

Game over?

KIRSI POHJOLA

Tutkijoiden kiinnostus on tähän saakka suuntautunut pääsääntöisesti lasten media- ja pelikulttuuriin. Lasten osalta Internetin sisällöt ja pelimaailma koetaan uhkana myönteiselle kehitykselle. Lasten mediakulttuurin lisäksi aika ajoin herätään huoleen leikin tilasta. Leikin pelätään vähentyneen tai loppuvan aikaisemmin kuin ennen. Tämän suuntaisia tutkimustuloksia on esittänyt Atte Oksanen (2004). Hän vertaili pohjoismaisten lasten leikkiä ja päätteli, että suomalaisten lasten leikkiminen hiippuu varhemmin kuin muiden pohjoismaisten lasten.

Valerie Walkerdine (2007) toteaa tutkimuksessaan *Children, Gender, Video Games*, että itsessään selvinä pidetyt kehitysteoriat joutuvat uudelleenarviointiin kohteeksi. Mitä sitten, kun leikki ei lopukaan – kun pelaajina ovatkin aikuiset (miehet)? Vakiintuneiden kehitysteorioiden selitysvaiva lapsuudesta ja nuoruudesta leikki-ikäneen ja kehitystehtävineen näyttää ehtyvän jälkimodernin aikakauden ilmiöissä. Digitaalisten pelaajien keski-ikä on 20–30 vuotta, ja sen ikäisille myös suurin osa peleistä on suunniteltu (Ermi & al. 2005, 150). Ottamatta kantaa ilmiön suotavuuteen voidaan pohtia, mistä leikin jatkuminen pitkälle kronologiseen aikuisikään kertoo yhteiskunnastamme.

Vaikuttaa siltä, että virtuaalinen peli- ja leikki maailma tarjoaa jotain enemmän kuin modernin perinteinen todellinen todellisuus. Mikä tekee todellisesta todellisuudesta vähemmän attraktiivisen? Lasten kohdalla kysymys ei herätä ihmetystä, koska lasten maailmaan katsotaan kuuluvaksi leikki ja imaginaarinen. Yksi vastaus voi löytyä sosiaalisen uudesta mahdollisuudesta. Ulla Matikalan ja Anja-Riitta Lahikaisen (2005, 98) tutkimus 8–10-vuotiaiden lasten medioiden käytöstä kertoo, että säännöllisesti ja runsaasti medioita käyttävät lapset käyttävät niitä nimenomaan

sosiaalisesti, sosiaalisemmin kuin vähän medioita käyttävät lapset. Kiintoisaa on, että kulttuurin yksilöllistyessä ja yhteistoiminnallisuuden kaventuessa mediasta on tullut sosiaalisen elämän ylläpitäjä.

Nuorten miesten Internet-kulttuuria ei tässä artikkelissa lähestytty peliteorioiden, ikäkausitutkimuksen eikä edes identiteettitutkimuksen valossa, vaan näkökulmana ovat leikin teoriat, joiden avulla pyritään pohtimaan yhteisöllisyyden uusia muotoja. Identiteetti on ollut herkullinen näkökulma cyberkulttuurin tutkimuksessa sen anonyymiyden ja ei-fyysisyyden vuoksi (Turkle 1996). Stuart Hall (1999) kysyi esseessään *Kuka tarvitsee identiteettiä?* ja kritisoi sitä, että subjekti ylipäättään on kiinnittynyt liian vahvasti identiteettikeskusteluun. Tässä artikkelissa kiintoisampana nähdäänkin yhteisö. Nuorten miesten netissä toimivaa keskustelukanavaa kutsutaan Victor Turnerin (1974) tapaan käsitteellä *communitas*, koska se tämentää tutkittavan yhteisön luonnetta. *Communitas* kuvaa leikin puitteissa toimivaa ryhmää: se on muutostilassa elävä yhteisö, jonka kollektiivisuutta ylläpitävä järjestys ei ole arkisessa ja muodollisessa mielessä voimassa.

Aineisto ja sen analyysi

Tutkimusaineisto koostuu niin sanotuista lokitiedostoista eli keskusteluista, joita nuoret ovat käyttäneet Internetissä omalla suljetulla keskustelukanavallaan. Keskustelijat puhuvat itse *ircistä* mutta myös *kanavasta*. Tässä artikkelissa tullaan jatkossa käyttämään jälkimmäistä sanaa *kanava*, koska *irc* saattaa sekoittaa suosittuun IRC-kuvagalleriaan. Tutkimusta varten on tallennettu kanavakeskustelut vuoden 2007 tammi-, maalisi- ja toukokuul-

ta. Tiedostoista on poistettu henkilötiedot. Keskustelijoiden anonyymiys on varmistettu vaihtamalla henkilöiden nimet koodeiksi ennen tekstitiedostojen tulostamista analyysijä varten. Keskustelijoilta pyydettiin lupa tekstien tutkimuskäyttöön. Merkkimääräisesti aineistoa on kaikkiaan 140 sivua. Keskusteluaineistoa täydentävät viiden ydinhenkilön haastattelut.

