

PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2017



Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä,
Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen (toim.)

www.pelitutkimus.fi

Pelitutkimuksen vuosikirja 2017

Toimituskunta: Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

ISBN: 978-951-39-7317-9 (PDF)

Julkaisija: Suomen pelitutkimuksen seura ry. Tampere.

© Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä. Tarkastele käyttö lupaa osoitteessa <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Kansikuva: Paintimpact (paintimpact.com) Nimeä 2.0 Yleinen (CC BY 2.0)

SISÄLLYSLUETTELO

Johdanto	1
Toimituskunta	
ARTIKKELIT	
Pelaamisen elinkaari – pelien merkitykset elämän eri vaiheissa	4
Tuulia Nevala	
Verkkoroolipeligenren muutos: World of Warcraftin muutoksen ongelmat pelaajan näkökulmasta	18
Esko Ronimus	
Foodscapeista gamescapeiksi: Välipalat pelaamiskäytännöissä	32
Henna Syrjälä, Tapani N. Joelsson, Kaisa Könnölä, Harri T. Luomala, Saara Lundén, Mari Sandell & Tuomas Mäkilä	
KATSAUKSET	
Aapelin Minigolf: Pelaajayhteisön ja sen kulttuurin vaiheita	49
Lasse Hämäläinen	
Go-lautapeliä Suomessa jo lähes 40 vuotta	60
Pirkko Luoma	
POKÉMON GO -KATSAUKSET	
Miksi suomalaiset hullaantuivat Pokémon GO:sta? Pelaajat vastaavat	67
Kati Alha, Elina Koskinen & Janne Paavilainen	
Pokémon GO(es) Pori: Rajoja rikkovaa pelaamista tekstariपालstalla	72
Katriina Heljakka	
Pokémon GO: Kriittisten tapahtumien tilannekonteksti lisätyssä todellisuudessa	75
Tuomas Kari	
Pokémon GO -pelaajien käyttäytymismuutokset	79
Tuomas Kari, Jonne Arjoranta, Markus Salo	
Pokémon tutkimuskohteena: tuoteperheen ja tutkimuksen aallot	82
Johannes Koski	
ARVIOT	
Suomalaista pelihistoriaa sen laajaa kirjoja kunnioittaen	88
Tanja Sihvonen	

JOHDANTO

Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman,
Frans Mäyrä, Olli Sotamaa & Jaakko Suominen

Pelitutkimuksen vuosikirja 2017 ilmestyy ajankohtana, jolloin suomalainen pelitutkimus on hyvässä vedossa. Suomen Pelimuseo on ollut toiminnassa vuoden verran ja erinomaisen yleisömenestyksen lisäksi se osoittanut korvaamattoman hyötynsä myös tutkimuksen tukena esimerkiksi aineistonkeruun ja seminaarien muodossa. Pelitutkimuksen seurauksena toiminta alkaa vakiintua ja sen piirissä on tutkijoita laajasti eri yliopistoista ja korkeakouluista. Peliaiheisia väitöskirjoja valmistuu jatkuvasti, ja jo perinteiseksi muodostuneen Tampereen yliopistossa järjestetyn pelitutkimuksen kansainvälisen kevätseminaarin (tänä vuonna aiheella Spectating Play) ohella esimerkiksi Porissa järjestettiin kansainvälinen GamiFIN-konferenssi toukokuussa ja Symposium on Game Music and Game Sound Jyväskylässä marraskuussa. Kansainvälisten alan tiedetapahtumien taso ja mitataava Suomessa näyttää olevan myönteisellä kehitysuralla.

Merkittävä käänne suomalaisen pelitutkimuksen kentällä tapahtui, kun Suomen Akatemian myönsi kesäkuussa rahoituksen Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikölle, jonka muodostavat Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen pelitutkimusryhmät. Konsortion johtajana toimii professori Frans Mäyrä Tampereen yliopistosta. Pelikulttuurien huippuyksikkö aloittaa toimintansa vuoden 2018 alusta, mutta ensimmäiset tutkijarekrytoinnit käynnistyivät jo vuoden 2017 puolella. Huippuyksiköt ovat yksi kovimmin kilpailuista Suomen Akatemian rahoitusmuodoista. Kun rahoitus yleensä jaetaan tieteenaloittain, huippuyksikköasemasta kilpailevat kaikkien tieteenalojen tutkijaryhmät yhdessä. Kuten SA:n kriteereissä todetaan, aseman saavuttaakseen tutkimusryhmien pitää olla oman tutkimusalanansa kansainvälisellä kärkitasolla. Huippuyksiköillä pyritään myös uudistamaan suomalaisen tieteen kenttää. Tällaiset lausunnot jäävät valitettavan usein pelkäksi retoriikaksi rahoituspäätösten noudatella vanhoja tuttuja latuja, mutta tällä kertaa voidaan todeta SA:n tehneen varsin ennakkoluulottoman päätöksen nostamalla Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön kahdentoista uuden tieteen kärkiyksikön joukkoon. Parhaimmillaan jopa kahdeksanvuotinen rahoitus mahdollistaa suomalaisen pelitutkimuksen pitkäjänteisen kehittämisen.

Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö kokoaa yhteen johtavan asiantuntemuksen

pelikulttuuritutkimuksen alalta ja kehittää uusia teoreettisia ja empiirisiä tutkimusavauksia, jotka ovat välttämättömiä pelien kulttuurisen ja yhteiskunnallisen kehityksen ja vaikutusten ymmärtämiseksi, ennakoimiseksi ja jotta näihin kehityssuuntiin voidaan vaikuttaa. Huippuyksikön työ keskittyy neljään yhteenkietoutuneeseen tutkimusteemaan: 1) Pelien merkitys ja muoto, 2) Pelien luominen ja tuotanto, 3) Pelaajat ja pelaajayhteisöt, sekä 4) Pelit yhteiskunnassa.

Viime vuoden suuri ilmiö pelaamisen kentällä oli *Pokémon GO*:n synnyttämä into ja aika-ajoin suoranaisten hysteria. Myös tutkijat olivat ilmiössä mukana, monet itsekin pelaajina, mutta myös nopeasti ajankohtaiseen ilmiöön tutkimuksen keinoin tarttuen. Vaikka tieteellinen tutkimus vie aina oman aikansa, niin tässä tapauksessa tutkijat osoittivat myös ketteryyttä. Vielä ilmiön ollessa kuumimmillaan kerättiin useammassakin yliopistossa laajoja kyselyaineistoja siihen liittyen. Kuluvan vuoden aikana on näiden tutkimusten tuloksia jo saatu julkaistua. Tähän liittyen vuosikirja sisältää tällä kertaa oman teemaosionsa, jossa katsausartikkelein esitellään suomalaisen *Pokémon GO* -tutkimuksen keskeisiä havaintoja.

Pokémon GO:n vallatessa julkiset tilat kesällä 2016 innostukseen sekoittui myös huolestuneisuutta, liittyen pelin mahdollisiin haittavaikutuksiin. Näin isolla ilmiöllä on väistämättä negatiivisia puolia, mutta on syytä huomioida esimerkiksi tässä vuosikirjassa esitellyt tutkimukset, jotka kertovat fyysisen aktiivisuuden lisääntymisestä ja elämänlaadun kohentumisesta pelin myötä. Mitä ilmeisimmin *Pokémon GO*:n pelaamisella on lisätty huomattavasti terveyttä ja hyvinvointia.

Muita ajankohtaisia pelikulttuurien ja yhteiskunnan kenttää muuttaneita ilmiöitä ovat vuoden aikana olleet esimerkiksi eSports-ilmiön jatkuva kasvu, ja toisaalta kotimaisten rahapeliyhtiöiden fuusio. Sekä sähköisen urheilun, pelien verkkokatselun (”striimaus”) että raha- ja viihdepelien uudenlaisen rajankäynnin aihealueilla suomalaiset pelitutkijat ovat olleet jo varhaisessa vaiheessa aktiivisia.

Tämänkertaisessa vuosikirjassa on mukana kolme vertaisarvioitua tutkimusartikkelia. Tuulia Nevalan artikkelissa ”Pelaamisen elinkaari – pelien merkitykset elämän eri vai-

heissa” tutkitaan digitaalisen peliteollisuuden kehityksen rinnalla lapsista aikuisiksi varttu-neiden suomalaisten kokemuksia pelien merkityksistä elämässään. Nevalan tutkimus tar-joaa inhimillisen näkökulman digipelien historiaan. Tutkimustaan varten Nevala haastatteli lapsuudessaan Etelä-Pohjanmaalla asuneilta ja vuosien 1978–1985 välillä syntyneitä suo-malaisia. Nevalan aineisto osoittaa, kuinka peleihin ja pelaamisen liittyvä *pelisosiaalisuus* on eri tavoin läsnä läpi pelaamisen elinkaaren. Erityisesti nuoruuden verkkopelaamiseen liittyy voimakkaita yhteisöllisyyden kokemuksia. Pelaaminen myös muuttuu iän myötä. Pe-lien käyttötarkoitusten ja niihin kohdistuvien odotusten muuttuessa pelien merkitys elä-mässä voi kasvaa, vaikka pelaamiseen käytettävä aika iän myötä vähenisi.

Esko Ronimuksen artikkelissa “Verkkoroolipeligenren muutos: *World of Warcraftin* muu-toksen ongelmat pelaajan näkökulmasta” käsitellään massiivisia monen pelaajan verkko-roolipelejä, jotka ovat näkyvä osa nykyistä online-pelaamisen kirjoa. Peligenren suosiesta huolimatta verkkoroolipelejä laajasta näkökulmasta tarkastelevia tutkimuksia on viime vuo-sina tehty suhteellisen vähän. Artikkelissa tarkastellaan verkkoroolipelejä genrenäkökul-masta, *World of Warcraft* -pelistä tehdyn tapaustutkimuksen muodossa, keskittyen pelaajien käsityksiin peliin tehtyjen muutosten haitallisista vaikutuksista. Tutkimuksessa analysoi-tiin verkkofoorumeilla käytyä keskustelua pelin toteutuksessa nähdystä ongelmista. Tu-loksenaan Ronimus toteaa, että pelaamisen painotus on kahden kehityssuuntauksen vaikutuksesta siirtynyt sosiaalisuudesta kohti vähemmän aikaa vievää yksinkertaistettua pelikokemusta.

Henna Syrjälän, Tapani N. Joelssonin, Kaisa Könnölän, Harri T. Luomalan, Saara Lundé-nin, Mari Sandellin sekä Tuomas Mäkilän artikkelissa “Foodscapeista gamescapeiksi: Vä-lipalat pelaamiskäytännöissä” tarkastellaan pelaajien arkea etsimällä hetkiä, *gamescapeja*, joissa pelaamisen käytännöt yhdistyvät välipalojen kulutuskäytäntöihin. Näin he pyrkivät tarkastelemaan pelaamista kokonaisvaltaisesti osana erilaisten ihmisten arkea moninai-sissa tilanteissa ja ympäristöissä, osana kulttuurista kehystä. Työssä muodostetaan net-nografinen metodologian avulla arjen käytäntöihin ja tilallisuuteen perustuva gamescape-typologia: *Tosissaan - Helposti energiaa, Yhdessä hauskaa - Herkuttelua tai kieltäytymistä, Liikkeellä - Eväät matkassa tai matkalta* sekä *Arjen välitilassa - Pelejä ja välipaloja*. Työ rakentaa monipuolista kuvaa pelaajien arjesta ja tutkimuksen tulokset rik-kovat yksiulotteisia oletuksia pelaajien epäterveellisestä ruokakulttuurista.

Lasse Hämäläinen luo katsauksen suomalaisessa verkkopelilyhteisö Aapelissa sijaitse-van Minigolfin ympärillä jo lähes 15 vuoden ajan toimineeseen aktiiviseen pelaajayhtei-söön. Hän tarkastelee yhteisön pelikulttuurin yleispiirteitä sekä yhteisön järjestämää kilpailutoimintaa, sen kehittämiä pelimuotoja, harrastajien suunnittelemaa faniratoja sekä yhteisön jäsenten keskinäistä viestintää.

Pirkko Luoma tarjoaa katsauksen go-pelin harrastukseen Suomessa. Gon suosio alkoi kasvaa Suomessa 1970-luvulta lähtien ja ensimmäinen go-kerho rekisteröitiin Helsingis-sä 1981. Ristikolaudalla sekä mustilla ja valkoisilla kivillä pelattava go on Suomessa jää-nyt shakin varjoon, eikä sitä tunneta kovin laajasti. Luoma esitteleeikin katsauksessaan lyhyesti myös pelin historiaa ja sääntöjä. Aasialaisen ja erityisesti japanilaisen populaari-kulttuurin suosion myötä myös go on saanut aiempaa enemmän näkyvyyttä. Viime aikoi-na go on noussut uutisotsikoihin sekä Antti Törmäsen aloittaessa ensimmäisenä suomalaisena ammattilaisuran että AlphaGo-tietokoneohjelman päihitettyä huippupelaaj-an – tehtävä jota on pidetty monin kerroin haasteellisempänä kuin ihmispelaajat päihittä-vän shakkiohjelman laatimista.

Pelitutkimuksen vuosikirja haluaa esitellä suomalaista *Pokémon GO* -tutkimusta tuo-reeltaan myös suomen kielellä. Toukokuussa 2017 Porissa järjestetyssä Pelitutkimuksen päivässä esiteltiin lyhyillä pecha kucha -esitelmillä tuoretta *Pokémon GO* -tutkimusta ja näistä esitelmistä on koottu tähän vuosikirjaan oma teemaosionsa. Artikkelit ovat lyhyitä katsauksia käynnissä olevaan tutkimukseen ja niistä on myöhemmin ilmestymässä varsi-naisia tutkimusartikkeleita pääsääntöisesti kansainvälisissä tutkimusjulkaisuissa. Näin yh-teen koottuna ne tarjoavat läpileikkauksen ja keskeisiä havaintoja käynnissä olevasta tutkimuksesta. Johannes Koski esittelee Pokémon-tuoteperheen kehityskaaren reilun 20 vuoden ajalta. Tämän historian tunteminen on tärkeää, jotta pystymme ymmärtämään *Pokémon GO* -ilmiön lähtökohdat. Koski käy läpi myös Pokémon-tutkimuksen eri vaiheet. Kati Alha, Elina Koskinen sekä Janne Paavilainen tarkastelevat laajan kyselyaineistonsa yhtä osa-aluetta ja käyvät läpi syitä, joiden vuoksi pelaajat innostuivat *Pokémon GO*:sta. Tuomas Kari esittelee *Pokémon GO*:n digitaalisena liikuntapelinä ja selvittää kyselytutki-muksen avulla sitä, millaisissa tilanteissa pelaajat kokivat kriittisiä tapahtumia (positiivisia tai negatiivisia) pelatessaan. Tuomas Kari, Jonne Arjoranta sekä Markus Salo tarkastele-vat, millä tavalla *Pokémon GO* muutti ihmisten käyttäytymistä, saman kyselyaineiston poh-jalta kuin edellinen Karin tekstikin. Katriina Heljakka puolestaan on tutkinut sanomalehti *Satakunnan Kansassa* heinä–lokakuussa 2016 julkaistuja lukijoiden tekstiviestejä ja kuin-ka niissä otetaan kantaa kaupunkimiljöössä tapahtuvaan pelaamiseen, sen hyötyihin ja haittoihin, pelin ympäristövaikutuksiin, aikuisyleisön pelaamiseen sekä pelaajien liikkumi-seen erilaisissa urbaaniympäristöissä.

Tanja Sihvonen esittelee tuoreeltaan Annakaisa Kultiman ja Jouni Peltokankaan kirjan *Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut. Avauksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon* (2017), joka pohjautuu Mediamuseo Rupriikissa vuonna 2012 järjestettyyn suo-malaista pelihistoriaa esitelleeseen näyttelyyn. Sihvosen mukaan kirja tarjoaa huolella va-litun, vivahteikkaan ja uteliaisuutta herättävän kattauksen hyvin erilaisia pelejä eri

aikakausilta ja mukaan otetut kuuden eri tavoin pelialaan liittyvän toimijan näkökulmapuheenvuorot nostavat sen painoarvon selvästi kahvipöytäkirjallisuuden yläpuolelle.

Pelitutkimuksen vuosikirjalle haetaan edelleen uutta päätoimittajaa. Jos tunnet monipuolisesti pelitutkimuksen kenttää ja sinulla on aiempaa kokemusta tieteellisen julkaisun tekoprosessista sekä näkemystä mihin suuntaan vuosikirjaa tulisi kehittää, niin katso tarkemmat tiedot hakuilmoituksestamme. Pelitutkimuksen vuosikirjan päätoimittajuus tarjoaa erinomaisen näköalapaikan pelitutkimuksen kenttään sekä mahdollisuuden laajaan verkottumiseen suomalaisessa pelitutkimuksen kentässä.

PELAAMISEN ELINKAARI – PELIEN MERKITYKSET ELÄMÄN ERI VAIHEISSA

TIIVISTELMÄ

Tässä artikkelissa tutkitaan digitaalisen peliteollisuuden kehityksen rinnalla lapsista aikuisiksi vartuneiden suomalaisten kokemuksia pelien merkityksistä elämässä. Tutkimus tarjoaa inhimillisen näkökulman digipelien historiaan. Aineistona käytetyt teemahaastattelut kerättiin sähköpostilla lapsuudessaan Etelä-Pohjanmaalla asuneilta ja vuosien 1978–1985 välillä syntyneiltä suomalaisilta. Aineiston perusteella voidaan sanoa, että peleihin ja pelaamisen liittyvä pelisosaalisuus on eri tavoin läsnä läpi pelaamisen elinkaaren. Nuoruuden verkkopelaamiseen liittyy erityisiä ja voimakkaita yhteisöllisyyden kokemuksia. Toinen tärkeä löydös liittyy nuoruudesta alkaen tapahtuviin pelaamisen muutoksiin. Pelien käyttötarkoitusten ja niitä kohtaan suunnattujen odotusten muuttuessa tai lisääntyessä pelien merkitysten määrä elämässä voi kasvaa, vaikka pelaamiseen käytettävä aika iän myötä vähenisi.

Avainsanat: digitaaliset pelit, elämäнкаari, pelien merkitykset, sosiaalisuus, Etelä-Pohjanmaa

ABSTRACT

The purpose of this article is to identify and describe the lifecycle of digital gaming among Finnish people, who were born between 1978 and 1985 and lived in Southern Ostrobothnia as children. The study provides a humane perspective to the history of digital games. Theme interviews were collected via e-mail and were used to find out, what kind of meanings games have had in different stages of life along the history of digital game industry. Based on the data, it can be said that games and gaming are social in variety of ways from childhood to adulthood. Online gaming in youth is related to special and strong sense of community. Another important finding involves changes in gaming that are happening from adolescence onwards. Meanings games have in life may increase because of different usages and expectations towards them even if the time spent on gaming would decrease along ageing.

Keywords: digital games, lifecycle, meanings of games, sociality, South Ostrobothnia

JOHDANTO

Ensimmäiset massatuotetut kotitietokoneet tulivat Suomen kulutusmarkkinoille 1980-luvun alussa ja niiden käyttäjryhmän piirissä pelaaminen nousi nopeasti tärkeään asemaan ohjelmointiharrastuksen lisäksi. Commodore 64 voidaan lukea suurimmaksi vaikuttajaksi tietokonepelikulttuurin syntyyn muun muassa sen erityisen laajan pelivalikoiman ansiosta. Videopelikonsolit puolestaan tulivat 1990-luvun alkupuolella Suomeen jäädäkseen ja ne saavuttivat hetkessä suuren suosion. (Saarikoski & Suominen 2009, 22.) Nyt yli kolmenkymmenen vuoden aikana pelitoimialalla on tapahtunut Hiltusen, Latvian ja Kalevan (2013, 7) mukaan muutoksia lähes kaikilla osa-alueilla, kun pelialustat, jakelukanavat, pelaajademografia, teknologia ja ansaintamallit ovat muuttuneet.

Digipelihistoriaa on aiemmin tarkasteltu paljolti peli- ja laitekehityksen (mm. Wolf 2008; Kuorikoski 2014; Simon 2007) ja erilaisten tapahtumien (mm. Jansz & Martens 2005;

Young 2014) näkökulmista. Tässä artikkelissa kuvataan ja analysoidaan pelaamisen elinkaarta sellaisista yksilön muistoista ja kokemuksista käsin, mitkä ovat syntyneet digitaalisten pelien parissa elämäнкаaren varrella. Pelaamisen elinkaarella tarkoitetaan siis sitä, millä tavoin pelit ja pelaaminen ovat olleet läsnä yksilön elämäнкаareessa lapsuudesta aikuisuuteen ja minkälaisia merkityksiä niihin eri elämänvaiheissa liittyy. Tutkimuksen kohderyhmä koostuu haastateltavista, jotka ovat kasvaneet suomalaisen digipelihistorian rinnalla lapsista aikuisiksi. Haastateltavien muistot mukailevat monilta osin jo kirjoitettua digipelien historiaa ja tutkimus tarjoaa inhimillisen näkökulman pelien ja pelilaitteiden historiankuvaan. Vaikka muistitietoaineiston luotettavuudesta käydään keskustelua ja muistin tutkijat ovat osoittaneet muistin valikoivan, muokkaavan ja muuntavan tallentamaansa tietoa, pidetään muistitietoa tutkimukselle arvokkaana ihmisten muodostamien käsitysten ja tulkintojen näkökulmista (Ukkonen 2000). Sosiologian pii-

rissä muistitietotutkimusta voidaan käyttää henkilökohtaisten kokemusten ja kulttuuristen, historiallisten tai yhteiskunnan rakenteellisten ilmiöiden yhdistämisen työkaluna (Leavy 2011, 5).

Tässä artikkelissa haastateltavien kokemuksia tarkastellaan ja nostetaan esiin aineistolähtöisesti, ja löydettyjä havaintoja pohditaan laajemmin aiemman tutkimuksen valossa. Esimerkiksi pelaamisen elinkaaren haastatteluiden perusteella tietokoneella pelaaminen oli lapsuudessa 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa hyvin yleistä. Saarikoskenkin (2001, 245) mukaan tutkimukset ovat osoittaneet pelaamisen olleen jo 1980-luvun lopulla ylivoimaisesti suosituin tietokoneen käyttömuoto, vaikka tietokonetta pidettiin yleisesti vielä 1990-luvun alkupuolella pääasiassa hyötykäyttöön soveltuvana laitteena (Pantzar 1996; Saarikoski 2004, 398). Yleinen ajatus tietokoneen ammattikäytöstä vaikutti todennäköisesti osaltaan pelikonsoleita koskevan asenteen syntymiseen, kun pelkästään peli- ja viihdekäyttöön tarkoitettut konsolit voitiin nähdä digitaalisen pelaamisen tulevaisuutena (Saarikoski 2001, 125). Myös tämän tutkimuksen aineistossa voidaan nähdä peliharrastukseen liittyviä viihteen ja mielihyvän merkityksiä 1990-luvun alkupuolella, kun puhtaasti viihdekäyttöön suunnatut pelikonsolit yleistyivät ja kasvattivat suosiotaan haastateltavien keskuudessa nopeasti.

Kun verkko-yhteiskuntamme kehitys alkoi näkyä vuosituhannen vaihteessa yhä voimakkaammin ihmisten jokapäiväisessä arjessa, juuri digitaalisten pelien parissa kasvaneet henkilöt olivat kehityksen ohjaksissa. Asiantuntijoiden arvioissa digitaalinen peliorientaatio tulee tulevaisuudessa näkymään entistä selvemmin eri tavoin ihmisten elämässä ja yhteiskunnan eri sektoreilla Suomessa sekä muualla maailmassa. Kulttuurin pelillistymiseen perehtynyt Mäyrä avasi syksyllä 2016 Mindtrek-konferenssin ja puhui saman vuoden kesänä maailmanlaajuiseen huippusuosioon nousseesta *Pokémon GO* (Niantic 2016) -ilmiöstä. Mäyrä (2016) totesi puheessaan, että viimeistään *Pokémon GO* (Niantic 2016) -pelin aiheuttaman sosiaalisen hyökyäallon ansiosta digitaalinen pelaaminen on nyt aiempaakin näkyvämpää ja julkisempaa. Vuonna 2016 julkaistun Entertainment Software Associationin raportin (ESA 2016) etusivulla toimitusjohtaja Michael Gallagher toteaa videopelien olevan kansainvälisesti nähtynä tulevaisuuttamme koulutuksesta ja työelämästä taiteeseen ja viihteseen. Järvensivu ja Alasoini (2012) puolestaan ovat arvelleet nettipelien logiikan ja kulttuuristen piirteiden näkyvän suomalaisessa tulevaisuuden työelämässä tietyn sukupolven peliorientaation myötä. Pelillisuus yhteiskunnallisena ilmiönä ei siis rajoitu vain pelien pelaamiseen, sillä sekä teknologia että pelit arkipäiväistyvät nopeasti myös osaksi ihmisten toimintoja, tavoitteita ja odotuksia.

HAASTATTELUAINEISTO JA TUTKIMUSMENETELMÄT

Pelaamisen elinkaaren haastatteluiden avulla selvitetään ja kuvataan lapsuudessaan Etelä-Pohjanmaalla asuneiden, vuosien 1978–1985 välillä syntyneiden suomalaisten digitaalisen pelaamisen elinkaarta. Haastatteluaineisto koostuu 15 teemahaastattelusta, jotka suoritettiin sähköpostin välityksellä vuoden 2014 syksyn aikana. Aineistonkeruun hetkellä haastateltavat olivat 29–36-vuotiaita aikuisia ja ajankohdan viimeisimmistä pelilaitteista he käyttivät tietokoneiden lisäksi Xbox 360 ja PlayStation 4 -pelikonsoleita. Aineistosta löytyy joitakin mainintoja Nintendo Wii:llä pelaamisesta mutta ei Wii:n jo silloin markkinoilla olleen seuraajan Nintendo Wii U:n käytöstä. Jotkut haastateltavat pelasivat aineistonkeruun aikaan myös mobiilisti puhelimilla ja tableteilla. *Pokémon GO* (Niantic 2016) -peli julkaistiin kesällä vuonna 2016, joten mobiilisti pelattavien paikkatietopelien ja lisätyn todellisuuden pelikäytön selvä yleistymisen tapahtui vasta aineistonkeruun jälkeen.

Haastatteluaineisto kerättiin niin kutsutun lumipallomenetelmän avulla kolmea avainhenkilöä käyttäen ja taustatietoina kysyttiin syntymävuosi, sukupuoli sekä lapsuuden asuinpaikkakunta. Kolmen avainhenkilön käyttöön päädyttiin siitä syystä, että haastattelut eivät keskittyisi vain esimerkiksi yhteen kaveriporukkaan. Haastatteluiden kohderyhmä rajattiin syntymävuoden suhteen suomalaisen digitaalisen peliteollisuuden historian mukaan. Ikähaarukan valinnassa varmistettiin, että sekä Commodore 64 että konsoli- ja elektroniikkapelit ovat voineet olla läsnä haastateltavien itse raportoitavissa olevissa muistoissa lapsuudesta saakka. Alkuperäinen kohderyhmän rajaus asetettiin vuosien 1975–1985 välillä syntyneisiin henkilöihin, mutta lumipallomenetelmästä johtuen lopullisen aineiston ikähaarukka supistui muutamalla vuodella. Menetelmän käyttö johti myös siihen, että haastateltavien joukossa on vain kaksi naista eikä sukupuoleen perustuvaa vertailua siten voida tehdä. Aineiston maantieteellisellä rajauksella puolestaan tavoiteltiin lapsuuden osalta suurempien kaupunkien ulkopuolella syntyneitä kokemuksia eikä huomattavasti keskenään erilaisia asuinalueita, kuten kaupunkeja ja maaseutua haluttu tässä yhteydessä vertailla keskenään. Etelä-Pohjanmaa rajautui lapsuuden asuinalueeksi ensimmäisen haastateltavan mukaan. Kohderyhmän tiukan rajaamisen avulla pelaamisen elinkaaren alkuvaiheista on mahdollista saada suurpiirteisesti yhteneväinen kokonaiskuva pelien käyttömahdollisuuksien näkökulmasta, jolloin haastateltavien henkilökohtaiset kokemukset nousevat paremmin esiin.

Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2010) mukaan kvalitatiivisessa tutkimuksessa lähtökohtana on todellisen elämän kuvaaminen ja päämenetelmänä käytetään haastattelua. Tutkimushaastattelun suurimpana etuna muihin tiedonkeruumenetelmiin verrattuna pidetään joustavuutta ja sen valintaan päädytään esimerkiksi silloin, kun halutaan korostaa haastateltavaa merkityksiä luovana ja aktiivisena osapuolena. (Hirsjärvi ym. 2010,

204–209.) Tässä tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita haastateltavien kokemista peleihin ja pelaamiseen liittyvistä merkityksistä elämänkaaren varrelta, minkä vuoksi Hirsjärven ym. (2010) esittelemä tutkimushaastattelu sopi luontevasti tiedonkeruun menetelmäksi. Eri haastatteluvaihtoehdoista teemahaastattelun katsottiin vastaavan parhaiten tutkimuksen tavoitteita. Teemahaastattelussa voitiin esittää avoimia kysymyksiä haastateltavien elämänkaaren varrella syntyneisiin kokemuksiin liittyen, mutta haastateltavien muistot ohjautuivat kuitenkin teemojen mukaisesti suhteellisen helposti hahmotettaviin aihealueisiin. Haastattelurunko rakennettiin löyhästi vaiheteorioiden perustalle ja elämänkaaren kolmeksi vaiheeksi jaoteltiin lapsuus, nuoruus ja varhaisaikuisuus sekä aikuisuus. Eri vaiheille ei annettu valmiita ikäluokkia, vaan elämänvaiheesta toiseen siirtyminen perustuu haastateltavien omiin kokemuksiin.

Elämänkaaripsykologian piirissä vaiheteoriat ovat Dunderfeltin (2006) mukaan hyvin suosittuja ja elämänkaaritutkimuksissa sekä -teorioissa käytetään usein Erik H. Eriksonin psykososiaalista kehitysteoriaa. Psykososiaalisessa näkökulmassa perehdytään ihmisen kehitykseen ulkoisten ja sisäisten tekijöiden vuorovaikutuksessa. Eriksonin psykososiaalisen kehitysteorian kahdeksan vaihetta ovat vanhuus, keski-ikä, varhainen aikuisuus, nuoruus, kouluikä, leikki-ikä, varhaislapsuus ja vauvaikä. Vaiheita ei ole sidottu mihinkään kronologiseen ikään, mutta keski-ikä vaiheen voidaan ajatella käsittävän suunnilleen 35–65 vuoden iän. Jokaisella kehitysvaiheella on Eriksonin teoriassa omat kehitystehtävänsä, jotka esitetään vastakkaisina pareina mutta ne eivät kuitenkaan sulje toisiaan pois. Esimerkiksi keski-ikä luovuus ja lamaantuminen eivät ole vaihtoehtoisia kehitystehtäviä, vaan ne kuvaavat keski-ikä vaiheen kokemuksellista ulottuvuutta. (Dunderfelt 2006, 32, 231, 241–249.) Atkinsonin ym. (2000, 101–105) mukaan identiteetin kehitys kuuluu olennaisena osana ihmisen elämänkaareen ja erityisesti nuoruuden vaiheeseen, jolloin esimerkiksi Eriksonin psykososiaalisen kehitysteorian mukaan identiteetin rakentaminen alkaa. Erikson on Atkinsonin ym. mukaan määritellyt nuoruuden identiteetin kehittymisen tapahtuvan identiteettikiirisen kautta, kun yksilö pohtii omaa olemustaan ja tarkoitustaan.

Vaiheteoriat ovat myös kiistellyjä ja niiden vastineeksi on Dunderfeltin (2006, 53–54) mukaan esitetty näkemyksiä, joissa muutos ja kehitys eivät ole sidottuja toisiaan seuraaviin rakenteellisiin vaiheisiin. Saastamoinen (2006, 170–173) on määritellyt identiteetin tavoiksi, joilla ihmiset määrittelevät ja ymmärtävät itsensä suhteessa kulttuuriin, sosiaaliseen ympäristöön ja itseensä. Saastamoisen mukaan identiteetti jaotellaan sosiaaliteettisessä tutkimuksessa yleensä persoonalliseen ja sosiaaliseen identiteettiin. Sosiologi Erving Goffmanin määrittelemä persoonallinen identiteetti tarkoittaa yksilön elämäkokemuksen ajallisen jatkumon yhdenmukaisuutta ja johdonmukaisuutta, kun taas sosiaalinen identiteetti merkitsee johdonmukaisuutta erilaisissa sosiaalisissa rooleissa sekä yksilön samas-

tumista sosiaalisiin ryhmiin ja yhteisöihin (Saastamoinen 2006, 170–173). Tässä tutkimuksessa ihmisen elämänkaarta ei tarkastella kehitystehtävien tai kriisien tasolla, vaikka nuoruuden pelaamisessa tapahtuneissa muutoksissa on viitteitä identiteetin kehittymisen alkamisesta. Ihmisen elämänkaaren eri vaiheita ajatellaan yksityiskohtaisia vaihekuvauksia laveammin ja pikemminkin elämänkaaren yleisluonteisina kuvauksina. Vaiheajattelua kuitenkin käytetään, sillä se on yleistä ja voidaan olettaa, että myös haastateltavat jäsentävä elämäänsä eri vaiheiden mukaan.

Vilko-Riihelän (2001) mukaan elämänkaari jaotellaan yleisesti lapsuuteen, nuoruuteen ja aikuisuuteen, joista jokaisessa on omat alavaiheensa. Esimerkiksi lapsuudella voidaan tarkoittaa varhaislapsuutta, kolmea ensimmäistä elinvuotta tai aikaa ennen kouluikä, ja nuoruudenkin osavaiheet voidaan nimetä ja jaotella monella eri tavalla muun muassa juridisten mittareiden tai fyysisen kehittymisen mukaan. (Vilko-Riihelän 2001, 193.) Tämän tutkimuksen vaiheiden jaottelussa noudatettiin Vilko-Riihelän esittämää yleistä, jaksojen karkeaa nimeämiskäytäntöä. Elämänkaarta tarkastellaan henkilökohtaisia elämänpolkuja ja valintoja mukailevien pelaamisen elinkaaren kokemusten näkökulmasta. Psykologian piirissä määritellyt elämänkaaren eri vaiheet eivät ole tutkimuksen keskiössä, sillä elämänkaaren moninaisuus ei kuvastu pelkästään pelikokemuksista käsin. Teemahaastattelussa käytettyjen elämänvaiheiden suurpiirteisellä jaottelulla haluttiin helpottaa haastateltavien muistelutyötä mutta välttää ajatusten johdattelu kokemusten ja muistojen sijoittelusta muiden elämänkaaren tapahtumien, kuten koulunkäynnin mukaan. Menettelyn johdosta esimerkiksi aineistosta esiin nousevat pelaamisen elinkaareissa tapahtuneet muutokset perustuvat haastateltavien omiin kokemuksiin eikä tutkijan määrittelemien ikävaiheiden tapahtumiin.

Teemahaastattelussa kysyttiin peleihin, pelilaitteisiin ja pelaamiseen liittyviä muistoja ja kokemuksia elämänkaaren ajalta lapsuudesta aikuisuuteen. Kysymykset käsittelevät muun muassa tyypillisiä pelisessioita eri elämänvaiheissa, pelaamisessa elämän aikana mahdollisesti tapahtuneita muutoksia ja niiden syitä sekä sitä, kokeeko haastateltava pelien ja pelaamisen vaikuttaneen millään tavalla omaan elämäänsä. Kysymykset innoittivat haastateltavia kirjoittamaan keskenään hyvin erilaisia vastauksia, jotka vaihtelivat pituudeltaan noin yhdestä A4-sivusta kolmeentoista sivuun. Monet haastateltavat kirjoittivat yksityiskohtaisesti eri elämänvaiheiden pelikokemuksistaan ja pelien merkityksistä itselleen, jolloin haastatteluvastaukset olivat monitahoisia kuvauksia elämänkaaren etenemisestä peliharrastuksen näkökulmasta. Jotkut haastateltavat vastasivat haastattelukysymyksiin huomattavasti lyhyemmin, jos he olivat pelanneet elämänsä aikana melko vähän tai eivät kokeneet pelejä ja pelaamista elämässään merkityksellisiksi. Tutkimusaineisto on siis sekä persoonallisten pelihistorioiden että haastateltavien vastaustyylien nä-

kökulmista varsin monipuolinen. Aineiston saturaatiopiste tulkittiin saavutetuksi, kun uusissa haastatteluissa ei ilmennyt enää pelaamisen elinkaaren yleisistä linjoista merkittävästi poikkeavia seikkoja.

Tutkimuksen teemahaastattelut haluttiin lähettää sähköpostilla, jotta haastateltavilla oli mahdollisuus valita muistelutyölleen parhaiten sopiva kirjoitusympäristö ja -ajankohta. Haastateltaville annettiin myös runsaasti aikaa, joten vastausta ei tarvinnut välttämättä kirjoittaa kiireellä ja oman tekstin sekä muistojen prosessoinnille oli tilaa. Myös Tiittula, Rastas ja Ruusuvuori (2005, 266) ovat todenneet sähköpostihaastattelun eduksi sen, että haastateltavat voivat valita, milloin ja missä vastauksensa kirjoittavat ja siten ympäristö voi olla tuttu ja turvallinen. Tekstipohjaisessa haastattelussa on Tiittulan ym. mukaan haasteitakin, sillä siitä puuttuu esimerkiksi nonverbaalinen viestintä kokonaan ja siksi tekstissä esiintyvät tunneilmaisut ovat vaikeampia tulkita juuri haastateltavan tarkoittamalla tavalla. Haastateltavan on kuitenkin mahdollista harkita kirjoittamaansa tekstiä ja perehtyä kysymyksiin suullista haastattelua tarkemmin, jolloin vastauksistakin tulee mahdollisesti organisoidumpia ja suurempia (Tiittula ym. 2005, 268–270). Tässä tutkimuksessa haastattelut ovat pääosin hyvin suorasanaisia ja loogisia. Jotkut haastateltavat käyttivät muistojensa havainnollistamisen apuna YouTube-linkkejä esimerkiksi itselleen tärkeistä peleistä tai pelimusiikeista kertoessaan, mikä on erinomainen tunnetilojen välittämisen keino tekstipohjaisessa haastattelussa.

Aineiston käsittelyvaiheessa valmiit haastattelut nimettiin vastaajan sukupuolen sekä iän mukaisilla tunnuksilla ja aineiston samanikäiset miesvastaajat eroteltiin toisistaan lisäksi aakkosin. Tutkimusaineiston koodaaminen suoritettiin Charmazin (2006, 43, 45–46) esittelemässä, grounded theory -menetelmän mukaisissa koodaamisprosessin vaiheissa aineiston järjestelystä teemoihin edeten. Eskolan ja Suorannan (2014) mukaan yksi yleisimmistä lähestymistavoista laadullisen aineiston analyysissä on tematisointi, jossa tutkimusongelmaa käsitellään aineistosta löytyvien teemojen valossa. Tematisointi oli luonteva valinta analyysitavaksi myös pelaamisen elinkaaren haastatteluille. Analyysin työkaluna käytettiin muun muassa miellekarttoja, jotka auttoivat muodostamaan käsityksen löydettyjen teemojen yhteneväisyyksistä ja eroista elämänkaaren eri vaiheissa. Tämän artikkelin pohjana käytettävä haastatteluaineisto kerättiin pro gradu -tutkielmaa varten, jossa haastatteluaineiston rakenteeseen, laatuun ja valittuihin tutkimusmenetelmiin perehdyttiin tarkemmin (Nevala 2015).

DIGITAALISET PELIT ELÄMÄNKAAREN ERI VAIHEISSA

Pelaamisen elinkaarestaan kertovat haastateltavat kuvaavat lapsuuden elämää ennen internetin ja kännyköiden ilmestymistä Etelä-Pohjanmaalla asuvien ihmisten arjenkuvaan.

Kotitietokoneita ja digitaaliseen pelaamiseen soveltuvia laitteita oli 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa haastateltavien mukaan vain harvoissa talouksissa ja lapsuuden pelaamista sävytti voimakas uutuudenviehätys sekä innostus. Vaikka tuohon aikaan pelilaitteiden kerrotaan aineistossa olleen vasta hiljakseen yleistymässä Etelä-Pohjanmaalla, haastateltavista kaikki ovat kuitenkin pelanneet digitaalisia pelejä enemmän tai vähemmän jo lapsuudessaan. Valtaosa kertoo herätelleen kiinnostustaan digitaalisia pelejä kohtaan Commodore 64:n (C64) tai 8-bittisen Nintendo Entertainment System -pelikonsolin (NES) avulla vuosien 1984–1992 välisenä aikana. Aineistossa mainitaan myös muita laitteita, kuten Atari, Amiga 500 ja Sega Mega Drive mutta selvästi eniten haastateltavat kertovat C64:een ja NES:iin liittyvistä lapsuuden pelimuistoistaan, jotka ovat syntyneet sekä omien laitteiden parissa että kodin ulkopuolella. Haastateltavien lapsuusaikana C64 oli mitä ilmeisimmin tätä aineistoa laajemminkin suosittu, sillä Saarikosken (2001, 26, 34–37, 41–49) mukaan 1980-luvulla C64 oli Suomessa kotitietokoneiden keskeisin konemerkki ja jouluna 1984 se valtasi Suomen markkinat. C64 oli Suomessa niin suosittu, että asukaslukuun nähden sitä myytiin enemmän kuin missään muualla maailmassa (Kuorikoski 2014, 12).

Ensimmäisen virallisen Commodore-koneiden maahantuoja sijainti Vaasassa (ks. Saarikoski 2004, 59) on saattanut vaikuttaa siihen, miksi nimenomaan eteläpohjalaiset ovat voineet nähdä ja kuulla jo varhain Commodore-koneiden mainoksia. C64 oli suosittu valinta monen haastateltavan perheen ensimmäiseksi pelikoneeksi ehkä myös sen vuoksi, että C64:lla oli Saarikosken (2001, 49) mukaan 1980-luvun lopulle asti selvästi suurimmat pelivalikoimat. Myös pelien kopioimista pidettiin tämän tutkimuksen haastatteluiden perusteella lapsuudessa itsestään selvytenä, mikä mukailee Saarikosken (2001, 151) havaintoja pelipiratismiin yleisyydestä muun muassa C64:n kohdalla. Haastateltavien mukaan C64:n pelejä oli niin helppo kopioida, että vanhemmat ostivat usein perheeseen vain koneen ja lapset kopioivat ensitöikseen haluamansa pelit ilmaiseksi kavereiltaan. Laajan pelivalikoiman ja pelien helpon saatavuuden lisäksi hinnoittelupolitiikka piti osaltaan todennäköisesti C64:n suosiota yllä pitkään, sillä Saarikosken (2001, 47–50) mukaan ensimmäiset seuraavan sukupolven 16-bittiset koneet olivat melko pitkään hintavia ja siksi monen ulottumattomissa.

C64:n historian mukaisesti pelaamisen elinkaaren haastatteluista voidaan löytää myös pelikonsolin historian käännekohtia. Pelikonsolimarkkinat romahtivat Järvisen (1999, 173–174) mukaan ainakin Yhdysvalloissa 1980-luvun alkupuolella todennäköisesti osittain pelien ylitarjonnan ja -hinnoittelun vuoksi, mutta niiden uusi kukoistuskausi koitti 1980-luvun loppupuoliskolla Nintendon *Super Mario Bros.* (Nintendo R&D4 1985) -tasohyppelypelin suosion myötä. Saarikosken (2001, 123) tutkimusten perusteella Suomessa kiinnostus pelikonsoleita kohtaan oli nousussa muuta maailmaa muutaman vuoden jäl-

jessä 1980- ja 1990-lukujen taitteessa. Jo 1990-luvun alussa Nintendo oli suomalaisissa kotitalouksissa yleisin pelikonsoli (Saarikoski 2004, 289; Suominen 2015).

Myös tämän tutkimuksen haastateltavat ajoittavat pelikonsoleita kohtaan kasvaneen kiinnostuksen Saarikosken tavoin juuri 1990-luvun kynnykselle ja sen alkupuolelle. Monet haastateltavat kertovat, että NES oli ensimmäinen oma pelikonsoli ja se saatiin usein jo aikaisemmin ostetun C64:n lisäksi tai yleensäkin ensimmäiseksi omaksi pelilaitteeksi. Vain yksi haastateltavista kertoo pelanneensa lapsuudessaan Sega Mega Drive -pelikonsolilla. Saarikosken (2001, 121–123) mukaan Segan menestyspeli *Sonic the Hedgehog* (Sonic Team 1991) sai Suomessa nimityksen ”Mariontappaja”, koska se ylsi suosiossa jopa Nintendon tunnetun *Super Mario* -sarjan rinnalle. *Sonic* kuuluu myös tasohyppelypeleihin, mutta se on *Marioita* vauhdikkaampi. Haastateltavien keskuudessa NES:in valtava suosio voi johtua osaltaan siitä, että konsolipelejä lainattiin ahkerasti kavereiden kesken ja siten kaveripiirin sisällä saman laitteen omistajat pääsivät hyödyntämään kätevästi toistensa pelejä.

Saarikoski (2001, 125) kirjoittaa, että Suomessa 1990-luvun alussa konsolipelaaminen ei päässyt nousemaan vielä vakavasti otettavaksi haastajaksi tietokonepelaamiselle. 1990-luvun alussa tietokonepelien käyttö alkoi helpottua ja sen myötä yleistyä yhä selvemmin lasten ja nuorten harrastuksesta myös aikuisten ajanvietteeksi, vaikka nuoremmat pelaajat olivatkin edelleen tietokonepelien tärkein kuluttajaryhmä (Saarikoski 2004, 287–288). Pelaamisen elinkaaren haastateltavien keskuudessa konsolipelaaminen kasvatti kuitenkin juuri 1990-luvun alussa suosiotaan hyvin nopeasti. C64:lla tai muulla pelaamiseen soveltuvalla tietokoneella lapsuudessaan pelanneet muistelevat pelien lataamisen hitautta, kun ruutua jouduttiin tuijottamaan ensin toiveikkaana jopa minuuttien ajan ja pelaamaan pääsemistä odotellessa ehti esimerkiksi selailla montakin *Aku Ankka* -lehteä. Jotkut haastateltavat muistavat kokeneensa, kuinka konsolipelaamisen aloittaminen oli kiehtovan helppoa ja nopeaa verrattuna tietokonepeleihin. Konsolipelien vaivattoman käyttöönoton voi kuvitella sopineen erinomaisesti monen innostuksessaan malttamattoman lapsen tarpeisiin.

Muutamalla kaverilla oli sitten Nintendo 8-bittinen ja siinä se pieni kateus sitten iski. Olihan se paljon nopeampaa ladata pelit eikä mitään ylimääräisiä koodia että saa pelin ladattua. Peli sisään, virta päälle ja ei kun pelaamaan. (M30D)

En [harrastanut] juuri muiden kuin Nintendon pelien pelaamista muiden lasten kanssa, mutta muistan joskus erällä kaverillani olleen Commodore 64 tai vastaava laite. Olin hämmennyksissä peleistä, jotka löytyivät c-kaseteista ja niiden latauksen hitaudesta. Muutenkin joillain kavereilla olleet tietokoneet tai enemmän niitä muistuttavat

laitteet eivät tuntuneet kiehtovan minua sen jälkeen kun Nintendo oli tehnyt minuun vaikutuksen. Yksi syy siihen saattoi olla Nintendon laitteiden ja pelien ”pick up and play”-helppous. (M30B)

Kaikenlaisia digitaalisia pelejä pelattiin lapsuudessa monen haastateltavan mukaan paljon, usein ”tuntitolkulla” ja monena päivänä viikossa. Sellaisissa perheissä, joissa pelilaitteita ei ollut kotona pelaamaan lähdettiin koulupäivän jälkeen naapurisiin tai kaverin luokse.

Junnuna kun päästiin koulusta kotiin niin se vauhti, mitä poljettiin fillarilla kotio oli ihan käsittämätön. Syötiin, tehtiin läksyt ja sen jälkeen naapurisiin pelaamaan Nintendolla tai Atarilla. (M30D)

Kun digitaaliset pelit alkoivat yleistyä haastateltavien lapsuudessa ja näkyä selvästi arjen kuvassa, vanhemmat reagoivat tilanteeseen haastatteluiden perusteella joko osallistumalla itse harrastukseen tavalla tai toisella tai jättäytymällä ainakin aluksi kokonaan sen ulkopuolelle. Yleisesti haastateltavien perheissä vallitsi pelaamisen salliva ilmapiiri ja lapset saivat pelata vapaa-ajallaan riittävästi. Aineistosta ilmeni vain kaksi ongelmallista tilannetta pelimuistoihin liittyen, joista toisessa haastateltava muistaa perheen äidin keskeyttäneen pelaamisen katkaisemalla saksilla pelikonsolin signaalikaapelin, koska lasten kotityöt olivat jääneet tekemättä. Lapsuuden pelaaminen vaati monen haastateltavan mukaan myös suurta kärsivällisyyttä ja pitkäjänteistä keskittymistä. Pelissä edistymistä ei ollut mahdollista tallentaa, joten pelejä yritettiin pelata läpi yhdeltä istumalta. Aineiston toisessa pelaamisen rajoittamisesta kertovassa muistossa ilmenee pelisessioiden kiihkeä luonne ja pelaamiseen liittyvät voimakkaat tunteet, kun perheen äiti reagoi veljesten totelemattomuuteen odottamattomasti.

Muistan edelleen todella elävästi, kun veljeni kanssa pelasimme NES:illä *Turtles II:ta* [Konami (1989)], mutta äiti väänsi pääkytkimestä, kun emme tulleet syömään. Seurasi raivokohtaus, jonka jälkimainingeissa jouduimme veljeni kanssa panemaan *Turtles*-lukumme roskikseen. (M31)

Pelaamisen määrän ei kerrota kuitenkaan vähentyneen tai pelaamisen muuten muuttuneen perheensisäisten konfliktien jälkeen. Ongelmatilanteet eivät ehkä johtuneet niinkään pelaamisesta, vaan pikemminkin väärinkäsityksestä. Vanhemmilla ei välttämättä ollut tarpeeksi tietoa uudesta mediasta eivätkä he siten ymmärtäneet lasten näkökulmaa pelin vaatimuksista ja pelisaavutusten eteen tehtävän työn määrästä.

Lapsuuden ikävaiheen jälkeen haastatteluaineisto supistuu hieman, sillä monen pelaaminen väheni tai jopa hetkellisesti loppui nuoruuden kynnyksellä. Pelaamisessa tapahtui jonkinlaisia muutoksia lähes kaikkien haastateltavien mukaan nuoruuden ikävaiheeseen

siirryttäessä viimeistään 1990-luvun loppupuolella, kun pelitavat ja pelattavat pelit seurasi-
vat aikansa kehitystä tai joidenkin mielenkiinto kohdistui ainakin hetkellisesti pelejä voimak-
kaammin aineistossa mainittuihin ”nuorten juttuihin”. Robert Havighurstin sosialisatioteoria
(mm. Vilkkö-Riihelä 2001) käsittelee ihmisen kunkin elämänvaiheen kehitystehtäviä, joihin
vaikuttavat fyysinen kypsyminen, yksilön omat arvot ja tavoitteet sekä ympäristön paineet.
Nuoruudessa kehitystehtävät liittyvät Havighurstin teoriassa Vilkkö-Riihelän (2001, 199, 264)
mukaan sukupuoliroolin, identiteetin ja fyysisen kypsymisen haasteisiin. Identiteetin kehitys
vaatii aktiivista pohdintaa ja työtä, sillä elämänkaaren edetessä myös valinnanmahdollisuu-
det lisääntyvät (Saastamoinen 2006, 170–173). Pelaamisen elinkaaren haastatteluista ilme-
nee, että uudenlaiset ajanviettotavat ja kiinnostus eri vapaa-ajan mahdollisuuksiin lisääntyivät
nuoruuden myötä. Haastatteluiden perusteella monen siis voi päätellä aloittaneen nuoruu-
udessa identiteetin rakentamiseen ja sosialisatioon liittyvän työn, mikä näkyy joillakin pela-
amisen elinkaarella pelaamiseen käytettävän ajan vähentymisenä.

Kaikilla haastateltavilla pelaaminen ei kuitenkaan nuoruudessakaan vähentynyt, mut-
ta se muuttui elämäntilanteiden sekä pelien ja laitteiden kehityksen mukana. Eräs haas-
tateltava kertoo, että oman PC:n ostaminen oli opintojen aloittamisen vuoksi vuonna 1997
tarpeellista ja silloin pelaaminenkin alkoi painottua konsolipelaamisesta PC-pelaamiseen.

16-vuotiaana aloin opiskella tietotekniikkaa ja hankin ensimmäisen PC-koneeni. Täl-
löin pelaaminen siirtyi enemmän PC-puolelle, ja muutenkin konsolipelaaminen alkoi
hieman hiipua. (M33A)

Ajantasaiset ja erään haastateltavan kuvailemat ”pelikelpoiset” laitteet olivat nuoruu-
dessa pelaamisen edellytys, sillä uudet pelit vaativat entistä tehokkaamman pelikoneen
toimiakseen kunnolla. Kaiken kaikkiaan nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelien käyt-
tömahdollisuudet helpottuivat haastatteluiden perusteella selvästi lapsuuden jälkeen. Haas-
tateltavat eivät kerro uusien pelien saatavuusongelmista, ja pelaamisesta edelleen
kiinnostuneiden haastateltavien itse ostetut tietokoneet, tai esimerkiksi opintojen aloitta-
minen toisella paikkakunnalla, helpottivat pelien käyttömahdollisuutta sekä lisäsivät pe-
laamisen vapautta entisestään.

Saarikosken ym. (2009, 245) mukaan tietoverkkopelaaminen alkoi arkipäiväistä inter-
netin yleistymisen myötä 1990-luvulla ja yrityksissä sekä kouluissa otettiin käyttöön verk-
koratkaisuja, jotka mahdollistivat PC-pohjaisten työasemien kytkemisen toisiinsa.
Tietoverkkopelaamisen varhaisia vaiheita löytyy myös pelaamisen elinkaaren aineistos-
ta, kun haastateltavilla on 1990-luvulle sijoittuvia muistoja sekä nettipelaamisen alkuajois-
ta että pelien asentamisesta julkisessa käytössä olevalle tietokoneelle. Erään
haastateltavan asuinpaikkakunnan nuorisotiloissa tarjottiin nettikäytön mahdollisuus ja
nuoret käyttivät koneita myös pelaamiseen.

Sieltä [nuorisotila] sai sitten varattua tietokoneaikaa surffaamiseen tai mitä nyt ikinä ko-
neella keksiikään. No siinä sitten yksi kaveri asenteli Quake 2:sta [id Software (1997)]
koneelleen ja kysyin sitten ohimennen kun sitä pelaili, ”mikäs peli tuo on?”. No ei ai-
kaakaan kun asentelin sitä jo itse siihen koneelle ja kohta jo otettiin duelia (pelattiin toi-
sia vastaan). (M30D)

Moninpelien yleistymisen ja internetin leviäminen korkeakoulumaailman ulkopuolelle
näkyvät monissa haastatteluissa nuoruuden ja varhaisaikuisuuden vaiheessa, kun tieto-
konepelaamisen yhteydessä muistellaan niin kutsuttua *lanittamista*. Laneissa (ks. Edwards
2007; Tyni & Sotamaa 2014) haastateltavat pelasivat moninpelejä fyysisesti samassa til-
lassa, tietokoneet lähiverkon välityksellä yhteen liitettynä. Kiinteät nettiyhteydet eivät ol-
leet haastateltavien mukaan vielä 1990-luvulla yleistyneet kotitalouksissa, minkä vuoksi
pelaamaan kokoonnuttiin kaveriporukalla usein esimerkiksi oman asuinkunnan nuorisoti-
loihin. Eräs haastateltava käytti nuoruusaikana oppilaitoksen asuntolassa asuessaan myös
koulun lähiverkkoa opiskelukavereidensa kanssa pelaamiseen. Peliporukka muokkasi
määrätietoisesti asuntolan huoneita pelikäyttöön sopiviksi, jotta tietokoneet voitiin kytkeä
samaa lähiverkkoon.

Tuohon aikaan tuli harrasteltua myös oppilaitoksen asuntolassa asuessani ns. lanitta-
mista, eli tehtiin poralla seiniin reiät jotta saatiin koko nörttiporukan tietokoneet samaan
lähiverkkoon. Siinä sitten pelattiin toisiaan vastaan noita mainittuja pelejä [Doom (id
Software 1993), Quake (id Software 1996) ja Duke Nukem 3D (3D Realms 1996)].
(M33A)

Nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa peliharrastus muuttui jälleen, kun laajakaistat al-
koivat yleistyä kotitalouksissa eikä mahdollinen netinkäyttö kotona ollut enää modeemin
varassa. Kavereiden kanssa harrastettuun lanittamiseen verrattuna verkkopelaamisen so-
siaalinen ympäristö muuttui fyysisesti yhteisestä tilasta virtuaalisesti jaettuun tilaan. Mo-
net haastateltavat kertovat, että pelaamisen elinkaaren merkittävä ja suorastaan pelaamisen
mullistava muutos tapahtui juuri laajakaistojen yleistymisen yhteydessä.

Siinä missä uuden PC:n voi nähdä luoneen jonkinlaisen ”perusfran” harrastukselle,
mutta ei tarjonneen sinänsä mitään mullistavaa uutta, muutti kiinteä internet-yhteys
(ADSL) harrastuksen luonteen täysin. (M29B)

Saarikosken ym. (2009, 235, 249–250) mukaan nettipelaaminen yleistyi kotitalouksis-
sa 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa nopeiden nettiyhteyksien myötä, jolloin verk-
kopelaamisesta uudenaikaisessa virtuaalisessa tilassa tuli sosiaalista jatketta aikaisemmalle
tavalle jakaa pelikokemus kaveriporukassa. Kodin nettiyhteys tarjosi haastateltavienkin

mukaan mahdollisuuden pelata kavereiden kanssa aiempaa helpommin ja useammin, mutta monet haastateltavat alkoivat myös laajentaa virtuaalisesti sosiaalisia verkostojaan ja uusia tuttavuuksia kehittyi verkkopelaamisen myötä maan- ja maailmanlaajuisesti.

Pelaamisen elinkaareissa tapahtuu haastateltavien mukaan huomattavia pelaamisen muutoksia taas aikuisuudessa, kun pelaamista rajoittaa monen haastateltavan kokemuksen mukaan voimakkaasti elämän kiireet. Aikuisuuden osalta haastattelut ovat etenkin lapsuuden vaiheen muistoihin verrattuna huomattavasti lyhyempiä ja niukkasanaisempia, sillä pelisessiot ovat haastateltavien joukossa yleisesti lyhentyneet tai harventuneet, toisilla pelaamisesta on saattanut tulla kausittaista ja joillakin pelaaminen on loppunut miltei kokonaan. Vaikka pelaaminen on monen elämässä selvästi vähentynyt aiempiin ikävaiheisiin verrattuna, haastateltavien joukosta löytyy myös sellaisia aikuisia, joiden arjenkuvassa pelit ovat edelleen vahvasti läsnä joko pelaamisen tai muun merkityksen muodossa.

