus ei-tavoiteltavana ja epärealistisena asiana tulee paljon esiin unelmaa määriteltäessä. Tommi jakaa unelmoinnin kahteen alaluokkaan: yhtäältä arkiunelmointiin eli konkreettiseen, realistiseen ja aktiiviseen unelmointiin sekä toisaalta peliunelmiin eli villediin, epätavallisiin ja passiivisiin fantasioihin. Myös Jaakko toteaa, etteivät kaikki unelmat ole ”sellaisia, mitä on järkevä jahdata”. Juho puolestaan ei juurikaan puhu tavoitteellisuudesta, vaan sen sijaan kuvaa unelmaa ja todellisuutta selkeästi toisistaan erillään olevina. Tämä ajatus on läsnä myös muissa haastatteluissa, esimerkiksi Annille kiehtovaa unelmassa on juuri se, että se on etäällä arjesta. Tämän lisäksi Juho näkee videopeliunelmoinnin olevan tavoitteellisuudesta erillinen asiana, joka ei-tavoitteellisuudellaan tuo iloa, miellekyyttä ja hauskuutta arkeen. Arjen piristämisen lisäksi unelmalla on monia muita funktioita, jotka tukevat sekä sen lähemmin arkeen kytkeytynyttä tavoitteellisuutta että arjesta kauempana olevaa ei-tavoitteellisuutta.

Unelman funktioita käsitellen tarkemmin ja laajemmin ’arki’ ja ’toimijuus’ teemojen yhteydessä, mutta esittelen ne aluksi lyhyesti. Unelman funktiot voi karkeasti jakaa kahteen luokkaan: spontaanimmat ja näennäisesti kevyemmät funktiot sekä tarkoituksellisemmat ja näennäisesti vakavammat funktiot. Spontaanit funktiot eivät välttämättä liity pelkästään spontaaniin eli hetkessä tai vahingossa tapahtuvaan ja automaattiseen unelmointiin, mutta ne kuvaavat unelmointia hetkellisenä toimintana, jolla ei ole tavoitteita tai tarkoituksia kyseisen hetken ulkopuolella. Tällöin unelmointi on ajanvietettä, rentoutumista ja vapaa-ajan viettoa (Emmi; Juho). Unelmointia tapahtuu, koska se on ”luonnollinen osa ajattelua” (Anni) ja se on ajatuksenvirtaa, joka alkaa siitä, että ”antaa mielen tehdä temppuja” (Jaakko).

Tarkoituksellisemmat funktiot puolestaan ovat unelmoinnin tietoisempia ja rajat ylittävämpiä funktioita. Unelmoinnilla voi esimerkiksi harrastaa huomaamattoman uppoutumisen sijaan tarkoituksenmukaista ajanhallintaa tylsissä, pitkissä tai mekaanisissa hetkissä (Hanna). Sen avulla voi myös kiinnittää huomiota siihen, millaisena näkee oman ihanneminänsä silloin, kun tuota ihannetta täytyy vielä etsiä ja tarkentaa (Emmi). Kuten nämä kaksi esimerkkiä osoittavat, unelmoinnilla on moninaisia tarkoituksellisia funktioita. Näiden funktioiden joukosta nousee etenkin kaksi toistuvaa teemaa: tunteiden käsittely ja turvalliset kokemukset.

Omien tunteiden kohtaamisesta, projisoinnista ja käsittelystä pelissä sekä myös unelmassa puhuvat Jaakko, Emmi ja Hanna. Lisäksi Anni kuvailee ihmissuhteisiin liittyvien tunteiden kohtaamista videopeleissä lohdullisena asiana. Juho sitä vastoin näkee vahvasti unelmoinnin funktion olevan iloisen olon tuottaminen, jolloin unelmaan liittyy lähinnä tunteita kuten ilo, huumori ja hauskuus. Juho kuvailee, miten hänen omasta mielestään unelmointi ei ”missään nimessä saa olla liian vakavaa” ja miten unelmoinnissa on ennemminkin ongelmia, jos se ei ole positiivista.

Turvalliset kokemukset ovat ehkäpä yksi unelmoinnin olennaisimpia teemoja. Anni kuvailee unelmia ”stressivapaina kokeiluina”, joissa arjen kaavoista voi poiketa omassa päässä ilman seurauksia. Unelmassa voi kokea jonkin asian, myös negatiivisen tai ei-haluttavan sellaisen, turvallisesti omassa päässä (Jaakko). Esimerkiksi scifi- ja fantasiapeleistä tulevat dramaattiset juonet, mukaan lukien maailmanloppu, on turvallisempaa kokea ”sohvan kautta” (Hanna). Myös Tommi kuvailee, miten on ”ihana unelmoida ilman riskiä”. Unelman realistisuuden ja todellisuuskytköksiin palaan alaluvussa 5.3.2. Seuraavaksi esittelen pelaajille aineiston perusteella luomani unelmaprofiilit.



Kaavio 7. Unelmaa määritteleviä elementtejä

Anni unelmoi usein tyylillä, jota kutsuu ”klippiunelmaksi”. Klippiunelmissa on lyhyt kohtaaminen tai välähdys, joka toistuu. Näistä esimerkkinä on *Breath of the Wild* -pelin (2017) ja hevosharrastuksen inspiroima pelikohtaaminen, jossa pelaaja voi ”napata hevosen” ja jota Anni toistaa unelmissaan. Annin unelmissa päähenkilönä on selvästi ’minä’ – unelmat ovat omasta näkökulmasta ja henkilökohtaisia. Niissä on rauhallinen ja kotoisa tunnelma ja teemana toistuu seikkailu ja luonnossa oleminen. Annin tämänhetkinen, toteutettavissa oleva unelma on Japaniin matkustaminen, jota on inspiroinut *Persona 5* -peli. Unelmaa rajoittaa matkustaminen pandemia-aikana ja lentäminen ilmastoyhästä.

Jaakon peliunelmia inspiroivat etenkin *Assassin’s Creed II* (200) ja *Red Dead Redemption 2* (2018) -pelit. Nämä ovat vahvasti läsnä siinä mielessä, että Jaakko kuvailee sijoittavansa itsensä pelin maailmaan. Pelin lisäksi unelmien maailma perustuu fantasiagenreen ja magiaan. Iloisina tunteina unelmissa esiintyvät vapaus ja seikkailu. Toistuvana teemana onkin sankarina oleminen ja vapaus mennä minne haluaa ja tehdä mitä haluaa. Unelmissa on myös vaikeita tunteita, kuten vihaa, pelkoa ja surua. Samoin tapahtumat voivat olla sellaisia, joita Jaakko ei halua arjessaan kokea. Toisaalta unelmat voivat myös ilmentää todellisuutta ja oman elämän tilanteita. Jaakon tämänhetkisiä arkiunelmia ovat miekkailu ja parempi fyysinen kunto.

Tommin unelmissa usein toistuva ympäristö voidaan selkeästi jakaa kahteen tyyppiin: niin sanottuihin metsäunelmiin ja kaupunkiunelmiin. Metsäunelmissa Tommi kulkee rauhallisessa ja luonnon vehreässä metsässä ”harmaana möykkynä”, kunnes usein jonkinlaisen vastustajan tai uhan ilmestyessä hahmo konkretisoituu esimerkiksi miekan, maagisen sauvan tai yliluonnollisten voimien avulla. Tommi teoretisoi, että metsäunelmassa tyyneys vaihtuu konfliktiin siksi, että ”alitajunta pistää konfliktin sinne vaan sen takia, jotta mä voisin itse vaikuttaa jotenkin siistiltä”. Kaupunkiunelmassa ympäristönä on Steam punk -tyylinen kaupunki, jota kuvaavat nopea kehitys, ihmisten vilskke ja uusien keksintöjen tuoma murros. Steam punk -ympäristöä Tommi kuvaa seuraavanlaisesti: ”siel niinku vaikka kulkee zeppliini - taivaalla ja, siellä niinkun on tällasta - - teknologiaa on mutta se ei oo niinku sellasta sähköstä, ei oo mitään älypuhelimii tai vastaavaa mut siellä voi olla - - höyrylaitteita ja - - kääryjä, jotka kulkee - - alkukantasella moottoreilla ja tämmösiä”. Näiden lisäksi Tommilla on, usein kaupunkiin sijoittuvia, niin sanottuja johtamisunelmia, jotka ovat osittain kansakunnanhallintapeliin inspiroimia. Johtamisunelmissa nimensä mukaisesti Tommi toimii johtajana tai päättäjänä, jonka täytyy hallita resursseja ja tehdä päätöksiä.

Annin, Jaakon ja Tommin tavoin myös Juho unelmoi niin, että on itse unelman päähenkilönä. Juho kuvailee lähes ainoastaan yhtä tiettyä unelmaa, joka on kahden Digimon-pelin inspiroima. Unelma sijoittuu yhtäältä sekä Digimon-maailmaan, jossa vapaasti liikkuva kouluttaja voi napata ja kasvattaa digimoneja ja kohdata muita ihmisiä, että toisaalta todellisuuteen. Todellisuus on unelmassa läsnä siksi, että Juho kuvailee unelman ideaalista toteutumista niin, että hän voisi virtuaalisen todellisuuden avulla ikään kuin vaihtaa todellisen ja digimon-maailman välillä. Tällöin unelman toteutuessa siitä ei tulisi uutta todellisuutta, vaan osa nykyistä todellisuutta ja ajanviettoa siinä. Vaikka Juhon unelma sijoittuisi periaatteessa arkeen ja todellisuuteen, vierastaa hän sitä, että ”fiktiivinen ja realistinen maailma sekoittuisivat limittäin” ja sen sijaan haluaa pitää selkeän rajan näiden kahden välillä.

Toisin kuin edellisissä unelmaprofiileissa, Emmen unelmissa usein päähenkilönä toimii pelihahmo tai pelihahmot. Emmi kertoo, miten hän on lapsena unelmoinut ”self-insert” - unelmia, joissa pointtina on se, miten hän itse toimisi pelimaailmassa. Nykyään Emmi unelmoi useammin niin sanottuja ”hahmounelmia”, joissa pointtina on puolestaan se, miten pelihahmo toimisi tietyssä tilanteessa tai kohtaamisessa. Näitä inspiroivat esimerkiksi mielenkiintoinen hahmo tai pelissä pettymyksen tuottanut tarina. Toistuvana teemana Emmen unelmissa on jonkinlainen konflikti eli tunteellinen kohtaaminen tai fyysinen taistelu. Emmen

unelmat ovat visuaalisia, joten hän pystyy kuvittelemaan visuaalisesti näyttävän ja yksityiskohtaisen taistelukohtauksen. Vaikka päähenkilönä unelmissa toimii pelihahmo, kuvailee Emmi unelmia niin, että hän ikään kuin seisoo hahmon olan takana, jolloin 'minä' ja pelihahmo sekoittuvat.

Hanna puolestaan unelmoi selkeimmin suoraan pelihahmojen kautta sekoittamatta juurikaan itseään hahmoon. Hannalla yksi unelmoinnin funktio onkin lisäsisällön tuottaminen peliin. Hanna kuvittelee vaihtoehtoja pelin tapahtumille, korjaa ”vääriä romansseja” ja pohtii ”mitä jos” -tilanteita hahmoille. Hanna kuvaa unelmissaan olevan laajoja ja yksityiskohtaisia narratiiveja. Unelman ympäristö on suoraan pelistä, mutta sitä voi muokata tekemällä pieniä vaihtoja tai muutoksia. Hahmon ollessa pelissä positiivisessa tilanteessa Hanna kuvittelee tälle usein negatiivisia skenaarioita ja päinvastoin. Hannan tämänhetkinen unelma on tunne siitä, että tekee, mitä itse haluaa tai minkä kokee tärkeäksi eikä sitä, mitä muut haluavat. Tämä on yleisesti videopeleissä keskeinen teema, johon Hanna haluaisi tähdätä arjessaan.

### 5.1.2 Miten ja millaisia unelmia videopelit inspiroivat

Videopeli ”antaa vähä niinku raamit” unelmoinnille ja kestopeli on ”se vakio, mihin niinkun aina unelmat standardoituu, sitte jos - - aivoilla ei oo muuta tekemistä”. Näin videopelin roolia unelmoinnissa kuvaavat Emmi ja Tommi. Emmi laajentaa ajatusta toteamalla, että peli on ”taulun kehykset”, johon itse voi alkaa miettimään unelmaa ja että se tarjoaa ”valmiit rakennuspalikat, mitä voi niinku käännellä ympäriinsä”. Se antaa konsepteja ja maailman, johon voi mennä. Tällöin unelmoija pääsee helpommalla, kuin jos maailma täytyisi keksiä itse. (Emmi.) Myös Jaakko kuvailee, miten peli näyttää erilaisia maailmoja ja ruokkii mielikuvitusta. Tommille peli voi olla unelman lähtötilanne, johon matkan varrella tulee variaatioita ja juonenkäänteitä. Peli siis inspiroi unelmoimaan tarinoillaan, hahmoillaan ja maailmoillaan herättäen ajatuksia ja tarjoten mielikuvitukselle valmiita malleja tai muotteja.

