

**Virtuaalinen lahja –
Lahjanvaihto BatMUD-virtuaaliyhteisössä**

Anu Ikonen
Pro gradu –työ
Historian ja etnologian laitos
Jyväskylän yliopisto
Helmikuu 2007

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen	Laitos – Department Historian ja etnologian laitos
Tekijä – Author Anu Ikonen	
Työn nimi – Title Virtuaalinen lahja – Lahjanvaihto BatMUD virtuaaliyhteisössä	
Oppiaine – Subject Kulttuuriantropologia	Työn laji – Level Pro gradu -työ
Aika – Month and year Helmikuu 2007	Sivumäärä – Number of pages 93 s. + liitteet (5 s.)
Tiivistelmä – Abstract <p>Tämä pro gradu –työ käsittelee lahjanvaihtoinstituutiota virtuaalisessa kontekstissa. Lahjanvaihdon ilmenemismuotoja tarkastellaan BatMUD-nimisen virtuaalisen peliyhteisön kautta. Tieteen kenttään virtuaaliyhteisötutkimus sijoittuu oman haaransa kautta. Virtuaalinen antropologia määrittää kohteekseen arkipäivän konkreettisen ulkopuolella elävät yhteisöt. Metodologisesti ajateltuna tämä työ on kvalitatiivinen tutkielma, jossa aineiston keruuseen on käytetty teemahaastattelua ja osallistuvaa havainnointia. Aineisto koostuu tutkijan kenttätyöpäiväkirjasta, sekä kuudesta haastattelusta, joista yksi on parihaastattelu. Haastateltavina ovat BatMUDin pelaajat. Haastattelut on nauhoitettu ja litteroitu. Työssä on korostettu myös tutkimuseettisiä ongelmia virtuaalista antropologiaa tehtäessä.</p> <p>Työssä selvitetään virtuaaliyhteisöstä tehtyä tutkimusta, sekä pohditaan virtuaaliyhteisön piirteitä. Virtuaaliyhteisö luo kentän ja kontekstin lahjanvaihdon tarkastelulle. Tutkimusongelmaksi muodostuu näin oikean elämän piirteiden ja tapojen toisintuminen ja siirtyminen virtuaalimaailmaan. Tieteessä on paljon keskustelua siitä, voidaanko virtuaaliyhteisöä perustellusti nimittää yhteisöksi. Virtuaaliyhteisössä on kyse itsenäisestä ilmiöstä, jota on turha verrata piirre piirteeltä perinteiseen yhteisöön. Yhteisökäsitys on muuttuva, mutta ihmisellä on luontainen tarve kuulua yhteisöihin. Virtuaaliyhteisöstä löytyy lukuisia yhteneväisyyksiä perinteisempiin yhteisöihin, mutta olennaiseksi asiaksi nousee virtuaaliyhteisön jäsenen oma käsitys yhteisöllisyydestä. Tämä johtuu muuttuvasta yhteisökäsityksestä ja yhteisöllisyyden uudistuvasta tarpeellisuudesta. Käsiteteoreettista pohdintaa käydään yhteisön lisäksi sanan <i>virtuaalinen</i> luomien merkitysten ja toisaalta sen käyttötapojen kautta.</p> <p>Lahjainstituutiota pohditaan eräiden keskeisten tutkimusten ja teorioiden valossa. Tässä työssä keskeisiksi teemoiksi lahjanvaihdosta nostetaan lahjan ja virtuaalisen lahjan määritelmät, motivaatio lahjan antamiseen ja siihen vastaamiseen, sekä lahjanvaihdon avulla luotavat ja ylläpidettävät suhteet. Virtuaalisiksi lahjoiksi voidaan määritellä avun antaminen ja arvostuksen osoittaminen. Lahjan antoon virtuaalimaailmassa voi motivoida oman maineen luominen, vastavuoroisuuden odotus, oman tehokkuuden tunteen saavuttaminen, mutta myös toisen henkilön saavutusten arvostaminen, sekä yhteisön hyväksi toimiminen. Virtuaalisella lahjanvaihdolla ei useinkaan tietoisesti pyritä luomaan lahjanvaihtoketjua. Virtuaalisen lahjan ominaispiirre on sen mahdollinen – ja todennäköinenkin - kertaluontoisuus. Vastavuoroisuutta voidaan odottaa, mutta ei välttämättä perinteisessä dyadisessa mielessä. Vastalahja voidaan saada toiselta taholta. Etenkin tällöin yhteisö nousee merkittäväksi kentäksi lahjanvaihdossa. Arvostuksen osoituksella voidaan pyrkiä myös vakiinnuttamaan omaa mainetta ja asemaa yhteisössä.</p>	
Asiasanat – Keywords Virtuaaliyhteisö, lahja, virtuaalinen lahja, lahjanvaihto	
Säilytyspaikka – Depository Historian ja etnologian laitos	
Muita tietoja – Additional information	

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	3
Haasteita antropologialle ja antropologille	5
Tutkijapositio	8
2. ETNOGRAFIA INTERNETISSÄ	10
Metodologiset työkalut	10
Oma aineisto ja sen hankinta	12
Kenttä kyberavaruudessa	16
Tutkimusetiikka	18
3. MIKÄ IHMEEN MUD?	21
BatMUD	23
Hierarkia ja arvostus MUD-virtuaalimaailmassa	30
4. MUUTTUVA YHTEISÖ	34
Yhteisötutkimusta	35
Maffesolin heimot	37
Virtuaaliyhteisö, ihan oikea yhteisö	38
5. VIRTUAALIYHTEISÖN PIIRTEITÄ	42
Kontrolli ja säännöt virtuaaliyhteisössä	42
Juhlat ja siirtymäriitit	48
Con – merkkijonosta kasvoiksi	51
Yhteisö-ongelman yhteenvetoa	53
6. LAHJA	56
Mikä on lahja? Eräitä näkemyksiä lahjan olemuksesta	57
Lahjan olemus Derridan ja Bourdieun mukaan	60
Näkemysten yhteenvetoa	63
7. VIRTUAALINEN LAHJA	66
Virtuaaliomaisuus ja sen merkitys BatMUDissa	68
Virtuaalisen lahjan antamisen motivaatio	70

8. LAHJANVAIHTO BATMUDISSA	76
Avun pyytäminen	80
Auttamisesta kieltäytyminen	82
Virtuaalinen lahja – yhteenvetoa	84

9. POHDINTAA	86
Tulevia tutkimusmahdollisuuksia	87

LÄHTEET	89
----------------	-----------

Liite 1. Sanasto

Liite 2. Teemahaastattelukysymykset

1. JOHDANTO

Tämä pro gradu -tutkielma käsittelee BatMUD-nimistä tekstipohjaista virtuaalipelimaailmaa ja sitä, kuinka lahja-instituutio näyttäytyy kyseisessä maailmassa. Tutustuin BatMUDIin jo vuosia sitten monien ystäväni sitä pelatessa. Vaikka en tuolloin ryhtynyt itse pelaajaksi, minua kiehtoi mustalla ruudulla vilistävän tekstin kautta avautuva ulottuvuus. Kulttuuriantropologian opinnot aloitettuani oli minulle jo toisena opiskeluvuotena selvää, mistä aiheesta tulisin pro gradu -työni tekemään. BatMUDin kaltaiset virtuaaliset tilat antavat antropologialle määrättömästi uutta tutkittavaa.

Tutkielmallani on kaksi yhdenvertaista tarkoitusta. Haluan selvittää ja koota virtuaaliyhteisöstä tehtyä tutkimusta ja valitsemani verkkoyhteisön etnografian avulla pohtia, että minkälainen yhteisö virtuaaliyhteisö on. Toinen päämääräni on tarkastella ilmiötä nimeltä lahja ja ennen kaikkea kuinka lahjainstituutio toimii virtuaalimaailmaan siirrettäessä. Tutkielmani fokus on näennäisesti kaksijakoinen, mutta nämä kaksi asiaa - yhteisö ja lahja - ovat itse asiassa toinen toistaan täydentäviä. Yhteisö toimii väylänä päästä käsiksi lahjainstituutioon ja kenttänä lahjan toteutumisen.

Tutkimuskysymykseni ovat:

1. Millainen yhteisö on virtuaaliyhteisö? Luvussa 3 pyrin valaisemaan tutkimuskohteekseni valitsemaani BatMUDia MUDien yleisten piirteiden ja BatMUDin etnografian kautta. Luvuissa 4 ja 5 pyrin kartoittamaan yhteisötutkimuksen ongelmia ja sitä, minkälaisia yhteisöllisiä piirteitä virtuaaliyhteisöstä löytyy.
2. Mikä on lahja ja mikä puolestaan on virtuaalinen lahja? Mikä motivoi virtuaalisen lahjan antamiseen? Luvuissa 6 ja 7 pyrin lahjateorioiden pohdinnan avulla kartoittamaan lahjan olemusta aineettomalla todellisuuden tasolla.
3. Millaista lahjanvaihtoa BatMUDissa esiintyy? Millaisia suhteita lahjanvaihdon avulla luodaan ja ylläpidetään? Luvussa 8 pohdin ja analysoin virtuaalisen lahjan ja lahjanvaihdon eri ilmenemismuotoja ja sen ulottuvuuksia.

Tutkimuskysymykset muodostavat myös tutkimusongelman: kuinka oikea elämä ja oikea maailma vaikuttavat virtuaalimaailmassa. Heti alkuun on hyvä mainita myös, että virtuaaliyhteisölle on tutkimuskirjallisuudessa useita synonyymejä. Online-, Internet- ja verkkoyhteisö ovat samantarvoisia käsitteitä ja samantarvoisina ja vaihdellen tulen niitä kaikkia myös työssäni käyttämään. BatMUDin valitsin tutkimuskohteekseni lähinnä käytännön syistä: tunsin pelaajia jo entuudestaan ja olen muutama vuosi takaperin tehnyt kandidaatin tutkielmani BatMUDIin liittyen. Myös se, että BatMUD on ollut kasassa jo yli 15 vuotta, kertoo mielestäni jotain itse yhteisöstä. Internetin historiaa ajatellen 15 vuotta on todella pitkä aika.

Tänä päivänä suomalaisessa yhteiskunnassa tietokone on eräänlainen välttämättömyys. Ihminen putoaa nopeasti kehityksen kärryiltä, jos ei osaa hoitaa asioitaan verkkopankissa tai hoitaa työasioitaan myös sähköpostia käyttäen. Vaikka tietokoneen juuret ovatkin hyötykäytössä, on siitä kehittynyt jo melko varhaisessa vaiheessa myös hovin ja vapaa-ajan vieton väline. Mikrotietokoneharrastus on yleistyessään tuonut mukanaan uusia tapoja käyttää aikaa, muun muassa tietokonepelaamisen. Asiaa on laajemmin tutkinut kulttuurihistorioitsija Petri Saarikoski väitöskirjassaan *Koneen lumo* (2004). Suomessa tietokoneharrastajien historia voidaan jakaa 1970-luvun atk-kerholaisiin, 1980-luvun nuoriin tietokonepelaajiin ja 1990-luvun tietoverkkoharrastajiin. Samalla nähdään karkea kehityskaari mikrotietokoneharrastuksen yleistymisestä Suomessa. (Saarikoski 2004, 16.) Tässä tutkielmassa käsiteltävän BatMUDin synnyn ja kasvun sijoittuminen 1990-luvulle tukee siis Saarikosken huomiota. Osa haastateltavistani kertookin pelaamisen keskittyneen aluksi esimerkiksi yliopiston mikroluokkiin, jossa oli ainoa pääsy Internetiin. Yksityistalouksien modeemiyhteyksien yleistyessä pelaaminenkin siirtyi kotioloihin. Pelaaja Era kertoo BatMUDin pelaamisen aloittamisesta 1990-luvun alkupuolella:

Meil oli norssin lukiossa atk-luokka, tietokone luokassa nettiyhteys, ni siellä... Ja sitten sniikattiin välillä yliopistolle ja sitten jossain vaiheessa - - aika piankin niin hommattiin kotiin modeemit.

Tietokonepelikulttuurin kehittymiseen on suuresti vaikuttanut tieteis- ja fantasiakirjallisuus. Seikkailu- ja roolipelejä arvostettiin niiden erilaisuuden ja vaihtoehtoisuuden vuoksi. (Saarikoski 2004, 241.) Saarikoski mainitsee tietokonepelien olevan "jatketta immersiivisille eli

kuvitteelliseen ja todellisuuteen upottaville virtuaaliympäristöille” (ibid., 242). Samaa mieltä on eräs haastattelemani pelaaja, Rauskis:

- - ne on semmosina pieninä, jonkityyppisinä kuvina päässä samalla kun pelaa, että... kyllä se mielikuvitus tulee sieltä mukaan ja kyllä siihen uppoo samalla tavalla ku just johonkin leffaan tai... sillä tavalla että unohtaa. No immersio varmaan, kyllä sinne uppoutuu sinne peliin.

Internetin voidaan katsoa kehittyneen ARPANET-nimisestä projektista vuodelta 1969. En aio tässä käydä läpi koko Internetin kehityshistoriaa. Siitä löytää kattavan kuvauksen muun muassa James Slevinin teoksesta *The Internet and Society* (Slevin 2000, 28-38) ja erittäin kattavasti Manuel Castellsin kirjasta *The Internet Galaxy* (Castells 2001, 9-33).

Informaatioteknologian ja -yhteisöjen tutkija professori Manuel Castells näkee Internetkulttuurin neljäkerroksisena struktuurina, joka koostuu tekno-meritokraattisesta, virtuaaliyhteisöllisestä, hakkeri- ja yrityskulttuurista. (Castells 2001, 37.) Näistä kerroksista oma tutkimukseni sijoittuu siis Internetkulttuurin virtuaaliyhteisölliseen kerrokseen.

Haasteita antropologialle ja antropologille

Pro gradu -työni aihe virtuaalisen yhteisön tutkimisesta on jokseenkin haastava. Suuri osa tutkimuksista nojautuu anekdootteihin ja käyttäjätutkimuksiin. Lähdekritiikki on hyvä pitää mielessä, kun käy läpi aiheesta tehtyä tutkimusta.

Antropologian kenttään aiheeni kuitenkin sijoittuu varsin vaivattomasti, sille on olemassa oma suuntauksensakin. *Jargon – kulttuurin tutkimuksen portaali Internetissä* määrittelee virtuaalianthropologian näin:

Virtuaalisen antropologian tutkimuskohteena ovat arkipäivän konkreettisen ulkopuolella elävät online-yhteisöt ja elektronisissa ympäristöissä elävät merkitys- ja vuorovaikutusjärjestelmät. Tutkimuksellisissa painotuksissa korostetaan sekä ryhmien sisäistä että niiden välillä tapahtuvaa kommunikaatiota. (www1.)

Haasteena tässä työssä on kuitenkin se, että ala on kovin nuori, eikä tutkimusta ole vielä tehty kovinkaan paljoa. Tämä ei tietenkään ole hyvä syy jättää aihetta koskematta – päinvastoin – mutta olisi kieltämättä helpompaa, jos voisi käyttää tukenaan pitkää ja vahvaa traditiota. Ongelmia tämä aika ajoin aiheuttaa, mutta haluan kuitenkin tarttua haasteeseen. Koko työtä tulee näin ollen leimaamaan tietty testaamisen maku: tämä on erinomainen mahdollisuus tarkastella, kuinka kulttuuriantropologian traditio, metodologia ja tieteenfilosofia käyttäytyvät suhteessa virtuaalimaailmaan. Toisinaan on hyvä kolkutella tieteenalan rajoja.

Massachusettsin yliopiston antropologian professori Arturo Escobar kehottaa antropologiaa ottamaan kyberkulttuurin tutkimuksen tosissaan. Hän väittää melko kärkevästi, että antropologista tutkimusta leimaa jossain määrin vieläkin vanhanaikainen jako ”sivistyneihin meihin” ja ”villeihin toisiin”. Hän kirjoittaa, että mikäli antropologia haluaa astua oikeaan maailmaan ja työskentelyyn ajankohtaisten asioiden kanssa, täytyy sen hyväksyä kyberkulttuurin vakaa ja tasainen esiinmarssi. Kyberkulttuuri tarjoaa Escobarin mukaan antropologialle mahdollisuuden uudistaa itseään. (Escobar 1995, 418.)

Virtuaalituloista ja -yhteisöistä on tehty tutkimusta jonkin verran kuitenkin viestintätieteiden, sosiologian ja tietojenkäsittelytieteiden aloilla. Etenkin sosiologit ovat ansioituneet aiheessa – lähes kaikki lukemani tutkimukset Internet-yhteisöistä sisältävät joko yhden tai useamman sosiologin puheenvuoron. Erityisesti myös tietokonevälitteiseen kommunikointiin (CMC) keskittynyt tiedejulkaisu *Journal of Computer-Mediated Communication* tarjoaa useammassakin numerossa näkökulmia online-yhteisöihin.

Vahvan ja pitkän antropologisen tutkimushistorian puuttumisen lisäksi problematiikkaa lisää erikoinen paradoksi, joka muotoutuu käsitteistä virtuaalinen ja oikea. Virtuaalinen-sanana määritelmä kuuluu sanankirjan mukaan näin:

1 periaatteessa mahdollinen, oletettu 2 mm. atk
näennäinen, näennäis - - 3 fys. oletettu 4 optiikassa:
vale- virtuaalinen kuva 'valekuva'. (Suomen kielen
sivistyssanankirja 1994, *virtuaalinen*.)

Eli virtuaalinen tarkoittaa keinotekoista, lähestulkoon oikeaa, oikeaa muistuttavaa, mutta ei kuitenkaan ihan oikeaa. Tieteen kentässä on koulukuntia virtuaalinen/oikea - asettelun puolesta ja vastaan. Asettelun kritisoijat pitävät jakoa keinotekoisena ja vanhanaikaisena. Ei voida perustellusti väittää, että virtuaalitodellisuus ei olisi oikeaa. Lähtökohta on se, että virtuaalitodellisuuskin on ihmisen luomaa. Näin ollen virtuaalitodellisuutta ei tulisi katsoa oikean maailman pelikuvana tai jatkeena, vaan omana ilmiönään. Virtuaalinen ja oikea tulisikin nähdä toisiinsa limittyneinä todellisuuden tasoina ja antropologian tehtävä on pyrkiä näiden tasojen yhdistämiseen (www1).

On huomattava, että koneet mahdollistavat virtuaalitodellisuuksien olemassa olon tarjoamalla tekniikan, mutta virtuaalitodellisuus itse ei ole siinä mielessä keinotekoinen. Koneet eivät luo yhteisöjä, sen tekevät ihmiset. Tutkielmassani joudun kuitenkin turvautumaan termeihin 'oikea elämä' ja 'virtuaalitodellisuus', tai vastaavasti 'oikea maailma' ja 'virtuaalimaailma'. Tieteeseen kuuluu käsitteiden teoretisointi ja niiden uudelleenmuotoilu, käsitteiden päivittäminen. Ei olisi yllättävää, vaikka tässä kontekstissa sana virtuaalinen alkaisi pikkuhiljaa saada vaihtoehtoja. Tätä työtä varten tyydyn kuitenkin vallitsevaan tilanteeseen. Tiedostan siis terminologiasta lähtevän paradoksin: joudun käyttämään sanaa virtuaalinen – ja kantamaan sen mukana koko merkitystä "melkein oikeasta" – ja kuitenkin todistaa, että käsittelen virtuaalitasoa itsenäisenä, ja ihan oikeana, kulttuuri-ilmiönä.

Digitaalisen kulttuurin ilmiöitä tutkiva kirjallisuuden tutkija Aki Järvinen kokee käsitteen virtuaalitodellisuus harhaanjohtavana puhuttaessa tietoverkon ilmiöistä. Hän kirjoittaa:

Internetiä ei ole (ainakaan vielä) asianmukaista käsitellä virtuaalitodellisuutena. Tämä johtuu siitä, että tietoverkko ei vie meitä keinotodellisuuden tilaan, jossa kokisimme, että myös kehomme ja sitä myötä havaintomme joutuvat kokonaisvaltaisesti simuloitun todellisuuden ja sen lainalaisuuksien varaan. (Järvinen 1999, 9.)

Järvisen kanta on varsin hyvin perusteltu. Asia kuitenkin kiinnosti minua nimenomaan BatMUDin jäsenten näkemysten kautta, joten kysyin asiasta haastattellessani heitä. Haastattelemillani pelaajilla ei ole yhtenäistä kantaa asiasta. Jotkut eläytyvät mielikuvin ja menettävät ajantajun, toiset taas

näkevät ruudun ruutuna ja ajantajukin säilyy. Näin sanoo BatMUDin velho
Era:

Kyllä aika monet, tiedän, kuvittelee, että miltäs täällä oikeesti näyttää, mutta mä oon jotenki yks-nolla-bitti-ihminen, ni mä ajattelen sen vaan että tässä lukee tällä tavalla ja näin se menee, että aika vähän mä oon mitään visualisoinu siellä.

Pelaaja Rauskis kertoo:

- - [V]aikka se on tekstiä ruudulla, ni sit ku niitä juttuja vaikka miettii, ni kyl ne on semmosina kuvina päässä. Ja samalla kun pelaa, kyllä se mielikuviutus tulee sieltä mukaan ja kyllä siihen uppoo.

Pelaaja Desert näkee asian näin:

No jos puhutaan ihan liikkumisesta, ni kyllä se on ihan visuaalisesti mielessä mulla. Eli mieli automaattisesti rakentaa sellasen kartan kun liikkuu siellä. Et jos on uus paikka ni sitä ei...se ei ehkä niin hyvin pysy mielessä, mutta kyllä nyt semmonen peruskuva on aina. Ja on hankala nähä joitaki asioita enää pelkästään tekstinä.

Vaikka jotkut pelaajat kertovatkin uppoutuvansa peliin ja kadottavan ajantajunsa ja jossain määrin jopa ympäröivän tilansa, ei Järvisen kuvailemasta virtuaalitodellisuudesta kuitenkaan ole kyse. Virtuaalisen sanan käytössä on ennen kaikkea ongelmana sen mukana tuoma painolasti, ei niinkään virtuaali-sanasta johdettavien termien epätarkkuus.

Tutkijapositio

Omaa tutkijapositiotani voisin luonnehtia siitä lähtökohdasta, että elän hyvin verkostoituneessa maassa ja olen Internetin päivittäinen käyttäjä. Näin kynnys tietoverkkoon liittyvän aiheen tutkimisille on suhteellisen matala. Kulttuuriantropologian opiskelu ja sen myötä omaksumani metodologiset ja eettiset tavat ohjaavat tutkimustyötäni. Verkossa – tarkemmin loggauttuani (ks. sanasto) BatMUDIin – olen siellä ennen kaikkea tutkijan roolissa. Olen siitä avoin kaikille joiden kanssa

kommunikoin. En teeskentele pelaajaa, sillä intressini eivät ole itse pelissä. BatMUDin virtuaalitason toisella puolella, IRL (yleisesti käytetty lyhenne sanoista in real life), haastattelen pelaajia kasvotusten. Tällöin pyrin selvittämään informanteilleni että mitä teen, miksi, mistä lähtökohdista ja mihin pyrin. Kaikkea tätä on toki mahdotonta toistaa kaiken aikaa BatMUDissa liikkeessani ja tapahtumia tarkastellessani. Joudun pakostakin toisinaan salatarkkailijan rooliin, mutta yritän kuitenkin olla ylläpitämättä tätä roolia tahallani. Pyrin toimimaan samoin osallistuessani pelaajatapaamisiin, eli coneille (ks. sanasto): esittelen itseni ja tarkoitukseni, mutta en kuitenkaan ylikorosta tutkijanrooliani. Olen sillä hetkellä paikalla ennen kaikkea mielenkiinnosta ja tasavertaisena tapahtuman osanottajana. Palaan Internetissä tehtävän tutkimuksen eettisiin kysymyksiin myöhemmin omassa luvussaan.

2. ETNOGRAFIA INTERNETISSÄ

Internetissä tehtävä etnografinen tutkimus ei loppujen lopuksi eroa kovinkaan paljoa tavallisesta kenttätyöstä. Tutkija on kentällä myös virtuaalikulttuurissa, tutkii asioita osallistuvan havainnoinnin kautta ja tekee muistiinpanoja. Myöhemmin muistiinpanoista ja huomioista alkaa analyysin kautta muodostua tutkimustuloksia. Tutkimuskirjallisuudella on luonnollisesti sama rooli, kuin muutakin tutkimusta tehdessä.

Ainoa ero on siinä, ettei etnografi välttämättä matkustakaan pitkää matkaa fyysisesti, kenttätyötä voi tehdä kotisohvalta. Internetissä tehtävässä kenttätyössä on kuitenkin samat ongelmansa, kuin millä tahansa muullakin kentällä. Lienee itsestään selvää, että liikkeille voi lähteä kielestä: kyberetnografiaa tekevän - kuten perinteisen etnografinkin - on osattava tutkittaviensa kieli. Yleisellä tasolla Internetin kielistä voidaan mainita tietysti englanti, mutta on muistettava, että jokaisella yhteisöllä on myös oma jargoninsa. Henkilökohtaisesti voin todeta, että haastateltavien ja koko BatMUDin ymmärtäminen olisi vähintäänkin rajallista, jos en tietäisi mitä tarkoittavat vaikkapa party, sossu, equ, skillit, levelit, expa, emote ja idlaus (ks. sanasto).

Metodologiset työkalut

Tämän tutkimuksen haastattelumenetelmänä käytin teemahaastattelua. Valitsin sen kvalitatiiviseen, kulttuuriantropologiseen tieteentekemiseen luontevasti sopivana työkaluna. Lisäksi teemahaastattelu on minulle ennestään tuttu työkalu. Hirsjärvi ja Hurme (2000, 48) määrittelevät teemahaastattelua seuraavanlaisesti: "Teemahaastattelu - - lähtee oletuksesta, että kaikkia yksilön kokemuksia, ajatuksia, uskomuksia ja tunteita voidaan tutkia tällä menetelmällä".

Teemahaastattelulle on erotettavissa neljä sitä määrittävää elementtiä. Ensinnäkin teemahaastattelu on laaja haastattelumuoto, sillä

haastateltavat voivat ilmaista kaikki haluamansa näkökulmat kyseessä olevasta ilmiöstä. Toiseksi haastateltavien vastausten tulee olla mahdollisimman yksityiskohtaisia. Vapaa haastattelumuoto mahdollistaa tutkijalle tarkentavien lisäkysymysten esittämisen välittömästi aiheyhteydessä. Kolmanneksi teemahaastattelu tavoittelee syvällistä analyysia, jolloin pyritään selvittämään millaisia affektiivisia, kognitiivisia ja evaluatiivisia merkityksiä haastateltavat antavat tutkittavalle ilmiölle. Neljäs ja viimeinen tyypillinen elementti teemahaastattelulle on haastateltavien henkilökohtaisen taustan selvittäminen, jolloin vastaukset voidaan suhteuttaa tutkimuksen kontekstiin. (Hirsjärvi & Hurme 1980, 49-50.)

Toiseksi tiedonkeruumenetelmäksi valitsin havainnoinnin. Havainnoinnista kirjoittavat Järvinen & Järvinen teoksessaan *Tutkimustyön metodeista* (2000) näin:

Havainnointi on tutkijan suorittamaa tietojenkeruuta siten, että tutkija merkitsee havaintonsa muistiin. Havaintojen kohteena on tietysti tutkittava toiminta tai tutkittavat henkilöt, laitteet, järjestelyt jne. On huomattava, että havainnoidessaan tutkija käyttää omaa persoonaansa tutkimusvälineenä, tietojen keruun instrumenttina. (mt., 162.)

Havainnoinnista Järvinen & Järvinen jatkaa, että tutkijalle on ensisijaisen tärkeää saavuttaa tutkittavien luottamus ja pysyä puolueettomana suhteessa tutkimuskohteen kaikkiin (valta)ryhmiin. Erityisesti nämä vaatimukset korostuvat etnografisessa tutkimuksessa. Havainnoinnin haittapuolena on kuitenkin se, että tutkittavat saattavat tiedostaa tarkkailun ja muuttavat käyttäytymistään sen mukaisesti.

Myös kulttuuriantropologian omin työväline osallistuva havainnointi on työssäni merkittävä metodi. Osallistuvan havainnoinnin etu tavalliseen havainnointiin verrattuna on merkittävä. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija pyrkii sulautumaan tutkittavien joukkoon, osallistumaan toimintaan ja ottamaan osaa tapahtumiin. (Järvinen & Järvinen 2000, 98 ja 163.) Tutkittavat käyttäytyvät usein luontevammin, mikäli heillä ei ole tunnetta "tarkkailusta". Tätä voidaan välttää juuri tutkijan sulautumisella kenttään. Kritiikkiä osallistuvaa havainnointia kohtaan voidaan esittää menetelmien avulla saatavan tiedon luotettavuus. Osallistuessa toimintaan ei voi tarkkailla niin täysipainoisesti, kuin vain havainnoidessa. Ja

osallistumisesta huolimatta saattaa tätäkin tiedonkeruumenetelmää vaivata sama kuin edellä mainittua havainnointiakin.

Seuraavaksi käsittelen omaa aineistoani ja sen hankintaa. Pysin osittamaan valitsemieni metodien soveltamisen tutkimukseeni. Metodien omaksumista ja soveltamista jatkaa osaltaan myös luku tutkimusetiikasta.

Oma aineisto ja sen hankinta

Keräsin oman aineistoni vuonna 2006 heinäkuun ja joulukuun välisenä aikana. Nauhoitettuja haastatteluja on yhteensä kuusi. Yksi niistä tehtiin Joensuussa, yksi Jyväskylässä ja loput Helsingissä. Yksi haastatteluista oli parihaastattelu. Olin sopinut pelaajan kanssa haastattelun, ja hän itse ehdotti, että halutessani voisin haastatella samalla myös hänen tyttöystävänsä. Haastateltavan tyttöystävä oli vastikään aloittanut BatMUDin pelaamisen ja oli senkin vuoksi mielenkiintoinen informantti. Pidän ajatusta parihaastattelusta hyvänä ja kyseistä haastattelusta tulikin varsin onnistunut. Toinen heistä – Desert-niminen pelaaja – oli haastatteluhetkellä pelannut yli kymmenen vuotta ja toinen – Kops nimeltään – vasta neljä kuukautta. Mielenkiintoisimmat asiat tulivat ilmi näiden kahden välisestä vuoropuhelusta. Ongelmia oli ainoastaan analyysia varten tehtävän litteroinnin kirjoittamisen aikana – pariskunta kun puhui välillä päällekkäin, sekä täydensi toistensa ajatuksia ja lauseita. Tästä huolimatta ja osittain juuri sen vuoksi haastattelu oli kuitenkin erittäin onnistunut.

Parihaastattelusta johtuen, haastatteluja on siis yhteensä kuusi, mutta haastateltuja informantteja yksi enemmän. Haastateltavien ikähaarukka jakautui siten, että nuorin haastateltava on 23-vuotias ja vanhin 29. Haastattelut tehtiin viidessä tapauksessa kuudesta informantin luona. Pidän tätä kaikkein parhaimpana vaihtoehtona haastattelun onnistumista ajatellen: ympäristö oli tuttu informantille, joten se ei liiaksi jakaisi tämän huomiota. Myös taustameteli olisi paremmin kontrolloitavissa kuin julkisella paikalla. Lisäksi oli mielenkiintoista nähdä minkälaisessa ympäristössä pelaajat BatMUDia useimmiten pelaavat. Yksi haastatteluista

tehtiin käytännön sanelemista syistä haastattelijan luona. Haastattelujen kestot vaihtelivat välillä 1h 8min ja 1h 31min.