Tutkimuksessa mukana olevien keski-ikä on noin 22 vuotta. He ovat vedenjakajaikäryhmä: heillä on yhtäältä muistoja ajasta ennen Internetiä, mutta toisaalta he ovat kasvaneet tiukasti siihen kiinni. Heitä nuoremmat ovat syntyneet sisään Internet-aikakauteen, eikä heillä voi olla muistikuvia ”aidosta sosiaalisuudesta” tai ”luonnollisesta kanssakäymisestä”. Keskustelijat ovat opiskelijoita, sekä yliopisto- että ammattikorkeakouluopiskelijoita, työssä olevia ja vielä opiskelemaan hakeutuvia. Osa on työttömiä. Keskustelukanava on alkuaan muotoutunut pienemmän ydinporukan ympärille ja laajentunut tästä niin, että aineistosta voi identifoida noin 30 keskustelijaa tutkittavana ajankohtana.

Aluksi aineistolle tehtiin karkea sisällönanalyysi, missä ryhmiteltiin keskustelunaiheita, kuten todellinen, virtuaalinen, syöminen, raha, alkoholi, ruoka, ruumiillisuus, naiset, seksi, pelaaminen, viittaukset muille sivustoille, tapaamisen sopimiset, perhe, sukulaiset, ystävyys jne. Lisäksi tarkasteltiin kielenkäytön painoituksia. Retoriikoista voi erottaa kirjakielen, puhekielen ja niin sanotun konekielen (ks. Arpo 2005, 74). Keskustelunaiheiden ja retoriikkojen jäsentely auttoi saamaan otteen isosta aineistosta ja piirtämään esiin nuorten miesten sosiaalisuuden kannalta keskeisimmät aihealueet. Keskeisimmäksi teemaksi nousee pelaaminen ja ennen kaikkea sotapelien pelaaminen. Sisällönanalyysin jälkeen keskusteluja on tulkittu kulttuuritutkimuksen perinteen mukaisesti, kielen ja puheen merkityksiä analysoiden, ennen kaikkea leikin käsitteen avulla.

Toista kuin tavallinen elämä

Tutkimusaineiston mukaan ajallisesti suurin osa on pelaamista. Leikistä sanotaan, että siinä on kyse hauskanpidosta, ystävien kanssa oleilusta, vapaasta tahdosta, työelementin poissaolosta, näyttelemisestä, mielikuvitusellisuudesta ja fantasiasta sekä erilaisten pelien pelaamisesta (Sutton-Smith 1997, 49; Korkiakangas 1996). Tarken-

nuksena voidaan mainita, että englanninkielellä samoin kuin saksassa *play* ja *spiel* tarkoittavat yhtä hyvin peliä kuin leikkiä. Näin myös leikin filosofi Hans-Georg Gadamerin (1999) *Spiel*-käsitteellään tarkoittaa sekä peliä että leikkiä. *Spiel* on gadamerilaisen hermeneutiikan tulkintaa edustava symboli. (Hänninen 2003, 10.)

Johan Huizinga (1947, 5, 43) sanoo leikistä teoksessaan *Leikkivä ihminen*, että se on vapaaehtoista toimintaa ja sillä on oma tarkoitusperänsä, josta seuraavat jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostain, mikä on toista kuin ”tavallinen” elämä. Leikkiä ja leikkiteorioita ei pidä ymmärtää kapeasti lasten leikkeihin, arkiymmärrykseen leikistä, vaan leikistä toiminnan luonteena, mikä pitää sisällään identiteettiä luovia elementtejä. Huizingan (1947, 24–25) kuvaus leikistä tulee lähelle tämän päivän pelimaailman piirteitä: leikkiä voi nimittää vapaaksi toiminnaksi, jonka leikkivä käsittelee tavallisen elämän ulkopuolella olevaksi (”ei-hän sitä tarkoiteta”), mutta joka siitä huolimatta voi saada hänet täysin valtoihinsa, johon ei liity mitään aineellisen edun tavoittelua ja josta ei saavuteta mitään hyötyä.