Usein hyvä tarina, uniikki maailma tai mielenkiintoiset hahmot inspiroivat erityisesti, mutta myös niin sanotusti ”huonompi” peli voi inspiroida. Esimerkiksi Hanna kuvailee, miten täysin huono peli ei juurikaan inspiroi unelmointia, mutta jos pelissä on ollut pettymyksien lisäksi myös potentiaalia, se voi saada aivot lentoon. Yleisesti pelin tyyli vaikuttaa vahvasti unelmointiin. Esimerkiksi Anni teoretisoi, että visual novel -tyylisten pelien arkiteemat olisi helpompi soveltaa omaan elämään unelmoinnissa. Jaakolla osittain lukioon sijoittuva Persona 5 -peli (2016) on herättänyt muistelua omista lukioajoista ja ystäivistä.



Myös pelin sisällä voi olla variaatiota siinä, miten se inspiroi unelmoimaan. Esimerkiksi Emmille peli ei välttämättä heti inspiroi, mutta jokin ”hieno kohtaus” tai juonenkäänte voi inspiroida erityisesti. Inspiointi voi myös toimia toisin päin: Hannalle unelmoimaan inspiroiva peli on hyvä peli ja unelmointi pelin kehyksillä on yksi syy pelata videopelejä. Näiden yksittäisten elementtien lisäksi kiinnitän huomiota kolmeen teemaan, jotka ohjasivat haastattelua ja tulivat ilmi vastauksissa pelin kehystä luovina aspekteina. Nämä kolme teemaa ovat pelimaailma ympäristöä ja tunnelmaa luovana, pelihahmot tunteita ja henkilöitä ohjaavina sekä pelinarratiivit tapahtumia ja olosuhteita jäsentävinä.

Kaikki kuusi haastateltavaa kokevat, että unelman ympäristönä toimii pikemminkin pelimaailma kuin oma arkimaailma. Tosin Tommille ympäristö ei ole suoraan jonkin tietyn pelin ympäristö, mutta esimerkiksi *League of Legendsin* (2009) Runeterra-universumin estetiikka on inspiroinut unelman metsäympäristöä. Juhon unelma virtuaalisesta todellisuudesta sijoittuu osittain arkitodellisuuteen, mutta unelman sisällä oleva ympäristö on suoraan Digimon-pelien kaltainen. Emmille ja Hannalle hahmokeskeisissä unelmissa ympäristönä toimii suoraan peliympäristö lainalaisuuksineen ja visuaalisine elementteineen, vaikkakin niihin voi tehdä pieniä muutoksia. Annin ja Jaakon unelmissa toimijana on ’minä’, mutta ympäristö on Annilla usein *Breath of the Wild* -pelin luonnonkaunis maisema ja Jaakolla *Assassin’s Creed II* -pelin historiallisesti realistinen kaupunkiympäristö tai *Red Dead Redemption 2* -pelin vapaa ja laaja villi länsi.

Joskus ympäristön lisäksi pelin visuaalinen tyyli siirtyy suoraan unelmamaailmaan, kuten Hannalla, joka kuvittelee *Persona 5* -pelin inspiroimana animetyylillä ja Emmillä, jolla *Genshin Impact* -pelin (2020) inspiroimat unelmat ovat värikkäämpiä kuin *The Witcher* -pelin inspiroimat. Anni toteaa, ettei pelin tarvitse olla grafiikoiltaan vaikuttava, jotta se jo vaikuttaa unelman visuaalisuuteen, vaan tärkeämpää on omaperäinen ja arjesta eroava maailma. Pelin ei myöskään tarvitse olla tyyliltään realistinen. Esimerkiksi Emmiä, vastoin uskomustaan, inspiroi realistisen tyylin lisäksi *Undertale*-peli (2015). Yleisesti ottaen sillä, mistä peli on kuvattu ja sen ulottuvuuksilla ei ole haastateltavilla unelmointiin yhtä suurta vaikutusta kuin esimerkiksi maailman mielenkiintoisuudella.

Pelimaailman etäisyys omasta arkimaailmasta on yksi tekijä, joka inspiroi erityisesti. Juhon näkee, että jos Digimon-peli sijoittuisi Japanin sijaan Suomeen, sen kehyksissä ei tulisi haaveiltua niin paljoa, koska sen pohjalla olisi realistinen, tuttu ja konkreettisempi ympäristö. Pelien scifi- ja fantasiaympäristöt inspiroivat myös esimerkiksi Tommia ja Emmiä. Tommia

inspiroi myös niin sanottujen synkkien tai kurjien pelien, kuten *This War of Mine* -pelin (2014) olosuhteet, jotka saavat pohtimaan sitä, miten itse pärjäisi kyseisessä ympäristössä. Myös Tommin 'johtamisunelmissa' tilanne on usein kurja ja tiukka, mutta olosuhteet huomioon ottaen suhteellisen positiivinen.

Visuaalisen ympäristön lisäksi unelman tunnelma heijastaakin haasteltavilla usein pelimaailmaa ja sen tunnelmaa. Esimerkiksi Annin luontoon sijoittuvissa unelmissa tunnelma on usein rauhallinen ja kotoisa. Samoin Emmi ja Hanna usein muokkaavat pelin tunnelmaa perustuen esimerkiksi omaan tunnetilaan tai pelin juoneen. Unelman tunnelmasta kysyttäessä toistuviksi teemoiksi nousivat vapaus ja seikkailullisuus. Esimerkiksi Jaakko ja Juho kuvailevat unelmille yhteiseksi tekijäksi vapaudentunnetta maailman sisällä. Anni yhdistää seikkailun teeman suoraan videopeleihin, joissa pelaaja päähahmona tuntee itsensä seikkailevaksi sankariksi. Juho kuvaakin pelihahmon vaikutusta seikkailun ja vapauden tunteessa seuraavanlaisesti: videopeleistä tulee tapa, jolla hahmo on "toiminnan keskiössä tietyllä tavalla. Miten siihen niinku, ympärille rakentuu sitten se ... tekeminen ja meneminen".

Edellä mainitun pelimekanismin lisäksi pelihahmolla on vahva rooli sekä unelmissa, joissa päähenkilönä on 'minä', että niin sanotuissa hahmounelmissa. Ensimmäisestä mahdollisuudesta esimerkkinä on Anni, jolle videopelissä voi hetkellisesti olla eri roolissa. Myös Jaakolla, jonka unelmien toimijana on 'minä', pelihahmosta kulkeutuu unelmaan yksittäisiä aspekteja. Esimerkiksi *Assassin's Creed II* -pelin päähahmon tavoin Jaakon unelmaminä on ketterä ja nopea. Tommilla unelmissa toimii hän itse, mutta ikään kuin pelihahmon saappaissa. Toisaalta Juholla unelmaminä on "yksi yhteen" arkiminän kanssa, mutta minuuden ympäristön muutos aiheuttaa muutoksen myös toimijuudessa: unelmaminä on täysin päätäntävaltainen ja vapaa tekemään mitä haluaa. Toisesta mahdollisuudesta esimerkkinä toimii Hanna, joka haluaa, että myös unelmissa pelihahmo säilyy mahdollisimman autenttisena sille, miten hänet on peliin kirjoitettu. Myös Hannalla unelman päähahmo on suoraan pelistä tullut.

Unelman hahmon tai minän ulkonäön ja persoonallisuuden lisäksi pelihahmot vaikuttavat haasteltavilla unelmien sisäisiin dynamiikkoihin ja hahmoarkkityyppeihin. Emmillä ja Hannalla olennainen teema unelmissa on pelihahmojen väliset ihmissuhteet ja konfliktit. Nämä kaksi asiaa voivat hieman rikkoa rajaa unelmoinnin ja arjen välillä. Esimerkiksi Annille pelin sisäiset ihmissuhteet voivat unelmoinnin kautta heijastaa omia ihmissuhteita. Emmi puolestaan kuvailee joitain ihmissuhteitaan pelihahmojen kautta niin, että toteuttamalla

pelihahmon kautta unelmaan siirtynyttä mahdollista assertiivisuutta omissa ihmissuhteissa voisi huomata, ettei maailma kaadukaan siihen.

Unelmissa esiintyvät muut ihmiset ovat usein suoraan tai pääasiallisesti videopelihahmoja ja dynamiikat videopelistä nousseita. Yksikään haastateltava ei suoranaisesti sijoita unelmiinsa arkielämän tuttuja, tosin Juho pohtii, että unelman toteutuessa jotkut Digimonista pitävät ystävänsä saattaisivat olla siellä mukana. Samoin Emmi pohtii, että tuttavat voivat inspiroida unelmiin jonkin yksittäisen luonteenpiirteen tai arvon. Peleissä keskeiset teemat, kuten ystävyys, oma porukka ja niin sanottu found family -trooppi voivat olla myös unelmissa tärkeitä (Jaakko; Hanna). Unelmassa voi olla myös yksin, kuten Anni, joka kuvailee unelmassa teemana olevan ”minä ja luonto” tai Tommi, joka metsäunelmansa alussa usein kulkee yksin luonnon keskellä.

Yleisesti unelman narratiivin laajuus ja painotus voi vaihdella Annin välähdyksenomaisista, juonettomista unelmista Hannan pitkiin ja yksityiskohtaisiin narratiiveihin. Pelinarratiivit eivät usein siirry suoraan unelmaan, vaan toimivat sen sijaan pikemminkin ponnahduslautana unelman tapahtumille. Tommilla unelma voi aluksi seurata pelin juonta, mutta yleensä poikkeaa siitä Tommin ollessa eri mieltä pelin päähahmon päätöksestä tai pelin tapahtumasta. Toisaalta Tommi voi myös unelmoida juonen sijaan taktiikoita ja päätöksiä. Emmillä pelin ”ärsyttävä” juoni voi inspiroida kuvittelemaan vaihtoehtoja. Hanna kehittää unelmillaan lisäsisältöä pelille, keksii asioita, joita pelissä ei voi toteuttaa ja luo taustatarinoita pelihahmoille. ”Mitä jos” -tapahtumat ovatkin yksi haastatteluissa esiin nousseista teemoista.

Pelin sisäisistä narratiiveista Emmiä inspiroi erityisesti rönsyilevät juonet eli pelit, joissa ei pelkästään ”mennä paikasta A paikkaan B”. Mielenkiintoinen tarinankerronta onkin yleisesti haastatteluissa tärkeä motiivi pelata videopelejä. Myös pelin yksittäinen juoni tai teema voi inspiroida erityisesti. Esimerkiksi Hannalla teema, josta saa kiinni ja johon voi samaistua, inspiroi unelmoimaan enemmän. Toisaalta Juho, joka ei itse pelaa kovinkaan narratiivisia pelejä, unelmoi silti melko narratiivisesti. Näissä unelmissa lähtökohtainen idea on sama kuin pelissä, mutta tapahtumia, henkilöitä ja olioita on laajemmin (Juho).

Näiden kolmen yksittäisistä videopeleistä siirtyvän tai kehystävän elementin lisäksi videopelit mediana näyttävät inspiroivan erityisen paljon ja omanlaisella tavallaan. Tämä liittyy esimerkiksi pelaamiseen käytettyyn aikaan, interaktiivisuuteen, immersioon ja vaihtoehtoihin. Yleisesti ottaen haastateltavat ovat sitä mieltä, että mitä enemmän pelaa, sitä enemmän myös

unelmoi. Toisaalta liian tiheä pelaaminen voi vähentää unelmointia jo siksi, että silloin pelin ulkopuolella unelmoinnille jää vähemmän aikaa (Tommi).

Verrattuna muuhun mediaan, esimerkiksi kirjoihin ja elokuviin, peli inspiroi haastateltavia yleensä enemmän kuin yksittäiset mediamuodot tai yhtä paljon kuin muut mediat yhteensä. Tähän suurin syy on pelaamiseen käytetty aika. Jos pelaaminen on intensiivistä ja vie paljon aikaa, se inspiroi unelmoimaan enemmän kuin niin sanottu kasuaali pelaaminen. Emmi kuvailee tätä niin, että jos peliin on investoinut aikaa ja ajattelua, myös unelmointiin tulee helpommin investoitua. Kausittaiset piikit pelaamisessa ja kiintymys johonkin peliin ovat inspiroivia tekijöitä myös Annilla. Samoin Juho toteaa, että koska videopelaamisen määrä voi kausittain viedä suurimman osan ajasta, seurauksena tälle myös unelmat pyörivät selkeästi enemmän pelin ympärillä.

Unelmointi liittyy usein muutenkin peliin niin, että heti pelihetken jälkeen unelmointi on useimmiten todennäköisintä. Myös vanhan pelin pelaaminen pitkän tauon jälkeen voi heti inspiroida uudestaan. Vaikka pelaamiseen käytetyllä ajalla on vaikutus unelmointiin, näkevät haastateltavat yleisesti sen suhteellisen pienenä vaikutuksena. Sen sijaan olennaisempaa on esimerkiksi pelissä eteneminen, pelin tarinaan sisään pääsy ja pelimekaniikan hallinta (Emmi; Hanna; Tommi). Näiden lisäksi immersio, interaktiivisuus ja vaihtoehdot ovat olennaisia tekijöitä.

Tommi kuvaa pitkän pelisession aiheuttamaa immersiota ja flow-tilaa unelmointia inspiroivina tekijöinä. Tommin tapauksessa immersio voidaan määritellä peliin ja pelitilaan uppoutumisena niin, että ajan- ja paikantaju katoaa. Tommi kuvailee immersiota esimerkillä, jossa hän kesäpäivänä uppoutui talvisen pelin ympäristöön ja havahtui huomaamaan, ettei ulkona ollutkaan sydäntalvi. Immersiota näyttäisi lisäävän pelin visuaalisen ja tunnelmallisen ympäristön lisäksi se, miten hyvin tai samaistuttavasti peli on kirjoitettu. Hannan mukaan immersiota syö huono dialogi, jolloin pelistä ja hahmoista ei ”saa niin paljon irti”.