Seitsemästä haastateltavastani kaksi oli naisia ja loput miehiä. Vaikka tytöt ovatkin selvä vähemmistö tutkimani BatMUD-peliryhmittö demografiassa, heitä kuitenkin on. BatMUDista ei ole olemassa virallisia ja luotettavia tilastoja, joten pyysinkin kaikkia informattejani arvioimaan kuinka paljon BatMUDissa oli tyttöjä. Haastatelluista pelaajasta kuusi arvioi jakauman olevan 10% naisia ja 90% miehiä. Toinen haastattelemani tyttöpelaajista arvioi tyttöjä olevan BatMUDissa vain viitisen prosenttia. Samaa luokkaa ovat arviot myös muidenkin tapaamieni pelaajien mielestä.

Nauhoitettujen kuuden haastattelun lisäksi olen keskustellut kymmenien muidenkin BatMUDin pelaajien kanssa. Näistä keskusteluista ei ole äänitallennetta, vaan merkintöjä kenttätyöpäiväkirjassani. Suuri osa BatMUD-tietämyksestäni siis pohjautuu lukemattomiin pelaajien kanssa käytyihin keskusteluihin, mutta edellä mainitsemastani syystä johtuen niistä ei ole suoria lainauksia. Tällöin käytän lähteenä kenttätyöpäiväkirjaa.

Kysyin kaikilta haastattelemltani pelaajilta lupaa käyttää heidän pelaajanimeä lainauksissa. Koska sain tähän luvan jokaiselta pelaajalta, käytän niitä työssäni. Nimikysymys on sikäli tärkeä, että hahmon nimi on se, joka BatMUDissa ensimmäisenä muille näkyy. Olen myös huomannut, että etenkin pitkään BatMUDia pelanneet puhuvat toisistaan usein hahmon nimillä. Tämä näkyy etenkin tapaamisissa, eli coneilla (ks. sanasto), mutta usein muulloinkin BatMUDin yhteisön jäseniin viitattaessa. Luonnollisestikin pelaajanimeä käytetään vain BatMUDin muille jäsenille puhuttaessa, ei ulkopuolisille. Varsin tavallinen tapa on myös viitata henkilöön molemmilla nimillä, eli pelaajanimellä ja henkilön lempinimellä, tai oikealla etunimellä. Esimerkiksi siis (tähän työhön haastattelemani nimiä heidän luvallaan käyttäen) Rauskiksen Pete ja Desertin Juha.

Nimiä voisi analysoida myös niiden symboliikan vuoksi. Napster-ohjelman käyttäjiä tutkinut Marcus Giesler (2006) löytää symboliikkaa käyttäjänimien yhteydestä. Palaan Gieslerin tutkimukseen vielä uudestaan sivulla 63. Gieslerin tutkimassa Napster-ohjelmassa käyttäjänimillä

pyritään usein viestittämään jotain henkilökohtaisista (musiikki)mieltymyksistä. (www4.)

BatMUDin tapauksessa asia ei ole aivan niin yksinkertainen. Monet pelaajat mainitsivat pelaajanimensä valinnan olleen melko sattumanvaraista. Eräs pelaajista kertoi pelaajanimen olevansa hänen pitkäaikainen oikean elämän lempinimi, yksi ei hätäpäissään muuta keksinyt ja eräs pelaajista kertoi valintaansa vaikuttaneen se, että nimen tuli olla helppo kirjoittaa. Tämä onkin järkevää, sillä pelin tuoksinassa saattaa apua tarvita nopeasti, ja vaikeasti kirjoitettava tai pitkä nimi saattaa hidastaa avun saamista. BatMUDin pelaajanimestössä on kuitenkin paljon selvästi fantasiakirjallisuudesta lainattuja hahmojen nimiä. Nimistä saa jonkinlaisen käsityksen BatMUDin Internet-sivulta <http://www.bat.org/help/who.php?str=alpha> (www3c).

Osallistuva havainnointi voidaan katsoa suureksi osaksi aineistoni hankintaa. Olen ollut BatMUDissa ja sen jäsenten oikean elämän tapaamisissa mukana, toisaalta seurannut sivusta ja toisaalta ollut aktiivinen osanottaja yhteisön tapahtumiin. Aina BatMUDin pelaajia tavatessani olen pyrkinyt keskustelemaan uusien ihmisten kanssa ja saamaan näkemyksiä yhteisöön liittyvistä asioista. BatMUDin pelaajat suhtautuivat minuun ja kysymyksiini erittäin reilusti ja ujostelematta. Vain yhden kerran huomasin pelaajan vaivaantuvan kysymyksistäni. Tämäkin vaivaantuminen meni kuitenkin nopeasti ohi.

Toisinaan mielenkiintoisimpia kommentteja ja mielipiteitä seurasi jonkun kanssa aloittamastani keskustelusta levinneen monen ihmisen ajatuksenvaihdon myötä. Huomasin myöskin, että on olemassa ainakin yksi aihe, joka provosoi BatMUDin jäsenet poikkeuksetta kiivaaseen keskusteluun. Kyse on siitä, pitäisikö varkaiden kilta tuoda takaisin BatMUDIin. Kiltajärjestelmä on monimutkainen BatMUDin struktuuria määrittävä asia, eikä se ole tämän tutkimuksen intresseissä. Varkaiden kilta-kiistassa on lyhyesti sanottuna kyse siitä, että tulisiko varkaan ammatti laillistaa BatMUDissa. Aikoinaan varkaiden kilta on ollut olemassa, mutta sittemmin se lakkautettiin siitä johtuneiden monien ongelmien vuoksi.

Tutkimuskohteekseni valitsemani BatMUD-virtuaaliyhteisö voidaan jakaa karkeasti kolmeen eri toimijaryhmään: pelaajat (ks. sanasto *mortal*), velhot (ks. sanasto *wizards, immortals*) ja arkkivelhot (ks. sanasto *archwizards, immortals*). Tarkemmin näiden ryhmien toimintaan ja tehtäviin palaan luvussa, jossa käsittelen MUDien hierarkiaa ja BatMUDin pelaajien arvostuskäsityksiä.

Valitsin haastateltavani osittain tämän toimijaryhmäjaon perusteella, sekä sen perusteella, että kuinka pitkään kukin jäsen oli BatMUDissa ollut. Pidin tärkeänä, että saan informantteja aloittelevista pelaajista, jonkin aikaa pelanneista, pelin "veteraaneista", sekä pelin koodaajista. Kunkin karkeasti määritellyn ryhmän edustajien arvelin näkevän pelin ja yhteisön hieman eri tavoin, tai ainakin he katsoisivat sitä eri näkökulmista. Näin toivoin saavani kattavamman kuvan koko yhteisöstä ja sen merkityksestä jäsenilleen, kuin haastatteleamalla vain yhden ryhmän edustajia. Arkkivelhoa en saanut haastateltavaksi. Arkkivelhoja on BatMUDissa vähän – erään pelaajan arvion mukaan vajaa kymmenen, joista aktiivisena on vain muutama.

Eräs ongelma tätä aineistoa käsitellessä on. Tiedostin tämän lähtökohtaisesti itsekin, mutta myös eräs informanttini huomautti asiasta. Se on ongelma, joka syntyy sanan "pelaaja" käyttämisestä BatMUDin jäsenistä puhuttaessa. BatMUDin velho Hablo mainitseekin:

Se pelaaja-sana on jotenkin... Se kuulostaa korvaan silleen huonolta. Voi olla ihmisiä, jotka on tehny Battihahmon ihan sen takia, että pystyy keskustelemaan muiden kanssa.

Kaikki informanttini viittasivat eroon, mikä on BatMUDin pelaamisen ja sen sosiaalisena kommunikointikanavana käyttämisen välillä. BatMUDin jäsenet siis itse erottavat nuo kyseiset toiminnot toisistaan ja tämä ilmeni usein pohdinnalla, että ovatko he itse asiassa pelaajia lainkaan, jos eivät ole vaikka enää muutama vuoteen aktiivisesti pelanneet. Erityisesti tämä koskettaa BatMUDin velhoja, joita informanteissani on kaksi. He eivät jo asemansa vuoksi *pelaaja* BatMUDia. Velhona olon yksi perussäännöistä on se, että peliin ja pelaajien asioihin ei saa sotkeutua millään peliin vaikuttavalla tavalla. Näistäkin huomioista huolimatta käytän tässä tutkimuksessa termejä *pelaaja* ja *pelaajajäsen*. Se pohjautuu totuuteen ja on perusteltua siinä mielessä, että jokainen

haastattelemistani henkilöistä oli ainakin jossain vaiheessa pelannut – vieläpä aktiivisestikin. Totta on, että suuri osa BatMUDin pelaajista ei välttämättä pelaa enää aktiivisesti, tai tällä hetkellä, mutta yhdistävänä tekijänä pelaaminen kuitenkin toimii.

Kenttä kyberavaruudessa

Eräs kulttuuriantropologian oppi-isistä - Bronislaw Malinowski - teki kuuluisan tutkimuksensa *Argonauts of the Western Pacific* Uudessa-Guineassa vuosina 1914 - 1918. Tutkimuksesta on aikaa, mutta sen periaatteet eivät ole vanhentuneet. Malinowski listaa kirjan alussa onnistuneen etnografisen työskentelyn periaatteita. Ensimmäisenä hän mainitsee sopivien olosuhteiden saavuttamisen. Läheisten suhteiden solmiminen tutkittavien "natiivien" kanssa on tärkeintä. Tämä edellyttää muun muassa heidän joukossaan olemista ja heidän tapojensa opettelua, täytyy siis päästä kunnolla kosketuksiin kenttänsä kanssa. (Malinowski 1922, 6.) Toiseksi etnografian tulee olla aktiivinen metsästäjä, mitä tiedon keruuseen tulee. Tietoa pitää tavoitella, ei odottaa että informantit tulevat itse kertomaan. On otettava selvää tutkimuskohteen sosiaalinen rakenne, lait ja järjestys, pureuduttava siis yhteisön ytimeen. Tavallaan on löydettävä kunkin kulttuurin ja yhteisön luuranko minkä ympärille muut, näkyvämmät asiat kerääntyvät. (ibid., 8-10.)

Oleskelu ja eläminen tutkittaviensa parissa auttaa etnografia näkemään aitoa elämää ja tyypillistä käyttäytymistä sellaisenaan kun ne ilmenevät. Tällä tavoin havainnoimalla saavuttaa paljon enemmän kuin vain haastattelemalla. (ibid., 18.)

Kolmantena kohtana Malinowski kehottaa etnografia selvittämään tyypilliset tavat ajatella ja tuntea tietyn yhteisön jäsenenä, suhteessa sen instituutioihin ja kulttuureihin (ibid., 23). Juuri yksilön suhde ympäröivään yhteisöön tekeekin ihmisestä antropologisesti mielenkiintoisen kohteen.

Mikään Malinowskin mainitsemista kohdista ei sulkeudu pois tai ole mahdoton toteuttaa Internet-kulttuureita tutkittaessa. Melkein sata vuotta

vanhat periaatteet onnistuneesta etnografiasta pätevät lähes sellaisinaan myös Internetin kentällä. Tälle kentälle pääsy vaatii tietokoneen, Internet-yhteyden ja tietyn tason osaamista, jotta löytää "kentän". Sen jälkeen säännöt ovat samat. Tämän tutkimuksen kenttä ei löydy kartalta, mutta kyllä sillä osoite on. BatMUD löytyy osoitteesta <telnet://batmud.bat.org:23/> (www3d).

Centre of the Research into Innovation, Culture and Technologyn (CRICT) johtaja, sekä Brunelin yliopiston lehtorina toimiva Christina Hine on pohtinut etnografian uusia haasteita Internetin myötä kirjassaan *Virtual Ethnography* (2000).

Hine mainitsee kaksi eri tapaa, joiden kautta Internetiä ja sen ilmiöitä voidaan tarkastella ja tutkia. Ensinnäkin Internet voidaan nähdä paikkana, kyberavaruutena, jossa kulttuuria muodostetaan ja uudelleen muodostetaan - siis itsenäisenä kulttuuri-ilmiönä. Toiseksi vaihtoehdoksi hän ehdottaa Internetin tarkastelua kulttuurisena artefaktina. Tämä näkemys johtaa Internetin tarkasteluun kulttuurin luomana tuotteena. Haasteena onkin näiden kahden näkökulman yhdistäminen, sillä Internetin tarkastelu sekä kulttuurina, että kulttuurin tuotteena vaatisi etnografisesti ajatellen uudelleen määrittelyä etnografian ja tilan suhteen. (Hine 2000, 9-10.)

Aiemmin mainitsemani digitaalisen kulttuurin tutkija Aki Järvinen tarkastelee Internetiä juuri kulttuurisena artefaktina. Tarkemmin ottaen merkitysjärjestelmänä ja kohteena, josta merkitysjärjestelmiä luodaan. Hän pohtii:

World Wide Web on hypertekstuaalinen ympäristö ja erityisen pirstaleinen. Millainen on se merkitysten kokoelma jonka rakennamme, kun olemme navigoineet usean erilaisen hypertekstidokumentin tilassa, joiden aihepiiri tai merkityskonteksti on saattanut olla toisistaan huomattavastikin poikkeava? (Järvinen 1999, 13.)

Sinällään Järvisen kysymys on tätä tutkimusta tehdessä erittäin tärkeä pitää mielessä, että mistä päättelen käsitteleväni juuri yhteisöä, enkä sekalaista massaa tai harrastajaryhmää. Ja edelleen pohdittaessa erilaisten virtuaaliyhteisöjen keskinäisiä eroja, ja sitä, mikä tekee

yhteisöstä yhteisön. Palaan yhteisön pohtimiseen omassa luvussaan myöhemmin.

Tutkimusetiikka

Tutkimusetiikka on seikka, jota ei todellakaan voi sivuuttaa etnografiassa. Itse asiassa etiikkaa tulisi korostaa alusta lähtien, sillä kun ollaan tekemisissä ihmisten ja yhteisöjen kanssa, on vähintäänkin kyseenalaista olla ottamatta huomioon tutkijan mahdolliset vaikutukset tutkittavaan kenttäänsä. Tutkimusetiikasta kentällä on olemassa yleisesti hyväksytyjä periaatteita. Kirjattuna niitä löytyy esimerkiksi American Anthropological Associationin (AAA) Internet-sivuilta ([www2](#)).

Eettisten sääntöjen tarkoitus on ohjata tutkimuksen tekijää kentällä tekemään ratkaisuja muistaen velvollisuutensa tutkittaville, yleisöille (niin tieteelliselle kuin muillekin), vastuu tieteenalalle, sen opiskelijoille ja harjoittajille. AAA:n laatima säännöstö on kohtalaisen kattava, mutta joitakin kohtia haluan nostaa esiin suhteessa virtuaalietnografiaan. Itsestään selvää toki on, että eettiset säännöt pätevät aivan sellaisinaan myös virtuaaliantropologiaa tehtäessä. Tietynlainen eettinen ongelma on tutkijaposition kyberavaruudessa mahdollistama salatarkkailijan rooli.

AAA:n eettinen säännöstö korostaa ensimmäisenä vastuuta tutkittavalle taholle. Ensinnäkin tutkittaville tulee olla avoin tutkimuksen tekemisestä ja sen tarkoituksesta. Tutkittava kohde tulee asettaa etusijalle tutkimusta tehdessä ja kaiken tutkimuksen täytyy perustua vapaaehtoisuuteen tutkittavan puolesta. Tutkittavien kunniaa, yksityisyyttä ja oikeuksia ei saa loukata millään tavalla. ([www2](#).)

Etnografille on kyberavaruudessa jo tavallaan valmis rooli mihin olisi helppo astua. Kyseessä on lurker, väijyjä tai tarkkailija (ks. sanasto *lurking*). Vaikka "lurkkiminen" onkin periaatteessa harmitonta tapahtumien sivustaseuraamista, ja sen voisikin rinnastaa tapahtumia sivusta katselemaan ihmiseen, on se silti kyseenalainen rooli tiedettä tehtäessä. Virtuaaliantropologin olisi todella houkuttelevaa ja helppoa asettua tuohon

rooliin. Virtuaaliyhteisössä on helppo olla nimetön ja kasvoton, olla paikalla koko ajan ja vain seurata tapahtumia. Tavallaan etnografiasta tulee tällöin myös luotettavaa, sillä tutkijan tarkkailu ei välttämättä vaikuta millään tavalla kenttään. Ihannetilanneko? Ei aivan. Tällainen käytös on juuri päinvastaista mitä eettinen säännöstö vaalii ja korostaa. Jos tutkimusta tekee tällä tavoin hiljaa ja vain tarkkailemalla ei tutkittavalla ole mitään käsitystä olevansa tutkimuksen kohteena. Tällöin hän ei myöskään voi antaa suostumustaan asiaan, ei tiedä tutkimuksen tavoitteita tai edes syytä sille. Lurkerin rooli on siis epäeettinen tiedettä tehtäessä. Lisäksi voidaan pohtia, että kuinka *osallistuvaa* havainnointia tällainen toiminta loppujen lopuksi on.

Christina Hine pohtiikin tutkijapositiona virtuaali-etnografiaa tehtäessä. Fyysinen läsnäolo pakottaa etnografian olemaan osa kenttää, sen tapahtumia ja vuorovaikutusta. Nimimerkin takaa tilanne on toinen. Mutta asettuminen perinteisempään etnografian rooliin on kuitenkin paljon hedelmällisempää tutkimukselle. Pelkät ladatut tiedostot ja niistä tehdyt printit eivät ole etnografille kovinkaan hyödyllisiä, sillä ne ovat jo mennyttä vuorovaikutusta. Sen sijaan tapahtumien keskelle meneminen ja aktiivinen kysely antaa paljon enemmän tutkimukselle. (Hine 2000, 23.) Tämä tilanne mahdollistaa myös tutkittavan esittäen kysymyksiä tutkijalle.

Internetiä ja sen ilmiöitä tutkittaessa on hyvä pitää mielessä Internetin maantiede. Meille luodaan muun muassa median kautta kuvaa globaalista tietoverkosta, jonka käyttäminen on kaikille arkipäivää. Ironisesti Internet on yksi näistä medioista. Näin yksioikoinen ei asia kuitenkaan ole. Internet on ilmiö joka jättää yhä ulkopuolelleen valtaosan väestöstä muun muassa Afrikassa ja muidenkin maanosien köyhimmillä alueilla. Lukutaito, koulutus ja laitteiden käyttö- tai omistumahdollisuus eivät todellakaan ole globaaleja ilmiöitä. Toisaalta Internetin käyttäjien ikä vaikuttaa myös vauraimmissa ja Internetin suhteen edistyksellisimmissä maissa.

Vaikka tietokoneet ja Internet yleistyvät kovaa vauhtia talouskasvun aikaa nauttivassa Kiinassa, ei kyse siellä ole kuitenkaan samasta ilmiöstä, kuin meillä. Sensuuri muuttaa Internetin struktuuria Euroopasta Aasiaan mentäessä. Jopa hakukonejätti Google teki myönnytyksiä Kiinan kommunistidiktatuurin suuntaan asettaessaan hakukoneeseensa suodattimet, jotka suodattavat Kiinan kommunistipuolueelle arkaluontoista

tietoa. Alkuvuodesta 2006 uutisoitu sensuurin pieni voitto on Googlelle valtava taloudellinen voitto, kun reilut sata miljoonaa kiinalaista Internetin käyttäjää tavoittavat hakupalvelun ja sen mainostajat.

3. MIKÄ IHMEEN MUD?

Tässä luvussa pohjustan ensimmäistä tutkimuskysymystäni siitä, että millainen yhteisö on virtuaaliyhteisö. Käsiteteoreettiseen pohdintaan syvennyn luvuissa 4 ja 5, mutta tässä luvussa pyrin valaisemaan MUD-yhteisöjen yleisiä piirteitä ja niitä määrittäviä tekijöitä etnografisesta näkökulmasta.

MUD on lyhenne sanoista Multi-User Dungeon (tai vastaavasti Dimension, Domain). MUD kehitettiin alun perin peliksi ja sen alkuperä kumpuaa klassikkoroolipelistä Dungeons & Dragons. (Bell 2001, 217.) Ensimmäisen MUDin kehittivät Roy Trubshaw ja Richard Bartle Englannissa vuosina 1978 - 1980 (Reid 1999, 107). Tästä ensimmäisestä versiosta MUDit ovat kehittyneet valtavasti, niistä on tullut koko ajan hienostuneempia ja monimutkaisempia pelikokonaisuuksia. Usein ne ovat monimutkaisia pelejä joissa pelaaja touhuu fantasiamaailmassa ja on hahmonsa kautta mukana rakentamassa fantasiaskenaariota, eräänlaista jatkuvaa kollektiivista tarinaa. (Bell 2001, 174 ja 217.)

Teknisesti MUDin voisi luonnehtia olevan tekstipohjainen (nykyään enenemissä määrin myös graafinen, MMORPG, ks. sanasto) virtuaalitila, joka verkkoyhteyden kautta tarjoaa pääsyn eri tiloihin monille käyttäjille samanaikaisesti. MUDit kuitenkin eroavat netin muista sosiaalisista foorumeista kuten IRCistä tai keskustelupalstoista. MUDeissa on valmiiksi luotu ympäristö - maailma - jossa pelaajat liikkuvat hahmonsa muodossa, sen asettamin rajoituksin ja edellytyksin. Hahmon kehittäminen onkin pelin kannalta tärkeimpiä asioita. Moderneissa MUDeissa pelaaja voi luoda objekteja, rakentaa uusia tiloja ja ohjelmointikieltä käyttämällä automatisoida pelihahmonsa toimintaa (Smith & Kollock 1999, 7).

BatMUDin pelaaja Desert kertoi, kuinka hänen aktiivisin pelaikansa on toistaiseksi ohi, pelaaminen hänen kohdallaan onkin hahmon parantelua. Desert:

Mä tiän siitä pelistä niin paljon ja osaan kaikkee, ni mulla se on ehkä semmosta hahmon parantelua, et haluaa vaan

tulla paremmaks ja haluaa ne kaikista parhaat vehkeet ja kaikkee muuta tämmöstä.

Kysyessäni pelin kiehtovuudesta pelaaja Rauskikselta, hän viittasi samaan:

Se on tää keräilyn halu. Metsästys ja keräily elää jokaisessa miehessä pienenä. Keräillään tavaroita ja pisteitä ja numeroita ja tälleen...ja saavutetaan. Siinä vaan parannellaan sitä hahmoo pikkuhiljaa ja se on kivaa. Saa tyydytyksen siitä että se paranee se hahmo.

MUDit tarjoavat antropologisesti erittäin mielenkiintoisen foorumin. Tämä johtuu toki useastakin eri syystä, mutta ennen kaikkea erään antropologiaa lähes määrittävän piirteen, toiseuden kohtaamisen, kautta. MUDit ja muut Internetin sosiaaliset foorumit ovat luoneet täysin uuden ulottuvuuden tarkastella tätä asiaa. Sosiologi Bella Dicks puhuuakin MUDien ja IRCien yhteydessä synkronoidusta kommunikaatiosta¹. Verkostoituneessa kommunikaatiojärjestelmässä ihmiset puhuvat suoraan toisilleen, vaikka ovatkin aivan eri paikoissa spatiaalisesti ajateltuna. IRCit ja MUDit (muiden joukossa) mahdollistavat reaaliaikaisen kommunikaation ja vuorovaikutuksen. MUDeissa tämä viestinnän muoto on viety pidemmälle, sillä sille on luotu ympäristö. Ympäristö on siis osana vuorovaikutusprosessia. (Dicks 2003, 179.) Ajatuksen voi viedä vielä kommunikointia pidemmälle. Dicks tarkasteleekin MUDeja (erityisesti graafisia MOO-ympäristöjä) myös virtuaalisen matkailun kohteena, sillä ne tarjoavat arkimaailmasta täysin poikkeavan ympäristön (ibid., 177). Hän myös huomauttaa eräästä erittäin tärkeästä asiasta. MUD luo spontaaneille tapaamisille symbolisen ympäristön, joka toimii taustana ja paikkana näille, *ei korvikkeena oikealle maailmalle* (ibid., 186). Tämä on hyvä pitää mielessä kun pohditaan MUDia yhteisönä, ja toisaalta pelkoa siitä, että virtuaalimaailma syrjäyttäisi "oikean maailman".

MUDEilla on mielenkiintoinen, kaksijakoinen rooli Internetissä. Ensinnäkin ne ovat pelejä: palaaminen tapahtuu luomalla hahmo ja kehittämällä tätä hahmoa kunkin MUDin luonteen ja sääntöjen mukaisesti. Jotkut MUDit ovat sen sijaan kehittyneet ennemmin sosiaalisia suhteita luoviksi ja ylläpitäviksi yhteisöiksi². Usein puhutaankin MUD-tutkija Sherry Turklen määritelmän mukaan seikkailutyypisistä ja sosiaalisista MUDeista (Bell

¹ Termin vastaparina on asynkronoitu kommunikaatio, kuten sähköposti ja muu "ei samanaikainen" viestintä.

² Yhteisö on käsitteenä monitasoinen ja jopa ongelmallinen, palaan yhteisön tarkempaan pohdintaan ja sen määrittelyihin luvussa 4.

2001, 174; Reid 1999, 109). Näiden kahden MUD-tyyppin ero on lähinnä niiden sisäisessä struktuurissa. SeikkailuMUDeissa korostetaan suorittamista ja tiukkoja hierarkkisia struktuureja, sillä pelin rakenne vaatii pelaajaltaan tiukkaa sitoutumista yhteisöön. Tällä keinoin hahmo saa tarpeeksi resursseja pelissä pärjäämiseen ja siinä etenemiseen. Tietyissä MUDeissa pelaajan on käytävä pelissä päivittäin taatakseen hahmonsa hengissä pysyminen. Sosiaaliset MUDit sen sijaan kehittävät vapaampaa interaktiota ja mahdollisuutta kehittää MUD-maailmaa. Sosiaaliseen MUDIin on mahdollista olla vähemmän sitoutunut, sillä hahmosta ei tarvitse "pitää huolta", se jatkaa olemassaoloaan vaikka pelaaja ei jatkuvasti sitä kehittäisikään. (Smith & Kollock 1999, 13.)

Jako seikkailu- ja sosiaalisiin MUDeihin on jokseenkin keinotekoinen, sillä se ei tarkoita, etteikö seikkailuorientoituneessa MUDissa olisi yhteisöllisyyttä ja sosiaalisessa MUDissa peliä ja suorittamista. Useimmat MUDit ovatkin näiden tyyppien hybridejä sisältäen piirteitä molemmista. Termit ovat kuitenkin laajassa käytössä MUDaajien keskuudessa, se kertonee jotain pelaajien tavasta määritellä kunkin MUDin struktuuri (Reid 1999, 109).

BatMUD

BatMUD on alun perin suomalaisten kehittämä MUD. BatMUD avautui yleisölle huhtikuussa 1990, perustaja oli Janne Frösen. Bat ry (Balanced Alternative Techniques) on taloudellista etua tavoittelematon yhdistys, joka perustettiin Tampereella joulukuussa 1992. Yhdistyksen tavoite oli luoda toimiva pelimaailma jäsenten omiin ideoihin perustuen. (www3a.) Pelin "kotikone" vaihteli Helsingin, Jyväskylän ja Tampereen yliopistojen välillä. Nykyään BatMUD-serveri sijaitsee Otaniemessä. (www3b.) BatMUD on tämän tyyppisistä MUDeista (LPMUD) vanhin, laajin ja kehittynein MUD, ja on siis toiminut yhtäjaksoisesti vuodesta 1990. Pelaajia sillä on kymmeniätuhansia ympäri maailmaa ja pelin kehittäjiäkin on satoja. BatMUDin ja sen käyttäjäkunnan kehittyminen ja laajentuminen on aikojen kuluessa vaatinut kustannuksia lähinnä tekniikan kehittymisen vuoksi. Näistä kustannuksista on selvitty Bat-yhteisön jäsenten - pelaajien -

vapaaehtoisten lahjoitusten avulla. (www3a.) Myös osa haastattelemistani pelaajista kertoi lahjoittaneensa BatMUDille pieniä summia. Donatet (lahjoitukset) eivät kuitenkaan ole auki koko aikaa, vaan ne avataan tarpeen vaatiessa.

BatMUDin synty vuonna 1990 ajoittuu MUDien vilkkaimmalle syntykaudelle. Vilkastunut tietoverkkoharrastus pohjusti MUDien suosiota. Tosin Suomessa MUDit tulivat tunnetuiksi lähinnä harrastajien ylläpitäminä vaihtoehtopeleinä, laajempi läpimurto tapahtui vähitellen 1990-luvun puolivälissä kun Internetin käyttö alkoi yleistyä. (Saarikoski 2004, 285-287.)

BatMUD on tekstipohjainen tietokonerooli-, tai seikkailupeli, jossa kaikki tapahtumat ja pelaaminen tapahtuu tekstikomennoin, varsinaiseen peliin ei siis kuulu grafiikkaa. Tekstipelien suosio oli erityisen korkealla 1980-luvulla. Ne vaativat pitkäjänteisyyttä ja kielitaitoa, joten niitä pidettiin ennen kaikkea kokeneempien ja pidemmälle ehtineiden pelaajien pelityyppinä. (Saarikoski 2004, 241.)

Haastatellessani pelaajia, kysyin heiltä, että mitä he kertoisivat BatMUDista ihmiselle, joka ei ole koskaan moisesta kuulutkaan. Sain tällaisia määritelmiä:

Era:

Monen käyttäjän tekstipeli. Fantasian maailmaan sijoittuva, jossa on niinkun sadasta ylöspäin ihmisiä koko ajan, mihin tahansa vuorokauden aikaan pelissä.

Hablo:

Jos sitä pitäis mainostaa, ni vois kehua, että se on tällanen yli 15 vuotta kasassa ollut virtuaaliyhteisö. *Kansainvälinen* virtuaaliyhteisö, jossa käyttäjät voi joko roolipelata, tai seikkailla, tai tutkia sellasta järkyttävän isoa maailmaa ja kanssakäydä satojen muiden pelaajien kanssa.

BatMUD on rakennettu keskiaikaisen fantasiamaailman idean ympärille, jossa muun muassa taikavoimien käyttö on normaalia. Siellä vaeltaessaan törmää eritoutisiin (pelaaja)hahmoihin ja luontokappaleisiin, diabolisiin hirviöihin, linnoihin, raunioihin ja kaupunkeihin. BatMUDissa voi käydä kauppaa, haalia uskomattomia aarteita, mennä kalaan kaverin kanssa,

liittyä tehtävää suorittavaan retkueeseen (party), keskustella eri kanavilla eri asioista ja rakentaa vaikkapa omaa kaupunkia. Lisäksi BatMUDissa on pelejä, joita voi pelata joko yksinään tai toista hahmoa vastaan. BatMUDin pokeri, jota pelataan virtuaalirahalla (hahmon keräämä raha), voi aiheuttaa jopa peliriippuvuuden. Peliriippuvuudesta vain healer - parantaja - voi hahmon parantaa. BatMUD on tyypillinen MUD: monimutkainen ja -tasoinen peli ja yhteisö. Kun kysyin pelaaja Rauskikselta, mikä BatMUDissa kiehtoo, hän pohti asiaa näin:

Näprääminen on kivaa. Se on semmonen harrastetaivas. Siellä on niin paljon asioita mitä tehdä. Sä voit olla viis minuuttia ja saaha aikaseksi jotain, tai sä voit pelata kymmenen tuntia ja saada aikaseksi jotain. Se on vähän niinku sellanen peliluola, että siellä voi tehdä sitä mitä huvittaa.