Pelit ovat oleellinen osa elämääni, ja niin hassua kuin se onkin, niin pelien merkitys ei ole vähentynyt sen mukaan kun aika itse pelaamiseen on vähentynyt. Niistä jauhetaan yhä kavereiden kanssa ja seuraan aktiivisesti pelimaailman uutisointia netissä. Peliuutiset edustavat minulle kenties niitä kevyitä uutisia mitä monet hakevat iltapäivälehtien sivuilta. (M29B)

Monen haastateltavan suhde peleihin on kehittynyt pelaamisen elinkaaren aikana, kun esimerkiksi pelikulttuuri ja -ala kiinnostavat aiempaa laajemmin, pelit liittyvät jollakin tapaa työelämään tai pelien keräilystä on tullut harrastus. Aikuisuudessa myös pelaamiseen kohdistuu uudenlaisia odotuksia, sillä joillekin haastateltaville erityisesti kevyet viihdepelit eli kasuaalipelit toimivat arjessa välineenä muun muassa stressin lieventämisessä, liikunnassa, rentoutumisessa ja hauskanpidossa. Aiemman tutkimuksen (Karvinen & Mäyrä 2011; Mäyrä & Ermi 2013) perusteella mobiilipelit ovat kasvattaneet 2010-luvulla selvästi suosiotaan ja juuri mobiililaitteilla pelattavien kasuaalipelien voisi kuvitella sopivan mainiosti myös tämän tutkimuksen haastateltavien kiireiseen elämään lyhyiden pelisessioiden ja vapaiden pelitilavälintojen ansiosta. Vaikka mobiilipelaamisen aiempaa monipuolisemat mahdollisuudet ovat pelaamisen elinkaaren aikuisuuden vaiheessa uusi ilmiö, vain yllättävän harvat haastateltavat kertovat mobiilipeleihin liittyvistä pelikokemuksista. Eräs haastateltava kokee, että mobiilipelit sopivat kiireiseen arkeen mutta hyvää peliä on hänen mielestään vaikea löytää.

Mobiilipeleissä on hyvä puoli juurikin se, että niitä voi pelata muutaman minuutin kerrallaan. Tosin suurin osa peleistä on täyttää paskaa, mikä onkin vain vahvistanut sidettäni Clash of Clansiin [Supercell (2012)] (M29B)

Haastattelut kerättiin vuoden 2014 syksyllä ja puolitoista vuotta myöhemmin huomattavan suosion saavuttanut *Pokémon GO* (Niantic 2016) -peli julkaistiin. Vuonna 2016 julkaistiin myös suomalaisen peliyhtiön Supercellin palkittu peli nimeltä *Clash Royale* (Supercell 2016), joka on edellisessä sitaatissa mainitun *Clash of Clans* (Supercell 2012) -pelin seuraaja. *Clash Royale* (Supercell 2016) ei aiheuttanut *Pokémon GO*:n (Niantic 2016) tavoin kaduilla ja julkisissa tiloissa näkyvää liikehdintää mutta sitä kuvailtiin suoranaiseksi ilmiöksi ja se nousi nopeasti Yhdysvalloissa paitsi ladatuimmaksi sovellukseksi myös iOS Apple Storen suurimmaksi rahasammoksi (ks. Takahashi 2016). Jos aineistossa melko vähän näkyvän mobiilipelaamisen kohdalla kysymys on ollut kokemus pelien laadusta, niin on mahdollista, että esimerkiksi edellä mainittujen pelien julkaisun jälkeen myös useampi haastateltava voisi kertoa aikuisuudessa syntyneistä mobiilipelaamisen kokemuksista.

Mäyrän (2008, 26–27) mukaan pelaajat jaetaan usein satunnais- tai kasuaalipelaajiin (casual gamers) ja sellaisiin pelaajiin, jotka ovat kasuaalipelaajia sitoutuneempia peleihin ja pelaamiseen (hardcore gamers). Shaw (2011, 30) on sitä mieltä, että pelaajien jako perustuu pikemminkin pelintekijöiden tarpeisiin kuin pelaajien omiin asenteisiin pelejä kohtaan. Shaw'n mukaan esimerkiksi kasuaalipeleiksi määriteltäviä Facebookissa pelattavia pelejä voidaan pelata aktiivisesti ja pitkiäkin sessioita kerrallaan, kun taas hardcore-peleinä pidettyjä pelejä on mahdollista pelata myös kevyenä viihteenä illanvietoissa ystävien kesken. Shaw painottaa Mäyrän (2008) tavoin, että ulkopuolelta tehtävää jakoa tärkeämpää olisi huomioida ihmisten omat kokemukset pelaajaksi identifioitumisessa. Myös Kulitima (2009) on pohtinut kasuaalipelaamista ja kirjoittaa, että kasuaalipelaajat eivät yleensä ajattele pelaamista harrastuksena eivätkä sen vuoksi miellä sitä osaksi identiteettiään. Pelaamisen elinkaaren aineistossa eräs haastateltava kokee vahvasti, että peleillä ei ole minkäänlaista vaikutusta aikuisiän elämänkulkuun mutta myöhemmin hän kuitenkin kertoo käyttävänsä kasuaalipelejä muun muassa rentoutumisen työkaluna iltaisin.

Niin ja illalla [pelaan] kännykällä jotain yksitoikkoista peliä, jotta saa ajatukset irti päivästä ja ruvettua nukkumaan. Esim. Candy Crush Saga [King (2012)], Pasiassi, Sudoku. (N36)

Kasuaalipelaaminen näkyy haastatteluissa laajemminkin lähinnä sivuseikkana, minkä taustalla voivat osaltaan olla yleiset kasuaalipelaamista vähättelevät asenteet ja pelaajien omat identiteettikokemukset. Voidaan miettiä, muuttuisiko haastatteluiden sisältö aikuisiän kasuaalipelaamisen osalta, jos kaikki digitaalinen pelaaminen arvotettaisiin pelaajan omista kokemuksista käsin eikä pelaajien kahtiajakoa olisi olemassa. Pelaamisen elinkaaren aineiston perusteella voidaan kuitenkin sanoa, että pelejä käytetään aikuisuudes-

sa edelleen myös pelielämyksien tuottamiseen ja erityisesti kasuaalipelejä käytetään aiempaa monipuolisemmin oheisviihteenä ja erilaisten tavoitteiden saavuttamisen välineenä. Pelien tietoinen käyttäminen henkisen hyvinvoinnin edistämiseksi on mielenkiintoinen ilmiö, sillä sitä ei ilmene pelaamisen elinkaaren aiemmissa vaiheissa. Pelien merkitys haastateltavien elämänkaaren varrella lapsuudesta aikuisuuteen on pääsääntöisesti pelaamisen määrän suhteen vähentynyt, mutta sen tilalle pelit ovat saaneet monesti etenkin aikuisuudessa entistä monipuolisempia merkityksiä ja käyttötarkoituksia.

PELISOSIAALISUUS JA YHTEISÖLLISYDEN KOKEMUKSET

Digitaalisen pelaamisen ja peleihin liittyvän toiminnan monipuoliset sosiaalisuuden merkitykset nousevat selvästi esiin pelaamisen elinkaaren haastatteluista elämänkaaren ajalta lapsuudesta aikuisuuteen. Peleihin ja pelaamiseen liittyvää sosiaalisuutta kutsutaan tässä yhteydessä pelisosiaalisuudeksi, jolla tarkoitetaan sekä pelitilanteessa ilmenevää että pelikeskeistä pelitilanteen ulkopuolista sosiaalisuutta (Nevala 2015, 92). Haastatteluiden perusteella lapsuudessa pelisosiaalisuus oli muihin ikävaiheisiin verrattuna monipuolisinta. Monen parhaimmat ja mieleenpainuvimmat lapsuuden pelimuistot liittyvät yhdessä pelaamiseen, kun lapsuuden pelaamiselle ominaista oli, että myös yksinpelejä pelattiin yhdessä. Haastateltavien mukaan pelikokemus oli voimakas yksinpelinkin äärellä, sillä peliin eläydyttiin yhtä lailla toisten pelivuorolla peliä sivusta seuraten.

Pelaamisen kannalta ei ollut suurta merkitystä oliko kyseessä yksinpeli vai moninpeli. Vuorotellen pelattiin ja toisen pelivuorolla elettiin vahvasti tunnelmassa mukana. (M29B)

Toisin kuin nykyään, pelin ei edes tarvinnut olla moninpeli. Yksinpeliksi tarkoitettua peliä pelattiin vuorotellen tai muuten vain tuijotettiin vaikuttuneena vierestä toisen taitoja ihailen. (M30B)

Pelit siis yhdistivät lapsia pelatessa mutta myös pelaamisen ulkopuolella, kun haastateltavat hyödynsivät tehokkaasti sosiaalisia verkostojaan pelivalikoiman kasvattamisessa ja tiedon hankkimisessa. Haastateltavien kuvailemat kokemukset lapsuuden ”syryjäkylälä” tai ”kaukana kaikesta” asumisesta ovat yleisiä ja jotkut pääsivät hypistelemään uusia pelejä yleensä vain markkinoita kiertäneen pelimyyjän kojulla. Eräs haastateltava muistaa, että markkinoiden pelimyyjä jopa pukeutui toisinaan kohderyhmänsä harrastukseen sopivasti.

Tuohon aikaan markkinakulttuuri oli vahva Etelä-Pohjanmaalla. Markkinoita kiersi aina viiksekäs (joskus Super Marioksi pukeutunut) mies joka vaihtoi käytettyjä videope-

lejä toisiin, usein tosin aika poskettomilla välimaksuilla. Kuitenkin monesta jo läpipelatus ja vähemmän arvostetusta pelistä tuli luovuttua, jotta saisi edes yhden uuden pelin tilalle. (M33A)

Uudet pelit olivat haastateltavien mukaan kalliita ja niiden ostaminen oli arvaamatonta. 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa pelejä käsittelevien julkaisujen valikoima ei ollut suuri (ks. Kuorikoski 2014, 43–45) eikä internet ollut vielä yleistynyt, joten etukäteistiedon puuttuessa pelejä ostettiin kansien perusteella. Uuden pelin aloittamista muistellaan aineistossa positiivisesti jännittävänä tapahtumana, mutta joskus valittu peli tuotti pettymyksenkin.

Ostaminen taas oli melkoista arpapeliä, kun vielä 90-luvun alussa pelilehtiä ei ollut. Muistan edelleen sen harmituksen, kun Nintendolle sai vuodessa ehkä yhden pelin ja erehdyin valitsemaan The Simpsons: Bart vs. The Space Mutantsin [Imagineering (1991)]. Se peli oli ihan paska. (M31)

Rahaa säästääkseen haastateltavat käyttivät hyväkseen sosiaalista verkostoaan lainaamalla pelejä kavereiden kesken. Lainamista harrastettiin yleensä saman kylän sisällä, mutta toisinaan myös kauempana asuneiden koulukavereiden pelivalikoimaa hyödynnettiin. Pelisosiaalisuus ilmeni lapsuudessa lisäksi esimerkiksi yhteistoiminnallisessa tiedonkeruussa, mitä ilmentää erinomaisesti eräs haastateltavan muisto peleissä käytettävien koodien etsimisestä lehtien keräyspisteestä.

Eräänä kesänä naapurustoon tuotiin iso lava, jonne kyläläiset saivat tuoda lehtensä. Tuohon aikaan iltapäivälehdet olivat kiinnostuneet sen verran peleistä, että julkaisivat peleissä käytettäviä koodeja. Kulutimmekin joskus pitkiä aikoja lavalla kaivaen kyseisiä lehtiä. (M30B)

Haastateltavien mukaan lapsuudessa oli yleistä, että kavereiden kanssa perehdyttiin syvällisesti muun muassa kirjastojen lehti- ja kirjatarjonnan peliaiheisiin. Monet kertovat myös peleihin liittyvästä aktiivisesta vuorovaikutuksesta esimerkiksi koulun välitunneilla ja koulumatkoilla. Haastatteluiden perusteella pelit edistivät lapsuudessa monin tavoin ihmissuhteiden luomista ja lujittamista, ja joskus kaveripiiri valittiin nimenomaan yhteisen peliharrastuksen perusteella.

Nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa pelaamisen ulkopuolinen sosiaalisuus aineistossa vähenee, kun taas haastateltavien kokemukset pelaamisen sosiaalisuudesta joissakin tapauksissa jopa voimistuivat internetin yleistymisen myötä. Moninpelaaminen laneilla oli ensimmäinen askel yhteisölliseen verkkopelaamiseen, mutta laajakaistojen yleistymisen myötä kotona tapahtuvaan verkkopelaamiseen ilmestyi uudenlainen virtuaalisen sosiaa-

lisuuden piirre. Joidenkin haastateltavien kokemus yhteisöllisyyden syventymisestä syntyi nimenomaan verkkopelien ja netissä käytävien keskusteluiden välityksellä.

Pelaamisesta tuli sosiaalista ja siellä [netissä] tavatuista ihmisistä tärkeitä tuttuja. Tästä yhteisöllisyydestä voisi kirjoittaa vaikka erillisen kirjan, niin paljon siitä on kerrottavaa. (M29B)

Myös Saarikosken ym. (2009, 235, 249–250, 257) mukaan muun muassa massiivisia monen pelaajan verkkoroolepelejä (MMORPG) tutkineet ovat esittäneet, että verkkopelaamisessa keskeistä on yhdessä pelaaminen joko toisten pelaajien kanssa tai heitä vastaan. Esimerkiksi Frostling-Henningsson (2009, 561) havaitsi tutkimuksessaan, että erityisesti pelaamisen sosiaalisuus, yhteistyö ja siitä syntyvä yhteisöllisyyden tunne sekä kommunikaatiomahdollisuus niin peliin liittyvistä kuin henkilökohtaisista asioista motivoivat ihmisiä verkkopelaamiseen. Tämän tutkimuksen aineistossa verkkopelaamista kuvataan koko peliharrastuksen mullistaneena ilmiönä eli pelaamisen elinkaaren käännekohtana, mitä voidaan verrata sosiologian piirissä käytettäviin elämän käännekohtiin. Purhosen ym. (2008, 36–38) mukaan elämän käännekohdat ovat niitä hetkiä, jotka muuttavat elämän kulkua ja heijastavat henkilökohtaisen luonteensa lisäksi myös yhteiskunnan muutoksia.

Elämän käännekohdat ovat merkittäviä, sillä niistä on Purhosen ym. (2008, 14–17, 29, 49) mukaan mahdollista löytää *sukupolvikokemuksia*. Purhonen ym. kirjoittavat, että tärkeimpiä jonkin ikäryhmän jäseniä toisiinsa yhdistäviä tekijöitä ovat historiallis-yhteiskunnalliset kokemukset eli sosiologi Karl Mannheimin 1920-luvulla teoriassaan hahmottelemat sukupolvikokemukset. Mannheimin luoma käsitys sukupolvista ja sukupolvikokemuksista on Purhosen ym. mukaan yksi historian merkittävimmistä sukupolviteorioista, jota käytetään edelleen paljon yhteiskunnallisten sukupolvien tutkimuksen lähtökohtana. Ben-Ze'evin ja Lomsky-Federin (2009, 1048) mukaan nykyään jotkut sosiologit ajattelevat, että sukupolvikokemusten syntyminen tapahtuu mannheimilaista sukupolviteorian käsitystä aikaisemmin jo nuoruusiällä ja varhaisessa aikuisuudessa, eli samassa elämänvaiheessa kuin pelaamisen elinkaaren haastateltavien verkkopelaamiseen liittyvät yhteisöllisyyden kokemukset syntyivät.

Jotakin tiettyä ikäryhmää yhdistävien sukupolvikokemusten määrittelemiseksi tämän tutkimuksen aineisto on liian suppea, mutta haastateltavien keskuudessa verkkopelaamista voidaan tarkastella mahdollisena viitteenä sukupolvikokemuksesta. Ben-Ze'ev ja Lomsky-Feder (2009, 1048) ovat kuvailleet mannheimilaista sukupolviteoriaa tietyn ihmisjoukon aikuistumiseksi tietyissä olosuhteissa, minkä myötä kyseinen joukko kokee uudistuneen sosiaalisen ja kulttuurisen järjestyksen tuoreeltaan ja reagoi uuteen tilanteeseen jaetulla tavalla. Pelaamisen elinkaaren haastateltavat ovat kokeneet sekä pelikulttuurin

että sosiaalisen järjestyksen uudistumisen nuoruudessaan, kun virtuaaliset tilat muodostivat pelaajille tarpeen hahmottaa itsensä osana aiemmasta poikkeavia sosiaalisia ympäristöjä. Sukupolvikokemusten määritelmän mukaisesti verkkopelaamista voidaan tarkastella lisäksi historiallisesti ja yhteiskunnallisesti merkityksellisenä, kun Saarikosken ym. (2009, 263–264) mukaan keskeinen osa netin kulttuurisesta omaksumisesta on tapahtunut juuri pelaamisen ja leikkimisen kautta. Viimeistään nykypäivän elektronisen urheilun (eSports) suosion kasvu (ks. Hamari & Sjöblom 2017) osoittaa verkkopelaamisen monitahoiset merkitykset paitsi yksilön elämänkulun kannalta myös esimerkiksi työelämän muutosten näkökulmasta yhteiskunnallisesti.

Sukupolvikokemuksia käytetään toisinaan sukupolvien määrittelyn perusteena. Esimerkiksi Järvensivu ja Alasoini (2012, 13) katsoivat tutkimuksessaan nettipelaamisen ja muun sosiaalisessa mediassa toimimisen Y-sukupolven sukupolvikokemukseksi ja nimesivät sen *pelaajasukupolveksi*. Y-sukupolven tutkijat rajasivat aiemman tutkimuksen perusteella vuosien 1977–1997 välisenä aikana syntyneet ihmiset. Järvensivu ja Alasoini viittaavat pelaajasukupolven määrittelyssä Smithin (2006, 10) tekemään jaotteluun, jossa luonnehditaan sekä X- että Y-sukupolvea pelaajiksi (gamer) mutta ei jaotella sukupolvia ikäluokkien mukaan vaan ainoastaan suurten ikäluokkien (baby boomers) jälkeen syntyneiksi. Järvensivu ja Alasoini (2012, 6–7) tuovat samassa yhteydessä julki tiedostavansa yhteiskunnallisten sukupolvien täsmällistä määrittelyä koskevat monitahoiset ongelmat. Purhosen (2007, 15–20) mukaan yhteiskunnallisen sukupolven tutkimuksessa huomioidaan yleensä sukupolvikokemuksen lisäksi sukupolven jäsenten tietoisuus oman sukupolvensa erityislaadusta ja sukupolvikokemusten sekä -tietoisuuden vuoksi erottautuminen joidenkin muiden asioiden suhteen toisen ikäisistä ihmisistä. Sukupolvi ei siis muodostu vain yhdistävän kokemuksen perusteella vaan tarvitaan myös sukupolven jäseniä yhdistävä tunne yhteisestä eli *sukupolvitietoisuus*, joka muodostuu kollektiivisen yhteenkuuluvuuden tunteen ja identifi kaation kautta sekä usein ajan kuluessa retrospektiivisesti (Purhonen 2007, 73–75, 82).

Pelaamisen elinkaaren aineistossa ilmenevä verkkopelaamisen voimakas yhteisöllisyyden kokemus nuoruudessa herättää kysymyksiä sekä sukupolvikokemusten että sukupolvitietoisuuden olemassa olosta ja potentiaalista varsinaisen pelaajasukupolven määrittelyssä, vaikka pelkästään tämän aineiston perusteella määrittelyä ei voida tehdä. Sosiaalisen pelaamisen, sosiaalisen peleihin liittyvän kanssakäymisen ja ihmisuhteiden kehittymisen näkökulmasta haastatteluista voidaan nähdä, että pelit ja pelaaminen olivat lapsuuden tavoin myös nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa tärkeitä ihmisiä yhdistäviä tekijöitä. Eräs erityinen yhteisöllisyyden piirre verkkopelaamisessa oli pelaajien välisen globaalin kanssakäymisen arkipäiväistyminen osaksi sosiaalista todellisuutta. Tästä nä-

kökulmasta tarkasteluna verkkopelaamisen sukupolvikokemuksia ja -tietoisuutta olisi ai-
hetta katsoa kansallisesta kulttuurista irrallisina globaaleina ilmiöinä. Toisaalta pelilaittei-
den ja yleensä pelialan kehityksen historiankulku on hyvin kulttuurisidonnaista, jolloin
pelaajien kokemuksetkin tulisi suhteuttaa ajan kulttuuriin olosuhteisiin sekä pelien ja tek-
nologian käyttömahdollisuuksiin. Haastatteluiden perusteella voidaan kuitenkin tässä yh-
teydessä sanoa, että verkkopelaamisen yhteisöllisyyden kokemukset toimivat sekä
kansallisella tasolla että globaalisti jaettuina kokemuksina mielenkiintoisena avauksena
pelaajasukupolven sisällön ja rakenteen syvällisemmälle tarkastelulle.

Aikuisuuden elämänvaiheessa pelisosiaalisuus ilmenee aineistossa pääosin pelaami-
sen muodossa, mikä liittyy usein myös ihmissuhteiden ylläpitämiseen. Aikuisuudessa mo-
nen haastateltavan sosiaalinen pelaaminen on laajentunut kavereiden kanssa pelaamisesta
myös oman puolison ja lastensa kanssa pelaamiseen. Vaikka jotkut pelaavat aikuisena
ainakin toisinaan yksin, pelaaminen koetaan pääosassa haastatteluista antoisimmaksi
juuri sosiaalisissa tilanteissa, yhteisöllisesti tai esimerkiksi yhteistyönä pelatessa.

Pelaamisessa hauskinta on sosiaalisuus. (N30)

Ehkä parhaimmat pelikokemukset tulevat peleistä, joissa pystymme tekemään yhteis-
työtä [vaimon kanssa]. Kerran esim. pelasimme Bubble Bobblen [Taito (1986)] läpi yh-
deltä istumalta. (M33A)

Kännykällä olen hakannut Clash of Clansia [Supercell (2012)] nyt kaksi vuotta, ja sii-
nä yhteisöllisyys on se kovin juttu nykyään. (M29B)

Haastateltavien joukossa suhtaudutaan positiivisesti peleihin ja pelaamiseen perheen
yhteisenä aktiviteettina ja peliharrastus jaetaan monessa tapauksessa mielellään puoli-
son ja lasten kanssa. Entertainment Software Association (ESA) julkaisee vuosittain tilas-
totietoa amerikkalaisten pelaamisesta ja vuoden 2014 (ESA 2014) tilaston mukaan
amerikkalaisista vanhemmista 42 prosenttia pelasi vähintään kerran viikossa lastensa
kanssa digitaalisia pelejä, kun vuonna 2015 (ESA 2015) luvut kasvoivat edellisvuodesta
ja jopa 59 prosenttia kertoi pelaavansa lastensa kanssa vähintään viikoittain. Vuonna 2016
(ESA 2016) viikoittain lastensa kanssa pelasi peräti 62 prosenttia amerikkalaisista van-
hemmista. Tämän tutkimuksen aineistosta ei selviä, kuinka usein lasten kanssa tarkalleen
ottaen pelataan mutta ilmeistä kuitenkin on, että vanhempien osallistuminen pelaamiseen
on haastateltavien keskuudessa nyt yleisempää kuin heidän omassa lapsuudessaan. Au-
ravan ym. (2013, 49) mukaan lapsuudessa tutuksi tulleet mediasisällöt pysyvät usein elä-
mänkaaren kehityksessä mukana ja siltä vaikuttaa myös pelaamisen elinkaaren
haastatteluiden perusteella. Haastateltavien omassa lapsuudessa tutuksi tullut media on

pysynyt lähes kaikkien elämässä mukana aikuisuuteen saakka ainakin jossakin merkityk-
sessä, ja kasvatuksellisesta näkökulmasta tarkasteltuna digitaalisiin peleihin suhtaudu-
taan haastateltavien keskuudessa myönteisesti myös omien lasten harrastuksena.

Aikuisuuden pelaamisessa yhdistyvät haastatteluiden mukaan sekä lapsuuden että
nuoruuden ja varhaisaikuisuuden sosiaaliset piirteet, kun pelejä pelataan kotona fyysisesti
yhdessä sekä verkossa kavereiden ja entuudestaan tuntemattomien kanssa. Pelit ovat
monelle myös osa illanviettoja, jolloin pelejä pelataan kaveriporukassa niin sanotusti oheis-
vihteenä. Jotkut haastateltavat lisäksi kokoontuvat samaan paikkaan säännöllisesti pe-
lien pariin nuoruuden lanikavereiden tai nettituttujen kanssa, jolloin aikuiselämän kiireet
siirretään haastateltavien mukaan taka-alalle ja viikonloppu pyhitetään yhdessä pelaami-
selle. Pelisosiaalisuus ei kuitenkaan rajoitu aikuisuudessakaan pelkästään pelaamiseen,
sillä jotkut haastateltavat esimerkiksi keskustelevat ahkerasti peleistä ja viimeisimmistä
pelituutisista ystäviensä kanssa. Pelisosiaalisuus on siis aineiston perusteella tärkeä pe-
liharrastuksen elementti koko elämänkaaren ajan lapsuudesta aikuisuuteen ainakin pe-
laamisen muodossa, mutta pelien sosiaalisia merkityksiä löytyy myös varsinaisen
pelaamisen ulkopuolelta kaikista tutkimuksissa tarkastelluista ikävaiheista.

LOPUKSI

Tässä artikkelissa on luotu pelaamisen elinkaaresta kuva, joka perustuu haastateltavien
pelikokemuksiin eri ikävaiheissa. Lapsuudessa 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa pela-
minen oli merkittävä osa miltei jokaisen haastateltavan arkea ja pelaamista harrastettiin
yleisesti lähes päivittäin, joten peliharrastukselle oli ilmeisen paljon tilaa. Nuoruudesta al-
kaen pelaamisessa tapahtuu aineiston perusteella muutoksia pelimäärien, -tapojen ja -ta-
voitteiden suhteen. Muutosten koetaan johtuneen haastateltavien keskuudessa esimerkiksi
elämänkaareen liittyvästä kehityksestä, elämän käännekohdista ja opiskeluiden sekä työ-
elämän aloittamisesta. Pelaamisen vähentymistä ei nähty nuoruudessa ja varhaisaikui-
suudessa ongelmana todennäköisesti siitä syystä, että elämänkaaren vaiheessa
mielenkiinto kohdistui haastateltavien mukaan pelejä voimakkaammin toisaalle. Aineiston
perusteella voidaan päätellä, että monet aloittivat nuoruudessa elämänkaaripsykologian
kehitysteorioista (ks. Dunderfelt 2006; Vilkkö-Riihelä 2001; Atkinson ym. 2000) tutun iden-
titeetin rakentamiseen sekä sosialisointiin liittyvän työn ja silloin pelaaminen jäi ainakin
hetkellisesti elämässä taka-alalle. Toisaalta pelaamisen elinkaareessa nuoruuden ja var-
haisaikuisuuden elämänvaiheessa tapahtuneet muutokset heijastavat myös pelien ja lait-
teiden elinkaarta, sillä pelitavat ja pelattavat pelit seurasivat 1990-luvun loppua kohden
aikansa kehitystä.

Aikuisuuden ikävaiheessa valtaosalla vastaajista on pelaamisen määrä vähentynyt huomattavasti. Työkiireiden ja elämän käännekohtien, kuten avioitumisen tai perheen perustamisen vuoksi pelisessiot ovat usein lyhentyneet ja harventuneet. Pelimäärien vähentymisen suhteen jotkut haastateltavat kokevat ristiriitaa, kun työelämän myötä peliharrastuksen resurssit ovat parhaimmillaan pelilaitteiden sekä pelien saatavuuden ja tarjonnan suhteen, mutta aikaa pelaamiseen ei riitä tarpeeksi. Pelaaminenkin on saanut aikuisuudessa uusia sävyjä, sillä pelejä käytetään etenkin kasuaalipelien ja mobiililaitteiden yleistymisen ansiosta aiempaa monipuolisempiin tarkoituksiin. Aineiston perusteella voidaan sanoa, että vaikka pelimäärät vähenevät selvästi aikuisuuteen mennessä, pelit saavat entistä monipuolisempia merkityksiä. Pelien merkitysten määrä ei siis riipu pelaamisen määrästä. Toisaalta tässä aineistossa aikuisuuden pelaamisen raportoitu tai koettu määrä voi muuttua, jos suhtautuminen kasuaalipelaamiseen ja mobiilipeleihin syystä tai toisesta muuttuu. Pelaajan kokemukset pelikulttuurin piirteistä ja omasta pelaajan identiteetistään ovat siis tärkeässä asemassa pelien merkitysten syntyemisessä (ks. Mäyrä 2008; Shaw 2011).

Pelaamisen elinkaaren haastatteluista nousee erityisen selvästi esiin erilaisia pelien ja pelaamisen sosiaalisia merkityksiä jokaisessa elämänvaiheessa. Peliharrastuksen sosiaalisuuteen kiinnitettiin huomiota jo vuosituhaten vaihteessa, jolloin nimenomaan pelaamisen positiivisia puolia alettiin nostaa esiin (Kasvi 2001). Tässä artikkelissa käsitellyt pelaamisen sosiaaliset merkitykset eivät siis ole uusia löydöksiä, mutta ne tarjoavat ainutlaatuisia kokemuksellista tietoa. Haastateltavien kokemukset tukevat monilta osin aiempaa tutkimusta sosiaalisen pelaamisen merkityksistä ja ne laajentavat erityisesti lapsuuden pelisosaalisuuden kuvaa pelaamisen ulkopuolisissa toiminnoissa. Aineiston perusteella lapsuuden elämänvaiheessa 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa peliharrastusta leimasi Etelä-Pohjanmaalla pelien ja pelilaitteiden heikko saatavuus. Resurssien niukkuus todennäköisesti tuki haastateltavien monipuolista pelisosaalisuutta, kun pelikokemuksia jaettiin ahkerasti kavereiden, naapureiden ja tuttavien kanssa. Joissakin haastateltavien perheissä pelattiin myös omien vanhempien kanssa, mikä oli molemmille osapuolille hauskaa ajanvietettä mutta luultavasti myös hyvä keino vanhemmille tutustua uuden median sisältöihin ja valvoa lasten pelaamista (ks. Aurava ym. 2013).

Nuoruuden pelaaminen selvästi eriytti vanhemmat ja lapset toisistaan, sillä vanhempien kanssa ei enää pelattu haastatteluiden perusteella lainkaan. Muutokset pelaamisen sosiaalisuudessa vanhempien suhteen ovat voineet liittyä nuoruuden ikävaiheessa tapahtuneeseen elämänkaaren kehitykseen ja kaverisuhteiden korostumiseen, mutta ehkä myös uudenlaisiin peleihin ja pelitapoihin internetin yleistymisen myötä. Monet haastateltavat kokevat, että nuoruudessa ja varhaisaikuisuudessa verkkopelaamisen aloittaminen oli pe-

laamisen elinkaaren merkittävä käännekohta. Verkkopelien myötä aiempi fyysinen yhdessä pelaaminen muuttui näennäisesti yksin omalla koneella pelaamiseksi. Monet haastateltavat kuitenkin kokevat, että ihmissuhteiden verkostoja oli aikaisempaa helpompi ylläpitää ja laajentaa juuri verkkopelien avulla virtuaalisesti. Aineiston perusteella internetin voi ajatella tarjonneen reaalielämään rinnastettavan kanavan luoda merkityksellisiä ihmissuhteita, joista tuli lisäksi maantieteellisesti aiempaa laajemmin ja helpommin saatavuttavia. Verkkopelaamisen sosiaalisuus on aineiston perusteella niin merkittävää, että siihen liittyviä retrospektiivisiä voimakkaita yhteisöllisyyden kokemuksia on mielenkiintoista tarkastella sukupolvikokemusten ja -tietoisuuden näkökulmista käsin. Varsinaista sukupolven määrittelyä ei tämän aineiston perusteella voida lähestyä mutta sen avulla päästään 1990-luvulla syntyneen, peliharrastuksen mullistaneen ja uudenlaisen yhteisöllisyyden kokemuksen jäljille, johon liittyvät merkitykset voidaan ajoittaa internetin yleistymiseen ja verkkopelaamisen aloittamiseen.

Pelaamisen elinkaari pysyy johdonmukaisena sosiaalisen pelaamisen osalta lapsuudesta aikuisuuteen. Monille haastateltaville pelaamisessa on edelleen aikuisuudessa tärkeintä juuri sosiaalisuus, tarkoitti se sitten fyysisesti samassa tilassa pelaamista ystävien ja perheenjäsenten kanssa tai verkkopelaamisen virtuaalista sosiaalisuutta. Kukaan haastateltavista ei paheksu tai suhtaudu torjuvasti lasten kanssa pelaamiseen, vaan aikuisiän perheissä lasten kanssa pelaaminen tai sen suunnittelu on melko yleistä. Samankaltaisia havaintoja on aiemmassa tutkimuksessa (ESA 2014; ESA 2015) löytynyt amerikkalaisten aikuisten keskuudessa, kun amerikkalaisissa perheissä lasten kanssa pelataan vuosi vuodelta ahkerammin. Tämän tutkimuksen aineiston perusteella voidaan ajatella, että halukkuus yhdessä pelaamiseen voi johtua esimerkiksi omista lapsuuden kokemuksista, jolloin vain harvat saivat jakaa rakkaan peliharrastuksen vanhempiensa kanssa. Toisaalta haastateltavat ovat kasvaneet pelien parissa ja ehkä siksi kokevat ne luontevaksi ajanvieton mediaksi myös aikuisuudessa (ks. Aurava ym. 2013). Lasten kanssa pelaamisen yleistymisen on myös kaksisuuntaisen sosialisointin kannalta positiivinen trendi, sillä esimerkiksi Suorannan (2001) mukaan mediakulttuurissa aikuiset eivät yksinään hallitse ja jaa tietoa vaan se liikkuu kaikkiin suuntiin.

Digitaaliset pelit ja pelaaminen ovat julkisuudessa näkyvästi esillä ja nykyään pelejä tarkastellaan kaikenikäisten viihteenä. Viimeisimmän peliajarometrin (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2015) mukaan digitaalisten pelien suosio on korkealla tasolla, kun noin 60 prosenttia suomalaisista pelaa aktiivisesti. Pelillisuus yhteiskunnallisena ilmiönä ei kuitenkaan rajoitu vain varsinaiseen pelaamiseen, vaan viihteen lisäksi pelit näkyvät yhteiskunnassamme yhä enenevässä määrin hyötytarkoituksissa esimerkiksi koulutuksessa, työelämässä, terveyden ja hyvinvoinnin aloilla ja siten ihmisen elämänkaaren kaikissa vaiheissa.

Mäyrän (2016) mukaan esimerkiksi *Pokémon GO* (Niantic 2016) -pelin suursuosio edellytti myönteisiä kulttuurisia ja yhteiskunnallisia muutoksia. Toisin sanoen siis teknologiset edistysaskeleet eivät yksinään riitä pelillistymisen kehittymiseksi, vaan niiden omaksumisen tueksi tarvitaan suosiollisia asenneilmapiiriin muutoksia kulttuurissa ja yhteiskunnassa. Näistä muutoksista pelaamisen elinkaaren haastatteluista löytyneet merkitykset ovat hyviä esimerkkejä. Teknologisen kehityksen taustalla vaikuttavien odotusten ja asenteiden kuuleminen ja ymmärtäminen on mahdollista kokemuksellisen tiedon kartuttamisen keinoin, jolloin pelien kehitystä voidaan suunnata ja kytkeä esimerkiksi ihmisten hyvinvointiin.

LÄHTEET

KIRJALLISUUS

- Atkinson, Rita, Atkinson, Richard, Smith, Edward, Bem, Daryl & Nolen-Hoeksema, Susan (2000). *Hilgard's Introduction to Psychology*. 13th Edition. Harcourt Brace College Publishers, San Diego.
- Aurava, Riikka, Hamari, Juho, Harviainen, J. Tuomas, Hentonen, Erkki, Huttunen, Tero, Hernesniemi, Sonja, Kataja, Elina, Koulu, Sanna, Kähkönen, Ranu, Laakso, Mauri, Lehtonen, Mikael, Marjomaa, Heikki, Markkula, Tiina, Meriläinen, Mikko, Sihvo, Rami, Silvennoinen, Inka, Sjölund, Anna-Kaisa, Tenkanen Teresa & Tossavainen, Tommi (2013). *Pelikasvattajan käsikirja*. Viitattu 27.3.2017. Saatavilla: <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Ben-Ze'ev, Efrat & Lomsky-Feder, Edna (2009). The Canonical Generation: Trapped between Personal and National Memories. *Sociology* 43:6, 1047–1065.
- Charmaz, Kathy (2006). *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis*. Sage Publications Ltd, Lontoo.
- Dunderfelt, Tony (2006). *Elämänkaaripsykologia*. WSOY, Porvoo.
- Edwards, Chris (2007). Let battle commence. *Engineering & Technology* 2:6, 24–28.
- ESA 2014. *Essential facts about the computer and video game industry. Sales, demographic and usage data*. Viitattu 27.3.2017. Saatavilla: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf
- ESA 2015. *Essential facts about the computer and video game industry. Sales, demographic and usage data*. Viitattu 27.3.2017. Saatavilla: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

- ESA 2016. *Essential facts about the computer and video game industry. Sales, demographic and usage data*. Viitattu 27.03.2017. Saatavilla: <http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>
- Eskola, Jari & Suoranta, Juha (2014). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino, Tampere.
- Frostling-Henningsson, Maria (2009). First-Person Shooter Games as a Way of Connecting to People: "Brothers in Blood". *CyberPsychology & Behavior* 12:5, 557–562.
- Hamari, Juho & Sjöblom, Max (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet Research* 27:2, 211–232.
- Hiltunen, KooPee, Latva, Suvi & Kaleva, Jari-Pekka (2013). Peliteollisuus – kehityspolku. *Tekefin katsaus* 303/2013. Viitattu 11.03.2017. Saatavilla: http://www.tekes.fi/globalassets/julkaisut/peliteollisuus_kehityspolku.pdf
- Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula (2010). *Tutki ja kirjoita*. Kustannusosakeyhtiö Tammi, Helsinki.
- Jansz, Jeroen, Martens, Lonke (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New Media and Society* 7:3, 333–335.
- Järvensivu, Anu & Alasoini, Tuomo (2012). Pelaajasukupolvi mosaiikkityössä. *Futura* 31:3, 5–15.
- Järvinen, Aki (1999). Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit. Teoksessa Järvinen, A. & Mäyrä, I (toim.): *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*, 165–184. Vastapaino, Tampere.
- Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2011). *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Verkkojulkaisusarja: TRIM Research Reports: 6. Tampereen yliopisto. Viitattu 4.3.2017. Saatavilla: <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>
- Kasvi, Jyrki J.J. (2001). Lasten tietokonepelit. Teoksessa Kangassalo, Marjatta & Suoranta, Juha (toim.): *Lasten tietoyhteiskunta*, 106–123. Tampereen Yliopistopaino Oy, Tampere.
- Kultima, Annakaisa (2009). *Ongelmanratkaisua ja ajanvietettä: kasuaalipelien ja -pelaamisen piirteitä*. Viitattu 4.3.2017. Pelitieto.net-verkkosivut. Saatavilla: <http://pelitieto.net/ongelmanratkaisua-ja-ajanvietetta/>
- Kuorikoski, Juho (2014). *Sinivalkoinen pelikirja*. Suomen pelialan kronikka 1984–2014. Fobos, Saarijärvi.
- Leavy, Patricia (2014). *Oral History: Understanding Qualitative Research*. Oxford University Press, Yhdistynyt kuningaskunta.
- Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Sage Publications Ltd, Lontoo.

- Mäyrä, Frans (2016). Pokémon GO and the Ludification of Culture. Avauspuhe konferenssissa *Mindtrek*. Tampere, 17.–19.10.2016. Viitattu 27.3.2017. Luentokalvot: <http://www.sli-deshare.net/fransmayra/pokmon-go-and-the-ludification-of-culture>. Videotallenne: <https://www.pscp.tv/w/1LyxBOvdNOrKN>
- Mäyrä, Frans & Ermi, Laura (2013). *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*. Verkkojulkaisusarja: TRIM Research Reports: 11. Tampereen yliopisto. Viitattu 4.3.2017. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>
- Mäyrä, Frans, Karvinen, Juho & Ermi, Laura (2015). *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. Verkkojulkaisusarja: TRIM Research Reports: 21. Tampereen yliopisto. Viitattu 28.3.2017. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0153-8>
- Nevala, Tuulia (2015). Pelaamisen elinkaari. 1978–1985 syntyneiden pelihistoriaa Etelä-Pohjanmaalta. Pro gradu -tutkielma, informaatiotutkimus ja interaktiivinen media, Tampereen yliopisto. Viitattu 11.3.2017. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-2016011111058>
- Pantzar, Mika (1996). *Kuinka teknologia kesytetään: kulutuksen tieteestä kulutuksen taiteeseen*. Tammi, Helsinki.
- Purhonen, Semi (2007). Sukupolvien ongelma. Tutkielmia sukupolven käsitteestä, sukupolvitietoisuudesta ja suurista ikäluokista. Väitöskirja, sosiologia, Helsingin yliopisto. Viitattu 5.8.2017. Saatavilla: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-10-3833-4>
- Purhonen, Semi, Hoikkala, Tommi & Roos, J.P. (2008). *Kenen sukupolveen kuulut? Suurten ikäluokkien tarina*. Gaudeamus, Helsinki.
- Saarikoski, Petri (2001). *Pioneerien leluista kulutuselektronikaksi. Suomalainen kotimikro-harrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Lisensiaatintutkimus, yleinen historia, Turun yliopisto. Viitattu 12.3.2017. Saatavilla: <http://users.utu.fi/petsaari/lisuri/lisuri.pdf>
- Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Väitöskirja, taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos / Nykykulttuurin tutkimuskeskus, Jyväskylän yliopisto.
- Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009). Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liike-toimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailman-sodan jälkeen. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans & Sotamaa, Olli (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere, Tampereen yliopisto, 16–33. Viitattu 11.3.2017. Saatavilla: <http://www.pelitutkimus.fi/wpcontent/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>
- Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (2009). Peliä ja leikkiä virtuaalisilla hiekkalaatikoilla. Teoksessa Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (toim.): *Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria*, 234–264. Gaudeamus, Helsinki.
- Saastamoinen, Mikko (2006). Minuus ja identiteetti tutkimuksen haasteina. Teoksessa Rautio, Pertti & Saastamoinen, Mikko (toim.): *Minuus ja identiteetti. Sosiaalipsykologinen ja sosiologinen näkökulma*, 170–180. Tampereen Yliopistopaino Oy, Tampere.
- Shaw, Adrienne (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media and Society* 14:1, 28–44.
- Simon, Bart (2007). Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod. *Games and Culture* 2:3, 175–193.
- Smith, W. Stanton (2006). Employers and the New Generation of Employees. *Community College Journal* 76:3, 8–13.
- Suominen, Jaakko (2015). Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna. Teoksessa Koskimaa, Raine, Suominen, Jaakko, Mäyrä, Frans, Harviainen, J. Tuomas, Friman, Usva & Arjoranta, Jonne (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 72–98. Viitattu 21.11.2017. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/uuosikirja2015/artikkeli-suomen-ensimmainen-konsolipelibuumi-1988-1994-tietokonelehdiston-ja-pelaajien-muistitiedon-kautta-tarkasteltuna>
- Takahashi, Dean (2016). Clash Royale is already the top-grossing iOS game in the U.S. *VeturBeat* 4.3.2016. Verkossa <https://venturebeat.com/2016/03/04/clash-royale-hits-no-1-on-top-grossing-chart-in-u-s/> Viitattu 20.8.2017.
- Tiittula, Liisa, Rastas, Anna & Ruusuvoori, Johanna (2005). Kasvokkaisesta vuorovaikutuksesta tietokonevälitteiseen viestintään. Virtuaalihaastattelun näkymiä. Teoksessa Ruusuvoori, J. & Tiittula, L. (toim.): *Haastattelu: Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*, 264–271. Vastapaino, Tampere.
- Tyni, Heikki & Sotamaa, Olli (2014). Assembling a game development scene? Uncovering Finland's largest demo party. *The Italian Journal of Game Studies* 1:3, 109–119. Verkossa https://www.gamejournal.it/3_tyni_sotamaa/
- Ukkonen, Taina (2011). Muistitieto tutkimuksen kohteena ja aineistona. *Elore* 7:2. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ELE-536189>
- Vilkko-Riihelä, Anneli (2001). *Psyyke. Psykologian käsikirja*. WS Bookwell Oy, Porvoo.
- Wolf, Mark J.P. (2008). *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Greenwood Press, London.

Young, Bryan-Mitchell (2014). *Frag: An ethnographic examination of computer gaming culture and identity at LAN parties*. Väitöskirja, Communication and Culture, Indiana University. Viitattu 6.8.2017. Saatavilla: <https://pqdtopen.proquest.com/pubnum/3612176.html?FMT=AI>

PELIT

3D Realms (1996). *Duke Nukem 3D*. MS-DOS, Yhdysvallat: GT Interactive.

id Software (1993). *Doom*. MS-DOS, Yhdysvallat: GT Interactive.

id Software (1996). *Quake*. MS-DOS, Yhdysvallat: GT Interactive.

id Software (1997). *Quake 2*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Activision.

Imagineering (1991). *The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants*. Nintendo Entertainment System, Yhdysvallat: Acclaim.

King (2012). *Candy Crush Saga*. Selain, Yhdistynyt kuningaskunta: King.

Konami (1989). *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Kolikkopeli, Japani: Konami. Käännetty Nintendo Entertainment Systemille 1990 nimellä *Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game*.

Niantic (2016). *Pokémon GO*. IOS, Android, Yhdysvallat: Niantic.

Nintendo R&D4 (1985). *Super Mario Bros*. Nintendo Entertainment System. Japani: Nintendo.

Sonic Team (1991). *Sonic the Hedgehog*. Sega Genesis, Japani: Sega.

Supercell (2012). *Clash of Clans*. IOS, Suomi: Supercell.

Supercell (2016). *Clash Royale*. IOS, Android, Suomi: Supercell.

Taito (1986). *Bubble Bobble*. Kolikkopeli, Yhdysvallat: Romstar.

VERKKOROOLIPELIGENREN MUUTOS: WORLD OF WARCRAFTIN MUUTOKSEN ONGELMAT PELAAJAN NÄKÖKULMASTA

TIIVISTELMÄ

Massiivisia monen pelaajan verkkoroolipelejä (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games; MMORPG) voidaan pitää näkyvänä osana nykyistä online-pelaamisen kirjoa. Peligenren suosiosta huolimatta verkkoroolipelejä laajasta näkökulmasta tarkastelevia tutkimuksia on viime vuosina tehty suhteellisen vähän. Artikkelissa tarkastellaan verkkoroolipelejä genrenäkökulmasta, World of Warcraft -pelistä tehdyn tapaustutkimuksen muodossa. Tutkimuksen näkökulman muodostavat pelaajien käsitykset peliin tehtyjen muutosten haitallisista vaikutuksista. Tulokset muodostettiin aineistolähtöisesti, analysoimalla pelaajien keskustelufoorumeilla käymää keskustelua pelin toteutuksessa nähdystä ongelmista. Tulosten perusteella todettiin, että pelaamisen painotus on kahden kehityssuuntauksen vaikutuksesta siirtynyt kauemmas pelaamisen sosiaalisuudesta, kohti vähemmän aikaa vievää yksinkertaistettua pelikokemusta.

Avainsanat: massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli, MMORPG, genre, tapaustutkimus, World of Warcraft

JOHDANTO

Massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit¹ ovat olleet näkyvä osa online-pelaamisen kirjoa 1990-luvun loppupuolelta lähtien.² Pelityypin suosion voidaan myös sanoa kasvaneen vuosituhannen vaihteen jälkeen siinä määrin, että sitä voidaan pitää pysyvänä osana online-pelien nykyistä kirjoa. Vaikka verkkoroolipelejä on julkaistu viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana kymmenittäin, voidaan pelityypin pelien sanoa säilyneen keskeisiltä pelaamisen ominaisuuksiltaan hyvin samankaltaisina.

Online-pelaamisen erilaisten kulttuurien ja konventioiden voidaan nähdä muotoutuneen nykyiseen muotoonsa 2000-luvun ensimmäisten vuosien aikana (Mäyrä 2008, 133). Tässä valossa on kiinnostavaa tutkia, miten online-pelaamisen kulttuuri ja sitä koskevat konventiot ovat muuttuneet verkossa tapahtuvan pelaamisen arkipäiväistyessä ja siirtymässä entistä suuremman pelaajayleisön mielenkiinnon kohteeksi. Verkkoroolipelit tar-

ABSTRACT

Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) can be viewed as a visible part of the current spectrum of online-gaming. Regardless of its popularity as a game genre, there exists relatively little recent research, which looks at them from a wide perspective. This paper examines MMORPGs in genre context, in terms of a case study made of the game World of Warcraft. The perspective of the study constitutes of players' views of the problems perceived in the changes made to the game. The results of the study were formed on the basis of the data by analysing player to player discourse in the WoW discussion forum. The results indicated that the emphasis of playing had shifted away from the social aspects of the gaming towards less time-consuming and easier gaming experience, due to two currents in the development of the game.

Keywords: massively multiplayer online role-playing game, MMORPG, genre, case study, World of Warcraft

joavat näiden tarkasteluun rajatun, mutta samalla monipuolisen viitekehyksen. Tässä tutkimuksessa tarkastellaan *World of Warcraft* -verkkoroolipeliä (Blizzard Entertainment 2004; jatkossa *WoW*) ja siinä tapahtuneita muutoksia pelaajien näkökulmasta.

Verkkoroolipelejä on tutkittu viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana useista näkökulmista, joista viimeisimpiä ovat muun muassa peliaddiktio (mm. Blinka 2016; Cross 2016; Stavropoulos 2017), pelaajien välinen sosiaalinen kanssakäyminen (mm. Martoncik 2016; Tan 2017), virtuaalitaloudet (mm. Hamari 2016; Zhang 2016), oppimispelit (mm. Malliarakis 2016; Nistor 2016; Strachan 2016), erilaiset käyttäjäryhmät (Yee 2014) sekä pelihahmon merkitys (mm. Mancini 2017; You 2017). Esimerkkien perusteella huomataan kuitenkin, että verkkoroolipelien tutkimus on vahvasti sidoksissa tiettyihin tieteenaloihin ja huomion keskiöön sijoittuu normaalisti yksi tieteenalan kannalta keskeinen osa-alue tai ilmiö. Viimeaikaista verkkoroolipelejä kokonaisuudessaan tarkastelevaa tut-

kimusta vaikuttaakin olevan verrattain vähän, kun sitä verrataan pelityypin alkuaikoihin (esim. Mulligan & Patrovsky 2003; Bartle 2004; Alexander 2005; Castronova 2005).

Verkkoroolipelien muutoksen tarkastelu genretasolla on hyödyllistä, koska se mahdollistaa pelityypin tarkastelun siitä itsestään lähtöisin olevassa viitekehyksessä. Tarkasteltaessa verkkoroolipelejä esimerkiksi yksittäisen tieteenalan mielenkiinnon kohteiden tai tiettyyn ilmiöön kiinnittyvän problematiikan kautta, on mahdollista että pelityypin kehitykseen kiinnittyviä keskeisiä ilmiöitä jää tunnistamatta. Tällöin ei voida muodostaa käsitystä siitä, miten verkkoroolipelit ovat kehittyneet pelityypinä. Tästä syystä on tärkeää, että verkkoroolipelejä tarkastellaan myös genretasolla. Verkkoroolipelejä on pelattu jo lähes kaksikymmentä vuotta, jonka vuoksi ne tarjoavat kiinnostavan ja toisaalta myös selvärajaisen kehityksen yksittäisen pelityypin ja sen pelaamisen kehityksen tarkasteluun.

GENRENÄKÖKULMAN MERKITYS

Verkkoroolipelejä, niiden osa-alueita sekä muutosta tarkastellaan tässä artikkelissa genrenäkökulmasta. Genreä eli lajityyppiä voidaan pitää joukkona totunnaisia ja järjestäytyneitä rajoitteita, joiden kautta voidaan tuottaa ja tulkita merkityksiä (Frow 2008, 10). Genreä käytetäänkin työkaluna erilaisten mediamuotojen, kuten kirjallisuuden, elokuvien tai pelien sisältämien alalajien erottelussa toisistaan. Pelityyppien yhteydessä voidaan puhua esimerkiksi tasoloikka-, strategia-, urheilu- tai seikkailupeleistä. Lisää ulottuvuuksia pelityyppien jaotteluun voidaan liittää niiden alustojen näkökulmasta, joita voivat olla esimerkiksi lauta-, konsoli- tai tietokonepelit. Lisäksi pelejä voidaan jaotella niiden pelaajaltaan vaatiman keskittymisen näkökulmasta, jolloin pelityypit voidaan jakaa esimerkiksi kasuaali- tai hardcore-peleihin.

Genrenäkökulmaa on kritisoitu ongelmalliseksi erilaisten pelityyppien kuvailussa. Ongelmallisena genrenäkökulman suhteen voidaan pitää erityisesti sitä, että pelejä voidaan tarkastella useista eri näkökulmista, jolloin niiden ominaisuuksia luokittelevia typologioita on mahdoton tuottaa niin, etteivät ne olisi ristiriidassa toistensa kanssa (Arsenault 2009). Toisaalta vaikuttaa kuitenkin siltä, että genrejaotteluiden päällekkäisyyksien ongelmia esiintyy lähinnä silloin, kun genrejä vertaillaan toisiinsa. Tästä näkökulmasta genrejaottelu ei tuota ongelmia, kun sitä käytetään yksittäisen pelityypin tarkasteluun omana kokonaisuutenaan.

Tässä artikkelissa käytettävässä genrenäkökulmassa tukeudutaan Mäyrän (2008, 70) käsitykseen, että genre-käsitettä on hyödyllisintä käyttää kielen tavoin. Tällöin genren käytännön arvo voidaan määritellä sen perusteella, kuinka hyvin genren sisältämiä käsitteitä voidaan tunnistaa, tiedostaa ja käyttää pelaajayhteisöissä ja pelaamisen kulttuurissa yleisellä tasolla. Verkkoroolipelien muutoksen tarkastelu suhteessa genreen tarjoaakin kiin-

nostavan tutkimusnäkökulman pelityypin keskeisiin ominaisuuksiin. Näin verkkoroolipelejä voidaan tarkastella omassa viitekehyksessään, ilman että tarkastelu rajoittuu ennalta tunnistettujen ilmiöiden tutkimiseen. Tällöin vahvuudeksi nousee se, että verkkoroolipelejä voidaan kuvailla niistä itsestään nousevien käsitteiden ja konseptien avulla (Mäyrä 2008, 70).

Massiivisiin monen pelaajan verkkoroolipeleihin, kuten esimerkiksi *WoW*:iin, viitataan joissakin yhteyksissä myös massiivisina monen pelaajan verkkopeleinä.³ Syynä tähän voi olla esimerkiksi se, että niitä tarkastellaan laajemmassa online-pelityyppien kontekstissa, jossa pelit on luokiteltu genreksi esimerkiksi massiivinen-sanan perusteella. Tämä havainnollistaa osaltaan yllä kuvattua genrejen kuvailun päällekkäisyyttä ja toisaalta kuvailun hierarkkisuuutta. Peligenrejä, kuten mitä tahansa genrejä, kuvatessa on keskeistä määritellä, millä tasolla, millä tarkkuudella ja toisaalta myös minkä vuoksi määritelmä rajataan. Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli sisältää paljon potentiaalia erilaisille määritelmille.

Verkkoroolipelityypin keskeisimpien sisältöjen tapauksessa huomio on luontevaa kiinnittää sanoihin ”massiivinen” ja ”roolipeli”. Massiivinen-sanaa käytettiin alun perin erottamaan verkkoroolipelien uusi pelityyppi vanhoista verkossa pelattavista moninpeleistä, kuten esimerkiksi *Quake*sta (id Software 1996). Massiivinen-sanalle ei ole sittemmin kuitenkaan syntynyt selvää määritelmää sen suhteen, milloin ”tavallinen moninpeli” muuttuu massiiviseksi moninpeliksi. Tästä huolimatta sen käyttöä voidaan pitää perusteltuna, koska massiivisia moninpelejä voi samanaikaisesti pelata useita satoja ja jopa tuhansia pelaajia, kun taas esimerkiksi *Quake*ssa samanaikaisia pelaajia yhdellä palvelimella voi olla korkeintaan kuusitoista. (Yee 2014, 15–16).

Roolipelaaminen puolestaan voidaan määritellä tarkoittamaan joko pelihahmon sananmukaista näyttelemistä pelaamisen aikana tai hahmon suunnitelmallista kehittämistä päätöksenteon kautta, vuorovaikutuksessa tarinan kanssa (Cover 2010, 6). Roolipelaamisen tavoitteena voidaan lisäksi nähdä pelimaailmaan ja sen tarinaan osallistuminen ja uppoutuminen pelihahmojen välityksellä (Mäyrä 2008, 78), siinä missä pelaamisen voidaan nähdä tavallisesti tähtäävän pelin ”voittamiseen”. Tarkasteltaessa verkkoroolipelejä voidaan argumentoida, että niitä voidaan pelata ilman varsinaista roolipelaamisen elementtiä. Esimerkiksi *WoW*:sta on todettu, että peli vapauttaa itsensä vastuusta roolipelaamisen suhteen, koska se ei aseta minkäänlaisia sääntöjä tai ohjeita sen suhteen miten roolipelaaminen siinä tapahtuu (MacCallum-Stewart & Parsler 2008, 243). Tämän voidaan kuitenkin nähdä pätevän vain suhteessa pelihahmon sananmukaiseen näyttelemiseen, mikä ei ole pakollinen osa pelaamista. Kuten esimerkiksi yllä mainitussa *WoW*:n tapauksessa verkkoroolipelit eivät välttämättä sisällä roolipelaamiseen pakottavia tai niitä ohjavia mekanismeja, vaan roolipelaamista voidaan pitää pikemminkin pelaamisen lisäulottuvuutena, jota pelaajat voivat halutessaan keskenään toteuttaa.

Pelaamiseen ja pelihahmon kehitykseen liittyvää suunnitelmallista päätöksentekoa voidaan kuitenkin pitää osittain pakollisena roolipelaamisen muotona verkkoroolipeissä. Verkkoroolipeissä, samoin kuin perinteisissä pöytäroolipeissä, jo ennen pelimaailmaan astumista pelaaminen aloitetaan pelihahmon luomisella ennalta määritettyjen sapluunoiden pohjalta (Yee 2014, 11). Pelihahmolle valittavia piirteitä voivat tässä vaiheessa olla esimerkiksi tausta, rotu, ominaisuudet sekä taistelutaidot. Pelaajalle tarjottavilla sapluunoilla tähdätään siihen, että pelaajien hahmonkehitystä koskevia valintoja voidaan ohjata tiettyyn suuntaan (Castronova 2005, 107). Verkkoroolipeissä nämä sapluunat toteuttavat useasti ”pyhää kolminaisuutta”, jonka perusteella hahmoluokat kiinnittyvät erilaisiin taistelumekaniikkaan liittyviin rooleihin (Yee 2014, 18). Hahmoluokat sijoittuvat tyypillisesti ainakin yhteen kolmesta roolia toteuttavasta arkkityypistä: *tankit* (Tank), joiden tehtävä ryhmässä on suojella muita pelihahmoja vihollisilta, *vahingontuottajat* (Damage Per Second; DPS), joiden tehtävä ryhmässä on tuhota vihollisia sekä *parantajat* (Healer), joiden tehtävä on parantaa muita pelihahmoja vihollisten tai ympäristön aiheuttamilta vahingoilta.