Tarinankerronnan lisäksi pelissä immersiota tukee usein pelimekaniikka. Jaakko kuvaa pelimekaniikan tukevan tunnetta siitä, että ”se olen minä, joka siinä miekkaa heiluttaa”. Tämä osallistava kokemus tarinasta ja uniikki osallistava tarinankerronta tekevät pelistä immersiiivisen kokemuksen. Toisaalta liika immersio voi myös vähentää unelmointia (Jaakko).

Yleisesti pelihahmolla on haastateltaville merkittävä vaikutus immersioon. Tommi toteaa, että valmis ja luonteen omaava pelihahmo saa aikaan enemmän immersiota kuin muottina toimiva

pelihahmo, johon voi upottaa itsensä. Valmis hahmo herättää tunteen siitä, että pelatessa voi kokea jonkun toisen kokemuksen. Hahmon kenkiin hyppääminen ja samaistuminen lisäävätkin immersiota. (Hanna; Tommi.) Sen sijaan muottina toimiva hahmo harvemmin herättää immersiota. Tommilla tunteeton ja kasvoton henkilö, jonka sanavarasto on kyllä ja ei, inspiroi vähemmän, koska se ei ole yhtä mielenkiintoinen kuin 'valmis' hahmo. Tästä poikkeuksena on Juho, jolle kaikki hahmot voivat inspiroida unelmointia ja osa Digimon-unelmaa on se, että pelihahmolle voi antaa oman nimen ja tämä näkyy keskusteluissa kolmannesta persoonasta. Kolmannen persoonan pelihahmo näyttääkin haastatteluissa tukevan unelmointia enemmän kuin ensimmäisen persoonan.

Interaktiivisuus ja immersio ovat osittain linkittyneinä toisiinsa, sillä pelin osallistava luonne lisää immersiota ja näin ollen inspiroi unelmoimaan (Jaakko). Emmi kuvailee videopeleissä olevan ainutlaatuinen mahdollisuus vaikuttaa pelin kulkuun omilla valinnoillaan. Tämä tekee videopeleistä omanlaisensa välineen tuoda esille tarina ja sen hahmot. Toisaalta kaikki pelit eivät ole interaktiivisuudessaan tasapuolisia. Esimerkiksi Emmi erottelee juoneltaan rönstyilevät pelit juoneltaan suoraviivaisista peleistä. Lisäksi vaikka pelissä onkin valinnanvapautta, on sen aina kirjoittanut ja toteuttanut joku henkilö tai taho jollain tietyllä tavalla ja peli ohjaa pelaajaa (Anni; Jaakko).

Silti pelit yleisesti ottaen näyttävät haastatteluissa interaktiivisempina kuin muu media. Jo pelkkä valintojen tekeminen inspiroi unelmoimaan tai pohtimaan niitä ja niiden seurauksia (Tommi). Myös yksinkertaiset vastausvaihtoehdot luovat hahmolle persoonaa ja pelaajalle vapautta päättää, millainen hahmo on (Anni). Parhaimmillaan interaktiivisuus on kuitenkin silloin, kun valinnoilla on selviä seurauksia. Tämä riippuu pelin genrestä ja mekaniikasta, mutta myös pelin sisällä erilaisilla teoilla on erilaisia seurauksia ja vaikutusmahdollisuuksia. Hannan mielestä pelikokemus on sitä vahvempi, mitä enemmän tekemiselle on luotu painoarvoa eli pelaaja huomaa teoillaan ja valinnoillaan olevan konkreettisia seurauksia. Tämä puolestaan saa pohtimaan sitä, oliko valinta oikea vai olisiko parempi ollut valita toisin (Hanna).

Vaihtoehdot puolestaan tarkoittavat pelin sisäisiä mahdollisia ja pelin ulkopuolella unelmassa ilmeneviä pelille mahdottomia vaihtoehtoja. Pelin sisällä vaihtoehdot lisäävät interaktiivisuutta ja immersiota. Pelin laajat ja moninaiset vaihtoehdot tekevät pelistä mielenkiintoisemman. Esimerkiksi Jaakolle Red Dead Redemption 2 -pelin yksi vetovoima on se, miten se avoimella maailmallaan ja vaihtoehtoillaan luo vapauden tunnetta. Pelin

ulkopuolella unelmissa vaihtoehtoiset juonenkäännteet, tapahtumat ja lopputulokset voivat olla olennainen osa unelmointia. Näin on esimerkiksi Hannalla, joka kuvittelee peleihin vaihtoehtoisia skenaarioita. Toki vaihtoehtoja voi kuvitella myös muille median muodoille, mutta peliunelmoinnissa kehystävä väline, peli, tukee vaihtoehtojen kuvittelua sijoittamalla pelaajan tarinan ja fyysisen toiminnan keskiöön – kaksi eri pelikertaa eivät ikinä tule olemaan täysin samoja, vaikka pelaaja siihen pyrkisikin.



Kaavio 8. Pelin kehystämisen aspektit

## 5.2 Videopeliunelma arjessa

Toisessa tutkimuskysymyksessä – pelin, unelman ja arjen suhteessa – tarkastelen videopeliä kokemuksena sekä eskapismia ja ideaalia minuutta. Olennainen kysymys tässä risteylässä on se, ruokkivatko nämä kolme toisiaan ja miten ne vuorovaikuttavat keskenään. Aloitan käsittelemällä videopeliä kokemuksena. Tarkastelen videopelikokemuksen luonnetta ja erityisesti sitä, voiko videopelin avulla toteuttaa unelmaa. Videopelikokemuksen luonnetta vertaan arkikokemukseen. Lisäksi lähestyn videopelikokemusta etenkin tunteiden kautta: pelin avulla voi käsitellä tunteita, kohdata empatiaa ja kokea samaistumista tai jopa lohtua. Haastatteluissa on myös viittauksia siihen, että unelmointi on yksi pelaamista motivoiva tekijä ja että pelaamisen syyt ovat osittain linkittyneitä arkeen ja unelmointiin.

Tämän jälkeen siirryn unelmoinnin ja arjen suhteeseen. Esittelen näiden kahden välisiä eroja ja samankaltaisuuksia. Haastateltavien unelmissa unelmien ja arjen eron keskeisinä teemoina ovat etenkin vastuu/vapaus, sopeutuminen/päätäväältä ja kiltteys/itsekkyyys.

Yhteneväisyyksissä puolestaan keskityn haastateltavien unelmoinnin hahmoon ja arvoihin. Tämä tulee ilmi myös minuuden käsittelyssä. Esittelen kolme unelman päähahmon tyyliä ja unelman minän eroja ja yhteneväisyyksiä arkiminään. Lopuksi kiinnitän huomion eskapismiin – pyrkiikö unelmointi sulkemaan jotain pois, lisäämään jotain tai pakoilemaan todellisuutta.

### 5.2.1 Videopeli kokemuksena

Pelaaminen on ”helpoin tapa elää unelmaa mahdollisimman realistisesti”. Näin pelin, unelman ja todellisuuden suhdetta kuvaa Emmi. Videopeli ja videopelaaminen ovat osallistujilla yleisesti ottaen tärkeässä roolissa arjessa. Pelaamiseen varataan etenkin kausittain paljon aikaa ja energiaa. Pelin avulla muun muassa irtaudutaan arjesta, vietetään vapaa-aikaa, kohdataan tunteita ja koetaan kokemuksia. Pelaaminen on siis vahvasti limittynyt arkeen. Kuten unelmoinnissa, myös pelaamisessa yksi funktio haastateltaville on turvallinen kokemus – pelaaja voi kokea kokemuksia ilman todellisuuden rajoitteita, riskejä tai seurauksia. Pelistä riippuen pelillä voi jopa toteuttaa unelmaa. Peli, unelma ja arki eivät siis välttämättä ole toisistaan niin kaukana, kuin voisi luulla.

Videopelikokemuksella on kuitenkin myös kääntöpuolensa. Hyvässä ja pahassa, siitä ei ole konkreettista näyttöä. Emmi tiivistää tämän niin, että koska videopelillä ei ole konkreettisia seurauksia, myöskään sen kokemus ei ole samanlainen kuin arkikokemus, mutta toisaalta pelistä jää silti tunne, että on tehnyt jotakin. Myös Anni kokee, että pelissä voi saada jotakin aikaan. Pelikokemuksessa on hienoa se, että sen voi halutessaan hyväksyä tai päättää hylätä pelaamalla tilanne tai peli uudestaan. Pelissä mielenkiintoa tuokin se, että sen tarinan voi pelata useasti läpi muuttaen valintoja mikä samalla muuttaa itse teosta. (Hanna; Jaakko.) Tämä näyttäisi tekevän videopelistä folkloreen verrattavan varioivan teoksen. Hannan mukaan pelikokemusta vahvistavat pelin sisäiset seuraukset ja niiden näkyminen pelissä, mutta tämä ei toteudu aina. Jaakko kuvaa peliä kokemukseksi, koska siinä on vahva immersio ja osallistavuus. Juho toteaa, että pelikokemus on vahvempi, jos peli vie mukanaan ja saa haaveilemaan. Unelmointi voi siis olla osa videopelikokemuksen luonnetta.

Oli pelikokemuksella seurauksia tai ei, voi se silti olla vahva kokemus. Anni kutsuu Japaniin sijoittuvaa Persona 5 -peliä (2016) ”kulttuurimatkailuksi”, jonka avulla voi oppia tosimaailman paikoista ja unelmointia ”ensilääkkeeksi matkustamiselle”. Pelin avulla voi

pelata kokemuksia, joita ei arjessa ikinä tule kokemaan, ikään kuin harjoitella unelmaa tai liikkua tavoilla, jotka ovat ihmiselle fyysisesti melko mahdottomia (Anni; Jaakko). Pelihahmon avulla voi tutkiskella kokemusta, jota ei itsellä ole (Jaakko; Hanna). Pelin dramaattinen juonenkäänne voi vaikuttaa omaan tunnetilaan ja ajatuksiin sekä vaikeuttaa nukahtamista (Hanna; Tommi). Tämä kokemus ei välttämättä ole todellinen, mutta siihen liittyvät tunteet voivat usein olla. Hanna kertoo ”itkettävänsä” itseään kuvittelemalla pelihahmoille traagisia tilanteita. Hän myös haluaa suojella eläimiä mahdolliselta pahalta, mikä viittaisi siihen, että pelikokemus eläimen kohtaamasta tuskasta olisi tunnetasolla melko realistinen.

Koska pelikokemus itsessään voi olla vahva tunteellinen kokemus, voi unelmaa myös jollain tasolla toteuttaa pelin kautta. Haastateltavista kaikki vastasivat melko myöntyvästi kysymykseen siitä, voiko pelissä toteuttaa unelmaa. Tommi näkee, että tämä riippuu pelin tyylistä – esimerkiksi *The Sims*-pelissä (2000) itsensä, unelmauransa ja -perheensä voi luoda peliin melko suoraan. Emmi toteaa, että unelmaa voi toteuttaa jollakin tasolla, mutta siitä ei ole konkreettisia seurauksia, joten se ei ole arkitodellisuuden kaltainen kokemus. Jaakolle pelit ovat tapa toteuttaa unelmia, joita ei voi tai kannata todellisuudessa toteuttaa. Esimerkiksi ylikuonnolliset voimat ja ympäristöt ovat usein toistuvia mahdottomia aspekteja, joita pelissä voi jollain tasolla toteuttaa. Emmille peli on halvin ja helpoin tapa toteuttaa unelmaa. Juholle peli on mahdollisuus edes vähän päästä kokemaan lapsena haaveiltua Digimon-maailmaa – pelimaailman puitteissa unelmaa voi edes vähän elää todeksi. Hannalle rajoitetut ja narratiiviset pelit ovat vaikeampia keinoja toteuttaa unelmaa, mutta Sandbox-peleissä unelman toteuttaminen on helpompaa.

Myös ihmissuhteet ovat pelin aspekti, joiden avulla unelmaa voi toteuttaa. Videopelissä muiden ihmisten tunteista ei tarvitse huolehtia (Jaakko) ja samalla kiltteydestä ei joudu itse kärsimään (Emmi). Peleissä olevat konfliktit ja traagiset tapahtumat voivat tuoda lohtua omaan elämään tai tarjota ikään kuin totuttelua tai empatiaa kokemukselle, jota ei halua kokea. Koska pelin on aina kirjoittanut joku, siinä olevat itselle tutut tai läheiset tapahtumat tai ihmissuhteet ovat lohduttavia – pelaaja tietää, että kyse on inhimillisestä kokemuksesta, jonka myös joku muu on kokenut. Samalla tilanteita ja kokemuksia on helpompi tarkastella ulkopuolelta tietäen, että myös joku muu on käynyt ne läpi. Omat tunteet voi myös nähdä pelin kautta toisella tavalla tai pelihahmon kautta ajatella, ettei itsellä ainakaan mene yhtä huonosti. (Anni; Jaakko; Hanna.)