Pelkkään tekstiin pohjautuvassa kommunikoinnissa jää viestinnästä olennaisia asioita pois. Keskustelun lisäksi pelaajat voivatkin viestittää toisilleen emoteja, jotka kuvastavat tunnetiloja, ilmeitä, eleitä, äänenpainoja ja muita nonverbaalisia keskusteluun kuuluvia seikkoja. Esimerkiksi, jos minä - Fine - haluan hyvästellä pelaaja Eran, kirjoitan: "wave Era goodbye". Tällöin pelaaja Era näkee ruudullaan tekstin "Fine waves to you goodbye".

Emoteja pohtivat Desert ja Kops näin:

Desert:

Ja onhan siellä ihan hirvee määrä just kaikkee fiilingsejä ja muuta... ainut vaan, että pitää kuvitella jos näyttää keskisormea, ni se ei silleen näy...

Kops:

No mutta onneks on hyvä mielikuvitus!

Desert:

Niinpä, ehkä se just vaatii mielikuvitusta.

Kops:

Eikä se vähennä sen eleen arvoa, vaikka se on tekstiä.

Emotet ovat osaltaan tärkeä viestinnän väline. Kuten Kops edellä, myös tutkijat ovat sitä mieltä, että tekstin arvoa viestinnässä ei voi vähätellä. Sosiologi Luciano Paccagnella huomauttaakin, että Shakespeare ja muut kirjallisuuden klassikot ovat varsin selkeästi esittäneet, millainen voima

tekstillä voi olla ilmaistaessa tunteita, kokemuksia ja monimutkaisia ajatuksia. (www5: Paccagnella 1997.)

BatMUD-palvelimeen yhteyden otettuaan on hahmon luominen ensimmäinen asia jonka aloitteleva pelaaja tekee. Pelaaja voi valita kymmenistä roduista, viidestä taustasta ja kolmesta sukupuolesta, sekä nimetä hahmonsansa itse (olettaen, että samannimistä hahmoa ei ole jo luotu). Pelin kannalta onnistunut hahmonluominen vaatii kuitenkin asiaan ennaltaperehtymistä, sillä hahmojen pelitekniset ominaisuudet vaihtelevat suuresti.

Tämän jälkeen hahmo herää henkiin Bat-maailman Pleasantvillessa, paikassa, jossa kaikki hahmot ovat turvassa (ts. Pleasantvillessa ei voi tappaa toista hahmoa). Kun loin oman hahmoni (Fine), oli ensimmäisten rivien joukossa muun muassa seuraavaa:

```
You are given a HUGE meal. You start consuming it.  
You can't possibly eat more. You discard rest of the food.  
You are so full of liquid you feel like you might burst.
```

```
-----  
Dragonfly the old Hobbit welcomes you heartly to BatMUD.  
Dragonfly asks 'Perhaps you should take the 'tutorial',  
Fine?'
```

Dragonfly on npc-ohjelma (ks. sanasto), joka toimii muiden pelaajien ohjaajana ja apuna ilman oikeaa pelaajaa. Kyseessä todellakin on ohjelma, vaikka se vaikuttaa ajoittain kovin inhimilliseltä. BatMUDissa on muitakin npc-ohjelmia.

Alun jälkeen pelaaja voi tietyillä komennoilla liikkua maailmassa. Koska kyseessä on todella monimutkainen kokonaisuus, menee komentojen ja koko maailman hahmottamiseen aikaa. BatMUDissa on erillisiä helper-pelaajia, jotka ovat oman pelaamisensa lisäksi valmiita auttamaan "nyyppareita" (ks. sanasto *newbie*) ja muita apua tarvitsevia.

Myös jännitystä ja epävarmuutta BatMUDissa riittää: hahmo voi kohdata kuoleman milloin hyvänsä. Vie aikaa, ennen kuin vaaratilanteita oppii ennakoimaan. Esimerkiksi oma hahmoni kuoli ensimmäisen viiden minuutin aikana sen jälkeen kun lähdin samoilemaan Pleasantvillen ulkopuolelle. Hahmoni kohtasi perhosen, joka koitui sen kohtaloksi. Hahmon henkiinherääminen on kuitenkin mahdollista ja jopa täysin

luonnollista, vaikka siinä menettääkin expaa (ks. sanasto *experience points*) ja muita kerättyjä ominaisuuksia.

Eräs paljon - myös tiedepiirien ulkopuolella - keskustelua aiheuttava seikka on ollut se, että vaikuttaako Internet-yhteisöön kuuluminen oikean elämän yhteisöihin. Huoli Nettiaddikteista ei ole täysin tuulesta temmattu, mutta asiaa käsiteltäessä tulee kuitenkin muistaa, että varsinainen riippuvuus on kuitenkin marginaali-ilmiö, eikä suinkaan kosketa kaikkia online-yhteisöihin kuuluvia. Ja se, että Internet-yhteisöt veisivät aikaa oikealta elämltä, on sekin hieman harhaan johtava syytös. Online-yhteisöihin kuuluville Internetissä vietetty aika on oikeaa elämää, yksi sen tärkeä osa-alue. Eivät yhteisöihin kuuluvat useinkaan jaa maailmaansa ja ihmissuhteitaan jäykästi kahtia vain kommunikaatiossa käytettävän välineen määrittämänä. (Wellman & Gulia 1999, 181-182.)

MUDit ovat tietokone(peli)harrastajien keskuudessa yleisesti tunnettuja addiktiivisuudestaan. Molemmat haastattelemistani BatMUDin velhoista olivat aikoinaan "wizuttaneet", eli ryhtyneet pelaajista pelin koodaajiksi osaltaan sen vuoksi, että pelaaminen vei niin paljon aikaa. Ja pelaamisella oli heidän tapauksessaan taipumus syrjäyttää opiskelut ja muut kiireet. Siksi velhoksi ryhtyminen oli mielekkäämpää. Molemmat myös tahtoivat osaltaan kehittää BatMUDia paremmaksi peliksi.

Hablo:

Olin menny yliopistoon, eikä mulla ollu enää niin paljoa aikaa tuhlata siihen että mä pelaan. Mieluummin otti sit itellekin jotain hyötyä, että rupes kehittämään sitä, koska siinä oppi sit kaikkee uutta. Pelaaminen ois vaan vieny tosi paljon aikaa.

Era:

Ekan kerran mä immorttasin [ts. muuttaa pelistatus immortaliksi, ks. sanasto *immortal*] ysiseittämän syksyllä, kun menin armeijaan. Puoliks niinku että tekis jotain ja puoliks että lopettais pelaamisen, että sais kouluakin tehtyä. Joka toimi sinänsä ihan hyvin se jälkimmäinen puoli, emmä riviäkään koodia sillon saanu peliin.

Era kertoi, että jossain vaiheessa hänen olleen liian pitkään passiivisena velhona, poistettiin hänet BatMUDista. Tästä tilanteesta hän kertoo:

No, siinä vaiheessa kun huomasin - mä en siinä vaiheessa ihan aktiivisesti ollu mukana - menikö siinä viikko vai kuukausi kun huomasin, että autologi [ohjelma joka loggaa pelaajan automaattisesti sisään] ei ollukkaan connectannu [yhdistänyt], ni menin takas pelaajaks ja heti napsahti koukkuun ja sit olinkin tosi aktiivinen.

Myös useampi haastattelemistani pelaajista viittasi BatMUDin koukuttavuuteen. En keneltäkään suoranaisesti kysynyt, että onko BatMUD addiktiivinen, tai ovatko he (olleet) koukussa pelaamiseen. Silti asia tuli varsin yleisesti esiin.

Desert:

Omalta osaltani voin sanoo, että vaikka joskus on ollu semmonen ihan totaalinen addiktio, että on koko ajan pitäny vääntää, ni ei o enää pitkiin aikoihin ollu semmosta. Että lähinnä käy kerran pari viikossa tulee pelailtua jotain muutaman tunnin sessioita aina.

Ziba kertoi siitä, kuinka tuli BatMUDin pelaamisen aloittaneeksi:

Kaveri sano, että koita tota, ja sitten vähän näytti että noin tää homma toimii. Se olikin sitten aika addiktiivinen peli siinä vaiheessa. - - [Opiskeluihin liittyen] labrassa välillä kävin ja kun synteetit oli menossa, ni sitten vaan opettajan koneelle pelailemaan.

Huomattavaa on myös, että kaikki haastatteleman pelaajat mainitsivat, että peliaktiivisuus (velhojen tapauksessa koodaamisaktiivisuus) vaihtelee kausittain. On erittäin tavallista, että välillä BatMUDIin osallistumisessa on passiivisia kausia. Kun pelaaja on ollut BatMUDin jäsen pitkään, voidaan tauot laskea jopa vuosissa. Peliaktiivisuuteen vaikuttaa yleisesti oman elämän tilanne, mutta monet mainitsivat myös kaverien peliaktiivisuuden vaikuttavan heihin.

Hablo:

No sillan kun mä sen wissauksen [ks. sanasto *immortal*] tein, ni kyl mä sen jälkeen olin aktiivinen varmaan vuoden, pari putkeen. Ja sen jälkeen tulee sit sellasia

päivästä viikkoon kestäviä spurtteja, että jaksaa tehdä jotain.

Desert:

No mulla se on vuosien varrella vaihellu tosi paljon, mutta tällä hetkellä sanosin, että oon vähän enemmän semmonen sunnuntaipelaaja. Oon mä tässä pari-kolme kertaa varmaan ollu vuoden tai pari poissa, mutta aina sitä jotenkin kummallisesti eksyy takasi.

Rauskis:

Kyllähän sitä tulee pelattua joka päivä melkein. Jos on kämpillä ni kyllä sitä tulee pelattua. Se on vähän semmosta roikkumista koko päivän. Että se kone on siinä päällä koko päivän ja sitten aina silloin tällöin tulee käytyä siinä koneen ääressä istumassa. Ehkä jos niinku keskiarvon ottaa, ni se on ehkä tunti päivässä putkeen. Tai itse asiassa voi se kesällä olla enemmänkin, kun ei oo mitään muuta tekemistä.

Tämä ei silti tarkoita, että pelaajat passiivisella pelikaudellaan jotenkin vetäytyisivät koko yhteisöstä. Usein he loggautuvat sisään BatMUDIin jo tavankin vuoksi ja ovat niin sanotusti idlenä (ks. sanasto *idle*). He käyttävät BatMUDia yhteydenpitokanavana kavereihin. Se kertonee jotain Internet-yhteisöistä ilmiönä ja niiden tärkeydestä jäsenilleen.

Virtuaalimaailman tutkija ja Netin ensimmäiseksi kaupunkilaiseksi kutsuttu - eräänlaisen virtuaaliyhteisö-gurunkin statuksen saanut - Howard Rheingold määrittelee MUDien olevan kyberavaruuden villi puoli, jossa taikuus on totta ja identiteetti epävakaa. Hän kutsuu MUDeja myös eläviksi laboratorioiksi joissa voidaan testata yksilöiden suoria vaikutuksia virtuaaliyhteisöön. Tämä tapahtuu yksilön ajatusten ja tunteiden, tämän oman psyykeen kautta. Sekundaarisia vaikutuksia voi sen sijaan yrittää tulkita siitä, kuinka osallisuus virtuaaliyhteisöön vaikuttaa henkilön muuhun elämään. (Rheingold 2000, 129-130.)

Tutkija Katie Ward on kirjoittanut artikkelin kyberetnografiasta (eli Internet-etnografiasta) ja uuden yhteisöllisyyden ilmentymisestä (Ward 1999). Hän sanoo että tietokonekulttuuri ja kyberkulttuuriteoriat polarisoivat fyysiset ja virtuaaliset maailmat keinotekoisesti. Hän näkee kyberetnografian poikkeavan perinteisestä etnografiasta siinä, että

kyberetnografia ei ylläpidä mitään ennalta asetettuja oletuksia yhteisön olemassaolosta. Kyberetnografian tulee jättää määrittely osanottajien kontolle. Ward sanoo että perinteisten etnografisten menetelmien käyttö tutkittaessa virtuaaliyhteisöjä vahvistaa fyysisen ja virtuaalisen dikotomista suhdetta. Tällöin virtuaaliyhteisö rajoittuu joksikin, mikä elää vain ja ainoastaan virtuaalimaailmassa, eristyksissä fyysisestä. (Ward 1999, 96.) Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että perinteisesti etnografi olettaa menevänsä yhteisön keskelle, ja yrittää tämän jälkeen purkaa yhteisön "auki" ja tulkita ja analysoida sen rakennetta. Kyberetnografian tulisi jättää enemmän tilaa yhteisölle itselleen ja antaa sen määrittellä ensin itsensä ja vasta tämän jälkeen vetää asiasta omia johtopäätöksiä. (ibid., 103.)

Katie Ward huomaakin erään tärkeän asian: jäsenten itsensä käsityksen siitä, ovatko he yhteisön jäseniä, vai eivät. Toisin sanoen pitävätkö he itse yhteisöään yhteisönä. En tietenkään voi puhua kaikkien Internet-yhteisöjen puolesta, mutta voin tarkastella tätä näkökulmaa BatMUDin ja sen jäsenten kautta. Haastatteluja tehdessäni ja lukuisten muiden pelaajien kanssa keskustellessani huomasin, kuinka toiset pelaajat käyttivät luontevasti BatMUDista nimitystä yhteisö ja itsensä he käsittivät BatMUDin jäseninä. Varsinkin pelaajat, jotka mittaavat peliaikansa vuosissa, BatMUD näyttäytyi yhteisönä. Jotkut pelaajista tuntuivat kuitenkin mieltävän BatMUDin vain peliksi, jonka pelaajia he ovat.

Hierarkia ja arvostus MUD-virtuaalimaailmassa

MUDEissa vallitsee hierarkia. Se ei kuitenkaan näy korostetusti varsinaisessa vallankäytössä, vaan ennemminkin tehtäväjaossa. Heti alkuun on mainittava, että seuraava jako on nähdäkseni vain yksi tapa käsittää MUDien hierarkia. Tässä näkemyksessä ylimmällä taholla ovat usein Godit, jumalat, jotka tavallaan omistavat MUDin. BatMUDissa tätä ryhmää kutsutaan arkkivelhoiksi (archwizards). Sitä seuraavalla tasolla ovat Wizardit, velhot, jotka vastaavat usein käytännön ohjelmoinnista, pelin kehittämisestä (jumalien/arkkivelhojen viitoittamien linjausten mukaisesti). Velhot toimivat myös kanavana pelaajien ja pelin välillä.

Velhoja seuraavalla tasolla ovat pelaajat. (Smith & Kollock 1999, 7.) MUDien tapauksessa on kuitenkin harhaanjohtavaa puhua hierarkiasta ikään kuin tärkeysjärjestyksenä. Asia on lähes päinvastoin, sillä tavallaan tärkein – ja suurin – ryhmä ovat kuitenkin pelaajat, jotka muodostavat MUDin ytimen ja tekevät pelistä yhteisön. Hierarkia on olemassa juuri toiminnallista järjestystä ylläpitämässä, eikä se niinkään ”arvota” yhteisön jäseniä. Kyse on lähinnä siitä, että eri ryhmillä on erilaiset oikeudet pelin muunteluun, kehittämiseen ja muihin ylläpitäviin toimintoihin (Reid 1999, 110-111).

BatMUDissa hierarkia sen perinteisessä, arvojärjestystä kuvaavassa muodossa löytyy jossain määrin pelaajien muodostaman osan sisältä. Tämä on vaihtoehtoinen näkemys edellä esiteltyyn tehtävänjakohierarkialle.

Kokenutta ja taitavaa pelaajaa arvostetaan. Asia ei kuitenkaan ole täysin yksioikoinen. Haastatellessani pelaajia kyselin myös arvostuksesta, sen hankkimisesta, saamisesta ja tärkeydestä. Näennäisesti BatMUDin hierarkia jakautuu pelaajan levelien, eli tasojen mukaan (ks. sanasto *level*). Mitä korkeamman levelin pelaaja, sen parempi. Todellisuudessa asia ei kuitenkaan mene näin yksioikoisesti. Yleisesti ottaen kaikki haastattelemani pelaajat mainitsivat, että arvostus on subjektiivinen asia. Seuraavana muutamia lainauksia siitä, minkälaista pelaajaa kukin arvostaa. Kops vastasi arvostus-kysymykseen: ”Minulle kaikki on saman arvostaa ja minä juttelen kaikille.”

BatMUDin velho Hablo:

No tää nyt on varmaan aika subjektiivista, että kuka arvostaa ketäkin. Mut mulle se tarkoittaa sitä, et se on ollu aktiivinen ja tehny paljon asioita ja ei pelkästään tehny omapäisesti niitä asioita, vaan myös niinkun... jos ei tehny yhteistyötä muitten kanssa, ni ainakin keskustellu siitä suunnasta ja politiikasta. Mut ennen kaikkea se on persoonallisuuskysymys.

Pelaaja Desert vastasi näin:

No semmosta avuliasta mukavaa ystävällistä reilua tyyppiä tietysti. Että ihan sama siellä mun mielestä pätee kun oikeessakin elämässä. No tietyn tyyppiset

pelaajat arvostaa taitavia tai tietäviä, niinku niitä ns. parhaita pelaajia, jotka osaa kaiken ja niin edespäin.

Era:

Varmaan levelit ja expa vaikuttaa aika paljon, equt vaikuttaa aika paljon ja sitten pelitaito ja pirstäkerroin vielä ehkä enemmän [ks. sanasto *level*, *experience points*, *equipment*]. Että jos jotkut tyytit on täysin kädettämiä, ni se kyllä huomataan äkkiä ja sitten juttu kulkee.

Rauskis pohtii arvostamisen aiheita pelaajissa näin:

Pelitaito lähinnä. Niin sanotusti kädet. Tai siis pitää olla kädet. Että jos osaa pelata ni se on enemmän ku ne varusteet ja se hahmo melkein. - - [S]emmoset jotka osaa johtaa niitä joukkioita, tai niitä partyja. Ja kun se partyhomma menee sillä tavalla, että se yks on leaderi, eli se johtaja siinä joukkiossa, vaikka yhdeksän pelaajaa pelaa siinä samassa joukkiossa, ni yks niistä johtaa sitä ja määrää miten ne kaikki liikkuu siellä ja hoitaa sen komennon siinä. Ni kyllä mä arvostan just ehkä semmosia tyyppejä jotka osaa sen homman tehdä. Ja siinä taas tulee nää kädet esiin, että jos on kädet ja osaa johtaa sitä joukkiota ni se on ihan sama miten paljon sulla on sitä tavaraa tai miten voimakas se sun hahmo on.

Vastauksista nähdään, että arvostus on todellakin subjektiivista. Toiset arvostavat pelitaidon, toiset persoonallisuuden ja toiset molempien vuoksi. Arvostusta ei saa automaattisesti hahmon kehittymisen mukaan. Monet kenttätyöpäiväkirjani muistiinpanot puhuvat myös sen puolesta, että arvostusta ei saada automaattisesti myöskään statuksen vaihtuessa pelaajasta velhoksi. Velhonkin täytyy ansaita arvostuksensa. Arkkivelhoja BatMUDin pelaajat kertovat arvostavansa ennen kaikkea heidän tekemänsä työmäärän vuoksi. Ponnistelut BatMUDin säilymisen ja kehittämisen puolesta nähdään erittäin arvostettavina asioina.

Kun kysyin, että onko pelaajille itselleen arvostus tärkeää, oli vastaaminen yleisesti hieman varovaisempaa. Vaikutti siltä, että asiaa ei oltu juurikaan pohdittu ennen tutkijan uteliasta kysymystä. Kaikki haastattelemistani eivät osanneet kysymykseen vastata, mutta pari kommenttia asiasta sain.

Desert:

No on se tietyllä tavalla. - - [S]e lähinnä ärsyttää enemmän, jos joku ei arvosta, kun pitäis kuitenkin, ainakin minun pitäis olla niin helvetin kova tyyppi siellä, että jos joku tulee sanomaan että lähes nyt kotias, ni kyl se vähän pistää vihaksi. Kuitenkin ite pistänyt niin paljon aikaa ja vaivaa tohon että on päässy noin pitkälle.

Pelaaja Rauskis kertoo näin:

Onhan se tietenkin kivaa. En mä nyt tiä että arvostetaanko mua... oon mä ny sen verran kuitenkin pelannu, että toivottavasti joku edes vähän arvostaisi. Mutta niinnii... onhan se ny hienoo, kun joku sanoo, tai edes ajattelee, että vitsi sä oot kova jätkä.

Arvostuksen tarve on ominaista ihmiselle ja sitä on vaikea käsitellä irrallisena asiana. Kaikki kaipaavat arvostusta, mutta on subjektiivista, että missä asiassa sitä tahdotaan. Näennäinen *arvohierarkia* saa pelaajien subjektiivisen *arvostuksen* kautta uuden muodon.

4. MUUTTUVA YHTEISÖ

Yhteisöä on tutkittu valtavasti sosiologian ja antropologiankin piirissä. Yhteisö on termi, josta riittää mielipiteitä ja määritelmiä. Me kaikki käytämme sitä jokapäiväisesti puhuessamme työyhteisöstä, opiskelijayhteisöstä, harrasteryhmistä ja ylipäänsäkin tietyistä ”porukoista” yhteisinä. Ja sitähän tämä termi pohjimmiltaan on: meidän ja muiden erottamista toisistaan. Tavallaan termi on maalaisjärjellä selitettävissä, mutta kun se otetaan esiin tiedettä tehtäessä, ei mikään ole enää helppoa ja yksioikoista.

Ensimmäinen varsinainen tutkimuskysymykseni kuuluu: ”Millainen yhteisö on virtuaaliyhteisö?”. Virtuaaliyhteisön pohtiminen vaatii alustukseksi yhteisö-määritelmän pohdintaa ja purkamista. Vasta sen kautta pääsemme käsiksi virtuaaliyhteisöön. Tähän kysymykseen vastaaminen kulkee käsiteteoreettisen pohdinnan, sekä aiemman tutkimuksen kautta virtuaaliyhteisön piirteitä ja etnografiaa pohtivaan osaan.

Ongelma yhteisö-sanalla on se, ettei täysin kattavaa, kaiken kritiikin kestäväää määritelmää ole. En luonnollisestikaan käy läpi kaikkea yhteisöstä tehtyä tutkimusta, mutta nostan läpileikaten joitain näkökulmia asiasta. Ennen kaikkea haluan pohtia sitä problematiikkaa, mikä kohtaa yhteisötutkimusta. Haluan myös valottaa yhteisötutkimuksen problematiikan toista tasoa, sen virtuaalivastinetta.

Tukeudun tässä Internetin kulttuureita ja sen yhteisöjä tutkineeseen tiedemies ja -nais joukkoon, jotka katsovat yhteisön olevan täysin kelvollinen termi myös Internet-yhteisöistä puhuttaessa. Näin pyrin myös perustelemaan oman kantani asiaan.

Yhteisötutkimusta

Heikki Lehtonen määrittää kolme näkökulmaa yhteisöön tutkimusongelmana. Ensimmäisenä on empiirisen tutkimuksen näkökulma, toisena yhteiskuntapoliittinen näkökulma ja kolmantena teoriahistoriallinen näkökulma. (1990, 12 -14.) Vaikka tarkoitukseni ei olekaan tehdä varsinaista yhteisötutkimusta, tarkastelen työssäni Bat-yhteisöä ensimmäisen, eli empiirisen tutkimuksen näkökulmasta. Tämän näkökulman mukaisesti otan Bat-yhteisön esiin ainutkertaisena pienryhmänä, jonka yhteisöllisiä piirteitä tarkastelen eri konteksteissa. Lehtonen kirjoittaa, että empiirisessä näkökulmassa yhteisö on jo yleensä lähtökohtana ja siitä johtuu että sen käsitteellinen ja teoreettinen pohdinta jää pois (ibid., 12). Omassa työssäni pyrin kuitenkin problematisoimaan yhteisöä ja sijoittamaan Bat-yhteisön perustellusti virtuaaliyhteisöjen kenttään. Yhteiskuntapoliittinen näkökulma jää tutkimusongelmani fokuksista sivuun niin käsitteellisesti, kuin teoreettisestikin. Aatehistoriallisen näkökulman varaan voisi helposti omistaa koko tutkielman, mutta se on niin ikään tutkimusongelman kannalta epäolennaista. Yhteisön pohtiminen käsitteellisenä ja teoriahistoriallisena ilmiönä ei ole työni tarkoitus. Tiedostaen, että valitsemassani empiirisessä näkökulmassa on ongelmansa ja puutteensa, valitsen kuitenkin sen parhaiten omaan työhöni sopivana.

Kirjassaan *Yhteisö* (1990) Heikki Lehtonen pohtii yhteisön kehitystä, tutkimusta ja problematiikkaa. Lienee tunnetuin yhteisön määritelmä on laajasti omaksuttu klassisen sosiologian ideologisen yhteisön määritelmä. Se on Ferdinand Tönniesin yli vuosisata sitten kehittämä *Gemeinschaft/Gesellschaft* (yhteisö/yhdistys, yhteiskunta). (Lehtonen 1990, 21-22.) Tönniesin määritelmä voidaan kuitenkin perustellusti kyseenalaistaa, kun kontekstina on nyky maailma. Tönniesin yhteisöideologian käsitetään olevan ”traditionaalisen maailman primitiivinen ja luonnollinen ihmisten yhteenliittymä ja yhdistys sen mekaaninen ja keinotekoinen vastine modernissa maailmassa” (Lehtonen 1990, 22). Perusajatuksena Tönniesin jaottelussa oli se, että luonnollisten ja aitojen yhteisöjen (*Gemeinschaft*) olemassaoloa uhkasi tuohon aikaan kasvoton ja massatuotannon hallitsema modernin yhteiskunnan kehitys. Tönniesin pelko oli täysin oikea. Yhteisö, jossa kaikki tuntevat toisensa,

auttavat toisiaan ja sosiaaliset suhteet ovat tiukkoja ja moninaisia ei ole enää kovinkaan yleinen näky nykypäivänä.

Tarkoittaako tämä sitten, että yhteisöt ovat kadonneet, ettei niitä enää ole? Tuskinpa, sillä ihminen on kuitenkin sosiaalinen eläin ja yhteisöön kuuluminen on yleisesti tavoiteltavaa. Onkin siis aiheellista päivittää yhteisön määritelmää.

Huomattavasti modernimpi yhteisökäsitys on Benedict Andersonin 1983 esittelemä "kuviteltu yhteisö". Esimerkkinä hän mainitsee kansakunnan. Kansakunta on olemassa, koska sen ajatellaan olevan olemassa ja ulkoisina merkkeinä tästä on esimerkiksi lippu. Toisin sanoen, tällaiset yhteisöt ovat olemassa koska niiden jäsenet uskovat niihin. (Bell 2001, 95.)

Tätä ajatusta jatkamalla pääsemme tasolle, jossa kaikki yhteisöt määrittyvät jaettujen kulttuurisen käytänteiden kautta, eikä niinkään kasvotusten tapahtuvan vuorovaikutuksen kautta. Määritelmä tarjoaa yhden näkökulman yhteisö-ongelmaan, mutta tuntuu kuitenkin kohtalaisen löyhältä ja liian yleistettävältä. Tuleeko ruuhkabussin matkustajista yhteisön jäseniä vain sillä, että he ajattelevat olevansa matkustajia ruuhkabussissa?

Heikki Lehtonen lähtee ajatuksesta, että mitä yhteisöihin tulee, varmaa on vain se, että yhteisön jäsenillä on oltava jotain yhteistä Tästä hän jatkaa kahteen eri kehitysprosessiin.

1. Yhteisyys vuorovaikutuksessa kehittyvänä ilmiönä. Jäsenten ryhmäidentiteetti muotoutuu konkreettisen toiminnan seurauksena ja tuloksena voi olla toiminnallinen yhteisö.
2. Yhteisyys tietoisuudessa vahvistuvana yhteenkuuluvuuden tunteena, jonka tuloksen kehitty symbolista yhteisyyttä. Se voidaan ymmärtää ryhmäidentiteettiä vahvistavana tietoisuusmuotona.

(Lehtonen 1990, 23.)

Ruuhkabussissa ei todennäköisesti ehdi tapahtua kumpaakaan näistä kehitysprosesseista, elleivät täsmälleen samat ihmiset satu aina samaan bussiin samanaikaisesti. Tuntuu siis jokseenkin epätodennäköiseltä, että

pelkkä ajatus johonkin yhteisöön kuulumisesta pätisi vielä varsinaisena kriteerinä yhteisön muodostumiselle.

Maffesolin heimot

Toisenlaisen näkökannan yhteisöpohdintaan tarjoaa ranskalainen sosiologi Michel Maffesoli. Hän on pohtinut erityisesti nykyajan yhteisöllisyyden muotoja. Hän näkeekin yhteisön jo kaiken kaikkiaan vanhanaikaisena ja nyky-yhteiskuntaan sopimattomana ilmiönä. Hän tarkastelee massakulttuurin rappeutumista kirjassaan *The Time of the Tribes (Les Temps des tribus)* (1996). Kirjaan esipuheen kirjoittanut Rob Shields määrittelee Maffesolin tutkimuskohteeksi ”pienet massat”, fragmentoituneet homogeeniset ryhmät, jotka erottuvat muista ryhmistä jäsentensä elämäntavan ja tyylin kautta. Näin ollen tulee pitää mielessä, että tribus - heimo - ei tarkoita sanaa sen perinteisessä antropologisessa mielessä, sillä Maffesolin ”heimoilta” puuttuu perinteisen heimokäsityksen pysyvyys ja pitkäaikaisuus. Shields pohtii neo-tribe - uusheimo - terminkin olevan hieman harhaanjohtava. Shieldsin mukaan Maffesolin ryhmät tulisi käsittää postmoderneina, tai jopa pseudo-heimoina. (Shields, x.)

Maffesolin tarkoittamat heimot osuvat tuntomerkkeineen täysin tutkimaani Bat-yhteisöön. Shields jatkaa *The Time of the Tribes* - kirjan esipuheessa tyyppillisten heimojen (tribus) määrittelyä. Hän toteaa, etteivät ne ole vain trendien määäämiä nuorison alakulttuureja, vaan että määritelmän voi jatkaa mielenkiinnon pohjalta muodostuneisiin kollektiiveihin, kuten harrasteryhmiin, urheiluintoilijoihin, ympäristöaktiiveihin, sekä käyttäjä- ja kuluttajaryhmiin. Tämän päivän sosiaaliselle elämälle on leimallista moniin limittäisiin ryhmiin kuulumisen, joiden suomat roolit tarjoavat yksilölle tilapäisiä ”henkilöllisyyksiä”. (ibid., xi-xii.) Yhteisön - heimon - olemassaolo ja sen kukoistavuus määräytyy ilmiön kiinnostavuuden mukaan. Näin ollen yhteisö on jatkuvassa muutoksen tilassa. Mikäli jäsenten mielenkiinto laantuu, yhteisö muuttuu tai jopa kuolee. (Maffesoli 1996, 6.)