Pelihakmojen luomisen ja niiden ohjatun kehityksen perusteella voidaan esittää, että verkkoroolipelejä ei voi pelata ilman jonkin tasoista roolin ottamista tai rooliin asettumista. On kuitenkin totta, että roolien ottaminen itsessään ei pakota pelaajia näyttelemään rooleja vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa. Toisaalta roolit on kuitenkin sidottu verkkoroolipelien pelimekaniikkaan esimerkiksi taistelun aikana, koska roolit määrittelevät sen, millainen suhde pelihahmolla on taisteleeseen. Tällöin pelaajien on valittava tietty rooli taistelussa. Lisäksi pelaajan valitessa hahmonluonnin aikana hahmoluokan, jossa pelihahmo kehittyi valtavasti kirvestä heiluttavaksi ja levyhaarniskaan sonnustautuvaksi taistelijaksi, pelaaja tekee jo valinnan roolistaan, joka on huomattavan erilainen verrattuna esimerkiksi kaapuun pukeutuvaan mystikkoon, joka osallistuu taisteluihin loitsujen avulla (Mäyrä 2008, 135-136).

TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

WoW tarjoaa kiinnostavan läpileikkauksen verkkoroolipeligenren kehityksestä. Yhtenä syynä tähän voidaan pitää sitä, että se oli vuosien 2006-2013 aikana pelatuin länsimainen verkkoroolipeli, jonka tilaajina on parhaimmillaan ollut yli 12 miljoonaa pelaajaa (Yee 2014, 17). Suurten pelaajamäärien vuoksi voidaan olettaa, että peliä on pidetty onnistuneena verkkoroolipelinä, minkä puolestaan voidaan nähdä lisäävän pelin edustavuutta genren edustajana. Toisena WoW:n huomionarvoisena ominaisuutena voidaan pitää sen pitkä ikää. WoW julkaistiin vuonna 2004 ja sitä pelataan edelleen vuonna 2017; siihen on julkaistu kuusi lisäosaa, joista viimeisin (World of Warcraft: Legion, Blizzard Entertainment)

julkaistiin elokuussa 2016. WoW:n elinkaarta tarkastelemalla voidaan muodostaa mielenkiintoinen läpileikkaus verkkoroolipelien kehityksestä yksittäisen genren edustajan tasolla.

Tutkimus toteutettiin aineistolähtöisesti, tarkastelemalla WoW:n pelaajien käsityksiä peliin tehtyjen muutosten aiheuttamista ongelmista. Aineisto kerättiin WoW:n julkaisijan ylläpitämältä viralliselta keskustelufoorumilta. Tutkimusta varten kerättiin noin viidensadan relevantin kommentin tai kommentin osan aineisto.

Tutkimuksen tavoitteena oli tarkastella verkkoroolipeligenren muutosta ongelmakeskeisesti pelaajien käymän keskustelun valossa. Tutkimusnäkökulman kautta pyrittiin selvittämään käytetyn tutkimusaineiston valossa sitä, missä määrin ja millaiset verkkoroolipelin muutokset nähdään pelaajien keskuudessa ongelmallisina. Muutoksen ongelmia tarkasteltiin kolmen tutkimuskysymyksen kautta: 1) millaisia WoW:n muutoksiin liittyviä ongelmia aineistosta voidaan nostaa esiin?, 2) millaisia vaikutuksia WoW:n haitallisina nähtyillä muutoksilla on pelaamiseen? sekä 3) voidaanko kahden ensimmäisen tutkimuskysymysten tulosten valossa tunnistaa kehityssuuntauksia, joihin muutoksilla on pyritty? Muutosten syiden selittämällä tavoitellaan aineiston rajoitteiden sisällä suuntaa-antavia havaintoja siitä, millaiseen suuntaan verkkoroolipelit ovat kehittyneet suhteessa aikaisempiin vuosiin, sekä pelisuunnittelun näkökulmasta että pelaajien käsitysten perusteella.

Artikkelissa tarkastellaan aluksi internet-keskustelufoorumeita aineiston lähteinä, sekä niihin liittyviä aineiston keräämiseen ja analyysiin vaikuttavia tekijöitä. Samassa yhteydessä kuvataan aineiston kerääminen ja analyysin työvaiheet. Seuraavaksi saatuja tuloksia tarkastellaan niin, että ne on jaettu aineistosta esiin nousseisiin pelaamisen ongelmialueisiin ja konteksteihin. Lopuksi WoW:n muutosta pohditaan vielä suhteessa verkkoroolipeligenren muutokseen ja joihinkin verkkoroolipelien keskeisiä sisällöllisiä osa-alueita kuvaaviin teorioihin.

INTERNET-KESKUSTELUFOORUMIT AINEISTON LÄHTEINÄ

Internet-keskustelufoorumeita on käytetty melko vähän verkkoroolipelien ympärille muodostuneiden yhteisöjen tutkimuksessa (Sköld ym. 2015). Niillä voidaan kuitenkin nähdä käyttöarvoa aineiston lähteinä pelitutkimuksessa. Keskustelufoorumeita käytetään nykyisten tutkimusten valossa laajasti verkkoroolipelien varsinaisen pelaamisen ohessa. Esimerkiksi Nick Yeen tutkimat verkkopelien pelaajat käyttivät keskustelufoorumien lukemiseen ja niillä keskustelemaan viikoittain keskimäärin kolme ja puoli tuntia, jonka lisäksi pelaajakiltoihin kuuluvat pelaajat käyttivät keskimäärin 2,7 tuntia myös kiltojensa ylläpitämien keskustelufoorumien seuraamiseen (Yee 2014, 188–189). Voidaankin todeta, että merkittävä osa verkkoroolipelien pelaamisesta sijoittuu pelin sisällä tapahtuvan pelaamisen lisäksi myös sen ulkopuolella tapahtuvaan toimintaan (mts.). Keskustelufoorumien käyttöä

Aineiston osa	Aineiston keräämisen aikaväli
Osa 1	27.11.2014–4.12.2014
Osa 2	27.12.2014–2.1.2015

Taulukko 1. Aineiston keräämisen ajankohdat jakautuivat kahdelle viikon ajanjaksolle. Aineiston toisen osan kerääminen aloitettiin, kun oli kulunut kuukausi ensimmäisen jakson alusta.

aineiston lähteenä tukee myös se, että niitä voidaan pitää verkkoroolipelien ympärille muodostuneiden pelaajayhteisöjen pääasiallisina kanssakäymisen alustoina (Sköld ym. 2015), pelin sisällä tapahtuvan pelaajien välisen kanssakäymisen lisäksi.

Keskustelufoorumien käyttöä aineiston lähteenä voidaan perustella toisaalta myös etnografisesta näkökulmasta. Keskustelufoorumien viestit ja niihin liittyvät kommentit sisältävät tyypillisesti jälkiä, joita voivat olla esimerkiksi viestin kirjoittamisen ajankohdan kertovat aikaleimat ja linkit kirjoittajan profiiliin, jotka yhdistävät sekä viestit että niiden kirjoittajat toisiinsa ja toisaalta myös keskustelufoorumien viestiarkistoon. Tällöin keskustelufoorumien viesteillä ja kommentteilla voidaan nähdä olevan vastaavanlaisia kontekstuaalisia ominaisuuksia kuin muillakin digitaalisilla dokumenteilla. (Sköld ym. 2015).

Keskustelufoorumien käyttöön aineiston keräämisen lähteenä päädyttiin siksi, niiden käytön voidaan nähdä tukevan tutkimukselle valittua genrenäkökulmaa. Sen lisäksi, että niiden kautta päästään helposti käsiksi laajoihin, dokumentoituihin ja vapaasti käytettävissä oleviin pelaajien tuottamiin keskusteluaineistoihin, voidaan niitä pitää myös sisällöllisesti avoimina keskustelun alustoina. Alustojen avoimuus tukee osaltaan genrenäkökulman pyrkimystä verkkoroolipelien erilaisten keskeisten sisältöjen ja konseptien tunnistamiseen aineistolähtöisesti. Lisäksi keskustelufoorumien vähäinen käyttö aikaisemmassa pelitutkimuksessa antaa lähestymistavalle kiinnostavaa uutuusarvoa.

Aineiston keräämisen lähteeksi valittiin *WoW*:n virallinen Pohjois-Amerikan alueella pelaaville pelaajille tarkoitettu keskustelufoorumi.⁴ Tämän keskustelufoorumien valintaan päädyttiin sen eurooppalaista vastinettaan suurempien käyttäjämäärien vuoksi. Näin pyrittiin parantamaan aineiston edustavuutta. Aineisto kerättiin kahdelta viikon ajanjaksolta, ensimmäinen osa *Warlords of Draenor* -lisäosan (Blizzard Entertainment 2014; jatkossa *WoD*) julkaisun jälkeen ja toinen osa kuukautta myöhemmin (Taulukko 1). Aineiston kerääminen (ensimmäinen osa) aloitettiin vasta kaksi viikkoa pelin julkaisun jälkeen, koska heti pelin julkaisun jälkeen keskustelualue täyttyi lähinnä teknisiä ongelmia käsittelevistä kommentteista. Tekniset ongelmat ilmeisesti johtuivat palvelinkapasiteetin tilapäisestä ylitymisestä lisäosan julkaisemisen vuoksi.

Tutkimuksen aineiston keräämisessä ja käytössä pyrittiin noudattamaan hyvää tutkimuseettistä käytäntöä. Käytännössä tämä toteutettiin niin, että aineisto kerättiin yleisölle avoimelta keskustelufoorumilta, jonka sisällön tarkastelu ei vaadi palveluun kirjautumista tai siitä maksamista. Lisäksi artikkelissa käytetyt keskustelufoorumilta poimitut kommentit tai niiden osat on suomennettu, jotta niitä ei voida jäljittää kommenttien kirjoittajiin. Kommentit on suomennettu englanninkielestä vapaamuotoisesti mutta kuitenkin niin, että niissä on pyritty säilyttämään alkuperäisen kommentin ilmaisuja. Kommentteja on joissakin tapauksissa lyhennetty tai niistä on poistettu aiheelle epärelevantteja osia. Tällöin poistettu osa on merkitty hakasulkeiden sisällä olevilla kolmella pisteellä ([...]). Kommentteihin on myös tarpeen vaatiessa lisätty selityksiä niissä käytetyille lyhenteille tekstin luettavuuden helpottamiseksi.

FOORUMIKESKUSTELUN ANALYYSI

Tutkimuksen aineiston keräämistä ja analyysia ohjaavaksi lähestymistavaksi valittiin laadullinen sisällönanalyysi. Menetelmä sopii tutkimuksen tavoitteeseen, koska sen avulla on mahdollista tarkastella aineiston sisältöä jakamalla se ensin pienempiin osiin, sen jälkeen muodostaa aihepiirille keskeisiä käsitteitä ja lopuksi järjestää se uudelleenlaiseksi kokonaisuudeksi (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006).

Tutkimuksessa hyödynnettiin myös aineistolähtöistä analyysiä (engl. grounded theory). Sille on ominaista, että teoria kehittyy aineistosta valittujen ilmiöiden, niiden koodauksen ja järjestämisen kautta, jolloin aineistoa voidaan iteratiivisesti käyttää hyväksi jo sen keräämisen vaiheessa (Hook 2015). Aineistolähtöisen analyysin teoria painottaakin erityisesti sitä, että tutkimusaineiston keräämistä ja analyysiä ei nähdä tutkimustulosten muodostamiseen nähden erillisinä vaiheina (Hook 2015).

Käytetty laadullinen sisällönanalyysin menetelmä sijoittuu teoria- ja aineistolähtöisten tutkimuksen välimaastoon. Tutkimus ei siis nojaudu suoranaisesti aikaisempaan teoriaan vaan aineistoa pyrittiin havainnoimaan siitä itsestään nousevien ilmiöiden valossa.

Saatuja tuloksia vertaillaan kuitenkin suhteessa aikaisempaan teoriaan, jonka kautta havaintojen merkitystä pyritään validoimaan ja selittämään. Käytettyä tutkimuskäsitelmää voidaan kutsua *teoriasidonnaiseksi* laadulliseksi sisällönanalyysiksi (Saaranen-Kauppien & Puusniekka, 2006).

Aineisto kerättiin käymällä systemaattisesti lävitse *WoW*:n keskustelufoorumien sisällöt valituilta ajanjaksoilta niin, että niistä tunnistettiin ensin aiheelle mahdollisesti relevantit keskustelulankojen (threads) otsikot, jonka jälkeen niiden sisältämistä keskusteluista poimittiin relevantit kommentit tai kommenttien osat. Kommentit taulukoitiin erilliseen dokumenttiin niin, että varsinaisten kommenttien lisäksi tallennettiin niitä yksilöiviä metatietoja, kuten kommentin URL-osoite. Metatietojen yhteyteen liitettiin myös alustavia havaintoja kommenttien merkittävydestä ja kommenttien tyyppiä kuvaavia avainsanoja. Tässä vaiheessa hyödynnettiin aineistolähtöisen analyysin menetelmälle ominaista havaintojen luokittelun iteratiivisuutta. Kommenttien tyyppiä ja luokittelua kuvaavia avainsanoja päivitettiin tarpeen mukaisesti niin, että aineistosta saatiin muodostettua hierarkkinen kokonaisuus, jota voitiin edelleen päivittää prosessin mittaana. Aineiston keräämisen vaiheessa sovellettiin teoreettisen saturaation käsitettä (Glaser 1978), jossa itseään jatkuvasti toistavat tai muuten sisällöllisesti redundantit kommentit tiivistettiin kommentteja koskeviin huomioihin.

Digitaalisten pelien sisältöjä voidaan analysoida erilaisilla tavoilla näkökulmasta riippuen. Pelien sisältämiä käyttötapoja ja merkityksiä voidaan tarkastella esimerkiksi ydin/pinta -jaottelun avulla (Mäyrä 2008, 17). Tällöin pelaamisen sisältö jaetaan ensinnäkin pelin ytimeen liittyviin pelaamisen osa-alueisiin, jotka määrittelevät eksplisiittisesti pelaamisen säännöt eli millaisilla tavoilla peliä voidaan pelata, sekä toiseksi pelin pintaan liittyviin osa-alueisiin, jotka puolestaan määrittelevät miten pelattava sisältö esitetään pelaajalle ja millaisia merkityksiä se kantaa. Verkkoroolipelien kontekstissa ydin/pinta -jaottelun eroja voidaan havainnollistaa erilaisten pelaamisen motivaatioiden kautta. Vakavissaan ja kilpailuhenkisesti pelaavien pelaajien motivaatiot rakentuvat ensisijaisesti pelin ytimen hallitsemisen ja ymmärtämisen ympärille, jolloin pelaamisen keskiössä on kilpailu peliä ja muita pelaajia vastaan, kun taas pelaamisen roolipelaspektista kiinnostuneiden pelaajien motivaatiot kiinnittyvät pelin pinnan ominaisuuksiin, jolloin pelaamisen keskiössä ovat pelihahmon ja -pelimaailman taustatarinat sekä jaettu, toisten pelaajien kanssa tuotettu jaettu fiktio (Mäyrä 2008, 32).

Tässä tutkimuksessa pyrittiin tunnistamaan verkkoroolipelien toteutuksen ongelmia aineistolähtöisesti pelaajan näkökulmasta tarkasteltuna. Tästä syystä aineiston analyysissä tunnistetut ongelmat järjestettiin sen perusteella, millaisissa pelaamiseen liittyvissä konteksteissa ne keskusteluissa nousivat esiin. Aineiston analyysin vaiheessa huomattiin

kuitenkin, että tulosten voitiin nähdä jakautuvan kahdelle pelaamisen osa-alueelle, *pelin ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen ja pelaajien väliseen vuorovaikutukseen*, joita hyödynnettiin tulosten järjestämisen ja analysoinnin vaiheissa. Toisin kuin yllä esitellyssä ydin/pinta -jaotteluesimerkissä, pelin ja pelaajan välinen sekä pelaajien välinen vuorovaikutus sisältävät molemmat sekä ytimen että pinnan osa-alueet. Tutkimuksen näkökulman kannalta keskeisin ero aineiston keräämistä ohjaavien mallien käyttöön oli, että aineiston analyysissä esiin nousut jaottelu kuvaa pelaajien käsityksiä pelien eri osa-alueiden toiminnasta eikä niinkään verkkoroolipelien teoreettista mallia, jonka työkaluina ydin/pinta -jaottelun kaltaisia käsitteitä voidaan pitää.

Tutkimuksessa käytetyt keskustelufoorumit ovat kaikille avoimia keskustelun alustoja. Tästä syystä niiden sisällöt ovat myös laadullisesti vaihtelevia, jolloin tutkimukselle relevantin tiedon tunnistaminen on haasteellista. Tutkimuksissa on todettu, että internet-välitteinen anonyymi keskustelu saattaa rohkaista antisosiaaliseen käytökseen (Christopherson 2007), mikä näkyi selvästi myös tutkimuksessa tarkastelluissa foorumikeskusteluissa. Keskustelusisällön laadullista vaihtelua, joka esiintyy muun muassa häiriköintinä, aggressiivisuutena ja toisten keskustelijoiden mielipiteiden vähättelynä, on selitetty *sosiaalisen läsnäolon teorian* (Short ym. 1976; tässä Joinson 2009) avulla. Sen mukaan keskustelijoiden asenteet välittyvät normaalissa kanssakäymisessä pääasiallisesti visuaalisten elementtien ja vihjeiden välityksellä, kun taas tiedolliset sisällöt puolestaan välittyvät sanallisesti, mikä saattaa osaltaan johtaa verkkokeskustelun kärjistymiseen. *Ryhmäpolarisoinnin ilmiö*, jota on tutkittu muun muassa verkkoroolipelejä edeltäneiden MUD-pelien pelaajayhteisöissä, puolestaan esittää, että ryhmissä joissa jäsenten on mahdollista vertailla mielipiteitään, saatetaan herkemmin siirtyä voimakkaampiin mielipiteisiin esimerkiksi ryhmän sisäisen näkyvyyden tavoittelun seurauksena (Wallace 1999, 73–74).

Sosiaalisen läsnäolon teoria ja ryhmäpolarisoinnin ilmiö eivät itsessään tarjoa kouriintuntuvia työkaluja tutkimuksen kannalta relevanttien keskustelusisältöjen erottamiseen aineistosta. Niitä voitiin kuitenkin hyödyntää keskustelufoorumiaineiston laadun vaihteluun liittyvien keskeisten ongelmakohtien tunnistamisessa, jolla osaltaan pyrittiin tukemaan relevanttien ja objektiivisten havaintojen tekemistä sisällöllisesti haastavasta aineistosta.

Tutkimustuloksiin viitataan tässä artikkelissa pelaajien näkökulmana *WoW*:n kehitykseen. On kuitenkin huomattava, että näkökulmaa rajoittaa käytetyn aineiston edustavuus. Yleisellä tasolla on huomioitava, että tutkimus ei edusta tutkimuskohteensa käsityksiä kokonaisvaltaisesti tai kattavasti. Ensinnä voidaan todeta, että aineiston keräämiseen käytetty ajanjakso on vain lyhyt osa *WoW*:n jo yli 14 vuotiasta historiaa, minkä vuoksi sen ei voida olettaa sisältävän kaikkia pelin eri kehitysvaiheissa ongelmallisina pidettyjä muu-

toksia. Toisekseen, aineisto kerättiin vain yhdeltä keskustelufoorumilta, jolloin tuloksista ei käy ilmi esimerkiksi se, painottuuko *WoW*:iin kohdistuva kritiikki erilaisille pelin toteutuksen osa-alueille eri keskustelufoorumeilla. On myös todennäköistä, että aineiston kommentit eivät edusta kaikkien keskustelufoorumia käyttävien pelaajien yleistä mielipidettä vaan vain osaa siitä. Lisäksi on mahdollista, että aineisto sisältää kommentteja henkilöitä, jotka eivät ole lainkaan *WoW*:n pelaajia.

Tutkimuksen tulosten yleistettävyyttä rajoittaa käytetyn aineiston edustavuus. Vaikka tutkimuksen aineisto ei riitä laajuudeltaan antamaan kuvaa kaikkien pelaajien käsityksistä *WoW*:n tilasta, tarjoaa se kuitenkin läpileikkauksen pelaamisen ongelmista tietynä ajanjaksona. Aineistosta voitiin analyysin perusteella nostaa esiin 92 *WoW*:n muutoksen ongelmaa käsittelevää kommenttia tai kommentin osaa. Kommenttien keskeisiä sisältöjä analysoidaan ja näitä sisältöjä yhdistelemällä saatiin tulosjoukko, joka sisälsi 32 *WoW*:n muutosta kuvaavaa ongelmaa pelaajan näkökulmasta. Saatua tuloksia käsitellään seuraavaksi niissä tunnistettujen osa-alueiden ja niihin liittyvien kontekstien valossa.

WORLD OF WARCRAFTIN MUUTOKSEN ONGELMAT PELAAJAN NÄKÖKULMASTA

Aineistosta saadut tulokset kertovat verkkoroolipeligenren muutoksista pelaajien näkökulmasta tarkasteltuna. Tulokset järjestettiin kolmeen esiin nousseeseen ongelmalliseen nähtyyn muutoksen osa-alueeseen. Nämä ovat pelaamisen 1) yhteisöllisyys, 2) rajoitukset ja 3) haaste. Tulokset jaettiin analyysin perusteella vielä sekä a) pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen että b) pelaajien välisen vuorovaikutuksen konteksteihin, joissa pelaamisen yhteisöllisyydestä saatiin tuloksia molemmissa konteksteissa, ja pelaamisen rajoituksista ja haasteesta ainoastaan pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen kontekstissa. Tuloksia käsitellään seuraavaksi näiden osa-alueiden mukaisesti niin, että käsittelyä tuetaan vielä pelaamisen vuorovaikutuksen konteksteilla.

YHTEISÖLLISYYDEN MUUTOS

Verkkoroolipelien sisältöjen suhteen voidaan todeta, että pelaamisen sosiaalinen ja yhteisöllinen ulottuvuus on nähty perinteisesti yhtenä niiden keskeisimpänä ominaisuutena (mm. Ducheneaut 2006; Martončik 2016; Yee 2014, 29). Sosiaalisuuden ja yhteisöllisyyden asema verkkoroolipelien pelaamisen keskiössä on tunnistettu jo genren alkuaikoina, jolloin pelin menestyksen nähtiin riippuvan siitä, kuinka ne onnistuivat rakentamaan pelaajayhteisön ympärilleen (Mulligan 2003, 139). Pelaamiseen liittyviä sosiaalisia ja yhteisöllisiä aspekteja on perinteisesti painotettu verkkoroolipelien suunnittelussa luomalla

pelihahmojen välille keskinäinen riippuvuus, joka toimii ylläkkeenä pelaajien väliselle vuorovaikutukselle (Castronova 2005, 115; Zagalo 2013). Tällöin pelaajat voidaan toisaalta sisällyttää ja kiinnittää pelaajayhteisöön, kun pelissä eteneminen vaatii yhteistyötä muiden pelaajien kanssa. Tutkimuksesta saadut tulokset viittaavat siihen, että osa pelaajakunnasta kokee *WoW*:n toteutuksessa selvästi jätetyn pelaamisen sosiaalinen ja yhteisöllinen ulottuvuus pienemmälle huomiolle muiden pelaamisen osa-alueiden vahvistamisen vuoksi.

Pelaamisen yhteisöllisyyteen liittyviä ongelmia tunnistettiin sekä pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen että pelaajien välisen vuorovaikutuksen konteksteissa. Pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen ongelmia tunnistettiin aineistossa kolmen peliin tehdyn muutoksen yhteydessä. Ensinnäkin, osa pelaajista koki, että palvelinryhmien muodostaminen on johtanut pelaajayhteisön merkityksen heikkenemiseen. *WoW*:n palvelinarkkitehtuuria muutettiin vuosien 2013 ja 2014 aikana niin, että yksittäisiä pienen pelaajakunnan sisältäviä palvelimia yhdistettiin palvelinryhmiksi.⁵ Tällä pyrittiin laajentamaan pelaajien kontaktia muuhun pelaajakuntaan, mahdollistamalla eri palvelimilla olevien pelihahmojen yhdessä pelaamisen ja vahvistaen tätä kautta pelaajakunnan mahdollisuuksia muodostaa palvelinten rajat ylittäviä pelaajayhteisöjä.

Keskustelun perusteella palvelinryhmien muodostamisella on kuitenkin ollut pelaajayhteisöä heikentäviä vaikutuksia. Pääasiallisena palvelinryhmien muodostamisen ongelmana nähtiin tulosten perusteella se, että paikallisten palvelinyhteisöjen koot paisuivat niin suuriksi, ettei yksittäisen pelaajan maineella ei ollut enää merkitystä. Pelaajien keskuudessa esimerkiksi koettiin, ettei pelaajayhteisössä voinut enää luoda mainetta pelisaavutusten avulla. Toisaalta palvelinyhteisöjen kokojen kasvun koettiin pienentävän pelaajien keskinäisen kanssakäymisen laadun merkitystä. Joissakin tapauksissa liian suurten yhteisöjen nähtiin jopa edistävän häiriköinnin ja aggressiivisuuden muodoissa esiintyvää antisosiaalista käytöstä. Pelaajien välisen kanssakäymisen laadun heikentymisen syynä nähtiin erityisesti se, että suurissa palvelinryhmissä ei ole mahdollista luoda pelihahmolleen yhteisöllistä mainetta ja toisaalta se, että yhteisöjen suurten kokojen vuoksi aikaisemmista pelisessioista tuttuihin pelaajiin törmäämistä pidettiin epätodennäköisenä.

Ennen LFD:tä [Looking For Dungeon -ryhmänmuodostustyökalu] palvelimellasi oli !@#!@hattuja, mutta tiesit kuitenkin keitä suurin osa heistä oli ja mihin kiltoihin he kuuluivat. Nykyisen LFD:n kanssa et tunne ketään ja se on saanut aikaan tämän myrkyllisen yhteisön.

Pelaajakohtaisen maineen syntymistä on lisäksi hankaloittanut ryhmänmuodostukseen tarkoitettujen työkalujen merkityksen kasvaminen entistä suuremmissa pelaajayhteisöissä. Ryhmänmuodostustyökaluilla viitataan tässä tutkimuksessa peliin sisäänrakennettui-

hin ominaisuuksiin, jotka mahdollistavat ryhmien automaattisen muodostamisen erilaisia pelisisältöjä varten. Tällöin ryhmiä voidaan muodostaa pelaajien valitsemien kriteerien avulla ilman, että pelaajien tarvitsee osallistua sen enempää ryhmämuodostamisen prosessiin. Ryhmämuodostustyökaluja käytetään *WoW*:ssa erilaisten ryhmäpelaamista vaativien pelimuotojen yhteydessä, joita ovat esimerkiksi verkkoroolipeille tyypilliset raid-sisällöt.

Ryhmämuodostustyökalut ovat tulosten perusteella vaikuttaneet haitallisesti pelaajien välisten sosiaalisten suhteiden ja rakenteiden syntyyn. Syynä tähän pidetään sitä, että ne poistavat tarpeen pelaajien väliseltä kanssakäymiseltä ryhmämuodostuksen vaiheessa, jolloin pelaajat esimerkiksi neuvottelevat ryhmän tavoitteista ja ryhmän sisäisten roolien jakautumisesta. Vastaavasti automaattisen ryhmien muodostamisen koettiin vaikuttavan haitallisesti pidempiaikaisten sosiaalisten rakenteiden, kuten ystävyysuhteiden tai pelaajakiltojen muodostumiseen.

On mahdollista käyttää LFR:ää [Looking for Raid -ryhmämuodostustyökalu] ja olla koskaan näkemättä niitä pelaajia uudelleen, joten ketä kiinnostaa jos olet ääliö? Ei ole olemassa mitään yhteisöpohjaista mekanismia, joka laittaisi ääliöt vastuuseen huonosta käytöksestä.

Kolmannen pelin ja pelaajan välisen vuorovaikutuksen ongelman muodosti tulosten perusteella *WoD*-lisäosan esittelemä varuskunta-pelimoodi. Sen myötä *WoW*:iin lisättiin strategiapelimäisiä piirteitä, jolloin pelaaja voi esimerkiksi lähettää käskyläisiä erilaisiin tehtäviin, laajentaa varuskuntaa ja tuottaa erilaisia resursseja kuten varusteita tai niiden tekemiseen tarvittavia materiaaleja.⁶ Varuskunta-pelimoodin sisällön voidaan keskustelun perusteella katsoa eroavan perustavanlaatuisesti aikaisemmista *WoW*:n sisällöistä erityisesti siinä, että se automatisoi pelaamisen osa-alueita, jotka pelaajien keskuudessa on totuttu suorittamaan itse.

Varuskunta-pelimoodin suhteen ongelmaksi koettiin erityisesti se, että se teki pelaajista pelihahmojen ammattien suhteen omavaraisia. Varuskunta-pelimoodi eroaa aikaisemmasta ja totunnaisesta *WoW*:n sisällöstä erityisesti siinä, että pelaajien on mahdollista tuottaa ammatteihin liittyviä resursseja ja hyödykkeitä (esimerkiksi varusteita pelihahmolle), joita aikaisemmin oli mahdollista tuottaa vain tiettyjen resurssien keräämiseen tarkoitettujen ammattien avulla ja joiden määrä pelihahmoa kohden oli rajoitettua. Pelaajien keskuudessa koettiin, että kaikkien ammattien ollessa tarjolla yhdelle pelihahmolle varuskunta-pelimoodissa, ei pelaajien väliselle kaupankäynnille ole enää tarvetta tai motivaatiota.

Varuskunta-pelimoodin ongelmallisuus yhteisöllisyyden kontekstissa nousi esiin myös sen pelimaailmaan liittyvien tilallisten ominaisuuksien vuoksi. Foorumikeskustelun perusteella ongelmat kiinnittyivät siihen, että varuskunnat sijaitsivat pelimaailmassa yhdessä,

kaikkien saman osapuolen pelihahmojen jakamassa kiinteässä sijainnissa, josta luodaan jokaista pelihahmoa varten yksityinen kopio. Osapuolilla viitataan pelihahmoille valittavissa oleviin rotuihin, jotka on jaettu keskenään sotaa käyvien Horde- ja Alliance-osapuolten välille. Tulosten perusteella ongelmalliseksi pelaamisen yhteisöllisyyden suhteen nousi se, että pelaajien siirtyessä käyttämään yksityisiä, omista varuskunnistaan löytyviä pelihahmon ammattien ominaisuuksia, ei pelaajien välistä kanssakäymistä syntynyt enää ammattien käyttöön tarkoitetuilla yhteisillä pelialueilla.

Pelaajien välisen vuorovaikutuksen ongelmat yhteisöllisyyden suhteen olivat vahvasti sidoksissa *WoW*:ssa tehtyihin pelihahmoon liittyviin muutoksiin. Pelihahmoilla on tyypillisesti keskeinen rooli verkkoroolipelien pelaamisessa, niiden toimiessa pelaajan edustajana pelimaailmassa. Pelihahmoille on myös ominaista, että niille valitaan pelaajan mieltymysten perusteella tietynlainen rooli, jonka mukaisesti pelissä toimitaan (Castronova 2005, 108). Pelihahmoille valitaan tyypillisesti hahmoluokka, joka asettaa sen tietynlaiseen rooliin suhteessa muihin pelihahmoihin.

Hahmoluokat jakautuvat verkkoroolipeissä tyypillisesti kolmeen rooliin, joiden ympärille pelaamisen taisteludynamiikka muodostuu. Näin myös *WoW*:ssa, jossa tätä roolijakoa edustavia hahmoluokkia ovat esimerkiksi Warrior (tankki), Rogue tai Mage (vahingontekijä) ja Priest (parantaja). Hahmoluokilla voidaan tyypillisesti ottaa useampia rooleja, joiden toimintaan voidaan vaikuttaa hahmoluokan sisäisten erikoistumisten avulla. Hahmoluokilla voidaan pelata yleensä ainakin kahdessa roolissa; esimerkiksi Warrior-hahmoluokka voi pelata joko tankin tai vahingontekijän rooleissa. Osa hahmoluokista on erikoistunut vain vahingontekijöiden rooleihin. Tällöin hahmoluokkien erikoistumisen avulla voidaan vaikuttaa esimerkiksi siihen, minkä tyyppistä vahinkoa ne tekevät, mikä osaltaan vaikuttaa niiden rooleihin ryhmissä.

Pelihahmon merkitys pelaamisen yhteisöllisyydessä korostuu erityisesti siinä, miten pelaajat kokevat kuuluvansa muuhun pelaajayhteisöön. Pelaajille on keskustelun perusteella yhteisöön kuulumisen yhteydessä tärkeää se, että pelihahmoille voidaan valita halutunlainen identiteetti. Identiteetit muodostuivat aineiston perusteella erityisesti pelihahmolle valittavien hahmoluokkien ja ammattien välityksellä.

Pelaajien pelihahmoilleen ottamat identiteetit ovat vahvasti sidoksissa pelihahmoluokkien rooleihin osana ryhmätaisteludynamiikkaa. Ongelmaksi muodostui se, että *WoD*:n esittelemä hahmoluokkien kykykarsinta, jonka tarkoituksena oli poistaa hahmoluokkien sisältämiä toiminnallisesti päällekkäisiä kykyjä ja ominaisuuksia, on pelaajien käsitysten mukaan tehnyt hahmoluokista liiallisen pelkistettyjä. Yksinkertaistamisen ongelmat nousivat esiin esimerkiksi siinä, että kykyjen karsinnan koettiin poistaneen kykyjä, joiden varaan hahmoluokkien identiteetin on nähty aiemmin rakentuvan.

Jotkut muutokset ovat loistavia, kuten ominaisuuksien pienentäminen, mutta kykykar-sinta meni liian pitkälle joissakin tapauksissa. Jotkin hahmoluokista menettivät "identiteettinsä", MW:ni [Monk; MistWeaver] ei tunnu yhtään siltä, miltä se tuntui MOP:ssa [Mists of Pandaria -lisäosa, Blizzard Entertainment 2012], juuri nyt se tuntuu vain vih-reältä holy-paladiinilta.

Vaikuttaa siltä, että ainoa syy valita hahmoluokka on, että taisteleeko se lähietäisyy-deltä vai välimatkan päästä. Nyt kaikki hahmoluokat voivat parantaa, käyttää CC:tä [Crowd Control], utiliteetti- ja vahinkokykyjä lähes kaikissa erikoistumisissaan, jotka heidän roolilleen ovat tarjolla.

Taisteludynamiikkaan liittyvien roolien lisäksi pelihahmoille valitaan tulosten yhteisölli-siä identiteettejä myös ammattien välityksellä. *WoW*:ssa on mahdollista valita pelihahmolle joko keräily- tai tuotantoammatteja, joiden avulla voidaan tuottaa resursseja tai hyödykkeitä joko pelaajan omaan käyttöön tai kaupankäyntiin toisten pelaajien kanssa. Vaikka ammattien välityksellä otetut pelihahmojen identiteetit eivät näytä olevan yhtä mer-kityksellisessä osassa kuin hahmoluokkien välityksellä otettavat identiteetit, nousee kes-kusteluissa kuitenkin esiin pelaajien turhautuminen ammattien hyödyttömyyteen yhteisöllisyyden kontekstissa. Kuten ylempänä todettiin, ammattien valitsemisen yhteisöl-linen hyödyttömyys nousi esiin erityisesti varuskunta-pelimoodin yhteydessä.

Pelaamisen yhteisöllisyyden muutokseen liittyviä tuloksia voidaan pitää kiinnostavina, koska niiden mukaan joidenkin *WoW*:n sosiaalisten osa-alueiden toteutuksen voidaan nähdä olevan ristiriidassa verkkoroolipeligenren keskeisten suunnittelukonventioiden kans-sa. Tämän tutkimuksen valossa *WoW*:n suunnittelussa on selvästi astuttu kauemmas pe-laajien keskinäisen riippuvuuden toteutumisesta, esimerkiksi yllä käsiteltyjen palvelinyhteisöjen kokojen, ryhmänmuodostustyökalujen, varuskuntien sekä hahmoluok-kien roolien tapauksissa. Palvelinyhteisöjen suuri koko vieraannuttaa pelaajat toisistaan ja ryhmänmuodostustyökalut poistavat joitain pelaamisen sosiaalisia aspekteja. Kumpi-kin näistä muutoksista heikentää aktiivisen ja sosiaalisen pelaajayhteisön syntymistä. Toi-saalta varuskuntien omavaraisuus ja hahmoluokkien roolien rajojen hämärtyminen (sekä hahmoluokkien sisällä että niiden väleillä) heikentää pelihahmojen keskinäistä riippuvuut-ta, mikä myös osaltaan haittaa vahvan pelaajayhteisön syntymistä.

Pelaamisen yhteisöllisyydestä voidaan tämän tutkimuksen valossa kootusti todeta, et-tä *WoW*:n muutoksen keskeisimmät ongelmat liittyvät monilta osin pelikokemuksen virta-viivaistamiseen. Virtaviivaistaminen näkyy pelin ja pelaajan välisessä vuorovaikutuksessa, kun pelisuunnittelu vaikuttaa pyrkivän toisaalta tarjoamaan pelaajille vaivattomamman pääsyn ryhmäpelaamiseen (paradoksaalisesti pelaamisen sosiaalisuuden kustannuksel-

la) ja toisaalta tarjoamalla pelaajille sisältöjä, joiden suorittaminen ei riipu muista pelaajis-ta. Pelaajien välisessä vuorovaikutuksessa virtaviivaistaminen ilmenee hahmoluokkien yksinkertaistamisena ja yhtenäistämisenä, jolloin pelaajien keskinäinen riippuvuus vähe-nee ryhmätaisteludynamiikan kontekstissa.

ERILAISTEN PELITYYLIEN VALINNANVAPAUDEN MUUTOS

Verkkoroolipeille on tyypillistä, että niiden pelaaminen sijoittuu avoimeen maailmaan, jossa pelimekaniikka ei sisällä pelin lopullisen voittamisen ehtoja. Pelaamisen päämää-rien voidaan nähdä riippuvan tyypillisesti erilaisista pelaamisen motivaatioista, joita voi-vat olla esimerkiksi saavutukset, sosiaalinen kanssakäyminen ja immersio (Yee 2014, 29). Tällöin saavutukset tarkoittavat erilaisia tapoja kasvattaa pelaajan vaikutusvaltaa pelin kontekstissa, sosiaalinen kanssakäyminen erilaisia tapoja olla vuorovaikutuksessa mui-den pelaajien kanssa ja immersio erilaisia tapoja ottaa osaa pelimaailman tarinaan. Peli-maailman avoimuus tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden toteuttaa itseään erilaisilla tavoilla pelissä ja toisaalta myös vaikuttaa siihen, miten peliä pelataan (pelimaailman ja -mekaniikan asettamisessa rajoissa). Tutkimuksen tulosten perusteella vaikuttaa siltä, että osa pe-laajakunnasta kokee pelaamisen valinnanvapauden *WoW*:ssa selvästi vähentyneen *WoD*-lisäosan esittelemien muutosten yhteydessä.

Pelaamisen rajoituksiin liittyviä ongelmia nousi esiin vain pelin ja pelaajan vuorovaiku-tuksen kontekstissa. Pelaamisen rajoitukset kiinnittyvät tutkimuksen mukaan yksinomaan varuskunta-pelimoodin toteutukseen, jossa kritisoitiin erilaisten pelityyliä valitsemista ra-joitettavia pelimekaniikan muutoksia. Pelaajat vaikuttavat olevan tyytymättömiä *WoW*:iin li-sättyihin strategiapelimäisiin piirteisiin, joiden vuoksi osa pelaamiseen käytettävästä ajasta on käytettävä varuskuntien ylläpitämiseen.

En ostanut [*WoD*:ia] voidakseni pelata joukkoa Facebook-tyylisiä minipelejä varuskun-tani eteisessä, jossa muutaman napin klikkaaminen antoi minulle kasan palkintoja il-man mitään vaivaa.

Varuskuntiin liittyvät strategiapelimäiset piirteet yhdistetään aineistossa erilaisiin aika-rajoituksiin, pelityyliä kontekstista riippumatta. Aikarajoituksilla tarkoitetaan keskusteluis-sa pelissä etenemisen kontrollointia erilaisten odotusaikojen avulla. Tällöin esimerkiksi varuskunnan linnoituksen laajentaminen suuremmaksi on sidottu pelissä etenemiseen liit-tyvään tehtävään, jolloin pelaaja on pakotettu odottamaan rakennuksen valmistumista voi-dakseen jatkaa etenemistä. Tulosten perusteella voidaan huomata, että aikarajoitusten käyttö aiheuttaa turhautumista joissakin pelaajista, niiden poistaessa pelaajilta mahdolli-suuden vaikuttaa etenemistähtiinsa.

Pelaan peliä niin kuin haluan enkä suostu siihen, että minut pakotetaan pelaamaan sitä millään muulla tavalla, ellette ala maksamaan tilausmaksuani, joten älkää yrittäkö sanoa minulle miten minun pitäisi pelata.

Tämä systeemi on TÖRKEÄ! Maksamalla kuukausittain tästä pelistä, haluan olla pelissä niin paljon kuin mahdollista, tehden aivan sitä mitä itse haluan.

Toisaalta pelaajien keskuudessa koetaan tyytymättömyyttä myös siitä, että varuskunnissa valmistettujen resurssien käytettävyyttä on rajoitettu sekä pelaajien omassa käytössä että pelaajien välisessä kaupankäynnissä. Pelaajia turhauttaa myös se, että pelihahmoilla voidaan käyttää samanaikaisesti vain kolmea varuskunnissa tuotettua varustetta, kun *WoD*:ia edeltävässä *WoW*:ssa pelaajien oli mahdollista käyttää itse valmistamia varusteita rajoituksetta. Vastaavasti pelaajia, jotka olivat aikaisemmin tuottaneet ammattiansa avulla varusteita ja resursseja kaupankäyntiä varten, turhauttaa varuskuntien avulla tuotettujen varusteiden ja resurssien myymisen rajoittaminen *WoD*:ssa.

WoD:n esittelemiä pelaamisen rajoituksia voidaan verrata Free-to-Play -ansaintamallin peleissä usein käytettyihin niin kutsuttuihin maksumuureihin, jotka hidastavat pelissä etenemistä, mutta jotka voidaan ohittaa esimerkiksi mikromaksujen avulla (Alha ym. 2014). Vaikka *WoW*:ssa ei tutkimuksen aineiston keräämisen aikaan ollut mahdollisuutta ohittaa pelin asettamia rajoituksia mikromaksujen tai muiden vastaavanlaisten pelimekaniikan oikeiden avulla, voidaan niiden pelillisten tarkoitusten tulkita tähtäävänsä vastaavanlaiseen pelimekaniikan hallintaan kuin Free-to-Play -mallissa. Toisaalta on myös huomionarvoista, että pelissä etenemisen rajoittaminen erilaisilla aikamuureilla on strategiapeleille tyypillinen ominaisuus, joka ei sinällään välttämättä liity Free-to-Play -mallille tyypillisiin rajoitteisiin. Verkko-roolipeligenrelle tyypillisten ominaisuuksien kontekstissa pelaamisen strategiapelimäisiä piirteitä voidaan kuitenkin pitää poikkeuksellisina.

Maksumuureja käyttämällä voidaan kasvattaa pelissä etenemiseen tarvittavan ajan määrää. Vastaavasti yllä kuvattujen pelin etenemistä hidastavien aikarajoitusten voidaan nähdä pyrkivän pidentämään aikaa, jonka pelaaja joutuu pelaamiseen käyttämään. Peliin sisällytetyt etenemisen rajoituksia pidetään tutkimuksen perusteella pelaajien keskuudessa ongelmallisina erityisesti siksi, että niitä pidetään liian keinotekoisina.

PELAAMISEN HAASTEELLISUUDEN MUUTOS

Verkko-roolipelimaailmoja voidaan pitää siinä suhteessa avoimina, etteivät ne sisällä pelin lopullisen voittamisen ehtoja. Tästä syystä pelien haasteellisuuden toimiva toteutus voi osoittautua vaativaksi. Pelaamisen haasteellisuus toteutetaan verkko-roolipeleissä tyypillisesti niin, että pelissä (pelimekaniikan sääntöjen kontekstissa) eteneminen toteutetaan

niin sanotun oravanpyörän avulla (Castronova 2005, 111). Tällöin pelaajille tarjotaan yhden haasteen voittamisen jälkeen vaativampi haaste, jonka ehtona on aikaisempien haasteiden voittaminen. Oravanpyörä-malli esiintyy tyypillisesti muun muassa dungeon- ja raid-sisältöinä, joissa pelaajaryhmät selvittävät hirviöitä sisältäviä pelialueita kerätäkseen kokempisteitä ja parempia varusteita, joiden avulla kasvatetaan pelihahmojen voimakkuutta. Näiden sisältöjen pääsyvaatimukset on tyypillisesti sidottu pelihahmon kokempistasoihin ja varusteiden laatuun, jolloin pelaajat eivät voi yrittää voittaa haastavampia sisältöjä ennen riittäviä kokempustasoja ja/tai riittävän hyviä varusteita.

Haasteellisuuden suhteen on myös huomattavaa, että haasteiden voittamisesta saaduilla palkinnoilla, sekä eksplisiittisillä (esimerkiksi kokempuspisteet ja varusteet) että implisiittisillä (esimerkiksi maine pelaajayhteisössä) on keskeinen merkitys pelaamisen merkityksellisyyden muodostumisessa (Castronova 2005, 112). Pelaajat voivat validoida ajankäyttöään tarkastelemalla kuinka hyvin saavutettujen palkintojen hankkimiseen käytetty aika ja vaiva näkyy pelihahmon voimakkuuden tai maineen kasvamisena. Tutkimuksen perusteella käy ilmi, että *WoW*:n toteutus *WoD* -lisäosan myötä ei pelaajien näkökulmasta ole onnistunut tältä osin luomaan pelaajille käsitystä pelaamisen merkityksellisyydestä.

Pelaamisen haasteellisuuden muutokseen liittyviä ongelmia tunnistettiin ainoastaan pelin ja pelaajan vuorovaikutuksen kontekstissa. Ongelmia esiintyi kolmen *WoW*:iin tehdyn muutoksen osalta. Ensinnäkin tavoitteellinen pelaaminen on pelaajien mielestä vaikeutunut pelin yleisen vaikeustason madaltumisen myötä. Pidemmän aikavälin suunnitelmien tekeminen koetaan keskustelun perusteella vaikeaksi, koska pelaamisen sisältö ei sisällä riittävästi haasteita, joita suorittamalla on mahdollista erottua muusta pelaajakunnasta. Vaikeustason laskun koetaan olevan yhteydessä ylempänä käsiteltyihin pelaamisen rajoitusten ongelmiin. Keskustelun perusteella vaikuttaa siltä, että pelaamisen ei koeta olevan riittävän haastavaa ollakseen palkitsevaa, pelissä etenemisen riippuessa suurilta osin pelaamiseen käytetyn ajan määrästä.

Yksi ongelma on aikarajoitusten käyttö. Niiden päihittämiseen ei vaadita mitään vaikeaa, ainoastaan aikaa.

Pelaamisen haasteellisuuden koetaan kärsineen myös varuskunta-pelimoodin toteutuksen vuoksi. Pelaajat voivat lähettää käskyläisiään suorittamaan erilaisia tehtäviä, joista saadaan palkinnoksi esimerkiksi rahaa, kokempuspisteitä tai varusteita, jopa silloin kun pelaaja itse on kirjautuneena ulos pelimaailmasta. Tämä koetaan liian helpoksi tavaksi edetä pelissä.

Juuri nyt olen kirjautuneena ulos pelistä ja saan hexweave clothia ja enchanting shardeja täysin samaan tahtiin kuin jos olisin kirjautuneena peliin ja pelaisin sitä. Se on melko outoa. Eikä se myöskään ole outoa hyvällä tavalla.

Toisekseen, pelaamisen merkityksellisyden nähdään vähentyneen myös pelihahmoille tarjolla olevien hahmoluokka- ja ammattivaihtoehtojen yhteyksissä. Kuten yhteisöllisyyden muutoksen ongelmia käsiteltäessä todettiin, hahmoluokkia ja pelihahmojen valittavissa olevia ammatteja on yksinkertaistettu tuntuvasti *WoD*:n hahmoluokkien kykykarsinnassa, samalla kun ammattien käyttö kiinnitettiin varuskunta-pelimoodiin. Tutkimuksen perusteella pelaajat kokevat muutosten vaikuttavan myös pelaamisen yleiseen vaikeustasoon, mikä on osaltaan vähentänyt pelaamisen kiinnostavuutta ja saavutuksista saatua onnistumisen tunnetta.

Kolmas pelaamisen haasteellisuuden ongelmallinen muutos liittyy pelistä saatujen palkintojen laatuun. Ongelmallista on erityisesti se, kuinka samalla kun palkintoja saadaan aikaisempaa enemmän, niiden laatu määräytyy sattumanvaraisesti. Tällöin suunnitelmallinen palkintojen tavoittelu, esimerkiksi pelihahmon voimakkuutta lisäävien varusteiden muodossa, voi pelaajien käsitysten perusteella vaatia kohtuutonta vaivannäköä ilman, että vaivannäkö voidaan validoida saatujen palkintojen muodossa.

Kuten aikaisempienkin lisäosien kanssa, pelistä pitäisi löytyä tiettyjä varusteita tiettyillä ominaisuuksilla varustettuina, joita pelaajat voivat yrittää tavoitella strategisesti. Pelkkä RNG-jumalien [Random Number Generator] rukoilu täydellisen esineen saamiseksi, jos olet tarpeeksi onnekas että sellaista on edes olemassa, on todella huonoa suunnittelua. Se on äärimmäisen turhauttavaa.

Pelaamisen haasteellisuuteen liittyviä tuloksia tarkasteltaessa huomataan, että samaan aikaan kun palkintojen saamisen kynnyksiä on madallettu, on niiden laadun vaihtelua lisätty huomattavasti. Samoin kuin pelaamisen yhteisöllisyyden osalta, pelaamisen haasteellisuuden muutosten voidaan nähdä liittyvän pelikokemuksen virtaviivaistamisen pyrkimykseen, jolloin pelaamisesta saadaan pienemmällä vaivalla tuloksia, mutta jolloin tulosten merkitys vastavuoroisesti pienenee.

Tutkimuksesta ei selviä yksiselitteisesti minkä vuoksi pelaamisen haastavuuden matalumiseen suhtauduttiin pelaajien keskuudessa negatiivisesti. Pelaajien asennoitumisen syitä voidaan kuitenkin pohtia kahdesta pelaamisen motivaatioon liittyvästä näkökulmasta. Kielteistä asennoitumista saattaa selittää se, että päämäärien saavuttamisen liiallinen helppous ei tarjoa pelaajille riittävästi tai riittäviä onnistumisen tunteita. Toisaalta tulokset osoittavat, että pelaajia turhauttaa varuskunta-pelimoodin pelihahmojen ammattien muutoksissa se, että niiden nähtiin tekevän pelaajien aikaisempi vaivannäkö

tyhjäksi. Tässä valossa voidaankin pohtia, onko *WoW*:n vaikeustason helpottuminen kytköksissä pelaajien kokemukseen siitä, että heidän aikaisemmat saavutuksensa ovat menettäneet arvonsa peliin tehtyjen muutosten myötä.

Olemme nähneet kirjaimellisesti vuosia vaivaa ammattiemme eteen, ostaen tai keräten materiaaleja, ja nyt emme voi tehdä itsellemme tai muille pelihahmoillemme edes kokonaista haarniskakokonaisuutta??

POHDINTA

Tutkimuksen perusteella huomataan, että *WoW* on olemassaolonsa aikana kokenut muutoksia (sekä *WoD*:n että aikaisempien lisäosien myötä), jotka ovat pelaajien näkökulmasta vaikuttaneet pelikokemukseen haitallisesti. Muutosten voidaan nähdä olevan tulosta kahdesta kehityssuuntauksesta, joita ovat pelisisällön virtaviivaistaminen ja pelisisällön eliniän lisääminen. Pelisisällön virtaviivaistamisen suuntaus voidaan tutkimuksen perusteella nähdä erityisesti *WoD*:n esittelemien muutosten yhteydessä, joskin aineistossa viitattiin myös *WoW*:iin tehtyihin aikaisempiinkin muutoksiin.

Pelikokemuksen virtaviivaistamisen syitä voidaan pohtia suuremman pelaajakunnan tavoittelun näkökulmasta. Virtaviivaistamalla pelikokemusta esimerkiksi ryhmämuodostustyökalujen avulla, voidaan pelisessioiden aikoja lyhentää. Tällöin pelaajien pelaamista varten varaama aika ei kulu esimerkiksi ryhmän kokoamiseen liittyvään toimintaan. Toisaalta ryhmämuodostustyökalut saattavat tuoda pelaamisen lähemmäksi pelaajatyyppejä, jolle sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa ei ole tärkeää. Virtaviivaistamisen voidaan siis nähdä myös tuovan *WoW*:n laajemman pelaajakunnan mielenkiinnon piiriin, sen poistaessa ainakin osittain tarpeen pelaajien väliseltä kanssakäymiseltä.

Näkemyksiä *WoW*:n profiloitumisesta sessiomuotoiseen pelaamiseen tukee myös se, että verkkoroolipelin pelaajakunta koostuu pääosin 20–40 -vuotiaista työssäkäyvistä aikuisista, joista yli kolmasosa on naimisissa ja yli viidesosalla on lapsia (Yee 2014, 24). Tässä valossa on ymmärrettävää, että pelaaminen on tehty lähestyttävämmäksi antamalla pelaajille mahdollisuus ohittaa esimerkiksi ryhmämuodostamisen vaihe. Pisimpään *WoW*:ssa mukana olleen pelaajakunnan kohdalla on hyvinkin mahdollista, että osa pelaajista on nykyisellään hyvin erilaisissa elämäntilanteissa kuin kymmenen vuotta sitten.

Tämän tutkimuksen tulokset vahvistavat myös aikaisempia tutkimuksia, joissa on havaittu nykyisen verkkoroolipelisuunnittelun suosivan sisällössä etenemisen virtaviivaistamista. Niissä todetaan myös, että erilaisissa pelisisällöissä liikkumisen väliin jäävä "downtime" on usein merkityksellistä pelaamisen sosiaalisuuden näkökulmasta. (Yee 2014,

184). Verkko-oolipelin keskeisten sisältöjen voidaan esittää koostuvan muistakin osaluista kuin pelin tarjoamien haasteiden voittamisesta. Pelaamisen sisältö voidaan jakaa esimerkiksi pelaamisen motivaatioiden avulla erilaisten saavutusten tavoittelemiseen, peliin immersoitumiseen tai sosiaaliseen kanssakäymiseen (Yee 2014, 29). Tällöin pelaamisen keskeiset motivaatiot voivat esimerkiksi immersion kontekstissa liittyä pelimaailman tutkimiseen tai sosiaalisen kanssakäymisen kontekstissa ystävyysuhteiden luomiseen ja ylläpitämiseen muiden pelaajien kanssa. *WoW*:n voidaankin tämän tutkimuksen valossa esittää siirtyneen ainakin jossakin määrin pois pelaamisen sosiaalisen kanssakäymisen painotuksesta pelaamisen saavutusten painottamiseen, jolloin pelaamisen keskeisinä sisältöinä nähdään esimerkiksi pelissä eteneminen ja pelin asettamien haasteiden voittaminen.

Pelisisällön eliniän lisäämiseen liittyviä ongelmia voidaan tämä tutkimuksen osalta nähdä lähinnä *WoD*:n yhteydessä. Sen ongelmat voidaan yhdistää erityisesti pelaamisen rajoitukseen ja pelaamisen haasteeseen, jossa pelaajien etenemistä pelin sisällössä voidaan hidastaa erilaisilla aikarajoituksilla ja toisaalta saatujen palkintojen laadun avulla, jolloin palkintoja saadaan, mutta niillä ei ole välttämättä merkitystä pelissä etenemisen kannalta. Pelaamisen mielenkiintoa voidaan pitää yllä esimerkiksi erilaisilla etenemisen mekanismeilla, joita verkkoroolipeissä ovat tyypillisesti erilaiset tasojärjestelmät, joiden avulla pelaajat voivat kehittää pelihahmonsa voimakkuutta tai muuta vaikutusvaltaa suhteessa pelimaailmaan ja muihin pelaajiin (Castronova 2005, 110–111). Yhtenä verkkoroolipelin keskeisenä ominaisuutena voidaan pitää niiden pelimaailmojen pysyvyyttä, jolloin pelaaminen ei koostu niinkään erillisistä pelisessioista vaan aikaisempi pelisessio jatkuu samassa pelimaailmassa ja samalla pelihahmolla siitä, mihin pelaaminen on aikaisemmalla pelikerralla lopetettu (Mäyrä 2008, 128). Tällöin pelaamisen motivaatio voi muodostua siitä, kuinka pelaajat näkevät pelihahmojen jatkuvasti kehittyvän saavutusten kasaantumisesta (Mäyrä 2008, 135; Yee 2014, 30).

Verkkoroolipelin kaupallisen menestyksen ja pelisisällön pitkäikäisyyden näkökulmasta tarkasteltuna on pelisisällössä etenemisen rajoittamisella ja saatujen palkintojen laadun vaihtelevuudessa selvä logiikka, jossa osa pelissä etenemiseen vaikuttavista tekijöistä otetaan pois pelaajan käsistä. Pelaajan näkökulmasta pelisisällön eliniän lisäämistä näillä keinoilla voidaan kuitenkin pitää ongelmallisena erityisesti toiminnan mielekkyyden kannalta. Tämän näkökulman perusteella pelaajat validoivat verkkoroolipeihin käyttämänsä aikaa ja vaivannäköä pelissä saaduilla palkinnoilla (Castronova 2005, 112), joita voivat olla esimerkiksi pelihahmon voimakkuutta lisäävät varusteet tai sosiaalinen näkyvyys pelaajayhteisössä.

Ongelmallista tämän tutkimuksen suhteen on, että saadut tulokset eivät kerro, milläsiin asioihin pelaajat ovat muutosten suhteen tyytyväisiä tai sitä, kuinka suurta osaa pelaajakunnasta ne itseasiassa edustavat. Tulosten puolesta puhuu kuitenkin esimerkiksi se, että nk. legacy-palvelimet ovat nousseet esiin sekä pelaajien keskusteluissa että myös *WoW*:n julkaisijan taholta.⁷ Niissä *WoW*:n sisältö ja säännöt vietäisiin takaisin sen aikaisempiin versioihin, joissa esimerkiksi palvelinten välinen ryhmän muodostus ei olisi mahdollista ja joissa hahmoluokat ovat kykykarsintaa edeltäneessä muodossaan. Keskustelu legacy-palvelimista alkoi fanien ylläpitämän yksityisen Nostalrius-palvelimen menestyksen myötä, joka käytti erästä *WoW*:n ensimmäisistä versioista. Siihen luotiin yli 800 000 pelitiliä, joista aktiivisia oli parhaimmillaan 150 000.⁸

Tämän tutkimuksen perusteella ei voida sanoa, mistä syistä *WoW*:ia on kehitetty suuntaan, johon *WoD* on sitä vinyt. Tutkimuksen perusteella voidaan kuitenkin todeta ensinnäkin se, että *WoW*:ssa on tapahtunut huomattavia pelattavuuden muutoksia, jotka ovat vaikuttaneet pelaajien mielestä kielteisesti pelin yhteisöllisyyteen ja haastavuuteen, ja toiseksi se, että pelaajien keskuudessa on kysyntää *WoW*:n aikaisemmille sisällön painotuksille.

Tästä tutkimuksesta saatuja tuloksia on mahdollista tulkita niin, että *WoW*:ia on suuremman pelaajakunnan saavuttamiseksi muutettu suuntaan, joka on ainakin osalle pelaajakuntaa selvästi epämieluisa. Voidaan pohtia, onko peliä muutettu suuntaan, joka vastaa pelaajakunnan enemmistön tarpeita. Tältä pohjalta voidaan myös kysyä, onko *WoW* nykyisellään suunnattu pääosin erilaiselle pelaajajleisölle kuin aikaisemmin, pelisisältöjen jättäessä esimerkiksi pelaamisen sosiaalisuutta tavoittelevan pelaajaryhmän tarpeet huomiotta.