Leikki on sidoksissa aikaan ja yhteiskuntaan, ja leikin, lapsuuden ja aikuisuuden suhde on kulttuurinen konstruktio. Philippe Ariés'n (1996) mukaan länsimainen lapsuus ja lapsuutta koskevat käsitykset ovat suhteellisen viimeaikaisia konstruktioita. Keskiajalla lasten asema suhteessa aikuisiin oli suhteellisen tasa-arvoista, ainakin mitä tulee leikkien ja huvitusten suhteen: ne olivat yhteistä ajanvietettä. Sitten aikuisten ja lasten yhteiskunnalliset roolit eriytyivät modernin myötä nyt vallalla olevaan käsitykseen aikuisuudesta ja lapsuudesta. (Hänninen 2003, 55.) Tämän päivän modernin jälkeiselle aikakaudelle ominaista on, että ikäkausien rajat ja niiden sisällöt ovat neuvoteltavina ja muutoksessa. Nuoret miehet ja tietokonepelit ovat yksi kenttä, missä lapsuuden ja aikuisuuden mahdollisia sisältöjä muokataan uusiksi.

Todellisuus saatetaan outoon valoon

Sanotaan, että leikin maailma saattaa normaali-kulttuurisen todellisuuden outoon valoon kyseenalaistamalla asioiden luonnollisuuden ja itsestäänselvyden (Hänninen 2003, 50–51). Luonnollisuuden ja itsestäänselvyden piiriin voidaan lukea koko se moderni järjestys, mikä jäsen-

tää lapsuuden ja aikuisuuden sisällöt, opiskelun ja työelämään siirtymisen, vastuun ja velvollisuudet. Modernia luonnehtii rationaalisuus ja kontrolli, joita kuvastavat muun muassa kello ja kalenteri. Anthony Giddensin (1991) sanoin ne ryhdittävät ja täyttävät ajan ja tilan järjestyksellä. Virtuaaliyhteisöllisyydessä, poikien *communitasissa* vuorokaudenaikoja ja niiden sisältöjä eletään modernin rytmistä poikkeavalla tavalla.

Keskustelija R:ltä seuraavassa netin ulkopuoliseen todellisuuteen liittyvä kommentti: ”*vau, kylläpä ulkona sataa upean isoja lumihiihtaleitä*” (12.44), johon C toteaa: ”*joo. ihan kuin ois joulu. sataa lunta ja voi syödä niin paljon kuin haluaa*” (12.47) Todelliseen todellisuuteen kurkistetaan ikkunan läpi, silloin joskus kun katse siirretään pois näyttöpäätteeltä.

Seuraavassa esimerkissä ilmenevät keskustelijoiden modernia haastavat aikarytmit: Alkuillasta saakka poissaollut keskustelija tulee mukaan:

”*olisit tullut meille juomaan*”, johon toinen vastaa: ”*no enpä ny viittiny ku aamusta pitää jo skarp-pina käydä seminaarin kimppuun!*” (03.29) Kutsuja ei ole vastaukseen täysin tyytyväinen: ”... *Hmmmbhmmmbh!*” ja jatkaa: ”*uudelleenetsiminen luoksejohdattaa paljastumisia – research produces discoveries*” (03.31) ja lopuksi vielä haikailee toisen keskustelijan perään. Monta tuntia nettihiljaisuudessa ollut keskustelija T toivottaa huomenta (05.41), johon viinin riemuista puhunut keskustelija R toivottaa huomenta (06.01) ja pohtii, pitäisikö mennä nukkumaan. Keskustelija T on menossa töihin ja kysyy R:ltä oliko tiukat otelut. Kello 6.10 T toteaa: työ ja R tähän: uni.

Kun keskustelija T toivottaa kanavalla hyvät huomenet töihin lähtiessään, niin läpi yön pelannut ja juhlinut keskustelija R pohtii nukkumaanmeno. Työhön lähtevä keskustelija T kysyy, miten öiset sotapelit sujuivat, ja keskustelijoiden sfäärit jakaantuvat toisella töihin menoon ja toisella nukkumiseen. Samalla tapaa kuin erilaisia retoriikkoja ja puheenaiheita, myös erilaisia elämänrytmejä eletään lomittain samassa yhteisössä: kun yksi herää ja menee töihin, toinen menee nukkumaan. Yhteistä keskustelijoille on pelaamisen merkitys. Yhteisö herää nettiin aamulla klo 10.24, ja melkein samassa kysellään eilisiltäisistä peleistä: ”*Keskustelija R:lla ainakin näyttännyt menneen aamukuuteen saakka*” (10.36). Sama keskustelija jatkaa: ”*hmm. pitäisköhän pelata fighteriä*” ja hetken kuluttua: ”*päädyin sit pelaan dunea. tästä pitäisi saada monipeli*” (12.11). ”*ei oo*

vissiin lehdekoodeja saatavilla?”, toinen keskustelija kommentoi. ”*dunelagacy on remake siitä, viimeks kun kokeilin niin se oli aika kuollut projekti mutta ilmeisesti herätettiin henkiin taas*”.