Tutkija Stephen Talbott jatkaa samaa ajatusta. Uudet postmodernit yhteisöt voivat syntyä minkä tahansa ihmisiä kiinnostavan asian ympärille. Toisaalta yhteisöä yhdistävänä tekijänä voi yhteisen mielenkiinnon kohteen lisäksi olla yhteiset huolet, aktiviteetit ja instituutiot. (Talbott 1995, 65.) Tämä selittää monien online-yhteisöjen olemassa olon, terapia- ja tukiryhmät vain yhden tyyppin mainitakseni.

Maffesoli muistuttaa sosioantropologisesta tribalismin struktuurista, eli siitä, että sosiaalinen elämä voidaan määrittää – suoraan tai epäsuoraan - vain suhteessa ryhmään. (Maffesoli 1996, 79.) Maffesoli näkee tutkimansa mikroryhmät jatkuvan massaistumisen vastareaktiona. Uustribalismi nähdään näin ollen yksilön kaipuuna yhteisöllisyyteen tämän päivän postmodernissa yhteiskunnassa. (ibid., 69.) Prosessissa muodostuvista mikroryhmistä hän käyttää metaforisesti sanaa heimo. Hän näkee, että tarkastelemisen arvoista onkin se rooli jonka henkilö saa näyteltäväksi heimossaan. Leimallista on myös se, että nämä heimot eivät ole pysyviä statuksia, vaan henkilö voi liikkua vapaasti heimosta toiseen. Se on eräs heimon tunnusomaista piirteistä. (ibid., 6 ja 76.)

Heimoa Maffesoli perustelee arvojen, paikan, tapojen ja ideaalien sosiaalisella jakamisella. Tätä jakamista hän näkee tapahtuvan useiden sosiaalisten kokemusten ytimessä ja sen vuoksi heimo on hyvä termi kuvaamaan nyky-yhteiskunnan massasta erottuvia pieniä ryhmiä. (ibid., 19.) Hän myös huomauttaa, että tietokoneen käytön yleistyessä vallalla ollut pelko todellisuudesta eriytyemisestä on ollut turha ja asiaa tulisikin pohtia nimenomaan tekniikan kehityksen luomien uusien mahdollisuuksien ja syntyvien yhteyksien kannalta (ibid., 25).

Virtuaaliyhteisö, ihan oikea yhteisö

Tutkija Katie Ward ei näe tarvetta kyseenalaistaa yhteisö-termin käyttöä virtuaaliyhteisöistä puhuttaessa. Hän tulee toistaneeksi saman tuloksen minkä useat muutkin virtuaaliyhteisöjen tutkijat: virtuaaliyhteisön jäsenet eivät tunne velvollisuutta pysyä yhteisön jäsenenä pitkään, eivätkä ainakaan vasten tahtoaan. Tämän Ward tulkitsee kuitenkin olevan kaikkea

muuta kuin merkki heikosta yhteisöllisyydestä. Ennemmin se on merkki meidän itsemme muuttuvasta yhteisökäsityksestä. Yhteisö ei enää ole muodostunut yhteen paikkaan, se ei täytä kaikkia meidän tarpeitamme selviytymisen, työteon ja sosialisoinnin saroilla. Tämän vuoksi ihminen voi olla osa montaakin yhteisöä, joista kaikista hän saa jotain. (Ward 1999, 96.)

Virtuaaliyhteisö-termin problematiikka syntyy nähdäkseni ongelmasta määrittää ja perustella, mikä on yhteisö. Yhteisö on ongelmallinen ja vaikea termi jo perinteisempienkin yhteisöjen pohdinnassa, mutta tilanne mutkistuu entisestään kun rakenteet ja teoriat siirretään johonkin aineettomaan ja tavallaan jo terminologiatasolla keinotekoiseen ympäristöön (ks. Johdanto). Virtuaaliyhteisöjen vastustajat eivät tunnu pääsevän yli siitä asiasta, että virtuaaliyhteisön jäsenet eivät välttämättä koskaan näe toisiaan oikeasti. Tutkielmani edetessä toivon kuitenkin osoittavani, miten triviaali seikka tämä todellisuudessa on.

Virtuaaliyhteisöjen puolestapuhujina toimii monia tutkijoita. Howard Rheingold on kirjoittanut kokonaisen kirjan mittaisen perustelun sille, miksi Internet-yhteisöt ovat oikeita yhteisöjä. Kirjassaan *Virtual Community: homesteading on the electronic frontier* (julkaistu ensimmäisen kerran 1993) Rheingold kuvailee kuinka online-yhteisön jäsenistä voi tulla erittäin läheisiä ja toisilleen tärkeitä ihmisiä. Kyberavaruudessa sijaitsevassa kohtauspaikassaan yhteisön jäsenet keskustelevat, kinastelevat, vaihtavat tietoa, tekevät suunnitelmia, rakastuvat, suuttuvat, tekevät sovinnon, löytävät ystäviä ja viettävät aikaa yhdessä. He ottavat osaa toistensa suruihin ja iloihin, sekä tukevat toisiaan silloin kun tukea tarvitaan. Toisin sanoen, ihmiset virtuaaliyhteisössä tekevät täysin samoja asioita kuin "oikeassakin" elämässä, mutta eivät ruumiillisessa muodossa. (Rheingold 2000, xvii).

Howard Rheingold on myös määritellyt online-yhteisön. Rheingoldin määritelmä on yksi ensimmäisiä ja kattavimmista verkkoyhteisöjen määritelmistä. Määritelmä kuuluu seuraavanlaisesti:

Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.
(Rheingold 2000, xx.)

Maffesolin tapaan myös Rheingold perustelelee virtuaaliyhteisöjen tarvetta. Hän sanoo, että virtuaaliyhteisöt ovat luonteva vastine traditionaalisten yhteisöjen vähenemiseen ja katoamiseen. Ihminen käyttää niitä siis täyttämään yhteisöön kuulumisen tarvetta, jonka nyky maailma jättää täyttämättä. (Bell 2001, 98.)

Sosiologit Barry Wellman ja Milena Gulia pohtivat online-yhteisöjen olemusta. He lukeutuvat online-yhteisöjä puolustavaan joukkoon. Artikkelissaan *Virtual communities as communities* (1999) he listaavat aiheesta tehtyä tutkimusta. Totuus on se, että kovin paljoa ei etnografista tutkimusta virtuaaliyhteisöistä ole. (Wellman & Gulia 1999, 170.) He pyrkivät perustelemaan online-yhteisön oikeaksi yhteisöksi vertaamalla muutamia yhteisön perusasioita oikean elämän yhteisöjen ja Internet-yhteisöjen välillä.

Ensinnäkin he ottavat käsittelyyn suhteet yhteisön sisällä. Tehdyn tutkimuksen valossa voidaan todeta, että suurin osa yhteisön sisäisistä suhteista on erikoistuneita, eivätkä muodosta tiheästi kudottua suhteiden verkkoa. Tämä tarkoittaa sitä, että suurin osa saman yhteisön jäsenistä ei oikeastaan tunne toisiaan. Tässä mielessä suhteet Internet-yhteisössä jakavat nykyisen länsimaalaisen yhteisömallin. (ibid., 171.) Online-yhteisöt muotoutuvat usein jonkun tietyn aihepiirin tai kiinnostuksen kohteen ympärille. Jäseniä yhteisössä voi olla kymmenistä aina tuhansiin – tietenkään kaikkia ei voi tuntea. Yleisin kommunikaation muoto on varmasti tiedon vaihtaminen, mutta pelkästään sitä ei kommunikointi online-yhteisöissä ole. Ne tarjoavat myös kumppanuutta ja sosiaalista tukea ja (yhteen)kuuluvuuden tunnetta, eli ei-materiaalisia sosiaalisia voimavaroja. Jopa yhteisöt jotka eivät ole tarkoitettu varsinaisiksi tuki- ja terapiaryhmiksi, tarjoavat siitä huolimatta tukea jäsenilleen. (ibid., 173.)

Ovatko sitten vahvat ja intiimit suhteet mahdollisia muodostaa ja ylläpitää online-yhteisössä? Jotkut tutkijat ovat sitä mieltä, että ilman fyysisiä ja sosiaalisia vihjeitä tai välitöntä palautetta, tietokoneen avulla tapahtuvaa kommunikointia voidaan pitää vain näennäisenä yhteytenä. (Wellman & Gulia 1999, 179) Näennäinen yhteys palauttaa meidät *virtuaalinen*-sanon sanakirjamääritelmiin, jotka löytyvät Johdanto-luvusta. Näennäinen yhteys luo läheisyyttä ilman tunneperäistä panostusta, jota puolestaan

tarvittaisiin läheisen ystävyuden saavuttamiseen. Kuitenkin monet Internetyhteisöihin kuuluvat pitävät tietoverkon kautta luotuja oikeita ja intiimejä suhteita täysin mahdollisina, luonnollisina ja jopa todennäköisinä. Ei ole tavatonta, että online-yhteisöön kuuluva ajattelee elämänsä tärkeimpien, parhaiden ja syvimpien suhteiden olevan juuri Internetissä. Tämä ristiriita tutkijoiden ja yhteisön jäsenten kokemusten välillä on vielä toistaiseksi ratkaisematta. (ibid., 180.) Ja esimerkiksi Manuel Castells korostaa Internetin roolia vahvojen siteiden ylläpitämisessä silloin, kun välimatka on tavallisen yhteydenpidon esteenä. (2001, 130.)

Aiemmin käsittelemäni Katie Wardin mukaan kyberetnografin tulisi jättää ennakoasetukset sikseen, ja kuunnella tutkittavien itsensä tulkintoja yhteisöstä. Tätä ajatusta noudattaen BatMUD on yhteisö. BatMUDin kotisivuilla käytetään sanaa community (www3a). Virtuaaliyhteisöä voidaan myös tarkastella kunkin käyttäjän henkilökohtaisista kokemuksista käsin. Ei ole realistista olettaa, että esimerkiksi BatMUDin kaltaisessa suuressa MUDissa, jossa pelaajia on tuhansia, Bat-yhteisö merkitsisi kaikille samaa. Keskustellessamme pelaajien kanssa pohdimme myös erilaisia pelaajatyyppejä. Varsinkin pitkään pelanneet pelaajat tiesivät kertoa, että MUDissa, jossa on mahdollisuus olla osana yhteisöä, eivät suinkaan kaikki sitä halua. Jotkut haluavat pitää sitoutumisensa BatMUDIin pelaamisen tasolla.

Edellä esittämieni perustelujen turvin lähden tässä työssä oletuksesta, että virtuaaliyhteisöstä voidaan perustellusti käyttää termiä yhteisö. Virtuaaliyhteisöistä nostamieni piirteiden avulla toivon myös valottavani ensimmäistä tutkimuskysymystäni siitä, että millainen yhteisö virtuaaliyhteisö on. Luvussa 3 kartoitin MUD-maailmojen yleisiä piirteitä, sekä tarkastelin BatMUDia esimerkkinä virtuaaliyhteisöistä. Luku 3 pohjustaa varsinaisen tutkimuskysymyksen käsittelyä.

5. VIRTUAALIYHTEISÖN PIIRTEITÄ

Tässä luvussa haluan nostaa muutamia virtuaaliyhteisöjen piirteitä esiin. Sen avulla toivon myös valottavani ensimmäistä tutkimuskysymystäni siitä, että millainen yhteisö virtuaaliyhteisö on. Luku 3 etnografisine osuuksineen pohjustaa varsinaisen tutkimuskysymyksen käsittelyä. Tässä luvussa käsittelemäni virtuaaliyhteisön piirteet ovat suurimmaksi osaksi haastattelujen lomasta nousseita teemoja, joita informanttini joko oma-aloitteisesti, tai minun kysymänä pohtivat. Ensimmäinen kokonaisuus virtuaaliyhteisön kontrollista ja säännöistä on tutkimuskirjallisuudesta esiin noussut seikka, jota haluan käsitellä sen merkittävyyden vuoksi. Seuraavat kokonaisuudet ovat puhtaammin aineistolähtöisiä teemoja. Teemahaastattelun suoma vapaus oli tässä luvussa erittäin merkittävä. En halunnut "pakottaa" informantteja nimeämään yhteisöllisyyden piirteitä minkään ennakko-oletuksen pohjalta. Sen sijaan oli hedelmällisempää antaa vain ajatuksia, joista informantti sai itse tarttua hänelle mielenkiintoisimpaan puheenaiheeseen.

Kontrolli ja säännöt virtuaaliyhteisössä

Nykyantropologian kenties ansioitunein ajattelija Clifford Geertz tarjoaa näkemyksensä siitä, mitä kulttuuri on. Avaimeksi kulttuurin ymmärtämiseen hän ehdottaa, että sen sijaan että tarkastelisimme kulttuuria konkreettisten käyttäytymismallien (tavat, käytännöt, perinteet) kokonaisuutena, katsoisimmekin sitä kontrollimekanismien avulla. Näihin kuuluvat suunnitelmat, ratkaisumallit, säännöt ja ohjeet. Toisena vaihtoehtona Geertz esittää kulttuurin lähestymistä ihmisestä, joka on riippuvainen näistä ulkoisista kontrollimekanismeista, ikään kuin kulttuurinen ohjelmointi määräisi tämän käyttäytymisen. (Geertz 1973, 44.) Tosiasia on, että Internetiä ei omista kukaan. Tällöin kukaan ei myöskään luo Internetille sääntöjä, eikä kukaan kontrolloi sitä. Kukaan ei voi väittää Internetin kontrollointia oikeudekseen tai velvollisuudekseen. Mutta säännöt ja kontrolli löytyvät Internetin syvemmältä tasolta, sen

monista "sisäpiireistä", sen yhteisöistä. Internet itsessään toimii näiden yhteisöjen olemassaolon kenttänä.

Kuinka onnistuu järjestyksen ylläpito virtuaaliyhteisössä? Geertzin hengessä tarkastelen virtuaalikulttuuria ja sitä kautta yhteisöä sen kontrollimekanismien kautta. Onkin hyödyllistä aloittaa pohtiminen kontrollin - etenkin sosiaalisen kontrollin - perimmäisestä tarkoituksesta. Siinä on pitkälti kyse ryhmän kyvystä tunnistaa jäsenensä, jotta heitä voidaan pitää vastuullisina teoistaan. Internet-yhteisöissä käytössä on kuitenkin toinen identiteetti, nimimerkki, hahmo tai avatar (ks. sanasto), joiden taakse voi piiloutua. Suojaidentiteetin turvin ihminen on usein herkempi estottomampaan käytökseen, kuin mitä ehkä omassa persoonassaan. Toisaalta tämä saattaa tarkoittaa vastuutonta ja säännöistä piittaamatonta asennetta, toisaalta juuri samasta syystä myös läheisten ihmissuhteiden solmiminen ja syvien tunteiden kehittäminen muita yhteisön jäseniä kohtaan on helpompaa. (Smith & Kollock 1999, 13.) Mutta kuten Elisabeth Reid huomauttaa, MUDissa ei mene hetkeäkään, etteikö pelaaja olisi sosiaalisten sääntöjen ja odotusten ympäröimänä (Reid 1999, 112). Nämä säännöt ja odotukset ovatkin esimerkki virtuaalimaailman kontrollimekanismeista. Yksinkertaisimmillaan kontrollimekanismit näkyvät MUDin hierarkiassa. MUDin hierarkiaa käsittelin aiemmin omassa luvussaan. Reid toteaa, että sellaista MUDia ei olekaan, mikä sallisi jokaiselle hierarkian tasolle yhtäläiset oikeudet maailman ja pelin kehittämisen, sekä kontrollin suhteen. Jokaisella pelaajalla - tai vastaavasti velholla - on paikkansa hierarkiassa ja oikeudet ja velvollisuudet sen mukaan. (Reid 1999, 110.) Luonnollisesti samojen oikeuksien salliminen kaikille johtaisi kaaokseen, eikä yhteisö näin ollen olisi elinkelpoinen.

Tietokonevälitteisen kommunikaation (CMC, ks. sanasto) vaikutuksia identiteettiin, todellisuuteen ja yhteisöön tutkinut Heather Bromberg on huomannut eroja käyttäjien ja pelaajien suhtautumisessa virtuaaliympäristöönsä. Monille MUDit ja chat-verkostot ovat vain peliä, tai vain yksi tapa kommunikoida. Toiset käyttävät kyberavaruuden tapaamispaikkoja yksinäisyyden ja pahan olon poistamiseen ja torjumiseen. Vaihtoehtoisten identiteettien ja persoonien kokeilu voi auttaa yhteenkuulumisen ja yhteisöllisyyden tuntemiseen. (Bromberg 1996, 143.) Tämä ei aina suinkaan ilmene ystävällisenä ja hyväksyttävänä

käytöksenä. Kysellessäni Desertin ja Kopsin näkemyksiä BatMUDin lakien, määräysten ja rajoitusten määrästä ja laadusta tuli seuraavanlainen seikka esiin.

Desert:

Mun mielestä se [BatMUD] on aika hyvin nyttten... en mä nyt sanois rajoitettu, mut silleen ohjattu sitä pelaajien tekemistä. Että ihan selkeesti on pistetty rajat kuitenkin semmoseen kusipääkäyttäytymiseen.

Kops:

No on siellä yks tämmönen hahmo, joka – en minä tiiä mitä sillä on minua vastaan – mut aina kun se tulee pelliin ni se tulee tappamaan minua.

Desert:

Joo, mä luulen että se on tämmönen marginaalinen ilmiö...että kun niillä on paha olo, ni ne tulee purkamaan sitä sinne.

Kops:

Se on poistettu varmaan viis kertaa, mut aina se tekkee sen uuen hahmon ja tulee hakkaamaan minnuu.

Desert:

Kyllä siellä on siis vuosien mittaan hirmu paljon ollu tyyppejä jotka tekee hahmon ja sitten tulee vaan huutamaan jollekin kanavalle... ja sitten ne potkastaan sieltä aina pois. Mutta tuo on vähän outoo kyllä. Minä oon sitä mieltä, että joillakin ihmisillä on vaan niin paha olla, että niitten pittää jotenkin tulla purkamaan sitä ja vaan niinku kiusaamaan. Ihan samalla tavalla jossain nettifoorumeilla on jotain totaalisia kusipäitä jotka vaan ehkä haluaa ärsyttää toisia ja mä luulen että siinä on taustalla jotain ihan samanlaista.

Edellisessä pelaaja Desert analysoi huonosti ja ei-hyväksyttävästi käyttäytyvän hahmon takaa löytyvän ihmisen, jolla on paha olla, ja joka tulee purkamaan pahaa oloaan BatMUDIin.

Oikea yhteisö ei tietenkään ole pelkästään harmoniaa ja yksimielistä asioiden näkemistä. Puhutaan myös ilmiöstä nimeltä virtuaalinen väkivalta. Ajatus voi tuntua ensi alkuun oudolta, etäiseltä ja tavallaan mahdottomaltakin. Sitä se ei kuitenkaan ole. Aivan samoin kun MUDissa on mahdollista tuntea syviä tunteita ystävydessä, yhteenkuuluvuudessa ja rakkaudessa, ovat myös negatiiviset tunteet yhtä mahdollisia.

Yksinkertaisimmillaan virtuaaliväkivalta on toisen käyttäjän hahmon kimppuun käymistä. Edellisessä kahden pelaajan vuoropuhelussa kyse on

juuri tästä. Esimerkiksi BatMUDissa vahvempi hahmo voi tehdä heikommalleen väkivaltaa, jonka johdosta heikompi hahmo kärsii ja jopa kuolee. Ns. playerkilling on kuitenkin sallittua BatMUDissa (mutta ei toki kaikissa MUDeissa). Siihen ei kovin usein syyllistytä ilman jotain hyvää syytä. Yleensä tällainen syy löytyy pelitekniikan puolelta. Pelaaja Era kertoo toisen pelaajan tappamisesta näin:

Se on tavallaan ainoita uhittelukeinoja. Että jos tunget nenäsi jonnekin jossa on iso party [ks. sanasto] just tappamassa jotain ni silloin varsinkin pienemmällä on henki hyvinkin herkässä. - - Ja toiset tappaa toisten kavereita ja sitten se kostetaan niille. Ja jotkut aukoo suutaan ja sitten pelaaja käyttäytyy kanavapoliisina.

Ziba kertoo playerkillingistä näin:

- - [J]os siihen on syy ja se tapahtuu 1-5 kertaa, niin turha sitä on lähteä mihinkään vineemään [ts. valittamaan].

Toisaalta toisen hahmon tappaminen aiheuttaa – yllättävää kyllä – aika vähän haittaa tapetulle hahmolle, ainakin pelin kannalta. Sitä pidetään joissain MUDeissa lähinnä pelaajien välisenä ”shakkipelinä”, jossa pelaajat ovat riippuvaisia omista taidoistaan ja tiedoistaan. Mutta etenkin newbieiden (ks. sanasto) tappamista pidetään usein raukkamaisena ja täysin typeränä kiusantekona. (Reid 1999, 123.) Tästä kertoo myös edellä oleva lainaus pelaaja Kopsin kiusaajasta. Pidempään pelannut Desert sanoi koko yhteisön halveksivan tällaista käytöstä. Etenkin tällöin playerkillingiä voisi ajatella virtuaaliväkivallan tekona.

Näin ollen vakavampaa väkivaltaa onkin psyykkinen väkivalta. Se voi olla kohdistunutta yhteen käyttäjään tai koko yhteisöön. Yleisin muoto tästä on todennäköisesti niin kutsuttu flaming (ks. sanasto), eli yhteisön provosointi aggressiivisella ja vihamielisellä käytöksellä. Mikäli yhteisö tai sen jäsen provosoituu moisesta käytöksestä, voi tuloksena olla flame war. Sen voisi luonnehtia olevan eräänlainen sotatila, jossa yhteisön normaali tila estyy tai jää taka-alalle. Flameihin suhtautumiseen on olemassa niin ikään oma etikettinsä. En ryhdy sen enempää erittelemään tekniikoita, miten tällaisissa tilanteissa kehoitetaan toimittavan. Mainittakoon kuitenkin, että virtuaaliympäristöillä on keinonsa tällaisen häiritsevän ”huutelijan” vaimentamiseksi. Tietyillä komendoilla voidaan estää tietyltä nimimerkiltä tulevat viestit, näin ollen ne eivät häiritse kohdehenkilöä.

Monissa MUDeissa sosiaalisen kontrollin keinoina ovat myös yleinen nolaaminen ja naurunalaiseksi tekeminen, sekä rangaistukset (kuten käyttörajoitukset, saavutettujen etujen poisottaminen jne.). Äärimmäisissä tapauksissa – hierarkian ylimmältä tasolta niin päätettäessä – häiriikkö voidaan poistaa yhteisöstä joko määrääjäksi, tai kokonaan. (Reid 1999, 117.)

Joidenkin tutkijoiden mielestä jokin koko yhteisöä kuohuttava asia on juuri se seikka, mikä muuttaa tietokannan yhteisöksi. Toiset taas ajattelevat, että flamen tai jonkun muun yhteisön normaalitilaa häiritsevän olotilan olevan merkki vaikeuksista tehokkaan yhteistyön saralla. (Bell 2001, 103.) Yhteisön selviäminen tällaisista konfliktitilanteesta määrittää sen tulevaisuuden ja näin ollen onnistumisen yhteisönä.

Kontrollimekanismien avulla voimme pohtia myös sitä, miten Internet-yhteisöt sijoittuvat kulttuuri/yhteisö-akselille. Internet-yhteisöjen sosiaalista järjestystä ja kontrollia on pohtinut erityisesti MUDeja tutkinut Elisabeth Reid artikkelissaan *Hierarchy and power: social control in cyberspace* (1999). Vaikka samat säännöt tuntuvat pätevän Internet-yhteisöihin yleisesti, pohdin asiaa tässä kuitenkin vain MUDien ja tarkemmin BatMUDin kannalta.

Millä tavalla sitten pidetään huolta, että sääntöjä noudatetaan? Ja toisaalta: mitä nämä säännöt ovat ja kuka ne luo? Joitain keinoja kävin läpi jo aiemmin tässä luvussa. Lisäksi voidaan mainita online-yhteisötutkijoiden laajalti käyttämä termi netiketti (netiquette). Se tarkoittaa netissä toimivaa etiketti-säännöstöä, eli kirjoittamattomia sääntöjä, joita kaikkien tulisi noudattaa kommunikoinnin sujumisen ja oikeudenmukaisuuden takaamiseksi.

BatMUDissa riittää sääntöjä. Sääntöjä luovat arkkivelhot aina tarpeen ilmettyä. Pitkään pelanneiden kertomusten mukaan peliä on kehitetty sääntöjen avulla huomattavasti pelaajaystävällisempään suuntaan. Sääntöjen lisäksi on olemassa tietynlainen etiketti, minkä rikkomista ei katsota hyvällä. Bat-maailma ei siis ole kaoottinen tai anarkistinen, asia on lähes päinvastoin. Näennäisesti pelissä saa tehdä mitä haluaa, eikä kaikkeen toimintaan ole helppo puuttua edes ylemmiltä tahoilta. Mutta se ei tarkoita, etteikö sääntöjä ja kontrollia olisi. Sosiaalinen verkosto ja

yhteisön eetos osoittautuvatkin tärkeimmiksi sääntökirjoiksi. On tiettyjä asioita mitä ei vaan tehdä. Pelaajan rikkoessa sääntöjä hän joutuu vastakkain yhteisön kanssa.

Näin kertoo Ziba:

- - [E]ihä siellä siis mitään tommosta käyttäytymissäntöopasta ole. Helpeissä muistaakseni lukee, että täällä ei ole mitään poliittisesti korrektia kielenkäyttöä ja sitä ei vaadita täällä missään. Että oma moka, jos huutelet mitä sattuu ja sit saat turpaas. - - Kyllä se nokkimisjärjestys oli aika selvä ainaki silloin kun minä alotin. Että mitä isomman levelin pelaaja on, ni ei sille kannata huudella, se pistää päin näköä. Kunnioita vanhempias, siitähän se lähtee.

Samaan kirjoittamattomien sääntöjen olemassa oloon menee seuraavakin lainaus. Haastattelemani velho Era kertoi eräästä tutustaan, joka ei enää nyttemmin BatMUDia pelaa:

Ainaki [Eran tuttava, ko. pelaaja] kerto että sillä oli varmaan kaikki vihamiehiä, kun sillä oli sellanen pelityyli. Mutta ihan hyvinhän se on tullu kaikkien kanssa toimeen, jopa silloin kun BoatConilla joku lupas, että jos tuut sinne ni mä lyön sua turpaan.

Tietynlaista käytöstä siis odotetaan niin yleisessä kanssakäymisessä, kuin pelityylissäkin.

Anna DuVal Smith on pohtinut MUDien toimintamalleja konfliktitilanteissa. Konfliktitilanteissa toimiminen on osa kontrollimekanismia. Yhteisössä, jossa koko olemassa oleminen ja etenkin siellä menestyminen on kiinni sosiaalisesta verkostosta ja kommunikaatiosta, on sosiaalinen painostus selvästikin tehokas kontrollikeino. Yleensä mikä hyvänsä pelaajien välejä hiertävä asia siis hoituu pelaajien kesken, oman kannan perustelulla ja sovittelulla. Tämän keinon DuVal Smith mainitseekin ensimmäiseksi tavaksi hoitaa konfliktia. Yhdessä tapauksen kertaamisen (factfinding) ja sovittelun kanssa se muodostaa yleisimmän keinon konfliktin hallinnassa. (DuVal Smith, 150.)

Joskus BatMUDissa tulee eteen tilanne, jossa on pakko tappaa toinen pelaaja, tästä kertoi pelaaja Era aiemmin. Luonnollisestikin tämä saattaa aiheuttaa konfliktin ko. pelaajien välillä. Sen selvittelystä kertoo Era näin:

”Se tosi paljon vähentää sitä valittamista, jos on joku oikea syy, miksi tappaa. Ja vaivautuu myös sanomaan sille toiselle sen.” Eran kuvaamassa tilanteessa kyse on DuVal Smithin mainitsemasta factfinding-keinosta selvittää konfliktia.

Vaikeassa konfliktitapauksessa ja jos rikkomus on ollut vakavampi, voidaan asia viedä pidemmälle. Tämä tapahtuu viemällä asia velhojen - eli ylemmän hierarkiatason - päätettäväksi. Tämä on tavallista myös BatMUDissa. Näin menetteli myöskin pelaaja Kops kiusaajansa suhteen. Velhojen toimesta kiusaaja oli poistettu BatMUDista.

DuVal Smith mainitsee myös, että joissain MUDeissa on käytössä eräänlainen kaupunkilaisten neuvosto (Citizens Council), joka - toimissaan onnistuessaan - voi olla ratkaisevassa sovittelijan ja tuomionlangettajan asemassa vaikeamman konfliktin sattuessa (Du Val Smith, 151). DuVal Smith toteaaakin, että monet oikean maailman ratkaisumallit ja keinot ovat käytössä virtuaaliyhteisöissä, jotta saataisiin luotua ja ylläpidettyä tarpeeksi kunnioittava ja turvallinen ympäristö (ibid., 160).

Virtuaaliyhteisön pohdintaa voidaan jatkaa tarkastelemalla vielä muitakin yhteisöä nimittäviä piirteitä. Yhteisön mahdollisuus syntyy jaetuista mielenkiinnon kohteista – lienee kaikki yhteisötutkijat ovat yksimielisiä siitä, että jotain yhteistä yhteisön jäsenillä täytyy olla. Tämä puolestaan nopeuttaa sosiaalisten siteiden syntymistä. Mutta miten syntyy tunne yhteisöllisyydestä? Mikä tekee porukasta yhteisön?

Juhlat ja siirtymäriitit

Ihmiselämää rytmittävät arki ja juhla. Juhlan aikaan yhteisöllisyys tuntuu tiivistyvän. Jouluna saatetaan soitella sukulaiset läpi ja perhekin kokoontuu yhteen juhlan viettoon. Arkea rytmittävät kalenterin mukaan määräytyvien juhlien lisäksi myös erilaiset siirtymäriitit kuten ristiäiset, konfirmaatio, valmistujaiset, häät ja hautajaiset. Voidaan siis sanoa, että yhteisöllisyyden merkeistä tai piirteistä erilaiset juhlat ovat yksi. Haluankin

seuraavaksi kartoittaa, kuinka juhlat ja juhliminen näkyvät Internet-yhteisössä.

Hyvin suuri vaikutus yhteisöön on yhtäkkisellä järkytyksellä ja surulla. Howard Rheingold kertoo, kuinka hänen yhteisönsä WELLin aktiivisen jäsenen itsemurha vaikutti muihin WELLiläisiin. Ennen itsemurhaansa Blair-niminen henkilö pyyhki kaikki merkit olemassa olostaan WELListä (ts. poisti kaiken kirjoittamansa sieltä). Uutisen saavutettua WELLin jäsenet eivät yhteisössä muusta pitkään aikaan puhuttukaan. Myös suurin osa hautajaisvieraista oli WELLin jäseniä. Tapauksella oli Rheingoldin mukaan syvä vaikutus WELLiläisiin, he kokivat jäsenensä kuoleman yhtä järkyttävänä kuin kenen tahansa "oikean elämän" ystävänsä kuoleman. Suurin osa ei ollut koskaan nähnyt Blairia oikeassa elämässä, mutta tämä ei vaikuttanut tuntemuksiin. (Rheingold 2000, 20-24.) Rheingold kertookin erään WELLin jäsenen todenneen: "[Y]ou aren't a real community until you have a funeral". (ibid., 24.)