## 5.2.2 Millainen on unelmoinnin ja arjen suhde – ideaali minuus ja eskapismi

Peliunelmointi voi yhtäältä tapahtua siksi, että sen maailma ja tapahtumat ovat kaukana omasta arjesta, mutta toisaalta myös siksi, että sen tunteet ja tilanteet ovat itselle samaistuttavia. Unelma näyttäisi eroavan usein arjesta etenkin ympäristöltään ja henkilöiltään. Ympäristö voi olla mitä tahansa, mitä mielikuvitus tai peli tarjoavat. Eniten haastatteluissa toistuvat scifi- ja fantasiaympäristöt. Toinen toistuva ympäristö, luonto, on arjesta tuttu, mutta unelmassa se on tärkeämmässä ja läheisemmässä roolissa. Myös henkilöiden arkkityypit, kuten ystävät ja kollegat, ovat arkielämästä tuttuja, mutta henkilöinä unelmalle tai pelille uniikkeja.

Arjessa energiaa syövät haastateltaville esimerkiksi vuokran ja ruokakaupan miettiminen, opintojen eteneminen, tekemättömät tehtävät, stressi ja rajoitukset. Unelmassa puolestaan mikä tahansa on mahdollista, tosin mielikuvituksen rajoissa. Emmi kuvaa tätä seuraavanlaisesti: ”[Unelmassa] kaikki on valmiina, sä oot just semmonen mitä sä haluut - ajatuksia napsauttamalla. Ja sit todellisuudes sä joudut näkemään enemmän vaivaa niiden asioiden eteen mitä sä haluut saavuttaa”. Toisaalta Emmi myös toteaa, että todellisuudessa vaikutukset kantavat pidemmälle ja tarina jatkuu ilman, että sen eteen tarvitsee tehdä mitään. Mielikuvituksen rajallisuutta Emmi kuvailee niin, ettei ”munkaa mielikuvitus oo ihan niin rajaton et mä pystyisin kuvittelee niin hienon maailman tavallaan kun mitä maailma on”. Vaikka videopeli helpottaa unelmoinnin vaatimaa mielikuvitusta, arjessa näyttäisi olevan hyvänä puolena se, ettei se vaadi aktiivista ylläpitämistä ja uuden keksimistä samalla tavalla kuin unelmointi. Unelmoinnin hyviä puolia sen sijaan ovat vapaus, päätäntävalta ja poikkeavat minuudet.

Arjessa vastuuta on esimerkiksi opinnoista ja urasta, vuokran maksamisesta ja muiden tunteista ihmiskohtaamisissa (Anni; Emmi; Jaakko). Asioilla on tietty järjestys ja niitä kannattaa lähestyä realistisesti tyytyen siihen, mikä on saavutettavissa (Juho). Oma luonne voi olla ”arjen peruskaavaa seuraava” ja järjestelmällinen (Anni). Nämä asiat ovat osa arkea, mutta ratkaisuna niiden stressaavuuteen on unelmointi.

Unelmassa ei tarvitse olla järjestelmällinen, vaan peruskaavasta voi poiketa ja vastaantuleviin tilanteisiin voi heittäytyä. Vastaan ei tule rajoja, joista ei pääsisi yli tai eteenpäin. Lainalaisuudet, hahmot, dynamiikat ja ympäristöt voivat olla pelin sanelemia, mutta niitä voi vapaasti muuttaa hetkessä. Seikkailua odottava maailma on laaja ja siellä voi tehdä mitä haluaa ja mennä minne haluaa. (Anni; Emmi; Juho.) Unelmointi voi myös heijastaa vapautta

tai sen tavoittelua konkreettisesti arjessa. Esimerkiksi Tommille unelmointi on ikään kuin palkinto tehdyistä tehtävistä ja siitä, että aikaa on nyt unelmiin uppoutumiselle. Emmi puolestaan välttää stressaavassa tilanteessa todellisuutta tai rauhoittuu unelmoimalla muista asioista.

Arjessa täytyy sopeutua aikatauluihin, rajoituksiin ja muiden ihmisten odotuksiin. Moni haastateltava kokeekin, että arkea ja päätäntävaltaa arjessa rajoittaa moni asia. Unelmissa sen sijaan kaikki haastateltavat ilmoittavat olevansa täysin päätäntävällässä. He ohjaavat unelman tapahtumia unelmoijana ja usein kokevat vaikuttavansa unelman sisällä toimijana.

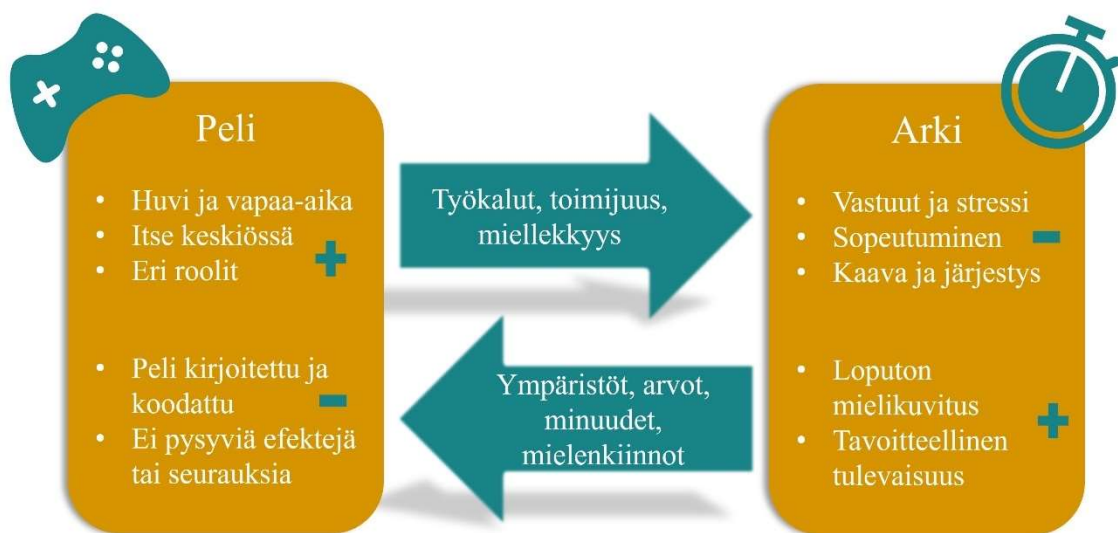
Päätäntävalta liittyy vahvasti vapauteen eli kykyyn tehdä mitä haluaa ja olla kuka haluaa. Se liittyy myös ihmissuhteisiin – siihen, että voi itsenäisesti päättää asioita ottamatta huomioon niitä monia sosiaalisia tilanteita ja mahdollisuuksia, jotka ovat läsnä arjessa.

Arjessa täytyy ottaa huomioon muiden tunteet, tulla toimeen ihmisten kanssa ja tehdä kompromisseja. Erityisesti Anni ja Emmi kokevat, että arjessa on omalle luonteenpiirteelle ominaista tai tilanteessa sopivampaa olla 'kiltti'. Anni ei koe sanovansa asioita suoraan, minkä hän näkee aiheuttavan itselleen ongelmia. Emmi kuvailee, miten omasta kiltteydestä joutuu usein kärsimään jollain tasolla. Unelmassa Emmi sen sijaan voi vapaasti olla itsekäs – tehdä mitä haluaa, sanoa suoraan ja olla välittämättä muiden vastustuksesta. Myös Anni sanoo unelmissa asiat suoraan ja on itsevarmempi. Jaakko puolestaan kertoo saavansa pelistä neuvoja arkeen ja eväitä ongelmien ratkaisuun ihmissuhteissa: ”miksi en minäkin [pelihahmon tavoin] voisi ilmaista turhautumista”. Turhautumisen ilmaisu on läsnä myös Emmin unelmissa niin sanotun 'epäihanneminän' muodossa. Kuvailen tätä epäihanneminää enemmän myöhemmin tässä luvussa.

Suoranaisen kiltteyden lisäksi unelmissa ei tarvitse huolehtia toisen loukkaamisesta fyysisesti. Esimerkiksi Tommilla ja Emmillä unelmissa toistuva teema on fyysinen konflikti tai taistelutilanne. Kumpikaan ei kuvailut arjessa haluavansa joutua samantyyppisiin tilanteisiin. Unelmointi niin sanotuista väkivaltaisista asioista ei heijasta arkielämän arvoja tai toiveita – taistelutilanteista unelmoiva henkilö voi samanaikaisesti tuntea syvää empatiaa unelman tai pelin hahmoja kohtaan, kuten Emmin unelmointi osoittaa. Myös Jaakko tuo esiin fyysisen riskin unelman seikkailuissa ja kiipeilyssä asiana, jota ei arjessa halua kohdata. Arjessa Jaakkoa rajoittaa korkeanpaikankammo ja fyysisen loukkaantumisen riski, mutta unelmassa seikkailu ja kiipeily ovat riskittömiä.

Suurimmaksi osaksi videopeliunelma siis eroaa haasteltavien arjesta merkittävästi. Se ei myöskään usein suoraan siirry unelmaan tai inspiroi sitä. Arkisten tapahtumien sijaan korkeintaan arkiset ympäristöt voivat ruokkia unelmaa (Emmi). Kukaan haastateltavista ei myöskään toivo, että unelmamaailma suoraan toteutuisi omana arkimaailmana. Myös unelmamaailman täydellisyyden epärealistisuus tiedostettiin vahvasti, esimerkiksi omia moraaleja on helpompi seurata pelin tai unelman mustavalkeassa maailmassa kuin harmaassa todellisuudessa (Emmi). Silti joitakin risteävyyksiä ja samankaltaisuuksia on havaittavissa. Hanna toteaa, että arjen ja pelin tai unelman risteävyydet eivät ole tietoisia, mutta esimerkiksi pelin tarinaa ja teemoja voi ymmärtää juuri oman elämäkokemuksen kautta.

Kaavio 9. Joitakin pelin ja arjen piirteitä ja vuorovaikutustapoja



Useimmiten risteävyys näkyy haastatteluissa minuuden kautta. Peli- tai unelmahahmoon voi sijoittaa omia luonteenpiirteitä ja arvoja. Tommi näkee itsensä loogisena ja rationaalisena ihmisenä sekä unelmassa että arjessa. Emmi kuvailee sitä, miten vaikka unelmaminä eroaa arkiminästä, näiden kahden arvot ovat samat tai samankaltaiset. Minuuden lisäksi mielenkiinnon kohteet heijastuvat usein unelmaan. Olisihan outoa viettää aikaa unelmoiden jostakin, joka ei ole itselle mielenkiintoista. Esimerkiksi miekkailu ja jousiammunta ovat asioita, jotka ovat läsnä sekä peliunelmissa että arkiunelmissa (esim. Emmi; Tommi). Peliin ja unelmaan voi myös sijoittaa omia odotuksia, toiveita ja ihanteita.

Odotukset ja toiveet voivat kohdistua arjen lisäksi peliin. Esimerkiksi Hannalla unelma heijastaa toiveita pelin jatko-osan tarinasta ja odotuksia hahmon taustatarinasta ja juonikehityksestä. Hanna kuvaa sitä, miten hän oli kehitellyt Dragon Age: Inquisition -pelin

(2014) sivuhahmolle laajan taustatarinan ja onnellisen lopun, minkä vuoksi hahmon päinvastainen kohtalo pelissä oli shokeeraava. Emmillä toiveet kohdistuvat esimerkiksi kahden hahmon kohtaamiseen Genshin Impact (2020) -tapahtumassa. Samoin ihanteet esiintyvät Emmillä unelmissa arkiarvojen heijastumina. Tommilla ja Jaakolla ihanteet puolestaan liittyvät minuuteen ja etenkin ideaaliin minuuteen, joita käsittelen seuraavaksi.

Unelmassa on kolmentyyppistä minuutta. Unelman toimijana voi olla selkeästi 'minä' eli unelmoija itse, unelmoijan ja pelihahmon sekoitus tai selkeästi pelihahmo. Unelman päähenkilönä on 'minä' Annilla, Jaakolla, Tommilla ja Juholla. Sekoitus minää ja pelihahmoa tai näiden kahden vaihtelu unelmassa on Emmillä. Hannalla sen sijaan unelman päähahmo on selkeästi pelihahmo. Minä toimijana ei kuitenkaan välttämättä tarkoita, että unelman minä on täysin samanlainen kuin arkiminä. Ainoastaan Juho toteaa näiden kahden olevan täysin samoja. Unelman minän ja arkiminän erot ovat joskus pieniä muutoksia ja joskus merkittäviä loikkia toimijuuden ja minäkuvan kannalta.

Unelman minä voi osallistujille olla ikään kuin paranneltu versio arkiminästä. Tällöin konsepti minuudesta on sama, mutta jotkin luonteenpiirteet tai fyysiset piirteet ovat paranneltuja. Ankkurina toimii arkiminä ja sisimmäinen minäkäsitys, jotka ovat kuitenkin unelmassa hieman ideaalisempia. Esimerkiksi Tommilla johtajana toimiva minä on arkiminä, mutta hieman ryhdikkäämpi, karismaattisempi ja pidempi, kun taas metsässä kulkeva minä on hieman urheilullisempi ja voi omata yliluonnollisia taitoja. Annilla unelman minä on rohkeampi ja heittäytyvämpi versio arkiminästä. Etenkin heittäytyminen eteen tuleviin haasteisiin, mahdollisuuksiin ja tilanteisiin tulee Annin mukaan juuri peleistä, sillä Anni kokee videopeliprotagonistien olevan usein juuri heittäytyvämpiä kuin arkiminä.