Tutkimusaineistossa mukana olevat nuoret miehet kyseenalaistavat itsestään selvän elämäntavan niin keskusteluissaan kuin elämäntavallaan. Normaalkulttuurista ja todellista elämää pidetään ikään kuin käden ulottuvuudella, kommentoitavana, useimmiten ironisoitavana ja karnevalisoitavana kohteena, johon siirtymistä pohditaan. Tarkaportti pitää olla kuitenkin auki: pääsy virtuaaliin ja pelien maailmaan.

Konekeskustelut, sota ja sosiaalisuus

Kirjoittaessani artikkelia junassa matkalla elokuvavalautakunnan kokoukseen vieressä istuva iäkäs mies puhuu vaimolleen sotakokemuksiaan: ”Ennen kuin haavoituin, pakotin sen pojan upseerikouluun.” Nuorten miesten edellä kuvatut sotapuheet näyttäytyvät todellisten sotakokemusten, ylipäätään todellisten kokemusten simulaationa. Sota kun on keskeisin nuorten miesten keskustelunaiheista, vaikkakin leikin kautta virtuaalisesti, kuten edellä olevissa aineistokeskusteluissa ilmenee. Onko se olemattomien kokemusten ja haasteiden hakemista, simulaatiokokemuksellisuutta? Ja jos näin, niin miksi?

– *et kai scummaa? vai miten uusintana?*

– *en, mutta eikös trapit voi manuaalilaukaista*

– *nää on vittumaisimpia ansoja joihin kävelemistä ei voi välttää ja joista lähtee välittömästi henki hyvällä mallilla olevalta low-lev wizulta*

– *siks kandee pelata pienellä dark elven assasiin tyttönreppanal la joka kävelee katossa ja jolla ei ole materiaaliruumis ta ollenkaan*

– *kokeillaan*

– *assasinia ei ole tullutkaan pelattua pitkään aikaan*

Huizinga (1947, 35) korostaa, että aito ja spontaani leikki, tässä tapauksessa sotapeli, voi olla syvästi vakavaa. Nuorten miesten pelaaminen ainakin sivusta kuulijasta vaikuttaa tälle. Puhetta peleistä ei etäännytetä eikä ironisoida.

Väliin keskustelija laittaa linkin ja sitten toteamus: ”*no perse. dune kaatu just kun olin pääsyt haastavan kakkostehtävän läpi*” (12.34). Kymmenen minuutin kuluttua hän jatkaa: ”*across oli hauska kunnes toi saatanan failumotoristi iski naamansa johonkin näkymättömään kulmaan*” ja

”kristuksen saatanan perkele, ei auttanut edes siva-ri kun ryssä tuli päälle” (12.44). Tätä seurasi vielä kommentti ”ryssän kauhusta”, kokonaisuudessaan taistelua, taitoa, epäonnistumista, raivoa, peliä ja leikkiä höystettynä Suomen sotahistoriaviit-tauksilla.

Leikin metaviesti ”tämä on vain leikkiä” ja ”sa-noessani ja toimiessani näin en itse asiassa tarkoi-ta sillä mitään” sopii nuorten miesten sotapeli-en pelaamiseen (Hänninen 2003, 49). Sotapelien pelaaminen viittaa asioihin, tapahtumiin ja tun-temuksiin, joita ei faktisesti ole olemassa. Ne ei-vät ole olemassa ”todellisissa todellisuudessa”, ai-noastaan virtuaalisesti, mutta ovat totta nuorten miesten elämäntapana.

Pelin merkitys nuorille miehille on jotain muu-ta, mihin ulkopuolella olevien ymmärrys ulot-tuu. Pelaamiseen suhtaudutaan vakavasti, ei leik-kimielisesti. Pelaamisesta puhuttaessa retoriikka ei muutu – pojat sotivat tosissaan mutta virtua-alisesti, ja se on jatkumoa reaali maailmalle kiel-len käytön samuutena ja jatkuvuutena. Sitä vas-toin retoriikka saa ironian sävyn todellisesta to-dellisuudesta keskusteltaessa: ”pakollinen ulkoi-lu, rullaluistelu reppuselässä, kun ei osaa jne.” Ul-koilemisen ja liikkumisen vähäisyys saattaa osal-taan liittyä kapinaan ”todellista” maailmaa koh-taan: ”eihän sinne Keskustelija_R:lle kävele keskus-taan kuin puol tuntia. eli se päivän minimiliikun-ta” (16.12), johon tulee vastaus ”brr. nousee kyl-mät väreet ku tommosii ehdottelet” (16.14). Kes-kustelija O tulee mukaan: ”Keskustelija_M: ko-keillaanko sitä nwn2 lainissa?”, johon keskusteli-ja C kommentoi ”permanent lan-partystä”, jos-ta keskustelu lähtee kommentoimaan pari päivää kestävien lanien, joissa pelataan yötä päivää sa-massa tilassa, fyysistä vaativuutta ehkä jopa itse-ironiseen sävyyn: ”kun jo parin päivän lanien jäl-keen suoli velloaa ” (16.18), johon toinen kom-mentoi: ”tää vaatiikin luonnetta” ja kuinka ”suolet kovettuu pikkuhiljaa” (16.19). Yhteisö rakentuu pelaamisen lisäksi vahvasti humalahakuisuuteen. Humalaisia keskusteluita ei ehkä koskaan kirjat-tu niin paljon kuin irc-keskusteluissa. Ruumiin-kokemuksia, myös koettelemuksia, haetaan juo-misesta ja etenkin juomista seuraavista olotilois-ta. Edellä kuvatun keskustelun ilta taittuu yöksi, ja puolenyön jälkeen alkaa elämyksellinen kes-kustelu: ”baradrum. garum. darum” (00.20). Yk-sinpuhelu jatkuu: ”viini virtaa vaan, viini virtaa vaaaaaan. Ha ha ha haaaa, haaaa haa haaa, ha ha ha haaaa haaa. hajotkaa siihen” (00.21). Puo-