Myös BatMUD on kokenut jäseniensä kuolemia. Nyt kyse on luonnollisestikin oikean elämän oikeista kuolemista. Jäsenen kuolema herättää aina keskustelua, olipa kyseessä itsemurha, onnettomuus tai luonnollinen kuolema. Osaltaan järkytystä selittänee se, että suurin osa BatMUDin jäsenistä on melko nuoria, nuoren ihmisen kuolema järkyttää aina enemmän kuin vanhan.

Jäsenen kuoleman jälkeen hahmoa ei kuitenkaan poisteta BatMUDista. Varsinaisia hautajaisseremonioita ei vietetä, mutta kuolleen pelaajan hahmon status muutetaan enkeliksi.

Rauskis:

- - [S]e sen hahmo siirtyy sinne vähän niinku sellaseksi enkeliksi, että sen muisto sillä tavalla säilyy. Kyl sit joittenkin, kun on jokaisella tämä finger, ja kun on se plani siellä, ni siinä saattaa joillakin olla että jonkun muistoa kunnioittaen.³

³ Tässä lainauksessa tulee itse asian lisäksi hyvin esiin se, että tutkijan on hyvä hallita tutkittaviensa kieli, tai olennaisia asioita voi jäädä ymmärtämättä. Finger on komento, jolla voidaan etsiä tietty hahmo ja plan on hahmon tietoihin lisättävä pieni manifesti, tai henkilökohtaisesti valittu tekstinpätkä.

BatMUDin kuolleiden jäsenien kohtelusta Era kertoo näin:

Joo, mun mielestä se on tehty tosi hienosti. Eli kun Batissa on jokaisella rotu, ni ne [kuolleet pelaajat] on kaikki angeleita. Että ei siitä sen enempää mitään soittailla, että jos joku kuolee, ni joku arkki pistää sen angeliks. Se hahmo jää sinne, niinku siihen tilaan missä se on ollu silloin kun se oli viimeksi pelissä.

Kuolema ei ole ainoa siirtymäriitti myöskään BatMUDissa. BatMUDissa on vietetty myös häitä. Hahmojen naimisiinmenoa voidaan viettää Batissa seremoniain, mutta jäseniä on mennyt keskenään naimisiin myös oikeassa elämässä. Keskustelin velho Eran kanssa muutamaa kuukautta aikaisemmin pidettyjen häiden näkymisestä BatMUDissa. Kyseessä oli suomalainen nainen ja amerikkalainen mies, jotka tapasivat ja rakastuivat BatMUDissa. He menivät naimisiin, häitä vietettiin ensin hahmojen hääseremonialla BatMUDissa ja sitten henkilöiden kesken oikeassa elämässä. Era kertoo näin:

No onhan Batissa se hääseremonia... sinne kokoontuu ihmiset ja siellä on se seremonia, kyllä niillä mun käsittääkseni sellanen oli, mä senkin missasin. Mutta kyllä niille silloin häpäpäivänä soittailtiin onnea ja tellailtiin [ks. sanasto *te//*] ja näin. Että kyllä sen tiesi, että tänään ne menee naimisiin.

Juhlilla ja riiteillä on siis yhteisöllistävä vaikutus. Haastattellessani pelaaja Kopsia, kysyin häneltä, että missä vaiheessa hänestä tuli mielestään Batin jäsen, oikea pelaaja. Kops vastasi näin:

Silloin kun minä menin siellä naimisiin. Mut se oli aika nopeesti kun tehtiin mulle se hahmo, oliko se seuraavana päivänä. Nii, minä menin kysymään [eräältä pelaajalta], kun sen kanssa minä olin jutellu aina joskus ja se oli ihan mukava... ni minä kysyin että hei mennäänkö naimisiin. Ja se oli eka vähän silleen että ei... mutta sitten minä puhuin vähän lissää ja sit se suostu ja sit mentiin naimisiin.

Tämä kyseinen liitto ei siis ulotu BatMUDin ulkopuolelle, "aviopuolisot" eivät haastattelua tehtäessä olleet tavanneet oikeassa elämässä ja kyseinen pelaaja Kops seurustelee toisen pelaajan kanssa. Naimisiinmeno kuitenkin oli avaintekijänä uuden pelaajan yhteisöön kuulumisen

tunteessa. BatMUDissa käydystä seremoniasta Kopsin poikaystävä Desert kertoo näin:

Se oli aika hauska. Sinne tuli mun yks vanha tuttu Jyväskylästä joka on nykyään wizardina, se tuli pitää vähän omat jutut sinne ja vedettiin...mitä LSD:tä ja hirveesti viinaa. Ja häämatka oli ilmalaivalla Helvettiin. Se oli kyllä hyvin mielenkiintoinen. Minä muistan että sinä [tarkoittaa Kopsia] nauroit sille koko sen illan. Ja siellä oli yllättävän paljon vieraita, varmasti toistakymmentä ainaki.

Oikean maailman juhlista myös jotkut kalenterijuhlat ovat toisintuneet BatMUDissa. Joulun tällainen. BatMUDin joulunvietosta kertoo Hablo:

Joo, joulun on semmonen perinne. Että sinne tulee aina joulupukki jo joskus joulukuun alussa, saattaa olla siellä koko kuukauden ja jakelee tavaroita ja lahjoja. Ja ne lahjat voi olla ihan oikeestikin semmosia himoittuja esineitä. Joulun on se perinteikkäin.

Hablo mainitsi myös Halloweenin ja uuden vuoden noteeraamisen BatMUDissa. Niinikään pelaajien syntymäpäiviä saatetaan joskus huomioda BatMUDissa.

Con – merkkijonosta kasvoiksi

Juhlien lisäksi mielenkiintoinen BatMUDin piirre on tapaamiset oikeassa elämässä. Aina silloin tällöin pelaajat järjestävät tapaamisia, joihin voi ottaa osaa joko kaikki pelaajat, tai pienempi valittu joukko. Suurempia tapaamisia kutsutaan coneiksi. Con on lyhenne sanasta convention, mikä tarkoittaa tapaa, konventiota, konferenssia. Tässä yhteydessä sen voisi suomentaa tapaamiseksi. Haastattelemistani seitsemästä pelaajasta vain yksi ei ollut käynyt coneilla – ja sekin vain siksi, että hän oli uusi pelaaja, eikä coneja ollut vielä ehtinyt olemaan hänen peliaikanaan.

Conissa on kyse siitä, että BatMUD-pelilyhteisön jäsenet tapaavat toisiaan oikeassa elämässä ennalta sovituissa paikoissa ennalta sovittuun aikaan. Tapaamisia on monen tyyppisiä. Secret societyn saunailta, tai muu vapaa - yleensä melko spontaani – tapaaminen on pienempimuotoinen ja jossain

määrin suljettu sisäpiirin con. Suuret conit ovat avoimia kaikille pelaajille ja niihin saattaa osallistua pelaajia useammasta maasta. Ne myös vaativat suunnittelua, sillä niitä varten pyritään järjestämään sopivan kokoinen paikka ja joskus ohjelmaakin. Tosin ohjelma – mikäli sitä on – on täysin toissijainen asia. Pelaajat kertovat conien merkityksestä ja niille osallistumisen motivaatiosta.

Era:

No siellä on ne samat kaverit joitten kanssa on Netissä, ni on hauska löpistä naamankin kanssa. Ja se on aika hämmentävää. Siellä on usein tosi erilaisia ne ihmiset oikeessa elämässä kun mitä niistä on saanu kuvan Batin kautta. Joku tyyppi on Batissa vaan niin uskomattoman hömelö, hirvee koheltaja ja säheltäjä ja oikeessa elämässä ihan normaali ja mukava tyyppi. Ja niinpäin on käyny muutaman kerran, että tyyppi jonka kanssa ei oo Batissa tullu ollenkaan toimeen, ni sitten on ollu kasvokkain tosi mukava. Mut toisin päin en oo vielä silleen törmänny, että kenen kanssa ei ois kasvokkain tullu toimeen sitten. Aika monet joitten kanssa on tavannu, on friends-listalle päätyny ja niitten kanssa tulee höpötettyä. Mutta jos se on hömelö, ni ei sen kanssa niille isoille monstereille lähe partyymaan [ts. suorittamaan peliteknisesti vaativia tehtäviä] vaikka se ois miten kaveri.

Rauskis:

Nokun pelaa tota peliä, ni se on vähän siinä että ne kaikki ihmiset on vaan kirjaimia sun ruudulla. Että ei niillä sillä tavalla oo kasvoja. Vaikka niistä tietää tosi paljon, että missä ne asuu missä ne opiskelee, mitä ne syö ja minkälainen elämänrytmi niillä on ja silleen. Mutta jos niillä ei oo kasvoja ja ei oo nähny niitten elkeitä, että minkälaisia tyypppejä ne on niinku oikeessa elämässä, et miten ne puhuu vaikka, ni se on... ne on persoonattomia siihen asti. Et sit kun ne näkee, vaikka niillä coneilla just, paras paikka tavata näitä muita pelaajia, ni sitä kautta se side sitten vähän niinku vahvistuu, kun tietää minkälainen tyyppi se sitten oikeesti on.

Coneille mennään siis tapaamaan pelituttuja, joita ei vielä olla nähty. Yhtä tärkeää tosin on tavata jo entuudestaan tuttuja pelaajia. Tämän vuoksi monet secret societyt (jotka siis ilmenevät BatMUDissa ulkopuolisilta suljetun keskustelukanavan muodossa) järjestävät pikkujouluja ja saunailtoja.

Desert kertoo:

On se varmasti [tärkeää] niille, jotka todella kuuluu semmoseen ydinporukkaan ja vaikka asusivat eri puolilla suomea, ni varmasti on tärkeä asia niille. Ja lähtevät kauempaakin.

Pelaaja Ziban kanssa coneista puhuttaessa, tuli esille kaverin ja Nettikaverin määritelmät. Kysyin häneltä, että pitääkö hän vain MUDissa tapaamaansa henkilöä kaverina. Ziba vastasi näin:

No se ois varmaan joku nettikaveri tai jotain, oma kategoriansa kuitenkin. Että ei se nyt oo samalla tasolla niitten kavereitten kanssa jotka on tuntenu 15 vuotta, ku semmonen minkä kanssa on 5 vuotta jutellu netissä. Semmonen virtuaali-ihminen jota ei välttämättä oo olemassakaan.

Kysyin Dionelta samaa asiaa, mitä edellä Zibalta. Dione kertoi näin:

Siinä vaiheessa jos puhutaan niinku vaan Battiin liittyvistä asioista, ni sitten ne on vaan niitä toisii peljaajii. Mut sitten kun puhutaan muistakin kun Battiin liittyvistä asioista, ni sitten ne on mun mielestä jo enemmänki kavereita.

Juuri tässä usealla pelaajalla näkyikin conien tärkeys. Toisinaan voi olla päivittäinkin tekemisissä ihmisen kanssa, jota ei ole oikeasti nähnyt. Jossain vaiheessa tulee tärkeäksi nähdä ihminen oikeassakin elämässä. Kaikille pelaajille tämä ei ole nimittävä tekijä kavereiden määrittelyssä. Kuten Dione edellä, lähes kaikki haastattelemanii pelaajat mainitsivat pitävänsä kuitenkin joitain BatMUDissa tapaamiaan henkilöitä ihan oikeina kavereina, vaikka eivät ole henkilöitä tavanneetkaan IRL.

Yhteisö-ongelman yhteenvetoa

Yhteisön määritelmiä pohtiessani käsittelin kaksi Heikki Lehtosen määrittelemää yhteisön kehitysprosessia. Näkisin BatMUDissa sekä toiminnallisen, että symbolisen yhteisön piirteitä. Internetin etnografiaa pohtiessani lainasin Katie Wardin ajatusta siitä, että kyberetnografian tulee

jättää tilaa tutkittavalle kohteelle määritellä itsensä, ja vetää omat johtopäätöksensä vasta sitten. Näin ollen jokainen yhteisön jäsen saattaa kokea yhteisönsä hieman eri tavoin – toiset eivät välttämättä koe sitä yhteisöksi lainkaan. BatMUDin etnografiassa yhdistyvät Lehtosen ja Wardin näkemykset hienosti. Osa haastattelemistani pelaajista (myös niistä, joista ei ole nauhoitetta) tuntuivat määrittelevän BatMUDin juuri pelaamisen kautta. Tällöin yhteisyys syntyy vuorovaikutuksessa kehittyvänä ilmiönä. Pelaaminen on pitkälti interaktiivista yhteistyötä. Lehtosen mukaan toiminnallisessa yhteisössä jäsenten ryhmäidentiteetti muodostuu juuri konkreettisen toiminnan seurauksena.

Symbolinen yhteisyys syntyy puolestaan tietoisuudessa vahvistuvana yhteenkuuluvuudentunteena. Osa BatMUDin pelaajista eivät pelaa (enää) lainkaan, mutta loggautuvat joka päivä BatMUDIin sisään ollakseen yhteydessä kavereihinsa – ja pysyäkseen kärryillä Bat-maailman tapahtumista.

BatMUDin jäsenet saavat itse määritellä kuuluvatko he yhteisöön, minkälaisena he yhteisön näkevät, vai onko BatMUD yhteisö lainkaan. Törmäsin kuitenkin myös useaan pelaajaan, jotka suoraan sanoivat, että BatMUD on heille pelkästään peli, ajanviete ja harrastus.

BatMUD täyttää myös kaikki Maffesolin heimon tuntomerkit. En silti näe syytä käyttää heimo-termiä kiertämään yhteisö-termin käyttöä. Ongelman aiheuttaa ihmisten muuttuva yhteisökäsitys, käsitteen eläminen. Se ei sulje pois sitä, etteikö virtuaaliyhteisö olisi yhteisö.

Sosiologi Luciano Paccagnella on artikkelissaan ottanut niin ikään kantaa tähän ongelmaan. Hän mainitseekin käyttävänsä virtuaaliyhteisöä käteväenä metaforana, joka kattaa verkossa kehittyneet ihmissuhteet, roolit, normit, instituutiot ja kielet. (www5: Paccagnella 1997.) Mielestäni Paccagnellan metafora-selitys on kuitenkin turhan nöyrä ja varovainenkin. Tutkija on kenties perustellut käsitevalintansa välttyäkseen pitkältä pohdinnalta ja virtuaaliyhteisö-käsitteen kantaaottavalta kirjoitukselta. Vaikka monet seikat puhuvatkin virtuaaliyhteisöjen oikean yhteisöllisyyden puolesta, voidaan asiaa silti problematisoida. Se ei kuitenkaan estä puhumasta virtuaaliyhteisöstä yhteisönä.

Mahdollinen ongelma virtuaaliyhteisön määrittelemisessä yhteisöksi näyttääkin liittyvän yleisesti yhteisö-termin problematiikkaan ja määritelmään - siihen, ettei siitä ole täysin yhteneväistä kantaa. Nykypäivän länsimainen yhteisö on perusteellisesti erilainen kuin keskiaikainen kyläyhteisö (mihin monet yhteisökäsitykset siis yhäkin pohjaavat). Online-yhteisö on nähdäkseni täysin samanveroinen minkä tahansa oikean elämän yhteisön kanssa, olettaen että yhteisöjä ylipäänsä on olemassa. Jos puhutaan esimerkiksi suvusta yhteisönä, on tällaisen yhteisön yhteydenpito pitkälti puhelimen varassa - miksi kommunikaatiovälineen muuttuminen tietokoneeksi muuttaisi asian? "Yhteisö, vai ei yhteisö" -ongelmaa voisi varmasti problematisoida loputtomiin. Mitään uutta ja tiedettä eteenpäin vievää ratkaisua tällainen vatkaminen ei välttämättä kuitenkaan tuo.

Pohtimalla virtuaaliyhteisöä ja BatMUDin etnografiaa olen toivoakseni paljastanut piirteitä siitä, minkälainen yhteisö on virtuaaliyhteisö. Virtuaaliyhteisö ei näytä eroavan merkittävästi oikean elämän yhteisöistä. Virtuaaliyhteisöstä löytyy hierarkia ja sen valtasuhteet. Sillä on sääntönsä - niin viralliset, kuin kirjoittamattomatkin. Virtuaaliyhteisö suree menetettyjä jäseniään, se juhlii omia juhliaan ja toisintaa muutenkin oikean elämän malleja. Omalta osaltaan ensimmäisen tutkimuskysymykseeni vastaamista jatkaa varmasti myös seuraavat luvut. Ne paljastavat vielä uusia piirteitä BatMUDista yhteisönä.

6. LAHJA

Seuraavaksi otan käsittelyyn antropologisen ja sosiologisen käsityksen lahjasta. Toisen tutkimuskysymyksen kautta pyrin määrittelemään lahjan ja virtuaalisen lahjan, sekä kartoittamaan virtuaalisen lahjan antamiseen motivoivia seikkoja. Kuten ensimmäisenkin tutkimuskysymyksen kanssa, lähestyn myös lahja-asiaa ensin "oikean elämän" tason ja siitä tehdyn tutkimuksen kautta. Sen jälkeen tarkastelen asiaa virtuaalitasolla.

Kaikista mahdollisista piirteistä juuri lahjan käsittely virtuaalimaailmassa kiinnosti minua eniten. Se tarjoaa erinomaisen väylän pohtia ihmisen toimintaa ja ihmisen luomien instituutioiden toisintumista virtuaalimaailmassa. Lahja on ihmisen instituutiosta eräs vanhimmista ja sen kautta voidaan määrittää monia piirteitä ihmisen toiminnasta. Lahjaa ja lahjanvaihtoa tutkinut sosiologi ja kulttuuriantropologi Helmuth Berking toteaaakin, että lahjanvaihto on se asia, joka sitoo kollektiivit yhteen (Berking 1999, 35). Tämänkin vuoksi se sopii mainiosti yhteisöä käsittelevän tutkimuksen piirteeksi. Kun lahjaa problematisoidaan tarpeeksi pitkälle, huomataan, että se ulottuu yhteiskunnan ja ihmiselämän joka kolkkaan. Yhteisö antaa lahjanvaihdolle tässä tapauksessa raamit.

Lahjaa on tutkittu ja käsitelty valtavasti kulttuuriantropologian ja sen lähitieteiden tutkimuskirjallisuudessa. Tämän tutkielman puitteissa nostan esiin kuitenkin vain muutamia ajattelijoina ja heidän näkemyksiään lahjasta. Antropologiset, sosiologiset ja ekonomiset käsitykset lahjasta kietoutuvat toisiinsa kun lahjan olemusta todella pohditaan.

Lahjasta tulee varmasti monelle ensimmäisenä miellelyhtymänä joulun tai syntymäpäivien vieton rituaali. Ja kukapa ei olisi pohtinut, että mitä valmistuvalle tai naimisiin menevälle tuttavalle tulisi antaa lahjaksi. Sosiologit Mihaly Csikszentmihalyi ja Eugene Rochberg-Halton ovat tutkineet ihmisen ja tavaran suhdetta teoksessa *The Meaning of Things* (1981). Tavaroiden on suuri vaikutus ihmisen elämän pieniin arkisiin yksityiskohtiin. Tavaroiden avulla ilmaistaan itseään ja niiden avulla voidaan määritellä sosiaalista statusta ja vaikkapa toimeentulotasoa.

(Csikszentmihalyi & Rochberg-Halton 1981, 13-15.) Moderniin elämänmalliin kuuluu myös se, että rahaa sijoitetaan kohteeseen, josta koetaan saatavan hyötyä (ibid., 15). Tämä vaikuttaa tietysti myös lahjan antamiseen. Lahjaa käytetään (muun muassa) sosiaalisten suhteiden luomiseen. Koska tavaralla on niin suuri merkitys, voidaan myös lahjalla määritellä suhteen laatu. Voidaan ajatella tilanteita, joissa tavara saa aivan toisen merkityksen, jos se on saatu lahjana. Kaulaliina ei ole vain kaulaliina, jos se on saanut lahjaksi. Lahjaksi saatu tavara saa siis eri statuksen, kuin vaikkapa itse ostettu, tai löydetty tavara. Lahjaa voidaan käyttää myös hyödyn tavoitteluun. Sosiologi David Cheal on raportoinut tapauksia, jossa lahjan saaja tai antaja on laskelmoinut lahjan hyödyn (Cheal 1988, 125-126).

On kuitenkin otettava huomioon, että lahjassa on myös sen abstraktimpi taso. Edes oikeassa elämässä kaikkia lahjoja ei voi kääriä paperiin ja lahjanaruun. Tilanne on toki tältä osin itsestään selvä kun lahjan käsite siirretään virtuaalimaailmaan, mutta mikä sitten on lahja virtuaalimaailmassa? Voiko sitä edes olla olemassa, ja jos voi, niin mikä se on? Muun muassa näihin kysymyksiin pyrin vastaamaan seuraavissa luvuissa.

Mikä on lahja? Eräitä näkemyksiä lahjan olemuksesta

Lahja-asian pohtiminen on syytä aloittaa lahjan määrittelystä. Tämä ei olekaan ihan pieni asia, sillä määritelmiä on useita. Kenties tunnetuin lahjaa koskeva teos on Marcell Maussin klassikotutkielma lahjasta⁴. Lähes jokainen lukemani lahjaa käsittelevä teos tai artikkeli mainitsee Maussin *Lahjan* aina alkuriveillä, niin käänteentekevistä teoksesta on kyse. Mauss kutsuu tutkimuksensa kohteita – suoritetta ja vastasuoritetta - totaaliseksi sosiaalisiksi ilmiöiksi, sillä ne ilmaisevat kerralla kaikenlaisia instituutioita. Näillä Mauss tarkoittaa uskonnollisia, oikeudellisia, moraalisia, sekä taloudellisia instituutioita. (Mauss 1999, 28.) Maussin tutkielman tärkein huomio on se, että ilmaista lahjaa ei ole. Hän kirjoittaa: ”Suoritteita ja vastasuoritteita annetaan näennäisen vapaaehtoisina lahjoina, vaikka ne

⁴ Alkuperäinen nimi on *Le'essai sur le don* ja se julkaistiin vuonna alkutekstinä ranskalaisessa tiedejulkaisussa *L'année sociologique* vuonna 1923.

ovat erilaisten velvollisuuksien tarkasti säätelemiä toimintoja” (ibid., 31). Suoritteet, lahjat, voivat olla tavaran lisäksi suosionosoituksia, viihdykkeitä, rituaaleja, sotilaallista apua, naisia, lapsia, tansseja ja juhlia. Tässä vaiheessa lienee hyvä mainita myös se, että Mauss määritteli tutkimuskohteensa kontekstiksi ”alkukantaiset” tai ”arkaaiset” yhteiskunnat. (ibid., 28.) Lahja voidaan jakaa ainakin kolmeen teoreettiseen avainelementtiin: 1) lahjan sosiaaliset ulottuvuudet, 2) sen vastavuoroisuuden normit ja 3) lahjan rituaalit ja symbolit. Maussin Lahjan pohjalta voidaan myös tulkita, että lahjaan liittyy ainakin kolme velvoitetta: lahjan antaminen, lahjan vastaanottaminen ja lahjaan vastaaminen vastalahjalla. Näennäisen vapaaehtoisuuden kuoren alla lahjainstituutioon liittyykin kolminkertainen pakko. Maussin sanoma pähkinänkuoressa on, että ilmaista ja velvoitteista vapaata lahjaa ei ole olemassa.

Vastavuoroista lahjanantoa Lapin matkailun kontekstissa tutkinut Anni-Siiri Länsman toteaa Maussin lahjakäsitystä seuraavien tutkijoiden muistuttavan usein tietystä asiasta. Maussilaisessa lahjakäsityksessä lahjananto voi olla joko solidaarisuuden, tai kilpailun motivoimaa. Lahja on jakamisen muoto ja siten se luo solidaarisuutta ja vähentää välimatkaa osapuolten väliltä. Toiselta kantilta katsottuna lahja lisää välimatkaa, sillä vaihdossa toinen jää velkaa. Näin lahja voi luoda myös erilaisuutta ja epätasa-arvoa osapuolten välille, mikä voi puolestaan joskus kehittyä hierarkiaksi. Tällöin lahja ilmaisee ja vahvistaa syntyneitä hierarkioita. (Länsman, 34.) Maussin mukaan lahjalla voi osoittaa vaikutusvaltaansa ja jopa nöyryyttää vihamiestään. Lahjojen annossa ei pyritä kuitenkaan lopulliseen tasapainoon, vaan ainoastaan tilapäiseen sellaiseen velkojen ja suoritusten välillä. (Mauss, 31-42.)

Maussin avulla pääsemme vauhtiin lahja-asian problematisoinnissa. Melkein sata vuotta vanha kirjoitelma pitää siis pintansa, mutta uudempiakin näkemyksiä on tarjolla.

Lahjaa tutkivat ja siitä kirjoittavat tutkijat tekevät usein kahtiajaon gift/commodity. Kyseessä on siis lahjan erottaminen jostain, minkä voisi tulkita hyödykkeeksi, tai eduksi. Samalla on aiheellista pohtia, missä menee raja lahjaan vastaamisella ja vaihtokaupalla. Ongelma tämä on,

sillä jos lahjan yksi velvoitteista on siihen vastaaminen, eikö ole vaarana, että koko vaihdosta tulee vaihtokauppaa?

Sosiologi David Cheal on tutkinut lahjaa sen ekonomisesta näkökulmasta. Teoksessaan *The Gift Economy* (1988) Cheal tarkastelee lahjaa nykypäivän ilmiönä. Cheal keskittää huomionsa lahjainstituution sosiaalisiin merkityksiin. Hänen mukaansa lahjat eivät ole enää yhteisen avun keinoja, vaan niitä käytetään symbolisina keinoina suhteiden tunteellisten puolien hallitsemiseen. (Cheal 1988, 5.) Tällä tavoin lahjasta on tullut henkilökohtaisempi asia, kun mitä se on verrattaessa maussilaisessa mielessä. Niitä ei ehkä voi pitää enää totaalina sosiaalisina ilmiöinä. Cheal kuitenkin painottaa, että vaikka kapitalistinen modernisaatio onkin tuonut valtavia muutoksia yhteiskuntarakenteisiin, on lahjanvaihdolla yhä tärkeä osa sosiaalisessa elämässä. Lahjan rooli modernissa yhteiskunnassa saattaa olla Maussin huomioihin verrattuna hyvinkin erilainen, mutta se ei tarkoita, että lahja olisi jotenkin vähemmän tärkeä osa ihmiselämää. (ibid., 19.)

Lahjaa ei anneta kenelle tahansa. Antajalla on saajaan nähden ainakin jonkin tasoinen henkilökohtainen side ja saaja on jossain asemassa samassa yhteisössä kuin antaja. (ibid., 174.) Chealin tarkempi määritelmä lahjataloudesta kuuluu näin: "[A] system of redundant transactions within a moral economy, which makes possible the extended reproduction of social relations" (ibid., 19).

Olipa lahjan määrittely mikä hyvänsä, se yleensä tuntuu lähtevän ja/tai päätyvän kysymykseen siitä, että voiko lahjan antaa ilmaiseksi. Onko olemassa ilmaista lahjaa, vai liittyykö siihen aina jonkinlainen – vaikka piileväkin – vastavuoroisuuden odotus? Tutkija Mark Osteen on koontanut kirjaan *The Question of the Gift* (2002) eri tutkijoiden ja ajattelijoiden näkemyksiä lahja-asiasta. Kirjan johdannossa Osteen käy läpi lahjaa tutkineiden ja pohtineiden akateemikkojen näkemyksiä. Jotkut tutkijat – kuten Godbout ja Caillé – väittävät, että lahjan vastavuoroisuudesta ei ole takeita, ja näin ollen voitaisiin ajatella, ettei vastavuoroisuuden odotusta ole. Kuitenkin Mauss itse ja hänen lisäksi paljon viimeaikaisemmat kirjoittajat kuten Pierre Bourdieu ja Jacques Derrida ovat sitä mieltä, että lahja tulee aina tietynlaisen velvollisuuden taakan varjostamana, eikä

ilmainen lahja täten ole mahdollinen. (Osteen 2002, 2.) Palaan Derridan ja Bourdieun ajatuksiin myöhemmin omassa luvussaan.

Näistä lähtökohdista onkin selvää, että lahjan määritelmää pitäisi katsoa motiiveista käsin. Pelkkä käyttäytymisen kuvailu ei tuo tyydyttävää määritelmää lahjasta. (Osteen 2002, 2.) Lahja voidaankin jakaa neljään toisiinsa liittyvää, mutta silti itsenäiseen komponenttiin. Lahja voidaan Helmuth Bekingin mukaan nähdä (1) objektina, sitä voidaan tarkastella (2) antamisen ja ottamisen ketjuna, (3) toimijoiden motiivien ja tekojen oman ymmärryksen kautta, ja (4) niiden sääntöjen ja periaatteiden kautta, jotka käyttäytymistä ohjaavat. (Beking 1999, 4.) Beking määrittelee lahjan vaihdon olevan "a ritual practice through which the current value of a relationship may be communicated and maintained". (Beking 1999, 5.) Toisin sanoen: lahjat ovat sosiaalisten suhteiden konkreettisia representaatioita. Ja minkä suhteiden, voidaan sitten kysyä. Kuten David Chealin mukaan voidaan todeta (ks. edellinen sivu), lahjaa ei anneta kenelle tahansa. Tästä päästäänkin jälleen antamisen ja vastaanottamisen motiivien pohtimiseen. Ilmeistä siis on, että lahjan määrittely ei ole helppoa, sillä se nostaa aina uusia kysymyksiä.

Lahjan olemus Derridan ja Bourdieun mukaan

Ranskalainen filosofi Jacques Derrida tulkitsee lahjan olevan mahdottomuus. Tai näkökulmasta ja tulkinnasta riippuen, myös mahdollinen. Derridan mukaan, jotta lahja voisi olla olemassa, ei pitäisi olla vastavuoroisuutta, palautusta, vaihtoa, vastalahjaa tai velkaa. (Derrida 1997, 128.) Mutta nämä käsitteet seuraavat aina lahjaa. Lahjan velvoitteiden vuoksi se lakkaa olemasta lahja heti kun se sellaiseksi tulkitaan. Toisin sanoen siinä vaiheessa kun lahja tiedostetaan lahjaksi, tiedostetaan myös sen mukana tuomat velvollisuudet, joten lahja ei voi enää olla puhdas lahja. Lahjan mahdollistavat ehdot ovat myös sen mahdottomuuden ehdot. Lahjasta tulee velvollisuus joka vaatii vastavuoroisuutta, joka puolestaan vaatii uutta vastavuoroisuutta. (Derrida 1997, 129.) Mark Osteenin (2002, 14) tulkinnan mukaan Derrida määrittelee lahjan seuraavanlaisesti:

- - that which, in suspending economic calculation, opens the circle so as to defy reciprocity or symmetry ... and so as to turn aside the return in view of the no-return.

Derridan paradoksi siis on, että lahja on mahdoton, mahdottomuus oikeammin. (Derrida 1997, 124.) Lahja pitää antaa ilmaiseksi, anteliaasti ja vailla mitään vastavuoroisuuden odotusta, tai toisaalta sen tuntemista. Derridan mukaan juuri tässä on lahjan paradoksi, rajoitettu vastavuoroisuus. Välittömästi kun lahjanvaihdon jompikumpi osapuoli havaitsee kyseessä olevan lahja, tulee se myös määritellyksi lahjaksi, ja tällöin se lakkaa olemasta sitä. (Osteen 2002, 15.)