WoW:n muutosta on tarkasteltu tässä tutkimuksessa genrenäkökulmasta. Genrenäkökulma valittiin tutkimusta varten, koska sen avulla pyrittiin tuottamaan *WoW*:ia kokonaisuutena kuvaavia havaintoja. Näkökulman valintaa voidaan siinä mielessä pitää onnistuneena, että se tuotti huomioita hyvin erilaisilta *WoW*:n osa-alueilta ilman, että aihepiiriin kannalta keskeisinä nähtyjä havaintoja jouduttiin rajaamaan pois. Toisaalta on syytä myös todeta, että *WoW* ei välttämättä itsessään ole täydellinen esimerkki verkkoroolipeligenren edustajasta, joskin sitä voidaan perustellusti pitää yhtenä lajityypin keskeisimmistä nimistä esimerkiksi sen levinneisyyden, iän ja pelaajamäärien suhteen. Tutkimus tuotti kuitenkin kiinnostavia havaintoja verkkoroolipeligenren muutoksesta, tutkimuksen otoksen yleistettävyyden rajoissa.

Tulosten perusteella voidaan ottaa myös kantaa siihen, onko *WoW*:ia perusteltua nimittää massiiviseksi monen pelaajan verkkoroolipeliksi (MMORPG) vai pelkästään massiiviseksi monen pelaajan verkkopeliksi (MMOG). Kuten Genrenäkökulman merkitys

-luvussa todettiin, voidaan peligenrejä määrittellä monilla eri tavoilla, mikä tekee niiden hierarkkisesta järjestämisestä haastavaa tai jopa mahdotonta. *WoW*:n nimittämistä (massiiviseksi monen pelaajan) verkkoroolipeliksi tukee tutkimuksen perusteella se, että pelaajien pelihahmoilleen omaksumat roolit ja identiteetit nähtiin keskeisessä osassa pelin muutoksen problematiikkaa.

WoW:sta on todettu, että roolipelaaminen on siinä lähes mahdotonta, sen laajasta taustatarinasta huolimatta (MacCallum-Stewart & Parsler 2008, 243). Tämän tutkimuksen tulosten valossa näyttää kuitenkin siltä, että pelaajat pyrkivät ottamaan pelihahmoilleen erilaisia rooleja erityisesti valitun hahmoluokan ja hahmoluokkaan kiinnittyvän arkkityypin suhteen. Tuloksissa nousi esiin erityisesti se, kuinka pelaajat kokivat erilaisten identiteettien ottamisen pelihahmolleen eri ongelmalliseksi. Syynä tähän nähtiin hahmoluokkien välisten roolien hämärtyminen. Vaikka roolien ottaminen, ja tätä kautta roolipelaaminen, nähtiin ongelmallisena tutkimuksen tekemisen aikaisessa *WoW*:ssa, voidaan tuloksia tulkita kuitenkin niin, että erilaisten roolien ottaminen pelihahmoille on ollut aikaisemmin keskeisessä osassa pelaamista ja että tämä osa-alue on ollut aiemmin paremmin toteutettu.

Aikaisemmissa tutkimuksissa on todettu, että pelihahmoihin identifioitumisella on keskeinen rooli myönteisen pelikokemuksen syntymisessä (Klimmit, Hefner & Vorderer 2009) ja toisaalta, että pelaajat identifioitumisen kautta myös kiintyvät pelihahmoihin (You 2017). Tämän tutkimuksen tulokset vahvistavat edellä mainittuja identifioitumista koskettavia havaintoja. Tämä tukee myös osaltaan *WoW*:n kiinnittämistä nimenomaisesti verkkoroolipelien genreen, roolipelaamisen ollessa osa pelaamisen kokemusta. Erillinen kysymys on, onko massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli terminä kuvaava tai käytännöllinen. Ainakin sitä voidaan pitää hiukan huonosti luonnolliseen kieleen sopivana ilmauksena. Roolipelaamisen kuitenkin voidaan yllä olevan perusteella nähdä kuuluvan siihen.

Roolipelaaminen määriteltiin Genrenäkökulman merkitys -luvussa ensinnä pelihahmon sananmukaiseksi näyttelemiseksi tai sen suunnitelmalliseksi kehittämiseksi valinnoilla vuorovaikutuksessa tarinan kanssa (Cover 2010, 6) ja toisaalta pelaajan tavoitteeksi upoutua pelimaailmaan ja sen tarinaan pelihahmon välityksellä, ilman totunnaista pelin "voittamisen" pyrkimystä (Mäyrä 2008, 78). Yllä olevat kuvaukset vaikuttavat painottavan roolipelaamista erityisesti sen immersioon pyrkivän näyttelemisen keinoin. Tämän tutkimuksen valossa roolipelaaminen on mahdollista nähdä kuitenkin myös huomattavasti eksplisiittisemmässä merkityksessä, jossa pelihahmoille toteutettavat roolit syntyvät myös hahmoluokkavalintojen ja niihin kiinnittyvien erilaisten arkkityyppien valitsemisen tuloksena. Pelihahmon rooli vaikuttaa myös taistelumeکانikan kautta pelaajien väliseen yhteistyöhön. Roolit liittyvät siis ensisijaisesti pelimeکانikkaan ja tässä tarkemmin

taistelumeکانikkaan. Tulosten perusteella voidaankin ehdottaa, että roolipelaamisen käsitettä laajennetaan käsittämään yllä kuvatun kaltainen eksplisiittinen toteutus, perinteisen immersioon tähtäävän ja näyttelemisen keinoin pelimaailman tapahtumiin osallistumisen lisäksi.

LOPUKSI

Tutkimuksen tuloksena luotiin ongelmakeskeinen läpileikkaus *WoW*:n tilasta *WoD*:n julkaisun jälkeen. Tutkimuksen tulokset osoittavat, että *WoW* oli pelaajien näkökulmasta *WoD*:in myötä hyvin erilainen verkkoroolipeli, kuin mitä se oli ensijulkaisunsa aikaan. Kiinnostavaksi jatkokysymykseksi jää ensinnäkin se, voidaanko tämän tutkimuksen havaintojen perusteella ennakoida millaiseen suuntaan *WoW*:n kehitystä viedään jatkossa. Toiseksi voitaisiin tarkastella, miten hyvin *WoW*:n muutoksessa tunnistettuja pelaamisen ongelmallisia osa-alueita ja niihin johtaneita kehityssuuntauksia voidaan havaita muissa verkkoroolipeleissä. Kolmanneksi, lisätutkimukselle voidaan nähdä sijaa muun muassa verkkoroolipeligenren rajojen, keskeisten sisältöjen ja mahdollisen nimimityksen päivittämisen muodoissa niin, että verkkoroolipelit saataisiin genretasolla kiinnitettyä yksiselitteisemmin osaksi pelitutkimusta. Tutkimuksen sisältöön ja kysymyksenasetteluun liittyvien rajoitusten vuoksi jää monia muitakin avoimia kysymyksiä, joihin jatkotutkimuksessa voitaisiin tarttua.

Genrenäkökulmasta tehty verkkoroolipelien tutkimus avaa mielenkiintoisia näkökulmia pelitutkimuksen kentällä, koska se tuo yhteen sekä verkkopelien kehityksen että verkkopelien pelaajakunnan kehityksen suhteellisen selvärajaisessa viitekehityksessä. Huomatavaa tosin on, että verkkoroolipeligenren tarkemmalle määrittelemiselle on edelleen myös tarvetta. Tässä tutkimuksessa on tarkasteltu verkkoroolipelien kehitystä ja samalla iteratiivisesti määritetty verkkoroolipeligenren sisältöä uuden tiedon karttuessa, Mäyrän (2008, 70) genrekäsityksen mukaisesti. Verkkoroolipeligenren kehitystä tarkastellessa huomio joudutaan kiinnittämään myös sosiaalisuuteen ja yhteisöllisyyteen osana verkkopelien pelaamista. Tarkastelemalla peligenren kehittymistä näiden näkökulmien kautta, voidaan muodostaa kiinnostava ajallinen läpileikkaus siitä, miten verkkopelaaminen on kehittynyt 2000-luvun alusta nykypäivään. Tämän pohjalta voidaan edelleen ennakoida, millaiseen suuntaan se mahdollisesti on kehittymässä.

LOPPUVIITTEET

1. Engl. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game; MMORPG
2. Massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli -termi lyhennetään luettavuuden helpottamiseksi jatkossa muotoon verkkoroolipeli.
3. Engl. Massively Multiplayer Online Game; MMOG
4. Official World of Warcraft Forums: <https://us.battle.net/forums/en/wow/> (käytetty 11.9.2017)
5. <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/10551009> (käytetty 30.3.2017)
6. Warlords of Draenor: Take Charge of Your Garrison: <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/11502044> (käytetty 29.3.2017)
7. Blizzard on World of Warcraft legacy servers: 'It's something we're taking seriously': <http://www.ign.com/articles/2016/11/06/blizzard-on-world-of-warcraft-legacy-servers-its-something-we-re-taking-seriously> (käytetty 29.3.2017)
8. Nostalrius Overall Statistics: https://en.nostalrius.org/medias/small_info1.jpg (käytetty 29.3.2017)

LÄHTEET

KIRJALLISUUS

- Aleksander, T. (2005). *Massively multiplayer game development 2*. Portland: Ringgold Inc.
- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 3:2, 149–176.
- Alha, K., Koskinen, E., Paavilainen, J., Hamari, J., & Kinnunen, J. (2014). Free-to-play games: Professionals' perspectives. *Proceedings of nordic digra*, 2014.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming* 37:1, 6–23.
- Bartle, R., A. (2004). *Designing virtual worlds*. Indianapolis (Ind.): New Riders.
- Björk, S., & Holopainen, J. (2006). Games and design patterns. *The game design reader*, 410–437.
- Blinka, L. (2016). *Online gaming addiction: The role of avatars and sociability of gamers* (Väitöskirja, Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií).
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago (Ill.): University of Chicago Press.
- Christopherson, K. M. (2007). The positive and negative implications of anonymity in Internet social interactions: "On the Internet, Nobody Knows You're a Dog". *Computers in Human Behavior* 23:6, 3038–3056.
- Clearwater, D. (2011). What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide. *Loading....* 5:8.
- Cover, J. G. (2010). *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. McFarland.
- Cross, N. A. (2016). *The Relationship of Online Gaming Addiction with Motivations to Play and Craving* (Väitöskirja, Bowling Green State University).
- Frow, J. (2006). *Genre: The New Critical Idiom*. Routledge, London.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Alone together?: exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems* (407–416). ACM.
- Hamari, J., & Keronen, L. (2016). Why do people buy virtual goods? A literature review. *System Sciences (HICSS), 2016 49th Hawaii International Conference on* (1358–1367). IEEE.
- Hook, N. (2015). Grounded Theory. Teoksessa Lankoski, P. & Björk, S. (toim.): *Game Research Methods: An Overview*. ETC Press, 309–320.
- Joinson, A. N. (2003). Understanding the psychology of Internet behaviour: Virtual worlds, real lives. *Revista iberoamericana de educación a distancia* 6:2, 190.
- Christoph, K., Dorothée, H., & Peter, V. (2009). The Video Game Experience as "True" Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception. *Communication theory* 19:4, 351–373.
- Malliarakis, C., Satratzemi, M., & Xinogalos, S. (2017). CMX: the effects of an educational MMORPG on learning and teaching computer programming. *IEEE Transactions on Learning Technologies* 10:2, 219–235.
- Mancini, T., & Sibilla, F. (2017). Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players. *Computers in Human Behavior* 69, 275–283.
- MacCallum-Stewart, E., & Parsler, J. (2008). Role-Play vs. Gameplay: The Difficulties of Playing a Role in World of Warcraft. *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*, 225–246.
- Martončík, M., & Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior* 56, 127–134.
- Mulligan, J., & Patrovsky, B. (2003). *Developing online games: An insider's guide*. Indianapolis (Ind.): New Riders.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in culture*. Los Angeles: Sage.

Nistor, N. (2016). Quantitative Analysis of Newcomer Integration in MMORPG Communities. Teoksessa Li, Y., Chang, M., Kravcik, M., Popescu, E., Huang, R., & Chen, N. S. (toim.): *State-of-the-art and Future Directions of Smart Learning*. Singapore: Springer, 131–136.

O'Connor, E. L.; Longman, H.; White, K. M. & Obst, P. L. (2015). Sense of community, social identity and social support among players of Massively multiplayer online games (MMOGs): A qualitative analysis. *Journal of Community & Applied Social Psychology* 25:6, 459–473.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. (2006.) KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Verkossa <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus> Viitattu 13.8.2017

Sköld, O., Adams, S., Harviainen, J. T., & Huvila, I. (2015). Studying games from the viewpoint of information. Teoksessa Lankoski, P., & Björk, S. (toim.): *Game Research Methods: An Overview*. ETC Press, 57–73.

Stavropoulos, V., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Wilson, P., & Motti-Stefanidi, F. (2017). MMORPG gaming and hostility predict Internet addiction symptoms in adolescents: An empirical multilevel longitudinal study. *Addictive behaviors*, 64, 294–300.

Strachan, R., Kongmee, I., & Pickard, A. (2016). Using Massively Multiplayer Role Playing Games (MMORPGs) to support Second Language Learning: A Case Study of the Student Journey. Teoksessa Terry, Krista & Cheney, Amy (toim.): *Utilizing Virtual and Personal Learning Environments for Optimal Learning*. Hershey, PA: IGI Global, 87–110.

Tan, W. K., Yeh, Y. D., & Chen, S. H. (2017). The Role of Social Interaction Element on Intention to Play MMORPG in the Future: From the Perspective of Leisure Constraint Negotiation Process. *Games and Culture* 12:1, 28–55.

Wallace, P. M. (1999). *The psychology of the internet*. Cambridge, UK; New York; Cambridge University Press.

Yee, N. (2014). *Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us, and how they don't*. New Haven: Yale University Press.

You, S., Kim, E., & Lee, D. (2017). Virtually real: exploring avatar identification in game addiction among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) players. *Games and Culture*, 12:1, 56–71.

Zagalo, N., & Gonçalves, A. (2013). 11 Social Interaction Design in MMOs. *Multiplayer: The social aspects of digital gaming*, 3, 134.

Zhang, M. M. (2016). Virtual Goods Markets and Economy in China: A Historic Account. *Markets, Globalization & Development Review*, 1:1.

PELIT

Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft*. Microsoft Windows; macOS, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2008). *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*. Microsoft Windows; macOS, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2010). *World of Warcraft: Cataclysm*. Microsoft Windows; macOS, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2014). *World of Warcraft: Warlords of Draenor*. Microsoft Windows; macOS, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2016). *World of Warcraft: Legion*. Microsoft Windows; macOS, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Id Software (1996). *Quake*. MS-DOS; AmigaOS; Classic Mac OS; Sega Saturn; Nintendo 64; Microsoft Windows, Yhdysvallat: GT Interactive.

ARTIKKELI

FOODSCAPEISTA GAMESCAPEIKSI: VÄLIPALAT PELAAMISKÄYTÄNNÖISSÄ

Henna Syrjälä
Vaasan yliopisto
Tapani N. Joelsson
Kaisa Könnölä
Turun yliopisto

Harri T. Luomala
Vaasan yliopisto
Saara Lundén
Mari Sandell
Tuomas Mäkilä
Turun yliopisto

TIIVISTELMÄ

Tutkimuksessa tarkastellaan pelaajien jokapäiväistä elämää etsimällä hetkiä, gamescapeja, joissa pelaamisen käytännöt yhdistyvät välipalojen kulutuskäytäntöihin. Näin pyritään vastaamaan näkemyksiin, joiden mukaan pelaamista tulisi tarkastella kokonaisvaltaisesti osana erilaisten ihmisten arkea moninaisissa tilanteissa ja ympäristöissä, osana kulttuurista kehystä. Työssä muodostetaan netnografisen metodologian avulla, arjen käytäntöihin ja tilallisuuteen perustuva gamescape-typologia: Tosissaan - Helposti energiaa, Yhdessä hauskaa - Herkuttelua tai kieltäytymistä, Liikkeellä - Eväät matkassa tai matkalta sekä Arjen välitilassa - Pelejä ja välipaloja. Työ rakentaa monipuolista kuvaa pelaajien arjesta ja siten rikkoo yksiulotteisia oletuksia pelaajien ruokakulttuurista. Tutkimus myös luo jatkotutkimusehdotuksia kulttuurisen pelitutkimuksen ja pelisuunnittelun kentälle.

Avainsanat: pelitilanne, kulttuurinen pelitutkimus, välipalat, foodscape, käytäntöteoria, netnografia

ABSTRACT

The current research examines the everyday lives of game-players by searching instances in which game-playing practices intersect with snack consumption practices. Thereby, it aims to respond to the views suggesting that digital game-playing should be studied within multiple spaces and occasions and within the prevailing cultural frames. Thus, the typology of gamescapes describes different game-playing situations that are constructed within everyday practices and spatial understandings. Through netnographic methodology, a typology of gamescapes is created: Seriously - Easily energy, Having fun together - Delicacies or denial, On the move - Packed snacks from/on the way and In-between space of mundane life - Games and snacks. The study creates a versatile picture of players everyday lives and food culture, and brings novel insights in the field of cultural game studies and game design.

Keywords: digital game-playing situation, cultural game studies, foodscape, snacks, practice theory, netnography

JOHDANTO

Tässä tutkimuksessa ammenamme aikaisemmasta kuluttamisen paikkoihin ja tiloihin sidonnaisesta scape-keskustelusta rakentaaksemme tyypittelyn pelaajan arkeen kiinnittävistä pelaamistilanteista. Tätä tyypittelyä nimitämme gamescape-typologiaksi. Erityisesti työmme pohjautuu teoreettisesti foodscape-käsitteeseen, joka kuvaa niitä dynaamisia, tietyssä tilassa ja ajassa syntyviä hetkiä, joissa ruuan kulutuksen kulttuuriset, historialliset ja henkilökohtaiset merkitykset, materiaaliset prosessit ja käytännöt rakentuvat (Adema 2007; Johnston & Bauman 2014). Kulttuurisessa ruoan kulutuksen tutkimuksessa onkin usein hahmotettu sitä, miten monimuotoiset arvot, normit, käytännöt ja merkityssysteemit kiinnittyvät ja tulevat toisinnetuiksi kuluttajan arjessa (mm. Chitakunye & MacLaran 2014; Hirschman ym. 2004; Jaskari ym. 2015; McDonagh & Prothero 2005). Näin pyrimme vastaamaan näkemyksiin, joiden mukaan pelaamista tulisi tutkia

kokonaisvaltaisemmin osana ihmisten arkea moninaisissa tiloissa, tilanteissa ja ympäristöissä (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009; Seo & Jung 2016). Koska ruoan kulutus näytetään väistämättä jokapäiväisenä kulutuksen muotona, juuri sen avulla on mahdollista tarkastella pelaamisen linkittymistä pelaajan muuhun arkeen ja siten valottaa pelaamista uudesta näkökulmasta. Pyrkimyksenä on tarkastella niitä konkreettisia hetkiä, joissa pelaamisen ja ruoan kulutuksen käytännöt voivat limittyä, joten kiinnitämme huomiomme ruoan kulutuksesta erityisesti välipalojen kuluttamiseen, minkä määrittelemme kaikeksi pääaterioiden ulkopuolella tapahtuvaksi syömiseksi (Savige ym. 2007).

Nojaudumme ajatukseen siitä, että samallekin pelaajalle pelitilanteet voivat olla merkitykseltään eri hetkinä erilaisia, eikä pelaaja välttämättä kuulu mihinkään kiinteään pelaajatyyppiin (Kallio ym. 2009). Tavoitteenamme onkin osallistua keskusteluun, joka hahmottaa pelaamista monipuolisesti osana varsin erilaisten ihmisten elämää. Yhdym-

me Kallion ja työryhmän (2009) esittämään näkökulmaan, jossa intohimoinen ja sitoutunut pelaaminen näyttäytyy keskeisenä osana pelikulttuuria, mutta antaa siitä kuitenkin vain yhdenlaisen kuvan. Niinpä, “mitä pluralistisemmin pystymme pelaamista tarkastelemaan, sen helpompaa on murtaa pelaamiseen ja digitaalisiin peleihin liittyviä stereotyyppisiä käsityksiä ja sosiaalisesti rakentuneita totuuksia” (Kallio ym. 2009, 14). Yhtenä esimerkkinä stereotyyppisistä oletuksista on pelaamisen linkittyminen automaattisesti epä-terveellisten välipalojen kuluttamiseen (Cronin & McCarthy 2011). Tarkastelussamme on mukana hyvin monenlaisia ihmisiä, myös heitä jotka eivät välttämättä itsekään miellä itseään pelaajiksi. Näin ollen tutkimuksemme tuo lisää aikaisempaan tutkimukseen, joka on keskittynyt peliharrastajien ryhmittelyyn (Hamari & Tuunanen 2014), esimerkiksi motivaatiotekijöiden (mm. Kahn ym. 2015; Yee 2006) tai persoonallisuustyyppien (mm. Cannonssa ym. 2015) perusteella. Kuten Vahlo ja työryhmä (2017) lisäämme pelaajatyypittelyitä käsitteeseen tutkimukseen ymmärrystä pelaajan dynaamisesta arkitodellisuudesta rakentaen uutta tietoa siitä, mitä, miten ja missä on mielekästä pelata.

Keskitymme tarkastelemaan erityisesti digitaalista pelaamista, viitaten monenlaiseen pelilliseen toimintaan, joka tapahtuu tietokoneen, pelikonsolin, television, puhelimen, tabletin tai muun digitaalisen laitteen välityksellä. Kuitenkin myös digitaalisen pelaamisen mahdollinen linkittyminen, vertautuminen ja vastakohtaistuminen ei-digitaalisen eli analogisen pelaamisen kanssa avaa omalta osaltaan digitaalisen pelaamisen roolia ja merkityksiä osana tämän päivän suomalaista pelaamiskulttuuria. Kiinnostavana näyttäytyvät myös tilanteet, joissa digitaalinen pelaaminen yhdistyy reaali maailman tapahtumiin ja digitaalisuuden rajat ylittyvät. Tällaisia tilanteita on niin pienten ryhmien sosiaalisissa käytänteissä (Väistö 2016) kuin olemassaolonsa lakeihin perustavien organisaatioiden välillä (Hall 2017). Myös tämä valottaa pelaamiskulttuurin roolia sekä pelaamiskäytäntöjen mahdollisia muutoksia ja ajallista kehittymistä osana muuta arkista toimintaa.

Tämän tutkimuksen tuotokset ovat syntyneet osana monitieteistä Tekes-rahoitteista tutkimusprojektia “Co-creative snacks - pelillisyyden välineenä välipalatuotteiden kehitykseen”, jossa tarkastellaan miten digitaalinen pelaaminen, pelillistäminen ja pelisovellukset voivat liittyä välipalojen kulutuskäytäntöihin. Projektissa pelien ja pelillisyyden tutkimus yhdistyy kuluttajatutkimukseen sekä ruokatuotteiden aistimisen tutkimukseen. Käsillä oleva artikkeli nojautuukin yhtäältä kulttuuriseen pelitutkimukseen (Kallio ym. 2009; Shaw 2010) sekä toisaalta kulttuuriseen (ruoan) kulutustutkimukseen (Arnould & Thompson 2005). Ajatuksena on, että yhdistämällä näiden tieteenalojen ymmärrystä voidaan luoda uutta tavalla, joka on sekä yhteneväinen lähtökohta-oletustensa suhteen että toisiaan rikastuttava tarjoten kummankin tieteenalan käsitteistön tutkimuksen käyttöön.

Niinpä siinä missä pelitutkimus, esimerkiksi pelisuunnittelun kirjallisuuden avulla (Lindley & Sennersten 2007) valottaa pelaamisen sekä pelien tavoitteita ja kehitystä, antaa kuluttajatutkimus ymmärrystä peleistä ja välipaloista kulutuksen kohteina ja kulttuurisina tuotoksina. Kulttuurinen kuluttajatutkimus poikkeaa muusta kuluttajatutkimuksesta siinä, että kiinnostuksen kohteena ei ole kuluttajajäsen, jonka päätöksentekoprosesseja tarkastellaan. Sen sijaan kulttuurisesta näkökulmasta kulutusta ja tuotantoa tarkastellaan vuorovaikutteisena, dynaamisena kuluttajien ja tuottajien välisenä “prosessina, jossa monenlaiset ideat, odotukset, arvot, normit ja kulttuurisesti jaetut merkitykset ikään kuin materialisoituvat tuotteiksi, kulttuurisiksi artefakteiksi.” (Moisander 2005, 41). Näin ollen esimerkiksi pelejä ei voida käsitteellistää valmiiksi tuotteiksi niiden lanseerausvaiheessa, vaan mielenkiinto on siinä, kuinka kuluttajat ja tuottajat osallistuvat kulttuuristen maailmojen ja kulutuksellisten artefaktien tuottamiseen (Moisander & Valtonen 2006, 7). Tässä viitekehityksessä pyritään systemaattisesti liittämään yhteen yksilötason merkitykset kulttuuriin merkityksiin ja rakenteisiin, ja näin ollen sijoittamaan luodut rakennelmat historiallisiin ja markkinoinnillisiin ympäristöihin (Arnould & Thompson 2005, 21). Niinpä onkin luontevaa, että pelaamista ei tutkita yksilökeskeisesti esimerkiksi pelaajia ryhmitellen, vaan analyysissä huomio kiinnitetään kulttuurisessa alati rakentuviin käytäntöihin ja tilanteisiin.

Sekä kulttuuriselle pelitutkimukselle että kulttuuriselle kuluttajatutkimukselle on tyypillistä ilmiöiden tarkasteleminen suhteessa sosiaalisiin ja yhteiskunnallisiin merkityksiin, mihin sopivat luonteesta teoreettiset keskustelut, joissa ymmärryksen nähdään karttuvan alati sosiaalisesti konstruotuvana. Näin ollen analyttisen työskentelymme lähtökohtana ovat erilaiset pelaamistilanteet, joissa tarkastellaan yhtäältä foodscape-käsitteen analyttisiä elementtejä: paikkoja, ihmisiä, merkityksiä, kulutuksen kohteita ja materiaalisia prosesseja (Johnston & Bauman 2014). Toisaalta käytämme sosiaalis-konstruktionistista käytäntöteoriaa ja tarkastelemme pelaamisen käytäntöjä osana muita arkisia toimia, hetkiä sekä kulttuurisia raameja (Warde 2005; Halkier ym. 2011). Vastaavasti tutkimuksemme aineistonkeruu on luonteeltaan netnografista (Kozinets 2015), mikä tarkoittaa sitä, että etnografisen tutkimuksen periaatteiden mukaisesti aineistomme karttuu osallistuvan havainnoinnin myötä verkkoyhteisössä. Välipalojen kuluttamista käsittelevässä tutkimuksessa ei ole juurikaan aiemmin hyödynnetty verkkopohjaisia aineistoja eikä lähestytty aihetta kulutuskäytäntöjen näkökulmasta (Närvenen ym. 2013, 569), mikä lisää tämän tutkimuksen uutuusarvoa. Aineisto kerättiin syksyllä 2016, jolloin tutkimusta varten rekrytoitiin kuluttajia osallistumaan verkkoyhteisöön neljäksi kuukaudeksi. Verkkoyhteisössä tutkimukseen osallistuvat kuluttajat keskustelivat vuorovaikutteisesti muiden kuluttajien sekä tutkijoiden kanssa. Keskusteluissa osallistujat rakensivat kuvaa pelaamisestaan ja välipalakuuttamisestaan osana arkista elämäänsä.

Löydöksinä muodostamme neljä erilaista gamescapea: *Tosissaan - Helposti energiaa*, *Yhdessä hauskaa - Herkuttelua tai kieltäytymistä*, *Liikkeellä - Eväät matkassa tai matkalta* sekä *Arjen väli tilassa - Pelejä ja välipaloja*. Kunkin gamescapen nimi havainnollistaa paitsi tilallista hetkeä myös siihen kiinnittyviä pelaamisen käytäntöjä ja näissä hetkissä syntyviä välipalakuiluttamisen merkitysrakenteita. Löydöksemme osaltaan vahvistavat ja edelleen kehittävät Kallion ja työryhmän (2009) luomaa typologiaa pelaamismentaliteeteista, sillä heidän kolme pääkategoriaansa – sitoutuneen, sosiaalisen ja satunnaisen pelaamisen mentaliteetit – ovat pelaamistilanteina varsin samankaltaiset kuin meidän löytämämme *Tosissaan*, *Yhdessä hauskaa* ja *Arjen väli tilassa*. Näin ollen löydöksemme osaltaan tukevat aikaisemmin luotua kategorisointia ja osaltaan päivittävät sitä, sillä kategoriamme *Liikkeellä* kertoo tuoreemmasta pelaamistavasta pelien kehityksen myötä (Mäyrä ym. 2014; Mäyrä ym. 2016), rakentaen kasuaalipelaamiseen uudenlaisen tilallisen, arjen muihin käytäntöihin linkittyvän pelihetken. Erityisesti typologiamme rakentaa uudenlaista ymmärrystä pelaamisen arkitodellisuudesta linkittämällä näitä pelihetkiä juuri välipalojen kuluttamiseen. Pelaajan arjen toiminnan ja ympäristön huomioiminen tuo uusia eväitä pelisuunnittelulle, varsinkin mobiilipelien saralla. Näin tutkimuksemme luo niin uutta teoreettista ymmärrystä pelitutkimuksen kentälle kuin viitekehystä käytännön pelisuunnittelun parissa työskenteleville. Lisäksi tutkimuksemme avulla on mahdollista luoda ehdotuksia kaupallisten ja yhteiskunnallisten toimijoiden työn tukemiseen, olipa kyseessä sitten (pelinsisäinen) välipalatuotteita koskeva mainonta tai pelillisyyden kautta tapahtuva terveellisempien välipalavalintojen suosittelu.

TAUSTATEOREETTINEN AJATTELU

Tapamme hahmottaa pelaamista on yhteneväinen Kallion ja työryhmän (2009) tutkimuksen kanssa siinä mielessä, että keskitymme tarkastelemaan pelitilanteita ja pelaamisen käytäntöjä jättäen yksilökeskeisen näkökulman sivuun. Tällöin kukin pelaaja nähdään eklektisenä toimijana, joka voi suhtautua peleihin eri tavoin eri hetkinä ja toteuttaa erilaisia pelillisiä tarkoituksia eri tilanteissa. Tyypittelymme pohjautuu sekä kuluttamisen paikkoja tyypillisesti hahmottaviin (food)scape-keskusteluihin että sosiaalis-konstruktionistiseen käytäntöteoreettiseen keskusteluun.

FOODSCAPE-TUTKIMUS PELITILANTEIDEN HAHMOTTAJANA

Foodscape-käsite on alunperin luotu, kun on haluttu tutkia ruokaympäristöjä, toisin sanoen paikkoja ja tiloja, joissa ruokaa hankitaan, valmistetaan, nautitaan, siitä puhutaan tai sille annetaan merkityksiä (MacKendrick 2014). Erilaiset scape-käsitteet juontavatkin juurensa maantieteeseen ja siinä keskeiseen landscape, maisema-termiin (esim. Schatzki 2011).

Scape-loppuliitteellä viitataan yleensä siihen monisäikeiseen vuorovaikutukseen, jossa tilaan järjestäytyvät artefaktit, sosiaaliset systeemit, ihmiset ja ympäristöt kohtaavat (Mikkelsen 2011). Vastaavia käsitteitä on esimerkiksi markkinoinnin ja palvelututkimuksen saralla käytetty klassinen servicescape (Bitner 1992), joka tarkastelee sitä, miten ympäristöön kiinnittyvillä fyysisillä tekijöillä, kuten valaistuksella, pohjaratkaisuilla tai tuoksulla on vaikutusta asiakkaiden ja palveluntarjoajien käyttäytymiseen. Toisena esimerkkinä consumptionscape-käsite, jota on käytetty tietyn maan historialliseen ja kulttuuriseen kulutusympäristöön viitattaessa (Sandick & Ger 2002).

Foodscape-tutkimukset sijoittuvatkin tyypillisesti erilaisiin konkreettisiin paikkoihin kuten urbaaneihin ympäristöihin (Moragues-Faus & Morgan 2015), festivaaleille (Bradford & Sherry 2017) tai maantieteellisille alueille (Díaz 2012), joiden ruokamaailmoja tarkastellaan. Foodscape-tutkimukset käsittävät kuitenkin paitsi fyysisiä paikkoja myös erilaisia institutionaalisia rakenteita, kulttuurisia tiloja, ruokaan liittyviä diskursseja, ruoan kautta rakentuvia sosiaalisia vuorovaikutussuhteita ja poliittisia näkemyksiä ruoan kulttuurisesta merkityksellisyydestä (MacKendrick 2014; Mikkelsen 2011). Adema (2007) tulkitsee foodscapen olevan paitsi ruuan ja fyysisen paikan yhdistelmä, myös persoonallisen, kulttuurisen, historiallisen ja subjektiivisesti nostalgisen tilallisuuden yhdistävä kokonaisuus. Tämän tyypilliseen näkemykseen nojaa myös Johnstonin & Baumanin (2014, 3) määrittely foodscapeista ”dynaamisena sosiaalisena rakennelmana, joka liittyy ruuan paikkoihin, ihmisiin ja materiaaliin prosesseihin”. Tätä dynaamista, sosiaalisesti rakentuvaa näkemystä käytetään myös tässä tutkimuksessa luomassa raameja niille hetkille, joissa gamescapet syntyvät. Toisin sanoen vaikka kukin tilallinen pelihetki kiinnittyy pelaajien arkiin käytäntöihin ja yksittäisiin toimiin, ne ovat myös abstrahoituja kokonaisuuksia, prosesseja, joissa erilaiset elementit kohtaavat ja luovat vuorovaikutussuhteita toisiinsa (myös Dolphijn 2004; Brembeck & Johansson 2010).

KÄYTÄNTÖTEOREETTINEN TUTKIMUS PELITILANTEIDEN MUOVAAJANA

Käytäntöteoreettinen tutkimus eroaa muusta kulttuurisesti orientoituneesta tutkimuksesta siinä, että sosiaalisuus sijoitetaan käytäntöihin, ja arjen nähdään rakentuvan erilaisten sosiaalisesti jaettujen ja kulttuurisiin rakenteisiin sitoutuneiden käytäntöjen kautta (Halkier ym. 2011; Warde 2005). Käytännöt voidaan määritellä ”rutinoiduiksi tavoiksi, joilla kehoja liikutetaan, esineitä käsitellään, ihmisiä kohdellaan, asioita kuvataan ja maailmaa ymmärretään” (Reckwitz 2002, 250). Näin ollen lähestymistavan vahvuutena on huomion kohdistuminen ihmisten tekemisiin ja sanomisiin, kulutusobjektien, kuten pelien tai välipalojen, kantamien merkitysten ja inhimillisen kokemusten lisäksi (Halkier & Jensen 2011; Warde 2005). Käytännöllä tarkoitetaan yhtäaikaaisesti näiden tekemisten ja sanomisten käsitteel-

listä verkostoa sekä niiden suorittamista (Schatzki 1996; Warde 2005). Mitä enemmän tietyt käytännöt tulevat toisinnetuiksi ihmisten arjessa, sitä enemmän ne myös määrittävät arkisia toimiamme. Tällöin yksittäinen kuluttaja on käytäntöjen kantaja (carrier of practice) eli toimeenpanija, ja analyysin painopiste sijoittuu niiden sosiaalisten olosuhteiden tarkasteluun, joissa käytännöt rakentuvat ja tulevat toteutetuiksi (Halkier ym. 2011; Leipämaa-Leskinen ym. 2016). Siinä missä Seo & Jung (2016, 639) ymmärtävät elektronisen urheilun sosiaalisesti viitekehyyksi muun muassa ammattimaisen harjoittelun, katsojamäärien seuraamisen, sponsoroinnin ja pelaamista hallinnoivat elimet, tässä tutkimuksessa tämä spektri ymmärretään vieläkin laajemmin. Koko pelaamista ympäröivä yhteiskunnallinen keskustelu, sosiaaliset normit ja yksittäiset arjen todellisuudet asettuvat määrittämään sitä kulttuurista viitekehystä, jota vasten monimuotoisia pelaamisen käytäntöjä tarkastellaan.

Käytäntöteoriasta on kehitetty lukuisia erilaisia muotoja. Tässä tutkimuksessa nojaamme sosiaalis-konstruktionistiseen käytäntöteoriaan (Halkier & Jensen 2011). Sen avulla on mahdollista analysoida miten erilaisia pelaamisen muotoja rakennetaan uudelleen ja uudelleen sosiaalisessa vuorovaikutuksessa: näin syntyviä käytäntöjä voidaan tarkastella jatkuvina, dynaamisina ja suhteellisina suoritteina (Halkier & Jensen 2011). Lähtökohteisesti pelaamiskäytännöt ovatkin ajassa muuttuvia niin kulttuurisina ilmiöinä kuin pelaajien elämänsäkaaren ja hetkellisten suoritteiden kautta havaittuina (Kallio ym. 2009). Tutkimuksemme ei siis ole, että tässä ajassa syntynyt kuvaus gamescape-pelitalanteista olisi historiallisesti tai eri konteksteissa automaattisesti paikkansa pitävä, vaan pikemminkin oletuksemme on, että dynaamisena ilmiönä pelaamiskäytännöt muuntavat muotoaan niin teknologisen kehityksen kuin ihmisten arkisten valintojenkin seurauksena. Erinomainen esimerkki tämänkaltaisesta kehityksestä on mobiilipelit, jotka Kallion ja työryhmän (2009) julkaisussa mainitaan vain ohimennen. Tämän tutkimuksen tuoreemmassa aineistossa ne näyttäytyvät yhtenä keskeisimmistä pelaamisen muodoista.

Käytäntöteoreettisen lähestymistavan avulla voimme tarkastella ihmisiä sekä pelaajina että monien kulutusikäntöjen toimeenpanijoina osana laajempaa pelillistä, kulttuurista ja sosiaalista viitekehystä (Seo & Jung 2016). Analyysimme muistuttaa Seon ja Jungin (2016) luomaa ymmärrystä elektronisesta urheilusta erilaisten käytäntöjen yhteennivoutuneena asetelmana [assemblage], mutta linkittyminen scape-käsitteisiin sijoittaa nämä käytäntöjen risteämäkohdat erityisesti tilallisuuteen. Seuraavaksi kerromme millaisten metodologisten valintojen kautta olemme gamescape-tyypit rakentaneet.

TUTKIMUSMETODOLOGIA

Tämä tutkimus on metodologialtaan netnografinen. Netnografialla on alunperin tarkoitettu internetyhteisöjen ja -kulttuurien kuluttajakäyttäytymisen tarkastelua laadullisen tutkimuksen

keinoin kuin etnografi (Kozinets 1996). Netnografia on luotu markkinoinnin ja kuluttajatutkimuksen tieteenalalle verkkoyhteisöjen tutkimukseen. Sitten digitaalisten laitteiden ja erilaisten verkkopohjaisten vuorovaikutuskanavien muovautuessa koko ajan monimuotoisemmiksi ja yhteisöjen epästabiilimmiksi netnografia on laajentunut tarkoittamaan yleisemmin niitä tutkimuskäytäntöjä, joissa merkittävä osa aineistosta kerätään ja osallistuva havainnointi suoritetaan vapaasti internetissä jaetussa aineistossa (ml. mobiilisovellukset) (Kozinets 2015, 79). Pelkästään internet-aineistojen tarkastelu ei kuitenkaan tee tutkimuksesta netnografista, vaan tutkimuksen tulee sitoutua etnografisiin lähtökohtiin (Kozinets 1996, 2006, 2015). Niinpä hyvässä netnografiassa pyrkimys ei ole vain tehdä sisällönanalyysiä internet-aineistosta, vaan tutkijan rooli aineiston tulkitsijana korostuu, mihiin pyritään syvällisen ymmärryksen etsimisen kautta (Kozinets 2006). Tämä voi tarkoittaa käytännössä esimerkiksi sitä, että verkon välityksellä havainnoidaan tutkimuksen osallistujia ja ollaan vuorovaikutuksessa heidän kanssaan riittävän pitkän aikaa (Kozinets 2015).

Netnografialla on yhteneväisyyksiä muiden verkossa tapahtuvien metodologioiden kanssa, mutta Kozinets (2015, 5) erottaa netnografian muista menetelmistä muun muassa tarjoamalla netnografian käyttäjille työkalut tutkimuksen toteuttamiseen. Esimerkiksi aiemmin pelitutkimuksessa usein hyödynnetty virtuaalinen etnografia (Hine 2000; Brown 2015) liittyy netnografian kanssa siinä, että molempien avulla voidaan pyrkiä ymmärtämään tutkimuksen kohteena olevan yhteisön ja kulttuurin merkityksiä sekä jaettuja arkisia käytäntöjä. Toisaalta taas netnografia eroaa virtuaalimaailmojen etnografiasta (Boellstorff ym. 2012) siinä, että se hyväksyy tutkimuksen kohteiksi hyvin laajasti internetissä esiintyvät sosiaalisuuden muodot, kuten foorumipohjaiset yhteisöt virtuaalisten maailmojen kuten tekstipohjaisten verkkoroolipelien MUDien ja graafisten maailmojen rinnalle.

Käsillä olevan työn aineisto kerättiin Co-creative snacks -tutkimusprojektia varten rakennetussa verkkokuluttajayhteisössä, joka oli käynnissä neljän kuukauden (syys–joulukuu) ajan syksyllä 2016. Kuluttajayhteisötutkimuksen tekninen toteutus suoritettiin yhteistyössä kaupallisen markkinatutkimusorganisaation, Foodwest Oy:n kanssa. Yhteistyö tarjosi mahdollisuuden olemassa olevan verkkoyhteisöalustan, ”Omenakorin”, hyödyntämiseen sekä kuluttajien rekrytoimiseen Foodwest Oy:n kuluttajaneelistasta (15 000 suomalaista). Yhteisön osallistujat koottiin tutkimuksen kannalta merkityksellisten kriteerien mukaisesti, mikä poikkeaa tavanomaisesta netnografisesta tutkimuksesta. Usein netnografiset aineistot muodostuvat vapaasti joko tutkimusaiheeseen soveltuvista temaattisista keskustelupalstoista (Schau ym. 2009) tai eri alustoilla esiintulevista, aihepiiriä käsittelevistä keskusteluista (Närvänen ym. 2013; Jaskari ym. 2015). Vastikään onkin havaittu, että yhteisöllisyyttä tukevaa käyttäytymistä voi esiintyä varsin monenlaisissa verkkoympäristöissä (Malinen 2016).

Aineistonkeruu toteutettiin käytännössä kolmessa samanaikaisesti toimineessa yhteisössä. Niiden riittävän pienellä koolla (20–35 osallistujaa kussakin yhteisössä) varmistettiin ryhmäytyminen ja siten sosiaalisen vuorovaikutuksen syntyminen. Kuhunkin ryhmään valittiin kuluttajia, joita yhdisti jokin ominaisuus tai käyttäytymismuoto, sillä samankaltaisuuden kokemisen ja yhteisten tavoitteiden on todettu lisäävän vuorovaikutuksellisuutta ryhmätilanteissa (Macnaghten & Myers 2004; Malinen 2016). Nämä kutakin ryhmää yhdistävät piirteet valikoituivat tutkimuksen kannalta keskeisten teemojen avulla. Ensinnäkin, koska halusimme varmistaa, että otoksessamme on riittävästi pelaamista harrastavia informantteja, ensimmäinen ryhmä koostui *paljon pelaavista* osallistujista (pelaamista useita kertoja viikossa). Toisen ryhmän valintaperusteessa kiinnitimme huomiomme välipalojen kuluttamiseen ja fokusoimme erityisesti *paljon liikkuviin terveystietoisiin* osallistujiin, jotka asettivat välipalojen valinnassa terveellisyden tärkeimpien valintakriteerien joukkoon ja harrastivat liikuntaa useita kertoja viikossa. Kolmas, *vanhempi*-ryhmä piti sisälleen informantteja, joiden kotitalous koostuu 1–2 aikuisesta ja kotona-asuvista lapsista tai lapsesta. Tällä kriteerillä halusimme varmistaa, että mukana olisi myös perheellisiä, joita ei välttämättä ole mukana kahdessa ensin mainitussa ryhmässä. Ryhmiä ei pidä ymmärtää toisistaan irrallisina, eikä niitä muodostettu vertailevia kvantitatiivisia analyysejä silmällä pitäen. Tämä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi paljon pelaavien ryhmässä syötiin myös terveellisesti. Käytäntöteorian viitoittamana on ymmärrettävä, että tutkimuksen analyysiyksikkö ei ole yksittäinen ihminen, vaan käytäntö (Warde 2005). Niinpä otannassa pyrimme ensisijaisesti varmistamaan sen, että saamme monipuolisia pelaamis- ja välipalakäytäntöjä aineistoomme. Kuten Brown (2015, 79) toteaa, juuri etnografisen tutkimuksen avulla on mahdollista saada hienojakoista kuvausta erilaisista pelaajista, pelaamisen käytännöistä ja alustoista.

Kokonaisuutena tarkastellen osallistujissa oli mukana varsin monenlaisia kuluttajia. Ikäjakama oli laaja 18-vuotiaista yli 65-vuotiaisiin. Osallistujia oli eri puolilta Suomea painotuen kuitenkin Länsi-Suomeen ja pääkaupunkiseudulle. Digitaalisten pelien pelaamisaktiivisuus vaihteli pelaajaryhmän peliharrastajista noin kerran viikossa niin kutsuttuja pikkupelejä (esim. Facebookissa) pelaaviin osallistujiin. Vanhempi-ryhmässä ja terveystietoisien liikkujien ryhmässä oli muutamia osallistujia, jotka ilmoittivat, etteivät pelaakaan säännöllisesti mitään digitaalisia pelejä. Kuitenkin nämäkin henkilöt saattoivat kertoa joistain yksittäisistä tai analogisista pelitilanteista tai vaihtoehtoisesti kuvailla perheenjäsentensä pelaamista. Osallistujien taustatietoina kysyttiin scape-ajattelun mukaisesti välipalojen kulutustilanteita ja -paikkoja. Välipalan syömisen useus kussakin paikassa/tilanteessa vaihteli osallistujittain, mahdollistaen myös erilaisten välipalatilanteiden kuvauksien esiin nostamisen.

Vuorovaikutteiset kuluttajayhteisöt etenivät keskenään samanlaisen ja ennalta valmistellun käsikirjoituksen mukaan. Käsikirjoitus sisälsi yhteensä 33 tehtävää, joissa osallistajat laativat kuvauksia arkisista käytännöistään, kokemuksistaan ja näkemyksistään. Näiden tehtävien suorittaminen sai heidät jakamaan tekstiä, kuvia ja videoita elämästään. Tehtävät käsittelivät monipuolisesti pelaamista ja muita digitaalisuuden ilmiöitä (mm. sosiaalista mediaa, tubettamista) sekä välipalojen kuluttamista. Lisäksi he pitivät yksityistä välipalukuluttamista kuvaavaa päiväkirjaa.

Tämän tutkimuksen aineisto koostuu kolmesta yhteisötehtävästä, jotka keskittyivät erityisesti pelaamiseen ja pelitilanteisiin. Kuitenkaan näitä tehtäviä ei tule ymmärtää muusta yhteisön toiminnasta irrallisena kokonaisuutena, sillä kaikki yhteisöissä käyty keskustelu on rakentanut sekä osallistujien keskinäistä yhteisöllisyyttä että ruokkinut tutkijoiden tulintoja ilmiöiden rakentumisesta. Verkko-yhteisöjä onkin kuvattu väliaikaisiksi, vapaaehtoisiksi ja ei-pakottaviksi sosiaalisiksi organisaatioiksi, sillä verkko-ympäristössä ryhmästä poistuminen on helppoa, tapahtuahan se kevyimmillään nappia painamalla (Malinen 2016, 78). Näin ollen myöskään kaikki yhteisöihin rekrytoituista henkilöistä eivät pysyneet yhteisöjen mukana loppuun asti, eivätkä kaikki osallistajat vastanneet kaikkiin tehtäviin. Kuitenkin yhteisöjen lopussa saatu palaute oli pääosin positiivista, osallistajat olivat kokeneet vuorovaikutuksen ja oman arkensa tarkkailun kiinnostavana ja kehittävänä.

Ensimmäisessä pelaamista käsittelevässä tehtävässä osallistujia pyydettiin pohtimaan syitä pelaamiselle (ts. pelimotivaatioita) erilaisissa pelitilanteissa ja se julkaistiin heti toisella yhteisöviikolla. Toisessa tehtävässä pyysimme osallistujia kertomaan yksityiskohtaisesti viimeisimmästä pelaamistilanteestaan ja se julkaistiin ennen taukoa syyskuun lopussa. Kolmatta tehtävää varten muodostimme edellisten tehtävien vastausten perusteella alustavan pelaamistilanneluokittelun ja kehotimme osallistujia kuvaamaan jotakin äskettäistä pelitilannetta sijoittaen sen johonkin luokkaan. Tämä tehtävä julkaistiin ihan yhteisön lopulla. Tässä tehtävässä myös pyysimme osallistujia kuvaamaan mahdollisesti pelaamisen kanssa yhtäaikaista tapahtuvaa välipalojen kuluttamista. Kaikissa tehtävissä osallistujia kehoitettiin kertomaan ensisijaisesti digitaalisesta pelaamisesta, mutta heille annettiin mahdollisuus kertoa myös analogiseen pelaamiseen liittyvistä hetkistä. Tämä mahdollisti erilaisten pelaamistilanteiden rinnakkaisen analyysin. Näissä tehtävissä ei käytetty mitään erityistoimintoja, kuten pakotettua kommentointia tai muiden osallistujien vastausten piilottamista, vaan vuorovaikutuksellisuutta ruokittiin aktiivisen moderoinnin avulla. Yhteensä pelitehtävät kartuttivat aineistoa 192 sivua (ensimmäinen tehtävä 80 sivua, toinen 57 sivua ja kolmas 55 sivua).

Analyyssissä netnografisia tekstejä, kuvia ja videoita tarkasteltiin kulttuurisina tuotoksina. Siten niitä ei nähdä kontekstistaan irrallisina, vaan sekä ympäröivästä reaali maailmas-

Gamescape	Tosissaan – Helposti energiaa	Yhdessä hauskaa – Herkuttelua tai kieltäytymistä	Liikkeellä – Eväät matkassa tai matkalta	Arjen välitilassa – Pelejä ja välipaloja
Tilanteen tunnelma & luonne	Pitkäkestoista, intensiivistä, vakavaa [serious]	Pitkäkestoista, intensiivistä, sijoituen kasuaalin ja vakavan pelaamisen välimaastoon	Useimmiten intensiivistä, mutta kuitenkin kasuaalipelaamista	Useimmiten leppoisaa pelailua, mutta voi olla myös lyhyt ja intensiivinen pelihetki, kuitenkin aina kasuaalipelaamista
Välipalojen kuluttamisen käytännöt	Jos syödään, välipalan siisteys, helppous ja sotkemattomuus erityisen tärkeää	Joko kieltäytyminen syömisestä tyystin tai monimuotoinen herkuttelu	Voidaan syödä eväitä tai pysähtyä kahville, usein kuitenkin ei syödä	Pelaaminen voi täydentää välipalikäytäntöä tai välipalat pelaamiskäytäntöä
Tilanteessa esiinnousevat merkitykset	Ideaalina useamman tunnin tai jopa päivien yhtäjaksoinen pelaaminen	Usein odotettu ja valmisteltu yhdessäolohetki perheen ja/tai ystävien kesken, erityisenä (juhla)hetkenä	Voi sijoittua osaksi arkista lenkkeilyä tai esim. viikonloppuna koko päivän kestävä pelaamistilanne	Pelaaminen näyttäytyy arjessa siirtymäriittinä tai ajantappona, ohikiitävissä hetkissä tyhjyyden täyttämiseen tai aivojen nollaamiseen
Paikka	Kotona/kaverilla	Kotona/vieraisilla	Ulkona	Kotona, töissä, matkalla, odostuhuoneessa, autossa...
Pelattavat pelit	Keskittymistä vaativat ja koukuttavat pitkäkestoiset pelit, esim. auto-, strategia-, rooli- tai taistelupelit, kuten the Sims, CS:Go, Civilization, Project Car	Yhdessä pelattavat pelit kuten Lego-pelit, Singstar, Wii Sports tai FIFA	Pokémon GO tai vastaavat	Helppoja, nopeita, pelailupelejä, esim. pasianssi, facebook-pelit, sanapelit, mutta voi olla myös intensiivinen nopeasti pelattava konsoli- tai tietokonepeli
Pelilaitteet (tyypillisesti)	Useimmiten tietokone	Useimmiten konsoli	Matkapuhelin (tabletti harvoin)	Tavallisimmin matkapuhelin tai tabletti, voi olla myös PC tai konsoli
Vertautuminen analogisiin käytäntöihin	-	Lauta- ja korttipelit	-	Sanaristikot, sudokut, lukeminen
Sosialisuus ja sen muodot	Yleensä yksin/kaksin tai online	Sosiaalisuus kasvokkain keskeistä	Voi olla yksinäistä tai sosiaalista (myös online)	Useimmiten yksinäistä tai vuorovaikutus pinnallista, "jaettava soolopelaamista"
Muut arjen käytännöt	Yleensä kaikki muut arjen toiminnot pyritään eliminoimaan (poikkeuksena musiikin kuuntelu); pelaamisen välissä/tauoilla voidaan syödä, tehdä kotiaskareita ja muita harrastuksia	Sosiaalisen vuorovaikutuksen ja mahdollisesti herkuttelun käytännöt keskeisiä peli-illalle	Voi poikkileikata monien arkisten käytäntöjen kanssa (esim. lenkkeily, kaupassakäynti) tai ei minkään	Sijoittuu arjen käytäntöjen risteämiin, esim. ruoan laittamisen, kulkuvälineessä matkustamisen, tv:n katselun, (ihmistä, asiaa) odottelemisen, tehtävästä toiseen siirtymisen

Taulukko 1. Gamescape-typologia.

ta että digitaalisesta todellisuudesta vaikutteita saavana ja antavana (Halkier & Jensen 2011). Aineiston käsittely noudatti kulttuurisen analyysin tavanomaisia toimintamalleja, joissa empiiristä aineistoa ja aikaisempaa tutkimustietoa punnitaan vuorotellen suhteessa toisiinsa (Moisander & Valtonen 2006). Aikaisempaa teoriaa hyödynnettiin analyysisä siten, että siinä yhdistettiin käytäntöteoreettisten (Halkier & Jensen 2011; Warde 2005) ja foodscape-tutkimuksen käsitteellisiä osatekijöitä (Johnston & Baumann 2014). Yhtäältä analyysisä huomio kiinnitettiin siis **erilaisiin arkisiin käytäntöihin**, olivatpa ne sitten pelaamisen, välipalojen kuluttamisen tai muiden jokapäiväisten toimien käytäntöjä sekä niissä toteutuviin sosiaalisiin prosesseihin ja ympäröiviin viitekehyksiin (Halkier & Jensen 2011). Toisaalta gamescape-tyyppejä tunnistettaessa empiirisestä aineistosta pyrittiin löytämään foodscape-käsitteen analyttiset elementit (vrt. Johnston & Bauman 2014).

Toisin sanoen jokaiselle gamescape-tyypille eriteltiin pelaamisen **paikat**, ihmiset (ts. mahdollisesti esiintyvä **sosiaalinen vuorovaikutus** ja sen muodot), tilanteeseen liittyvät **merkitykset** sekä **tunnelma ja luonne**, kulutuksen kohteet (**digitaaliset ja analogiset pelit, pelilaitteet, välipalat**) sekä muut mahdolliset materiaaliset prosessit.

Analyttisesti tutkimuksemme sivuaa jossain määrin Kallion ja työryhmän (2009) tutkimusta. Esimerkiksi tarkastelimme tilanteen luonnetta ja tunnelmaa vastinpereja leppois-intensiivinen käyttäen, ja erittelimme pelejä ja pelilaitteita sekä sosiaalisen vuorovaikutuksen olemassaoloa niin kasvokkain kuin verkkoyhteyden välityksellä. Emme kuitenkaan pyrkineet yhtä hienojakoiseen tilanteiden luokitteluun, vaan pikemminkin laajempien kokonaisuuksien hahmottamiseen osana muuta arkista elämää. Näin ollen kussakin löydettyssä gamescape-tyypissä yhdistyvät arkipäiväiset tekemiset sekä niitä ympäröivät tilalliset, sosiaaliset ja materiaaliset prosessit.

GAMESCAPE-TYOLOGIA ARJEN PELI- JA VÄLIPALATILANTEIDEN KUVAAJANA

Tutkimuksemme löydöksinä esittelemme neljä gamescape-tyyppiä, jotka kuvaavat hetkiä pelaamis- ja välipalikäytäntöjen risteämäkohdissa. Tämä tarkoittaa sitä, että vaikka kukin gamescape on teoreettisten elementtien kautta rakentuva käsitteellinen muodostelma, se on myös jokaisen pelaajan arjessa esiin tuleva toimintojen ja muiden prosessien kokonaisuus. Gamescape-tyyppiä ei tulekaan ymmärtää toisistaan irrallisina, vaan limitäisinä, liukuvina ja toisiltaan lainaavina hetkinä. Tiivistämme Taulukossa 1 gamescape-typologian siten, että erittelemme millaisia sisältöjä kussakin gamescapessa annetaan tilanteen tunnelmalle ja luonteelle, välipalojen kulutuskäytännöille, siinä esiin nouseville merkityksille, pelaamispaikoille, peleille, pelilaitteille, vertautumiselle analogisiin pelaamiskäytäntöihin, sosiaalisuudelle ja sen muodoille sekä muille mahdollisesti tilanteessa risteäville arjen käytännöille. Kukin gamescape-tyyppi on pääosin pelitilanteen mukaan ja alaotsikko havainnollistaa sen kanssa risteävän välipalakuuluttamisen luonnetta. Tässä luvussa käsittelemme kunkin gamescape-tyypin edellä mainittujen analyttisten elementtien kautta ja seuraavassa luvussa pohdimme eri gamescape-tyyppien erityisyyksiä ja yhteneväisyyksiä vertailemalla niitä toisiinsa näiden analyttisten elementtien avulla.

Ensimmäinen gamescape, *Tosissaan - Helposti energiaa*, kuvaa **tunnelmaltaan ja luonteeltaan** pitkäkestoisia ja intensiivisiä pelitilanteita, joissa syöminen on ensisijaisesti energian tankkausta. *Tosissaan*-nimitys viittaa vakavaan harrastamiseen (serious leisure), joka Stebbinsin (2001) mukaan tarkoittaa elämän keskeistä kiinnostuksenkohdetta, sijoittuen jonkin työn ja vapaamuotoisemman harrastelun (casual leisure) välimaastoon. Vastaavasti Kallio ja työryhmä (2009) esittelevät sitoutuneen pelaamisen mentaliteetteja, joissa peleillä ja pelaamisella itsellään on keskeinen rooli. Vaikka tässä tutkimuksessa ei tarkastella pelaamista yksilötasolla, näyttäisi siltä, että useimmiten tässä tilanteessa pelaavat ovat harrastajia, jotka vakavalle harrastamiselle tyypillisesti ovat kokeneita ja taitavia pelaajia sekä tuntevat harrastusyhteisön sosiaalisia koodeja, kulutuskohteita ja kieltä (Stebbins 2001; Syrjälä 2016).

Nämä pelihetkien **paikat** sijoittuvat usein omaan tai kaverin kotiin, mikä määrittää myös **sosiaalisen vuorovaikutuksen luonnetta ja olemassaoloa**. Samoin kuin Kallion ja työryhmän (2009) tutkimuksessa tämä tilanne näyttäytyy intensiivisenä pelihetkenä, joka voi rakentua pelaajan ollessa yksinään, kahdestaan tai pienessä porukassa ja vuorovaikutusta voi ilmetä myös verkon välityksellä.