len tunnin kuluttua tulee seuraa: ”hashaaminen, tuo jumalten lahja c++:lle” (00.55), johon kol-mas keskustelija ottaa osaa: ”ei oo tullu käytettyä vuosikausiin” (00.55), johon edellinen vastaa, et-tä ”pakko käyttää 80GB jos haluaa funetin sisään bulille” (00.56).

Kesken sodan huiskeen keskustelija liittää kes-kusteluun linkin www-sivuille, jotka kertovat Kööpenhaminan mellakoista, höystettynä kom-mentilla, että tilanne on mennyt aika pitkälle, mi-hin toinen vastaa, että ”ois aika ikävä jos noin kä-vis Suomessa” (14.06). Rinnakkain eletään fiktiivisiä virtuaalisia taistelu- ja sotapelejä ja seurataan tosielämässä tapahtuvia väkivaltaisuuksia.

Länsimaisen modernin eetoksessa toden ja fan-tasian välisen rajan hämärtyminen, holtittomuus ja vallattomuus näyttäytyvät rationaalisuuden ja hyödyn vastaisina. Aikuisten vastuullisuutta ja velvollisuuksia painottavaan maailmaan ne eivät enää ilman hämmennystä mahdu. Eetosta koos-sapitäviä elementtejä ovat työn korostaminen ja työn ja vapaa-ajan erottaminen sekä ikäkausira-jat, jotka luokittelevat lapsuuden, nuoruuden ja aikuisuuden erillisiksi niihin lukeutuvine sisäl-töineen ja velvollisuuksineen. Rationaalinen on kätkeytynyt leikkiä negatiivisesti rajaavaan nor-maaliin määritelmään, kuten ikään: leikki kuu-luu vain lapsille.

”Missä on keskustelija z?” eli pelin pakko

Yhden keskustelijan poissaolo huolestuttaa: ”missä Keskustelija_Db?” (20.32), johon vastataan ”kai se himassaan. ei irkkaa juuri nyt” (20.33), johon edel-linen esittää jatkokysymyksen: ”onko se sairas?:)” (20.33). Hymyhymiö paljastaa kysymyksen ystä-välliseksi ironiaksi. Viiden minuutin kuluttua kes-kustelija J palaa asiaan ja sanoo: ”peksi pitää taukoa irkistä”, johon keskustelija G kysyy ”miks?”, johon vastauksena ”se tulee huomenna xx:n luokse, voit ky-syä” (20.38). Tunnin kuluttua kaivataan toistakin henkilöä: ”onko Keskustelija_Ra näkynyt? (21.45), johon vastataan: ”kyllä se irkissä on tässä illalla pu-hunut”, johon lähes helpottunut vastaus: ”jabaa. mainiota” (21.46).

Läsnäolosta Internetin keskustelukanavalla voi muotoutua sosiaalinen pakko. Yhteisöllä on kiin-nipitävä normistonsa ja moraali, jota ylläpidetään säännöllisellä osallisuudella ja läsnäololla. Pitkään ulkopuolella pysyttelemisen aiheuttaa huolta ja

hämminkiä muissa. Leikkiin, pelaamiseen ja sosi-
aalisuuteen perustuva yhteisö voi muuttua ”pak-
komielteeksi ja todellisuuden pakeneminen vel-
vollisuudeksi”, kuten Roger Callois (1961) muo-
toilee. Marjo Laukkanen (2005) on todennut sa-
man tutkimiansa tyttöryhmien irc-keskusteluista.
Yhteisöllä on omalakinen moraalinsa. Moraali
ulottuu myös yhteisön kieleen. Kanavalla kont-
rolloidaan puhetapaa. Seuraavassa hymiöt saavat
osakseen kritiikkiä. Keskustelija R kirjoittaa hymiön
:D ja lisää: ”*sori, oon vain niin tottunut my-
höihin*” (18.33), johon keskustelija J ikään kuin
antaa luvan: ”*hmmm, käyttäkää pois vain. Kritiikki
ei sentään ole yhtä kuin maailmanlaajuinen pan-
naan julistus*” (18.34).