Toinen paranneltu versio minuudesta on heikkouksien puuttuminen. Jaakko ja Tommi kuvaavat unelmaminän olevan pitkälti sama kuin arkiminä, mutta ilman arjen tuomia heikkouksia tai huonoja puolia. Tätä Jaakko selittää sillä, että unelmassa ei välttämättä halua keskittyä ajattelemaan itsestään niitä ominaisuuksia, joista ei pidä niin paljon. Heikkouksiin kuuluvat myös esimerkiksi fyysiset rajallisuudet. Vapauden ja päätäntävällän perusteella heikkouksiksi voisin myös luokitella jonkinasteisen rajallisuuden toimijuudessa ja vaikutusvallan puutteen omassa elämässä. Lisäksi haastateltavat usein näkevät itsensä eräänlaisen päähahmon tai erityisen protagonistin asemassa. Tästä poikkeuksena on Tommi, joka kertoo viime vuosina alkaneensa kuvitella itsensä pikemminkin peliympäristön ”normaaliksi jampaksi” kuin videopelin erityiseksi ja sankarilliseksi päähahmoksi.

Toisaalta kuitenkin myös Tommi kuvittelee itsensä unelman päähahmoksi siinä mielessä, että unelma on hänen omasta näkökulmastaan kuviteltu ja sen toimijana toimii hän itse.

Videopelimainen päähahmo on kuitenkin unelmoinnissa yleisempi ilmiö. Esimerkiksi Anni tuntee itsensä pelissä sankariksi ja on pienen hetken ”maailmanpelastaja”. Samoin Juho kuvailee sitä, miten videopelistä unelmaan siirtyy mekanismi, jossa pelaaja tai tässä tapauksessa unelmoija on tapahtumien keskipisteessä. Myös Jaakon unelmista on havaittavissa piirteitä siitä, että esimerkiksi *Assassin’s Creed II* -pelin (2009) päähahmon tapaan unelmassa seikkailee erityisiä taitoja omaava ja erityisiin tilanteisiin päätyvä yksilö.

Parannellut piirteet, heikkouksien puute ja erityisenä päähenkilönä oleminen viittaavat siihen, että haastateltavien unelmassa toimii eräänlainen ihanneminä. Unelman minän ja arkiminän erot teemana haastatteluissa näyttäisivätkin vahvistavan keskeisissä käsitteissä esittelemäni teoriaa siitä, että ero ideaalin minän ja todellisen minän välillä motivoi unelmoimaan pelistä sen ulkopuolella ja että näiden kahden läheisyys pelissä (tai unelmassa) tuottaa positiivisia tunteita. Toisaalta eron ihanneminän ja todellisen minän välillä ei tarvitse olla suuri tai merkittävä, jotta unelmointia tapahtuu, eikä se ole ainoa motivoiva tekijä tai vaatimus.

Kuitenkin unelmointi on hyvä keino kuvitella ideaalia minuutta. Ideaalin minän etsiminen voi jopa olla unelmoinnin funktio. Emmi kertoo kiinnittävänsä huomiota siihen, millainen ihanneminä unelmassa esiintyy. Tämän avulla hän voi tarkentaa kuvaa siitä, millainen oma ihanneminä oikeastaan konkreettisesti on. Emmi mukaan ihanneminää voi etsiä unelmoimalla etenkin silloin, kun ei ole varma kyseisen ihanneminän piirteistä tai standardeista. Ihanneminän lisäksi unelmassa voi kuitenkin esiintyä myös ’epäihanneminä’.

Emmi kuvailee epäihanneminää versiona, joka on itsekkäämpi ja suorasanaisempi kuin arkiminä. Epäihanneminä tekee mitä haluaa, ei suostu kompromisseihin eikä ole myöntyväinen tai kiltti. Epäihanneminän funktio unelmoinnissa on laajentaa omaa käsitystä kiltteydestä, testata sen rajoja ja totutella assertiivisuuteen. Emmi teoretisoi, että epäihanneminää toteuttamalla voisi huomata, ettei maailma kaadu siihen, jos ei aina ole kiltti. Samoin ystävät eivät luultavasti hylkää heti, jos ilmaisee suuremmin omia toiveitaan tai mielipiteitään. Unelmassa voi myös tehdä virheitä ja sallia epäonnistumisia. (Emmi.) Emmi tavoin myös Jaakko kokeilee eräänlaista epäihanneminää peleissä. Hän kuvailee sitä, miten peleissä voi olla asioita tai rooleja, joita ei voi tai halua arjessa olla. Yksi näistä on ’pahiksena’ oleminen.

Toinen unelmoinnin minuuden käsittelyn funktio haastatteluissa on omien heikkouksien ja kehityskohtien tunnistaminen. Jaakolle unelmointi on tapa tunnistaa asioita, joissa haluaisi itse kehittyä. Unelman avulla voi tarkastella sitä, haluaako asialle tehdä jotain vai hyväksyykö omat epätäydellisyydet (Jaakko). Toisaalta Jaakko myös toteaa, että täydellisyys on epärealistista, joten vaikka unelman minän kaltainen voikin olla kehittämällä heikkouksia, olisi ideaalin minän täydellinen saavuttaminen epärealistista. Myös Hanna näkee unelman minän melko kaukana arkiminästään, etenkin scifi- ja fantasiaunelmissa. Emmi haluaisi olla unelmaminän kaltainen, mutta ei näe sitä realistisena. Sen sijaan Emmille unelmaminän avulla ”pysyy itsenään tasapainoisempana ihmisenä, kun voi purkaa niitä hetkisiä toiveita elämästä helpolla tavalla”.

Eskapismin konsepti tulee haastatteluissa selkeästi esille kysyttäessä, milloin unelmointia tapahtuu. Haastateltavat eivät yleisesti yhdistä unelmointia mihinkään tiettyyn tilanteeseen tai tunteeseen, mutta toistuvia teemoja on havaittavissa. Näihin teemoihin kuuluvat vastakohtina yhtäältä mekaaninen tekeminen ja toisaalta vapaus olla tekemättä mitään sekä yhtäältä stressi ja toisaalta iloiset tunteet. Seuraavaksi esittelemieni eskapismiin liittyvien teemojen lisäksi unelmointi on neljällä haastateltavalla linkittynyt musiikkiin. Emmi kuuntelee musiikkia unelmoidessaan kävelyillä, Tommilla unelman taustalla voi päässä soida pelimusiikkia, Hanna yhdistää kappaleita hahmoihin ja unelmiin ja Annia kappaleen tunnelma voi inspiroida unelmoidessa.

Mekaaniseen tekemiseen unelmoinnin liittävät Emmi ja Hanna sekä osittain Jaakko. Hanna kuvailee, miten kesätyössä rakennustyömaalla aika kului nopeammin, kun mekaanisen tekemisen yhteydessä hän unelmoi ja haaveili erilaisia asioita. Emmille hieman epämukavien asioiden tekeminen, kuten tiskaaminen ja kävely, tuntuvat mukavammalta unelmoidessa. Päin vastaisissa tapauksissa Tommilla unelmointia tapahtuu juuri silloin, kun ajatuksilla on aikaa ja tilaa juosta. Mekaaninen tekeminen voi sallia tämän, mutta pääasiallisesti unelmointi on palkkio siitä, ettei mitään tarvitse tehdä tai suunnitella (Tommi). Samoin Tommi harrastaa unelmointia silloin, kun muuta tekemistä ei ole. Tommille yleisimmät unelmoinnin tilanteet tapahtuvat aamulla juuri herättyä ja bussissa tai junassa. Tosin bussissa tai junassa unelmaan ei voi uppoutua yhtä vahvasti, sillä omalle pysäkillä jääminen täytyy pitää mielessä (Tommi).

Stressi liittyy unelmointiin etenkin Emmillä. Emmi kuvailee lievittävänsä stressiä siirtämällä unelmoinnilla ajatukset muualle. Tällöin unelmointi on rentouttavaa. Anni puolestaan kokee, että unelmassa tapahtuva tekeminen ja toiminta olisi arkielämässä stressaavaa, mutta

unelmassa mukavaa. Myös Jaakko viittaa siihen, että arjessa kiipeily ja seikkailu olisi pelottavampaa ja vaarallisempaa. Unelmissa voi siis toimia stressivapaasti. Toisaalta unelmointi voi joskus lisätä stressiä, jos se toimii prokrastinaationa eli tehtävien välttelemisenä.

Emmi näkee stressiä välttelevän unelmoinnin ”todellisuuden pakoiluna”. Sillä on hyvät puolensa rentouttavana tekijänä, mutta myös huonot puolensa aikaansaamattomuutena. Yleisesti haastateltavat eivät juurikaan näe prokrastinaatiota unelman ongelmana, sillä se ei kokonaan sulje pois todellisuudentajua tai arjen vastuita. Unelmaan voi uppoutua tietoisesti tai tiedostamattomasti, mutta se ei ikinä täysin sulje ympäristöä ulkopuolelleen.

Prokrastinaatiota tapahtuu Annilla kausittain sekä Jaakolla, Emmillä ja Hannalla. Jaakolla prokrastinaatio on välillä ei-toivottua ja Emmi mainitsee esimerkiksi pro gradu -työtään tehdessään vältelleensä kirjoittamista unelmoimalla. Myös Tommille aamuinen unelmointi on joskus turhauttavaa, sillä sängystä noustuaan hän tiedostaa sen, miten aamu olisi voinut alkaa aikaisemmin ilman unelmointia. Kukaan haastateltavista ei kuitenkaan maininnut unelmoinnilla tai siihen liittyvällä prokrastinoinnilla olevan vakavia ongelmia tai seurauksia.

Tunteiden suhteen unelmointiin liittyy sekä niin sanottuja vaikeita että iloisia tunteita. Vaikeat tunteet ilmenevät esimerkiksi unelman sisäisinä tunteina tai tapahtumina ja arkistressinä. Esimerkiksi Emmi kertoo unelmiensa sekä heijastavan sen hetkisiä tunnetiloja, kuten turhautuneisuutta, että vaikuttavan niihin esimerkiksi alakuloisuutena. Iloiset tunteet liittyvät unelmointiin eniten Juholla. Juho kuvailee unelmoinnin yhden funktion olevan ilon ja hauskuuden tuottaminen. Juho unelmoiikin juuri silloin, kun on hyvällä tuulella. Tätä hän selittää sillä, että hyvällä tuulella hän kokee ajatuksille olevan enemmän tilaa ja unelmoinnille enemmän energiaa.

Vältteleekö unelmointi todellisuutta vai onko se aktiivista ja rakentavaa? Molemmat oletukset näyttäisivät olevan mahdollisia. Etenkin Emmi kuvaa unelmointia suoraan todellisuuden välttelemisenä. Unelmoinnin liittäminen mekaaniseen tekemiseen voi olla hetkellistä tylsyyden välttelyä. Toisaalta sen voi nähdä myös kyseisen hetken elävöittämisinä ja parantelemisena ilman siitä pakenemista – unelmoiodessa tiskit tulee pestyä yhtä lailla kuin ilman unelmointia, mutta kyseinen tehtävä on hieman mielekkäämpi (Hanna). Tällöin unelmoinnin eskapismi olisi jotakin tavoittelevaa eikä välttelevää.

Kuten tutkimuksessani olen kuvailut, unelmalla voi tavoitella iloisia tai vahvoja tunteita, miellekyttää arkeen, uusia kokemuksia, arjesta poikkeavia maailmoja ja sosiaalisia

dynamiikkoja. Jaakko käyttää sanaa 'eskapismi' kuvaillessaan unelman tapahtumia, jotka ovat arjesta erilaisia. Tämä yhdistettynä videopelikokemuksen luonteeseen ja unelmoinnin teemoihin vapaudesta ja päätäntävällästä viittaisi siihen, että unelmointi tuo jotain lisää todellisuuteen sen pakoilun sijaan. Myös unelmoinnin funktio tunteiden käsittelynä ja erilaisten kokemusten turvallisena kokeiluna tukee aktiivisen eskapismien teoriaa. Samoin unelmissa voi tavoitella tietynlaisia ihmissuhteita kuten 'found family' -trooppia ja niistä voi ammentaa työkaluja omiin ihmissuhteisiin. Arjesta poikkeavat maailmat ovat unelmissa hienoja, mutta niihin ei välttämättä haluta paeta kokonaan niin, että arki unohtuu tai vaihtuu. Unelma myös vuorovaikuttaa arjen kanssa niin, että omat luonteenpiirteet, arvot, ympäristöt ja kokemukset voivat ruokkia unelmaa. Eskapismi unelmoinnin avulla näyttäisi siis olevan positiivista arjen värittämistä ja rakentamista sen suoranaisen pakoilun lisäksi tai jopa sen sijaan.