Pelitilanne on nautittavin kun olen virkeä, on yö, miesystäväni on kamera ja headset auki ja juomme kahvia ja suunnittelemme peliä. Heitellään lentosuukkoja ja sitten ale-

taan pelaamaan. Siinä menee monta tuntia. Pidetään taukoja välillä ja katsotaan telkkä. Nauretaan yhdessä jollekin pelin komiikalle (joku puuduttava pahis -speech tai nolo pikkurobotti). (nainen, pelaajaryhmä 36–45 v.)

Pelaamisen pitkäkestoisuus näyttäisi usein houkuttavan kahvin tai muiden energiaa antavien juomien ja ruokien nautiskeluun. **Välipaloja** kulutetaan usein juuri funktionaalista tarpeista kuten nälän tunteesta tai energian tarpeesta, jotta jaksetaan pitkäkestoiset pelimaratonit (Cronin & McCarthy 2012). Kuten yllä olevassa lainauksessa, syöminen tapahtuu usein joko pelitauoilla tai ennen tai jälkeen pelaamisen. Tällöin saatetaan syödä hankalammin pelaamisen kanssa yhdistettäviä ruokia kuten salaatteja, leipiä ja hedelmiä, joita saatetaan syödä myös pelaamisen aikana, jos käynnissä oleva peli on luonteeltaan matalatempoisempi. Tavanomaisimmin välipaloiksi kuitenkin valikoituvat karamellit, rusinat, pähkinät, pizza, virvoitusjuomat ja muut herkut. Tämä osaltaan toistaa aikaisempia tutkimuksia, joissa erityisesti nuorista miehistä koostuvat pelaajayhteisöt tyypillisesti kuluttavat epäterveellisiä pika- ja niin kutsuttuja roskaruokia, mikä voi myös näyttäytyä keinona yhteisöllisyyden rakentamiseen ja valtavirtaisten ruuan kulutusnormien vastustamiseen (Cronin & McCarthy 2011).

Pelilaitteena tässä gamescapessa on useimmiten tietokone tai konsoli. *Tosissaan* pelattavia **pelejä** ovat sellaiset, jotka kutsuvat pitkäkestoiseen sessioon niiden koukuttavuuden ja keskittymistä vaativan luonteen vuoksi. Aineistossa tällaisia olivat esimerkiksi rooli-, strategia-, auto-, simulaatio- ja taistelupelit kuten *Counter-Strike: Global Offensive* (Hidden Path Entertainment/Valve Corporation 2012), *Civilization V* (Firaxis 2010), *Call of Duty* ja *The Sims* (Maxis/The Sims Studio 2000). Seuraavassa eräs osallistuja kertoo *Tosissaan*-pelitilanteesta.

Pelasin kotona heräämisestä nukkumaan menemiseen tahdilla intensiivisesti koska nämä on aika koukuttavia ja hauskipia kun pelaa intensiivisesti. Pelaamista jatkui käytännössä liki putkeen viisi päivää nukkumista, ruuanlaittoa ja kauppareissuja lukuunottamatta. (nainen, pelaajaryhmä, 18-25 v.)

Tarkasteltaessa *Tosissaan* gamescapen **merkityksiä**, pelaamisen ideaalitalanteena on useamman tunnin tai päivien pelisessio, jonka aikana saa vain pelata. Pelaajat kuvaavat tilanteen nautinnollisuuden koostuvan rentoutumisesta, "omasta ajasta" ja siitä, että saa keskittyä pelaamaan. Keskeistä *Tosissaan*-pelihetkille ovatkin ns. flow-kokemukset, jolloin ajan- ja paikantaju katoaa (Salisbury & Tomlinson 2016).

Mieheni lähti koristreeneihin ja sanoi että pyykkiä ovat kohta valmiit. Hetken kuluttua ovi kävi ja mies tuli takaisin, ihmettelin unohtiko jotain mutta kertoi tulleensa treeneistä. Oli hassu tilanne missä pelin flow todella oli vienyt mukanaan ja ajantaju katosi. (nainen, pelaajaryhmä, 46-55 v.)

Onkin sanottu, että flow-hetkessä ihminen on onnellisimmillaan (Csikszentmihalyi 1990), ja että siihen pääseminen vakavassa harrastamisessa edellyttää kiinnostusta, keskittymistä ja tavoitteellisuutta (Stebbins 2001; Syrjälä 2016). On tyypillistä, että **muut arjen käytännöt pyritään** mieluusti eliminoimaan, mahdollisesti yhtä aikaa tapahtuvaa musiikin kuuntelua lukuunottamatta. "Jos pelaan, muu elämä katoaa. Ei ole nälkä, vessahätä, jano, väsy tai mikään", kuten yksi pelaaja (nainen, pelaajaryhmä, 36-45 v.) kuvaa tällaista tilannetta. Niinpä myöskään välipalojen kulutuskäytännöt eivät välttämättä risteä pelaamiskäytäntöjen kanssa tässä hetkessä.

Kuitenkin pelitaukojen aikana voidaan syödä, hoitaa kotiaskareita ja harrastaa muuta, joten pelaaminen voi linkittyä muihin arjen käytäntöihin taukojen lomassa, mutta ei juurikaan itse tilanteessa. Jos kuitenkin **välipalojen kuluttamisen käytännöt** yhdistyvät pelaamiseen, syötävän valinnassa painottuivat helppous, nopeus, sotkemattomuus ja käteen sopivuus (myös Cronin & McCarthy 2011). Esimerkiksi perunalastujen sopivuutta naposteluevääksi pohdiskeltiin aineistossamme näin:

...palkitsin itseni sipsillä. Niitä oli helppo napsia pussista, mutta toki jouduin joka välissä pyyhkiä sormia, kun olivat niin rasvaisia ja suolaisia, että meinasi näppäimistö mennä likaiseksi. (nainen, terveystietoisten liikkujien ryhmä, 26-30 v.)

YHDESSÄ HAUSKAA - HERKUTTELUA TAI KIELTÄYTYMISTÄ

Tämä gamescape on tyypillisesti peli-ilta, jossa sosiaalisuudella ja toisinaan herkuttelulla on keskeinen rooli. Se onkin varsin samankaltainen kuin sosiaalisen pelaamisen mentaliteetit (Kallio ym. 2009). Seuraavassa lainauksessa osallistuja kertoo ideaalipelitilanteesta:

Parhainta on tietenkin jossain illanvietossa laadukas konsolipeli videotykiä, jossa pelataan joukkueittain tai kaveria vastaan sopivin virvokkein ja välipaloin ;D (mies, terveystietoiset liikkujat, 36-45 v.)

Pelaajat ovatkin usein entuudestaan toisilleen tuttuja, joko kaveriporukoita, perheenjäseniä tai sukulaisia. Usein tällaisissa pelihetkissä vietetään yhteistä aikaa joko aikuisten kesken tai ottamalla myös lapset mukaan. Tarjolla olevat syötävät **välipalat** ja etenkin juovat vaihtelevat sen mukaan onko paikalla vain aikuisia vai myös lapsia. Yleensä näiden pelitilanteiden **paikkana** on jonkun pelaajan (tai perheen) koti. *Yhdessä hauskaa* -tilanteiden kesto vaihtelee puolesta tunnista useampaan tuntiin, ja tilanteen **tunnelma** sijoittuu jonnekin intensiivisen ja kasuaalin pelaamisen välimaastoon, sillä vaikka pelaaminen on hauskaa yhdessäoloa, voivat tunteet kuumeta pelaamisen tiimellyksessä.

Konsolipelejä pelatessa sosiaalisuus ja yhteisöllisyys on ihan itsestään kiinni haluaa mennä pelaamaan yhdessä muiden kanssa. Mieheni pelaa parin työkaverinsa kanssa joka ilta lasten mennessä nukkumaan pari tuntia. Heillä tuntuu olevan hauskaa, itse pelaan mieluummin itsekseni, enkä tiedä millaista se on. Lautapelejä pelatessa perheen kanssa jouluisin se on naurua, totista taistoa tai sitten ei ja yhdessä olemista. Sitä ei voita mikään. (nainen, pelaajaryhmä, 26-35 v.)

Merkitykseltään keskeisenä näyttäytyy sosiaalisuuden ohella se, että nämä hetket ovat usein hyvin suunniteltuja, etenkin ruokatarjoilujen osalta, ja odotettujakin hetkiä. Monilla perheillä tai kaveriporukoilla näyttää olevan yhteisen pelaamisen perinteitä, jotka ajoittuvat johonkin tiettyyn hetkeen, kuten viikonloppuun, lomareissuun tai johonkin juhlapäivään, kuten joulunaikaan. Aikaisemmassa tutkimuksessa onkin todettu, että välipalojen kuluttaminen kuuluu usein kiinteänä osana erilaisiin kausiluonteisiin tapahtumiin ja juhliin, jossa se ikään kuin täydentää kokonaisvaltaista kulutuskokemusta (Belk 1990). Voidaan tulkita, että *Yhdessä hauskaa* -gamescapessa yhdistyvät **monenlaiset arjen sosiaaliset käytännöt**, kuten vanhemmuuden, juhlimisen tai lomailun käytännöt. Kuten Kallio ja työryhmä (2009) toteavat, sosiaalisuus näyttäytyy keskeisenä motivaationa tällaisissa pelitilanteissa. Vastaavasti sosiaalisuuden on havaittu määrittävän välipalojen kuluttamista monin tavoin, esimerkiksi yhdessä hauskaa pitäen on sallitumpaa ikään kuin sortua herkuttelemään (Hirschman ym. 2004). Alla olevassa esimerkissä eräs isä kertoo peli-illasta poikansa kanssa, pizzalla herkutellessä.

Pelaamme usein poikani kanssa erilaisia urheilupelejä XBOX360:llä. Eilen viimeksi pelasimme FIFA 16 [EA Canada (2015)] jalkapallopelejä saunan jälkeen. Sovimme että pidämme peli-illan ja pelaamme sekä herkuttelemme pizzalla. Edellisenä saunapäivänä päätimme pelata biljardia, eli aina pelaamiseen ei tarvita konsolia tai tietokonetta...Pelatessa aika kului nopeasti. Urheilupeleissä on lähes vastaava fiilis kuin penkkiurheilussa tosin sillä erolla että itse pääsee vaikuttamaan lopputulokseen. Peli tuntuu välillä imaisemaan ajatukset mukaansa ja "taisteluita" käytiinkin puolitosissaan. Pelaamiseen kuuluu oleellisena myös pientä leikkimielistä sanailua vastustajaa kohtaan. :) (mies, pelaajaryhmä, 36-45 v.)

Kiinnostavaa on, että tämä tilanne näyttäytyy hyvin samankaltaisena pelattiinpa sitten digitaalisia tai **analogisia pelejä**. Digitaalisista **peleistä** mainittiin esimerkiksi *Lego* (Traveler's Tales 2017), *Singstar* (London Studio 2017), *Wii Sports* (Nintendo 2006), *FIFA* (EA Canada 2015) sekä erilaiset autopelit, toisin sanoen paikallisen moninpelaamisen mahdollistavat pelit. Useimmiten **pelilaitteena** on konsoli. Analogisia pelejä edustivat tyypillisesti lautapelit, kuten *Alias* (Koivusalo 1989), *Monopoli* (Darrow 1935), *Pictionary* (Angel 1985)

tai erilaiset korttipelit. Aineistomme sisältää runsaasti kertomuksia kummankin tyyppistä peli-illoista, eivätkä niiden kuvaukset eroa toisistaan paljoakaan. Seuraava lainaus havainnollistaa, kuinka analogiset ja digitaaliset pelit voivat yhtä hyvin tulla valituiksi peli-illassa pelattaviksi.

Pidämme silloin tällöin peli-iltoja perheen, sukulaisten ja kaverien kesken. Mukaan pääsee iästä ja osaamisesta riippumatta. Joskus pelataan konsolipelejä kuten Singstar [London Studio (2017)] tai Kinect pelit. Joskus puolestaan mennään lautapeleillä. Viimeksi pelattiin oman perheen ja omien sisarusteni perheiden kanssa Singstaria Pleikkarilla. (mies, pelaajaryhmä, 36-45 v.)

Tämä kertoo osaltaan pelaamisen juurtumisesta kiinteäksi osaksi suomalaista kulttuuria, samoin kuin Mäyrän ja työryhmän (2016) havainnollistama digitaalisten pelilaitteiden yleistyminen. Kuitenkin aineistomme perusteella näyttäisi myös siltä, että usein kuluttajat, jotka kuvailivat itseään ei-pelaajiksi, osallistuivat erityisesti analogisiin peli-iltoihin. Niinpä vaikka tämänkaltainen pelaamistilanne olisikin tuttu, sitä ei välttämättä vielä toteuteta digitaalisesti. Löydös antaa kuitenkin vihjeitä siitä, että pelitilanteiden kautta tarkasteltuna tämä gamescape mahdollistaa digitaalisten pelien vieläkin voimakkaamman valtavirtaistumisen.

Analogiset ja digitaaliset peli-illat erosivat eniten **välipalojen kulutuskäytäntöjen** suhteen. Aikaisemmassa tutkimuksessa onkin havaittu, että digitaaliset objektit, kuten televisio ja tabletti, voivat vaikuttaa siihen millaisiksi ruoan kulutuksen käytännöt muovautuvat (Chitakunye & Takhar 2014). Käsillä olevan tutkimuksen mukaan näyttäisi siltä, että siinä missä analogiseen pelaamiseen liki väistämättä kuuluivat herkuttelu ja aikuisten peli-illoissa myös alkoholin nauttiminen, digitaalisilla laitteilla pelattaessa suhtautuminen syömiseen näyttäytyi ristiriitaisena. Yhtäältä pizza, sipsit, makeiset, popcornit, pullat, dipattavat vihannekset, virvoitusjuomat, kahvi ja alkoholijuomat saattoivat kuulua myös digitaaliseen *Yhdessä hauskaa* -pelitilanteeseen. Toisaalta taas syömiseen pelattaessa saatiin suhtautua äärimmäisen negatiivisesti, kuten eräs yhteisön osallistuja kuvailee:

Pelatesse ei syödä. Se on tavallaan sääntö ettei peliohjaimet mene sotkuun. Joskus on syöty sipsejä samaan aikaan mutta se teki ohjaimet rasvaisiksi ja pelaamisen hankalaksi. (mies, vanhempiryhmä, 36-45 v.)

Luonnollisesti osa tästä vaihtelusta ankkuroituu itse pelin tai pelilaitteen ominaisuuksiin. Esimerkiksi toimintapelit, kuten *Counter-Strike: Global Offensive* (Hidden Path Entertainment/Valve Corporation 2012), joiden tapahtumat ovat intensiivisiä ja vaativat jatkuvaa tarkkaavaisuutta ovat pelejä, joiden aikana syöminen ei ole mahdollista ilman pelimenestyksen vaarantumista. *Civilizationin* (Firaxis 2010) kaltaiset strategiapelit puolestaan ovat tahdiltaan rauhallisempia, ja muistuttavatkin tältä osin enemmän analogisia pelejä, mah-

dollistaen paremmin pelaamisen ja syömiseen yhdistämisen. *Yhdessä hauskaa* -gamescapeissa on siis mahdollista, mutta ei itsestään selvää, että välipalukuluttamisen käytäntö läpileikkaa pelaamiskäytäntöä ja näin tapahtuessa, syöminen on usein herkuttelua.

LIIKKEELLÄ - EVÄÄT MATKASSA TAI MATKALTA

Kolmas gamescape Liikkeellä – Eväät matkassa tai matkalta havainnollistaa tilanteita, joissa sekä pelaaminen että välipalojen kuluttaminen tapahtuu ulkona ja usein liikkuen. Samalla se kertoo siitä, kuinka uuden pelin suosio voi muokata pelikulttuuria ja vapaa-ajanviettoa nopeastikin (Paavilainen ym. 2017). Esimerkiksi Kallion ja työryhmän (2009) artikkelissa tällaista pelaamismuotoa ei tunnustettu vielä lainkaan. Liikkeellä-gamescape kuvaa pelitilanteita, jotka liittyivät peleistä erityisesti Pokémon GO:n (Niantic 2016) kaltaisen lisättyä todellisuutta sekä paikkasidonnaisuutta yhdistävän pelin (tai vastaavien, kuten Ingress (Niantic 2012) pelaamiseen. Liikkeellä lukeutuu kiistatta omaksi pelaamistilanteekseen, koska vain siinä pelaaminen sijoittuu useimmiten ulkoilmaan ja pelaaja liikkuu paikasta toiseen, mikä korostaa tämän gamescapen spatiaalista dynaamisuutta. Pelilaitteena onkin liki poikkeuksetta matkapuhelin. Useissa pelitilannekuvauksissa nousi esiin, että liikkuminen näyttäytyy tärkeänä merkityksenä pelaamiselle: ”Hyvää liikuntaa, peli on koukuttava ja saa liikkumaan yllättävän paljon”, kuvailee eräs osallistuja (nainen, pelaajaryhmä, 18-25 v.).

Nämä pelitilanteet voivat olla **sosiaalisia** tai *Pokémon GO*:ta (Niantic 2016) voidaan pelata myös yksinään. Liikunnallisuutta ja sosiaalisuutta yhdistävät pelihetket voivat toteutua vaikkapa kaverin kanssa lenkkeillessä tai lasten kanssa ulkoillessa. Toisinaan peliin rakennettu sosiaalisuus koetaan vieraaksi, toisinaan taas palkitsevaksi.

Mobiilipelejä pelaan lähinnä itsekseni, paitsi Pokémon GO:ta, jota pelaan lasteni kanssa. Siinä on mahtavaa liikkuu kerrankin lasten kanssa ulkona, esim. koiran ulkoilutuksen yhteydessä, ja keskustella muustakin kuin juuri saalistetuista pokemoneista. (nainen, vanhempiryhmä, 36-45 v.)

Varsinkin pitkäkestoisissa ja sosiaalisissa pelihetkissä *Liikkeellä*-gamescape yhdistyy **välipalukuluttamisen käytäntöihin** ja näyttäytyy samankaltaisena kuin eväsretkeily (Vanini 2008). Pelaamisen lomassa voidaan syödä mukaan otettuja tai matkalta ostettuja eväitä tai vaihtoehtoisesti poiketa kahvilaan tai ravintolaan. Tyypillisiin syötäviin kuuluivat helposti matkalla syövät välipalat kuten hedelmät (etenkin banaani), välipalapatukat, jogurtit, rahka, makeiset, keksit, (kolmio)leivät, piirakat, pasteiijat sekä erilaiset juotavat, kuten pillimehut, kahvi ja tee. Seuraava lainaus havainnollistaa, kuinka pelaamisen, välipalukuluttamisen sekä muut arjen käytännöt voivat linkittyä toisiinsa:



Kuva 1. Arjen välitilassa kohtaavat välipala- ja pelaamiskäytännöt.

Viimeksi hammaslääkäri reissulla pelasin kun kävin muilla asioilla ennen aikaa niin välimatkat pokemon gota ja söin samalla pähkinä hunaja patukkaa, pakko oli syödä ennen hammaslääkäriä kun muuten olisi tullut aivan liian pitkä väli, pelata ei kyllä olisi välttämättä tarvinnut, pelaan joskus välimatkat tuota peliä mutta varta vasten en lähde sitä pelaamaan. (nainen, vanhempiryhmä, 26-35 v.)

Pelitalanteiden **luonnetta ja tunnelmaa** tarkasteltaessa käykin ilmi, että kesto ja intensiteetti vaihtelevat: toisinaan *Liikkeellä*-gamescape rakentuu vain hetkeksi, vaikkapa matkalla johonkin päivän ohjelmaan muutenkin kuuluvaan paikkaan, kuten yllä olevassa lainauksessa. Toisinaan taas erikseen järjestetty pelisessio voi kestää melkein koko päivän. Tämä pelitalanne voi siis sivuta monia **arjen käytäntöjä**, kuten koiran lenkittämistä, lenkkeilyä, kaupassa käyntiä, muiden ihmisten odottelua tai heidän kanssaan olemista. Tässä eräs pelaaja kuvailee miten monimuotoisesti *Liikkeellä* voi risteytyä erilaisten arjen käytäntöjen kanssa:

Tänään viimeksi pariinkin otteeseen. Aamulenkillä koiran kanssa, bussimatkalla keskustaan ja takaisin kotiin, pihalla vähän samalla kun poika oli hiekkalaatikolla ja siitä vielä iltalenkillä. Yhteensä peli ollut tänään auki varmaan pari tuntia. (nainen, pelaajaryhmä, 26-35 v.)

ARJEN VÄLITILASSA - PELEJÄ JA VÄLIPALOJA

Annoimme neljännelle gamescapelle nimeksi Arjen välitilassa – Pelejä ja välipaloja, koska se kuvaa niitä hetkiä arjessa, jotka voivat olla yhtä hyvin peli- ja/tai välipalatuokioita. Erään osallistujan sanoin nämä ovat ”Pikkuisia pelihetkiä askareiden lomassa. Pieni todellisuuspako josta pääsee nopeasti takaisin.” (nainen, vanhempi-ryhmä, 36-45 v.). Se linkittyy satunnaisen pelaamisen mentaliteetteihin (Kallio ym. 2009), joissa suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen näyttäytyy ensisijaisesti instrumentaalisenä. Arjen välitilassa tapahtuva pelaaminen korvaakin analogisia pelillisiä toimia, kuten ristikoiden ja sudokujen täyttely, pasianssin pelaaminen tai lehtien ja kirjojen lukeminen (myös Kallio ym. 2009).

Arjen välitilassa kuvaa erityisen hyvin sitä, miten pelihetki syntyy erilaisten **käytäntöjen risteämäkohdassa**. Aineistossamme näyttäytyi vahvimmin erilaisiin siirtymävaiheisiin sijoittuvaa pelaamista, esimerkiksi vaihdettaessa työstä vapaa-ajalle, siirryttäessä tehtävästä toiseen tai pidettäessä pieni tauko työnteon lomassa, kuten seuraava lainaus havainnollistaa:

Toiset pitää tupakkataukoja tai kahvitaukoja monta päivässä, joten olen perustellut asian sillä itselleni: minäkin voin pitää tauon kesken töiden vaikka pelin parissa keran viikossa. (nainen, vanhempiryhmä, 36-45 v.)

Ylläoleva lainaus kuvaa hyvin myös sitä, että nämä *arjen välitilat* voivat olla yhtä hyvin pelaamis- kuin välipalaketkiä. Onkin siis hyvin tyypillistä, että juuri tämä gamescape sijoittui hetkiin, joissa **välipala- ja pelaamiskäytännöt** sulautuvat yhteen. Yksittäisinä ilmiöinä sekä välipalojen syöminen että lyhyiden ajanvietepelien pelaaminen usein asemoituvat juuri *Arjen välitilaan*, joten on luontevaa, että ne myös kohtaavat siinä. Myös aikaisemmassa tutkimuksessa on havaittu, että teknologiset laitteet ovat mukana ja muovaavat ateriahetkiä (Chitakunye & Takhar 2014). Alla olevassa kuvassa osallistujamme (nainen, terveystietoiset liikkujat, 46-55 v.) havainnollistaa kuvallaan miltä näyttää, kun nämä käytännöt kohtaavat pelaajan arjessa, välipalamunakasta voi nauttia samalla kun pelaa tabletilla kasuaalia *HayDay*-peliä (Supercell 2012).

Myös erilaiset pysähtyneet tilanteet voivat synnyttää *Arjen välitilan*, jossa aktivoituu pelaaminen: esimerkiksi odotellessa jotain toista henkilöä tai kulkuvälinettä saapuvaksi, ruoan valmistumista, saunan lämpenemistä tai vaikkapa nukahtamista. Tämä gamescape voi siis kehittyä hyvin moninaisissa **paikoissa**, kuten kotona, töissä, autossa, junassa tai vaikkapa odotushuoneessa.

Näissä tilanteissa pelaamiseen kiinnittyvät **merkitykset** liittyvät rentoutumiseen, tylsyyden tappamiseen, tyhjyyden täyttämiseen tai vaikkapa älynystyröiden haastamiseen. Pelitilanteet ovat **luonteeltaan** enemmän leppoisia kuin intensiivisiä, mutta voivat vaatia voimakastakin keskittymistä. *Arjen välitilassa* pelattavat **pelit** ovat usein ilmaisia ja helppoja mobiilipelejä, kuten erilaiset Facebook-pelit, *Candy Crush* (King 2012) -pelit, *HayDay* (Supercell 2012), *FarmVille* (Zynga 2011) tai sana- ja älypelejä (pasianssi, *Tetris* [Pajitnov (1984)]). Toisinaan kuitenkin voidaan pelata nopeasti joihinkin konsoli- tai tietokonepelejä, kuten esimerkiksi autojalkapallopelejä *Rocket League* (Psyonix 2015). **Pelilaitteet** voivat siis vaihdella matkapuhelimesta ja tabletista aina tietokoneeseen ja konsoliin.

Yksin pelaaminen sopii paremmin minulle mobiili- ja tietokonepeleissä ja siinä on ideaana pitää pieni tauko, mieluiten pelin pitäisi olla sen verran haastava, että ajatukset siirtyvät peliin pelaamisen ajaksi (mielellään lyhyt aika ehkä max 15 minuuttia) ja pelin aikana nollautuvat sopivasti työhön liittyvät ajatukset tai on helppo siirtyä johonkin kokonaan eri aiheeseen työssä. (nainen, vanhempiryhmä, 36-45 v.)

Vaikka **välipalojen** syöminen helppoudelle ei aseteta yhtä tiukoja kriteerejä kuin *Tosissaan*-gamescapessa, valikoituu tähän kuitenkin tyypillisesti sellaista syötävää, jota voi popsia samalla kun pelataan leppoisasti. Tällaisia välipaloja ovat voileivät, smoothiet, hedelmät, makeiset, jogurtit, rahat, kahvi, dipattavat vihannekset ja muut sormisyötävät. Aineistosta nousee kiinnostavasti esiin kuinka toisinaan pelaamiseen yhdistettiin napostelu ja toisinaan taas pelaaminen täydensi välipalaketkiä, kuten seuraavassa esimerkissä kerrotaan:

Ennen pelaamista laitoin syötävät valmiiksi lautaselle ja sitten näppäillä puhelinta samalla kuin mutustin ruokaa. Sen jälkeen taas jatkoin töitä töissä tai kotona puuhiani. Illalla taas pelasini, kun olin kotipuuhat tehnyt ja halusin istua sohvalle "nollaamaan" ajatukset hetkeksi mahdollisesti tv:n ohjelman alkamista odottaen. (nainen, terveystietoiset liikkujat, 36-45 v.)

Arjen välitilassa rakentuvaa **sosiaalisuutta** tarkasteltaessa useimmiten yksityisyys leimaa näitä hetkiä (Kallio ym. 2009), mutta toisinaan ne jaetaan muiden kanssa. Kiinnostavasti nouseekin esiin ilmiö, jota nimitämme "jaetuksi soolopelaamiseksi", jolloin esimerkiksi puolison kanssa pelataan samanaikaisesti, mutta kumpikin omalla laitteellaan. Tällöin voidaan olla vuorovaikutuksessa pelin sisällä tai vaihtoehtoisesti pelataan samaa peliä, mutta vain omista (epä)onnistumisista kumppanille raportoiden. Onkin mielenkiintoista havaita, että siinä missä Kallio ja työryhmä (2009) kuvasivat satunnaista pelaamista liki poikkeuksetta yksinpelaamisena, meidän aineistossamme sosiaalisuus näyttäytyy kuitenkin tunkeutuvan mukaan myös tähän gamescapeen. Itse asiassa tällainen kanssakäymisen muoto näyttäisi luovan pelaamiskäytäntöihin uuden tyyppistä sosiaalisuutta (vrt. Seo & Jung 2016), jota voisi nimittää vaikkapa "vierekkäissosiaalisuudeksi".

KESKUSTELUA: MITÄ GAMESCAPE-TYYPIT KERTOavat PELAAMISESTA JA PELAAJIEN ARJESTA?

Olemme käsillä olevassa tutkimuksessa pyrkinneet havainnollistamaan moninaisten peli- ja välipalatilanteiden kirjoa osana varsin erilaisten kuluttajien arkisia käytäntöjä. Tätä tarkoitusta varten olemme esitelleet gamescape-typologian, joka havainnollistaa niitä tiloihin sidonnaisia hetkiä, jolloin pelaamiskäytännöt risteävät välipalojen kulutusikäntöjen kanssa. Tarkastelemalla näiden kahden arkisen käytännön yhdistymistä, olemme pyrkineet havainnollistamaan toisaalta pelaamisen kulttuurista monimuotoisuutta ja toisaalta erilaisia tapoja, joilla pelaaminen sijoittuu osaksi kuluttajien jokapäiväistä elämää. Taulukko 1 tiivistää kussakin gamescape-tyypissä esiin nousevat käsitteelliset elementit.

Gamescape-tyyppejä voidaan vertailla suhteessa toisiinsa analyttisten elementtien avulla. Ensinnäkin voimme tarkastella gamescape-tyyppejä suhteessa **pelitilanteen tunnelmaan ja luonteeseen**. Tällöin pystymme havaitsemaan, että siinä missä *Tosissaan* ja *Arjen välitilassa* näyttäytyvät ääripäin pelaamisen vakavuuden ja kasuaalisuuden suhteen, sijoittuvat kaksi muuta gamescape-tyyppiä näiden välimaastoon hieman eri tavoin. Tarkemmin gamescape-tyyppien eroja kuvaavatkin niissä esiintyvät **merkitykset**. Vertailtaessa *Yhdessä hauskaa* ja *Liikkeellä* gamescape-tyyppejä ovat niihin kiinnittyvät merkitykset varsin erilaisia. Kun *Yhdessä hauskaa* näyttäytyy tyypillisemmin yhteisenä juhla- ja

kenties herkkutuhetkenä perheen ja/tai ystävien kanssa, *Liikkeellä* on tavanomaisemmin arkisempi tilanne, ja pelaaminen sijoittuu esimerkiksi osaksi lenkkeilyä tai kaupassakäyntiä ja nautittavat välipalat ovat pikemminkin käytännöllisiä eväitä kuin herkkuja. Kussakin gamescapessa pelattavat **pelit ja pelilaitteet** mukailevat tätä jaottelua.

Tarkasteltaessa erityisesti scape-keskustelujen näkökulmasta huomaamme, että pelaamisen **paikka** ja tila rakentuu muista poikkeavaksi *Liikkeellä*-gamescapessa. Se on ainut pelitilanne, jossa pelaaminen tapahtuu liikkuen paikasta toiseen useimmiten ulkoilmassa. Tämän gamescapen rakentuminen omaksi kategoriakseen (vrt. Kallio ym. 2009) kertoo mielenkiintoisella tavalla, kuinka uusien pelien valtavirtautuminen muokkaa ihmisten jokapäiväisiä käytäntöjä, houkutellen uusia kuluttajia pelaajiksi tai vaihtoehtoisesti jo pelaavia kuluttajia uudenlaisten pelikäytäntöjen toteuttajiksi. Pokémon-huuma (Paavilainen ym. 2017) onkin omiaan rikkomaan stereotyyppisiä käsityksiä pelaamisesta pelkästään paikallaan istuen ja epäterveellisiä välipaloja nauttien (Cronin & McCarthy 2011, 2012), korostuuhan tässä gamescapessa liikunnallisuus ja välipaloina muita gamescapejä tyypillisemmin terveellisemmät vaihtoehdot (myös Althoff ym. 2016).

Pohdittaessa **välipalojen kulutuskäytäntöjä** muissa gamescape-tyypeissä huomataan, että etenkin *Arjen välitilassa* rakentuu tyypillisesti arkiseksi tilanteeksi, jossa pelaaminen ja syöminen kohtaavat. Tässä gamescapessa välipalakäytännöt ja pelaamiskäytännöt läpileikkasivat toisiaan siten, että kumpi tahansa käytäntö saattoi näyttäytyä ensisijaisena ja toinen sitä täydentävänä. Toisin sanoen toisinaan pelaamiskäytäntö täydensi välipalojen kuluttamiskäytäntöä esimerkiksi hetkissä, jolloin välipalojen syömisen ohkeen kaivattiin muuta tekemistä. Toisinaan taas pelaamiskäytännön ohessa saatettiin napsia välipaloja. Tässä gamescapessa pelaaminen näyttäytyi myös muita gamescapeja tavanomaisemmin **analogisen** toiminnan korvaajana. Siinä missä pelaamisen sijaan voisi välipaloja kuluttaessa esimerkiksi täytellä sanaristikoida tai sudokuja, gamescapen aktualisoituessa tässä tilanteessa pelataan tai tehdään edellä mainittuja älytehtäviä digitaalisessa muodossa.

Tosissaan- ja *Yhdessä hauskaa* -gamescapet näyttäytyvät ristiriitaisina suhteessa välipalojen kuluttamiseen. Kummassakin gamescapessa välipalojen kuluttaminen voi jäädä kokonaan toteutumatta, johtuen käytäntöjen hankalasta yhteensovittamisesta (esim. sotkeminen). Kuitenkin välipalakäytännöt voivat myös läpileikata pelaamisen käytäntöjen kanssa. Siinä missä *Tosissaan*-gamescapessa välipalan vaatimukset kiinnittyvät erityisesti helppouteen, nopeuteen ja energiasäilytykseen, *Yhdessä hauskaa* -gamescapessa käytäntöjen läpileikkaavuutta säätelevät ensisijaisesti perheen ja sosiaalisen yhteisön käyttäytymisnormit. Mikäli välipalojen nauttimista pelattaessa ylipäänsä pidetään suotavana, muodostuukin kyseisestä gamescapesta tyypillisesti sosiaalinen herkkutuhetki.

Verrattaessa analogiseen pelaamiseen, jossa peli-iltapelaaminen oli liki poikkeuksetta nautinnollinen välipalahuetki, tässä gamescapessa ratkaisevaksi tekijäksi muodostuu pelaajien kokemus digitaalisten laitteiden ja ruokailun yhteensopivuudesta (myös Chitakunye & Takhar 2014).

Myös **sosiaalisen vuorovaikutuksen** ilmeneminen ja muodot vaihtelevat kiinnostavalla tavalla eri gamescapeissa. Siinä missä *Yhdessä hauskaa* muodostuu vahvasti juuri sosiaalisen vuorovaikutuksen varaan, muut gamescapet näyttäytyvät vivahteikkaampina sosiaalisuuden suhteen. Kolme muuta gamescapea voivat olla täysin yksinäisiä pelihetkiä, niihin voi kuulua vuorovaikutusta verkon välityksellä tai samassa tilanteessa voi olla myös muita ihmisiä läsnä, pelattiinpa heidän kanssaan sitten tai ei. Kiinnostavana, uutena sosiaalisuuden ilmentymänä *Arjen välitilassa* -gamescapessa ilmenee niin kutsuttu ”jaettu soolopelaaminen”, jolloin ikään kuin pelataan yksin, mutta yhdessä. Tällöin peli rakentuu kanavaksi ja välineeksi sosiaaliseen vuorovaikutukseen, kuitenkin siten että tällöin ei (tavanomaisesti) pelata yhtäaikaaisesti samaa peliä, kuten *Tosissaan*-gamescapessa, vaan kumpikin pelaa omaa peliään, kommentoiden (yleensä kasvokkain) toiselle henkilölle omasta pelaamisestaan.

Verrattaessa gamescape-tyypejä suhteessa **muihin arjen käytäntöihin**, huomataan, että tyypillisesti mobiililaitteisiin kiinnittyvät gamescapet *Liikkeellä* ja *Arjen välitilassa* sijoittuvat tavanomaisimmin arjen monimuotoisten käytäntöjen risteämiin. Nämä gamescapet voivat rakentua erilaisiin odottelu- tai siirtymätoimintoihin, värittämään sen hetkistä arjen todellisuutta. Sen sijaan *Tosissaan-* ja *Yhdessä hauskaa* -gamescapet ovat pikemminkin pelaamiseen ja itse hetkeen keskittyviä kuin muuta arkista aherrusta, jota pelaaminen vain läpileikkaisi. Nämä hetket saattavatkin vaatia järjestelyjä ja etukäteissuunnittelua. Tarkasteltaessa gamescape-tyypejä käsitteellisten elementtien valossa, digitaalisesta pelaamisesta rakentuu varsin monisäikeinen kuva. Vaikka gamescape-tyytit ovat laajahkoja hahmotelmia erilaisista pelitilanteista, joihin pelaaja voi kulloisikin pelillisiä tarkoituksia toteuttaessaan asettua, ne ovat myös ajassa liikkuvia, dynaamisia ja rajoittaisia.

JOHTOPÄÄTÖKSET

Olemme käsillä olevalla tutkimuksella pyrkinneet osallistumaan kulttuurisen pelitutkimuksen keskusteluun rakentamalla uutta ymmärrystä pelaamisesta osana suomalaista kulttuuria sekä pelaajien arkea. Toisin sanoen olemme siirtäneet huomion pois pelaajien ryhmittelystä (mm. Bartle 1996; Kahn ym. 2015; Hamari & Tuunanen 2014; Yee 2006) ja sen sijaan tyypitelleet erilaisia pelaamistilanteita, gamescapeja. Tutkimuksemme rakentuu aikaisemman foodscape-keskustelun päälle, hahmottaen miten tätä analyttistä ke-

hikkaa soveltamalla on mahdollista löytää tyypittely tilanteista, jotka syntyvät pelaamisikäytäntöjen ja muiden arjen käytäntöjen, erityisesti välipalojen kulutuskäytäntöjen kohdassa erilaisissa pelaamisen paikoissa. Tutkimuksemme löydökset ja lähtökohdat ovat monelta osin yhteneväiset Kallion ja työryhmän (2009) muodostaman pelaamimentaliteetti-luokittelun kanssa, mikä osaltaan vahvistaa kyseisenkaltaisten kategorioiden olemassaoloa. Löydöksemme tukevat heidän näkemystään pelaamisen monimuotoisuudesta, avaten etenkin satunnais- ja kasuaalipelaamisen monikirjoisuutta ja yleisyyttä (myös Mäyrä ym. 2016). Tämän avulla on mahdollista rikkoa stereotyyppisiä oletuksia pelaamisen yksilotteisuudesta, jossa pelaaminen nähdään vain tietynkaltaisiin ihmisiin ja vain tietyn tyyppisiin tilanteisiin liittyvänä. Kuitenkaan tutkimuksemme ei jää vain pelaamistilanteiden tai -mentaliteettien luokitteluksi, vaan yhdistämällä pelitilanteet välipalojen kulutuskäytäntöihin erilaisissa paikoissa rakentuu entistä monipuolisempi ja elämänmakuisempi kuvaus pelaajan arjesta. Esimerkiksi edellä mainittuja stereotyyppisiä käsityksiä tutkimuksemme tulokset onnistuvat rikkomaan tuomalla esiin, kuinka välipalojen kuluttaminen pelatessa ei ole esimerkiksi vain epäterveellisten pikaruokien kuluttamista, vaan hyvinkin monimuotoista. Työmme rakentaakin uudenlaisia näkökulmia ja jatkokatutkimusehdotuksia pelitutkimuksen ja pelisuunnittelun kentälle sekä luo ehdotuksia tulosten käytännön hyödynnettävyydestä.

Yhtenä uutuusarvona tutkimuksemme tarjoaa Pokémon-huuman (Paavilainen ym. 2017) synnyttämän Liikkeellä-gamescapen. Tämä gamescape rakentuu omaksi tyyppikseen erityisesti, koska nojaudumme scape-keskusteluihin. Juuri huomion kiinnittäminen pelaamisen tilalliseen ulottuvuuteen rakentaa tästä tyyppistä oman kategorian muun kasuaalipainotteisen mobiilipelaamisen rinnalle. Liikkeellä-gamescapen kautta voimme osallistua näkemyksiin pelaamisen positiivisista terveysvaikutuksista (Althoff ym. 2016), sen sijaan että stereotyyppisesti pidettäisiin pelaamista automaattisesti terveydelle haitallisena. Tämä osaltaan rakentaa mahdollisuuksia tutkimuslöydösten yhteiskunnalliseen hyödyntämiseen, esimerkiksi liikuntaan ja terveellisiin elämäntapoihin ohjaavien pelien suunnittelun kautta.

Tämä suhteellisen lyhyessä ajassa syntynyt pelaamistilanne antaa myös viitteitä siitä, että uusia gamescapeja voi kehittyä nopeastikin, uusien pelien tai sovellusten lyödessä läpi markkinoilla. Toisaalta on kiinnostavaa pohtia, voiko vanhoja gamescape-tyyppejä myös kuolla yhtä nopeasti, tai rakentuvatko uudet gamescape-tyypit nykyisten risteämäkohtiin? Käsillä oleva tutkimuksemme antaa viitteitä siitä, että gamescape-tyypit eivät suinkaan ole stabiileja ja toisistaan irrallisia, vaan esimerkiksi samaa peliä voidaan pelata eri gamescapeissa, vaikkapa simulaatiopeli *The Sims*ä (Maxis/The Sims Studio 2000) *To-sissaan* ja *Arjen välitilassa*. Vastaavasti emme pystyneet luokittelemaan eri gamescapei-

hin vain tietyn tyyppisiä pelaajia, vaan esimerkiksi kaikista kolmesta kuluttajayhteisöstä saimme esimerkkitalanteita kaikkiin gamescape-tyyppeihin. Pelaaja näyttäytyy siis toimis- saan varsin dynaamisena, eikä olekaan mielekästä kategorisoida pelaajia staattisiin luok- kiin (Vahlo ym. 2017). Ehdotammekin, että jatkokatutkimuksessa olisi hyvä tarkastella lisää pelaamistilanteiden muuttumista ja kehittymistä ajassa.

Toisena jatkokatutkimusehdotuksena nostamme esiin digitaalisen pelaamisen tarkaste- lun suhteessa analogiseen pelaamiseen ja muihin arkisiin käytäntöihin, joita pelaaminen mahdollisesti korvaa tai muokkaa. Pohdittaessa pelaamista erityisesti kulttuurisena ilmiö- nä, on kiinnostavaa nähdä, kuinka pelaamisen käytännöt osallistuvat ihmisten arkisten toimien ja sosiaalisten viitekehysten muokkaamiseen kulttuurin asettamissa raameissa. Tämä tutkimus antaa viitteitä siitä, että erityisesti *Arjen välitilassa* ja *Yhdessä hauskaa* -gamescapet ovat korvaamassa analogisella pelaamisella tai muilla toimilla aikaisemmin täytettyjä hetkiä. Kuitenkaan käsillä oleva aineisto ei riittävällä syvyydellä vastaa tähän pohdintaan, sillä emme suoraan pyytäneet osallistujia vertailemaan tällaisia tilanteita. Ole- tammekin, että kohdistetummalla kysymyksenasettelulla tästä saataisiin syvällisempää informaatiota.

Käsillä olevan tutkimuksen aineisto ei myöskään kata kaikenlaisia pelaamismuotoja, joten gamescape-typologiaa tulisi kehittää edelleen vieläkin monipuolisemman pelaaja- joukon myötä. Erityisen kiinnostavana mahdollisuutena näyttäytyy analogisten pelien puo- lella live-roolipelit (LARP) (Rantalainen 2010; Mitchell 2016). Live-roolipeleissä pyritään rakentamaan pelin käsikirjoittajan luoma hetki, niin tunnelmallisesti kuin tarinallisestikin. Mitchell (2016) nostaakin esiin juuri tilaan liittyviä käsityksiä, kuten narratiivisuuden ja lei- killisyyden, mikä antaa viitteitä siitä, että gamescape-typologiaa olisi mahdollista kehittää entistä monipuolisemmin kuvaamaan tilanteita, joissa tilallisuus ja pelimaailma kohtaavat. Lisäksi Rantalainen (2010) esittää ruuan yhtenä tärkeänä työkaluna live-roolipelien toteut- tamisessa ja tehostamisessa. Gamescape-typologian näkökulmasta voisikin olla mielen- kiintoista tutkia, miten live-roolipelien sisäiset tapahtumat, kuten ruokailut, sopivat typologiaan, sekä sosisiko typologia tämän kaltaisten pelien suunnittelun apuvälineeksi. Mahdollinen jatkokatutkimuskohde voisi olla myös gamescapejen ilmeneminen pöytärooli- peleissä. Mielenkiintoista olisi nähdä esimerkiksi millaisia eroavaisuuksia on roolipeli- ja seurapelitilanteiden välillä.

Tutkimuksemme antaa ideoita myös pelisuunnitteluun. Koska pelaajatyyppittelyt (Kahn ym. 2015) ja pelaajamotivaatiot (VandenBerghe 2012; Canossa ym. 2015) ovat jo peli- suunnittelussa käytettäviä työkaluja, tämä tutkimus avaa pelisuunnitteluun toisenlaisen näkökulman. Gamescape-typologian näkökulmasta voisikin olla hedelmällistä pohtia, kuin- ka pelaajan arjen tapahtumat vaikuttavat hänen pelivalintoihinsa eri gamescape-tyyppien

realisoituessa, ja miten pelin sisäiset elementit ja mekaniikat vastaavat näihin tilannekoh-
tisiin valintoihin. Lisäksi pelisuunnitteluprosessin aikana pelin sisällön, keston ja interak-
tiovaatimusten suunnittelu gamescapejen asettamien rajoitteiden ja toiveiden mukaisiksi
tai näitä hyödyntäviksi voi auttaa pelivalintojen ohjaamisessa sekä pelimotivaation kas-
vattamisessa. Löydöstemme valossa näyttäisi esimerkiksi, että sosiaalisuus rakentuu eri-
laiseksi kussakin gamescapessa, mikä antaa tilannesidonnaisia ideoita pelien
suunnitteluun.

Tuloksienne kautta voidaan pohtia myös mainospelien ja pelien sisäisen mainonnan
suunnittelua. Tässä kiinnostavana nousee esiin *Arjen välitilassa* -gamescape, jonka aika-
na pelataan lyhyitä hetkiä keskeytettävissä olevia pelejä. Tässä gamescapessa välipala-
tuotteiden sekä pelin välillä oli selvin yhteys, mikä herättää luontaisia mahdollisuuksia
pelinsisäiselle mainonnalle. Nämä havainnot ovat mielenkiintoisia myös kaupallisten pe-
lien tuottajille varsinkin ilmaisten mobiilipelien ansaintalogiikkaa ja asiakassegmentointia
pohdittaessa.

LÄHTEET

KIRJALLISUUS

- Althoff, Tim, White, Ryan W., & Horvitz, Eric (2016). Influence of Pokémon Go on Physical Activity: Study and Implications. *Journal of Medical Internet Research*, 18:12, e315. DOI: 10.2196/jmir.6759
- Adema, Pauline (2007) Foodscape: An Emulsion of Food and Landscape. *Gastronomica: The Journal of Food and Culture* 7:1, 3. DOI: 10.1525/gfc.2007.7.1.1
- Arnould, Eric J. & Thompson, Craig J. (2005). Consumer Culture Theory (CCT): Twenty years of research. *Journal of Consumer Research* 31:4, 868–882. DOI: 10.1086/426626
- Bartle, Richard (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *Journal of MUD research* 1:1, 19.
- Belk, Russell W. (1990). Halloween: An evolving American Consumption Ritual. Teoksessa Marvin E. Goldberg, Gerald Gorn and Richard W. Pollay (toim.): *Advances in Consumer Research*, Vol. 17. Provo, UT: Association for Consumer Research, 508-517. Verkossa: <http://acrwebsite.org/volumes/7058/volumes/v17/NA-17> Viitattu: 1.12.2017
- Bitner, Mary Jo (1992). Servicescapes: The Impact of Physical Surroundings on Customers and Employees. *Journal of Marketing*, 56:2, 57–71. DOI: 10.2307/1252042
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., ja Taylor, T.L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press.
- Bradford, Tonya Williams & Sherry Jr., John F. (2017). Grooving in the Ludic Foodscape: Bridled Revelry in Collegiate Tailgating. *Journal of Consumer Culture*, 17:3, 774–793. DOI: 1469540515623612.
- Brembeck, Helene & Johansson, Barbro (2010). Foodscapes and Children's Bodies. *Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research* 5:2, 707–818. DOI: 10.3384/cu.2000.1525.10242797
- Brown, Ashley (2015). Awkward. The Importance of Reflexivity in Using Ethnographic Methods. Teoksessa Petri Lankoski & Staffan Björk (toim.): *Game Research Methods: An Overview*. ETC Press, 77–92.
- Canossa, Alessandro, Badler, Jeremy B., El-Nasr, Magy Seif, Tignor, Stefanie, & Colvin, Randall C. (2015). In Your Face (t) Impact of Personality and Context on Gameplay Behavior. Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015), June 22–25, 2015, Pacific Grove, CA, USA. ISBN 978-0-9913982-4-9.
- Chitakunye, Pepukayi & Takhar, Amandeep (2014). Consuming Family Quality Time: The Role of Technological Devices at Mealtimes. *British Food Journal* 116:7, 1162–1179. DOI: 10.1108/BFJ-12-2012-0316
- Cronin, James, M. & McCarthy, Mary, B. (2011). Fast Food and Fast Games. An Ethnographic Exploration of Food Consumption Complexity among the Videogames Subculture. *British Food Journal* 113:6, 720–743. DOI: 10.1108/00070701111140070
- Cronin, James M. & McCarthy, Mary B. (2012). Marketing “Gamer Foods”: Qualitative Insights into Responsible Strategy Development. *Journal of Foods Product Marketing* 18, 163–185. DOI: 10.1080/10454446.2012.666448
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: HarperCollins Publishers.
- Díaz, Steffan Igor Ayora (2012). *Foodscapes, Foodfields, and Identities in Yucatan*. Vol. 99. Oxford, New York: Berghahn Books. DOI: 10.1111/aman.12085_2
- Dolphijn, Rick (2004). *Foodscapes: towards a Deleuzian ethics of consumption*. Delft: Eburon Publishers.
- Halkier, Bente & Jensen, Iben (2011). Methodological Challenges in Using Practice Theory in Consumption Research: Examples from a Study on Handling Nutritional Contestations of Food Consumption. *Journal of Consumer Culture* 11:1, 101–123. DOI: 10.1177/1469540510391365
- Halkier, Bente, Katz-Gerro, Tally & Martens, Lydia (2011). Applying Practice Theory to the Study of Consumption: Theoretical and Methodological Considerations. *Journal of Consumer Culture* 11:1, 3–13. DOI: 10.1177/1469540510391765

- Hall, Charlie (2017). Bolivia formally complains to French embassy about Ghost Recon: Wildlands – Government threatens legal action. *Polygon* 3.3.2017. Verkossa <http://www.polygon.com/2017/3/3/14801948/bolivia-complains-to-french-embassy-ghost-recon-wildlands> Viitattu 31.3.2017.
- Hamari, Juho & Tuunanen, Janne (2014). Player Types: A Meta-Synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association* 1:2, 29–53. Verkossa: <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/13/19> Viitattu: 1.12.2017
- Hirschman, Elizabeth C., Carscadden, Nicole, Fleischauer, Lindsay, Hasak, Martin & Mitchell, Melissa (2004). Exploring the Architecture of Contemporary American Foodways. Teoksessa Barbara E. Kahn & Mary Frances Luce (toim.): *NA – Advances in Consumer Research*, Vol. 31. Valdosta, GA: Association for Consumer Research, 548–553. Verkossa: <http://www.acrwebsite.org/volumes/8962/volumes/v31/NA-31> Viitattu: 1.12.2017
- Jaskari, Minna-Maarit, Leipämaa-Leskinen, Hanna & Syrjälä, Henna (2015). Revealing the Paradoxes of Horsemeat – The Challenges of Marketing Horsemeat in Finland. *The Nordic Journal of Business* 64:2, 86–102. Verkossa: <http://njb.fi/vol-64-no-2-summer-2015/> Viitattu: 1.12.2017
- Johnston, Josée & Baumann, Shyon (2014). *Foodies: Democracy and Distinction in the Gourmet Foodscape*. New York: Routledge. DOI: 10.1111/j.1755-618X.2011.01251.x
- Kahn, Adam S., Shen, Cuihua, Lu, Li, Ratan, Rabindra A., Coary, Sean, Hou, Jinghui, Meng, Jingbo, Osborn, Joseph and Williams, Dmitri (2015). The Trojan Player Typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior*, 49, 354–361. DOI: 10.1016/j.chb.2015.03.018
- Kallio, Kirsi, Frans Mäyrä, & Kirsikka Kaipainen. (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa. (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen Yliopisto, 1–15. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009> Viitattu: 1.12.2017
- Kozinets, Robert V. (1998). On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture. Teoksessa Joseph W. Alba & J. Wesley Hutchinson (toim.): *NA – Advances in Consumer Research*, Vol. 25. Provo, UT: Association for Consumer Research, 366–371. Verkossa: <http://acrwebsite.org/volumes/8180/volumes/v25/NA-25> Viitattu: 1.12.2017
- Kozinets, Robert V. (2006). Click to Connect: Netnography and Tribal Advertising. *Journal of advertising research* 46:3, 279–288. DOI: 10.2501/S0021849906060338
- Kozinets, Robert V. (2015). *Netnography: Redefined*. 2nd Edition. London: Sage.
- Leipämaa-Leskinen, Hanna, Syrjälä, Henna & Laaksonen, Pirjo (2016). Conceptualizing Non-Voluntary Anti-Consumption: A Practice-Based Study on Market Resistance in Poor Circumstances. *Journal of Consumer Culture* 16:1, 255–278. DOI: 10.1177/1469540514521082
- Limley, Craig A., & Sennersten, Charlotte C. (2007). An Innovation-Oriented Game Design Meta-Model Integrating Industry, Research and Artistic Design Practices. Teoksessa O. Leino, H. Wirman & A. Fernandez (toim.): *Extending Experiences. Structures, Analysis and Design of Computer Game Player Experiences*. Suomi: Lapland University Press, 250–271.
- MacKendrick, Norah (2014). Foodscape. *Contexts* 13:3, 16–18. DOI: 10.1177/1536504214545754
- Macnaghten, Phil & Myers, Greg (2004). Focus groups. Teoksessa C. Seale ym. (toim.): *Qualitative Research Practice*. London: Sage, 65–79.
- McDonagh, Pierre & Prothero, Andrea (2005). Food, Markets & Culture: The Representation of Food in Everyday Life. *Consumption Markets & Culture* 8:1, 1–5. DOI: 10.1080/10253860500068895
- Malinen, Sanna (2016). *Sociability and Sense of Community among Users of Online Services*. Tampere: Tampere University Press. Verkossa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9998-2>
- Mikkelsen, Bent Egberg (2011). Images of Foodscapes: Introduction to Foodscape Studies and Their Application in the Study of Healthy Eating Out-of-Home Environments. *Perspectives in Public Health* 131:5, 209–216. DOI: 10.1177/1757913911415150
- Mitchell, Laura (2016). Materiality, Magic and Belief: Framing the Countryside in Fantastical Live-Action Roleplay Games. *Ethnography* 17:3, 326–349. DOI: 10.1177/1466138115609376
- Moisander, Johanna (2005). Kulttuurinen kuluttajatutkimus. *Kuluttajatutkimus.Nyt* 1, 37–48.
- Moisander, Johanna & Valtonen, Anu (2006). *Qualitative Marketing Research: A Cultural Approach*. London: Sage.
- Moragues-Faus, Ana & Morgan, Kevin (2015). Reframing the Foodscape: The Emergent World of Urban Food Policy. *Environment and Planning A* 47:7, 1558–1573. DOI: 10.1177/0308518X15595754
- Mäyrä, Frans, & Ermi, Laura (2014). *Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen kasvu*. TRIM Research Reports 11, ISSN: 1799-2141. Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3> Viitattu 31.3.2017
- Mäyrä, Frans, Karvinen, Juho, & Ermi, Laura (2016). *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. TRIM Research Reports 21, Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0153-8> Viitattu 31.3.2017
- Närvänen, Elina, Saarijärvi, Hannu & Simanainen, Olli (2013). Understanding Consumers' Online Conversation Practices in the Context of Convenience Food. *International Journal of Consumer Studies* 37:5, 569–576. DOI: 10.1111/ijcs.12021

- Paavilainen, Janne, Hannu Korhonen, Kati Alha, Jaakko Stenros, Elina Koskinen & Frans Mäyrä (2017). The Pokémon GO Experience: Location-Based Augmented Reality Mobile Game Goes Mainstream. ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems 2017 Proceedings. Denver: ACM. DOI: 10.1145/3025453.3025871
- Rantalainen, J. (2010). Food as a narrative – About the game saving and destroying powers of our favourite substance. Teoksessa Dombrowski, Karsten (toim.): *LARP: Einblicke*. Braunschweig, Germany: Zauberfeder Ltd. ISBN 978-3-938922-23-1.
- Reckwitz, Andreas (2002). Toward a Theory of Social Practices: A Development in Culturalist Theorizing. *European Journal of Social Theory* 5:2, 243–263. DOI: 10.1177/13684310222225432
- Salisbury, John Hamon, & Tomlinson, Penda (2016). Reconciling Csikszentmihalyi's Broader Flow Theory: With Meaning and Value in Digital Games. *Transactions of the Digital Games Research Association* 2:2. Verkossa: <https://doi.org/10.26503/todigra.v2i2.34> Viitattu: 1.12.2017
- Sandikci, Ozlem & Ger, Guliz (2002). In-between Modernities and Postmodernities: Theorizing Turkish Consumptionscape. *NA-Advances in Consumer Research* 29. Duluth, MN: Association for Consumer Research. Verkossa: <http://acrwebsite.org/volumes/8703/volumes/v29/NA-29> Viitattu: 1.12.2017
- Savage, Gayle, MacFarlane, Abbie, Ball, Kylie, Worsley, Anthony & Crawford, David (2007). Snacking Behaviours of Adolescents and Their Association with Skipping Meals. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity* 4, 36. DOI: 10.1186/1479-5868-4-36
- Schatzki, Theodore R. (2001). Introduction: Practice theory. Teoksessa Theodore R. Schatzki, Karin Knorr Cetina & Eike von Savigny (toim.): *The Practice Turn in Contemporary Theory*. London: Routledge, 10–23.
- Schatzki, Theodore R. (2011). Landscapes as Temporalspatial phenomena. Teoksessa Jeff Malpas (toim.): *The Place of Landscape: Concepts, Contexts, Studies*. Cambridge: MIT Press, 65–89. DOI: 10.7551/mitpress/9780262015523.001.0001
- Schau, Hope Jensen, Muñiz Jr., Albert M. & Arnould, Eric J. (2009) How Brand Community Practices Create Value. *Journal of Marketing* 73: September, 30–51. Doi: 10.1509/jmkg.73.5.30
- Seo, Yuri & Jung, Sang-Uk (2016). Beyond Solitary Play in Computer Games: The Social Practices of eSports. *Journal of Consumer Culture* 16:3, 635–655. Doi: 10.1177/1469540514553711
- Shaw, Adrienne (2010). What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture* 5:4, 403–424. DOI: 10.1177/1555412009360414
- Stebbins, Robert A. (2001). Serious Leisure. *Society* 38:4, 53–7. Verkossa: <https://doi.org/10.1007/s12115-001-1023-8> Viitattu: 1.12.2017
- Syrjälä, Henna (2016). Turning Point of Transformation: Consumer Communities, Identity Projects and Becoming a Serious Dog Hobbyist. *Journal of Business Research* 69:1, 177–190. Doi: 10.1016/j.jbusres.2015.07.031
- Vahlo, Jukka, Kaakinen, Johanna K., Holm, Suvi K., & Koponen, Aki (2017). Digital Game Dynamics Preferences and Player Types. *Journal of Computer-Mediated Communication* 22:2, 88 - 103. DOI: 10.1111/jcc4.12181
- VandenBerghe, Jason (2012). The 5 Domains of Play: Applying Psychology's Big 5 Motivation Domains to Games. Puhe *Game Developers' Conference* 2012. Verkossa <http://www.gdcvault.com/play/1015595/The-5-Domains-of-Play> Viitattu: 1.12.2017
- Vannini, Phillip (2008). Snacking as Ritual: Eating Behavior in Public Places. Teoksessa Lawrence C. Rubin (toim.): *Food for Thought: Essays on Eating and Culture*. Jefferson, NC: McFarland, 237–47.
- Väistö, Terhi (2016). *Children's Discourse on Development in Online and Offline fields: A Study of Positions and Symbolic Power*. Aalto University publication series, doctoral dissertations. Helsinki: Aalto yliopisto. Verkossa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-6848-0>
- Warde, Alan (2005). Consumption and Theories of Practice. *Journal of Consumer Culture* 5:2, 131–153. Doi: 10.1177/1469540505053090
- Yee, Nick (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior* 9:6, 772–775. Doi: 10.1089/cpb.2006.9.772

PELIT

- Alexey Pajitnov (1984). *Tetris*. Useita alustoja, Neuvostoliitto.
- Angel, Robert (1985). *Pictionary*. Lautapeli, Yhdysvallat: Hasbro.
- Charles Darrow (1935). *Monopoli*. Lautapeli, Yhdysvallat: Hasbro.
- EA Canada (2015). *FIFA 16*. Microsoft Xbox 360, Yhdysvallat: Electronic Arts.
- Firaxis (2010). *Civilization V*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Take-Two Interactive Software, Inc.
- Hidden Path Entertainment/Valve Corporation (2012). *Counter-Strike: Global Offensive*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Valve Corporation.
- King (2012). *Candy Crush Saga*. Android/iOS, Ruotsi: King.
- Koivusalo, Mikko (1989). *Alias*. Lautapeli, Suomi: Nelostuote Oy.
- London Studio (2017). *Singstar*-pelit. Sony Playstation, Japani: Sony Interactive Entertainment.