Huizingan mukaan (1947, 22) jokaisella leikil-
lä on omat sääntönsä, ja ne ovat ehdottoman si-
toivia eivätkä siedä epäilyä. Jos leikkijä asettuu vas-
tustamaan sääntöjä tai yrittää päästä niistä eroon,
leikkimaailma luhistuu. ”Leikinpilaaja on väärin-
pelaaja, joka ei osallistu leikkiin sen edellyttämäl-
lä vakavuudella” (Gadamer 1999, 102). Yhteisön
leikinpilaajia ovat he, jotka alkavat kurottautua
nettimaailman ulkopuolelle. Osa nuorista mie-
histä kun alkaa nähdä mielekkyyttä myös todelli-
sessa maailmassa, kuten seuraavassa haastattelus-
sa, missä yksi keskustelukanavan jäsenistä pohtii
suhdettaan nettiin.

Miten paljon ne on pysyneet sun elämässä?

– Se on kasvanut. Se on niin pitkälti kasvanut omaa
itteä että ei osaisi olla ilman tietokonetta tai internetiä.
Viime aikoina ottanut eroa siitä, että oppis, miltä tun-
tuis elää elämää ilman sitä jatkuvaa koneella istumista.
Sitä sosiaalisuutta, internetkommunikointia.

Todellinen todellisuus alkaa houkuttaa joiain
keskustelijoita. Yhden haastateltavan riemu on-
kin suurin, kun hän kertoo itse ansainneensa ra-
hat omaan koneeseen.

– Sun kone on sun omissa huoneessa?

– Joo, se on MUN kone, ostin sen kun olin ekan
kesän Hartwallilla, kun ennen oli isän kone, niin
OMILLA rahoilla oman koneen, kovalla työllä, alle 6
euron tuntipalkalla.

Neuvotteluja virtuaalimaailman ja todellisen to-
dellisuuden välillä käydään, jos ei kanavalla, niin
oman itsensä kanssa. Kaiken kaikkiaan netin vir-
tuaalimaailma tuntuu tarjoavan riittävästi ja kiin-
nostavampaa elämää, elämyksellisyyttä ja haastei-
ta kuin reaaliaailma. Reaaliaailma esittää vaa-
teita, joihin ei aina tunnuta yltävän. ”Todelliseen”

maailmaan sijoittuvat aikuistuminen, opiskelut,
ammatti, vastuu, ehkä perhekin. Se pelottaa. Ai-
kuistumisen neuvotteluja käydään Internet- ja to-
dellisen maailman välillä. Neuvotteluihin kuulu-
vat kapina ja ironisoiminen. Pelaaminen on tila,
jossa voi joko harkita tai paeta aikuistumisen vaa-
teita. Ne kun yhä edelleen ovat olemassa yhteis-
kunnassa kulttuurisina oletuksina ja odotuksina.

Käden ulottuvilla tunnutaan pitävän myös vas-
takkainen sukupuoli, mistä seuraava keskustelu
kertoo. Keskustelun aiheena on illan viini- ja pe-
laamisilta, johon kommentoidaan, että Venla-
kin tulee. Silmäniskuhymiön ;D vahvistamana
keskustelija S kysyy: ”*ahh, pelaaks se mtg:tä? ;D*”
(16.08). Tämä on yksi harvoista viittauksista vas-
takkaiseen sukupuoleen ja sekin pelaamiseen liit-
tyen. Vastauksena tähän keskustelija C: ”*näkö-
jään. se on siellä kursilla ja yks kerta näin sen esit-
telemässä määtöksikkejä muille. päätin sitten kutsua
sen meidän määtöksesessioihin.*” (16.09), johon
keskustelija S vielä kiusoitellen: ”*hebeh. no mi-
käs siinä*” (16.10). Naisista ja seksuaalisuudesta
puhutaankin lähinnä teoreettisella tasolla. Onko
netti osin myös turvallinen paikka harjoitella
elämää?

Kiintoisaa on pohtia nuorten miesten elämää ja
Ervin Goffmanin toteamusta pelistä, kuinka up-
poutuessa tai sulautuessa menetämme itsemme
pelille, ja sitä kautta voimme löytää jotain enem-
män. Mitä tuo ”jotain enemmän” sitten sisältää-
kin, on oletettavaa, että sillä on tekemistä ratio-
naalisen kokemuksen ulkopuolelle siirtymisestä ja
että tämäntyyppisellä kokemuksellisella on valta-
va veto voima. Digitaalisten ja tietokonepelien yh-
teydessä puhutaan immersioista, uppoamista pe-
liin, ja lasten kohdalla tämä nähdään pitkälti va-
hingollisena piirteenä lapsen kehityksen kannal-
ta. Pelitutkimuksen näkökulmasta immersio taas
on hyvän pelin edellytys.