### 5.3 Päätelmät – unelma ja toimijuus

Seuraavaksi kuvaan tiivistäen unelman, videopelin ja arjen risteymät. Näiden laajempia kuvauksia ja teemoja olen käsitellyt kahdessa edellisessä alaluvussa. Päätelmissä tarkoitukseni ei ole tiivistää kaikkia käsittelemiäni asioita, vaan lyhyesti reflektoida sitä, mitä merkityksiä mahdollisilla risteymillä on ja tukevatko ne tutkimuskysymyksiäni tai tutkimuksen lähtökohtaa. Tämän jälkeen aineistoni kulminoituu toimijuuden käsitteeseen. Toimijuuden avulla tiivistän ja sanallistan päätelmäni unelmoinnin, arjen ja toimijuuden suhteesta ja potentiaalista. Toimijuus myös heijastaa kahden tutkimuskysymyksen teemoja ja pointteja. Näistä tärkeimmiksi nousevat vapaus, vaikutusvalta ja vaihtoehdot. Esittelen myös haastateltavien toteutuneita unelmia, käsitystä unelmien realistisuudesta ja funktioita unelmoinnissa.

Unelma ja peli näyttävät risteävän tutkimuksen lähtökohtaa tukien niin, että peli kehystää ja inspiroi unelmaa. Videopeli on unelman raamit, rakennuspalikka, raaka-aine, inspiroija, helpottaja ja ruokkija. Tähän kuuluvat useimmiten pelin ympäristöt, joskus hahmot ja osittain tarinat. Joskus unelma voi vaikuttaa pelaamiseen esimerkiksi niin, että pelin poikkeavuus kuvitellusta skenaariosta tuottaa pettymyksen tai järkytyksen. Unelma myös luo lisäsisältöä pelille ja elävöittää tai motivoi pelaamista.

Myös peli ja arki risteävät etenkin silloin, kun pelaaminen upotetaan arkeen. Pelaamiseen investoidaan kausittain paljon aikaa, ajatusta ja energiaa. Peli on irti arjesta, mutta myös siihen sijoittuva kokemus. Peli voi myös vaikuttaa arkeen. Tästä vahvin esimerkki on Jaakon



matka Venetsiaan. Jaakko kuvailee matkaansa videopelin osittain inspiroimana toteutettuna unelmana. Saadessaan mahdollisuuden matkustaa Jaakko valitsi Venetsian Assassin's Creed II-pelin (2009) perusteella. Matkansa aikana Jaakko huomasi katselevansa rakennuksia ja paikkoja pelin näkökulmasta. Hän esimerkiksi tunnisti paikkoja, suhteutti ne mielessään muihin sijainteihin pelin kartan perusteella ja kuvitteli kiipeävänsä rakennuksien seiniä pitkin pelin päähahmon tavalla. Jaakko myös pohti rakennuksia yleisesti niin, että pelin 'minimap' ja tapa avata uusia rakennuksia tarkoituksenmukaisesti eroavat arjesta, mutta myös muuttavat omaa tapaa käsitellä tilaa. Toinen esimerkki on pelien tapa tarjota voimavaroja ja perspektiivejä ihmissuhteisiin, tunteisiin ja konflikteihin. Yleisesti ottaen peli on yllättävän vahva arkikokemus.

Unelma ja arki risteävät monella saralla. Unelma on arjesta erillään, mutta samalla voi vaikuttaa siihen. Se voi pienissä määrin ohjata elämää, rakentaa minuutta, muuttaa tilannetta, piristää arkea ja pelin tavoin auttaa käsittelemään tunteita ja ihmissuhteita. Tästä huolimatta unelman pointtina on usein arjesta eroaminen. Liiallista uppoamista vältellään usein, ympäristön erilaisuus luo mahdollisuuksia ja erilaiset minuudet ovat läsnä unelmassa eri tavalla kuin arjessa.

Yleisesti ottaen unelma, peli ja arki ovat kuin magneetteja. Ne ruokkivat ja heijastavat toisiaan oikeissa olosuhteissa, mutta toisissa tilanteissa työntävät toisiaan pois ja ovat jopa vastakohtia. Lopuksi tarkastelen näiden kolmen risteymän olennaista elementtiä: toimijuutta. Tätä olen lähestynyt haastattelukysymyksissä muun muassa unelman realistisuuden ja toteutettavuuden kautta. Näiden lisäksi vastauksista nousi aiemmin mainitsemiani teemoja, kuten jotkin unelmoinnin funktiot ja unelmien vapaus, päätäntävalta tai vaikutusvalta ja vaihtoehdot.

Unelman ei missään nimessä tarvitse olla todellisuuden mukaisesti realistinen. Joillakin haastateltavista, kuten Annilla, se saattaa oman persoonallisuuden vuoksi useimmiten olla jossain määrin realistinen, mutta tämä ei ole vaatimus. Pelimaailman sisäinen realismi ilmenee unelmissa hieman useammin esimerkiksi niin, että pelihahmo halutaan pitää autenttisena, mutta myös pelimaailman sääntöjä ja piirteitä voi halutessaan muuttaa. Realistisuuden sijaan moni haastateltava kommentoi unelmointiaan tai sen toteutumista epärealistisena. Heille näyttäisi olevan tärkeää tiedostaa se, että vaikka jostakin asiasta unelmoi, se ei tarkoita sitä, että kyseistä asiaa pitäisi realistisena. Haastateltavat eivät yleisesti myöskään vertaile unelmaa arkeensa. Etäisyys realismista tai arjesta ei lähtökohtaisesti

tue toimijuuden ideaa. Myöskään suhteellisen matala aikomus tai todennäköisyys unelman toteuttamiselle ei tue toimijuutta.

Kukaan haastateltavista ei ole suoranaisesti tyytymätön arkeensa. Jotkin arjen osa-alueet voivat olla haastateltavien elämässä vajavaisia, rajoitteellisia tai puutteellisia, mutta kokonaisuutena arki nähdään positiivisesti. Tämän vuoksi myöskään se, että unelma ei todennäköisesti toteudu, ei näytä haittaavan haastateltavia. Tämän eksplisiittisesti toteaa Tommi, jota unelmien toteutumattomuus ei haittaa, koska hän on yleisesti tyytyväinen arkeensa. Sen sijaan hän pohtii, että ”varmasti jos mulla ois huono tilanne elämässä -- ni siin kohtaa varmasti mua vois jäädä harmittamaan enemmän semmonen et oi kumpu olis tämmönen maailma”.

Kuten aiemmin olen todennut, unelman toteutumattomuus voikin olla sen positiivinen piirre. Yleisesti haastateltavat eivät halua suoraan toteuttaa unelmiaan. Tästä poikkeuksena on videopeli, jonka maailmassa unelmaa voi toteuttaa ainakin jollain tasolla. Pelin tyylistä ja tarjoamasta vapaudesta riippuen unelmaa voi kokeilla, harjoitella tai jopa toteuttaa pelimaailmassa. Arkimaailmassa unelmien joidenkin osa-alueiden toteutuminen nähdään haastatteluissa realistisena tai tavoiteltavana. Tästä esimerkkeinä ovat positiiviset luonteenpiirteet, ihmissuhteiden kehittäminen tai ylläpito ja unelmissa ilmenevä vapaus, vaikutusvalta ja vaihtoehtoisuus.

Unelmien kolme teemaa ja funktiota näyttäisivät liittyvän vahvasti kriittisen toimijuuden luovaan ja potentiaaliseen luonteeseen. Luovuutta innostaa ja ylläpitää erilaisten vaihtoehtojen ja valintojen kuvittelu. Nämä liittyvät selkeämmin peliin, mutta myös omaan elämään kuvitellaan vaihtoehtoja kuten erilaiset minuudet, vapaus ja arjen ulkopuolinen mielikuvituksen maailma. Vapauden ja päätäntävällän teema viittaa näiden kahden jonkinasteiseen puuttumiseen omassa arjessa ja haluan niiden lisääntymisestä omassa elämässä. Tämä on oma päätelmäni, mutta teoreettinen viitekehys ja tutkimusaineisto näyttäisivät tukevan sitä. Jos unelmointi heijastaa ja motivoi toimijuutta, se näyttäisi olevan jonkin verran kriittistä – kaavojen seuraaminen, vastuu, aikataulut ja turhauttavat tehtävät tai työt rajoittavat vapautta arjessa, mutta eivät unelmassa. Samoin arjessa kontrolli elämän suunnasta on rajallista, mutta unelmassa tärkeää on juuri se, että on itse päätäntävällässä.

Unelmoinnin toimijuuden potentiaalia muutosta työntävänä ja etäisyydellä reagointia muokkaavana voimana heijastavat hieman unelmoinnin funktiot. Unelmoinnilla pyritään esimerkiksi käsittelemään omia tunteita ja jopa reagoimaan tilanteeseen kontrolloidummin

unelmoinnin jälkeen (Emmi). Tämä on suora heijastus toimijuudesta tilanteeseen reagoimisena, mielikuvituksena ja reflektointina. Samoin uudenlaiset kokemukset ja erilaiset minuudet toteuttavat toimijuuden vaatimaa kykyä omaksua muiden perspektiivejä. Lisäksi etenkin Hannan harjoittaman ajanhallinnan avulla toimijuus muokkaa arkea ja meneillään olevaa tilannetta. Minuuden projisointi ja ideaalin minän etsiminen sekä kuvittelu voivat parhaimmillaan inspiroida positiivisiin päätöksiin ja muutoksiin arjessa, tosin tämä ei haastateltavien kokemusten mukaan ole konkreettisesti juurikaan toteutunut. Potentiaalia kuitenkin on.

Lopuksi käsittelen unelmoinnin toimijuutta heijastavaa potentiaalia esittelemällä haastateltavien toteutuneita unelmia. Anni unelmoi *Breath of the Wild* -pelin (2017) inspiroimana luonnosta ja yhteydestä siihen omassa arjessa. Osittain tämän unelman inspiroimana hän tilaisuuden tullen matkusti Lappiin, jossa unelma tunturin laella seisomisesta kauniin luonnon äärellä toteutui. Jaakko toteutti *Assassin's Creed II*-pelin historiallisen renessanssiajan Italian unelmansa matkustaessaan Venetsiaan, jossa peli oli kaikkialla ympärillä. Lisäksi Jaakko kokee panostavansa ystävyys-suhteisiinsa jonkin verran enemmän osittain juuri pelaamisesta juontavan unelmoinnin ja pohdinnan vuoksi. Tommi on toteuttanut pelissä ja unelmissa kokemaansa vapautta ja voiman tunnetta seinäkiipeilyllä, jousiammunnalla ja sukelluksella. Emmi on videopelaamisen takia unelmoinut miekkailusta. Tämän unelman hän toteutti osallistumalla miekkailukurssille. Toteutus ei vastannut unelmaa noloksi kokemansa tapahtuman vuoksi, mutta hän toteuttaa mielikuvituksessaan unelmaansa ja haluaa yrittää sen arkista toteuttamista uudelleen. Juho ei näe unelmaansa todennäköisenä, mutta tyytyy vallan hyvin toteuttamaan unelmaa pelaamalla sitä inspiroineita pelejä. Hanna on *Hellblade: Senua's Sacrifice* -pelistä (2017) saanut inspiraatiota tatuoinnille, joka nyt koristaa hänen käsivarttaan, huolimatta joidenkin tuttaviansa tuomitsevista asenteista. Lisäksi hän kokee pelaamisen ja haaveilun lisänneen empatiaa, sillä ne auttavat näkemään asioita eri näkökulmasta. Pelaamisella ja unelmoinnilla näyttää olevan potentiaalia muutokseen ja jopa sen toteuttamiseen.

## 6 Lopuksi

Olen tutkimuksessa tarkastellut teemahaastattelu- ja -analyysi metodeilla unelmointia videopelaamisen innoittamana ja kehyksissä. Olen haastatellut kuutta aktiivista pelaajaa siitä, mikä on pelaamisen rooli arjessa, miten ja milloin he unelmoivat peliin liittyen, miten peli kehystää unelmointia ja mikä on unelmoinnin rooli arjessa. Tutkimusaineisto ja sen käsittely vastaavat tutkimuskysymyksiin ja teoreettiseen viitekehykseen. Ensimmäisen tutkimuskysymyksen yksinkertaistettu vastaus on: videopelin avulla voi unelmoida ammentamalla videopelin materiaalia, luomalla skenaarioita videopelistä ja toteuttamalla unelmaa osittain videopelissä. Toisen tutkimuskysymyksen vastaus on: unelmoiva pelaaja ja pelaava unelmoija voi arjessa harjoittaa toimijuutta ainakin mielikuvituksen, vaihtoehtojen, valintojen ja aktiivisten eskapismien metodien kautta, mutta joskus myös toteuttamalla unelmiaan.

Keskeiset käsitteet ovat selvästi havaittavissa aineistossa sekä ennakoituissa teemoissa ja kysymyksissä, että ennakoimattomissa teemoissa ja vastauksissa. Unelmointi osoittautui selkeästi aktiiviseksi eskapismiksi. Ideaalin minuuden rakentaminen ja hetkellinen saavuttaminen näyttäisi olevan yksi unelmoinnin funktio. Toisaalta ero todellisen minän ja ihanneminän välillä ei näyttäisi olevan erityisen merkittävä motivoija unelmoinnissa. Unelmoinnin suhde toimijuuteen on selkeästi läsnä. Toimijuus ei toteudu siinä mielessä, että unelmointi on hyvin erillään arjesta eikä se usein sisällä intentiota muutokselle. Toisaalta toimijuus toteutuu siinä mielessä, että tutkimuksen olennaisiksi teemoiksi nousivat vapaus, valinnat ja vaihtoehdot. Unelmointi ei sinänsä ole kriittistä, koska se voi keskittyä pelkästään iloisiin tunteisiin, eikä välttämättä arjen kritisointiin, vaan unelman ihannointiin. Kritiikkiä on kuitenkin havaittavissa arjen epäkohdissa, heikkouksissa ja päätäntävällän puutteessa. Lisäksi kritiikki on mielikuvituksellista, vaihtoehtoista ja hiljaisesti potentiaalista.