Maxis/The Sims Studio (2000). *The Sims*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Electronic Arts.

Niantic (2012). *Ingress*. Android/iOS, Yhdysvallat: Niantic.

Niantic (2016). *Pokémon GO*. Android/iOS, Yhdysvallat: Niantic.

Nintendo (2006). *Wii Sports*. Nintendo, Wii, Japani: Nintendo.

Psyonix (2015). *Rocket League*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Psyonix.

Slightly Mad Studios (2015). *Project CARS*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Bandai Namco Entertainment.

Supercell (2012). *HayDay*. Android/iOS, Suomi: Supercell.

Traveller's Tales (2017). Lego-videopelit. Useita alustoja, Yhdysvallat: Warner Bros. Interactive Entertainment.

Zynga (2011). *FarmVille*. HTML5, Yhdysvallat: Zynga.

AAPELIN MINIGOLF: PELAAJAYHTEISÖN JA SEN KULTTUURIN VAIHEITA

TIIVISTELMÄ

Suomalaisessa verkkopeliyhteisö Aapelissa sijaitsevan Minigolfin ympärillä on toiminut lähes 15 vuoden ajan pienehkö mutta aktiivinen pelaajayhteisö. Tässä katsauksessa tarkastellaan yhteisön ja sen sisäisen pelikulttuurin yleispiirteitä. Huomiota kiinnitetään erityisesti yhteisön järjestämään kilpailutoimintaan, sen kehittämiin pelimuotoihin, harrastajien suunnittelemiin faniratoihin sekä siihen, millä lailla yhteisön jäsenet kommunikoivat keskenään.

Avainsanat: Aapeli, pelaajayhteisö, ratasuunnittelu, modifikaatio, fandom

ABSTRACT

A small but active community of players of Finnish Playforia Minigolf has been running for almost 15 years. This article examines some general features of the community and its culture of playing. Special interest lays on the community's competitive activities, new forms of play they have developed, fandom tracks designed by the players, and how the community members communicate with each other.

Keywords: Playforia, gaming community, level design, modification, fandom

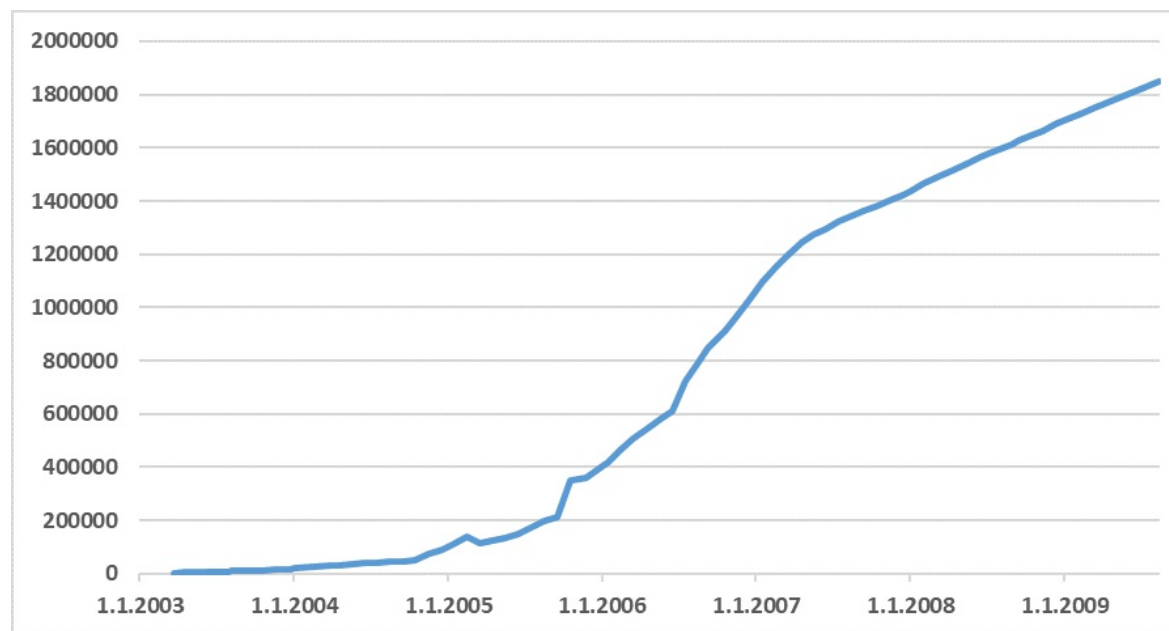
JOHDANTO

Tämän katsauksen aiheena on verkkopeliyhteisö Aapeli ja erityisesti yksi sen peleistä, Minigolf. Aapeli on varsin huomattava osa suomalaista virtuaalipelien historiaa. Sivusto on tavoittanut parhaimmillaan yli 100 000 suomalaista viikossa, ja rekisteröityjä käyttäjätilejä palveluun on tehty yli viisi miljoonaa. Minigolf, yksi Aapelin vanhimmista peleistä, on pysynyt suosittuna läpi sivuston 15-vuotisen historian.

Olen ollut Aapelin aktiivinen jäsen vuodesta 2005 lähtien. Eniten kokemusta minulla on Minigolfin parista. Olen seurannut pelin harrastajayhteisön toimintaa vuodesta 2006 ja 2010-luvulla ollut toiminnassa itsekin aktiivisessa roolissa, esimerkiksi pelin virallisen maailmanmestaruusturnauksen järjestäjänä. Myös työni kielentutkijana on kytkeytynyt peliharrastuksen ympärille; opinnäytetyöni (Hämäläinen 2011; 2012) sekä aineistoltaan näitä laajempi tutkimusartikkeli (Hämäläinen 2016c) käsittelevät Aapelin käyttäjänimiä

eli käyttäjien rekisteröimiä nimimerkkejä. Tällä hetkellä valmistelen väitöskirjaa ratojen nimistä Minigolfissa (lyhyt yleisesittely aiheeseen ks. Hämäläinen 2016e). Voidaan toki pohtia, onko näin läheisestä suhteesta tutkimuskohteeseen enemmän etua vai haittaa (Sotamaa & Suominen 2013, 116–118), mutta ainakin omalla kohdallani näen hyödyt selvästi merkittävämpinä.

Katsauksen tavoitteena on kuvata Aapelin Minigolfin ja sen ympärille kehittyneen peliyhteisön ja -kulttuurin yleispiirteitä. Näkisin, että pitkän kokemuksen myötä kertyneet havainnot ovat kiinnostavia ja hyödyllisiä pelitutkimuksen alan kannalta. Henkilökohtaisempana motiivina tämän katsauksen laatimiseen on halu tallentaa muistijälki pelistä, joka on ollut tärkeä osa elämäni yli vuosikymmenen ajan. Uskon, että myös pelaajayhteisön muut jäsenet pitävät tällaista yhteenvetoa arvokkaana.



Kaavio 1. Rekisteröityneiden käyttäjien määrä Aapelin suomenkielisellä sivustolla. Käyttäjämäärä oli näkyvässä Aapelin etusivulla elokuuhun 2009 saakka. Tiedot on kerätty Internet Archiven (www.archive.org) avulla kesäkuussa 2017.

AAPELI JA MINIGOLF

Aapeli (<http://www.aapeli.com>) on suomalainen pelisivusto, joka sisältää noin 50 erilaista yksin tai reaaliaikaisesti sivuston muita käyttäjiä vastaan pelattavaa online-peliä.¹ Useimmat peleistä ovat suhteellisen pieniä ja lyhytkestoisia, pohjautuen joko videopelien klassikkoihin (mm. Palatris, Kärmes, Bombermania, esikuvina Tetris, Matopeli ja Bomberman) tai reaali maailmasta lähtöisin oleviin peleihin (mm. Biljardi, Shakki, Yatzy). Pelien ohella sivusto tunnetaan etenkin ns. Aapeli-hahmosta eli virtuaalisesta avatarista, jonka käyttäjä saa rekisteröitymisen myötä ja jota hän voi muokata haluamansa näköiseksi.

Aapelin perusti lokakuussa 2002 suomalainen Apaja Creative Solutions Oy, jonka työntekijät olivat aiemmin pyörittäneet Saunalahden alla toiminutta Pasimaailma-peliportaalaa (Saarikoski ym. 2009, 250–251). Aapeli on ollut käyttäjämäärillä mitaten yksi laajimmista suomalaisista verkkopelisivustoista. Kuten kaaviosta 1 voidaan nähdä, nopeimman kasvun vuodet ajoittuvat välille 2006–07. Näihin aikoihin Aapelille perustettiin myös useita vieraskielisiä tytärsivustoja, jotka tunnettiin aluksi nimellä Playray ja vuodesta 2010 lähtien nimellä Playforia. Tytärsivustot mukaan lukien rekisteröityjä käyttäjä-

tilejä oli jo vuonna 2011 yli viisi miljoonaa.² Nykyisin erikielisiä sivustoja on 15 kappaletta (ks. esim. <http://www.playforia.net>). Suomalaiset ovat pysyneet Aapelin suurimpana yksittäisenä käyttäjäryhmänä, mutta yhteensä noin 60 % käyttäjätileistä on rekisteröity tytärsivustoille.

Viime vuosina Aapeli on kärsinyt teknisistä ja taloudellisista ongelmista. Suurin osa peleistä on toteutettu java-kielellä, jonka tietoturva on vaillinainen ja jota siksi verkkoselaimet tukevat vaihtelevasti.³ Sivuston käyttäjäkunta on supistunut 2010-luvun mittaan. Kun vuonna 2010 Aapeliä käytettiin viikoittain parhaimmillaan yli 150 000 eri selaimella, kesäkuussa 2017 vastaava lukema on noin 22 000 (TNS Metrix 2017). Tähän lienee vaikuttanut java-ongelmien lisäksi se, että Aapelin pelit ovat jo melko vanhanaikaisia eivätkä näin pysty kilpailemaan uusista pelaajista tuorempien pelien kanssa. Nykyisen omistajan, Namida Diamond Factory Oy:n panostus sivustoon on ollut viime vuosina melko vähäistä. Uusia pelejä ja muitakaan uudistuksia ei ole juuri tullut, ja myös perustoimintojen (mm. asiakaspalvelu, huijaamalla tehtyjen tulosten poistaminen) toimimattomuutta on kritisoitu Aapelin keskustelufoorumilla voimakkaasti.

Minigolf (Aapeli 2002) on yksi viidestä Aapelin avaamisen yhteydessä 10.10.2002 julkaistusta pelistä. Pelin perusidea on sama kuin reaali maailman minigolfissa, saada pal-

lo merkitystä lähtöpaikasta reikään mahdollisimman vähin lyönnein. Aapelin Minigolfissa radat ovat kuitenkin keskimäärin selvästi pidempiä ja monimutkaisempia kuin reaali maailmassa. Pelissä on kaikkiaan 2 072 rataa, jotka esiintyvät keskimäärin yhtä usein ja satunnaisessa järjestyksessä (poislukien championship-pelimuoto, ks. luku Pelimuodot). Peli myös sisältää useita rataelementtejä, joita reaali maailman minigolfissa ei ole, mm. mutaa, jäätä, suota, happoa ja maamiinoja. Minigolfia voi pelata yksin tai 1–3 vastustajan kanssa.

Olen koostanut tutkimusteni tueksi videon, jossa esittelen Minigolfia sellaisille henkilöille, jotka eivät ole itse koskaan peliä pelanneet (Hämäläinen 2016b). Suosittelen sitä lämpimästi tämän kirjoituksen lukijoille. Video kestää noin 9 minuuttia ja on selostettu suomeksi.

MINIGOLFIN PELAAJAYHTEISÖ

Aapelin Minigolfin ympärillä on ollut sen alkumetreiltä lähtien tiivis ja aktiivinen pelaajayhteisö. Siihen voidaan katsoa kuuluvaksi käytetystä laskutavasta riippuen noin 30–100 jäsentä. Huhtikuusta 2014 lähtien yhteisön IRC-kanavalla 30 eri henkilöä on kirjoittanut enemmän kuin 500 viestiä. Minigolfliigaan on osallistunut sen historian aikana 101 ja World Cupeihin 90 eri pelaajaa (näistä tarkemmin luvussa Kilpailutoiminta). On tosin tulkinnanvaraista, voiko yhteisön sisäpiiriin päässyt jäsen pudota sieltä pois epäaktiivisuuden myötä, ja jos voi, kuinka pitkän ajan kuluessa.

Yhteisön jäsenet ovat pääosin nuoria miehiä, kuten aktiivisimmat peliharrastajat usein muuallakin (Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2007). Etenkin 1990-luvulla syntyneet muodostavat selvän demografisen piikin. Valtaosa yhteisön jäsenistä on suomalaisia. Muutamia pelaajia on myös muista maista, etenkin Saksasta, mutta Minigolfin pelaajayhteisö ei ole koskaan kasvanut yhtä kansainväliseksi kuin Aapeli muutoin. Tähän lienee vaikuttanut suuresti se, että etenkin viime vuosikymmenen puolella suuri osa Minigolfiin liittyvistä keskusteluista käytiin suomenkielisen Aapelin keskustelufoorumilla, jossa englannin kielen käyttö oli pitkään kiellettyä.⁴ Niinpä suomea osaamattomien käyttäjien oli varsin vaikeaa seurata yhteisön tapahtumia ja osallistua niihin. Tämä toimii esimerkkinä siitä, että vaikka pelirytyksen tarjoama keskustelualusta toimii usein luontevimmin pelaajayhteisön virallisen tiedottamisen kanavana, voi sen sääntöihin alistuminen olla joskus vahingollista yhteisön kehityksen kannalta (vrt. Kocurek 2014, 367–371).

Yhteisön jäsenet ovat olleet pääsääntöisesti Minigolfin aktiivisimpia ja menestyneimpiä harrastajia. Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2009) kehittämän InSoGa-pelaamimentaliteettien luokittelun mukaisesti jäsenten suhtautumista pelaamiseen voinee luonnehtia parhaiten uppoutuvaksi. Tämä on sikäli poikkeuksellista, että uppoutuva pelaaminen liitetään useammin monimutkaisuuteen, pitkäjänteisyyttä vaativiin peleihin kuin Minigolfin kaltaisiin ”pikkupeleihin”. Mentaliteetit toki vaihtelevat runsaasti yhteisön jäsenten välillä ja myös sa-

man yksilön kohdalla eri ajankohtina, piirteitä esiintyy runsaasti myös viihde- ja hauskanpitolopelaamisesta. Useimmilla jäsenillä lienee kuitenkin ainakin joskus ollut uppoutuvia pelaamisen vaiheita. Myös yhteisön toiminnan peruspilarit, kuten järjestäytynyt kilpailutoiminta, uusien pelaamisen tapojen kehittäminen ja pelistä keskusteleminen, ovat kuitenkin ominaisia juuri uppoutuvalle pelaamiselle. (mts. 10–11.)

Kuten Aapelissa ylipäänsä, myös Minigolfin pelaajayhteisössä aktiivisten jäsenten määrä on hiljalleen vähentynyt 2010-luvun mittaan. Tähän lienee vaikuttanut se, että pieniä verkkopelejä harrastavat keskimäärin nuoremmat kuin massiivisia moninpelejä (Saarikoski ym. 2009, 251). Monet Minigolfin aktiivipelaajista ovat siirtyneet iän karttuessa muiden pelien, esimerkiksi moninpelaajan ammunta- tai roolipelien pariin. Myös aikuistumiseen liittyvät elämänmuutokset, kuten omaan kotiin muuttaminen, opiskelu, työ ja parisuhde ovat heikentäneet jäsenten halua ja mahdollisuuksia sitoutua uppoutuvan tason pelitoimintaan (samankaltaisia havaintoja ovat esittäneet myös Kallio ym. 2009, 2–3). Uusia pelaajia yhteisöön on tullut harvakseltaan, mikä johtunee Aapelin yleisen vetovoiman heikkenemisestä ja käyttäjämäärien vähenemisestä.

PELIMUODOT

Minigolfissa on kilpailtu paremmuudesta monin tavoin. Peliin rakennettuja ”virallisia” taitojen mittareita ovat yksinpelissä championship-pelimuoto, kaksin- ja moninpelin puolella ranking-lukema. Championship sisältää seitsemän ns. ratasettiä eli aina samanlaisena toistuvaa 9 tai 18 radan kokonaisuutta, jotka on tarkoitus läpäistä mahdollisimman pienellä yhteistuloksella (ks. esim. Hämäläinen 2016a; SAiZ 2011). Ranking puolestaan muodostuu pelaajan moninpeleiden ja -menestyksen perusteella, ja sitä käytetään kaikissa Aapelin moninpeleissä. Pitkään käytössä oli myös ns. yleisranking eli yksittäisten pelirankingien painotettu keskiarvo, mutta se poistettiin käytöstä vuonna 2011.

Nämä mittarit eivät ole nousseet erityisen suosituiksi Minigolfin aktiivipelaajien keskuudessa. Osa huippupelaajista tavoitteli rankingmenestystä Aapelin alkuvuosina, mutta tämä väheni huomattavasti rankingjärjestelmän muututtua vuonna 2006. Ratasettejä useimmat huippupelaajat ovat pelanneet jonkin verran, mutta vain harvat tunnetaan yhteisössä erityisesti saavutuksistaan niiden saralla. Innostusta niiden pelaamiseen on laskenut se, että vuonna 2012 kansainvälinen hakkeriryhmä pelasi tekemänsä huijausohjelman avulla ratasetteihin sellaiset ennätystulokset, joiden saavuttaminen rehellisin keinoin on täysin mahdotonta. Huijausohjelma paitsi sisälsi tähtäyksenavustajan, myös muutti pelin koodia siten, ettei lyönneihin sisältynyt lainkaan satunnaisuutta (vrt. Consalvo 2014, 154, lyöntien satunnaisuudesta ks. Hämäläinen 2016b, 1.22) Hakkeriryhmä on julkaissut Youtube-kanavallaan videon huijausohjelman käytöstä (ClubhouseCheats 2012), mutta vaik-

ka video on toimitettu useaan otteeseen Aapelin ylläpidon nähtäväksi, ei huijaamalla tehtyjä tuloksia ole tähän päivään mennessä poistettu ennätyslistoilta.

Yksinpeli on painottunut hyvien tulosten tavoitteluun yksittäisissä radoissa. Erityisesti tavoitteena on ollut uusien rataennätysten eli *uniikkien*⁵ tekeminen ja rikkominen. Uniikkien erityiseen asemaan aktiivipelaajien kulttuurissa lienee vaikuttanut se, että niistä on pidetty yllä ajantasaista listaa Aapelin keskustelufoorumilla vuodesta 2006 lähtien. Useimmissa radoissa paras mahdollinen tulos on jo saavutettu, joten näihin ratoihin pelaajien on täytynyt keksiä uusia haasteita. Yleisimmin tavoitellaan ennätystuloksen *sivuumista* – mitä harvemmin ennätystä sivutaan, sitä arvostetumpi saavutus on kyseessä.

Aika ajoin pelaajat ovat keksineet myös kokonaan uusia pelaamisen tapoja. Menestynein tällainen pelimuoto lienee *tiilenrikkominen*. Tiiliseinä on rataelementti, joka poistuu, kun pallo osuu siihen (ks. Hämäläinen 2016b, 3.55). Tässä pelimuodossa pelaajan tehtävänä on rikkoa kaikki radassa esiintyvät tiilet ja saada pallo reikään mahdollisimman vähin lyönnein. Kunkin radan ennätystulos on listattu Aapelin keskustelufoorumille.⁶ Joissakin radoissa tehtävä on hyvinkin vaikea ja työläs suorittaa: 12 radassa ennätystulos on yli 100 lyöntiä, suurimmillaan 922 lyöntiä. Niinpä pelimuodossa menestyminen edellyttää pelaajalta jossain määrin eri ominaisuuksia kuin normaali yksinpeli, korostaen suunnitelmallisuutta, kärsivällisyyttä ja huolellisuutta.

Kilpailulliset ottelut pelataan lähes aina kaksinpeleinä. Vihteellisemmissä otteluissa suosituin pelimuoto on pelin harrastajien itse kehittämä *tiimipeli*. Siinä neljä pelaajaa muodostavat kaksi joukkuetta, ja pienemmällä kahden pelaajan yhteistuloksella radat läpäisyt joukkue voittaa. Pelimuodossa keskeistä on, että pelaajien pallot voivat osua toisiinsa. Näin pelaaja voi paitsi edistää omaa tai parinsa etenemistä radalla, myös hankaloittaa vastustajien pelaamista olemalla tiellä tai työntämällä näiden pallot erilaisiin ansoihin. Tällaisia tilanteita havainnollistaa erinomaisesti käyttäjän ambush aiheesta koostama video (Ikolaaksonen 2012).

Tiimipelin suosiota voidaan selittää ainakin kahdella tekijällä. Ensinnäkin, peli vaatii runsaasti taitoa ja taktista älyä. Kentällä olevat neljä palloa vaikuttavat toisiinsa monin tavoin, joten erilaisten tilanteiden ja toimintamahdollisuuksien kirjo on huomattavasti suurempi kuin yksin- tai kaksinpelissä. Toiseksi, tiimipeli on sosiaalisena tapahtumana hyvin erilainen kuin kaksinpeli tai normaali neljän pelaajan peli. Pelin aikana käytävät keskustelut ovat luonteeltaan hyvin erilaisia riippuen siitä, onko osapuolia kaksi vai neljä. Joukkueiden välinen kilpailuasetelma myös luo normaalista neljän pelaajan pelistä eroavan sosiaalisen jännitteen. (Ks. myös Kocurek 2014; Witkowski 2014.)

Tiilenrikkomisen ja tiimipelin kaltaiset pelin harrastajien keksimät uudet pelimuodot voidaan luokitella *modifikaatioiksi*⁷ eli jo olemassa olevista pelisisällöistä tuotetuiksi muun-

nelmiksi ja laajennuksiksi. Modifikaatiot ovat etenkin viimeisen vuosikymmenen aikana saavuttaneet useiden pelitutkijoiden mielenkiinnon (esim. Postigo 2007; Sihvonen 2009; Sotamaa 2009; Unger 2012; Poor 2014), mikä on varsin ymmärrettävää, sillä ilmiön merkitys pelituotannon ja -kulttuurin kehitykselle on ollut varsin merkittävä. Tunnetuin esimerkki lienee *Half-Life*-ammuntapelin (Valve 1998) modifikaatio *Counter-Strike* (Valve 2000), josta on sittemmin tullut yksi suosituimmista verkkopeleistä ja kilpailullisen e-urheilun lajeista.

Uudet pelimuodot ovat luultavasti yksi tekijä, jonka ansiosta pelaajayhteisö on pysynyt aktiivisena näinkin pitkään pelin julkaisemisen jälkeen. Ne tarjoavat uusia haasteita peliin, jossa alkuperäisten pelintekijöiden luomat haasteet on jo selätetty. Alexander Unger (2012, 514) onkin todennut, että pelaajien tekemät modifikaatiot voivat paitsi Counter-Striken tavoin muodostaa uusia kaupallisia pelejä tai pelisarjoja, myös jatkaa jo olemassa olevien pelien ”hyllyaikaa” eli kaupallista elinkaarta.

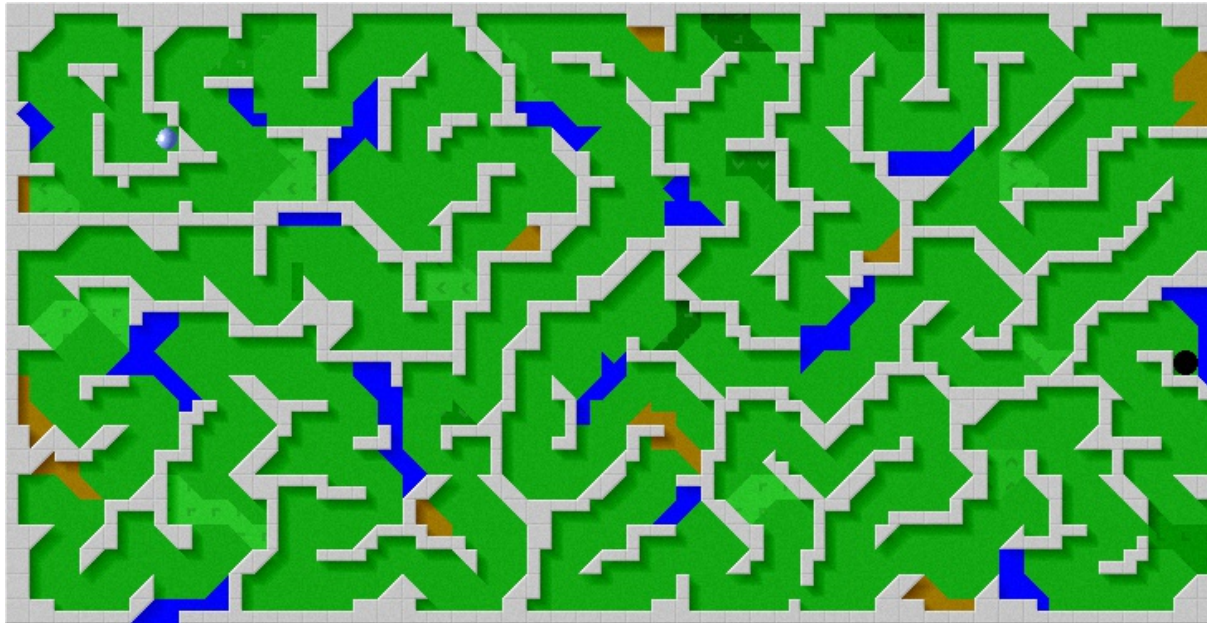
FANIRADAT

Yksi keskeinen piirre Minigolfin aktiivipelaajien kulttuurissa ovat faniradat. Tällä termillä tarkoitan sellaisia ratoja, joita pelin harrastajat ovat suunnitelleet kuvankäsittelyohjelmilla ja lähettäneet Aapelin keskustelufoorumille. Kutsun niitä tässä katsauksessa faniradoiksi, koska ne nähdäkseni voidaan rinnastaa muuhun fanituotantoon (fandom, fan productivity, ks. esim. Wirman 2009). Ne eivät ole todellisia ratoja eikä niitä voi pelata, joten niiden merkitys on enemmän ekspressiivinen kuin instrumentaalinen (mts. 4.8).

Faniratojen suunnittelemisen kulttuuri syntyi vuonna 2006, kun Aapelin keskustelufoorumille perustettiin avaus ”Oma tekemiä minigolf ratoja!”⁸ Avaus on ollut yksi Minigolfille omistetun foorumialueen suosituimmista, kesäkuuhun 2017 mennessä siihen on lisätty noin 2 000 rataa ja kirjoitettu kaikkiaan 6 300 viestiä. Kvalinkkien lisäksi avaus sisältää runsaasti keskustelua faniratojen ominaisuuksista. Tapana on, että muut pelaajat antavat suunnittelijalle palautetta esimerkiksi radan pelillisistä ominaisuuksista tai visuaalisesta asusta. Usein arvioijat myös innostuvat pohtimaan sitä, mikä on paras tulos, jolla radan voisi teoriassa pelata.

Miksi faniratoja tehdään? Tämän katsauksen puitteissa en ole pitänyt järkevänä lähteä tavoittelemaan ratojen tekijöitä haastattelua varten, mutta arvailuja voidaan toki esittää. Fanituotannon ohella ratoja voitaneen vertailla modifikaatioihin, joiksi ainakin Unger (2012, 518) pelaajien tuottamat uudet radat, tasot tai kartat laskee. Kuten faniratojen, modifikaatioiden tuottajina toimivat pelin harrastajat alkuperäisen sisällön omistavasta tahosta riippumatta.

Modaajien motivaatioita tutkinut Nathanael Poor (2014, 1257) esittää, että tekijöitä motivoivat paitsi modaamisen yleinen hauskuus sekä luomisprosessiin liittyvät haasteet ja



Kuva 1. Galos exism, tekijänä Ramses II. Faniradoissa on mahdollista tehdä suuriakin irtiottoja todellisten ratojen suunnittelukulttuurista. Minigolfissa on vain 13 todellista rataa, joiden ennätystulos on yli 10 lyöntiä, mutta kyseisen radan teoreettinen minimitulo lienee noin 50 lyöntiä.

ylpeys lopputuloksesta, myös halu tehdä pelistä parempi ja näin myös pelaamisesta mielenkiintoisempaa. Minigolfin faniratojen kohdalla viimeksi mainitut motivaatiot eivät päde, sillä toisin kuin useimpia modifikaatioita, niitä ei voi pelata. 2010-luvulla aidoista ratamestareista Enygma ja Dewlor tosin ovat tekijöiden luvalla kopioineet ja julkaisseet muutamia faniratoja, ilmeisesti tuen ja arvostuksen osoituksena niiden suunnittelijoille. Valtava enemmistö faniradoista ei kuitenkaan tule koskaan oikeasti pelattavaksi, joten tätä tuskin voinee pitää motivaationa ratojen suunnittelulle. Niinpä motivaationa lienee etupäässä itse luovan prosessin mielekkyys.

Faniratakulttuuri saattaa olla osittain protesti Aapelin ylläpitoa kohtaan. Halki pelin historian ylläpito on pidättänyt itsellään oikeuden valita virallisia ratoja suunnittelevat *ratamestarit* ja julkaista heidän tekemänsä radat. Kuten taulukoista 1 ja 2 voidaan havaita, se on käyttänyt kumpaakin oikeutta pelin alkuvuosien jälkeen varsin kitsaasti. Kun uusia ratoja julkaistiin pelin ensimmäisen vuoden aikana noin kerran kuukaudessa, vuoden 2004 jälkeen ratapäivitysten välit harvenivat noin kahteen vuoteen. Uusia ratamestareitakin on rekrytoitu vain muutama, vaikka halukkaita tehtävään on ollut valtavasti enemmän, kuten faniratakulttuurin suosio osoittaa.

Oma tekemiä minigolf ratoja!"-foorumiavaus on luotu 4.5.2006 eli 13 päivää sen jälkeen, kun peliin oli kahden vuoden tauon jälkeen lisätty 86 uutta rataa. Ratojen määrä oli tauon pituuteen nähden melko pieni, ja koska useimmissa niistä paras mahdollinen tulos saavutettiin pian julkaisun jälkeen, ei ratapäivitys ollut varsinkaan yksinpelin harrastajien näkökulmasta kovin tyydyttävä.

Mikäli kyseessä on protesti, on vaikea arvioida, kuinka hyvin se on toiminut. Vuonna 2008 kylläkin rekrytoitiin kolme uutta suunnittelijaa, joista kaksi oli aiemmin osallistunut faniratojen tekemiseen, ja uusia ratoja on lisätty peliin vielä kolmesti vuoden 2008 jälkeenkin. Aktiivipelaajien toiveissa on kuitenkin ollut tiheämpi päivitystahti ja harrastajien suunnitteluosaamisen laajempi hyödyntäminen. Aapelin ylläpito sen sijaan sisällytti pelaajien laajemman osallisuuden uudempaan minigolfpeliinsä, Super Minigolfiin (Aapeli 2007). Siinä ratojen suunnittelussa käytettävä editorityökalu on kaikkien pelaajien saatavilla ja ratoja voi julkaista kuka tahansa milloin tahansa, joskin maksua vastaan. Super Minigolf ei kuitenkaan ole miellyttänyt useimpia käyttäjiä pelillisten ominaisuuksiensa puolesta, joten sen pelaajamäärät ovat jääneet Minigolfiin nähden varsin vaatimattomiksi.

Ratapäivitys	Ratoja
10.10.2002	218
15.11.2002	58
3.12.2002	57
9.1.2003	95
6.2.2003	64
20.2.2003	77
17.3.2003	70
14.4.2003	63
16.5.2003	50
6.6.2003	100
11.8.2003	113
10.10.2003	133
14.1.2004	119
16.4.2004	108
21.4.2006	86
29.9.2008	161
23.7.2010	289
7.12.2012	131
5.4.2013	80

Taulukko 1. Minigolfin ratapäivitykset.

Ratamestari	Ratoja	Aktiivinen
Aither	155	2008–
ConTrick	30	2003–04
Dante	263	2002–04
Darwin	283	2002–08
Dewlor	178	2003–
Einstein	18	2008
Ennaji	30	2002–03
Enygma	132	2008–
Hoeg	13	2002–03
Leonardo	305	2002–04
Panda	16	2006–08
Raphael	1	2003
Scope	26	2004–08
SuperGenuis	108	2003–10
Tiikoni	102	2002–04
Zwan	410	2003–

Taulukko 2. Minigolfin ratamestarit.

KILPAILUTOIMINTA

Aktiivi- ja satunnaispelaajien välinen tasoero on Minigolfissa varsin suuri, joten haasteellisuuden säilyttämiseksi aktiivipelaajien on mielekkäintä pelata toisiaan vastaan. Pelaajayhteisön toiminnan keskeisenä osana ovatkin olleet kilpailutapahtumat. Kilpailutoiminnan rungon ovat muodostaneet Minigolfliiga sekä virallinen maailmanmestaruusturnaus World Cup.

Minigolfliigassa noin kuukauden mittaisen kauden aikana kaikki osallistujat pelaavat yhden ottelun toisiaan vastaan, ja eniten voittoja kerännyt pelaaja kruunataan kausivoittajaksi. Liiga perustettiin marraskuussa 2009 ja se on pysynyt käynnissä varsin yhtenäisesti, poikkeuksena vuoden mittainen tauko 2011–12 sekä kolmen kuukauden vuotuiset kesätauot. Kaikkiaan liigaa on vuoden 2016 loppuun mennessä pelattu 52 kauden ver-

ran, ja siihen on osallistunut 101 eri pelaajaa. Kausivoittoon on yltänyt 10 pelaajaa, useimmin käyttäjä advanced (24 kausivoittoa). World Cup puolestaan on pelattu kuusi kertaa, vuosina 2006, 2008, 2011, 2014, 2015 ja 2016. Turnauksen yleisin osanottajamäärä on ollut 32 pelaajaa, ja se on kestänyt yleensä noin kuukauden ajan. Myös tässä kilpailussa parhaiten on menestynyt advanced, joka on voittanut neljä viimeisintä mestaruutta.

Kilpailutoimintaan pienessä verkkoyhteisössä liittyy vaikeuksia, joita ammattimaiseen e-urheiluun, reaali maailman urheilulajeista puhumattakaan, on vaikea kuvitella. Yksi tällainen ongelma on osallistujien vaihteleva sitoutuminen toimintaan. Niin Minigolfliigan kuin World Cupien historiassa otteluita on viivästynyt sovitusta määräajoista tai jäänyt kokonaan pelaamatta. Yleensä nämä ongelmat koskevat vähemmän menestyviä pelaajia mutta joskus myös aivan huipputasoa. Äärimmäinen esimerkki on pelaamatta jäänyt vuoden 2008 MM-turnauksen loppuottelu. Syynä tähän ei ollut, että osapuolilla ei olisi

ollut mahdollisuutta ottaa toisiinsa yhteyttä – he ovat hyviä ystäviä keskenään – kumpikaan ei ilmeisesti vain tullut tehneeksi aloitetta ottelun järjestämiseksi. Otteluiden viivästyminen ja pelaamattomuus johtuvatkin vähintään yhtä usein puutteellisesta kommunikaatiosta ja aloitekyvystä kuin varsinaisesta ajan ja peli-innon puutteesta.

MM-turnauksen osalta pohdintaa on aiheuttanut myös se, kuinka usein ja kenen toimesta se tulisi järjestää. Koska Aapelin ylläpito ei ole osallistunut turnauksen organisointiin ja pelaajayhteisö ei ole järjestäytynyt virallisesti, on ollut ajoittain epäselvää, kenellä on riittävä auktoriteetti hoitaa tehtävää. Järjestäjiksi (kaikkiaan viisi eri henkilöä) valikoituneet henkilöt ovat olleet paitsi aikansa yhteisöllisiä, myös pelillisiä johtohahmoja; he ovat itse aina selviytyneet kahdeksan parhaan joukkoon. Turnaus järjestettiin pitkään noin kolmen vuoden välein mutta vuonna 2014 muutettiin jokavuotiseksi. Tätä voidaan pitää perusteltuna ratkaisuna, sillä verkossa asiat tapahtuvat yleensä huomattavasti nopeammin kuin ei-virtuaalisessa maailmassa. Pelien elinkaari ja harrastajien ”peliurat” ovat usein lyhyitä, ja pelaajien väliset voimasuhteet saattavat muuttua nopeastikin.

Minigolfin kilpailutoimintaa on hankaloittanut myös se, että osa varsinkin pelin alkuvuosina suunnitelluista radoista on kaksinpelin näkökulmasta ongelmallisia, jopa pelikelvottomia. Ratkaisuna tähän pelaajayhteisö on luonut ns. skippilistan⁹ eli luettelon radoista, jotka jätetään pelaamatta kilpailullisissa otteluissa. Listalle päätyneet 43 rataa joko ovat selvästi epäreiluja jompaakumpaa pelaajaa kohtaan, liian vaikeita tai epätavallisen hyvää onnea vaativia, tai aiheuttavat herkästi pattitilanteen, jossa kumpikaan osapuoli ei pääse etenemään. Joidenkin ratojen asemasta listalla on ollut erimielisyyksiä, mutta yleisesti ottaen sen sisällöstä vallitsee vahva konsensus. Tämä on nähdäkseni hieno saavutus, sillä aiempien tutkimusten perusteella käsitykset reilun pelin säännöistä vaihtelevat pelaajien välillä runsaasti, ja siksi niistä neuvottelemisen voi olla vaikeaa (ks. esim. Consalvo 2007, 83–105).

YHTEISÖN VUOROVAIKUTUS

Vaikka Minigolf-yhteisön toiminnan muodollisena tukipilarina ovat kilpailut, muodostuu varsinainen yhteisöllisyys ennen kaikkea keskusteluissa jäsenten välillä. Keskusteluja on käyty monen kanavan välityksellä. Kuten Kocurek (2014, 368) toteaa, viralliset verkkosivut ja foorumit ovat yhteisöllisyyden rakentumisen kannalta usein elintärkeitä, koska ne tavoittavat laajimman joukon pelaajia. Aapelin keskustelufoorumin Minigolfille omistettu alue onkin toiminut yhteisön ”virallisena” tiedotuskanavana, jossa kerrotaan esimerkiksi tulevasta kilpailutapahtumasta ja merkittävimmistä tuloksista.

Reaaliaikaisia, epämuodollisempia keskusteluja sen sijaan on käyty erilaisten chat-ohjelmien välityksellä. Itse pelissä on mahdollista viestiä erilaisten peli- ja aula-chatien avul-

la. Pelien ulkopuolisissa keskusteluissa käytettiin useimmin MSN Messenger -ohjelmaa, kunnes vuonna 2012 perustettiin Minigolfin harrastajien oma IRC-kanava (Quakenet, #minigolf). Se toimi yhteisön pääasiallisena keskustelukanavana, kunnes vuoden 2016 lopulta lähtien jäsenet ovat alkaneet siirtyä useiden muiden peliyhteisöjen tavoin Discord-ohjelman käyttäjiksi.

Yhteisten keskustelujen myötä Minigolf-yhteisön aktiivijäsenille on kehittynyt oma josain määrin yhtenäinen kielimuotonsa. Sen tunnuspiirteitä ovat varsin vahva puhekielisyys sekä oma sanasto (mm. *timm* ’hyvä, hieno, tarkka’, *une* ’uniikki’, ks. esimerkit 1 ja 2), etenkin englannin kielestä omaksutut sitaattilainat (*hole* ’reikä’, *bounce* ’pomppuseinä’, ks. esimerkki 3). Myös interjektioita (*reps*, *ooh*, *ööh*, *hmm*, *hui*, *jopas*, *ohhoh*) käytetään runsaasti. Niillä paitsi reagoidaan toisen käyttäjän ilmaisemaan uuteen tietoon, voidaan myös alustaa omia narratiiveja (esimerkki 4). Laajempien rakenteiden tasolla keskustelujen distinktiivisin piirre lienee vahva intertekstuaalisuus, joka liittyy etenkin suomalaisessa Youtube-kulttuurissa tunnettuihin videoihin (esimerkit 5–7).¹⁰

1.

<Makaveli^> eilen kyl SAiZ kans pelattii helvetin timmisti.

<Makaveli^> Toki vastassa oli teukka ja henry mut oli kova peli

2.

<teevee> moro

<teevee> tuutteks vetää vähän uneskabaa :D

3.

<Jormax> katos, ekaa kertaa ikinä speedyssä osun bounceen holehuoneessa

4.

<roopemies> reps kun

<roopemies> on ollu laimeita painotusratoja viime aikoina tiimeis

<roopemies> tosin jengi alkanu taas pistää kaikkia ratoja ni puolet aina lyhyitä perinteisii



Kuva 2. Minigolfmiitin osallistujia heinäkuulta 2014.

5.

<Crane> sä et oo kumminkaan... ton lihavampi?

<adi_MiE> uintia harrastan sillon tällön

6.

<Crane> <http://kopasite.net/up/0/tappo%20melke.jpg>

<Crane> harrastin viime yönä barbaarista toimintaa

<Crane> mentiin tuhannen pöhnäs kaverin kans tuulastamaan hangon kans

<Haamukirjailija> jumalauta mikä lötkö

<Kooa2> reps

<Kooa2> KAHEN KILON SIIKA

7.

<adi_MiE> meidän malja

<kokolihipihvi> seppo suus kiinni nyt11

Useat yhteisön jäsenet ovat saaneet keskusteluissa "lempinimen" eli epävirallisen muodon, jota henkilöön viitattaessa yleensä käytetään. Esimerkin 1 *teukka ja henry* viit-

taavat Aapelissa käyttäjänimillä *Teuvo Terävä* ja *Henry1* esiintyviin henkilöihin. Lempinimet ovatkin useimmiten lyhennelmiä tai muita muunnelmia henkilön käyttäjänimestä Aapelissa: esimerkiksi käyttäjänimi *advanced* lyhenee keskusteluissa muotoon *Adi* ja *Humahuta* muotoon *Humis*. Käyttäjänimissä esiintyvät numerot ja erikoismerkit jäävät arkipäiväisessä yleensä pois (*Jeppe-82* > *Jeppe*; *-Crane-* > *Crane*). Nimien sisältämät suomen kielelle vieraat kirjaimet vaihtuvat usein kotoisampiin vastineisiin: *düzceli-81* > *Dusseli*; *Jelze* > *Jelse*, *Jellu*. Yhdyssanamutoiset nimet ellipsoituvat yksiosaisiksi (*Haamukirjailija* > *Haamu*; *kenkäpossu* > *Possu*). Aina ei tosin ole selvää kumpi osista putoaa pois; käyttäjään *perunaputre* viitataan sekä nimillä *Peruna* (tai *Pottu*) että *Putre* ja käyttäjään *Sylykikuppi* nimillä *Sylyki* (tai *Sylki*) ja *Kuppi*. Joistakin yhteisön jäsenistä käytetään ajoittain myös tämän etunimeä, mutta tämäkin liittyy yleensä henkilön käyttäjänimihistoriaan: esimerkiksi *Stradlin* esiintyi Aapelissa aiemmin käyttäjänimellä *santeri05* ja *pastor* nimellä *Joonas*. Etunimeä voidaan kuitenkin käyttää myös muulloin, mahdollisesti osoittamaan puhujan ja viittauskohteen välisen suhteen läheisyyttä. (Käyttäjänimistä ja niiden lempinimuodoista ks. myös Hämäläinen 2016d, 21–22.)

Yhteisön jäsenten välinen vuorovaikutus on aina tapahtunut pääasiassa verkon välityksellä, mutta viime vuosina on enenevässä määrin alettu järjestää myös reaali maailman tapaamisia. Useimmiten kyse on lähiverkkotapahtumista eli *laneista*.¹² Aihetta tutkinut Judith Ackermann (2012) kertoo törmänneensä julkisessa keskustelussa usein ennakkoluuloon siitä, että lanit ovat hyvin epäsosiaalinen tapahtuma. Hän kuitenkin toteaa käsityksen olevan täysin virheellinen. Voin vahvistaa tämän havainnon Minigolf-yhteisön osalta. Vaikka Minigolf-laneilla aikaa vietetään pääosin pelaamisen parissa, sosiaalinen puoli lienee useimmille osallistujille itse pelaamista tärkeämpää. Suullinen keskusteleminen pelaamisen ohessa lieneekin yleisempää kuin keskustelemattomuus. Olen useasti havainnut, että mikäli pelaamisen ohessa syntyy pidempi hiljainen hetki, saattavat osallistujat kokea sen jopa häiritseväksi. Tähän toki vaikuttaa suuresti se, että pelaajayhteisön sisäiset lanit ovat luonteeltaan yksityisiä, jolloin osallistujien välinen tuttuuden aste on huomattavasti suurempi kuin julkisissa lanitapahtumissa, kuten Helsingin vuotuisessa Assembly-festivaalissa (mts. 466).

Joissakin tapaamisissa osa tai jopa kaikki osallistujista ovat olleet mukana kokonaan ilman tietokonetta. Esimerkiksi heinäkuun 2014 kolmipäiväisessä tapahtumassa, joka järjestettiin Lopelta vuokratulla lomahuvilalla, osallistujia oli 16 mutta tietokoneita vain neljä. Tapahtuman ohjelma koostuikin pääasiassa Minigolfin ulkopuolisista aktiviteeteista ja yhdessäolosta. Tällaisesta tapahtumasta tosin voitaneen jo käyttää eri termiä – Minigolf-yhteisön omissa keskusteluissa sitä on kutsuttu *miitiksi*.

On syytä mainita, että vaikka yhteisö on etenkin vuoden 2017 aikana hiljentynyt huomattavasti pelaamisen ja kilpailutapahtumien osalta, sen jäsenet keskustelevat yhä aktiivisesti ja säännöllisesti omalla Discord-kanavallaan. Puheenaiheet enää harvemmin liittyvät Minigolfiin vaan esimerkiksi muihin peleihin, ajankohtaisiin uutistapahtumiin tai yhteisön jäsenten arkipäiväisiin tapahtumiin ja askareisiin. Tämä toimii hyvänä esimerkkinä siitä, kuinka merkittävä rooli yhteisöllisyydellä on ajoittain epäsosiaalisena harrastuksena pidetyille videopelien pelaamiselle.

LOPUKSI

Pelilyhteisö Aapeli on merkittävä osa suomalaista virtuaalipelien historiaa. Minigolf on pysynyt 15 vuoden ajan yhtenä sen suosituimmista peleistä. Pitkään menestykseen lienee vaikuttanut ainakin se, että peli on suunniteltu huolellisesti ja onnistuneesti. Aapelin uudempi minigolf-peli Super Minigolf ei ole missään vaiheessa noussut samanlaiseen suosioon.

Vaikka peli olisi kuinka hyvin tehty, siitä harvoin muodostuu pitkäaikaista ilmiötä ilman aktiivista pelaajayhteisöä. Minigolfin ympärillä tällainen yhteisö on ollut pelin alkumetreiltä lähtien. Sen virallinen toiminta koostuu lähinnä erilaisista kilpailutapahtumista, mutta vähintään yhtä tärkeää yhteisöllisyyden rakentumisen kannalta on pelien ulkopuolinen vuorovaikutus. Yhteisön jäsenet ovat keskustelleet runsaasti erilaisia sähköisiä kanavia pitkin, ja yhteisölle onkin muodostunut oma kielimuotonsa, joka sisältää useita omaleimaisia piirteitä. Viime vuosina jäsenet ovat alkaneet tavata toisiaan myös reaali maailmassa.

Minigolfin harrastajat ovat käyttäneet runsaasti luovaa energiaa pelin parissa. Tästä osoituksena ovat uusien pelimuotojen, kuten tiimipelin ja tiilenrikkomisen kehittäminen sekä Aapelin keskustelufoorumilla virinnyt faniratojen suunnittelun kulttuuri. Tämä luovuus voi olla pelialan ammattilaisten kannalta arvokasta, sillä kuten modifikaatiotutkimukset ovat osoittaneet, se jatkaa pelien käyttöikää ja saattaa poikia parhaimmillaan jopa kokonaan uusia pelejä. Minigolfin kohdalla innovaatioiden kehittymistä ja jalostumista on kuitenkin padonnut se, että Aapelin ylläpito on pidättänyt itsellään oikeuden uusien ratojen julkaisemiseen ja käyttänyt sitä harvakseltaan.

Etenkin viimeisen vuoden aikana Minigolf-yhteisö on osoittanut hiljenemisen merkkejä. Tällä hetkellä ei vaikuta todennäköiseltä, että se nousisi aiemman kaltaiseen loistoon. Tähän vaikuttavat paitsi yhteisön jäsenten ikääntyminen, myös Aapelin tekniset ja taloudelliset ongelmat. On epävarmaa, kuinka pitkään sivusto ylipäänsä jatkaa toimintaansa. Mahdollisesti tämän katsauksen ilmestyessä Aapelia ja Minigolfia ei enää ole. Se on toki hyvin harmillista mutta nopeasti muuttuvassa virtuaalisten pelien maailmassa väistämätöntä. Toivon kuitenkin, että pelaajayhteisön jäsenet voivat muistaa ilolla ja ylpeydellä siitä, mitä olemme sen puitteissa saaneet aikaan.

LOPPUVIITTEET

1. Pelien tarkka määrä riippuu siitä, mitä pidetään erillisenä pelinä ja mitä saman pelin eri pelimuotona. Esimerkiksi biljardi voidaan tulkita yhdeksi peliksi tai sen eri pelimuodot (mm. kasipallo, ysipallo ja pistepallo) omiksi peleikseen.
2. Tämän tiedon olen saanut sähköpostitse Aapelin ylläpitoon kuuluvalta henkilöltä maaliskuussa 2011 (tarkemmin ks. Hämäläinen 2012, 23). Käsittääkseni tietoja käyttäjätilien määrästä ei ole julkistettu tämän jälkeen.
3. Tämän on huomionut myös Aapelin ylläpito itse, ks. <http://www.aapeli.com/help/news/36559> (viitattu 13.6.2017).
4. Kielto poistettiin foorumin säännöistä vuoden 2010 paikkeilla. Internet Archiven mukaan se on ollut voimassa ainakin vielä 28.4.2009.
5. Termi uniikki on lähtöisin siitä, että peli-ikkunassa sellaisen ennätystuloksen, johon on pystynyt vain yksi pelaaja, ohessa lukee ”uniikki tulos”, ks. <http://imgur.com/5z00Lio> (viitattu 13.6.2017).
6. <http://www.aapeli.com/community/forums/topic/186847> Viitattu 13.6.2017.
7. Engl. modder, mod, modification. Suomenkielisessä tutkimuskirjallisuudessa Koski (2015) on käyttänyt termejä modaus ja modi, termiä modifikaatio puolestaan ainakin Toivonen & Sotamaa (2010, 2) sekä Sotamaa & Suominen (2013, 118).
8. <http://www.aapeli.com/community/forums/topic/57224> Viitattu 13.6.2017.
9. <http://www.aapeli.com/community/forums/topic/185085?page=1#3456323> Viitattu 13.6.2017.
10. #minigolf-kanavan keskustelut ovat tallentuneet huhtikuusta 2014 lähtien verkkoon Quakenetin #NordicBots-palveluun (<https://www.nordicbots.com/?id=73&net=quakenet&channel=%23minigolf>, viitattu 13.6.2017), jossa ne ovat vapaasti luettavissa. Keskustelujen tallentuminen on ollut ainakin kaikkien yhteisön aktiivisimpien keskustelijoiden tiedossa, joten nähdäkseni niitä voidaan pitää esimerkiksi foorumikeskusteluun rinnastuvana julkisena aineistona, jonka käyttö on tutkimuseettisesti hyväksyttävää myös ilman kyseisten henkilöiden lupia. Olen kuitenkin näyttänyt tähän katsaukseen valitsemani katkelmat yhteisön Discord-kanavalla, jossa osa asianomaisista on yhä aktiivisina. Katkelmat nähneiden henkilöiden mielestä ne eivät sisällä yksityistä tai arkaluontoista materiaalia, jonka julkaisemisesta aiheutuisi haittaa kenellekään.
11. Esimerkkien 5–7 lausahdukset ovat peräisin videoilta Finpeche (2008), TheAlias99 (2006) sekä Biscuitsbags (2015).
12. Engl. LAN party, LAN event, private LANs. Suomenkielisessä kirjallisuudessa termiä lanit ovat käyttäneet ainakin Silvennoinen & Meriläinen (2016) sekä muutamit opinnäytetyöt, kun taas Saarikoski & al. (2009, 235) puhuvat Lan-partyista. Lanit on kuitenkin verkkopeliharrastajien suomenkielisissä keskusteluissa jo varsin vakiintunut käsite (ks. esim. <http://www.lanit.fi>), joten sen käyttö lienee luontevaa myös tässä yhteydessä.

LÄHTEET

KIRJALLISUUS

- Ackermann, Judith (2012). Playing Computer Games as Social Interaction: An Analysis of LAN Parties. Teoksessa Fromme, Johannes & Alexander Unger (toim.): *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Springer Science & Business Media, 465476. Verkossa https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2777-9_29/fulltext.html Viitattu 16.11.2017.
- Consalvo, Mia (2007). *Cheating: Gaining an advantage in videogames*. Cambridge: MIT Press.
- (2014). Cheating. Teoksessa Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 152–157.
- Furze, Robert (2014). Challenge. Teoksessa Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 143–151.
- Hämäläinen, Lasse (2011). Nimi on King Pelle: käyttäjien nimet verkkopeliyhteisö Aapelissa. Kandidaatintutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli. Verkossa <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28151.21925> Viitattu 16.11.2017.
- (2012) Rekisteröityneiden käyttäjien nimet verkkopeliyhteisö Aapelissa. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201206125975> Viitattu 16.11.2017.
- (2016c). Suomalaisten verkkoyhteisöjen käyttäjänimet. *Virittäjä* 120, 398–422.
- (2016d). Käyttäjänimet, verkon henkilönnimet. *Kieliviesti* 2016:3, 19–22.
- (2016e). Nimi, joka muistetaan hyvän nimen ominaisuudet. *Kieliviesti* 2016:4, 48. Verkossa <http://www.sprakochfolkminnen.se/download/18.6f2278bb15920f84cbe4848/1483098946425/Nimi+joka+muistetaan+KV+4-2016.pdf> Viitattu 16.11.2017.
- Kallio, Kirsi Pauliina, Kaipainen, Kirsikka & Frans Mäyrä (2007). *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland*. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisu ja 14. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7141-4> Viitattu 16.11.2017.
- Kallio, Kirsi Pauliina Mäyrä, Frans & Kirsikka Kaipainen (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto, 1–15. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf> Viitattu 16.11.2017.

- Kocurek, Carly A. (2014). Community. Teoksessa Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 364–372.
- Koski, Johannes (2015). Pelaajien Pokémon: Twitch Plays Pokémon ja Pokémon-videopelien pelaajalähtöiset muokkaukset. Teoksessa Koskimaa, Raine, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman & Jonne Arjoranta (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 54–71. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-pelaajien-pokemon-twitch-plays-pokemon-ja-pokemon-videopelien-pelaajalahtoiset-muokkaukset> Viitattu 16.11.2017.
- Saarikoski, Petri, Suominen Jaakko, Turtiainen, Riikka & Östman, Sari (2009): *Funetista Facebookiin Internetin kulttuurihistoria*. Helsinki: Gaudeamus.
- Sihvonen, Tanja (2009). *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Turku: Turun yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-3941-1> Viitattu 16.11.2017.
- Silvennoinen, Inka & Meriläinen, Mikko (2016). *Nuoret pelissä Tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta*. 5. uudistettu painos. Helsinki: Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos. Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-245-816-2> Viitattu 16.11.2017.
- Sotamaa, Olli (2009). *The Players Game: Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Tampere: Tampereen Yliopistopaino. Verkossa <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7651-8> Viitattu 16.11.2017.
- Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko (2013). Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 109121. Verkossa http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_09.pdf Viitattu 16.11.2017.
- Taateli.com (2017). Minigolfin ratalista. Verkossa <http://www.taateli.com/index.php?s=ratalista&lista=minigolf> Viitattu 16.11.2017.
- TNS Metrix (2017). Suomalaisten web-sivustojen viikkoluvut. Verkossa <http://tnsmetrix.tns-gallup.fi/public/> Viitattu 16.11.2017.
- Toivonen, Saara & Sotamaa, Olli (2010). Pelaajien näkökulmia pelien digitaaliseen jakeluun. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–10. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-01.pdf> Viitattu 16.11.2017.
- Unger, Alexander (2012). Modding as a Part of Gaming Culture. Teoksessa Fromme, Johannes & Alexander Unger (toim.): *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Springer Science & Business Media, 509–523. Verkossa https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2777-9_32/fulltext.html Viitattu 16.11.2017.
- Wirman, Hanna (2009). On productivity and game fandom. *Transformative Works and Cultures* 3. Verkossa <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/145/115> Viitattu 16.11.2017.
- Witkowski, Emma (2014). Competition and Cooperation. Teoksessa Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 158–165.

PELIT

Aapeli (2002). *Minigolf*. Suomi: Apaja Creative Solutions Oy.

Aapeli (2007). *Super Minigolf*. Suomi: Apaja Online Entertainment Oy.

Jippii (1999). *Minigolf*. Suomi: Saunalahti Group.

Valve (1998). *Half-Life*. Microsoft Windows, PlayStation 2, OS X, Linux, Yhdysvallat: Sierra Studios.

Valve (2000). *Counter-Strike*. Microsoft Windows, Xbox, OS X, Linux, Yhdysvallat: Valve Corporation.

VIDEOT

Biscuitsbags (2015). Ismo ja Seppo homobaarissa (ALKUPERÄINEN). *Dailymotion* 8.12.2015. <http://www.dailymotion.com/video/x31d41m> Viitattu 16.11.2017.

ClubhouseCheats (2012). MiniGolf Hook. *YouTube* 13.11.2012. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=x7Wbzkcvfg> Viitattu 16.11.2017.