Luonnehdinta ”toista kuin tavallinen elämä”
selittänee osaltaan poikien viehtymystä pelaami-
seen. Välivaihe lapsuuteen ja aikuisuuteen perin-
teisesti liittyvien sisältöjen välillä täyttyy sotape-
lileikeistä. Aikuisuus koetaan tavallisena, johon
ei syystä tai toisesta haluta siirtyä. Siirtymää to-
delliseen todellisuuteen pitkitetään. Pelitila sallii
vetäytymisen aikuistumisneuvotteluilta, ja mie-
luummin uppoudutaan peliin, joka mahdollistaa
sen, että voidaan kokea ja elää ”jotain enem-
män”.

Kansa taisteli ja puuttuvat kokemukset

Millä tapaa poikien elämästä puhuttaessa voi käyttää sanoja kokemuksellisuus, elämykset, rajojen, fyysisten tai henkisten koetteleminen, haasteet ja yrittäminen? Onko joissain mielikuvien taustalla kollektiivisia tarinoita, kuten ”Suomi taisteli”, joissa miehet ovat joutuneet koville? Onko niin, että tämän sukupolven tai ainakin tämän nuorten miesten yhteisön kohdalla elämä ei tarjoa mahdollisuuksia haasteisiin ja ”koville joutumiseen”? Walkerdine (2007, 10) kyseenalaistaa todellisen elämän kokemuksen. Modernin sukupolven ymmärrys todellisista haasteista pohjaa kartesiolaiselle ymmärrykselle ruumiista ja olemassaolosta. Näin ajatellen ruumiillisuus on viittauspiste todelliseksi hyväksytylle kokemukselle. Virtuaalinen, digitaalinen kartesiolaisuus, kuten Megan Boler (2007, 139–140) sitä nimittää, antaa tilaa monimuotoisemmille todellisuuksille.

Vuoropuhelua, usein ironian sävyttämänä, käydään virtuaalisen ja todellisen maailman välillä. Modernin järjestyksen kultakautena 1950-luvulta 1980-luvulle suuntautuminen tulevaisuuteen oli perinteiden viitoittamaa. Normaalibiografia ikäkausiin kuuluvine sisältöineen teki elämäнку-

TIIVISTELMÄ

Kirsi Pohjola: Game over?

Lasten osalta Internetin sisällöt ja pelimaailma koetaan uhkana myönteiselle kehitykselle. Pelien ja elokuvien ikärajakeskustelun tekee kiinnostavaksi yhteiskunnassamme uusi tilanne, kun lasten ja nuorten kulttuuriksi mielletyt aktiviteetit jatkuvat pitkälle aikuisikään. Tutkittavana on nuorten miesten ryhmä ja ennen kaikkea heidän Internetin suljetulla keskustelukanavalla käymänsä keskustelut, jotka on tallennettu tekstintodistoina kolmen kuukauden ajalta. Tutkimusaineiston perusteella vaikuttaa sille, että virtuaalinen maailma

lun ennustettavaksi, joskaan ei ilman yrittämistä ja ponnisteluja (Jokinen & Saaristo 2006). Perheessä, koulussa ja työelämässä vallitsivat autoritaariset suhteet. Armeija teki pojista miehiä, eivät sotapelit. Nyt sukupolvikapinaa ei kohdenneta suoranaisesti omiin vanhempiin vaan ylipäätään ei-virtuaalisessa, todellisessa todellisuudessa eläviin. Samaan tapaan pojat ironisoivat keskusteluissa virtuaalisen uhkia ja työn ja reaalisuuden paremmuutta ja käyvät neuvotteluja vallitsevat aikuissukupolven arvoilla ja elämäntavoilla. Kapinaa käydään leikin avulla.

Mark Poster (1999) on pohtinut uuden median tuomia mahdollisuuksia niin identiteetin kuin todellisuuden ja virtuaalisen rajojen hämärtymisessä. Muutoin kritisoitu ja kyseenalaistettu postmodernin anti näyttää löytäneen tilansa Internetissä, missä tosi ja fiktio, minä ja toinen saavat sekoittua. Kyberavaruuden nähdään lopullisesti murtavan modernin järjestyksen (Hine 2005, 7). Modernin järjestyksen horjumisen laajuutta on mahdotonta arvioida tämän analyysin puitteissa, mutta selvää on, että postmodernin jo vuosia siten julistamat modernin elämäntavan murtumat ovat toteutuneet tämän tutkimusaineiston nuorten miesten kohdalla.