Derrida pohtii, että jos lahja on olemassa, se ei voi ottaa paikkaansa siis antajan ja vastaanottajan välissä, tällöinhän se lakkaisi olemasta lahja. Tähän Derrida perustaakin kritiikin Maussin Lahjasta. Derridan mukaan Maussin Lahja puhuu itse asiassa kaikesta muusta, paitsi lahjasta. Se on tutkielma taloudesta, vaihdosta, uhrauksesta ja sopimuksista, mutta ei lahjasta. (Derrida 1997, 138.) Toisaalta Mark Osteen huomauttaa, että Derridan kritiikki Maussista ei ole täysin osuva, sillä Mauss itse selvästi tunnustaa lahjan dualistisen olemuksen sekä tarkoituksellisena, että tarkoituksettomana. (Osteen 2002, 16.)

Derridan paradoksi jatkuu. Sillä jos lahjan pitää olla tahaton ja lahjaksi tarkoittamaton (ts. kukaan osapuoli ei sitä lahjaksi lue), ei se silloin ole lahja, vaan vahinko, sattuma. (Osteen 2002, 15.) Lahjoja voi siis olla olemassa, mutta osapuolten sitä tiedostamatta. Derrida ei kylläkään edes pyri ratkaisemaan paradoksiaan. Lahjan problematisoinnilla hän pyrkii paljastamaan rationalismin ja empirismin rajat ja samalla tutkia aikaisempien analyysien rajoja.

Derridan paradoksin kääntöpuolena voisi olla tulkinta näkökulmasta, josta katsottuna lahja on ideana mahdollinen. Lahjan antaminen ei aiheuta sosiaalisia sidoksia antajan ja saajan välille. Lahja lakkaa olemasta lahja vasta, kun se sellaiseksi tulkitaan ja sen velvoitteet tunnistetaan. Näin lahjat kuuluisivat Derridan mukaan vapauden, ei välttämättömyyden maailmaan. Tällä tavoin Derridan problematiikkaa tulkitsee Länsmanin mukaan Jakke Holvas. (Länsman 2003, 34.)

Osteen kritisoi Derridan väitteitä lahjan mahdottomuudesta siten, että selvästikään lahja ei ole mahdoton, sillä ihmiset antavat ja vastaanottavat lahjoja. Näin he toimivat oman valintansa ja tiettyjen odotusten myötä. (Osteen 2002, 16.)

Toinen suuri ranskalainen ajattelija, sosiologi ja kulttuuriantropologi Pierre Bourdieu on myös antanut panoksensa lahja-asiaan. Koska lahjalla on mahdollisuus luoda ja ylläpitää hierarkioita, on lahja Bourdieun mukaan viimekädessä poliittinen kysymys. Lahjalla voidaan luoda ja aikaansaada symbolista valtaa. (Länsman, 34.) Toisaalta lahjananto näyttäytyy Bourdieulle myös sosiaalisena pelinä. Bourdieun mukaan siinä on pitkälti kyse ajasta, ja taidosta ajoittaa. Hänen mukaansa lahjan annon ja siihen vastaamisen välillä täytyy kulua tarpeeksi aikaa, jotta lahjan anto unohtuu. (Osteen 2002, 15.) Lahja on systeemi, jossa velvoitteet jatkuvasti lykätään. Hänen mukaansa tämä takaisinmaksun lykkäys sallii osapuolien "unohtaa", että velvollisuus on yhä olemassa. Tätä väliin jäävää aikaa Bourdieu nimittää kieltämisen instrumentiksi, minkä avulla subjektiivinen ja sen vastakkainen objektiivinen totuus (lahjasta ja sen velvoitteista) voivat olla olemassa samaan aikaan. (Bourdieu 1997b, 200.) Bourdieulle aika on ratkaiseva tekijä kaikessa vastaamisessa, olipa kyseessä lahjanvaihto, tai vaikkapa verikosto. Teon ja siihen vastaamisen väliin jäävä aika ei saa olla liian lyhyt, eikä liian pitkä, tai se heikentää joko vastaamisen oikeutusta, tai sen arvoa. (Bourdieu 1997b, 199.)

Bourdieu vastaa Derridan problematiikkaan siten, että lahjasta ei voida saavuttaa riittävää ymmärrystä, jos kuljetetaan mukana mielen filosofiaa (sillä silloin jokainen teko lähtisi tiedostetusta aikomuksesta) ja ekonomiaa, joka tunnistaa vain rationaalisesta hyötyajattelusta polveutuvan toiminnan. Lahjatalous perustuu Bourdieun määritelmän mukaan talouden kieltämiseen – toisin sanoen siihen, että hyödyn maksimointi ja laskelmallisuus kielletään. (Bourdieu 1997a, 234.) Tämä ei tietenkään tarkoita sitä, että laskelmallisuutta ei lahjanvaihdossa esiintyisi. Tärkeää on vain, ettei kukaan lahjanvaihdon osapuolista näe asiaa niin. Bourdieu määrittelee lahjan olevan:

- - an act situated beyond the opposition between constraint and freedom, individual choice and collective pressure, disinterestedness and self-interest - -
(Bourdieu 1997a, 236).

Mark Osteen pohtii, että ymmärtääksemme lahjan olemuksen, tulee meidän hyväksyä ristiriitaiset ajatukset tai tulkinnat siitä yrittämättä löytää siistejä ratkaisuja niihin. Tulee hyväksyä siis lahjan luonne kompleksisena ja ratkaisemattomana osana ihmiselämää. Osteen kirjoittaa, että lahja paljastaa ihmiselämän olevan paljon joustavampi, kuin mitä sitä selittämään pyrkivät traditionaaliset teoriat. Mikäli halutaan lahjaa selittävä teoria, on teoreetikkojen pyrittävä huomattavasti joustavampaan ajattelutapaan. (Osteen 2002, 16.)

Näkemyksen yhteenvetoa

On ehkä mahdotonta saada aikaan täysin pätevää määritelmää lahjalle, mutta joitain piirteitä voimme siitä kuitenkin pelastaa tutkittavaksi. Mark Osteen listaa näitä piirteitä kaikkiaan viisi, joista ensimmäisenä hän mainitsee lahjan olevan epätasapuolinen, tai vaihtosuhteessa ajateltuna epätasa-arvoinen⁵. Toisin sanoen, lahjaan saatetaan vastata, mutta takasin saamamme lahja saattaa olla rahalliselta arvoltaan huomattavastikin pienempi, kuin itse antamamme lahja. Antamisen tahto ei kuitenkaan riipu mahdollisen vastalahjan arvosta.

Toiseksi Osteen mainitsee lahjan sisältävän riskin. Voihan olla, että emme saa vastalahjaksi mitään, tai vastaanottaja saattaa jopa kieltäytyä lahjasta. Riski sisältyy myös lahjaa valittaessa, ostaessa ja antaessa. Tällöin antaja asettaa itsensä likoon niin henkisesti, kuin taloudellisestikin.

Kolmas lahjan piirre on spontaanisuus. Toisinaan lahja annetaan laskelmoimatta siitä koituvia seuraamuksia, hyviä tai huonoja sellaisia.

Neljäntenä Osteen mainitsee mielihyvän. Lahjan antaminen – niin kuin vastaanottaminenkin – tuottaa mielihyvää. Tämä mielihyvä ei ole kiinni pelkästään vastavuoroisuuden tai jonkun tuloksen odotuksessa, vaan toisen ihmisen ilahduttaminen tuottaa jo sinällään mielihyvää.

⁵ Osteen käyttää tässä hankalasti suomeksi käännettävää ja monia eri merkityksiä saavaa termiä *disinterested*.

Viidentenä piirteenä Osteen mainitsee lahjan ylimääräisyyden tai tarpeettomuuden piirteen (superfluity). Tämä piirre pitää sisällään useampiakin merkityksiä. Lahja voi olla tarpeeton siinä mielessä, että usein saatu tavara on jotain millä ei ole mitään käyttöä tai tarvetta, tai sitä ei edes haluta. (Osteen 2002, 25-26.)

Jo aiemmin mainittu David Cheal tulkitsee lahjanantoa sen ekonomisesta näkökulmasta. Myös Cheal käsittää lahjojenannon olevan usein "tarpeetonta tai ylimääräistä toimintaa" (redundant transactions, ks. aikaisemmin, Chealin määritelmä lahjataloudesta). Tämä tulee esiin muun muassa siten, että lahja ei välttämättä tuota hyötyä (myöskään nettohyötyä) vastaanottajalleen ja siten, että lahja on usein asia tai esine, jonka vastaanottaja olisi halutessaan voinut itsekin ostaa tai hankkia. (Cheal 1988, 12-13.) Kylmän ekonomisesta näkökulmasta katsomisen lisäksi tulee kuitenkin muistaa, että lahjan arvoa mitataan usein enemmän tunteessa kuin rahassa. Kuten kulunut sananlasku sanoo: "ajatus on tärkein".

Cheal perustelee lahjan olevan ylimääräinen, tai tarpeeton instituutio myös siinä mielessä, että lahja ei hänen mukaansa luo mitään uutta. Lahjaa ei anneta kenelle tahansa, lahjan antajalla ja saajalla on oletettavasti jonkinlainen suhde. Cheal näkeekin lahjan vain vahvistavan tätä suhdetta, siis vahvistavan jotain, mikä on jo olemassa. Hänen teoriansa mukaan lahjat siis kiertävät suljetuissa sosiaalisissa maailmoissa, jotka koostuvat lähes yksinomaan ennalta olemassa olevista suhteista. (Cheal 1988, 173-173.)

Edellä läpikäydyistä lahjateorioista koen Mark Osteenin soveltavat ajatukset lahjasta omaan tutkielmaani kaikkein käytettävimmiksi. Maussin edustama näkemys on tutkielmani suhteen osittain erittäin käyttökelpoinen, sillä se painottaa lahjan merkitystä sosiaalisten siteiden luomisessa ja ylläpitämisessä. Pysin kolmannessa tutkimuskysymyksessäni, luvussa 8, selvittelemään juuri lahjanvaihdon avulla luotavia suhteita. Maussilainen traditio kokonaisuudessaan, kaikkine piirteineen, on kuitenkin virtuaaliyhteisöä tutkittaessa ehkä liian irrallaan alkuperäisestä arkaaisen yhteiskunnan kontekstistaan. Bourdieu ja Derrida tekevät hienoa työtä lahjan problematisoinnissa, mutta ovat kaikessa abstraktiudessaan, tätä työtä silmällä pitäen, turhan irrallaan käytännöstä.

He myöskin painottavat lahjassa piirteitä, jotka ovat sivussa tutkimukseni fokuksesta. Kun tavoitteena on tulkita tiettyjä tapahtumia ja ilmiöitä, on varmempaa lähteä liikkeille peruskysymyksistä. Varsinaista teoriaahan Osteen ei esittele, eikä määrittele lahjaa sellaisen pohjalta. Lähden omassa tutkielmassani samoista lähtökohdista. Vanhoissa lahjateorioissa on paljon, mikä selittää lahjaa ja sen olemassaolon tärkeyttä. Kuitenkaan mikään määritelmistä ei tyhjentävästi pysty selittämään lahjaa. Kuten Osteen osuvasti huomauttaakin: lahja on paljon monisyisempi ilmiö, kuin sitä selittämään pyrkivät teoriat (Osteen 2002, 16).

Lahjanvaihtoa siis esiintyy varsin yleisesti – tiettyjen sääntöjen sanelemana – aina missä ihmisiä ja ihmisten välisiä suhteitakin. Sosiaalisen elämän perusinstituutioon sitä esiintyy aina jossain muodossa, kun ihmiset luovat, tai – Chealin mukaan – vahvistavat suhteitaan. Mitä sitten tapahtuu virtuaalimaailmassa ja sen yhteisöissä? Onko olemassa mitään perusteltua lahjanantoa tai –vaihtoa kun lahjainstituutio siirretään verkkoyhteisöön?

7. VIRTUAALINEN LAHJA

Virtuaalinen lahja saattaa aluksi tuntua mahdottomuudelta. Mutta jos palataan vaikka Maussin määritelmään siitä, mitä kaikkea lahja voi olla, löydetään sieltä myös aineettomassa muodossa olevia asioita, kuten suosionosoitukset, viihdykkeet ja rituaalit. (Mauss 1999, 24.) Verkossa edelliset olisivat mahdollisia, mutta varsinainen lahja on jotain arvokkaampaa. Tieto on valtaa, kuten sanonta kuuluu, ja verkossa, jossa fyysiset piirteet katoavat, asia kärjistyy entisestään. Verkkoyhteisöissä arvostusta saa yleensä ansioituneella osanotolla, olipa kyse sitten sähköpostilistasta, keskusteluryhmästä tai peliyhteisöstä (Donath 1999, 31). Tämä vaatii tietoa ja taitoa. Ilman tarpeellista tietoa ja toisaalta ilman taitoa käyttää tietoa ei voi menestyä virtuaalimaailmassa. Tätä mieltä olivat myös kaikki haastattelemiini BatMUDin pelaajat. Tiedon tärkeydestä johtuen muun muassa sosiologi Peter Kollock määrittelee virtuaaliseksi lahjaksi tiedon (Kollock 1999, 221). Lahjan antamisen aktioksi määräytyy näin ollen tiedon jakaminen. BatMUDissa se näkyy käytännössä useimmiten avun antamisena. Ilman tietoa on vaikea edetä pelissä. Lähden liikkeille Kollockin määritelmästä, mutta pyrin myös laajentavani tiedon ja avun annon luomaa virtuaalisen lahjan määritelmää.

Markkinoinnin apulaisprofessori Markus Giesler on tutkinut lahjanvaihtoa verkossa. Hänen tutkimuskohteenaan on ollut Napsterin - Internetissä toimivan tiedostonjakopalvelun, ns. vertaisverkko-ohjelman - käyttäjät. Napsterin avulla sen käyttäjät vaihtavat lähinnä musiikkitiedostoja. Vaikka Napster virtuaalisyhteisönä poikkeaaakin perin juurin BatMUDista, joitain yhteyksiä on kuitenkin sovellettavissa molempiin. Giesler pohjaa huomionsa lahjanvaihdosta maussilaiseen traditioon. Merkittävä tulos tässä tutkimuksessa on mielestäni se, että lahjanvaihtoa voi syntyä myös kulutukseen perustuen. (www4: Giesler 2006, 284.) Lahjanvaihto kokee muodonmuutoksen perinteisestä dyadisesta muodostaan, kun toiminnan kenttä muuttuu. Tämä tutkimustulos yhdistää Gieslerin tuloksen Mark Osteenin huomioon siitä, että lahjainstituutio on joustavampi ja monimuotoisempi kuin sitä selittämään pyrkivät teoriat.

Tiedon jakaminen ja avun antaminen poikkeavat traditionaalisesta lahjanannosta. Asiaa on käsitellyt jo aiemmin mainittu, muun muassa online-yhteisöjä tutkiva sosiologi Peter Kollock. Kun ihmiset jakavat verkossa ilmaisia neuvoja tai tarjoavat hyödyllistä informaatiota on vastaanottaja usein tuntematon. Tämä johtuu muun muassa siitä, että tiedon jakaja ei välttämättä kohtaa sen vastaanottajaa enää toistamiseen. Tai ainakaan siitä ei ole mitään takeita. Tällainen tilanne voi syntyä helposti vaikkapa IRCissä tai keskustelupalstalla. Toisaalta tilannetta muuttaa myös se, että tietoa ja neuvoja saatetaan antaa suurelle joukolle yhdellä kertaa. Molemmissa tapauksissa vastavuoroisuudesta ei ole mitään takeita, tai se on jopa mahdotonta. (Kollock 1999, 222.)

Kollock kuitenkin kuvaa tilanteen, jossa vastavuoroisuus on olemassa, mutta perinteisestä kahden osapuolen välisestä vaihdosta poikkeavassa muodossa. Jos esimerkiksi lahjakas ohjelmoija vastaa keskustelupalstalla kysymykseen hankalasta ohjelmointiongelmaasta ja tulee näin auttaneeksi (siis antaneeksi lahjan), ei hän välttämättä todellakaan voi olettaa, että häneltä neuvoa kysynyt, ehkä huonompi ohjelmoija vastaisi lahjaan samanarvoisesti. Sen sijaan hän voi melko turvallisesti mielin olettaa, että tarvittaessa hän saa apua joltain toiselta, taitavammalta, ryhmän jäseneltä. Näin vastavuoroisuus toteutuu, mutta ei vain kahden tekijän välillä. (ibid., 222.)

Tällainen jakamiseen perustuva malli on yhteisöä ajatellen toisaalta anteliaampi ja toisaalta riskialttiimpi kuin perinteinen lahjan vaihto. Se on anteliaampi siinä mielessä, että yksilö tarjoaa hyötyä ilman välittömän vastavuoroisuuden odotusta. Riskiä se lisää siten, että samalla saattaa tulla houkutus kerätä hyödyllistä tietoa ja neuvoja antamatta koskaan mitään takaisin. Jos kaikki alistuisivat tuohon houkutukseen, hajoaisi vaihdantasysteemi täysin. Tuloksena olisi siis kollektiivinen katastrofi. (ibid., 222.) Tilanne on siis tavallaan sama, kuin moraalisessa vapaamatkustajan ongelmassa (Freerider's dilemma). Erityisesti taloustieteen teoreemana tutuksi tullessa ja usein peliteorian avulla analysoitavassa vapaamatkustajan ongelmassa yksittäinen toimija hyötyy muiden panostuksesta antamatta omaa panostaan. Esimerkiksi joukkoliikenne on hyvä asia. Se perustuu siihen, että kaikki maksavat lippunsa. Joukkoliikenne ei kärsi vielä muutamasta pummimatkustajasta (vaikka pummilla matkustaminen onkin moraalisesti väärin), mutta jos

kaikki alkaisivat käyttää sitä maksamatta, koko systeemi kaatuisi. (Luentomuistiinpano, syksy 2003.)

Jos jakaa tietoa suurelle joukolle, vaikkapa siis yleisesti koko verkkoyhteisölleen, on lahjan luonne jo hieman toinen. Tavallaan siitä tulee yhteistä hyvää (public goods). Yhteisen hyvän tuntomerkinä voisi pitää esimerkiksi sitä, että se on vapaasti kaikkien käytettävissä, ja että yhden ihmisen käyttämä osuus ei vähennä sen määrää muilta. (Kollock 1999, 225.) Yhteisenä hyvänä BatMUDissa voisi pitää vaikkapa help filejä (ks. sanasto). Yhteisen hyvän takanakin on kuitenkin aina ihminen, jokuhan ne help filet kokoaa ja kirjoittaa.

Virtuaaliomaisuus ja sen merkitys BatMUDissa

BatMUDissa on tärkeää kerätä tavaroita. Virtuaaliesineet käyvät kaupankäynnin välineenä: ne voi vaihtaa toiseen esineeseen, tai myydä. Kapitalismi selviytymissäätöineen heijastuu myös virtuaalimaailmaan: omaisuutta kannattaa kerätä, sillä rikkailla menee paremmin. Pelaaminen ja omaisuuden kartuttaminenkin on helpompaa, kun omaisuutta on jo ennestään mittavasti. Rahan säilytystä varten BatMUDissa on luonnollisesti oma pankkinsa. Tietyt esineet, kuten aseet ja kilvet saattavat vahvistaa hahmoa ja parantaa sen ominaisuuksia. Etenkin maagisilla esineillä on arvoa taisteluissa ja seikkailuissa. Tavaroille voi vuokrata säilytystilaa, tai sitten sitä on hahmon "kotipaikassa". Usein secret societyilla (tai jollain muulla suljetulla pienryhmällä) on omat linnansa tai talonsa, jossa siihen kuuluvat voivat tavaroitaan säilyttää. Kysyin pelaaja Rauskiksen mielipidettä tavarantoiminnan tärkeydestä BatMUDissa. Hän kertoi sen merkityksestä näin:

Siellä lukemattomat ihmiset on lopettanu pelaamisen kun ne on menettäny tavaransa. Joku varastanu vaikka tai sitten että joku crashi, eli kone on kaatunu, ja samalla on sitten vahingossa sulta hävinny ne tavarat ja sä et oo saanu niitä takasi. Sehän on se hahmon kehittäminen ja tavarointien haaliminen just se juju, että minkä takia sitä jaksaa ja tykkää pelata. Just se keräilyvietti. Jos kaikki sun keräilemät arvokkaat tavarat häviää, ni kyl se syö pahasti.

Yleensä tavaroita hankitaan pelaamalla, tavallisinta varmaan on saada esineitä niin kutsutuilta equmonstereilta, eli hirviöiltä joilla on paljon tavaraa. Alkuun - uudelle ja yleensä taitamattomalle pelaajalle - tämä on kuitenkin vaikeaa, eikä esineitä ihan joka päivä myöskään löydy maasta. Omaisuuttakin on siis hankala alkaa kartuttaa.

Tästä syystä kysyin haastattelemiltani pelaajilta, että ovatko he joskus saaneet jotain tavaraa kavereiltaan ja toisaalta, ovatko he itse antaneet jotain omille kavereilleen. Kyselin myös syitä tavaran antamisen taustalla. Vastauksista kävi ilmi, että moni niistä pelaajista, joilla oli jo valmiiksi tuttuja BatMUDissa, saivat aloittelijoina joitain tavaroita kavereiltaan. Huomattavaa on kuitenkin se, että tavarat jota lahjoitetaan ovat usein omistajalleen melko arvottomia ja yhdentekeviä, tavaroita, joita ilmankin he vallan mainiosti pärjäävät. Rauskis kertoi tehneensä juuri näin. Kun tuttu aloitti pelaamaan, antoi Rauskis tälle joitain itselleen arvottomia esineitä. Syitä hän selitti näin:

- - jos toinen...no ei nyt oo köyhä, mut on se tuloero tai joku semmonen, että joku pieni tavara joka ei oo mulle minkään arvonen, ni se voi olla toiselle tosi arvokas. Ni sillä tavalla ... miks ei antas. Tekee toisen iloseks.

Pois annettu tavara menee toisinaan myyntiin sen uuden omistajan toimesta. Paremmat aseet tai muut tavarat saattavat palvella ihan sellaisinaan oman aikansa.

BatMUDin virtuaalitavaroiden lahjoittamisessa on huomattavaa se, että ne eivät ole pohjimmiltaan tavaroita. Edellisen luvun alussa käsittelemieni Csikszentmihalyin ja Rochberg-Haltonin mukaan lahjaksi saatu tavara saa erilaisen statuksen kuin vastaava itse hankittu. BatMUDissa virtuaalitavaran lahjaksi antaminen tekee siitä auttamista. Itse hankittu virtuaalitavara on siis vain tavaraa, kaverilta saatu puolestaan pohjimmiltaan auttamista. Koska omaisuus on tärkeää ja sitä on aluksi hankala kartuttaa, voivat kaverit auttaa tässä. Tavara ei siis ole sitä miltä se näyttää, vaan virtuaaliesineen muodossa tuleva avuntarjous.

Rauskis kyllä kertoi toisenkinlaisesta lahjasta, vaikka tavaran muodossa sekin tuli. Kun kysyin, oliko hän itse saanut joskus jotain arvokasta kavereiltaan, vastasi Rauskis näin:

Joo, semmosen hienon sormuksen. Kun mä seurustelin, ni kaveri joka oli lopettanu pelaamisen anto sen sormuksen, että onnea teille.

Tässä tilanteessa kyse ei ole avunannosta, vaan lahjasta sen perinteisemmässä muodossa. Huomion arvoista on toki, että sormuksen lahjoittanut pelaaja oli lopettamassa pelaamistaan, eli sormus oli tälle arvoton. Mutta sitä ei annettu hyväntekeväisyyden ja auttamisen nimessä, vaan onnentoivotuksena vasta-alkaneelle seurustelusuhteelle. Rauskis kertoi myös, että ei ole myynyt sormusta, tai antanut sitä eteenpäin, vaan se löytyy jostain hänen aarrearkustaan vieläkin.

Velho Era kommentoi tavara-asiaa myös toisesta näkökulmasta:

- - tässä on semmonen asia, missä informaatio auttaa. Hirveen pienellä rahalla saat hirveen tehokkaita settejä, jos tiedät että mitkä equt on hyviä ja minkälaiset combot.

Eli BatMUDin ymmärrys on tavaroiden keräämisessäkin tärkeää. Lopuksi on vielä mainittava, että suurellakaan omaisuudella ei BatMUDissa kompensoida huonoja pelitaitoja. Tämä on pelaajille itsestään selvä asia, sillä pelitaito ja BatMUDin ymmärtäminen kuitenkin heijastuu kaikkeen muuhun toimintaan.

Virtuaalisen lahjan antamisen motivaatio

Kuten jo edellisessä luvussa Mark Osteen totesi, on lahjanvaihtoa parempi tulkita sen motiiveista. Miksi lahjoittaa mitään joko yksittäiselle henkilölle, tai suuremmalle joukolle? Toisen tutkimuskysymykseni jälkimmäisen osan myötä haluan selvittää, että mikä motivoi lahjan antoon ja/tai vaihtoon virtuaaliyhteisössä. Peter Kollock korostaa heti alkuun, että kyse ei ole puhtaasta altruismista tai pelkästään ryhmäuskollisuudesta. Motivaatio on usein itsekkäistä syistä lähtevää. Ensimmäiseksi mahdollisuudeksi Peter Kollock mainitsee vastavuoroisuuden odotuksen. Tällöin yhteisön jäsen odottaa saavansa vastinetta – vaikkakaan ei välittömästi, eikä välttämättä tiedä keneltä se tulee. (Kollock 1999, 227.)

Kun kysyin pelaajalta Desert, että mitä hän auttamisesta saa, kertoi hän näin:

No hyvän mielen. Ja tietää että kun auttaa toisia, ni ne sitten pystyy ja useimmiten auttaakin sitten toiseen suuntaan. Että jos itellä on jotaki että tarttee apua, ni tietää että erittäinki todennäkösesti sellaset tyytit joita ite on auttanu tulee kyllä sitten auttamaan kanssa. Että onhan siinä sellanen tietty hyödyntavoittelukin mukana. Mutta lähinnä se on sitä että se on vaan ihan mukava auttaa tyyppjä, varsinkin alottelevia pelaajia.

Dione kertoo näin:

Mä auttelen tosi paljon kaikkii pienii [ts. newbieitä]. Tai kerron jos ne haluu tietää jotain. - - [K]yl mä vaan haluan auttaa. Ja kun tietää et siel on myös niitä idiootteja [tarkoittaa tässä tylyjä, epäystävällisiä pelaajia], ni ei ainakaan ite haluu olla sellanen. - - Ainakin tuttuja auttaa sillä periaatteella, että saa itsekin apua. Ja jos oot joskus auttanu jotakuta, ni kyl siltä sitten voi pyytääkin apua, jos ite tarvii.

Palaan tähän Dionen kommenttiin tarkemmin vielä myöhemmin luvussa 8 sen esiin nostaman uuden näkökulman käsittelyä varten.

Toisena lahjan antamisen motivaattorina voi Kollockin mukaan olla myös lahjan antamisen vaikutukset antajan maineeseen. Koska tieto on valtaa, saa paljon asioista tietävä myös mainetta ja arvostusta verkkoyhteisössä. Pelaaja Dione mainitsikin tästä asiasta. Hän ei kuitenkaan pohtinut asiaa auttamisesta saatavan arvostuksen lähtökohdista. Keskustellessamme Dionen kanssa hän mainitsi arvelevansa, että hänellä itsellään on avulias maine BatMUDissa. Dionen mukaan myös etenkin epäystävällisestä ja tyllystä ihmisestä leviää yhteisössä omanlainen maineensa.

On melko tavallista, että yhteisössä on myös niin sanottuja virallisia auttajia. Tämä näennäisesti triviaali arvo on kuitenkin omassa roolissaan verkkoyhteisössä. Se merkitsee, että auttajan täytyy olla osaava ja pystyvä roolissaan. (ibid., 228.) Helper-statuksen (ks. sanasto) saaminen tekee siis jotain henkilön maineelle. Mutta pelkästään mainetta ei pelaaja välttämättä ajattele ryhtyessään helperiksi. Palaan BatMUDin helper-pelaaja Rauskiksen kommenttiin vielä myöhemmin tässä luvussa.

Manuel Castells on tutkinut muun muassa hakkerikulttuuria ja sen ilmenemistä Internetissä. On syytä huomauttaa, että hakkereiden huono

maine on lähinnä krakkereiden syytä. Hakkerit ovat poikkeuksellisen lahjakkaita tietokoneneroja, krakkerit heidän rikollisia versioitaan. Toisin sanoen, hakkerit eivät riko lakeja, eivät murtaudu salaisiin tietokantoihin ja tee vahinkoa. Näin toimivia kutsutaan krakkereiksi. (Ks. sanasto *hacker* ja *cracker*.) Jako hakkereihin ja krakkereihin on melko uusi – ja hyvä esimerkki kuinka terminologian täytyy kehittyä ilmiöiden kehittyessä. Krakkeri-sanana käyttö ei ole levinnyt vielä kovinkaan yleisesti esimerkiksi median käyttöön.

Castells on huomannut arvostuksen saamisen olevan hakkereilla suuri syy tiedon jakamiseen. Erityisen lahjakas ja kekseliäs hakkeri saa mainetta ja arvostusta suorituksistaan muiden hakkereiden keskuudessa. Vastavuoroisuuttakin odotetaan, mutta ei välitöntä sellaista. Nämä kaksi seikkaa yhdessä motivoivat siis yleensä hakkeriyhteisöä lahjan vaihtoon. (Castells 2001, 47.)

Vaikka BatMUDissa ei olekaan kyse hakkerikulttuurista, tai -yhteisöstä, voi niiden kesken kuitenkin nähdä samoja piirteitä. Kuten pelaajien arvostusnäkemystä tarkastellessa huomattiin, osaavaa ja taitavaa pelaajaa arvostetaan. Toki arvostuksen aiheita ja syitä on muitakin, mutta peliyhteisössä ei hyvät peli-, tai koodaamistaidot jää huomaamatta. Etenkin BatMUDIin uutta pelattavaa ja seikkailtavaa luovat velhot voitaisiin katsoa lähelle hakkerikulttuuria. Aivan kuten hakkerikulttuurissakin (Castells, 47), myös velho saa BatMUDissa arvostusta ja mainetta taitojensa puolesta. Pelaajia haastatellessa kävi ilmi, että velhon status ei yksinään vielä takaa arvostusta, taidot pitää myös näyttää ja kannuksensa ansaita. Castells mainitsee myös, että pelkän arvostusentavoittelun ohella hakkereille luomisen ja kekseliäisyyden tuoma ilo on tärkeää – toisinaan se käsitetään jopa hakkerikulttuurin attribuuttina.

Maineen karttumiseen viittaa myös antropologi David Zeitlyn. Hän mainitsee verkossa tapahtuvaa lahjanvaihtoa koskevassa artikkelissaan, että onnistunut lahjanvaihto voi kumuloitua anteliaisuuden maineeksi. Tämä puolestaan on Zeitlynin mukaan hyvä merkki Pierre Bourdieun lanseeraamasta käsitteestä *symbolinen pääoma*. Bourdieu muokkasi pääoman käsitettä ulottumaan myös puhtaasti ekonomisen kielenkäytön ulkopuolelle. Näin ollen pääoma voi sisältää myös kulttuurisen ja sosiaalisen merkityksen ja ne voivat karttua itsenäisesti toisistaan – ja

ekonomisesta merkityksestä – riippumatta. Toisinaan yhden pääoman kartuttaminen voi auttaa kartuttamaan toista. Tämä ajatus istuu hyvin maineen kartuttamiseen. On kuitenkin huomattava, että harvoin auttamisessa on suoraan kyseessä oman egon tietoinen pönkittäminen. (www6: Zeitlyn 2003, 1289-1290.)