Finpeche (2008). Ice fishing Siika suomi finland part 1. *YouTube* 11.2.2008. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=ugl42dbJyz0> Viitattu 16.11.2017.

Hämäläinen, Lasse (2016a). The Art of Tracksets Alkula. *YouTube* 26.11.2016. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=IhNjerX5ato> Viitattu 16.11.2017.

(2016b). Aapelin Minigolfin esittely. *YouTube* 19.12.2016. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=r5GmVvmKUXM> Viitattu 16.11.2017.

Ikolaaksonen (2012). Minigolf Tiimipelejä. *YouTube* 24.9.2012. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=lkwzZao6iDI> Viitattu 16.11.2017.

SAiZ (2011). 187 SAiZ Worldrecord Hollola 27. *YouTube* 2.8.2011. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=tKKYSBDAEOs> Viitattu 16.11.2017.

TheAlias99 (2006). Olli Hokkanen Colan juonti. *YouTube* 20.11.2006. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=hix25TdoBFA> Viitattu 16.11.2017.

TIIVISTELMÄ

Suomessa on pelattu lautapeliä nimeltä 'go' jo noin 40 vuotta. Tässä vanhassa, usein kiinalaiseen kulttuuriin liitetystä pelistä on kaksi pelaajaa, välineinä lauta sekä mustat ja valkoiset nappulat, kivet. Tavoitteena on rajata kivillä aluetta. Se, jolla on lopussa isompi alue, voittaa. Go alkoi herättää kiinnostusta enenevässä määrin Suomessa 1970-luvulla. Varhaisin kerho oli Helsingin go-kerho ry. Suomen go-liitto ry on merkitty yhdistysrekisteriin 1991. Ensimmäinen suomenkielinen go-kirja Go -Jumalten peli ilmestyi 1988. Muita merkittäviä Suomen(kin) go-elämään vaikuttaneita asioita ovat olleet muun muassa tietokonepelaaminen sekä manga ja anime Hikaru no go. Suomi sai 2016 ensimmäisen ammattilaispelaajansa, tältä ilmestyi kirja Invisible: The Games of AlphaGo (2017). Suomen go-harrastuksessa on paljon kartoittamattomia alueita ja avoimia kysymyksiä.

Avainsanat: go, igo, weiqi, baduk, lautapeli

ABSTRACT

In Finland the board game 'go' has been played already for about 40 years. This ancient game, often associated with the Chinese culture, involves two players, and as equipment, a board with a grid, as well as black and white game pieces or stones. The objective of go is to surround an area with one's stones, and the player with a larger area at the end of the game is the winner. In Finland go started to arouse growing interest in the 1970's, the earliest go club being Helsinki Go Club. The Finnish Association was registered in the Finnish Register of Associations in 1991. The first Finnish-language go-related book Go - Jumalten peli ('Go - Game of Gods') was published in 1988. Other significant influences on Finland's go scene include computer games as well as manga and the anime series Hikaru no Go. In 2016 Finland got its first professional go player, who also authored the book Invisible: The games of AlphaGo (2017). In Finland's go scene there are many uncharted areas and open questions.

Keywords: go, igo, weiqi, baduk, board game

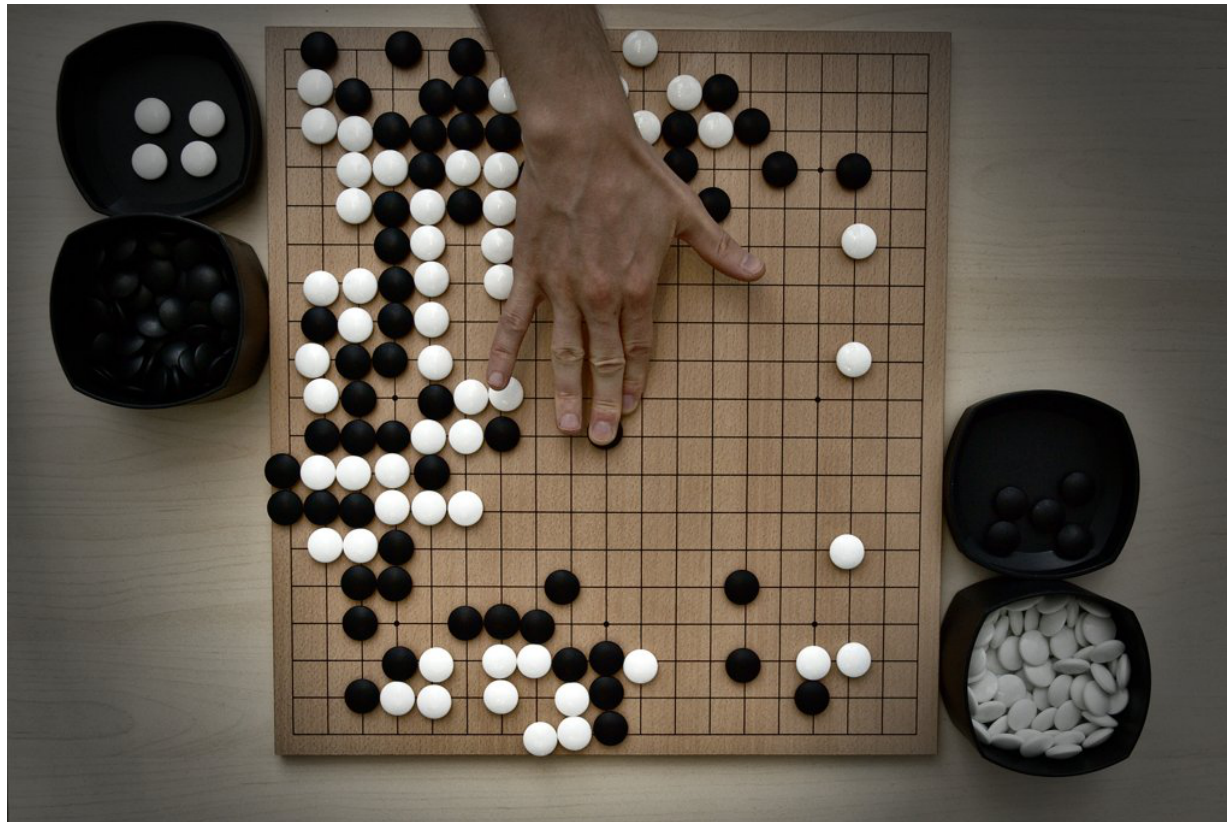
MIKÄ ON PELI NIMELTÄÄN 'GO'

Go on muinainen lautapeli. Se liitetään usein kiinalaiseen kulttuuriin ja sillä on pitkä historia Aasiassa, mutta sen tarkkaa alkuperää ei hyvin tunneta. Pelistä voidaan käyttää myös nimitystä weiqi, igo tai baduk, jotka samalla viittaavat kiinalaiseen, japanilaiseen tai eteläkorealaiseen pelikulttuuriin. Pelaamisesta sinänsä on oltu monta mieltä, mutta go-peliä on arvostettu ja sen on katsottu kuuluvan osattaviin taitoihin maalauksen, kaligrafian ja musiikin rinnalla.

Pelin leviämisessä muualle maailmaan, sääntöjen kehittämisessä ja pelaajien luokitus-systeemissä Japanilla on ollut merkittävä rooli. Länsimaissa pelistä käytetäänkin nimitystä 'go', joka perustuu japanin kieleen, kuten monet muutkin pelissä yleisesti Suomessa käytössä olevat termit. Aasian maista löytyvät vahvimmat amatööri- ja ammattilaispelaajat. Viime vuosina Etelä-Korea on elänyt badukin kulta-aikaa.

Gon pelaajia on lukumääräisesti eniten Kiinassa, Etelä-Koreassa ja Japanissa. Euroopassa pelaajia arvioidaan olevan noin 100 000 ja Suomessa noin 1000. (International Go Federation 2016.) Pelin tuntevia tai säännöt osaavia on enemmän kuin varsinaisesti harrastajia ja kilpailevia pelaajia puolestaan vähemmän. Pelaajamäärien arvioiminen on vaikeaa, ja esimerkiksi kotona yksin, kavereiden, perheen tai tietokoneen kanssa pelaavat voivat jäädä näkymättömiin. Kaikkiaan Euroopassa ja Suomessa go-peli saattaa kuitenkin olla monille vieras, toisin kuin esimerkiksi shakki. Jotkut gon pelaajat ovatkin pelanneet aiemmin shakkia.

Go-pelissä on kaksi pelaajaa. Se on abstrakti, pohtimista vaativa lautapeli. Peliä on verrattu muun muassa shakkiin, backgammoniin tai othelloon (ks. esim. Bozulich 2015). Joskus esitetään, että pelejä ei pitäisi verrata toisiinsa ollenkaan. Oppimisen kannalta aloittelijalle voi kuitenkin olla helpompaa, jos pelistä löytyy jotain muista peleistä tuttua; toisaalta jokaisella pelillä on omat ideansa.



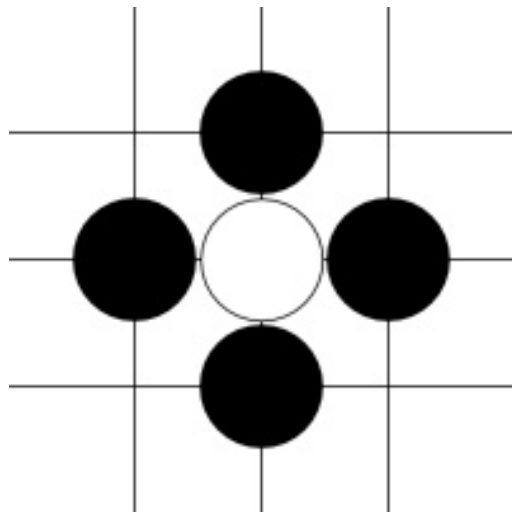
Kuva 1. Go-lauta ja kivet.

Pelivälineinä gossa ovat lauta sekä mustat ja valkoiset nappulat, kivet (Kuva 1). Laudassa on 19 pystysuoraa ja 19 vaakasuoraa viivaa muodostaen ristikon. Viivojen risteyskohtia on 361. Vaikka go-lauta saattaa äkkiseltään näyttää neliöltä, se on kuitenkin suorakaide, samoin pysty- ja vaakasuorien viivojen muodostamat pienet alueet laudalla ovat suorakaiteen muotoisia. Tavoitteena on rajata laudalta alue kivillä ja se jolla on lopuksi isompi alue voittaa. Pelin aloittaa se pelaaja, jolla on mustat kivet. Kivien väri voidaan arpoa. Peli aloitetaan tyhjältä laudalta ja pelaajat asettavat kiviä laudalle vuorotellen ruutujen risteyskohtiin, kun taas esimerkiksi shakissa ja othellosa pelinappula asetetaan ruutuun. Kiveä ei liikutella, kun se on kerran asetettu laudalle.

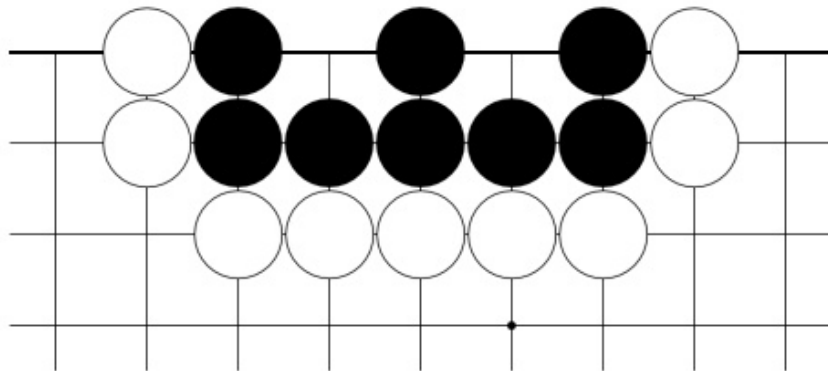
Alueen valtaamisen voi aloittaa monella eri tavalla. Yksi mahdollisuus on rajata aluetta ensin nurkista, sen jälkeen laidoilta. Laudan keskeltä sen sijaan on usein vaikeampi saada aluetta ja siten pisteitä. Peliä jatketaan, kunnes kaikki laudan alueet ja näin ollen

pisteet on jaettu. Vallattujen alueiden väliin saattaa jäädä risteyskohtia, jotka eivät ole kummarkaan pisteitä. Pelissä saa pisteitä rajaamalla tyhjää aluetta. Aluetta saa myös vangitsemalla toisen pelaajan kiven tai kiviryhmän. Kiven tai kiviryhmän voi vangita ympäröimällä sen (ks. Kuva 2). Kiviryhmää ei voi vangita, jos se on tarpeeksi suuri. Ryhmä on tarpeeksi suuri eli 'elävä', jos ryhmällä on kaksi 'silmää' tai sille on mahdollisuus tehdä kaksi silmää (ks. Kuva 3).

Tarkkojen sääntöjen lisäksi peliä oppii myös lukuisten go-sanontojen kautta. Esimerkiksi ryhmän kokoa tarkastellessa voisi saada apua sanonnasta "Suuri lohikäärme ei koskaan kuole". Go-pelin yksityiskohtaiset säännöt vaihtelevat eri maissa jonkin verran. Usein käytetään 'japanilaisia sääntöjä' tai 'kiinalaisia sääntöjä'. Eri säännöillä on merkitystä muun muassa loppupelisiirroissa ja pisteidenlaskutavassa. Sääntöjä ovat kehittäneet kyseisten maiden go-järjestöt.



Kuva 2. Kiven vangitseminen ympäröimällä.



Kuva 3. Kiviryhmä, jolla on kaksi 'silmää'.

Näin lyhykäisyydessään ja yksinkertaistettuna. Kuitenkin pelin taktiikkaa ja strategiaa voi opiskella koko elämänsä. Se, miten peliä kannattaa opettaa aluksi, herättää erilaisia mielipiteitä. Kyse onkin siitä, kenelle peliä opetetaan, missä, miksi ja milloin. Go-pelistä on myös variaatioita. Kaksinpelin lisäksi turnauksissa voidaan järjestää muun muassa joukkue- ja parikilpailuja.

Pelilaudan koko on 19x19 risteyskohtaa, mutta muinainen lauta oli 17x17 risteyskohtaa, ja myös isompia ja pienempiä kokoja käytetään. Varsinkin aloittelijoille sopivat pienet 9x9 ja 13x13 -laudat, näilläkin laudoilla järjestetään turnauksia. Lisäksi on olemassa lautoja, joilla voidaan pelata sokkona tunnustelemalla. Tunnustelemalla voi peliä opetella aluksi myös mikrolaudoilla: 2x2, 3x3, 4x4 jne. Joskus saatetaan pelata muun kuin suorakaiteen muotoisilla laudoilla ja moniulotteisiakin lautoja on kehitelty.

Kivien värit saattavat vaihdella, ja toisinaan harjoitellaan pelaamista yksivärisillä kivilä, mikä on taitolaji sinänsä, koska pelaajien kivet eivät erotu toisistaan. Tällainen pelaaminen vaatii hyvää muistia. Tasoitus-järjestelmän avulla eritasoiset pelaajat voivat pelata mielekkäästi keskenään: vähemmän harjoitellut pelaaja asettaa pelilaudalle alussa useamman kiven ja saa näin sopivasti tasoitusta.

Gon pelaajien luokituksessa on sovellettu itämaisten kamppailulajien luokitusjärjestelmiä. Esimerkiksi vähän sääntöjä osaavan gon pelaajan luokitus on 25 kyu. Taitojen karttuessa luokitus etenee 1 kyuhun. 1 kyusta edetään 1 daniin ja siitä aina 6, 7 ja 8 daniin asti. Ammattilaispelaajilla on luokitus 1 dan – 9 dan. Kuitenkin ammattilaispelaaja, jonka luokitus on 1 dan, on huomattavasti vahvempi pelaaja kuin amatööri pelaaja 1 dan. Joskus ammattilaispelaajien luokitus merkitään esimerkiksi 1 d (p). Luokituksen tasot ja merkinnät saattavat vaihdella eri maissa. Myös muunlaisia tapoja luokitella pelaajia on kehitelty. Suomen järjestelmä perustuu Suomen go-liiton luokitusmääräykseen vuodelta 2008 (<https://www.suomigo.net/wiki/Luokitusmääräys>).

GO SUOMESSA

Suomeen alkoi muodostua gon pelaajien yhteisöjä 1970-luvulta lähtien, ja ensimmäinen go-kerho Helsingin go-kerho ry merkittiin yhdistysrekisteriin 1981. Kerhoja alettiin perustaa pikkuhiljaa muillekin paikkakunnille. Suomen go-liitto ry rekisteröitiin 1991. Tällä hetkellä Suomen go-liiton jäsenkerhoja ja rekisteröityjä yhdistyksiä on kymmenkunta. Lisäksi toimii joitakin rekisteröimättömiä go-kerhoja.

Gota on siis pelattu Suomessa jo nelisenkymmentä vuotta. Rekisteröityjen kerhojen perustamisesta jää jälki, samoin monista turnauksista tuloluetteloihin, mutta varmaan on ollut sellaisiakin pelaajia alkuaikoina, joiden nimi ei tule missään näkyviin. Kaikkiaan juuri nyt olisi hyvä hetki haastatella vanhimpia pelaajia ja kerhojen alullepanijoita ja tehdä näkyväksi myös go-harrastuksen historiaa Suomessa.



Kuva 4. Yläkaupungin yö -turnauksen (2017) illanviettoa (kuva Marko Silokunnas)

Go-kerhojen toiminta on ollut heti alusta varsin monipuolista peli-iltoineen, opetuksiineen, turnauksineen ja leireineen. Helsingin go-kerho ry julkaisi lehteä *Sente* vuosina 1986–1999. Kerhoilla on myös lainattavia kirjoja.

Kansainväliset yhteydet ovat olleet vilkkaita: käydään ulkomailla turnauksissa, myös Suomessa käy pelaajia ulkomailta. Ensimmäinen merkittävä Suomessa järjestetty kansainvälinen go-turnaus oli *Grand Prix d'Europe de Go*. Se järjestettiin Helsingissä 1990. Pohjoismaistakin yhteistyötä harrastetaan, tästä kertovat lehti *Nordiskt Go-Blad* (1987–2009) sekä Pohjoismaiden mestaruuskisat. Suomen go-liitto ry on jäsenenä EGF:ssa (European Go Federation) ja IGF:ssa (International Go Federation) sekä WPGA:ssa (World Pair Go Association). Suomen edustaja on pelannut muun muassa amatöörien maailmanmestaruuskilpailuissa (World Amateur Go Championship) sekä Korean Prime Minister Cupissa Etelä-Koreassa.

Suomenmestaruuksia alettiin ratkoa vuodesta 1981. Erikseen on kilpailtu myös naisten suomenmestaruudesta, pari-gon suomenmestaruudesta sekä joukkuesuomenmestaruudesta. Junioreiden suomenmestaruuskilpailuja on järjestetty joinakin vuosina. Pohjois-Euroopan seniorimestaruuskisat käytiin 2017 Helsingissä.

Suomenkielistä go-kirjallisuutta ei ole ilmestynyt kovinkaan paljon. Niinpä go-peliin liittyvistä termeistä ja kielestä riittää vielä keskusteltavaa. Yksi varhaisimpia pelin kuvauk-

sia suomen kielellä lyhyiden tietosanakirja-artikkelien lisäksi esiintyy teoksessa *Antero Vipunen* (1950, 615). *Pelien kirja* sekä *Maailman pelit ja leikit* esittelivät gota 1970-luvulla. Näillä on ollut oma vaikutuksensa harrastuksen kehittymiseen Suomessa:

Itse kiinnostuin gosta lukioaikana, kun olin muutenkin peleistä kiinnostunut. Pelien kirjassa go esitettiin kiehtovien kuvien kera ja pelasin siskoni kanssa muutamia pelejä. Kun aloitin opiskelut Helsingissä, löysin heti Helsingin Go-kerhon ilmoituksen. Syyskuun alussa 1983 astuin Uuden ylioppilastalon Kirjakahvilaan ja aloitin go-urani. (Moninkertainen suomenmestari ja yhä aktiivisesti pelaava Vesa Laatikainen, sähköposti tekijälle 13.10.2017.)

Ensimmäinen go-kirja suomen kielellä on Lauri Paateron ja Matti Siivolan kirjoittama *Go - Jumalten peli* vuodelta 1988. Toinen, Lauri Paateron *Go – Mikä se on?*, ilmestyi 2008. Suomen kielelle on myös käännetty Yilun Yangin *Go – Taitopelin perusteet* -kirja, suomentajana Olli Markkanen (2008).

Sanoma- ja aikakauslehdissä on ilmestynyt vuosikymmenten kuluessa joitakin go-peliin liittyviä juttuja. Esimerkiksi *Valitut Palat* julkaisi 1993 Tim Wardin artikkelin ”Go – ajattelun valtapeli”. Tämän luettuaan musiikin opiskelija Jukka Tamminen innostui pelistä ja hänestä tuli Jyväskylän ensimmäisiä pelaajia (puhelinkeskustelu tekijän kanssa 8.8.2017).



Kuva 5. Gon pelaamista Jyväskylän yliopiston kirjastossa. (kuva Marko Silokunnas)

Myöhemmin perustettiin kerho ja se rekisteröitiin 2003, joten rekisteröity yhdistys täyttää ensi vuonna 15 vuotta, mutta pelaajia Jyväskylässä on ollut siis jo yli 20 vuotta.

Gon harrastamisessa Suomessa on tapahtunut aikojen kuluessa monia merkittäviä asioita, jotka ovat vaikuttaneet innostavasti harrastajiin. Yksi tällainen oli tietokonepelaaamisen mahdollistuminen. Sen myötä ei enää tarvinnut tuskailla, mistä löytyisi peliseuraa. Go-palvelimia ovat esimerkiksi Igs (International go server) ja Kgs (Kiseido go server). Pelata voi reaaliaikaisesti tai vaikkapa kirje-gona yhden siirron päivävuorilla. Mielenkiintoon ja oppimiseen vaikuttavat myös mahdollisuus seurata maailman parhaimpien ammattilaispelaajien pelejä tai käydä pelejä läpi heti niiden loputtua puhumattakaan mobiililaitteiden ohjelmista tai monesti suorastaan spektaakkelinomaisista Youtube-videoista peleineen ja kommentaattoreineen.

Tietokoneet ja Internet-maailma ovat olleet osaltaan auttamassa go-tietouden levittämisessä Suomessa: sivuston <http://www.suomigo.net> kautta aloittelijan on helppo päästä sisälle go-elämään, mutta se välittää myös kilpapelajaalle ajankohtaista tietoa. Suomen go-liitto nimittäin sivuston kehittäjänä toimineen Janne Jalkasen kunniajäsenekseen 2009.

Kiinnostuksella go-peliin on ollut seurauksensa: Suomessa Tampereella 2010 järjestettiin gon pelaajien suurin vuosittainen tapahtuma Euroopassa eli Euroopan go-kongres-

si, jonka yhteydessä pelataan myös Euroopan mestaruuskilpailu. Osallistujamäärät ovat lisääntyneet vuosi vuodelta: Tampereella kongressin päätturnaukseen osallistui 459 pelaajaa, tänä vuonna Saksan Oberhofissa päätturnauksessa osallistujia oli jo 821. Peli yhdistää ihmisiä ympäri maailman mutta myös eri-ikäiset ihmiset kohtaavat tasavertaisina kilpailijoina laudan äärellä.

Merkittävä askelma suomalaisessa go-elämässä oli vuosi 2016, jolloin Suomi sai ensimmäisen ammattilaispelaajansa. Antti Törmänen opiskeli gota Japanissa ja saavutti 2016 ammattilaisittelin 1 d. Tänä vuonna on myös julkaistu Törmäsen kirjoittama *Invisible. The games of AlphaGo* -kirja. Pitkä matka on kuljettu Suomessa go-elämän alusta 1970-luvulta ja ensimmäisestä go-kirjasta vuodelta 1988 tähän ammattilaispelaaja Törmäsen kirjaan. Eikä loppua näy. "Mihin tämä kaikki päätty...", kirjoitti jo Vesa Laatikainen kertoessaan Suomen go-elämän tapahtumista ja ensimmäisen suomenkielisen go-kirjan myynnistä (Laatikainen 1989, 2).

Gon pelaamiseen liittyy monenlaista toimintaa: itse pelin pelaaminen, pelin toistaminen ja analysoiminen, opetuspelit, ammattilaispeliin toistaminen, pelien reaaliaikainen seuraaminen (penkkiurheilu), tehtävät, go-kirjojen lukeminen, kerhopelit, tietokonepelit, kilpailut, leirit, opiskelumatkat Etelä-Koreaan, Japaniin, Kiinaan. Vesa Laatikainen kertoo harrastuksestaan:

Go on hyvin kiehtova peli mutta myös gon pelaajat ympäri maailman tuntuvat heti tulta. Pelin strategia ja taktiset kahakat ovat vaativaa aivovoimistelua. Gon pelaajien kanssa jutustelu ja ajanvietto on suurta huvia, ja matkustelu Euroopan ja Aasian turnauksiin on pieni pala ylellisyyttä. Japani-harrastukseni on myös lähtöisin go-innostuksesta. (Sähköposti tekijälle 13.10.2017.)

GO TAITEESSA JA KULTTUURISSA

Kaikkiaan on monta asiaa, jotka saavat viihtymään pelin parissa vuosi vuodelta. Näitä ovat myös taide ja kirjallisuus, joita monet gon pelaajat harrastavat. Kiinalaiset ja japanilaiset maalaukset ja piirrokset go-lautoineen ja pelaajineen ilmaisevat nykyajankin pelaajan tunteja, niin iloa kuin tuskaa. Utagawa Kuniyoshin (1798–1861) taideteoksessa nuolen lävistämä pelaaja pelaa gota ”ollakseen huomaamatta nuolen poistamisesta aiheutuvaa kipua” (Paatero 2008, kansilehti, 10.) Pelin ja elämän suhde saa huomiota myös Marc Moscowitzin (2013) kirjassa *Go Nation*: ”The way you solve problem in Weiqi is like solving problem in life – you deal with difficult situations in the same way”, (pelaajan haastattelu kirjassa, 107). Tämänkin päivän turnausten ohjelmaan kuuluvat usein esimerkiksi piirtäminen sekä valokuvaaminen.

Kirjallisuudessa go on esiintynyt aikojen alusta runoissa (ks. esim. Chen 1997). Myös joitakin romaaneja on kirjoitettu gosta kuten Yasunari Kawabatan *The master of go* (1972), Sung-Hwa Hongin *First kyu* (1999) ja Sha Sanin *The girl who played go* (2001). Kawabatan romaani puolestaan on kiinnostanut myös nykyajan pelitutkijoita (ks. Johnson & Woodcock 2017). Gon pelaajia saattaisi viehättää myös Herman Hessen *Lasihelmipeli* (1972 [1943]).

Japanilainen go-aiheinen manga, Yumi Hottan ja Takeshi Obatan *Hikaru no go* (1998–2003), tuli myyntiin Suomessa 2000-luvun alussa. Sen merkitystä pelaajamääriin niin Suomessa kuin muuallakin maailmassa ei voine vähätellä. Jos mangassa kiehtoi tarina, siihen perustuvassa animessa kiehtoi lisäksi musiikki. Kuinka moni kuunteleekaan *Hikaru no go* -musiikkia pelatessaan vai kuuluuko kuulokkeista jotain muuta, kuten kiinalaista mieltä rauhoittavaa musiikkia. Musiikin lisäksi gon pelaajalle on usein merkityksellistä jo pelkkä ääni: go-kiven kilahdus laudalla on tärkeä kriteeri niin pelin aikana kuin vaikkapa valitessa sopivaa pelisettiä. Tietokonepelaamisen nautittavuuteen vaikuttaa grafiikan lisäksi peliin liitetty äänimaailma.

Go esiintyy joissakin elokuvissa kuten *The go masters* (1982), *The Go Master* (2006), *Tokyo newcomer* (2013), *The Divine move* (2014) ja esimerkiksi tv-draamassa *Misaeng*, *Incomplete life* (2014), välähdyksinä myös elokuvissa *Pi* (1998) ja *A beautiful mind* (2001).

Dokumenteista mainittakoon *Weiqi wonders: conversations about the game of go in China* (2012), *The surrounding game* (2017) ja *Alphago* (2017). Jos gota opetellaankin sääntöjen ja sanontojen avulla, myös taide ja kirjallisuus kertovat usein osuvasti pelistä ja pelaamisesta. Kaikkiaan go-peli näkyy ja kuuluu monin tavoin kulttuurissa.

Go-peliin liittyvän tutkimuksen saralla tietokoneet ja tekoäly ovat olleet huomion kohteena viime aikoina, mutta myös muut, koko go-kulttuuriin liittyvät aiheet kiinnostavat. Pelin tulevaisuuden kannalta gon opettaminen ja lasten innostaminen pelin pariin on tutkimuksessa saanut merkittävää jalansijaa gon historian tutkimuksen ohella. Etelä-Koreassa Myongjin yliopistossa 2014 badukin opettamisesta väitellyt Daniela Trinks penääkin badukin opettamisen tutkimusta (2016).

Suomessa on kirjoitettu joitakin gohon ja esimerkiksi tietokoneohjelmiin liittyviä artikkeleita ja opinnäytetöitä. Peli ja pelaaminen alkavat kiinnostaa tutkijoita ja opiskelijoita yhä enemmän. Suomalaisessa go-kulttuurissa on kartoittamattomia alueita kuten peliyhteisöjen muodostuminen 1970-luvulla, harrastustoiminta kaikkineen tai nykyaikainen pelikokeumus mobiililaitteineen.

LÄHTEET

ALKUPERÄISLÄHTEET

Laatikainen, Vesa (2017). Sähköposti tekijälle 13.10.2017.

Tamminen, Jukka (2017). Puhelinkeskustelu tekijän kanssa 8.8.2017.

KIRJALLISUUS

Bozulich, Richard (2015). Chess and go: a comparison. Chigasaki, Japan: Kiseido Publishing Company. <http://www.magicofgo.com/roadmap9/chess%20and%20go.htm> (Viitattu 4.7.2017).

Chen, Zu-yan (1997). The art of black and white: wei-ch'i in chinese poetry. *The journal of the American Oriental Society* 117:4, 643–654. https://www.usgo.org/files/bh_library/WeiqiInChinesePoetry.pdf (Viitattu 31.8.2017).

Grunfeld, Frederik V. (toim.) (1976). *Pelien kirja*. Suom. Kirsti Jaantila & Eero Mänttari. Helsinki: Otava (engl. alkuteos 1975).

Hesse, Herman (1972). *Lasihelmipeli*. Suom. Kai Kaila, runot suom. Elvi Sinervo. Helsinki: Kirjayhtymä (saks. alkuteos 1943).

Hong, Sung-Hwa (1999) 2003 *First kyu*. Corte Madera, CA: Good Move Press.

Hotta, Yumi & Obata, Takeshi (1998) 2005. *Hikaru no go*. Taipei: Dongli.

- International go federation (2016). *Go Population Survey*. 2016 February. http://www.intergo-fed.org/wp-content/uploads/2016/06/2016_Go_population_report.pdf (Viitattu 23.10.2017).
- Johnson, Mark R. & Woodcock, Jamie (2017). Fighting games and Go: Exploring the aesthetics of play in professional gaming. *Thesis Eleven* 138:1, 26–45. <http://eprints.lse.ac.uk/69726/>
- Karilas, Yrjö (toim.) (1950). *Antero Vipunen*. Helsinki: WSOY.
- Laatikainen, Vesa (1989). "Sente ne." *Sente* 4, 2. <http://gowrite.net/sente/> (Viitattu 9.11.2017.)
- Meier, Paulin (toim.) (1976). *Maailman pelit ja leikit. Suuri seurapeli- ja leikkikirja*. Käänt. Leena ja Ilmo Kurki-Suonio. Sanoma Osakeyhtiö: Helsinki (engl. alkuteos 1975).
- Moscowitz, Marc L. (2013). *Go nation: Chinese masculinities and the game of weiqi in China*. Berkeley, California: University of California Press.
- Nordiskt go-blad* (1987–2009). Toim. Tomas Gradin. Svenska Goförbundet. http://goforbundet.se/web/sites/default/files/Nordiskt_go-blad_2009_01.pdf (Viitattu 9.11.2017.)
- Paatero, Lauri & Siivola, Matti (1988). *Go - Jumalten peli*. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Paatero, Lauri (2008). *Go – Mikä se on?* Helsinki: Books of Demand GmbH.
- Shan, Sa (2003). *The girl who played go*. Käänt. Adriana Hunter. New York: Vintage Books (ransk. alkuteos 2001).
- Sente*. Helsingin go-kerho ry:n julkaisu (1986–1999). Päätoim. Vesa Laatikainen. <http://gowrite.net/sente/> (Viitattu 9.11.2017.)
- Suomen go-liitto ry (2008). Luokitusmääräys. Päivitetty 2010. <https://www.suomigo.net/wiki/Luokitusmääräys> (Viitattu 9.11.2017.)
- Trinks, Daniela (2016). Didactics of go. Seminar on didactics of strategy games 1.20.2016. Cambridge <http://chessplus.net/wp/seminar-on-didactics-of-strategy-games/programme/> ; <https://audience.glisser.com/#/live-view> (Viitattu 21.8.2017).
- Törmänen, Antti (2017). *Invisible. The games of AlphaGo*. Germany: Hebsacker.
- Ward, Tim (1993). "Ajattelu valtapeli." *Valitut Palat* heinäkuu 1993. Helsinki: Oy Valitut Palat – Reader's Digest Ab.
- Yang, Yilun (2008). *Taitopelin perusteet*. Suom. Olli Markkanen. Ranua: Mäntykustannus Oy (engl. alkuteos 2004).
- Hotta, Yumi & Obata, Takeshi (2001). *Hikaru no go anime*. Tokyo, Japan: VIZ Media.
- Misaeng, incomplete life* (2014). Toiselta nimeltään *An incomplete life*. Alkuperäinen nimi *Misaeng – Ajik sala ittji mothan ja*. Ohj. Kim Won-seok. Etelä-Korea: tvN.
- Pi* (1998). Ohj. Darren Aronofsky. USA.
- The Divine move*. (2014). Alkuperäinen nimi *Sin-ui Hansu*. Ohj. Beom-gu Cho. Etelä-Korea.
- The Go Master* (2006). Alkuperäinen nimi *Wu Qing yuan*. Ohj. Zhuangzhuang Tian. Japani, Kiina.
- The Go Masters* (1982). Alkuperäinen nimi *Mikan no taikyoku*. Ohj. Ji-shun Duan ja Jun'ya Satō. Japani, Kiina.
- The Surrounding game. Behind each move lies a world unknown*. (2017) Ohj. Will Lockhart & Cole D. Pruitt.
- Tokyo newcomer* (2013). Alkuperäinen nimi *Tōkyō ni kita bakari*. Ohj. Qingmin Jian ja Qinmin Jian. Japani.
- Weiqi wonders: conversations about the game of go in China* (2012). Ohj. Marc L. Moscovitz. USA.

ELOKUVAT

- A Beautiful mind* (2001). Suom. *Kaunis mieli*. Ohj. Ron Howard. Usa.
- Alphago* (2017). Ohj. Greg Kohs. USA.

KATSAUS

MIKSI SUOMALAISET HULLAANTUIVAT POKÉMON GO:STA? PELAAJAT VASTAAVAT

Kati Alha

Tampereen yliopisto

Elina Koskinen

Tampereen yliopisto

Janne Paavilainen

Tampereen yliopisto

JOHDANTO

Vuoden 2016 heinäkuussa Suomen valloitti muun maailman tavoin ennennäkemätön pelivillitys. Ilmaiseksi jaettava Pokémon GO (Niantic 2016) nousi nopeasti ladatuimpien ja tuottavimpien mobiilisovellusten kärkeen, ja pelaajat jalkautuivat puhelintensa kanssa kaupunkien kaduille ja puistoihin Pokémon-otuksia saalistamaan. Sukupolvet ylittävä innostus tarttui niin lapsiin kuin isovanhemiinkin. Lehdet täytyivät sekä ylistävistä että paheksuvista uutisista ja mielipidekirjoituksista koskien sitä, kuinka nuoriso liikkui pelin innoittamana, joskus kuitenkin turhan innokkaasti ja vaaratilanteita aiheuttaen.

Pelin ympärille muodostunut hype herätti myös akateemista kiinnostusta, sillä vaikka vastaavantyyppisiä sekoitetun todellisuuden (*mixed reality*) mobiilipelejä oli ollut jo aiemmin (ks. Paavilainen ym. 2009, Paavilainen ym. 2017), eivät ne olleet saavuttaneet suurta suosiota. Lähimmäksi oli päässyt Nianticin edellinen peli, *Ingress* (2012), joka sekään ei kohtalaisesta menestyksestään huolimatta saavuttanut varsinaista suurta yleisöä. Paikkatietoisuutta ja lisättyä todellisuutta (*augmented reality, AR*) yhdistävä *Pokémon GO* tarjosi tunnettuun brändiin perustuvan ja helposti lähestyttävän sekoitetun todellisuuden¹ pelikokemuksen.

Pelkkä teknologia tuskin kuitenkaan siivitti *Pokémon GO*:ta valtavaan suosioonsa, joten mistä yhtäkkinen innostus johtui? Tätä selvittääksemme laadimme kyselyn suomalaisille *Pokémon GO* -pelaajille heidän näkemyksistään ja kokemuksistaan. Tässä katsauksessa keskitymme tarkastelemaan ja kuvailemaan pelaamisen aloittamiseen liittyviä syitä.

TUTKIMUS

Pokémon GO:n kaltaisesta uudentyyppistä mobiilipelaamista oltiin saatu viitteitä jo 2000-luvun alkupuolelta lähtien, mutta pelin suosio tarjosi tilaisuuden tutkia sekoitettuun todellisuuteen liittyviä pelikokemuksia valtavirtapelissä. Alun perin tarkoituksena oli tehdä nopea ja pienimuotoinen kenttätutkimus strukturoidun haastattelun keinoin, mutta lopulta

päädettiin laadulliseen kyselytutkimukseen laajemman ja syvemmän aineiston keräämiseksi.

Suunnittelimme verkkokyselyn, jossa pääpaino oli vastaajien omilla tulkinnoilla koskien heidän kokemuksiaan *Pokémon GO*:n parissa. Halusimme selvittää, miksi pelaajat olivat aloittaneet tai lopettaneet pelaamisen, ja mitkä tekijät saivat heidät jatkamaan pelaamista. Lisäksi halusimme kuulla pelaajien hyvät ja huonot sekä mieleenpainuvimmat kokemukset pelin parissa. Kokemuksiin liittyvien avokysymysten lisäksi pelaajien taustatietoja, aiempia pelikokemuksia ja pelaamistapoja kartoitettiin monivalintakysymyksiin.

Kyselyn suunnittelu on haastava prosessi, ja käytettävyyteen kiinnitettiin erityistä huomiota. Testikäyttäjien palautteen perusteella kyselystä tehtiin useita versioita ja valmis kysely julkaistiin lopulta 1. syyskuuta 2016. Vastaajia tavoiteltiin suomalaisista *Pokémon GO* -yhteisöistä Facebookissa. Lisäksi rohkaisimme vastaajia levittämään kyselyä omisissa verkostoissaan. Kyselyn suosio yllätti, sillä kun kysely sulkeutui 7. syyskuuta, oli vastaajamäärä 2616.

Kokemuksiin liittyvien avovastausten tulkintaan sovellettiin temaattista analyysiä (ks. Guest ym. 2012), jossa vastaukset koodattiin ja luokiteltiin teemoihin. Tutkimuksemme lähestymistapa oli soveltuva tilanteessa, jossa haluttiin kuvailla uudenlaisen ilmiön luonnetta sitoutumatta aiempaan teoriapohjaan. Suuri vastaajamäärä tuotti rikkaan aineiston, jonka yleisiä taustatietoja esittelemme taulukossa 1.

Aloitussyyt jakautuivat 11 teemaan: aiemmat kokemukset, yleinen kiinnostus, muiden pelaajien vaikutus, suosio, positiivisuus, teknologia, tilanne, ajan tasalla pysyminen, sosiaaliset piirteet, pelimekaniikat ja pelin luonne. Kuva 1 näyttää eri teemojen vastausmäärät. Yksittäiset vastaajat saattoivat kertoa useampia syitä pelaamisen aloittamiseen. Lainauksien yhteydessä on kerrottu vastaajan sukupuoli, ikä sekä ID-numero.

Yleisin syy pelaamisen aloittamiseen oli vastaajien mukaan aiemmat kokemukset Pokémonista tai samankaltaisten pelien ja harrastusten fanitus. Useat vastaajat kokivat Pokémonin nostalgisena katsottuaan nuorempana animea tai pelattuaan pelejä esimerkiksi Game Boylla tai keräilykorteilla. Osa taas harrasti Pokémonia edelleen muodossa

	N	%		N	%
Sukupuoli			Kuinka usein pelaa		
Nainen	1628	62,3 %	Useita kertoja päivässä	1394	53,4 %
Mies	927	35,5 %	Kerran päivässä	483	18,5 %
Muu	57	2,2 %	Muutaman kerran viikossa	516	19,8 %
Ikä			Harvemmin	100	3,8 %
Alle 18	147	5,6 %	En pelaa enää	119	4,6 %
18–24	721	27,6 %	Millä tasolla on pelissä		
25–34	1067	40,8 %	Alle 10	96	3,7 %
35–44	489	18,7 %	10–14	265	10,1 %
45 tai enemmän	188	7,2 %	15–19	641	24,5 %
Kilometrejä käveltynä			20–24	1323	50,7 %
Alle 50 km	464	17,8 %	25–29	276	10,6 %
50–99 km	671	25,7 %	30 tai enemmän	11	0,4 %
100–199	946	36,2 %	Käyttänyt rahaa peliin		
200–399 km	476	18,2 %	Kyllä	939	35,9 %
400 km tai enemmän	55	2,1 %	Ei	1673	64,1 %
AR-tilan käyttö pelatessa			Kuinka paljon rahaa (jos käyttänyt)		
Päällä	200	7,7 %	Alle 10e	225	6,6 %
Pois päältä	2017	77,2 %	10e–19e	226	8,6 %
Tilanteen mukaan	388	14,9 %	20e–49e	307	11,7 %
En osaa sanoa	7	0,3%	50e–99e	118	4,5 %
			100e tai enemmän	63	2,4 %

Taulukko 1. Pelaajien taustatietoja.

tai toisessa, tai mainitsi ylipäättään pitävänsä Pokémon-hahmoista. Osa vastaajista oli haaveillut Pokémon-kouluttajan urasta ja kokivat, että *Pokémon GO* vihdoinkin mahdollisti unelman toteutumisen. Joillakin vastaajista oli aiempaa kokemusta *Ingressistä*, geokätköilystä tai muista paikkatietoisista peleistä ja olivat sen myötä kiinnostuneita aloittamaan myös *Pokémon GO*:n pelaamisen.

Onhan se nyt ollut jokaisen -90 luvulla syntyneen haave päästä metsästämään pokemoneja. (Nainen, 25, ID 130)

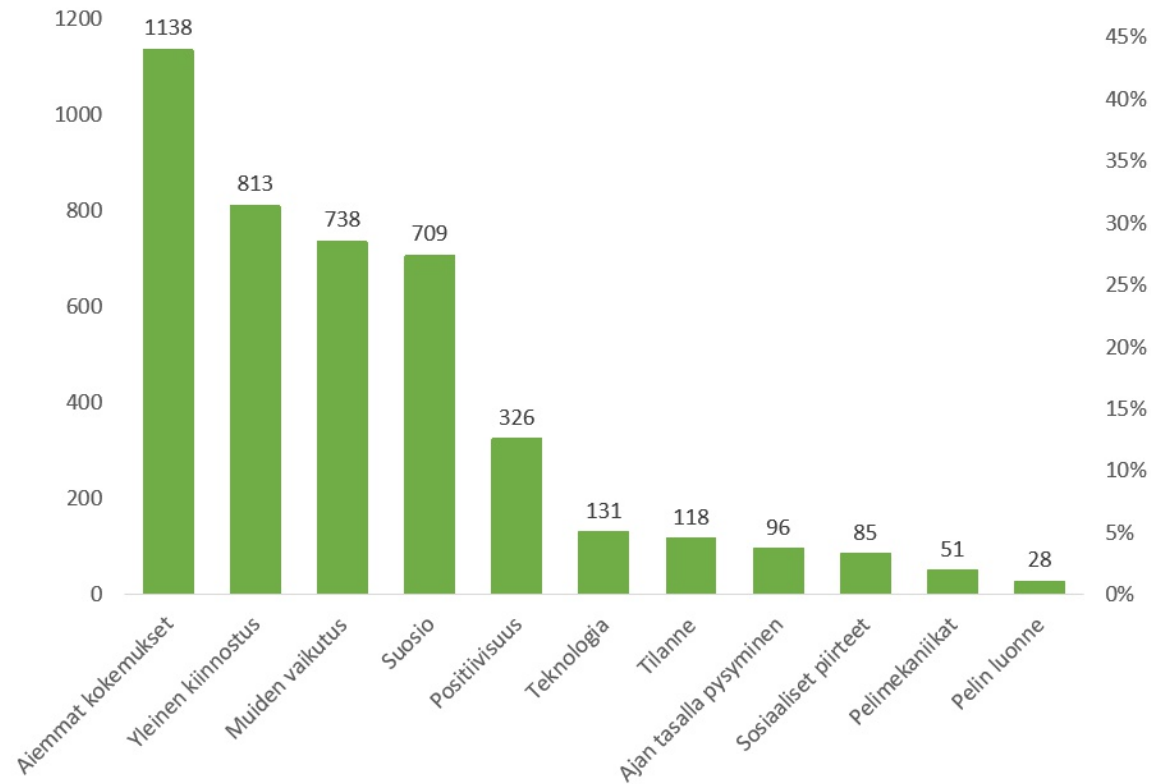
Muiden pelaajien vaikutus nousi voimakkaasti esille. Vastaajista erityisesti vanhemmat kertoivat, kuinka he halusivat olla paremmin perillä lastensa aktiviteeteista ja halusivat jotain yhteistä tekemistä. Pienemmät lapset saattoivat tarvita valvontaa ulkona liikkua tai neuvoa ja opastusta pelaamisessaan. Tällöin vanhemmatkin päätyivät kiinnostumaan ja innostumaan pelistä. *Pokémon GO* saattoi olla myös koko perheen yhteinen harrastus. Kaverit, sisarukset tai kumppani olivat usein syy pelaamiseen, jonka

koettiin olevan mukavaa yhteistä tekemistä. Osa vastaajista kertoi kokeilleensa peliä kaverin suosituksesta tai esimerkiksi kyllästyneensä odotteluun, kun kaveri jäi pyydystämään pokemoneja, ja päätyi lopulta itsekin asentamaan pelin.

Halusin jotain yhteistä josta keskustella lasteni kanssa. (Nainen, 46, ID 66)

Mieheni alkoi pelata, ja ulkoilu hänen kanssaan oli tylsää, kun ei itse pelannut. (Nainen, 26, ID 636)

Pelin saama suuri suosio lisäsi pelin leviämistä entisestään. Jatkuva uutisointi ja pelin näkyvyys sosiaalisessa mediassa ja ihmisten puheissa herättivät kiinnostuksen kohteilla peliä. Myös pelaajamassojen näkyvyys kaupunkien keskustoissa herätti uteliaisuutta. PokéStop-rykelmien ympärille kerääntyneet tai harvinaisten Pokémonien ilmestymisten aiheuttamat ihmisjoukot ja lehdistön raportoimat vaaratilanteet liikenteessä saattoivat kummastuttaa ja siten kasvattaa uteliaisuutta ilmiötä kohtaan. Jotkut mainitsivat pelin



Kuva 1: Aloitusyykategoriat

suosion ja omien odotusten juurten olevan jo Googlen aprillipilassa, jossa pokémoneja mainostettiin voitavan metsästä Googlen karttapalvelun avulla.

Vallalla oleva ilmiö ja uutiset autojen alle juoksevista ihmisistä (jenkeissä) sai kiinnostumaan ja odottamaan Suomiversiota. (Nainen, 38, ID 2564)

Pelin ympärillä oli suorastaan jonkinlainen kaaoksellinen hurmos, jonka halusin kokea. (Mies, 30, ID 526)

Pelin positiiviset piirteet olivat monille tärkeä syy kokeilla peliä. Erityisesti liikunnallisuus ja ulkoilu pelaamisen ohessa kiinnostivat. Ympäristön tutkimiseen kannustaminen innosti myös joitakin vastaajia. Muutamille vastaajille pelaaminen oli tapa käsitellä vastoinkäymisiä, ja pelaaminen saattoi auttaa myös masennukseen ja painonhallintaan.

Peli saa laiskankin lähtemään ulos, siksi aloitin. (Nainen, 20, ID 62)

Suru-uutinen, piti saada muuta ajateltavaa. (Nainen, 45, ID 376)

Terveys: aloitin laihduttamisen samoihin aikoihin ja aloin lenkkeillä. Päätin sitten ottaa pelin vielä sen päälle lisämotivaatioksi ulkoiluun. (Mies, 22, ID 2325)

Monet aloitusyistä käsitelivät yleistä kiinnostuksen tunnetta peliä kohtaan. Pelin idea koettiin hauskana tai uudenaikaisena ilman yksityiskohtaisempaa perustelua siitä, mikä pelissä sai tuntemaan näin.

Vastustin alkuun muoti-ilmiöön mukaan lähtemistä, mutta jouduin toteamaan, että peli kuulostaa yksinkertaisesti niin hauskalta, että pelaaminen piti aloittaa. (Nainen, 24, ID 159)

Uudenlainen teknologia, kuten paikkatietoisuus ja lisätty todellisuus, mainittiin osassa vastauksista syyksi aloittaa peli.

Olen pelannut Pokémoneja Nintendon käsikonsoleilla, mutta lisätyn todellisuuden avulla peli vaikutti nousevan aivan uusiin sfääreihin. (Nainen, 25, ID 393)

Joidenkin vastaajien kohdalla oma tilanne vaikutti pelin aloittamiseen. Tähän sisältyi sekä sisäisiä syitä, kuten se, että halusi jotakin tekemistä muun puuhastelun kuten koiran ulkoiluttamisen oheen, että ulkoisia syitä, kuten pelaajan kodin lähellä ollut PokéStop. Uusi puhelin, sää, pelin ilmaisuus ja helppo aloittaminen mainittiin myös syyksi aloittaa pelaaminen.

Oli helppo aloittaa kun pokestoppeja on kotitalon nurkilla ja lurekin melkein joka ilta päällä. (Nainen, 57, ID 869)

Osa pelaajista aloitti, koska halusi pysyä ajan tasalla, eikä jäädä ulkopuolelle ilmiöstä. Erityisen tärkeäksi tämä koettiin, mikäli ammatin puolesta, kuten nuorten kanssa työskennellessä, tiedosta olisi hyötyä.

Halusin olla ajassa mukana. Niin moni pelasi että tuntui että jään vielä inside-vitseistä ulkopuolelle, niin kaveripiirissä kuin viihdemaailmassakin. (Nainen, 30, ID 69)

Pelaaminen aloitettiin toisinaan sosiaalisista syistä. Vastaajat mainitsivat pitävänsä pelin sosiaalisesta luonteesta ja mahdollisuudesta tavata uusia ihmisiä, ja toiset pitivät myös pelin kilpailullisuudesta, tai mahdollisuudesta auttaa muita pelaajia.

Mahdollisuus tutustua uusiin ihmisiin sattumalta. Yhteinen tekeminen lasten kanssa. (Nainen 38, ID 2469)

Kiinnostus pelimekaniikkoja kohtaan sai osan vastaajista aloittamaan pelaamisen: he olettivat, että pitäisivät pokémonien etsimisestä, metsästyksestä ja keräämisestä.

Tahto kerätä kaikki, obviously. (Mies, 25, ID 145)

Pelin luonne, helppo lähestyttävyyys ja saavutettavuus koettiin vetovoimaisina syinä aloittaa peli. Toiset pelaajat kokivat kilpailullisuuden puoleensavetävänä, kun taas toiset kertoivat aloittaneensa pelaamisen koska kilpaileminen ei ole välttämätöntä.

Lisäksi tähän peliin on helppo päästä mukaan myös sellaisten kuin minä, jotka muuten pelaavat todella vähän. (Mies, 30, ID 1942)

LOPUKSI

Tutkimuksemme mukaan yleisimmät syyt Pokémon GO -pelin aloittamiseen liittyivät aiempiin Pokémon-kokemuksiin, muiden pelaajien vaikutuksiin, pelin valtaisaan suosioon sekä yleiseen kiinnostukseen peliä ja ilmiötä kohtaan. Nostalgiaa nousut uteliaisuus alkuperäistä konseptia kohtaan, jossa seikkaillaan ja metsästetään Pokémoneja, loi valtavan hypen, joka alkoi ruokkia itseään suosion kasvaessa räjähdysmäisesti. Paikkatietoiseksi mobiilipeliksi Pokémon-brändi taipui mainiosti pelaajien saadessa mahdollisuuden seikkailla oikeassa maailmassa virtuaalisia otuksia metsästellen.

Lisäksi pelin aloittamiseen vaikuttivat sen toivotut positiiviset vaikutukset, uudenlainen teknologia, pelaajan oma tilanne, halu pysyä kiinni ajassa, pelaamiseen liittyvät sosiaaliset piirteet, pelin puoleensavetävät mekaniikat sekä pelin helposti lähestyttävä luonne. Mielenkiintoisena havaintona aineistosta nousee erityisesti esille erilaiset terveyteen ja henkiseen hyvinvointiin liittyvät syyt aloittaa pelaaminen. Kaikkialla läsnä oleva mobiilipeli nivoutuu saumattomasti pelin ulkopuoliseen elämään kannustaen kuntoilemaan tai tarjoten jopa selviytymiskeinoja arjen haasteissa. Mielenkiintoinen teknologiaan liittyvä havainto oli, että lisätty todellisuus ei itsessään vaikuttanut olevan kovin suuri yksittäinen tekijä pelin aloittamiseen liittyen. Netissä pyörineet kuvakaappaukset hassuissa paikoissa (esim. paistinpannalla) seikkailevista pokémoneista ovat varmasti olleet tärkeä osa virtuaalimarkkinointia, mutta tutkimuksemme mukaan vain harva pelaaja (vajaa 8 %) pitää lisätyn todellisuuden tilaa jatkuvasti päällä pelatessaan.

Pokémon GO:n suosioon on vaikuttanut monia tekijöitä, joilla sekoitetun todellisuuden mobiilipeli onnistui ensimmäistä kertaa nousemaan valtavirran suosioon ja merkittävään kaupalliseen menestykseen. Aiemmat tutkimusprototyypit ja kaupalliset kokeilut oli tarkoitettu ensisijaisesti aktiivisille peliharrastajille ja teemoiltaan (mm. sci-fi, sota, mystiikka) vaativampia. *Pokémon GO* onnistui yhdistämään tunnetun ja helposti lähestyttävän teeman sekä yksinkertaiset pelimekaniikat kokonaisuudeksi, josta koko perhe pystyi nauttimaan yli sukupolvirajojen. *Pokémon GO*:n menestys toimii sekä mittatikkuna että tienraivaajana uusille yrittäjille, joiden on nyt helpompi tulla markkinoille pelikonseptin tultua tunnetuksi.

Samalla kun *Pokémon GO* raivaa tietä tulevaisuuden sekoitetun todellisuuden peleille, on vastaavanlainen menestys haastava toistaa. Koska brändi on ollut isossa osassa suosion saavuttamisessa, on oletettavaa, että myös muiden isojen immateriaalioikeuksien haltijat pyrkivät markkinoille. Esimerkiksi amerikkalainen mediajätti AMC on tuomassa markkinoille suomalaisen Next Gamesin kanssa *The Walking Dead* -brändiin perustuvaa sekoitetun todellisuuden mobiilipeliä, kun taas Niantic itse on paljastanut sijoittavansa seuraavan pelinsä *Harry Potter* -maailmaan yhteistyössä Warner Bros. Interactive Entertain-

mentin kanssa. Sen sijaan pienempien, itsenäisten peliyhtiöiden voi olla aluksi vaikeampi löytää tilaa ilman vahvaa brändiä. Tässä vahvuutena voi olla erottautuminen ja *Pokémon GO*:n luomien hyvien käytäntöjen päälle rakentaminen sekä virheistä oppiminen. Näistä teemoista julkaisimme aiemman tutkimusartikkelin (Paavilainen ym. 2017), jossa keskityttiin pelaajien positiivisiin ja negatiivisiin *Pokémon GO* -kokemuksiin.

Pokémon GO on onnistunut siinä missä monet aiemmat vastaavat pelit ovat epäonnistuneet – kriittisen pelaajamassan houkuttelemisessa hieman erikoisemman mobiilipelin pariin. Nähtäväksi jää, miten pitkälle *Pokémon*-villitys jaksaa kantaa ja minkälaisia uusia pelikonsepteja tulevaisuus tuo tullessaan.

Tiivistelmä perustuu samaan tutkimusaineistoon kuin Paavilainen ym. (2017).

LOPPUVIITTEET

1. Sekoitettu todellisuus tarkoittaa fyysisen ja digitaalisen todellisuuden elementtien yhdistämistä eri tavoin. *Pokémon GO*:ssa nämä elementit ovat paikkatietoisuus (fyysinen) ja lisätty todellisuus (digitaalinen).

LÄHTEET

KIRJALLISUUS

Guest, Greg, MacQueen, Kathleen M. & Namey, Emily E. (2012). *Applied Thematic Analysis*. London UK: SAGE Publications, Inc.

Paavilainen, Janne, Korhonen, Hannu, Alha, Kati, Stenros, Jaakko, Koskinen, Elina & Mäyrä, Frans (2017). "The *Pokémon GO* Experience: A Location-Based Augmented Reality Mobile Game Goes Mainstream". Teoksessa *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York, NY: ACM, 2493–2498.
<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=3025871>

Paavilainen, Janne, Korhonen, Hannu & Saarenpää, Hannamari (2009). Pelaaminen matkapuhelimella nyt ja tulevaisuudessa. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Sotamaa, Olli (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 67–81. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-06.pdf>

PELIT

Niantic. (2012) *Ingress*. Mobiilipeli.

Niantic. (2016) *Pokémon GO*. Mobiilipeli.

POKÉMON GO(ES) PORI: RAJOJA RIKKOVAA PELAAMISTA TEKSTARIPALSTALLA

Tämä tutkimus käsittelee “Pokémaniaa”; Pokémon GO -ilmiön saavuttamaa näkyvyyttä ja sen herättämää keskustelua erään länsirannikkolaisen pikkukaupungin – Porin – näkökulmasta, erityisenä kiinnostuksenkohteenaan rajat rikkova pelaaminen. Tapaustutkimuksen keskiössä ovat paikallisessa päämediassa, Satakunnan Kansa –päivälehdessä, vuoden 2016 heinä-lokakuun aikana julkaistut, Pokémon GO -pelaamista koskevat tekstiviestit. Paikkasidonnan pelin herättämää ja tekstiviestipalstalla käytyä keskustelua analysoidaan tutkimuksessa pelaajien iän, ympäristökäyttäytymisen ja liikehinnän teemoista käsin. Tekstiviestipalstalla julkaistut kirjoitukset osoittavat, miten julkisessa diskurssissa otetaan kantaa kaupunkimiljöössä tapahtuvaan pelaamiseen sen puolesta ja sitä vastaan, sen hyötyihin ja haittoihin, pelin ympäristövaikutuksiin, sen tapaan houkuttaa aikuisyleisöä pelaamaan sekä sen kutsuun motivoida pelaajansa liikkumaan erilaisissa urbaaniympäristöissä.