houkuttaa ja tarjoaa enemmän kuin todellinen todellisuus. Mikä tekee todellisesta todellisuudesta vähemmän attraktiivisen? Miksi aikuisuus ei kiehdokkaan? Vuoropuhelua, usein ironian sävyttämänä, käydään virtuaalisen ja todellisen maailman välillä. Sukupolvikapinaa ei kohdenneta suoranaisesti omiin vanhempiin vaan ylipäätään ei-virtuaalisessa, todellisessa todellisuudessa eläviin. Kapinaa käydään leikin eli pelaamisen avulla. Todellisen todellisuuden ja virtuaalisen todellisuuden sosiaalisuus ja kokemuksellisuus merkityksenantoineen on otettava vakavasti pohdittaessa kysymystä, mitä on yhteisö ja yhteiskunta.

KIRJALLISUUS

- ARIÉS, PHILIPPE: *Centuries of childhood*. Lontoo: Pimlico, 1996
- ARPO, ROBERT: Internetin keskustelukulttuurit. Joensuun yliopiston julkaisuja 39, Joensuun yliopisto, 2005
- BOLER, MEGAN: Hypes, Hopes, and Actualities: Representations of Bodies and Difference in Text-Based Digital Communication. *New Media and Society* 1 (2007): 9, 139–168
- CALLOIS, ROGER: *Man, play, and games*. New York: Free press of Glencoe Inc., 1961 [1958]
- ERMI, LAURA & MÄYRÄ, FRANS & HELIÖ, SATU: Di-

- gitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima. Teoksessa: Lahikainen, Anja Riitta & Hietala, Pentti & Inkinen, Tommi & Kangassalo, Marjatta & Kivimäki, Riikka & Mäyrä, Frans (toim.): *Lapset mediamaailmassa: näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Helsinki: Gaudeamus, 2005
- GADAMER, HANS-GEORG: *Truth and Method*. Lontoo: Sheed and Ward, 1999 [1960]
- GIDDENS, ANTHONY: *Modernity and self-identity. Self and society in the late modern age*. Cambridge: Polity Press, 1991
- HALL, STUART: *Who Needs Identity?* Teoksessa: Hall, Stuart & Du Gay, Paul (toim.): *Questions of Cul-*

- tural Identity. Lontoo: Sage, 1999
- HINE, CHRISTINE: Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet. New York: Berg, 2005
- HUIZINGA, JOHAN: Leikkivä ihminen (Homo Ludens). Yritys kulttuurin leikkiaineuksen määrittelemiseen. Helsinki: WSOY, 1947
- HÄNNINEN, RIITTA: Leikki. Ilmiö ja käsite. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 76. Jyväskylän yliopisto, 2003
- JOKINEN, KIMMO & SAARISTO, KIMMO: Suomalainen yhteiskunta. Helsinki: WSOY, 2006
- KORKIAKANGAS, PIRJO: Muistoista rakentuva lapsuus. Agraarinen perintö lapsuuden työteon ja leikkien muistelussa. Kansatieteellinen Arkisto 4. Helsinki: Muinaismuistoyhdistys, 1996
- LAUKKANEN, MARJO: ”Onneks on irc :D”. Nettikeskustelut tyttöjen vuorovaikutustilana. Nuorisotutkimus 23 (2005):3, 3–18
- MATIKKALA, ULLA & LAHIKAINEN, ANJA RIITTA: Pelit, tietokone ja kännykkä lasten sosiaalisissa suhteissa. Teoksessa: Lahikainen, Anja Riitta & Hietala, Pentti & Inkinen, Tommi & Kangassalo, Marjatta & Kivimäki, Riikka & Mäyrä, Frans (toim.): Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan. Helsinki: Gaudeamus, 2005
- OKSANEN, ATTE: Leikin loppu. Lasten hyvinvointi teknologiskaupallisessa yhteiskunnassa. Teoksessa: Hyvönen, Pirkko & Lehtonen, Miika & Rajala, Raimo (toim.): Lapset-seminaarin artikkelijulkaisu 2004. Lapin yliopiston kasvatustieteellisiä julkaisuja 7. Rovaniemi: Lapin yliopisto, 2004
- POSTER, MARK: Underdetermination. *New Media & Society* 1 (1999): 1, 12–17
- SUTTON-SMITH, BRIAN: The ambiguity of play. Cambridge: Harvard University Press, 1997
- TURKLE, SHERRY: Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. Lontoo: Weidenfeld Nicolson, 1996
- TURNER, VICTOR: Liminal to liminoid in play, flow and ritual: An essay in comparative symbology. *Rice University Studies* 60 (1974): 53–92
- WALKERDINE, VALERIE: Children, Gender, Video Games. Towards a Relational Approach to Multimedia. Iso-Britannia: Palgrave Macmillan, 2007.