Kolmas tiedonjakamiseen – toisin sanoen lahjan antamiseen – motivoiva asia voi olla tietynlainen tehokkuuden tunteen saavuttaminen ja sitä kautta tunne siitä, että henkilöllä itsellään on jotain vaikutusta ympäristöönsä. Tekemällä korkealaatuisia ja hyödyllisiä lahjoituksia henkilö tukee omaa minäkuvaansa tehokkaana ihmisenä. Tutkimuksissa on myös huomattu, että mikäli tehokkuuden tunne motivoi henkilöä, on myös lahjoitusten määrällä tapana nousta niin korkeaksi, että ihmiset voivat huomata niiden aiheuttamat muutokset ympäristössään. (Kollock 1999, 228.)

Neljäs motivaatiota luova ja ylläpitävä mahdollisuus vähemmän itsekäs, mutta ei täysin altruistinen sekään. Toisinaan henkilö kokee, että muiden tulokset ja saavutukset ovat yhtä arvostettavia, kuin hänen omansakin. Tällöin hän voi tehdä lahjoituksensa tuntiessaan, että henkilö tai yhteisö tarvitsee joitain, mitä hän voi lahjoittaa. (Kollock 1999, 228.) Tällaisen lahjan annon muodon voisi ehkä rinnastaa hyväntekeväisyyteen. Motiivit eivät siis ole puhtaan epäitsekäät, mutta henkilö kokee toisen ihmisen tai yhteisön hyötyvän siitä, mitä hänellä on. Tällöin vastalahjana voisi pitää lahjan annosta syntyvää hyvän mielen tunnetta. Tähän viittasi BatMUDin velho Hablo, kun kysyin häneltä avun annon motiivia. Hän kertoo tilanteesta, jossa häntä velhona pyydetään korjaamaan pelissä eteen tullut koodausvirhe:

Kyllä mä ihan mielellään nään sen, että jos ne [apua pyytävät pelaajat] on vaikka jotakin questia tekemässä, että ne pystyy sen ratkasemaan. Että niiden ei tarvii epäonnistua siinä jonku sellasen ihan triviaalin ja ehkä epäreilunkin asian takia. On se ihan mukava, että niille jää parempi fiilis siitä. Jos jotain kerta voi ite tehdä, ni miks sitä ei sit tekis. Kun ei siitä itelleen välttämättä mitään suurta vaivaa oo.

BatMUDin velhojen tehtävä on muun muassa korjata koodausvirheitä, mutta mikään sääntö ei sanele, että ne olisi tehtävä välittömästi. Lähinnä virheraportti on huomautus asiasta ja se hoidetaan, kun ehditään.

Pelkästään itsekkäistä syistä ei lahjoja anneta ja vaihdeta. Kollock mainitseekin, että yhteisön hyvän edistäminen ja oma ryhmään sitoutuminen vaikuttavat varsin yleisesti lisämotiivina muiden motiivien rinnalla. Puhdas altruismi on kuitenkin yhtä harvinaista kuin ihmiselämässä yleensäkin. (Kollock 1999, 229.)

BatMUDissa helper-statuksen omaava pelaaja Rauskis viittaakin Kollockin mainitsemaan yhteisön hyvän edistämiseen, kun keskustelimme auttamisesta. Hän sanoo:

- - [K]uitenkin ois ihan hyvä että se peli ois niinku newbie friendly, että ne ihmiset ketkä tulee sinne, ni jäis myös sinne. Pitää sen maailman vähän dynaamisempana kun saadaan aina uutta verta sinne.

Tämä on elintärkeää BatMUDin olemassaolon kannalta. Nykypäivänä on peleissä paljon tarjontaa, ja graafisia MMORPG-pelejä pidetään yleisesti kaupallisempina ja näin ollen helpompina markkinoida. Nämä kolmiulotteiset graafiset maailmat verottavat vanhojen merkkipohjaisten MUDien pelaajakantaa. Edellä pelaaja näki auttamisen olevan suoraan yhteydessä BatMUDin hyvinvoinnin kannalta.

Howard Rheingold kirjoittaa omista motiiveistaan. Jos hän näkee jotain hyödyllistä, mutta itseään kiinnostamatonta informaatiota ja tietää että joku hänen WELLin tutuistaan arvostaisi sitä, pitää hän huolen siitä, että kyseinen henkilö saa informaation käsiinsä. Rheingold mainitsee menettelylle parikin syytä. Ensimmäinen on vastavuoroisuus. Hän saattaa auttaa samanaikaisesti kymmentätuhatta itselleen tuntematonta ihmistä laittamalla informaation näkyville sinne, mistä he varmasti sen löytävät. Ja toisinaan yksi noista kymmenestä tuhannesta tekee saman hänelle. Toisena Rheingold mainitsee sen, että koko tapahtuma ei vaadi kovinkaan paljoa. Totta on, että mikään ei häntä varsinaisesti velvoita lahjan antoon, mikään ei velvoita jakamaan tietoa jonka hän on löytänyt, mutta hän tekee sen siitä huolimatta. Vastalahjana saatava avun määrä ja siitä koitua hyöty ylittää moninkertaisesti lahjan antoon käytetyn energian määrän. (Rheingold 2000, 47.) Näin ollen lahjan annolle siis kertyy useampiakin motiiveja. Samaa käsitystä tukee myös Peter Kollock (1999, 229).

Rheingold kirjoittaa, että vaikka vastavuoroisuus on minkä tahansa markkinaperusteisen kulttuurin kulmakivi, on hänen WELLissä kokema vastavuoroisuus ennemminkin lahja-, kuin markkinataloutta. Toiminnan perustana ei ole yksittäisen ihmisen oman hyödyn tavoittelu, vaan ihmiset antavat lahjoja (eli tietoa) siinä hengessä, että halutaan rakentaa jotain ihmisten välille. Tässä hengessä lahjan annossa kaikki saavat jotain ylimääräistä. Sosiologit sanoisivat tällaisen toiminnan lisäävän sosiaalista pääomaa. (Rheingold 2000, 49.)

Yhteenvedona lahjanantamisen motiiveista BatMUDissa voisi esittää, että motivaatiot vaihtelevat henkilöstä ja tilanteesta toiseen. Yleisesti mainittiin auttamisesta saatavan hyvän mielen motivoivan auttamiseen, eli lahjanantamiseen. Yhtä useasti mainittiin myös tietynlainen suora, tai epäsuora vastavuoroisuuden odotus. Motivoijana voi BatMUDin tapauksessa olla myös maine, ja osaavan ja avuliaisen maineen tavoittelu. Kääntöpuolena voi olla myös ikävän ja tylyn henkilön maineen välttäminen. Tietenkään tämä ei välttämättä tarkoita, että auttamisesta koituvaa hyötyä pelaajan maineelle varsinaisesti laskelmoitaisiin.

Peter Kollockin listaamista motivaation lähteistä en omassa otannassani törmännyt tehokkuuden tunteen saavuttamiseen avun annon motiivina. Toisaalta tämä asia on melkoisen hankala kysyä suoraan, eikä täten siis sulkeudu automaattisesti pois. Sen sijaan muiden tulosten saavuttamisen arvostaminen esiintyi ainakin yhden informantin auttamisen motiivina. Kollockin listaamien päämotiivien lisäksi löysin BatMUDin pelaajista vielä yhden lisämotiivin. Yhteisön hyväksi toiminen ei ole altruistista, mutta voidaan lukea kuitenkin vähemmän itsekkääksi syyksi auttamiseen, kuin vaikkapa vastavuoroisuuden tavoittelu.

Näkisin lahjanantoon kannustavien motiivien muodostavan myös merkitykset, joita lahjanvaihto virtuaaliyhteisössä saa. Virtuaalisten lahjojen saamia merkityksiä sivuan myös seuraavassa luvussa.

8. LAHJANVAIHTO BATMUDISSA

Kolmas tutkimuskysymykseni pyrkii pohtimaan BatMUDin lahjanvaihdon olemusta, millaista lahjanvaihtoa BatMUDissa esiintyy. Kysymyksen jälkimmäinen osa pyrkii selvittämään virtuaalisten lahjojen avulla muodostettavia suhteita. Maussilaisesta traditiosta pohjautuva lahjan määritelmä painottaa ennen kaikkea sen sosiaalisia ulottuvuuksia. Tämä on käytännöllinen näkökulma selvitetessä kolmatta tutkimuskysymystäni. Jo aikaisemmin lahjan olemusta pohdittaessa tuli ilmi, että lahjoilla joko luodaan uusia suhteita, tai ylläpidetään jo ennestään luotuja. Lahjalla ei ole paikkaa kahden täysin irrallisen ihmisen välillä, ellei näillä jostain syystä ole tarvetta luoda jonkinlaista suhdetta välilleen.

Sama näyttää pätevän virtuaalimaailmassa, tai ainakin BatMUDissa. BatMUDin pelaajien kanssa keskustellessani olen kuullut monia tarinoita siitä, kuinka pelaajat ovat ystäväystyneet avun kysymisen myötä. Yksi monien pelaajien siteeraama tarina kertoo pelaajasta, joka lähti polkupyörällä Helsingistä Joensuuhun, ja sai tällä matkalla yöpaikan jokaiselta paikkakunnalta jossa pysähtyi. Yöpaikan tarjoajat olivat muita BatMUDin pelaajia. Pelaaja Zibaa haastatellessani tämä tarina nousi puheessa esiin. Ziba viittasi tarinaan näin: "No se on ihan hyvä esimerkki tosta sosiaalisuudesta, että riippumatta mihin kaupunkiin lähtis Suomessa, ni aina sais varmasti yöpaikan." Ziba kertoi myös itse majoittaneensa muita BatMUDin pelaajia, olivatpa he tuttuja aiemmista yhteyksistä, tai eivät.

Näistä esimerkeistä voimme tarkastella lahjaa virtuaalimaailmassa. Tässä on erittäin tärkeää huomata myös, kuinka virtuaalimaailma ei todellakaan ole välttämättä oma eriytynyt, oikeasta elämästä irrallaan oleva umpio. Se voi konkretisoitua monellakin tavalla IRL.

Kun otetaan Maussin jako gift/commodity pohdintaan, huomataan, että yöpaikan tarjoaminen on vaikea luokitella yksiselitteisesti joko lahjaksi, tai palvelukseksi. Lisäksi pohdintaa hankaloittaa se, että onko kyse lainkaan

virtuaalisesta lahjasta, kun se kerran manifestoituu niinkin konkreettisesti, kuin yöpaikan tarjoamisessa.

Itse näkisin, että yöpaikan tarjoamisessa on kyse lahjasta, ei niinkään palveluksesta. Palveluksesta jäädään jotain velkaa, se on sen oletusarvo. Kuten jo luvussa 7 osoitin, lahja ei ainakaan virtuaalimaailmassa vaadi suoraa vastavuoroisuutta. Vaikka tietty vastavuoroisuuden odotus olisikin, ei sitä odoteta juuri siltä henkilöltä, jolle lahja annetaan. Yöpaikan tarjoaminen voidaan lahjana lukea myös virtuaaliseksi. Yöpaikan kysyminen toiselta pelaajalta tapahtuu usein etukäteen, eli BatMUDissa. Silloin henkilö, joka tarjoaa yöpaikan, toteuttaa lahjansa jo virtuaalitulissa. Kun yöpaikka on luvattu, on lahja annettu. Itse tapahtuma seuraa sitten myöhemmin.

Tällaisilla lahjoilla, tai palveluksilla ei välttämättä pyritä tietoisesti rakentamaan ystävyysuhdetta, mutta se on kuitenkin mahdollista ja jopa todennäköistä. Toisaalta palvelus voidaan tehdä yhteenkuuluvuudentunteen vaikutuksesta. Mikäli palveluksen tekoon liittyy velvollisuuden tunne, ei kyse ole lahjasta. Yöpaikan tarjoaminen pelikaverille ei varmasti kenellekään tunnu velvollisuudelta. Tällöin osapuolet vahvistavat jo olemassa olevaa yhteenkuuluvuutta.

Yöpaikka-esimerkin ohella voidaan tarkastella myös BatMUDin normaalin toiminnan ohessa tapahtuvaa auttamista. Kysyin haastattelemiltani pelaajilta heidän näkemystään siitä, voiko apua antamalla, tai informaatiota jakamalla tulla kavereiksi BatMUDissa. Rauskis pohti kysymystä: "Hmm, joo. Se voi olla vähän semmonen bonding-juttukin. Kyllä niitä kaverisuhteita sitä kautta muodostuu." Eli ainakin jotkut pelaajat kokevat auttamisen olevan myös suhteiden luomisen keino.

Era pohti asiaa näin:

Enempi on ehkä silleen, että joittenki kanssa on ajanu expaa [ks. sanasto *experience points*] ja sitten jutellu siinä samalla. Ehkä joskus tulee tutkittuakin jonkun tuntemattomamman kanssa.

Eran ensireaktio kysymykseeni oli siis se, että ensin tutustutaan ja sitten joskus toiste autetaan. Myöhemmin pelistä kertoessaan hän kuitenkin mainitsi, että toisinaan voi pelatessaan törmätä toiseen pelaajaan, joka

tarvitsee apua, tai jonka kanssa yritetään yhdessä ratkaista jotain ongelmaa. Yhteistyötä on tehty ja apua annettu siis molemmin puolin, vasta myöhemmin on tutustuttu paremmin.

Kaikki haastatteleman mainitsivat, että apua kysytään mieluummin tutuilta. Kyse on osaltaan siitä, mistä jo aikaisemmissa luvuissa tuli esiin: BatMUD ei ole aina kovinkaan ystävällinen maailma. Mikäli tutuilta ei syystä tai toisesta voi apua tai neuvoa kysyä, tai niitä ei saa, käytetään kysymyksille tarkoitettuja kanavia. Varsinkin aloitteleville pelaajille tarkoitettu Newbie-kanava on paikka kysyä "tyhmiä kysymyksiä". Kaksi pelaajista mainitsi käyttäneensä helper-statusen omaavia pelaajia apunaan, yksi haastattelemistani pelaajista oli helper. Apua siis saa, jos sitä osaa pyytää oikeasta paikasta. Kysyin myöskin, että voiko apua mennä kysymään tuntemattomalta. Kävi ilmi, ettei se ainakaan ole kovin järkevää. Tähän viittaa useampikin pelaaja, Kops ja Desert pohtivat asiaa näin:

Kops:

- - [K]ysyn sitten ylleensä [Desertilta] tai sitten [toiselta hyvältä pelikaverilta]. Tiiän että molemmat on sellasia, että auttaa minnuu, eikä tosissaan sano mulle jotain väärää tietoja ja sitten minä juoksen johonkin jokeen tai muuta.

Desert:

Koska kyllä siellä vielä tänäkin päivänä sattuu jollekin uusille pelaajille, että annetaan joku karkki ja kun sen syö, ni kuolee. Mutta mä oon ite kaikki tommoset oppinu kantapäähän kautta, kun siellä oli tosissaan semmonen kuspäämeininki, että silloin [oman peliaikansa alussa, melkein kymmenen vuotta sitten] ei kyllä pystynyt tosissaan kehenkään luottamaan.

Kops:

Kyllä minäkin ihan alussa onnellisena kattelin kaikkia että kaikki on minun ystäviä ja sitten yks tyyppi heitti minut jonnekin suolle...pelkästään siitä että katoin sitä.

Desert:

Se on se hirmu perinteinen juttu, että silloin aikoinaan jos katoit toista pelaajaa, nii siitä tapettiin. Ja todennäköisesti hyvin monta kertaa vielä.

Tuntemattomien apuun ei siis voi luottaa. Tässä mielessä David Chealin lahjateoria pitää paikkaansa myös BatMUDin virtuaalisten lahjojen kanssa. Lahjalla vahvistetaan jo olemassa olevia suhteita. Toisilleen täysin tuntemattomien pelaajien ei voi olettaa auttavan toisiaan, näin ollen

lahjalla ei ole paikkaa heidän välissään. Mutta asian kääntöpuolena on sitten pelaajat, jotka auttavat myös täysin tuntemattomia pelaajia. Näin mainitsi – ainakin toisinaan - tekevänsä muun muassa Dione, Hablo, Era, Ziba ja Rauskis. Virtuaalisen lahjan ulottuvuuksia käsitellessäni törmään joka käänteessä Mark Osteenin ajatukseen siitä, että ihmiselämä - lahja sen yhtenä ilmentäjänä - todellakin on monimutkaisempi ilmiö, mitä sitä selittämään pyrkivät teoriat.

Toisenlaisen näkemyksen auttamiseen antaa BatMUDin velho Hablo. Kun kysyin, että auttaako hän mieluummin tuttuja, kuin tuntemattomia, vastasi Hablo näin:

No varmaan tuntemattomalle mieluummin kerron, kun sellasille ketkä tuntee, koska mun mielestä se ei oo reilua, että se vaan et sä tunnet jokun ni saat jotain ekstraa. Se on mulla yks sellanen kriteeri, että autan mieluummin melkeen sillon jos ne on ulkomaalaisia. Koska toi Batin pelaajapopulaatio on ihan liian suomalainen mun mielestä. Mieluummin näyttää ulkomaalaisille, että mitä kauempaa ne on, koska sehän siinä on kiehtonu alusta asti, et se on kansainvälistä, et mieluummin näkee niitä siellä enemmän.

Hablon kommentista voi päätellä, että hän ei ehkä niinkään koe tärkeäksi luoda itse suhdetta apua pyytäviin pelaajiin, vaan hänen prioriteettinsa on edistää BatMUD-maailman demografian monipuolisuutta. Lisäksi kommentin ensimmäinen lause paljastaa, ettei Hablon mielestä ole reilua, että tieto ja apu kulkee vain pienissä piireissä. Keskusteluissani BatMUDin pelaajista useampikin mainitsi tiedonkulun klikkiytymisestä. Sinällään kyse on täysin luonnollisesta ilmiöstä: totta kai tietoa ja apua annetaan mieluummin juuri omille kavereille, kuin täysin tuntemattomille. Hablon poikkeavaa kantaa asiaan voi selittää myös se, että hän on pelin velho, eikä pelaaja. Näin ollen hänen näkökulmansa koko Bat-maailmaan poikkeaa pelaajien näkökulmasta. Yhden velhon näkemyksestä on kuitenkin mahdoton vetää yleistäviä johtopäätöksiä.

Avun pyytäminen

Aiemmin käyttämäni Dionen kommentti vaatii lisää pohdintaa. Auttamisen motiiveista hän siis sanoo näin:

Mä auttelen tosi paljon kaikkii pienii [ts. newbieitä]. Tai kerron jos ne haluaa tietää jotain. - - Kyl mä vaan haluun auttaa. Ja kun tietää et siel on myös niitä idiootteja [tarkoittaa tässä tylyjä, epäystävällisiä pelaajia], ni ei ainakaan ite halua olla sellanen. - - Ainakin tuttuja auttaa sillä periaatteella, että saa itsekin apua. Ja jos oot joskus auttanu jotakuta, ni kyl siltä sitten voi pyytääkin apua, jos ite tarvii.

Kommentin jälkimmäinen osa muistuttaa jälleen lahjan antamisen ja siihen vastaamisen mahdollisesta lipsumisesta vaihtokaupaksi. Dionen pohdinta johdattaa myös toisen mielenkiintoisen, virtuaalista lahjaa nimittävän piirteen pariin. Nimittäin pyytämiseen. Virtuaalista lahjaa artikkelissaan pohtinut Peter Kollock sivuttaa tämän kovin ilmeisen ja olennaisen asian täysin. Reaalimaailman perinteiselle lahjalle on usein olemassa selvä antamisen ja vastaanottamisen velvoite, ikään kuin tilaus lahjalle. Usein kuulee ihmisten pohtivan, että "ei viitsi tyhjin käsin mennä". On siis jo olemassa tiettyjä valmiita tilanteita, joihin pitää varautua lahjan, tai vastalahjan kanssa. Mutta onko vastaavaa tilannetta virtuaalimaailmassa?

Koska virtuaalisyhteisöjä ja niiden piirteitä on tutkittu toistaiseksi niin vähän, ei tästä aiheesta ole tutkimuskirjallisuutta. On kuitenkin tarpeellista pohtia virtuaalisen lahjan tarpeen syntyä.

Mikäli määrittelimme Kollockin mukaan virtuaalisen lahjan auttamiseksi, on tärkeää huomata, ettei apu ole aina spontaania. Tilanne, jossa virtuaalisyhteisön jäsen kenenkään kehottamatta, omista vaikuttimistaan päättää vaikkapa jakaa yhteisölle tietoa, jonka tämä ajattelee yhteisöä, tai sen jäseniä kiinnostavan, tai hyödyttävän, on vielä selvä. Mutta kun otetaan tarkasteluun tilanne joka toistuu BatMUDin kaltaisissa peliyhteisöissä jatkuvasti, kuvio muuttuu. Voiko lahjaa pyytää? Useinhan avuntarve ilmaistaan juuri apua tai neuvoa kysymällä, toisin sanoen pyytämällä. Jos avun antaminen on verkon versio lahjan antamisesta, miten tämä koko tapahtumasarja sijoittuu lahja-ilmion kenttään?

Asiaa voisi lähestyä näkökulmasta, jossa avun antaminen onkin itse asiassa vastalahja. Tällöin alkuperäinen lahja on jotain muuta. Alkuperäinen lahja voisi tässä tilanteessa olla arvostuksen osoitus. Kysyjä asettaa kysymyksen tai pyynnön kohteen tällöin hetkellisesti yläpuolelleen. Apua kysytään usein BatMUDin tapauksessa juuri kokeneemmilta pelaajilta, olivatpa he tuttavilla tai eivät. Pelaaja Kops mainitsi haastattelun aikana ohimennen saman secret societyn jäsenen kysyneen häneltä neuvoa erään questin (ks. sanasto *quest*) suorittamisessa. Neuvoa kysynyt pelaaja on huomattavasti vastikään aloittanutta Kopsia kokeneempi ja parempi pelaaja. Kuitenkin juuri tässä tietyssä questissa Kopsilla oli enemmän tietoa ja taitoa. Tässä kokeneempi pelaaja osoitti arvostuksensa Kopsia kohtaan.

Puhtaasta lahjasta – maussilaisessa mielessä – ei tässäkään ole kyse. Oletusarvohan on se, että kysyjälle vastataan, eli vastavuoroisuus määrittää koko lahjan olemassaolon.

Virtuaalista lahjaa on siis määriteltävä hieman tarkemmin. Kaikki auttaminen ei välttämättä ole virtuaalista lahjanvaihtoa, toisinaan se on palveluksen takaisinmaksamista. Avunanto näyttelee tapahtumaketjussa kuitenkin jotain osaa. Tapaus, jossa yksi henkilö jakaa muille tietoa jonka olettaa näitä kiinnostavan ja hyödyntävän on siis selkeästi lahja – ainakin Kollockin mukaan. Mutta virtuaalinen lahja ei näyttäisi olevan aivan niin yksioikoinen asia. Virtuaalinen lahja voi olla myös arvostuksen osoitus. Ja arvostuksen osoitus voi olla puolestaan avunpyynnön muodossa. Tällöin vastalahjana on myöntyminen avunpyyntöön. Mikäli avunpyynnön kohde kieltäytyy – syystä tai toisesta, tavalla tai toisella – auttamasta, katkeaa lahjanvaihtoketju. Dionen kanssa keskustellessa tuli ilmi, että hän on oman arvionsa mukaan käyttäytymisellään luonut itselleen auttavaisen pelaajan maineen. Tämä maine voi edesauttaa lahjaketjun muodostumista juuri Dionen ja apua tarvitsevien pelaajien välille.

Lahjanvaihto voi olla ainutkertainen tapaus, tällöin se toimii jonkin sosiaalisen suhteen – vaikkakin lyhytaikaisen sellaisen – luomisen välineenä. Mutta yksi pelaaja voi ottaa tavaksikin kysyä neuvoa juuri tietyltä pelaajalta. Tällöin lahjanvaihdolla vahvistetaan jotain jo luotua sosiaalista suhdetta.

Kuten aiemmin lainaamani Manuel Castells totesi, on hakkerikulttuurissa maine jäsenenä suurin meriitti. Vaikka BatMUD ja MUDit yleensäkin eroavat hakkeriyhteisöistä jo olemistarkoituksensakin puolesta, on maine silti yhdistävä tekijä. Virtuaaliyhteisössä kaikki ulkonaiset seikat jäävät henkilön representaation ulkopuolelle. Tällöin nimi, käyttäytyminen, maine, ehkä kaveriporukka ja BatMUDin tapauksessa peliansiot määrittelevät henkilön. Auttamisen motiiviksi voisi siis lukea myös tietynlaisen maineen – ja toisinaan arvostuksen – tavoittelun. Tämä liittyy symboliseen pääomaan ja sen kartuttamiseen.

Auttamisesta kieltäytyminen

Lahjan – tai näkökulmasta riippuen vastalahjan – antamisesta voi toki kieltäytyä. Ainakaan BatMUDissa se ei ole tavatonta, päinvastoin. Kysyin kaikilta haastattelemiltani pelaajilta, että ovatko he kieltäytyneet auttamasta, ja jos, niin miksi.

Rauskis: ”- - [S]illon jos mulla on oma juttu kesken, sit jätän vaan vastaamatta. On monta kertaa tullukkin. Tietenkin riippuu että millä tavalla ne kysyy.”

BatMUDin velho Era:

Riippuu vähän kysymyksestä. Joskus kun nyypit [newbiet] kyselee questi-neuvoja ja alkaa sitten kyselemään tarkemmin, ni kerron minkä takia en vastaa enempää [quest on tarkoitettu ratkaistavaksi omin avuin]. Ainaki silloin kun en oo hirveen pahalla tuulella ni vastailen ihan.

Desert:

Jos joku kysyy kohteliaasti, ni kyllä mä vastaan aina, mutta jos tulee joku semmonen kunnan asenneongelmainen, ni mielummin kyllä ohjaan sitten jonnekin toiselle... taikka jättää kokonaan vastaamatta. - - [J]os joku kysyy jotain vähän työläämpää juttua ja mikä kestää pitkään ja ei oo oikeen aikaa, tai jos pitää tehdä jotain koulujuttuja, ni kyllä sitä usein tulee sanottua että ei nyt kerkee.

Näiden kommenttien valossa näyttääkin siltä, että lahjaan vastaaminen on harkinnanvaraista. Jokainen tekee päätöksen omista motiiveistaan. Kuten jo kahdesti lainaamani Dionen kommentti paljastaa, voi tylystä ja epäystävällisestä käyttäytymisestä saada veroisensa maineen. Kaikille ei hyvä ja auttavainen maine ole tärkeää, toiset pitävät sitä tavoiteltavana asiana. Toisaalta edellä lainatut pelaajista moni mainitsi, että heillä on usein hyvä syy kieltäytyä avun annosta, eikä tästä ole tarvetta loukkaantua. Kukaan avunkysyjä ei oleta saavansa aina vastausta saman tien.

Kolmannen tutkimuskysymyksen jälkimmäinen osa siitä, että minkälaisia suhteita lahjanvaihdolla luodaan ja ylläpidetään, on hankala kysyä informanteilta suoraan. Tämän vuoksi haastattelulitteraatioiden lähiluku ja analyysi ovat parempi keino löytää vastaus. Toisaalta myös kenttätöypäiväkirjaan kirjatut ajatukset ja merkinnät auttavat minua tässä tehtävässä. Tässä luvussa olen käsitellyt muutamia ulottuvuuksia lahjanvaihdon avulla luotavista ja ylläpidettävistä suhteista. Lisäksi huomaisin vielä seuraavanlaisen seikan.

Monet pelaajista mainitsivat, että yksi tapa saada kaveripiiriä karttumaan BatMUDissa on olla oikealla tavalla äänekäs. Eräs haastateltavistani mainitsi kaveripiirin *keräämisestä*. ”Oikea tapa” äänekkyydessä ei ole yleistä huutelua ja muiden provosointia, ei väkisin mukaan äänkeämistä, tai muiden pelaajien tekemisiin puuttumista. Siinä mielessä avun kysyminen arvostuksen osoituksena voitaisiin lukea oikealla tavalla äänekkäänä olemiseen. Arvostuksen osoituksella – lahjalla – pyritään ehkä luomaan mainetta itsestään ja jättämään oma nimi muiden yhteisön jäsenten muistiin. Toki samaa asiaa auttaa muutenkin aktiivisesti pelaaminen. Tämä tarkoittaa käytännössä partyilyä (ks. sanasto *party*), mutta ongelmana partyilyssä on usein se, että kaikki pelaajat ovat jokseenkin samaa tasoa. Tällöin siinä syntyvä tuttavapiiri on melko yksipuolisesti samalla tasolla olevaa porukkaa. Joltain ulkopuoliselta, ehkä ylemmän tason pelaajalta kysyminen saattaa auttaa kontaktien luomista useampaan suuntaan.

On mahdollista, että pyytämällä apua, tai sitä antamalla luodaan kahdenvälinen vaihtosuhde. Kuitenkaan tämän suhteen jatkuvuudesta ei ole takeita vielä ensimmäisen vaihtotapahtuman jälkeen. Tavallaan koko avunkysyminen ja siihen vastaaminen liittyvät BatMUDin netikettiin. On

tietty tapa toimia, ilman kirjattuja sääntöjä tai kontrollia. Myös avunkysyjä tietää tämän: joskus vastataan, joskus vastaukseksi tulee tahallisesti annettua väärää tietoa, joskus puukko päähän ja toisinaan ei vastausta ollenkaan. Tämän vastalahjan saamisen epävarmuuden katsoisin liittyvän lahjanvaihdon riskeihin.

Virtuaalinen lahja - yhteenvetoa

Edellä esiteltyjen lahjamääritelmien ja -pohdintojen, sekä pelaajien vastausten perusteella päättelen, että virtuaalinen lahja on useimmiten avun antoa, tiedon jakamista. Virtuaalisen lahjan käntöpuoli on pyytämisestä seuraava ongelma. Jos pyytää apua, toisin sanoen virtuaalista lahjaa, voiko se enää olla lahja. Toisaalta BatMUDin tapauksessa avunpyynnön muodossa tuleva arvostuksen osoitus voidaan nähdä lahjana ja tähän mahdollisesti tuleva vastaus vastalahjana.

Tällainen lahjanvaihtoketju ei välttämättä vaadi antajaltaan lahjan tiedostamista, mutta toisaalta lahjalle voidaan odottaa jotain epäsuoraa vastinetta. BatMUDin pelaajien tapauksessa omalle auttamiselle ei useinkaan odoteta saatavan suoraa vastavuoroisuutta, vaan vastavuoroisuus koetaan saavan kiertotietä jonkun toisen pelaajan kautta jossain toisessa tilanteessa. Toisaalta, osa pelaajista piti auttamisesta saatavaa hyötyä ennen omaa etuaan tärkeänä itse yhteisölle.

Kukaan haastattelemistani pelaajista ei tuntunut koskaan ajatelleen auttamista lahjana. Ajatus oli selvästikin uusi ja toisinaan jopa hankala mieltää. Tässä mielessä ei lahjaa siis lahjaksi tunnistettu. Se ei silti tarkoita, että kyseessä olisi velvoitteista vapaa lahja. Vaikka itse lahjaa ei välttämättä tunnistettu, odotettiin omalle toiminnalle toisinaan vastavuoroisuutta, tai sen antamiseen motivoi saatava hyvä mieli.