Pelin tavat kehystää unelmointia, etenkin peliympäristö, pelihahmot ja narratiivit, ovat kieltämättä tärkeä osa unelmointia. Kuitenkin niiden tärkeys unelmoinnissa voi haastatteluissa nousta harhaanjohtavan suureksi siksi, että juuri ympäristö, henkilöt ja tapahtumat olivat lähtökohtaisia haastatteluteemoja. Ne ovat olennaisia teemoja ja piirteitä unelmoinnissa, mutta eivät välttämättä ensisijaisia tai pääaiheisia. Tutkimuksen pieni otanta ja taustatietojen jättäminen tutkimuksen ulkopuolelle voivat vääristää tutkimusta tai jättää pimentoon olennaisia ja merkittäviä päätelmiä. En kuitenkaan arvioi näiden ongelmien olevan merkittäviä tutkimuksen luotettavuuden kannalta. Erilaiset tavat unelmoida ja kehystää

unelmaa esimerkiksi sukupuoleen, ikään, pelihistoriaan tai elämäntilanteeseen korreloituina ovatkin yksi mielenkiintoinen jatkotutkimuksen mahdollisuus.

Jatkotutkimuksen kannalta aineistossa on paljon mahdollisuuksia. Pienestä otannastaan huolimatta se muodostui yllättävän laajaksi. Haastateltavat olivat selvästi innostuneita ja avoimia haastatteluaiheesta ja kokemuksistaan. Aineisto sisältääkin laajan kirjon yleistä pohdintaa, yksityiskohtaisia ja henkilökohtaisia piirteitä sekä paikoittain osuvia, mielenkiintoisia ja mahtavia ajatuksia ja lausahduksia. Aineiston annin lisäksi jatkotutkimus on perusteltua ja tarpeellista. Pelin potentiaali siirtyä sen ulkopuolelle arkeen ja jopa kehystää vapaata ajattelua tekee siitä mahdollisesti hyvin merkittävän osan elämää, vaikuttamista, minäkuvaa ja ajattelua. Lisäksi jatkotutkimus soveltuu kulttuuriseen pelitutkimukseen, pelikehitykseen ja folkloristiikkaan.

Pelin suhteen potentiaalia jatkotutkimuksessa on sekä pelitutkimuksen että pelikehityksen näkökulmasta. Olisi mielenkiintoista tutkia tarkemmin yhden yksittäisen pelin vaikutusta unelmoinnissa. Osallistujat voisivat esimerkiksi tarkasti kuvailla tai visuaalisesti havainnoida unelman ympäristöjä. Unelman yksityiskohtaisuutta, frekvenssiä ja roolia voisi tarkastella esimerkiksi henkilökohtaisen mielikuvituksen tai mielikuvituksellisuuden kautta niin, että unelmoiko luovaksi tai visuaaliseksi henkilöksi itsensä omaava pelaaja enemmän tai eri tavoilla kuin ei-luovaksi tai ei-visuaaliseksi itsensä omaava. Pelitutkimuksen ja pelikehityksen kontekstissa voisi tutkia sitä, miten unelmointi motivoi pelaamaan, miten vahva pelikokemus on ja mitä tunteita unelmointiin ja pelaamiseen liittyy.

Folkloristiikan kentässä tutkimus tukee erinomaisesti näkemystä pelistä ja pelaamisesta folklorena. Tämän lisäksi jatkotutkimuksen teemoja voisivat olla esimerkiksi unelmien narratiivisuus, itseilmaisu pelin ja unelman avulla sekä pelikokemuksen variaatio. Näistä etenkin narratiivisuus on läsnä tutkimuksessani, mutta pienemmässä roolissa kuin ennakkoin. Samoin kuin unelman visuaalisuutta myös narratiivisuutta voisi tutkia tarkemmin. Seuraavatko unelmien tapahtumat ja juonet jonkinlaisia kertomustyyppisiä ja valmiita kaavoja? Miten pelin juoni varioituu pelikokemuksessa tai unelmassa? Lisäksi itseilmaisu on tärkeä osa unelmointia. Unelmassa seikkailevat ihanneminä ja epäihanneminä ovat olennaisessa osassa tutkimustani. Niiden suhteen jatkotutkimusta voisi tehdä esimerkiksi liittyen siihen, voiko unelmassa toteuttaa jotakin minuuden aspektia, jota henkilö ei koe voivansa toteuttaa arjessaan. Tutkimuksessani näitä aspekteja ovat esimerkiksi liikunnallisuus tavallista paremmalla ja näyttävämmällä tavalla, itsekkyyks positiivisessa mielessä ja vapaus.

Yleisesti ottaen myös aineistossani esiin tulleet, mutta tutkimuksessa hyvin pieneen osaan jääneet teemat ovat mielenkiintoisia jatkotutkimuksen kannalta. Näihin kuuluvat esimerkiksi musiikki ja virtuaalinen todellisuus. Lisäksi tutkimuksen keskeiset teemat, erityisesti tunteiden käsittely unelman ja pelaamisen kautta, eivät missään nimessä ole tyhjentäviä. Päinvastoin, seikkailu videopelin ja unelmamaailman risteyksessä on vasta alkanut.

## Lähteet

### Tutkimusaineisto

- Anni [pseudonyymi] 31.1.2022, Turku. Haastattelijana Ida Kohvakka. Arkistoitu HKT arkistoon. Arkistointitunnus tku-a-22-22.
- Emmi 3.2.2022, Turku. Haastattelijana Ida Kohvakka. Arkistoitu HKT arkistoon. Arkistointitunnus tku-a-22-25.
- Hanna 7.2.2022, Turku. Haastattelijana Ida Kohvakka. Arkistoitu HKT arkistoon. Arkistointitunnus tku-a-22-27.
- Jaakko 1.2.2022, Turku. Haastattelijana Ida Kohvakka. Arkistoitu HKT arkistoon. Arkistointitunnus tku-a-22-23.
- Juho 4.2.2022, Turku. Haastattelijana Ida Kohvakka. Arkistoitu HKT arkistoon. Arkistointitunnus tku-a-22-26.
- Tommi 2.2.2022, Turku. Haastattelijana Ida Kohvakka. Arkistoitu HKT arkistoon. Arkistointitunnus tku-a-22-24.

### Kirjallisuus

- Aaltonen, T. & Leimumäki, A. (2010). Kokemus ja kerronnallisuus – kaksi luentaa. Teoksessa J. Ruusuvuori; P. Nikander & M. Hyvärinen, *Haastattelun analyysi* (ss. 119–152). Tampere: Vastapaino.
- Abrahams, R. D. (2011). *Everyday Life: A Poetics of Vernacular Practices*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Anable, A. (2018). *Playing with Feelings: Video Games and Affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Backman, J. (2018). Ääreellisyyden kohtaaminen: kokemuksen filosofista käsitehistoriaa. Teoksessa J. Toikkanen & I. Virtanen, *Kokemuksen tutkimus VI* (ss. 25–40). Rovaniemi: Lapland University Press.
- Baranowski, T.; Buday, R.; Thompson, D. I. & Baranowski, J. (2008). Playing for real: video games and stories for health-related behavior change. *American Journal of Preventive Medicine*, 74–82. doi:10.1016/j.amepre.2007.09.027
- Bernhaupt, R. (2010). *Evaluating User Experience in Games : Concepts and Methods*. Lontoo: Springer London.

- Burn, A. (2006). Reworking the Text: online fandom. Teoksessa D. Carr; D. Buckingham; A. Burn & G. Schott, *Computer games : text, narrative and play* (ss. 103–118.). Cambridge: Polity.
- Calleja, G. (2010). Digital Games and Escapism. *Games and Culture*, 5(4), 335–353. doi:doi-org.ezproxy.utu.fi/10.1177/1555412009360412
- Calvillo-Gómez, E. H.; Cairns, P. & Cox, A. L. (2010). Assessing the Core Elements of the Gaming Experience. Teoksessa R. Bernhaupt, *Evaluating User Experience in Games* (ss. 47–71). Lontoo: Springer London.
- Chang, E. Y. (2018). A Game Chooses, a Player Obeys. BioShock, Poshumanism, and the Limits of Queerness. Teoksessa J. & Malkowski, *Gaming representation : race, gender, and sexuality in video games*. Bloomington: Indiana University Press.
- Chess, S. (2017). *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Crawford, G. (2011). *Video Gamers*. Lontoo & New York: Routledge.
- Dauphin, B. & Heller, G. (2010). Going to other worlds: the relationships between videogaming, psychological absorption, and daydreaming styles. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(2), 169–172. doi:10.1089/cyber.2009.0065
- Ehn, B. & Löfgren, O. (2010). *The Secret World of Doing Nothing*. California: University of California Press.
- Emirbayer, M. & Mische, A. (1998). What is Agency? *American Journal of Sociology*, 103(4), 962–1023. doi:10.1086/231294
- Goffman, E. (1974). *Frame analysis : an essay on the organization of experienxe*. New York: Harper and Row.
- Hamari, J. & Keronen, L. (2017). Why do people play games? A meta-analysis. *International journal of information management*, 37(3), 125-141. doi:10.1016/j.ijinfomgt.2017.01.006
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. (2011). *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus.
- Huizinga, J. ([1983] 1949). *Homo Ludens : a study of the play-element in culture*. Lontoo: Routledge.
- Hyvärinen, M. (2010). Haastattelukertomuksen analyysi. Teoksessa J. Ruusuvoori; P. Nikander & M. Hyvärinen, *Haastattelun analyysi* (ss. 90–118). Tampere: Vastapaino.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.



- Kallio, K. P.; Mäyrä, F. & Kaipainen, K. (2011). At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities. *Games and Culture*, 6(4), 327–353.  
doi:10.1177/1555412010391089
- Katz, E. & Foulkes, D. (1962). On the use of the mass media as “escape”: Clarification of a concept. *Opinion Quarterly*, 26(3), 377–388. Noudettu osoitteesta  
<https://www.jstor.org/stable/2747226>
- Kim, J. (2014). Interactivity, user-generated content and video game: an ethnographic study of Animal Crossing. *Continuum*, 28(3), 357–370.  
doi:doi.org/10.1080/10304312.2014.893984
- Klimmt, C.; Hefner, D. & Vorderer, P. (2009). The Video Game Experience as ‘True’ Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception. *Communication theory*, 19(4), 351–373. doi:10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x
- Klinger, E. (1990). *Daydreaming: Using Waking Fantasy and Imagery for Self-Knowledge and Creativity*. Los Angeles, CA: J. P. Tarcher.
- Kukkola, J. (2018). Kokemuksen tutkimuksen metatiede: kokemuksen käsitteen käytön ja kokemuksen ehtojen tutkimus. Teoksessa J. Toikkanen & I. V. Virtanen, *Kokemuksen tutkimus VI* (ss. 41–63). Rovaniemi: Lapland University Press.
- Kuo, A.; Lutz, R. J. & Hiller, J. L. (2016). Brave new World of Warcraft: a conceptual framework for active escapism. *The Journal of Consumer Marketing*, 33(7), 498–506.  
doi:10.1108/JCM-04-2016-1775
- Lee, H. R. & Jeong, E. (2015). Associations between Game Users and Life Satisfaction: Role of Self-Esteem, Self-Efficacy and Social Capital. *International Journal of Psychological and Behavioral Sciences*, 9(7), 2457–2461.  
doi:doi.org/10.5281/zenodo.1108208
- Miller, K. (2008). Grove Street Grimm: Grand Theft Auto and Digital Folklore. *Journal of American Folklore*, 121(481), 255–285. doi:10.2307/20487609
- Molesworth, M. (2009). Adult’s Consumption of Videogames As Imaginative Escape From Routine. *Advances in consumer research*, 36, 378–383. Noudettu osoitteesta  
<https://search-ebshost-com.ezproxy.utu.fi/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=43008787&site=ehost-live>
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). *Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Lontoo: Routledge.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: games in culture*. Lontoo: Sage Publications.