Kolmas tutkimuskysymykseni BatMUDin lahjanvaihdon muodoista ja lahjanvaihdolla luotavista suhteista saa vastauksensa edellisistä luvuista. BatMUDissa esiintyy lahjanvaihtoa jo sen aikaisemmin määritellyssä muodossa, eli apua tai neuvoa antamalla. Toisaalta tämä ei haastattelujen

paljastamien seikkojen mukaan ole ainoa tapa, lahjanvaihtoa voisi kuvailla myös eri muodoissa ilmenevien arvostuksen osoitusten vaihtona. Yleisesti virtuaalisilla lahjoilla saatetaan pyrkiä luomaan uusia ystävyysuhteita ja toisaalta lisäämään ehkä omaa näkyvyyttä yhteisössä. Kuten luvussa 3 käsiteltyjen arvostusnäkemysten mukaan voi päätellä, arvostetaan pelaajaa joka yrittää parhaansa ja tekee paljon. Luonnollisesti tähän kuuluu avun pyytämistä. Maussin mukaan lahjalla voidaan luoda hierarkioita ja ylläpitää niitä. Suoraan ei tällaista mielestäni ole havaittavissa BatMUDin lahjanvaihtoon liittyen. Apua toki yleensä kysytään kokeneemmalta pelaajalta, mutta koska luotava suhde voi olla väliaikainen ja jopa kertaluontoinen, ei jäykkää ja pysyvää hierarkiaa pääse syntymään. Toisinaan apua kysytään myös vähemmän kokeneelta pelaajalta – siis tavallaan itseään huonommalta. Tämä seikka horjuttaa niin ikään hierarkian luomista virtuaalisten lahjojen avulla.

Virtuaalisen lahjan kertaluontoisuudesta ja väliaikaisuudesta johtuen virtuaalisen lahjan antoa ei ole syytä myöskään käsittää jonkinlaisena ketjuna, tai rinkiä, kuten kulttuuriantropologiassa on periteisesti tehty. Virtuaalisen lahjan antaminen harkitaan ainakin BatMUDin tapauksessa aina henkilö- ja tilannekohtaisesti.

BatMUD näyttäytyy monen päällekkäisen, samanaikaisen ja sisäkkäisen järjestelmän kenttänä, olipa kyse hierarkiasta, arvostuksesta, sisäpiireistä, tai ihan vain niistä kaikkein oleellisimmista – pelaamisesta ja sosiaalisesta vuorovaikutuksesta.

9. POHDINTAA

Pro gradu -työni keskeisimmät tutkimustulokset voin tiivistää kartoittamalla vastaukset tutkimuskysymyksiini. Virtuaaliyhteisö on monipuolinen ja -tasoinen yhteisö, joka kokee pitkälti samat asiat kuin yhteisöt reaali maailmassakin. Ongelmia yhteisö-termin käytöstä syntyy päivitetyn ja pätevän yhteisö-määritelmän puuttuessa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei yhteisöjä olisi. Yhteisökäsitykset vain muuttuvat. Sata vuotta sitten määritelty yhteisö on kadonnut yhteiskunnastamme, mutta ei jäljettömiin. Yhteisö etsii uusia ilmenemismuotoja, yhden sellaisen tarjoaa Internet. BatMUDin jäsenien kautta yhteisöön toistuu monia ihmiselämälle ominaisia piirteitä. Virtuaaliyhteisöä leimaa sen jäsenten vapaaehtoisuus kuulua yhteisöön, sekä jäsenten tarpeeseen tai tahtoon perustuva luonne. Virtuaaliyhteisöjä syntyy useimmiten jonkin yhdistävän asian, kuten mielenkiinnon kohteen, ympärille. Toimivassa virtuaaliyhteisössä on säännöt ja kontrollikeinot – joskin ne saattavat vaikuttaa lähes olemattomilta reaali maailman yhteisöjen vastaaviin verrattaessa – ja keinot ratkaista konfliktit.

Osittain yhteisön kohtalo näyttää koituneen myös lahjalle. Lahjainstituutio on yhä voimissaan ja yhtä merkittävänä kuin aina ennenkin, mutta määritelmät horjuvat. On hankala löytää yhtä pätevää määritelmää lahjalle, sillä lahjan kontekstikin voi varioida huomattavasti. Lisäksi määritelmään vaikuttaa näkökulma, josta lahjaa katsotaan. On hyväksyttävä, että lahja on niin monitahoinen ilmiö, ettei sille välttämättä edes ole mahdollista löytää ”kunnollista” määritelmää. Lahjaa onkin hyödyllistä lähestyä esimerkiksi antamisen motivaatioista käsin.

Virtuaalisen lahjan tavanomaisin muoto on lienee informaation jakaminen, joka usein saa, tai ottaa, avun annon muodon. Näin on asian laita myös BatMUDissa. Toisaalta omien tutkimustulosteni mukaan myös arvostuksen osoitus voi toimia lahjan roolissa. Tällöin väistetään myös luvussa 8 käsittelemäni lahjan pyytämisen ongelma. Tämä ilmenee BatMUDissa avun, tai neuvon pyytämisenä.

Virtuaalisen lahjan antamiseen motivoi useat eri seikat, kuten siitä saatava hyvä mieli ja toiselle koitua hyvä mieli, maineen tavoittelu, toisten saavutusten arvostaminen, vastavuoroisuuden odotus ja yhteisön hyväksi toimiminen. Virtuaalisella lahjanvaihdolla pyritään luomaan uusia ystävyys-suhteita, tai ylläpitämään yhteisössä tietynlaista henkeä, joka puolestaan pyrkii yhteisön jatkuvuuteen ja hyvinvointiin.

Tulevia tutkimusmahdollisuuksia

Internet on ilmiöineen kulttuuriantropologiassa vielä melko tuntematonta viidakkoa. Siitä riittää näkökulmia, "heimoja", kieliä, tapoja ja juhlia tutkittavaksi yhtä paljon kuin meitä ympäröivästä reaali-maailmasta. Ehkä enemmänkin, sillä variaatioita riittää loputtomiin ja niitä tulee koko ajan uusia. Ongelmiakin juuri tämä viimeksi mainittu seikka tuottaa. Mitä kannattaa kyberavaruudesta tutkia, jos se kohta korvaa joku uusi asia? MySpace, Habbo Hotel, YouTube, Messenger ja World of Warcraft ovat pinnalla nyt, mutta mitä kannattaa tutkia vuoden, tai viiden vuoden päästä? Mielestäni on turha kuitenkin ahdistua siitä, että nyt tutkimani yhteisö saattaa olla jo vuoden päästä henkitoreissaan. Kyse on yhtä tiettyä palvelua suuremmasta ilmiöstä, ihmisestä ja tämän loputtomasta kyvystä ja halusta luoda erilaisia yhteisöjä. Kun kyse on toiseuden kohtaamisesta, ovat keinot lähes rajattomat.

Oma tieteenfilosofinen tutkimusurakkansa olisi Internetiin ja kyberavaruuteen liittyvän terminologian ja määritelmien päivittäminen ja kehittäminen. Terminologiasta näkyy paikoitellen vielä selvästi, että tieteen kieli ei ole pysynyt kärryillä virtuaalisen ulottuvuuden kehityksessä. Virtuaalimaailman tieteentekeminen pohjautuu vielä paljon muusta tieteentekemisestä pohjautuviin termeihin, jotka eivät kuitenkaan määritelmällisesti istu siihen. Käsittelin johdannossa sanan *virtuaalinen* painolastia. Se on kuitenkin vain yksi esimerkki.

Koska tutkimusaiheen rajaaminen on yksi olennaisimmista tutkimuksenteon vaiheista, oli mielessäni monia muitakin mahdollisia aiheita, ennen kuin valitsin lahjan. Virtuaalimaailman valta- ja

hierarkiasuhteet tarjoavat erittäin mielenkiintoisen aiheen niin antropologille, kuin sosiologillekin – psykologeista puhumattakaan. Toisaalta myös yhteenkuuluvuus ja me-henki syntyprosessineen on hyvä aihe jatkaa juuri BatMUDin kaltaisista pidempään kasassa olleista virtuaaliyhteisöistä. Tässä tutkielmassa lainaamani Michel Maffesoli sanoo, että jaettu tunne on todellinen sosiaalinen side, eetos (Maffesoli 1996, 43). Juuri eetoksen pohtiminen ja sen tutkiminen toisi lisävaloa virtuaaliyhteisöjen toistaiseksi melko kartoittamattomaan viidakkoon. Mielenkiintoisen tutkimusväylän tarjoaa myös virtuaaliyhteisöjen säännöt, etenkin yleinen netiketti. Mistä säännöt todella tulevat, ja millaisia sääntöjä mikäkin yhteisö päättää noudattaa? Ja mistä motiiveista?

Myös juhlien merkitystä virtuaalimaailmassa olisi mielenkiintoista tutkia tarkemmin – tällainen tutkimus jakaisi pro gradu -työni kanssa tutkimusongelman oikean elämän instituutioista toisintuneina virtuaalimaailmassa. Symboliikkaa voi helposti tutkia esimerkiksi yhteisössä käytettävien nimien kautta. Vaihtoehdoisen identiteetin luominen ja käyttäminen tarjoaisivat useammalle tieteenalalle haastavan tutkimuskohteen.

Rinnastan tässä Internetiä viidakkoon. Tämä on mielestäni sopivaa, koska viidakon kaltaisena loputtomana, lajirikkaana, arvaamattomana metsänä se minulle näyttäytyy. Se mikä tekee tästä metsästä erityisen mielenkiintoisen on se, että sen on luonut ihminen. Kun tästä viidakossa löytää sen yhden polun, jota silmät auki ja tieteen silmälasit päässä katselee, tulee taatusti löytämään lukemattomia uusia tutkimuskohteita. Rohkeimmat raivatkoon ja kulkekoon kokonaan uusia polkuja.

LÄHTEET

Painamattomat lähteet ja www-lähteet:

Haastattelulitteraatiot. Kuudesta haastattelusta tehdyt litteraatiot, yhteensä 49 sivua. Tekijän hallussa.

Haastattelunauhoitukset. BatMUDin jäsenten parissa kesällä ja syksyllä 2006 tehtyjä, nauhoitettuja haastatteluja. Yhteensä kuusi haastattelua. Yhden haastattelun kesto 1h 8 min–1h 31 min. Tekijän hallussa.

Kenttätyöpäiväkirja, 2006. Tekijän hallussa.

Luentomuistiinpano, syksy 2003. Sosiaalipolitiikan perusteet, professori Juho Saari. Tekijän hallussa.

www1=<http://virtuaaliyliopisto.jyu.fi/jargon/aihealueet/suuntaukset/virtuaalinen>

www2= <http://www.aaanet.org/stmts/ethstmnt.htm>

www3 = The Official BatMUD site

- a) <http://www.bat.org/batry>
- b) <http://www.bat.org/intro/history.php>
- c) <http://www.bat.org/help/who.php?str=alpha>
- d) <telnet://batmud.bat.org:23/>

www4 = Giesler, Markus 2006: Consumer Gift System: Netnographic Insights from Napster, Journal of Consumer Research, vol. 33 (Sept. 2006). Osoitteessa <http://www.mymacexperience.com/GieslerJCR1.pdf#search=%22markus%20giesler%20consumer%20gift%20system%20netnographic%22>. (Viitattu 20.10.2006.)

www5 = Paccagnella, Luciano 1997: Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities. - Journal of computer-mediated communication, vol. 3, No. 1. (June 1997). Osoitteessa <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/paccagnella.html>. (Viitattu 30.9.2006.)

www6 = Zeitlyn, David 2003: Gift economies in the development of open source software: anthropological reflections. - Research Policy 32 (2003), pp. 1287-1291. Osoitteessa <http://opensource.mit.edu/papers/rp-zeitlyn.pdf#search=%22david%20zeitlyn%20gift%20economies%20in%20the%20development%20of%20open%20source%22>. (Viitattu 20.8.2006.)

Painetut lähteet:

Bell, David 2001: Introduction to Cybercultures. London: Routledge.

Berking, Helmuth 1999: The Sociology of Giving. London: Sage.

Bourdieu, Pierre 1997a: Marginalia. Some Additional Notes on the Gift. Teoksessa Schrift, Alan D. (toim.) 1997: The Logic of the Gift. Toward an Ethic of Generosity, s. 231-241. London: Routledge.

Bourdieu, Pierre 1997b: Selections from *The Logic of Practice*. Teoksessa Schrift, Alan D. (toim.) 1997: The Logic of the Gift. Toward an Ethic of Generosity, s. 190-230. London: Routledge.

Bromberg, Heather 1996: Are MUDs Communities? Identity, Belonging and Consciousness in Virtual Worlds. Teoksessa Shields, Robert (toim.) 1996: Cultures of Internet, s. 143-152. London: Sage.

Castells, Manuel 2001: The Internet Galxy. Reflections on the Internet, Business, and Society. New York: Oxford University Press.

Cheal, David 1988: The Gift Economy. London: Routledge.

Csikszentmihalyi, Mihail; Rochberg-Halton, Eugene 1981: The Meaning of Things. Domestic symbols and the self. New York: Cambridge University Press.

Derrida, Jacques 1997: The Time of the King. Teoksessa Schrift, Alan D. (toim.) 1997: The Logic of the Gift. Toward an Ethic of Generosity, s. 121-147. London: Routledge.

Donath, Judith S. 1999: Identity and deception in the virtual community. Teoksessa Kollock, Peter; Smith, Marc A (toim.) 1999: Communities in Cyberspace, s. 29-59. London: Routledge.

Escobar, Arturo 1995: Anthropology and the Future. New Technologies and the Reinvention of Culture. - Futures. Vol. 27, No.4. pp. 409-421.

Geertz, Clifford 1973: The Interpretation of Cultures: Selected Essays. New York: Basic Books.

Hine, Christina 2000: Virtual Ethnography. London: Sage.

Hirsjärvi, Sirkka; Hurme, Helena 1980: Teemahaastattelu. Helsinki: Gaudeamus.

Järvinen, Aki 1999: Hyperteoria. Lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 60. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Järvinen, Pertti; Järvinen, Annikki 2000: Tutkimustyön metodeista. Tampere: Opinpaja.

Kollock, Peter 1999: The economics of online cooperation. Gifts and public goods in cyberspace. Teoksessa Kollock, Peter; Smith, Marc A (toim.) 1999: Communities in Cyberspace, s. 220-239. London: Routledge.

Lehtonen, Heikki 1990: Yhteisö. Tampere: Vastapaino.

Länsman, Anni-Siiri 2004: Väärtisuhteet Lapin matkailussa. Kulttuurianalyysi suomalaisten ja saamelaisten kohtaamisesta. Inari: Kustannus Puntsi.

Mauss, Marcel 1999 (1950): Lahja. Vaihdannan muodot ja periaatteet arkaaisissa yhteiskunnissa. Kääntäneet Jouko Nurmiainen ja Jyrki Hakapää. Tutkijaliiton julkaisu 94. Helsinki: Tutkijaliitto.

Maffesoli, Michel 1996. The Time of the Tribes. London: Sage.

Osteen, Mark (toim.) 2002: The Question of the Gift: Essays across the disciplines. London: Routledge.

Suomen kielen sivistyssanakirja 1994. Helsinki: Gummerus.

Reid Elisabeth: Hierarchy and power: social control in cyberspace. Teoksessa Kollock, Peter; Smith, Marc A (toim.) 1999: Communities in Cyberspace, s. 107-133. London: Routledge.

Rheingold, Howard 2000: The Virtual Community. Homesteading On the Electric Frontier (rev. edition). Cambridge: The MIT Press.

Saarikoski, Petri 2004: Koneen lumo. Jyväskylän yliopiston nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Shields, Rob 1999: Esipuhe teoksessa Maffesoli, Michel 1996: The Time of the Tribes, s. ix-xii. London: Sage.

Slevin, James 2000: The Internet and Society. Cambridge: Polity Press.

Smith, Anna DuVal: Problems of conflict management in virtual communities. Teoksessa Smith, Marc A.; Kollock, Peter (toim.) 1999: Communities in Cyberspace, s. 134-163. London: Routledge.

Smith, Marc A.; Kollock, Peter (toim.) 1999: Communities in Cyberspace. London: Routledge.

Talbott, Stephen L. 1995: *The Future Does not Compute: Transcending the Machines From our Midst*. Sebastopol: O'Reilly & Associates Inc.

Ward, Katie J. 1999: *Cyber-Ethnography and the emergence of the virtually new community*. - *Journal of Information Technology* 1999, No.14. pp. 95-105.

Wellman, Barry; Gulia, Milena 1999: *Virtual communities as communities. Net surfers don't ride alone*. Teoksessa Smith, Marc A; Kollock, Peter (toim.) 1999: *Communities in Cyberspace*, s. 167-194. London: Routledge.

Liite 1. Sanasto

Archwizards = Arkkivelhot, BatMUDissa toiminnan suunnittelija- ja päättäjäjoukko, joka vetävää suuret linjaukset pelin kehityksen, koneiden ylläpidon ym. käytännön asioiden suhteen. Ks. myös *immortal*.

Avatar = Sarjakuvahahmomainen virtuaalipersoona, käytetään joissain virtuaaliympäristöissä käyttäjänsä representaationa.

CMC = Computer Mediated Communication. Varsin yleisesti käytetty lyhenne, joka kuvaa ihmisten toimintaa kyberavaruudessa. Lyhenne viittaa tekstipohjaiseen kommunikointiin kuten sähköpostin, IRCin ja MUDin käyttö.

Con = convention. Ennalta sovittu pelaaja/jäsentapaaminen oikeassa elämässä.

Cracker = krakkeri. Tietokoneet ja ohjelmistot erittäin hyvin tunteva henkilö, joka käyttää taitojaan laittomuuksiin, kuten tietokantamurtoihin ja haitantekoon. Ks. myös hacker.

Emote = toiminto, jolla voi tekstin kautta ilmaista toisille pelaajille tunteita, eleitä, ilmeitä, äänenpainoja yms. nonverbaalisia kommunikaation muotoja.

Equipment, equ = hahmon keräämät tavarat ja varusteet (BatMUDissa on tärkeää kerätä paljon erilaisia ja mieluiten arvokkaita ja/tai hyödyllisiä tavaroita). Equat voivat olla esimerkiksi aseita, arvotavaraa ja maagisia esineitä.

Experience points = expa, eli kokemuspisteet, jotka karttavat pelaamisen myötä. On olennaista kartuttaa expaa, jotta hahmo kehittyisi.

Flame, flaming = loukkaava tai herjaava viesti, joka postitetaan yhteisön foorumille, tai jopa henkilökohtaiseen sähköpostiin. Kun muut provosoituvat tästä ja vastaavat flameen uusilla loukkauksilla, voi lopputuloksena olla ns. flamewar.

Hacker = hakkeri. Tietokoneet ja ohjelmistot erittäin hyvin tunteva henkilö. Tulkinnasta riippuen käyttää taitojaan joko lain sallimin rajoituksin, tai rikollisesti. Mediassa hakkerit ovat yleensä rikollisia. Nykyään törmää useasti jaotteluun hakkeri/krakkeri, jolloin jälkimmäisellä tarkoitetaan laittomasti taitojaan käyttävään hakkeriin. Ks. cracker.

Hahmo = pelaajan manifestaatio pelimaailmassa, jonka kanssa muut pelaajat (hahmot) ovat vuorovaikutuksessa. Virtuaalimaailman minä.

Help file = Yleisessä käytössä oleva tiedosto, josta saa tietoa ja apua tarvitsemiinsa ongelmiin. BatMUDissa help filet sisältävät tietoa lukuisista eri asioista.

Helper = oikea pelaaja, jolla on erityinen status auttajana. Helper on sitoutunut neuvojen ja avun antoon. Erityisesti *newbiet* käyttävät helper-pelaajia apunaan. Vrt. *npc*.

Idle = idlaus. Kun hahmo on ollut pelissä jonkun aikaa ei-aktiivisesti (ts. tekemättä mitään), sitä pidetään idlenä.

Immortal = kuolematon hahmo. BatMUDissa immortaleja on kahta tasoa. Ylimpänä ovat arkkivelhot (ks. *archwizards*), jotka ovat BatMUD-toiminnan ylläpitäjiä ja ylimpiä päättäjiä. Eräs BatMUDin säännöistä kuuluu "Archwizards are always right". Arkkivelhoiksi nostetaan velhoja melko harvoin. Toinen immortal-joukko on velhot (ks. *wizards*). Heidän tehtävänsä on koodata, kehittää, ylläpitää ja hienosäätää BatMUDia. Pelaaja voi halutessaan – ja muun velhoyhteisön niin päättäessä – päästä immortaliksi (puhekielessä immorttaus, vissaus, visuttaminen), mutta hänen pitää kyetä koodaamaan, eli ohjelmoimaan ja täten luomaan BatMUD-maailmaa.

IRC = Internet Relay Chat. Reaaliaikainen kommunikaatiosysteemi minkä kautta käyttäjät voivat puhua toisille samaan aikaan sisään kirjautuneille käyttäjille. IRC on jaettu kanaviin, usein jonkin tietyn kiinnostuksen kohteen tai teeman mukaisesti

IRL = In Real Life. Internetissä varsin yleisesti käytettävä lyhenne, joka siis viittaa oikeassa elämässä tapahtuvaan, erotuksena Internetistä tapahtuvasta. Esim. tapaaminen IRL tarkoittaa tapaamista oikeassa elämässä. Tällöin halutaan selvyuden vuoksi korostaa, ettei tapaaminen tapahdu Netin välityksellä.

Level = luku, joka näyttää hahmon tason. BatMUDissa mortal-hahmo voi olla 1-100 leveliä, ja immortalit 21-1000. Levelien määrä ei kuitenkaan korreloi yksiselitteisesti hahmon kehittyneisyyden ja kokemuksen kanssa, eikä suoraan kerro siitä, kuinka hyvä ja ansioitunut pelaaja on.

Logging in/out = loggautuminen, eli sisään/uloskirjautuminen. Prosessi jossa otetaan yhteys tietokonejärjestelmään, tai lähdetään pois järjestelmästä.

Lurking = Väijyminen. Passiivista, ei interaktiivista tapahtumien ja kommunikoinnin seuraamista. Tavallaan harmitonta, mutta lurkerit aiheuttavat joillain foorumeilla keskustelua siitä, että onko pelkkä sivusta seuraaminen hyväksyttävää. Monet kuitenkin vertaavat lurkkimista ihan tavalliseen tapahtumien sivustaseuraamiseen.

MMORPG = Massive Multiplayer Online Roleplaying Game. MUD-peli, jossa pelaaminen tapahtuu graafisessa maailmassa.

MOO = Multi-User Object Oriented Domains. Eräs graafinen MUD-tyyppi.

Mortal = kuolevainen hahmo. Kaikki hahmot ovat aluksi BatMUD-maailmassa kuolevaisia ja seikkailevat Bat-maailman maan päällä.

MUD = Multi/Multiple User Dimension/Dungeon/Dialogue.

Ncp = Non-player character. Ohjelma, joka on suunniteltu pelaajien avuksi. Ncp vaikuttaa ja näyttää periaatteessa samalta kuin pelaajat, mutta on olemassa vain virtuaalitodellisuudessa, sen taustalla ei ole ihmistä. Ncp sisältää tietyt koodatut vastaukset, joita se antaa kysyttäessä tiettyjä kysymyksiä. Vrt. *helper*.

Netiketti = Yleisesti hyväksytyt käyttäytymissäännöt Internetissä (netiquette).

Newbie = nyypari, eli uusi hahmo MUDissa. Kunhan hahmo kehittyy, ovat seuraavat tasot lowbie, midbie ja highbie.

Party = tehtäväkohtainen ryhmä, joka syntyy joko spontaanisti tai ennalta sovitusti BatMUDissa ja jonka tarkoitus on suorittaa tehtävä. Tehtäviä suorittamalla kartutetaan pelaajien pisteitä. Partyyn kuuluu 2-9 pelaajaa. Pelin kannalta hyödyllisintä on koota party, jossa kaikki pelaajat ovat suunnilleen saman tasoisia kokemukseltaan. Tehtävästä riippuu, minkä rotuisista pelaajista partyn jäsenet kannattaa koota. Eri hahmoilla on eri vahvuuksia.

Quest = tehtävä, etsintä. Pelaajat voivat BatMUDissa suorittaa erilaisia questeja, joiden tarkoitus lienee – etenkin alussa – on opettaa hahmoa liikkumaan ja toimimaan Bat-maailmassa. Vaativimmat questit saattavat kysyä pelaajan päättely- ja ongelmanratkaisukykyä.

Reincarnation = reincata, pelaaja muokkaa hahmoaan vanhan hahmonsensa pohjalta. Tämä tapahtuma vie aikaa ja pisteitä, lisäksi se on vaivalloista, sillä muokattua hahmoa pitää kehittää, että siitä tulisi parempi. Pelaajat kuitenkin reinccaavat halutessaan vaihtaa toiseen rotuun, erituiset hahmot ovat erilaisia pelata. Tämä on yksi ero MUDien ja MMORPGien välillä: MUDissa pystyy kokeilemaan paljon vapaammin erilaisia hahmoja ja yhdistelmiä, kun taas MMORPGeissa ei yleensä voi reincata.

RPG = yleisesti käytetty lyhenne sanoista Role-Playing Game

Secret society = BatMUDin sisäinen, pienempi pelaajien yhteisö. Secret societyn saattaa perustaa oikeassa elämässä toisensa tunteva joukko, tai se saattaa olla pelkästään pelituttujen kesken perustettu joukko. Tarkoituksena on sekä sosiaaliset, että pelimääritteiset päämäärät. Secret society – sossu – ilmenee BatMUDissa keskustelukanavana. Niitä syntyy myös aihekohtaisesti. Esimerkkeinä vaikkapa Music+, Safka+, Books.

Tell = komento BatMUDissa, jonka avulla puhutaan. Puhuttaessa tulleista, viitataan siis keskusteluun. Jos esimerkiksi minä, Fine, kirjoitan: *tell Rauskis se leffa oli hyvä!*, tällöin pelaaja Rauskis näkee ruudullaan *Fine tells you se leffa oli hyvä!* .

VR = Virtual Reality, eli virtuaalinen todellisuus.

Wizards = Velhot. BatMUDissa velhot koodaavat maailmaa ja tulevat arkkivelhojen linjauksien mukaisesti kehittäneeksi BatMUDia. Ks. myös *immortal* ja *archwizards*.

Liite 2. Teemahaastattelukysymykset

Perustiedot: Nimi, pelaajanimi, ikä, ammatti, asuinpaikka

Batin jäsenenä:

- alkuun: kuvaile omin sanoin mitä tai mikä on BatMUD ihmiselle, joka ei ole koskaan siitä kuullut.
- milloin ja kuinka tulit aloittaneeksi pelaamisen Batissa? miksi?
- kuinka pitkään olet pelannut?
- kuinka aktiivisesti pelaat? mikä vaikuttaa peliaktiivisuuteen?
- tapahtuuko pelatessa koskaan ajan ja paikan katoamista? "kun näppis katoaa" -ilmiötä?
- kumpi on tärkeämpää: pelaaminen vai sosiaalinen kanssakäyminen? mikä muu on BatMUDissa tärkeää?
- kuinka paljon olet saanut kavereita BatMUDin kautta?
- Mikä on oma arviosi siitä, missä suhteessa Batissa on poikia ja tyttöjä?
- Milloin uudesta hahmosta tulee mielestäsi oikea jäsen? (Invitoinnit, tunnustus, ekat killit, tunnistus...?)
- Onko Batissa mielestäsi tarpeeksi/liikaa/liian vähän sääntöjä ja lakeja? miksi?
- Millä perusteella eri palaajia arvostetaan? (Ikä/taito/omaisuus...?)
- Onko arvostus Batissa sinulle tärkeää? Miksi?
- Onko hierarkia (arkit, wizardit, pelaajat) mielestäsi arvohierarkia?
- Oletko osallistunut coneille? Kuinka usein, milloin viimeksi? Entä muihin Battiin liittyviin tapahtumiin? Millaisiin?
- Ovatko conit tärkeitä? Miksi?
- Oletko osallistunut BatMUDissa juhliin (häät, hautajaiset, ristiäisiä...)?
- onko tärkeää tavata pelissä tavatut ihmiset oikeasti? miksi?
- oletko koskaan törmännyt ihmiseen, jonka et tiennyt olevan Batin pelaaja? kuinka asia tuli selville ja mitä siitä seurasi?
- Monelleko kanavalle (secret society) kuulut? Mikä niiden merkitys mielestäsi on?

Avunanto lahjan muotona:

- Miksi aloitit pelaamaan Battia?
- Kun aloitit Batissa, tunsitko sieltä jonkun?
- Tarvitsitko ja saitko alussa apua? Keneltä? Oliko sitä helppo pyytää ja saada?
- Kuinka usein tarvitset apua nykyään? Minkälaisissa tilanteissa? Keltä sitä saa?
- Onko sinua pyydetty auttamaan? Kuka? Kuinka usein?
- Miten vastaat avunpyyntöön?
- Miksi autat/et auta?
- Ajatteletko, että jos annat apua, saat sitä itsekin?
- Entäs, jos autettava on melko tuntematon?
- Tehdäänkö Batissa palveluksia toisille? Jos, niin milloin? Miksi?
- Miksi helper-pelaajia mielestäsi on?
- Onko tilanteita jolloin haluat auttaa/olla avuksi? Milloin? Miksi?

Informaatio

- Kuinka tärkeää tieto on Batissa? (esim. tulevista koettelemuksista/taktiikoista ym.)
- Voiko tietoa ostaa? Pitäisikö voida? Tapahtuuko sitä?

- Liikkuuko tieto sisäpiireissä? Esim. kertovatko pelin koodaajat joskus kavereilleen vinkkejä miten selvittää esim. tietystä hirviöstä parhaiten? Oletko itse saanut tällaista "sisäpiiri-infoa"? Oletko itse jakanut sitä?
- Mitä mieltä olet siitä?
- Oletko itse antanut informaatiota? Yhdelle ihmiselle vai ryhmälle?
- Voiko infoa/apua antamalla tulla kavereiksi?
- Voiko hierarkiassa korkeammalla olevalle antaa tätä hyödyttävää tietoa/apua? Esim. mortal -> immortal.
- Onko Batissa pelaajia jotka etenevät toisia hyväksikäyttäen?
- Mitä mieltä olet heistä? Onko menettely hyväksyttävää Batissa? Miksi?
- Oletko joskus menetellyt itse samoin? Miksi?
- Mikä BatMUDissa on mielestäsi "yhteistä hyvää"?

Tavarankeräily Batissa:

- Kuinka suuri merkitys kerätyillä tavaroilla on? Miksi niitä mielestäsi kerätään? Onko se välttämätöntä?
- Oletko koskaan saanut mitään esinettä ilmaiseksi? Keneltä? Miksi?
- Oletko itse luopunut jostain esineestä antamalla sen jollekin toiselle pelaajalle? Miksi?
- Oletko käyttänyt oikeaa rahaa Battiin? Miksi?
- Mitä tapahtuu pelaamisen lopettavan hahmon omaisuudelle?
- Mitä mieltä olet varastamisesta Batissa?
- Onko Batilla mielestäsi mitään ideologiaa tai aatetta? Miksi se "on"?
- Voisitko kuvitella lopettavasi pelaamisen ja häipyväsi BatMUDista kokonaan ja lopullisesti?