- Mäyrä, F. (2019). The Player as a Hybrid: Agency in Digital Game Cultures. *Game*, 8, 29–45.  
Noudettu osoitteesta <https://www.gamejournal.it/?p=3979>
- Nielsen, D. (2015). Identity Performance in Roleplaying Games. *Computers and composition*, 38, 45–56. doi:doi.org/10.1016/j.compcom.2015.09.003
- Nikander, P. (2010). Jäsenkategoria-analyysi ja haastattelun kulttuuriset järjestykset. Teoksessa M. Hyvärinen; P. Nikander & J. Ruusuvuori, *Haastattelun analyysi* (ss. 242–268). Tampere: Vastapaino.
- Ortiz de Cortari, A. B.; Aronsson, K. & Griffiths, M. (2011). Game Transfer Phenomena in Video Game Playing: A Qualitative Interview Study. *International journal of cyber behavior, psychology, and learning*, 1(3), 15–33. doi:10.4018/ijcbpl.2011070102
- Palmenfelt, U. (1998). Dagdrömmar i folklore. *Tradisjon. Tidsskrift for Folkloristikk*, 15–25.
- Pietersen, A. J.; Coetzee, J. K.; Byczkowska-Owczarek, D.; Elliker, F. & Akcermann, L. (2019). Online Gamers, Lived Experiences, and Sense of Belonging: Students at the University of Free State, Bloemfontein. *Qualitative sociology review*, 14(4), 122–137. doi:10.18778/1733-8077.14.4.08
- Poels, K.; Ijsselsteijn, W. A. & de Kort, Y. (2015). World of Warcraft, the aftermath: How game elements transfer into perceptions, associations and (day)dreams in the everyday life of masively multiplayer online role-playing game players. *New media & society*, 17(7), 1137–1153. doi:10.1177/1461444814521596
- Poels, K.; Ijsselsteijn, W.; de Kort, Y. & Van Iersel, B. (2010). Digital Games, the Aftermath: Qualitative Insights into Postgame Experiences. Teoksessa R. Bernhaupt, *Evaluating User Experience in Games : Concepts and Methods* (ss. 149–163). Lontoo: Springer London.
- Przybylski, A.; Weinstein, N.; Murayama, K.; Lynch, M. F. & Ryan, R. M. (2012). The Ideal Self at Play: The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be. *Psychological Science*, 23(1), 69–76. doi:10.1177/0956797611418676
- Rastas, A. (2010). Haastatteluaineistojen monet tehtävät etnografisessa tutkimuksessa. Teoksessa M. Hyvärinen; P. Nikander & J. Ruusuvuori, *Haastattelun analyysi* (ss. 64–89). Tampere: Vastapaino.
- Rautajoki, H. (2018). Kokemuksellisuus yhteiskunnallis-poliittisessa mielipiteenmuodostuksessa. Teoksessa J. Toikkanen & I. V. Virtanen, *Kokemuksen tutkimus VI* (ss. 109–129). Rovaniemi: Lapland University Press.
- Rebughini, P. (2018). Critical agency and the future of critique. *Current Sociology*, 66(1), 3–19. doi:10.1177/0011392117702427

- Ruusuvuori, J.; Nikander, P. & Hyvärinen, M. (2010). *Haastattelun analyysi*. Tampere: Vastapaino.
- Ryan, R. M.; Rigby, C. S. & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and emotion*, 30(4), 344–360. doi:10.1007/s11031-006-9051-8
- Saarikoski, H. (2009). *Nuoren naisellisuuden koreografioita : Spice Girls -fanit tyttöyden tekijöinä*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Sutherland, L.-A. (2020). The ‘desk-chair countryside’: Affect, authenticity and the rural idyll in a farming computer game. *Journal of rural studies*, 78, 350–363. doi:doi.org/10.1016/j.jrurstud.2020.05.002
- Sutherland, L.-A. (2020b). Virtualizing the ‘good life’: reworking narratives of agrarianism and the rural idyll in a computer game. *Agriculture and human values*, 37(4), 1155–1173. doi:doi.org/10.1007/s10460-020-10121-w
- Takatalo, J.; Häkkinen, J.; Kaistinen, J. & Nyman, G. (2010). Presence, Involvement, and Flow in Digital Games. Teoksessa R. Bernhaupt, *Evaluating User Experience in Games : Concepts and Methods* (ss. 23–46). Lontoo: London Springer.
- Toikkanen, J. & Virtanen, I. (2018). *Kokemuksen tutkimus VI*. Rovaniemi: Lapland University Press.
- Tuuri, K. & Peltola, H.-R. (2018). Toinen persoona musiikillisen kuuntelukokemuksen tutkimisessa. Teoksessa J. Toikkanen & I. V. Virtanen, *Kokemuksen tutkimus VI* (ss. 149–168). Rovaniemi: Lapland University Press.
- Tökkäri, V. (2018). Fenomenologisen, hermeneuttis-fenomenologisen ja narratiivisen kokemuksen tutkimuksen käytäntöjä. Teoksessa J. Toikkanen & I. V. Virtanen, *Kokemuksen Tutkimus VI* (ss. 64–84). Rovaniemi: Lapland University Press.
- Vahlo, J. (2018). *In Gameplay: The Invariant Structures and Varieties of the Video Game Gameplay Experience*. Turku: Painosalama Oy. Noudettu osoitteesta <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7169-5>
- Vahlo, J. (2018b). Videopelikokemuksen kansanomaisuus. *Elore*, 25(1), 168–173. doi:10.30666/elore.72969

### **Tekstissä mainitut pelit**

- Assassin’s Creed II. (2009). Ubisoft Montréal. Ubisoft.
- Digimon Story: Cyber Sleuth. (2015). Media.Vision. Bandai Namco Entertainment.
- Digimon World: Next Order. (2017). B. B. Studio. Bandai Namco Entertainment.

Doom. (1993). id Software.

Dragon Age: Inquisition. (2014). BioWare. Electronic Arts.

Dragon Age: Origins. (2009). BioWare. Electronic Arts.

Genshin Impact. (2020). miHoYo.

Grand Theft Auto: San Andreas. (2004). Rockstar North. Rockstar Games.

Hades. (2020). Supergiant Games.

Hellblade: Senua's Sacrifice. (2017). Ninja Theory.

League of Legends. (2009). Riot Games.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. (2017). Nintendo EPD. Nintendo.

Lisa: the Painful. (2014). Dingaling Productions.

Persona 5. (2016). P-Studio. Atlus; Atlus USA; Deep Silver; Sega.

Red Dead Redemption 2. (2018). Rockstar Studios. Rockstar Games.

The Sims. (2000). Maxis. Electronic Arts.

This War of Mine. (2014). 11 bit studios. 11 bit studios.

Undertale. (2015). Toby Fox.

The Witcher -sarja. CD Projekt Red.

### **Muut verkkolähteet**

anc.utu.fi. *Tietoja*. Noudettu osoitteesta <https://anc.utu.fi/tietoja/>

Kielitoimiston sanakirja. (2021). *Fantasia*. Noudettu osoitteesta <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/fantasia>

Kielitoimiston sanakirja. (2021b). *Uneksia*. Noudettu osoitteesta <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/uneksia>

Kielitoimiston sanakirja. (2021c). *Unelma*. Noudettu osoitteesta <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/unelma>

Kielitoimiston sanakirja. (2021d). *Uni*. Noudettu osoitteesta <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/uni>

Merriam-Webster. (2022). *Dream*. Noudettu osoitteesta <https://www.merriam-webster.com/dictionary/dream>

Merriam-Webster. (2022b). *Fantasy*. Noudettu osoitteesta <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fantasy>

## Liitteet

### Liite 1. Vaihtoehtoinen elämä -twiitti



Iced Coffee Dad @IcedCoffeeDad (2018) Twitterissä: “if anyone need me i’ll be daydreaming/vividly hallucinating my alternate life where i only exist in the stardew valley universe”. [Kuvakaappaus Ida Kohvakka 26.2.2021].

## Liite 2. Haastattelukutsu



Pelaatko single player -videopelejä? Oletko joskus huomannut unelmoivasi pelin tapahtumista päivän tylsinä hetkinä? Pohditko ikinä, millaista elämä olisi suosikkipelihahmonasi tai näetkö pelimaailman suljettua silmäsi?

Olen Turun yliopiston folkloristiikan opiskelija ja teen parhaillani pro gradu -tutkimusta videopelaamisesta. Tällä hetkellä etsin haastateltavia tutkimukseeni, joka käsittelee **unelmointia videopelin kehyksissä**.

Jos unelmointi, haaveilu tai mielikuvitus ja videopelaaminen risteävät arjessasi, haluan kuulla kokemuksistasi! Olet tärkeä osa tutkimustani, joten ota rohkeasti yhteyttä minuun sähköpostitse [ida.e.kohvakka@utu.fi](mailto:ida.e.kohvakka@utu.fi) niin kerron mielelläni lisää. Kiitos sinulle jo etukäteen,

Ystävällisin terveisin Ida Kohvakka

### Liite 3. Haastattelurunko

#### Lämmittely:

- Kerro vähän siitä, miten aloit pelaamaan videopelejä, miten usein pelaat ja **miksi** pelaat.
  - Kerro sähköpostissa mainitsemistasi peleistä.
  - Millä tavoilla videopeli on seurannut sinua arkeen eli videopelin ulkopuolelle?

#### Unelma:

- Mitä sana ”unelma” tarkoittaa sinulle?
- Miksi unelmoit? Mistä unelmoit?

Tästä lähtien unelmalla tarkoitan videopeliunelmaa.

- Miten videopelit inspiroivat unelmoimaan?
- Kuvaile unelmia, jotka ovat olleet videopelin inspiroimia?
- Mitä toistuvia elementtejä olet huomannut unelmissasi?
- Mikä unelmassa on tärkeintä tai sen ”ydin”?
- Unelmoitko tietoisesti vai tapahtuuko se joskus huomaamatta tai jopa ”automaattisesti”
  - ”Suunnitteletko” unelmoivasi
  - Mitä rutiineja unelmointiin liittyy?
- Miten paljon unelmoit pelin inspiroimana verrattuna muuhun unelmointiin?
- Millainen ympäristö unelmassa yleensä on?
  - Sijoittuuko peliin vai arkimaailmaan?
- Millaisia tapahtumia unelmissa tapahtuu?
  - Seuraavatko videopelin narratiiveja vai ovatko enemmän arjesta napattuja?
- Mitä tunteita unelmointiin liittyy?
  - Tuntee unelmassa tai unelmointia kohtaan?
- Mitä henkilökohtaisia piirteitä unelmassa on?
- Keitä ihmisiä tai mitä ihmissuhteita unelmassa esiintyy?

#### Ideaali minä:

- Kun unelmoit, kuka unelmassa toimii päähenkilönä?
- Miten unelman minä eroaa arjen minästä?
  - Mitä piirteitä tai millainen luonne unelmaminällä on?
  - Haluaisitko olla unelmaminän kaltainen?
- Mitä merkityksiä pelihahmolla on unelmoinnissa?
  - Inspiroiko joku hahmo unelmoimaan enemmän kuin toinen, mikä, miksi?
- Voiko videopelissä toteuttaa unelmaminää?

#### Videopeli:

- Tapahtuuko unelmointi pelatessa vai pelin ulkopuolella?
  - Mitä ennakkointia tai ajatuksia unelmiin liittyen olet huomannut jo pelatessa?
- Entä mitä eroja peleillä on siinä, inspiroiko ne unelmoimaan?
  - Mitkä piirteet pelissä saa unelmoimaan?
  - Vertaile esimerkkipelejäsi
- Mitä tunteita videopelaamiseen liittyy?
  - Tuntee videopelissä tai pelaamista kohtaan?
- Miten ympäristö vaikuttaa pelikokemukseen?
- Mikä vaikutus peliin käytetyllä ajalla on unelmointiin tai siihen, miten usein unelmoit?
  - Vaikuttaako enemmän yhden pelisession aika vai se, miten tiheästi peliä pelaa?
  - Jos käytät paljon aikaa pelaamiseen, mutta eri peleihin, unelmoitko tietyn pelin inspiroimana vai usean pelin inspiroimana samanaikaisesti?

- Missä vaiheessa uutta videopeliä unelmointia alkaa tapahtua?

#### Eskapismi:

- Missä tilanteissa unelmoit useimmiten?
  - Saako joku arjen aspekti unelmoimaan erityisen paljon? Mikä?
  - Tapahtuuko omalla ajalla vai silloin, kun pitäisi tehdä jotain muuta?
- Mitkä asiat on herättänyt ajatuksia pelistä tai ikään kuin heittänyt pelin sisään todellisuudessa?
- Missä määrin unelma sulkee todellisuuden tai ympäristön pois vai vaikuttaako tai vuorovaikuttaako ympäristö unelmaan?
- Miten unelma eroaa arjesta?
- Mitä voit tehdä tai olla unelmassa, mitä et voi tehdä tai olla arjessa?

#### Toimijuus:

- Missä määrin videopeli inspiroi unelmoimaan verrattuna muuhun mediaan?
  - Miksi?
- Oletko toteuttanut jotakin videopelin inspiroimaa unelmaa tai unelman osa-aluetta? Minkä?
  - Minkä unelman, jos minkään, haluaisit toteuttaa?
  - Minkä unelman, jos minkään, voisit toteuttaa?
- Mitä seurauksia unelman toteuttamisella on ollut tai olisi?
- Voiko unelmaa toteuttaa videopelissä? Miten?
- Mitä teet unelmassa toisin kuin arkielämässä?
  - Vapauttaako unelma jostain asiasta? Mistä?
- Miten arvioisit ”elämänlaatua” tai elämästä nauttimista unelmassa vs. todellisuudessa?
  - Mitkä asiat ovat paremmin?
  - Mitkä asiat ovat huonommin tai sellaisia, joita ei haluaisi kokea?
- Kun unelmoit, tai sen jälkeen, arvioitko unelmaa verraten sitä todellisuuteen?
  - Mikä on unelman ja todellisuuden suhde?
  - Pitääkö unelman olla realistinen?
- Rajoittaako unelmassa elämää joku henkilö tai asia?
  - Onko unelmassa vastustajaa?
  - Kuka tai mikä määrää elämästä unelmassa?

#### Lopuksi:

- Tuleeko näin lopuksi kysymyksistä jotain mieleen, mitä et maininnut aikaisemmin tai onko jotain kysymysten ulkopuolelta, mitä haluaisit vielä sanoa?
- Kiitos!