Vuonna 2015 edesmennyt leikintutkija, psykologi ja folkloristi Brian Sutton-Smith kirjoittaa postuumisti ilmestyneessä teoksessaan seuraavasti:

Mielestäni on tärkeää ymmärtää, että olemme todistamassa valtavaa kapseloitumista ja liikehdintää sisätiloihin, perinteisestä leikistä pois päin. Useat meistä kasvoivat lähellä metsiä ja maataloja, ja leikkiimme kuului eläimiä, sadonkorjuuta, vuoria, yksinäisiä rantamaisemia tai kaupungin teitä (jopa lähiöiden kävelykatuja) ja loputtomia pallopelejä (Sutton-Smith, 2017, 182, suomennos kirjoittajan).

Entisaikojen ei-digitaalista ja ulkotoiloissa tapahtuvaa leikkiä idealisoivista puheenvuoroista on muodostunut näkyvä osa pelaamisesta käytävää julkista keskustelua. Huomioni kohdistuu kuitenkin tässä nykyisin monipaikkaiseen luonteeseen ja *Pokémon GO*:ssa erityisesti aikuisen leikin näkökulmaan.

Pokémon-tutkija Johannes Koski toteaa, että Pokémonia “tehdään” – sen maailmaan voi osallistua haluamallaan tavallaan. Kyseessä on siis kokonaisvaltainen mediarajat ylittävä fanius, laaja ilmiö, johon kukin voi osallistua omilla ehdoillaan, määritellä pelinsä ja oman leikkimisensä tavat. Jo Pokémonien varhaisesta vaiheesta saakka sen parissa on

voinut viettää omaehtoisesti aikaa (Heljakka, 2017; kts. myös Kosken artikkeli tässä vuosikirjassa).

Pokémon GO – ilmiö, peli ja leikki – jota tässä tapaustutkimuksessa tarkastelen, tarjoaa mielenkiintoisen lähtöpisteen pelaamiseen ja aikuisten leikkiin liittyvän julkisen diskurssin tutkimiseen. Diskursiivisen tutkimuksen lähtökohtana on kielenkäyttö ja siihen liittyvät sosiaaliset rakenteet. Tässä katsauksessa lähestyn diskurssia sosiaalisena tekstinä, joka päivälehtikontekstissa näyttäytyy paitsi journalistisena sisältönä, myös yleisönosasto-tyyppisen tekstiviestipalstan kirjoitusten kautta. Tutkimuksessani kysyn mikä on *Satakunnan Kansa* -lehdessä julkaistujen *Pokémon GO* -aiheisten tekstiviestien suhde päivälehtiyhteydessä julkituoihin muihin lähestymistapoihin. Taustan tapaustutkimukselle luovat vuosina 2012–2017 suomalaisessa mediassa julkaistut Pokémon ja *Pokémon GO* -aiheiset kirjoitukset ja vuosina 2016–2017 ilmestyneet, tieteelliset *Pokémon GO*:ta käsittelevät tutkimusartikkelit. *Pokémon GO*:ta tarkastellaan paitsi ilmiönä, myös paikkasidonnan pelinä, joka on herättänyt keskustelua pikkukaupungin päämediassa ja sen eri osioissa uutisista mielipidekirjoituksiin ja kommentteihin.

Paikkatietoista pelaamista lisätyn todellisuuden ominaisuuksiin yhdistävä peli on mediapuheen ja tutkimuksen kentillä vauhdittanut erityisesti keskustelua pelaajamassojen mobilisoinnista. Juuri *Pokémon GO* tuntuisi liikuttavan paitsi pelaajia itseään myös laitavan ei-pelaavan, julkiseen keskusteluun osaa ottavan yleisön ajatukset liikkeeseen. Pelin aiheuttama liikehdintä voidaankin nähdä monitahoisena: Yhtäältä se kytkeytyy pelin mekaniikan edellyttämään fyysiseen liikkumiseen, toisaalta sen pelaamisen taas voidaan ajatella osana kaupunkitilassa tapahtuvaa liikehdintää.

Porin kaupungin mittakaavassa *Pokémon GO*:n synnyttämä ilmiö on ollut huomattava: kesällä 2016 ovat kaupungilla liikkujat voineet nähdä kaikenikäisten pelaajien liikehinnän kaupungin torilla ja puistoalueilla. Erityisesti Raatihuoneenpuiston ympärillä tapahtuva pelaaminen on kiinnittänyt kaupunkilaisten ja siten myös ei-pelaavan yleisön huomion. Vuoden 2016 toisella puoliskolla keskustelu taskumonstereista ja niitä metsästäväistä pelaajista kävi kuumana myös *Satakunnan Kansan* tekstiviestipalstalla, kun ai-

kävällillä heinäkuu–lokakuu maakunnan päämediassa julkaistiin yhteensä 23 aiheeseen suoraan ja epäsuorasti viittaavaa tekstiviestiä.

Tekstaripalstat ovat muutamassa vuodessa nousseet hyvin seuratuiksi osioiksi sanomalehdissä. Tekstiviestipalstojen mielipidekirjoituksia tekstilajina käsittelevässä tutkimuksessaan Myntti (2012, 93) luonnehtii kirjoituksia teksteiksi, jotka ovat syntyneet alkuperäisen kirjoittajan ja toimittajan yhteistyönä. *Satakunnan Kansa* vastaanottaa päivittäin kymmeniä tekstiviestejä. Lehteen päätyvien tekstiviestien kriteerinä on niiden julkaisukelpoisuus. Aiheet ovat tekstaripalstasta vastaavan toimittajan mukaan sesonkisivonaisia.

Tapaustutkimukseni aineisto koostuu tekstiviestipalstan kirjoituksista ja käsittelee 23:a *Satakunnan Kansassa* julkaistua tekstiviestiä aikävällillä 18. heinäkuuta – 8. lokakuuta 2016. Ensisijainen aineistoni – sanomalehdet, joissa *Pokémon GO* -ilmiötä koskevat tekstiviestit ovat ilmestyneet – käsittää yhteensä 19 lehden tekstiviestipalstan, joilla julkaistiin yhteensä 349 eri aiheita käsittelevää tekstiviestiä. Aikana, jolloin *Pokémon GO* -aiheiset viestit julkaistiin, käytiin tekstiviestipalstalla keskustelua mm. Pori Jazz -festivaalista, Suomi Arenasta, pihojen kunnossapidosta, kaupungin terveystaloudesta ja lomautuksista, Yyterin merenranta-alueen kehittämisestä sekä liikennekäyttämistä. *Pokémon GO* -aiheisia viestejä on julkaistu yhtä paljon kuin viestejä Porin kaupungin palveluita ruotivassa keskusteluketjussa. Tämän määrän ylittävät selkeästi ainoastaan liikennekäyttämistä koskevat tekstarit, *Pokémon GO* -aiheiset viestit liikenneaiheesta pois lukien.

Tässä pääosin laadullisessa tapaustutkimuksessa toteutin diskurssianalyysiä tekstin ja tulkinnan tasoilla. Diskurssianalyysin keinoin on mahdollista paneutua tekstien ilmisäl- töjen taustoihin. Peilaamalla tekstiviesteissä toteutettua kielenkäyttöä media- ja tutkimusyhteyksissä julkaistuihin teksteihin, aineistosta oli mahdollista tunnistaa ja kategorisoida laajempia keskustelunaiheita. Erottelin ensin *Pokémon GO*:ta koskevat tekstiviestit muusta tekstiviestipalstan sisällöstä ja selvitin mitä ja miten ilmiöstä kirjoitetaan. Seuraavassa vaiheessa siirryin tarkastelemaan, miten ja millaisena ilmiö kuvataan ja millaisia merkityksiä se näin ollen saa. Lopuksi vertailin analyysissä esille nostettuja diskursseja muihin media- ja tutkimusteksteihin sekä niissä käsiteltyihin teemoihin. Tulkinnallisen analyysin mukaan tekstiviestit jaettiin teemoihin, josta syntyi kuusi temaattista kommenttikategoriaa; pelaamisen ja pelaajien arvottaminen, pelaamisen hyöty vs. hyödyttömyys, pelaajien vuorovaikutus ympäristön kanssa, (pelaamisen) sosiaalisuus, pelaajien ikä ja sukupuoli sekä pelaamiseen käytetty teknologia.

Karkeasti jaotellen tekstiviesteissä otetaan kantaa *Pokémon GO*:n pelaamiseen sitä puolustaen ja vastustaen. Ensimmäinen *Pokémon*-tekstarikommentti julkaistiin palstalla 18. heinäkuuta 2016. 22. heinäkuuta 2016 lehdessä julkaistiin pelistä kertova koko sivun juttu, jonka otsikko asemoi pelin osaksi urbaania kokemusta. Otsikolla “Eppinen Poké-

mon-seikkailu Porin keskustassa” varustettu Uutis-osion juttu sisälsi myös ‘peli-ummikon’ toimittajan myönteisen raportin omasta ensikosketuksestaan peliin. Toimittaja Jari Laasanen kirjoitti pelin tuottamasta sosiaalisesta kokemuksesta ja sen synnyttämästä peli-ilosta. Jutun kylkeen sijoitetussa kommentti-kirjoituksessa sama toimittaja otti kantaa *Pokémon GO* -pelaamisen puolesta seuraavasti: “Menkää lasten kanssa mukaan Pokémon jahtiin, se on hauskaa yhdessäoloa, joka on korvaamatonta. Käpylehmien aika on ohi, vaikka ne kaunista nostalgiaa edustavatkin” (Laasanen, 2016). Otsikolla “Pipoa löysälle jäävät!” kirjoitettua kommenttia siteerattiin myöhemmin muutamissa peliä koskevissa tekstiviestipalstan kirjoituksissa.

28. heinäkuuta 2017 ilmestyi *Pokémon GO* -aiheinen uutisjuttu, jossa haastatellun Pokémon GO -pelaaja Jari Korpelan, ‘Jarichumonin’, mukaan pelissä on mukana yllättävän paljon aikuisia pelaajia, jotka harrastavat peliä joko lastensa kanssa tai yksin (Hammarberg, 2017). Pelaajien sosio-demografisia piirteitä käsitellään muutamien aikuisuutta käsittelevien tekstiviestikommenttien ohella myös perinteisen sukupuoliroolikeskustelun näkökulmasta seuraavasti: “Muija lähti Pokémon-jahtiin. Minä jäin yksin hoitamaan perhettä ja kotitöitä!” (nimetön tekstiviesti, SK20072016). Merkittävää on, ettei *Pokémon GO*:ta pelaavien sukupuolesta synny tämän enempää keskustelua, vaan olennaisemmaksi keskustelunaiheeksi muotoutuu pelaamisen suhde aikuisuuteen.

Toinen analyysini paljastama ja edelliseen teemaan läheisesti liittyvä diskurssi liittyy leikin teoriassa pitkään jatkuneeseen keskusteluun leikin hyödyistä ja hyödyttömyydestä. *Pokémon GO*:hun liittyen pelin hyötyä ja hyödyttömyyttä käsittelevä keskusteluketju kävi verrattain vilkkaana tekstiviestipalstalla. Se sai alkunsa 23. heinäkuuta 2016 julkaistusta viestistä, joka vertasi Pokémonien ‘keräämistä’ marjanpöimintään, alleviivaten pelaamisen hyödyttömyyttä yleishyödylliseen toimintaan verraten: “Suomalaiset nuoret jaksavat ‘kerätä’ Pokemoneja, mutta marjat ja sienet jäävät metsästä keräämättä. Tyhmyys tiivistyy joukossa. Ryhdistäytykää!” (nimetön tekstiviesti, SK23072016). Peli-ilmiö sai kuitenkin tekstiviestipalstalla myös suoraa kiitosta sen hyödylliseksi luettavien ominaisuuksien vuoksi kun nimimerkittömässä tekstiviestissä kiiteltiin sen liikkumiseen kannustavaa mekaniikkaa seuraavasti: “Vaikeasti ylipainoinen nuori kävelee taloni edestä kännykkä kädessä. Askel, toinen. Välillä pyyhittäään hikeä. Täyskäännös ja pitkää katua toiseen päähän. Kiitos Pokémon” (nimetön tekstiviesti, SK27082016).

Kolmannen merkittävän diskursiivisen kategorian muodostavat tekstiviestipalstalla julkaistut kommentit pelaajien vuorovaikutuksesta ympäristön kanssa. *Pokémon GO*:n pelaaminen näyttää tekstiviestikommenttien valossa tuoneen kuvattuihin kohteisiin ja niiden liepeille myös muut kulkuvälineet, kuten polkupyörät ja autot, joissa pelikoneena toimivaan mobiililaitteeseen ladataan virtaa kesken pelitapahtuman. *Pokémon GO*:n pelaami-

nen merkitsee tekstari kirjoittajien mukaan lisäksi uhkaa puisto ympäristön siisteydelle, koska pelaajat eivät kirjoittajan mukaan korjaa jälkiään ja aiheuttavat piittaamattomalla käytöksellään häiriötä muille puiston käyttäjille. Käynnissä pidetyt autot ja ajaessaan pelaavat kuljettajat aiheuttavat meluhaittoja ja vaaratilanteita ja Raatihuoneen puiston PokeStopille keskittyvät pelaajat eivät kirjoittajan mielestä käytöksellään ilmennä pelissä toisaalla todettuja, liikuntaa edistäviä ominaisuuksia. Muutamien tekstiviestien valossa voidaan nähdä kaupungilla tapahtuvan pelaamisen aiheuttaneen liikehdintää myös paikkoihin, joihin leikin ei perinteisen ajattelun mukaan pitäisi ulottautua.

Pokémon GO:n pelaamista käsittelevien tekstiviestien neljäs diskursiivinen kategoria liittyy pelaamisen sosiaalisuuteen ja pelaajaryhmiä liikuttaviin ominaisuuksiin ja sitä kautta myös käyttäytymiseen liikenteessä. Pelaajien sosiaalinen 'liikunnallisuus' ja etenkin liikennekäyttäytyminen saa osakseen paheksuntaa myös kahdessa muussa nimimerkittömässä tekstiviestissä, joissa otetaan kantaa niin tupakkatuotteiden käyttöön pelitapahtuman ohessa, kuin pelaamisen tuoksinassa väärinpsykoiyihin ajoneuvoihin.

Viimeinen tutkimukseni diskursiivisista suuntauksista *Pokémon GO*:hun liittyen on teknologian käyttö pelitilanteessa. Teema saa tekstiviesteissä huomattavan vähän palstatilaa siihen nähden, miten teknologiavetoinen peli on kyseessä.

Porua, parjausta mutta myös positiivisuutta sisältävä *Pokémon GO* –aiheinen tekstiviestipalstakeskustelu *Satakunnan Kansassa* paljastaa analyysini mukaan ilmiöksi nousseen pelin rajoja rikkovan ominaislaadun. *Pokémon GO* näyttäisi tässä esittelemäni tapaustutkimuksen valossa ravistelevan erilaisia rajoja niin pelaajien ikään, ympäristö- ja liikennekäyttäytymiseen kuin pelitapahtuman näkyväksi tekemiseen liittyen. Tekstiviestipalstalla esitetyt mielipiteet *Pokémon GO*:sta ovat ainakin paikallisella tasolla näkyvämpiä kuin tutkijoiden ja toimittajien kirjoitukset aiheesta. Mahdollista on, että tähän tekstari keskusteluun osallistuvat myös eri yleisöt kuin ne, jotka tuodaan esille muissa tutkimuksissa ja mediayhteyksissä, mukaan lukien ei-pelaavat mutta pelin vaikutuksia asuinja mielipideympäristössään tarkkailevat yksilöt.

Keskustelun pääteemat ovat ainakin osittain yhteneväisiä muissa media- ja tutkimusteksteissä käsiteltyjen teemojen kanssa, kun esille nousevat erityisesti pelaajien ikä (pelaajana nuoriso/aikuiset), pelaamisen motivaatio, pelaajien vuorovaikutus ympäristön kanssa (pelitapahtumaan liittyvät hyvät ja huonot tavat) sekä pelaamisen hyöty-hyödyttömyys (turhana pidetty ajanviete vs. pelin mahdollistama sosiaalisuus ja myönteiset terveysvaikutukset).

Aikuisuuden leikkikäyttäytymistä ja lelusuhteita tarkastelleena tutkijana pidän erityisen kiintoisana nykyleikkiin liittyvänä diskursiivisena suuntauksena sukupolvirajat ylittävistä leikistä käytyä keskustelua. Tutkimuksessani käsitellyt *Pokémon GO* -aiheiset tekstivies-

timielipiteet koskettavat myös tätä aihetta ja myös tutkimuskirjallisuudessa on havaittu, että *Pokémon GO* mahdollistaa sukupolvirajat ylittävän leikin (Paavilainen ym. 2017, 2496). *Pokémon GO* toimiikin esimerkkinä ilmiöksi nousseesta transmediatuotteesta, joka suosiossaan ylittää ikä- ja sukupolvirajat.

Tekstistä on myöhemmin tulossa laajempi tutkimusartikkeli Wider Screen -lehdessä.

LÄHTEET

PRIMÄÄRI AINEISTO

23 Satakunnan Kansan tekstiviestipalstalla 18.7.–8.10.2016 välillä julkaistua *Pokémon GO* -keskusteluun kytkeytyvää tekstiviestiä.

OHEIS AINEISTO: POKÉMON GO –AIHEISET LEHTIJUTUT

Hammarberg, Ville (2017) *Jarichumon ja 38 000 Pokémonia*, Satakunnan Kansa 28.07.2017, Uutiset, sivut 10–11.

Laasanen, Jari (2016) *Eppinen Pokémon-seikkailu Porin keskustassa*, Uutiset 22.07.2016, sivu 8.

KIRJALLISUUS

Heljakka, Kati (2017) "Väitöstutkimus taskumonstereista: Pokémonia vei Johanneksen mukanaan jo ennen Go-peliä", *Nukke & Lelu* 2016:1, 7–9.

Myntti, Mari (2012) *Sanomalehden tekstiviestipalstojen mielipidekirjoitukset tekstilajina*. Pro gradu –tutkielma, Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen tiedekunta, Suomen kieli.

Paavilainen, Janne, Korhonen, Hannu, Alha, Kati, Stenros, Jaakko, Koskinen, Elina & Mäyrä, Frans (2017) "The Pokémon GO Experience: A Location-Based Augmented Reality Mobile Game Goes Mainstream", *Proceedings of CHI 2017*, May 6–11, Denver, CO, USA, 2493–2498.

Sutton-Smith, Brian (2017) *Play for Life. Play Theory and Play as Emotional Survival*. (Toim.) Charles Lamar Phillips ja *American Journal of Playn* toimittajat, The Strong, Rochester.

POKÉMON GO: KRIITTISTEN TAPAHTUMIEN TILANNEKONTEKSTI LISÄTYSSÄ TODELLISUUDESSA

TAUSTA

Pokémon GO (Niantic 2016), heinäkuussa 2016 julkaistu lisättyä todellisuutta hyödyntävä mobiilipeli, levisi pikavauhtia ympäri maailman ja ylsi huomattavaan kansainväliseen menestykseen niin pelaajamäärillä kuin rahallisilla tulovirroilla mitattuna. Peliä ladattiin 550 miljoonaa kertaa ensimmäisen 80 päivän aikana (Newzoo 2016), joskin latausmäärät olivat tippuneet alle 10 miljoonan kuukausittaisen latauksen marraskuuhun 2016 mennessä (BBC 2016). Digitaalisille peleille tyypillisesti myös pelaajamäärät lasivat huippulukemista (SurveyMonkey 2016). Pokémon GO:n arvioidaan tuottaneen 950 miljoonaa yhdysvaltain dollaria vuoden 2016 aikana (Venturebeat 2017).

Peli itsessään hyödyntää lisätyn todellisuuden mekaniikkoja näyttämällä mobiililaitteen ruudulla animoituja hahmoja fyysisen maailman kuvan päällä. Kun peliä pelataan tarkoitettulla tavalla, se vaatii navigointia ja liikkumista fyysisessä maailmassa ja täten fyysisistä aktiviteettiä pelaajilta. Näin ollen peli sopii myös *digitaalisen liikuntapelin* määritelmän alle (Kari 2014; Kari & Makkonen 2014).

Aikaisemmat tutkimukset ovat raportoineet niin positiivisista kuin negatiivisistakin asioista peliin liittyen. Positiivisia puolia ovat olleet mm. lisääntyneet fyysinen aktiivisuus (esim. Althoff ym. 2016; Howe ym. 2016; Nigg ym. 2017; Serino ym. 2016), ulkoilma-aktiivisuus, historiallinen ja kulttuurillinen tietous sekä sosiaalisuus (Serino ym. 2016). Lisäksi pelin on esitetty toimivan apuna sosiaalisia rajoitteita omaaville (Tateno ym. 2016). Pelin on myös sanottu korvaavan liikumatonta television tai näytön seuraamista aktiivisemmalla ulkoilma-ajalla (LeBlanc & Chaput 2016; Nigg ym. 2017). Fyysisen aktiivisuuden lisääntyminen ei tosin välttämättä ole pitkäaikaista (Howe ym. 2016). Negatiivisia puolia ovat puolestaan olleet mm. luvattomille alueille meneminen, väkivalta (Serino ym. 2016), onnettomuudet ja loukkaantumiset (Joseph & Armstrong 2016). Olemme siis saaneet lukea niin positiivisista kuin negatiivisistakin tapahtumista peliin liittyen.

POKÉMON GO: HON LIITTYVÄT KRIITTISET TAPAHTUMAT JA NIIDEN TILANNEKONTEKSTIT

Tässä artikkelissa keskityn Pokémon GO:n kriittisiin tapahtumiin. Tämän kirjoituksen taustalla olleen tutkimuksen tarkoituksena oli syventää ymmärrystä ja tarjota uutta tietoa tähän liittyen. Erityisenä kiinnostuksen aiheena oli kriittisten tapahtumien tilannekonteksti. Tutkimuksen keskeinen tutkimuskysymys oli: Millaisissa tilannekonteksteissa Pokémon GO:n kriittiset tapahtumat ilmenevät?

Tilannekonteksti sisältää tietoa, jota voidaan käyttää entiteetin tilanteen luonnehtimisessa. Entiteetti viittaa henkilöön, paikkaan tai objektiin, joka on oleellinen käyttäjän ja tuotteen välisen interaktion kannalta. (Dey 2001.) Tilannekontekstit luonnollisesti vaihtelevat riippuen käytetystä tuotteesta ja tilanteesta. Aikaisemman tutkimuksen mukaan tilannekonteksti voi vaikuttaa käyttäytymiseen tuote- tai palvelukokemuksen jälkeen (Mehrabian & Russell 1974; Xiao & Benbasat 2011).

Tutkimuksessa keskityttiin neljään tilannekontekstiin, jotka ovat keskeisiä lisätyn todellisuuden mobiilipelien kannalta: pelaamisen syy, sosiaalinen tilanne, interaktion taso ja paikka. *Pelaamisen syy* viittaa keskeisimpään syyhyn, jonka takia pelaaja on toimeen (tässä tapauksessa Pokémon GO:n pelaamiseen) ryhtynyt. Ottaen huomioon *Pokémon GO*:n digitaalisiin liikuntapeleihin liittyvät piirteet, pelaamisen syyt jaoteltiin seuraaviin: *huvi, liikunta* tai *molemmat yhtäaikaaisesti*. *Sosiaalinen tilanne* viittaa tutkimuksessa siihen, pelataanko peliä *yksin* vai *yhdessä muiden kanssa*. *Interaktion taso* viittaa mielen-tilaan, jossa pelaaja tuntee peliä pelaavansa. Tutkimus hyödyntää Apterin (1989) reversal theory –teoriaa ja sitä seuraten *interaktion taso* viittaa siihen pelaako pelaaja peliä *tehävä-orientoituneessa* (selkeä tavoite mielessä) vai *toiminta-orientoituneessa* (pelaamisen itsensä takia) mielentilassa. *Paikka* puolestaan viittaa siihen fyysisen maailman paikkaan, jossa peliä pelataan. Tutkimuksessa paikka jaoteltiin seuraaviin: *koti, luonto, julkinen ympäristö (sallittu / kielletty), auto, muu*.

	n	%	Positiivinen %	Negatiivinen %
Pelaamisen syy (n = 222)				
Huvi	119	53.6	51.7	60.9
Vain liikunta	0	0	0	0
Molemmat huvi ja liikunta	103	46.4	48.3	39.1
N/A	4	-	-	-
Sosiaalinen tilanne (n = 220)				
Yksin	66	30.0	23.7	53.2
Yhdessä muiden kanssa	154	70.0	76.3	46.8
N/A	6	-	-	-
Interaktion taso (n = 214)				
Toiminta-orientoitunut	165	77.1	77.6	75.0
Tehtävä-orientoitunut	49	22.9	22.4	25.0
N/A	12	-	-	-
Paikka (n = 224)				
Koti	15	6.7	5.7	10.4
Luonto	43	19.2	18.8	20.8
Julkinen ympäristö (sallittu)	148	66.1	68.8	56.3
Julkinen ympäristö (kielletty)	3	1.3	0.6	4.2
Auto	9	4.0	4.0	4.2
Muu	6	2.7	2.3	4.2
N/A	2	-	-	-

Taulukko 1. Kriittisten tapahtumien jakautuminen tilannekontekstien välillä

Valitut tilannekontekstit eivät luonnollisesti ole kaiken kattavia, mutta tutkimuksessa on pyritty keskittymään niihin, jotka ovat tyypillisiä lisätyn todellisuuden mobiilipeille. Valitut kontekstit voidaankin nähdä keskeisimpinä pelaamiskokemuksen kannalta ja siten oleellisimpina ymmärtää.

METODI

Tutkimus toteutettiin määrällisenä tutkimuksena. Datan keräys tapahtui online-kyselyllä heinäkuun ja marraskuun 2016 välisenä aikana. Kyselyä levitettiin sosiaalisen median ja eri internet-foorumien kautta tavoitteena saavuttaa mahdollisimman laaja kattaus pelaajia. Kriittisiin tapahtumiin ja tilannekontekstiin liittyvät kysymykset kysyttiin vain pelaajilta, joilla oli kokemusta Pokémon GO:n pelaamisesta. Kysymysten muotoilussa seurattiin aikaisempia kriittisten tapahtumien tutkimuksia (Bitner ym. 1990; Meuter ym. 2000). Kerätty data analysoitiin määrällisin menetelmin keskittyen mm. tilannekontekstin positiivisuuteen ja negatiivisuuteen. Kysymykset sekä tarkemmat tiedot käytetyistä tilastollisista menetelmistä on saatavilla kirjoittajalta.

Tutkimukseen kertyi kaiken kaikkiaan 226 validia vastausta, joita käytettiin analysoinnissa. Vastaajista 66 % oli naisia ja 32 % miehiä. Vastaajien ikähaarukka oli 12–64 vuotta (ka. 28,8 vuotta).

TULOKSET

Raportoiduista kokemuksista positiivisia oli 176 (78%) ja negatiivisia 50 (22%). Taulukosta 1 näkee kriittisten tapahtumien jakautumisen tilannekontekstien välillä.

Taulukkoon 2 on koostettu tulokset analyyseistä (Pearsonin χ^2 riippumattomuustesti, Monte Carlo exact testi, Cramérin V), joilla tarkasteltiin riippuvuutta vastausten ja tapahtuman positiivisuuden/negatiivisuuden välillä.

Kuten taulukosta 2 voi havaita, ainoa tilannekonteksti, jossa oli tilastollisesti merkitsevä riippuvuus positiivisuuden/negatiivisuuden kanssa oli *sosiaalinen tilanne* ($\chi^2(2)=15.329$, $p_{(Monte\ Carlo)}=0.001$, $V=0.264$). Tyypillisin sosiaalinen tilanne, jossa kriittiset tapahtumat ilmenivät oli *yhdessä muiden kanssa*, kattaen 70 % tapahtumista. Tapahtumat jakautuivat kuitenkin vastakkaisesti positiivisten ja negatiivisten tapahtumien välillä: 76,3 % positiivisista tapahtumista ilmeni *yhdessä muiden kanssa*, kun ainoastaan 46,8 % negatiivisista tapahtumista ilmeni *yhdessä muiden kanssa*.

Muiden tilannekontekstien kohdalla tilastollisesti merkitsevää riippuvuutta ei ollut, joka tulee huomioida niihin liittyviä tuloksia tarkasteltaessa. *Pelaamisen syyt* tarkasteltaessa hieman yli puolet kriittisistä tapahtumista ilmeni kun pelaamisen syy oli pelkästään

	N	χ^2	df	p	p _(Monte Carlo)	V
Pelaamisen syy	222	1.232	1	0.267	0.321	0.074
Sosiaalinen tilanne	220	15.329	2	<0.001	0.001 (exact)	0.264
Interaktion taso	214	0.139	1	0.710	0.834	0.025
Paikka	224	6.395	5	0.270	0.257 (exact)	0.169
Merkitsevyystaso p<0.05						

Taulukko 2. Riippuvuus positiivisuuden/negatiivisuuden ja tilannekontekstin välillä

huvi. Hieman suurempi osa negatiivista (60,9 %) kuin positiivisista (51,7 %) tapahtumista ilmeni, kun huvi oli pelaamisen syynä. On huomioitavaa, että yksikään vastaaja ei raportoinut pelaamisen syyksi pelkästään *liikuntaa* kriittisen tapahtuman yhteydessä, mutta 46,4 % raportoi syyksi *yhtäaikaisen huvin ja liikunnan*. Tämä osoittaa, että ihmiset pelaavat *Pokémon GO*:ta yhdistääkseen huvin ja liikunnan tai tehdäkseen liikunnasta miellyttävämpää.

Interaktion tason kohdalla tulokset osoittavat, että noin 75 % kriittisistä tapahtumista ilmeni *toiminta-orientoituneessa* mielentilassa. Positiivisten ja negatiivisten tapahtumien välillä ei ollut juurikaan eroa. Tämä antaa ymmärtää, että useimmille pelaajille motivaatio pelata *Pokémon GO*:ta syntyy pelaamisesta itsestään ja sen mukanaan tuomasta nautinnosta, ja pelatessa enemmän on mielessä itse pelaaminen kuin esimerkiksi vastustajien voittaminen.

Paikkaan liittyen tulokset osoittavat, että suurin osa kriittisistä tapahtumista ilmeni *saltiluissa julkisissa ympäristöissä* (66,1 %). *Luonto* (19,2 %) oli toiseksi yleisin paikka. Yleisesti ottaen erot positiivisten ja negatiivisten tapahtumien välillä olivat melko pieniä paikkaan liittyen. Kuten odottaa saattaa, suurempi osa negatiivisista kuin positiivista kriittisistä tapahtumista ilmeni *kielletyssä julkisessa ympäristössä* ja *autossa*. Vaikka ero ei ollutkaan tilastollisesti merkitsevä, tulisi asia silti ottaa huomioon pelejä kehitettäessä.

JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimuksen tarkoituksena oli syventää ymmärrystä ja tarjota ensimmäisiä löydöksiä *Pokémon GO*:n ja lisätyn todellisuuden mobiilipelien kriittisistä tapahtumista, erityisesti keskittyen näiden tapahtumien tilannekontekstiin. Tutkimuksen keskeinen tutkimuskysy-

mys oli: Millaisissa tilannekonteksteissa *Pokémon GO*:n kriittiset tapahtumat ilmenevät?

Tutkimus osoittaa, että tyypillisin sosiaalinen tilanne, jossa kriittiset tapahtumat ilmenevät on yhdessä muiden kanssa. Kun huomioidaan, että myös suurin osa positiivisista kriittisistä tapahtumista ilmenee yhdessä muiden kanssa, se osoittaa, että mahdollisuus pelata *Pokémon GO*:ta vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa on tärkeä ja arvostettu ominaisuus pelaajille. Lisätyn todellisuuden pelien kehittäjien olisi hyvä pitää tämä mielessä ja jos mahdollista, sisällyttää peleihin hyviä moninpeli-ominaisuuksia ja muita mahdollisuuksia pelata peliä yhdessä muiden kanssa.

Löydös, että 46,4 % kriittisistä tapahtumista ilmeni kun pelaamisen syy oli yhtäaikainen huvi ja liikunta, osoittaa *Pokémon GO*:n ja muiden lisätyn todellisuuden mobiilipelien potentiaalin tehdä liikunnasta hausempaa tai miellyttävämpää. Näin ollen tämänkaltaisia pelejä voitaisiin käyttää liikuntaan kannustamisessa – erityisesti sellaisten henkilöiden kohdalla, jotka muutoin olisivat vähemmän kiinnostuneita liikunnasta. Liikunnan edistämisen kanssa työskentelevät henkilöt voisivat suositella tämänkaltaisia pelejä kohderyhmilleen tapana lisätä fyysistä aktiivisuutta elämässä. Tällaisia pelejä voitaisiin myös käyttää kouluissa tai vastaavissa ympäristöissä kannustamaan ihmisiä olemaan fyysisesti aktiivisempia ja vähentämään passiivista ruutu-aikaa. Mutta samalla tulisi kuitenkin muistaa korostaa myös pelien huvi-näkökulmaa – pelaamisen tulee olla hauskaa. Kun huomioidaan jotkin mediassa esiin tuodut negatiiviset uutiset *Pokémon GO*:hon liittyen, myös turvallisuuskäytöstä muistuttaminen olisi järkevää. Lisätyn todellisuuden mobiilipelien markkinoijien kannattaisi tuoda markkinointiviesteissään esille hupuolen lisäksi pelaamisen mahdolliset liikuntaan ja fyysiseen aktiivisuuteen liittyvät hyödyt sekä korostaa mahdollisuutta tehdä liikunnasta hausempaa pelien avulla.

Tulokset osoittavat, että suurempi osa negatiivisista kuin positiivisista tapahtumista ilmenee kielletyissä julkisissa ympäristöissä ja autossa. Peliin kehittäjien tulisi aiempaa vahvemmin korostaa ja tuoda esille, että pelejä ei tulisi pelata näissä ympäristöissä. Huomioitavaa kuitenkin on, että verrattain pieni osa kaikista kriittisistä tapahtumista tapahtuu näissä ympäristöissä, mikä vihjaa siihen, että median kautta olemme saattaneet saada hieman vääristyneen kuvan tällaisten tapahtumien yleisyydestä.

Tutkimus tarjoaa arvokkaita ensinäkemyksiä *Pokémon GO*:n kriittisiin tapahtumiin ja tilannekontekstiin liittyen. Tämä lisää tietouttamme lisätyn todellisuuden mobiilipelien käytökokemuksista. Löydökset ja suositukset myös auttavat pelien kehittäjiä heidän pyrkimyksissään tarjota pelaajille merkittäviä ja positiivisia kokemuksia pelien parissa ja negatiivisten kokemusten välttämiseksi.

Tiivistelmä artikkelista Kari, Tuomas (2016) "Pokémon GO 2016: Exploring Situational Contexts of Critical Incidents in Augmented Reality", *Journal of Virtual Worlds Research* 9:3. <http://dx.doi.org/10.4101/jvwr.v9i3.7239>

LÄHTEET

- Althoff, T., White, R. W. & Horvitz, E. (2016). Influence of Pokémon Go on physical activity: study and implications. *Journal of Medical Internet Research* 18:12, e315.
- Apter, M. J. (1989). Reversal theory: A new approach to motivation, emotion and personality. *Anuario de Psicología/The UB Journal of Psychology* 42:3, 17–29.
- Baranowski, T. (2016). Pokémon Go, go, go, gone?. *Games for Health Journal* 5:5. 293–294.
- BBC (2016). Pokémon Go update seeks to revive interest. Verkossa: <http://www.bbc.com/news/technology-38291993>
- Bitner, M. J., Booms, B. H. & Tetreault, M.S. (1990). The service encounter: diagnosing favorable and unfavorable incidents. *The Journal of Marketing* 54:1, 71–84.
- Cenfetelli, R. T. (2004). Inhibitors and enablers as dual factor concepts in technology usage. *Journal of the Association for Information Systems* 5:11–12, 472–492.
- Dey, A. K. (2001). Understanding and using context. *Personal and Ubiquitous Computing* 5:1, 4–7.
- Edvardsson, B. & Roos, I. (2001). Critical incident techniques: towards a framework for analysing the criticality of critical incidents. *International Journal of Service Industry Management* 12:3, 251–268.
- Flanagan, J. C. (1954). The critical incident technique. *Psychological Bulletin*, 51:4, 327–358.
- Gummerus, J., & Pihlström, M. (2011). Context and mobile services' value-in-use. *Journal of Retailing and Consumer Services* 18:6, 521–533.
- Howe, K. B., Suharlim, C., Ueda, P., Howe, D., Kawachi, I. & Rimm, E. B. (2016). Gotta catch'em all! Pokémon GO and physical activity among young adults: difference in differences study. *BMJ: British Medical Journal* 355, i6270.
- Joseph, B. & Armstrong, D. G. (2016). Potential perils of peri-Pokémon perambulation: the dark reality of augmented reality?. *Oxford Medical Case Reports* 2016:10, omw080.
- Kari, T. (2014). Can exergaming promote physical fitness and physical activity?: A systematic review of systematic reviews. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)* 6:4, 59–77.
- Kari, T. & Makkonen, M. (2014). Explaining the usage intentions of exergames. Teoksessa *Proceedings of the 35th International Conference on Information Systems (ICIS) 2014*. Auckland: AIS.
- LeBlanc, A. G. & Chaput, J. P. (2016). Pokémon Go: A game changer for the physical inactivity crisis?. *Preventive Medicine*. Verkossa: <https://doi.org/10.1016/j.ypmed.2016.11.012>
- Mehrabian, A. & Russell, J. A. (1974). *An approach to environmental psychology*. Cambridge: MIT Press.
- Meuter, M. L., Ostrom, A. L., Roundtree, R. I. & Bitner, M. J. (2000). Self-service technologies: understanding customer satisfaction with technology-based service encounters. *Journal of Marketing* 64:3, 50–64.
- Newzoo (2016). Analysis of Pokémon GO: a success two decades in the making. Verkossa: <https://newzoo.com/insights/articles/analysis-pokemon-go/>
- Niantic, Inc. (2016). *Pokémon GO*. United States: Niantic.
- Nigg, C. R., Mateo, D. J. & An, J. (2017). Pokémon Go may increase physical activity and decrease sedentary behaviors. *American Journal of Public Health* 107:1, 37–38
- Serino, M., Cordrey, K., McLaughlin, L. & Milanaik, R. L. (2016). Pokémon Go and augmented virtual reality games: a cautionary commentary for parents and pediatricians. *Current Opinion in Pediatrics* 28:5, 673–677.
- SurveyMonkey Inc. (2016). Pokémon GO retention: No, it's not facing a player loyalty crisis. Verkossa: <https://www.surveymonkey.com/business/intelligence/pokemon-go-retention/>
- Tateno, M., Skokauskas, N., Kato, T. A., Teo, A. R. & Guerrero, A. P. (2016). New game software (Pokémon Go) may help youth with severe social withdrawal, hikikomori. *Psychiatry Research*. Verkossa: <http://dx.doi.org/10.1016/j.psychres.2016.10.038>
- Venturebeat (2017). Pokémon Go generated revenues of \$950 million in 2016. Verkossa: <http://venturebeat.com/2017/01/17/pokemon-go-generated-revenues-of-950-million-in-2016/>
- Xiao, B. & Benbasat, I. (2011). Product-related deception in e-commerce: a theoretical perspective. *MIS Quarterly* 35:1, 169–196.

KATSAUS

POKÉMON GO -PELAAJIEN KÄYTTÄYTYMISMUUTOKSET

Tuomas Kari
Jyväskylän yliopisto
Jonne Arjoranta
Jyväskylän yliopisto
Markus Salo
Jyväskylän yliopisto

JOHDANTO

Pokémon GO ylitti kaikki odotukset heinäkuussa 2016. Se ladattiin reilussa kahdessa kuukaudessa yli 550 miljoonaa kertaa ja pelaajat tuottivat pelin julkaisseelle Nianticille voittoa arviolta 950 miljoonaa dollaria vuoden loppuun mennessä.

Pokémon GO ei ollut ensimmäinen paikkatietoinen lisätyn todellisuuden peli: Niantic hyödynsi sitä tehdessään paljon aiemmasta Ingress-pelistään saamia kokemuksia. Molemmissa liikutaan fyysisessä tilassa ja yritetään hallita todellisiin paikkoihin sidottuja digitaalisia sijainteja. Ingress ei myöskään ollut ensimmäinen lajinsa edustaja, vaan niin sanottuja pervasiivisia pelejä on tehty jo vuodesta 2001 alkaen (Montola 2005). *Pokémon GO* kuitenkin sai ihmiset liikkeelle ennennäkemättömissä määrissä.

Ensimmäiset tutkimukset kiinnittivät huomiota siihen, millaisia seurauksia tällä on ihmisten liikuntaan (Althoff, White, ja Horvitz 2016). Peli saa ihmiset jahtaamaan pokémo-nejä ympäriinsä muiden ihmisten kanssa, millä voi olla erilaisia seurauksia heidän arkeensa, hyvinvointiinsa ja sosiaalisiin suhteisiinsa. Selvittääksemme millaisia nuo seuraukset voisivat olla, kysimme ihmisiltä heidän *Pokémon GO* -kokemuksistaan.

TUTKIMUS

Millä tavalla Pokémon GO muutti ihmisten käyttäytymistä? Selvitimme vastausta tähän kysymykseen kysymällä pelaajilta. Käytimme kyselyssä kriittisten tapahtumien menetelmää (Flanagan 1954), jonka ajatuksena on pyytää ihmisiä kuvaamaan yksi johonkin aiheeseen liittyvä erityisen myönteinen tai kielteinen tapahtuma. Ihmiset kuvaavat mieleenpainuvia ja merkittäviä tapahtumia omin sanoin, joten menetelmän avulla päästään käsiksi niihin piirteisiin, joita ihmiset pitävät tärkeinä jossain kokemuksessa. Merkittävät tapahtumat muistuvat myös helposti mieleen, joten ihmisten on yleensä helppo antaa niistä tarkkoja kuvauksia.

Englanninkielisessä kyselyssä vastaajia pyydettiin miettimään "aikaa, kun sinulla oli poikkeuksellisen myönteinen tai kielteinen kokemus *Pokémon GO*n kanssa". Saimme

262 käyttökelpoista kuvausta kokemuksista, joista 205 oli myönteistä ja 57 kielteistä. Taulukko 1 esittelee vastaajia tarkemmin.

TULOKSET

Tunnistimme vastauksista kahdeksan tapaa, jolla Pokémon GO oli muuttanut ihmisten käytöstä. Jokaisen kategorian jälkeen on otteita vastauksista, joita ihmiset antoivat kyselyyn. Ne on käännetty suomeksi ja niitä on muokattu lyhyemmiksi. Sitaattien jälkeen kerrotaan vastaajan ikä ja sukupuoli.

Annetut vastaukset voi tiivistää niin, että **pelaajat olivat sosiaalisempia, kokivat rutiininsa merkityksellisemmiksi, ilmaisivat enemmän myönteisiä tunteita ja olivat motivoituneempia tutkimaan ympäristöään.**

LISÄÄNTYNYT AKTIIVISUUS ELÄMÄSSÄ

Aiemmin hengailin vain kotona, töistä väsyneenä. Pokémonien metsästäminen sai meidät lähtemään kotoa. Olen ollut joka päivä töiden jälkeen jahtaamassa Pokémoneja. Se on lisännyt jännitystä muuten monotoniseen rutiiniin. (Nainen 26)

RUTIINIEN RIKASTUMINEN

Pokémon Go tekee paikasta toiseen kävelemisestä, esimerkiksi kotoa kampausselle, paljon hauskeempaa. (Nainen 22)

Puhumattakaan siitä, että myös koirani rakastaa sitä! (Nainen 26)

TUTKIMUSMATKAILU

Ekaa kertaa huomasin paljon kauniita ja mielenkiintoisia juttuja kotini lähellä, kuten runoja puistossa ja kummallisen patsaan. (Nainen 34)

	n	%
Sukupuoli		
Mies	82	31.3
Nainen	176	67.2
Muu	4	1.5
Ikä		
<20 vuotta	26	9.9
20-29	151	57.7
30-39	47	17.9
40≤ vuotta	38	14.5
Kotitalous		
Perhe lapsilla	72	27.5
Perhe ilman lapsia	94	35.9
Naimaton	80	30.5
Yhden vanhemman perhe	4	1.5
Muu (esim. jaettu asunto)	12	4.6

Taulukko 1. Tietoja kyselyyn vastanneista.

Tykkään huomioida ympäristöni, mutta jostain syystä en tee sitä paljoa ihan vaan sen itsensä takia. (Nainen 34)

LISÄÄNTYNYT FYYNINEN AKTIIVISUUS

En oikeastaan liiku ja on poikkeuksellista että olen kävellyt 3-10 kilometriä päivässä nyt kolmen viikon ajan. (Nainen 35)

Tajusin, että saan liikuntaa pelatessani, vaikka pelaaminen ei tunnu liikunnalta. (Mies 32)

VOIMISTUNEET SOSIAALISET SITEET

Se pelastaa avioliittoni, koska meillä on viimein vaimon kanssa jotain, mistä nautimme yhdessä. (Mies 38)

Ystäväni kiusaavat minua, jos en pelaa, joten pelaan sitä. (Mies 16)

ALENTUNEET SOSIAALISET ESTEET

Suhtauduin aina Pokémon-ohjelmiin kyynisesti; kaikki ystäväystyivät niin nopeasti ja vain koska rakastivat Pokémonia. Mutta nyt siitä on tullut totta. Ihmiset, jotka eivät ole koskaan ennen tavanneet voivat nyt ystäväystyä vain Pokémon-rakkautensa takia. (Mies 24)

LISÄÄNTYNYT MYÖNTEINEN TUNNEILMAISU

Myönteinen vuorovaikutus täysin vieraiden kanssa ei ole kovin yleistä. Spontaania kontaktia ei nähdä kovin myönteisesti maassani, mutta tämä peli on saanut sellaiset hetket tuntumaan luonnollisemmilta. (Nainen 23)

ITSEHOITO

Peli on todella hyvä motivoimaan minua lähtemään kotoa. Kärsin masennuksesta ja peli harhauttaa minua ulos mennessä kokemastani ahdistuksesta. Pelaan myös lasteni kanssa ja se on mukavaa yhteistä tekemistä, joka ei maksa mitään. (Nainen 35)

Tiivistelmä artikkelista T. Kari, J. Arjoranta, M. Salo. 2017. "Behavior change types with Pokémon GO". *Proceedings of The International Conference on the Foundations of Digital Games, Cape Cod, Massachusetts USA, August 2017 (FDG'17)*, 10 pages. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/3102071.3102074>

LÄHTEET

Althoff, Tim, Ryen W White, ja Eric Horvitz (2016). "Influence of Pokémon Go on Physical Activity: Study and Implications". *Journal of Medical Internet Research* 18:12.

doi:10.2196/jmir.6759.

Flanagan, J. C. (1954). "The Critical Incident Technique". *Psychological Bulletin* 51:4, 327–58.

doi:10.1037/h0061470.

Montola, Markus (2005). "Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games".

Teoksessa *DAC 2005 conference*, 4–4. IT University of Copenhagen.

POKÉMON TUTKIMUSKOHTENA: TUOTEPERHEEN JA TUTKIMUKSEN AALLOT

Pokémon on vuonna 1996 Japanissa syntynyt kansainvälinen leikki- ja pelituote, jonka juuret ovat käsikonsolipeleissä, mutta joka kasvoi verrattain nopeasti pelejä suuremmaksi monimediaiseksi tuoteperheeksi. Japanilaisen populaarikulttuurin tuotannon historiaan ja käytäntöihin liittyvän media mix -paradigman (ks. Steinberg 2012) siivin Pokémonista kasvoi – ja siitä aktiivisesti kasvatettiin – valtava medioita ylittävä kokonaisuus. Tässä kokonaisuudessa tuotteet kuten pelit, lelut ja animaatiot tarjoavat yleisöille mahdollisuuksia kartoittaa ja määritellä Pokémonin fantasiamaailmaa ja tällä tavoin kulutuksen sekä leikin keinoin osallistua niin tämän maailman tulkintaan kuin sen luomiseenkin.

Näin ollen *Pokémonista* on työlästä saada otetta. Se on yli 20 vuotta vanha ilmiö, siihen kuuluu erilaisia suosion vaiheita, ja sen parissa toimiminen käsittää niin pelaamista, lukemista, katsomista, osallistumista, tuottamista kuin kuluttamista. *Pokémonin* parissa yleisesti ”tehdään” kaikenlaista (Buckingham & Sefton-Green 2004, 12) minkään yksittäin määriteltävän toiminnan sijaan.

Hahmottelen tässä tekstissä yleisiä kehityskulkuja ja historiallista jatkumoa niin *Pokémonin* kuin sen tutkimuksenkin osalta. Näiden reittien avaaminen toivottavasti helpottaa *Pokémon GO:n* (Niantic 2016) kontekstualisoinnissa ja *Pokémonin* pidempään historiaan juurruttamisessa. Kyseessä ei ole typologinen tai tarkkarajainen pyrkimys vaan ennemminkin yritys tapahtumia ja tutkimusta ryhmittelemällä havainnollistaa *Pokémon*-tuoteperheen ja siitä tehdyn tutkimuksen kehitystä, ja esittää tämä tieto tiiviissä johdantomaisessa paketissa.

1996–1997: **POKÉMONIN** ENSITÄHDIT

Koko tuoteperhe sai alkunsa vuonna 1996 Game Freak -pelistudion kehittämällä ja Nintendo Game Boy -käsikonsolille julkaistuilla peleillä Pokémon Red ja Pokémon Green (Game Freak 1996a), joissa pelaaja keräilee ja kouluttaa Pokémon-otuksia, taistelee niiden avulla muiden pelaajien ja pelihahmojen Pokémoneja vastaan sekä vaihtaa niitä muiden pelaajien kanssa.

Pokémon-ilmiö sekä sen laajempi media mix alkoivat muodostua välittömästi *Pokémon Redin* ja *Pokémon Greenin* jälkimainingeissa. Ensimmäisiä mediallyajennuksia tuoteperheessä olivat viikoittain ilmestyvä sarjakuva ja nykyäänkin suosittu *Pokémon*-keräilykorttipeli. Molemmat toimivat itsenäisinä tuotteina, mutta samalla ne myös loivat kiinnostusta tarinamaailman lippulaivoihin, *Pokémon Rediin* ja *Pokémon Greeniin*.

Pokémonin alkuaikojia varjosti kuitenkin epävarmuus siitä, miten pitkälle pelit voisivat kantaa (ks. esim. Nintendo 2000 & 2010). Tuottajat ja tekijät kertovat pelänneensä, ettei pelin verrattain vaisu ja julkaisuakataulusta viivästynyt alkua olisi johtanut kummiin menestykseen. Mistään flopista ei kuitenkaan ollut kyse, ja monimediakytkösten¹ siivittämänä *Pokémon* alkoi kasvattaa suosiotaan (Nintendo 2010).

Vuonna 1997 – kun pelien ja oheistuotteiden suosio oli ehtinyt kasvaa – alkoi Japanissa myös *Pokémon*-animaatiosarja. Tässä vaiheessa *Pokémon* muistuttaa jo nykymuotoaan: videopeli, keräilykorttipeli, sarjakuva ja animaatiosarja toimivat monimediaisena tarina-alustojen kudelmanä, jonka tiimoilta tuotettiin myös monenlaisia hahmojen kuvilla ja vetovoimalla myytäviä oheistuotteita. Vuonna 1997 valokeilaan astui myös Pikachu, *Pokémonin* logomainen brändieläin, joka nousi animaatiosarjan päähenkilöstä koko tuoteperheen maskotiksi.

Vuodet 1996 ja 1997 muodostavat *Pokémonin* ensimmäisen aallon. Ne pitävät sisällään tuoteperheen alkuperäisen lanseerauksen sekä sen suosion alkusysäyksen osin ruohonjuuritason fanitoiminnan ja osin tuotannollisen päättäväisyyden myötä. Ensimmäinen aalto saavutti lopulta niin suuret mittasuhteet, että myös Japanin ulkopuolella alettiin havahtua uuden ilmiön nousuun.

1998: JAPANISTA YHDYSVALTOIHIN

Vuonna 1998 siirrytään Pokémonin elinkaaren toiseen aaltoon. Japanissa toinen aalto sisältää ensimmäisen Pokémon-animaatioelokuvan teatterilevityksen sekä tuoteperheen

monimediaista ja kerroksittaista luonnetta erinomaisesti havainnollistavan Pokémon Yellow -pelin (Game Freak 1998a) julkaisun. Pokémon Yellow perustuu aiempiin Pokémon Red ja Pokémon Green -peleihin, mutta sen tarinaa ja grafiikoita on muokattu paremmin vastaamaan animaatiotarjan tapahtumia ja tyyliä – jotka puolestaan osittain perustuivat näihin alkuperäisiin peleihin.

Viimeistään vuonna 1998 *Pokémon* myös muuttui harraste- ja fanipiirejä koskettaneesta hitistä laajemman yleisön tiedostamaksi kaupalliseksi ilmiöksi. Esimerkiksi Tokiossa ja Osakassa avattiin ensimmäiset Pokémon Center -myymälät ja All Nippon Airways otti käyttöön ensimmäiset Pokémon-hahmoin koristellut matkustajalentokoneensa.

Pokémonin toisen aallon keskeisenä piirteenä on myös tuoteperheen sekä sen fanituksen voimakas kasvaminen Aasian ulkopuolelle. Merkittävä askel tässä kehityksessä otettiin syksyllä 1998, kun *Pokémon* saapui animaatiotarjan ja pelien – *Pokémon Redin* ja *Pokémon Greenin*² lokalisoitujen versioiden, *Pokémon Redin* ja *Pokémon Bluen* (Game Freak 1998b) – muodossa Yhdysvaltoihin.

Tähän hetkeen voidaan paikantaa *Pokémonin* maailmanvalloituksen lähtölaukaus.

1999–2003: GLOBAALI ILMIO

Vuonna 1999 Pokémon levisi mm. Etelä-Amerikkaan ja Eurooppaan, ja Japanissa julkaistiin ensimmäisten pelien jatko-osat Pokémon Gold ja Pokémon Silver (Game Freak 1999). Näiden pelien jälkimainingeissa ja kansainvälisen huomion kasvaessa oheistuotteiden määrä ja kehitys paisuivat niin suuriin mittoihin, että vuonna 1998 jälleenmyyntiliikkeitä koordinoimaan perustettu The Pokémon Center Company laajensi vuonna 2000 toimintansa tuoteperheen lisenssien hallinnoijaksi sekä oheistuotteiden kehittäjäksi ja muutti nimensä uuden laajemman toimenkuvan mukaisesti The Pokémon Companyksi. Vuosituhannen taitetta ja sen tienoille sijoittuvaa hyperkaupallisuuden aikaa voidaankin pitää Pokémonin kolmantena aaltona.

Ensin *Pokémon*-tuoteperhettä siis kasvatettiin ja kokeiltiin Japanissa, ja Yhdysvaltoihin lanseeratessa näitä alustavia tuotteita ja niiden markkinointia kehitettiin vielä edelleen. Kun ilmiö oli kulkenut tämän mankelin läpi, Eurooppaan ja muille suurille globaaleille markkina-alueille saapuessaan tuotannolliset suunnitelmat olivat selvät ja käytännöt valmiit: japanilainen media mix -tuotanto oli kohdannut Yhdysvaltain kaupalliset koneistot, ja *Pokémon* oli näiden yhteisvaikutuksella lingottu kansainvälisen suosionsa huipulle. Monille juuri tämä hetki *Pokémonin* historiassa on se, joka määrittää koko ilmiötä.

Todellisuudessa aggressiivisen kansainvälisen markkinoinnin sekä suuren suosion takana oli kuitenkin monta vuotta haparointia, kokeiluja, tuotannollista harkintaa sekä toki myös fanien ruohonjuuritason toimintaa, jotka suurimmaksi osaksi jäivät esimerkiksi eurooppalaisilta yleisöiltä kokematta.

Tuoteperheen globaalin läpimurron lisäksi vuosituhannen taitteeseen voidaan paikantaa myös *Pokémon*-tutkimuksen varhaiset vaiheet (esimerkiksi Cook 2001; Heckman 2002; Kline 2003; varhaisemmasta japanilaisesta tutkimuksesta ks. esim. Nakazawa 1997).

Nämä tutkimukset on tehty pääosin *Pokémonin* toisen ja kolmannen aallon aikaan, eli hetkenä, jolloin *Pokémon* oli jo valtava kokonaisuus, mutta silti myös jatkuvasti kehittyvä sekä globaalilla mittakaavalla kasvava ilmiö. Kenties juuri siksi näissä tutkimuksissa korostuu yleissävynen pyrkimys määrittää ja kuvailla sitä, mistä *Pokémonissa* on kyse ja miten tuoteperhe yleisesti ottaen operoi tuotannollisen ja kokemuksellisen ketjun eri portilla, osana teknologisoituvaa ja kaupallistuvaa lapsuutta.

Huomionarvoista on, että näissä varhaisissa julkaisuissa tutkijat itse eivät juurikaan ole ottaneet osaa ilmiöön. Etäisyyttä rakennetaan kehystämällä *Pokémon* ensisijaisesti (eikä toki täysin virheellisesti) lastenkulttuuriksi, ja kirjoittajien omakohtaiset kokemukset rajoittuvat etäiseen havainnointiin tai teorian kautta tulkitsemiseen.

2004–2013: HILJAINEN KEHITYS JA AKATEEMISEN KIINNOSTUKSEN KASVU

Pokémon-ilmiön huippusuosio sisältää tietysti implikaation siitä, että huipun jälkeen tulee lasku. Japanissa Pokémon on ollut jossain määrin ajankohtainen suosionsa huipun jälkeinkin, mutta maailmanlaajuisesti Pokémon katosi monen pelaajan ja leikkijän kartalta 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen mittaan. Pokémon lakkasi olemasta hittituote, ja kolmannen aallon suuri globaali ajankohtaisuus oli ohi.

Vähäisemmästä huomiosta huolimatta tuotanto ja fanitus jatkuivat silti. *Pokémonin* media mix -tuotannon selkärankana toimivia³ *Pokémon*-pelejä ja sivupelejä julkaistiin tasaiseen tahtiin: pääsarjan pelejä – *Pokémon Redin* ja *Pokémon Greenin* suorita jälkeläisiä – ilmestyi muutaman vuoden välein ja monenlaisille alustoille suunnatut sivupelit paikkasivat väliin jääneet vuodet. Vaikka suurin humu olikin poissa, pääsarjan pelien myyntiluvut vakiintuivat videopelien saralla yhä varsin hulpeaan noin 15 miljoonaan myytyyn peliin per julkaisu (ks. Nintendo 2017a & 2017b). Lisäksi *Pokémonin* animaatiotarjojen, animaatioelokuvien, sarjakuvien, fanituotteiden ja keräilykorttipelin tuotanto jatkui – ja jatkuu yhä – suursuosion päätyttyäkin.

Hiljainen jakso on siis hiljainen lähinnä huippuvuosien media- ja kuluttajahuomioon verrattuna. Tätä lähes kymmenvuotista hiljaisen mutta vakaan suosion jaksoa voisi kutsua *Pokémonin* neljänneksi aalloksi. Se on aikaa, jolloin *Pokémon* oli suurelle yleisölle suhteellisen näkymätön, mutta pysyi silti aktiivisesti tuotettuna ja verrattain suosittuna, vuodesta toiseen.

Tutkimuksellisesti *Pokémonin* huippusuosion jälkimainingit toivat mukanaan myös tietynlaisen akateemisen merkkihetken. Tämä tiivistyy kahteen kirjaan, joita voisi pitää *Pokémon*-tutkimuksen klassikkoteoksina tai leikkillisesti eräänlaisena kaanonina.

Vuonna 2004 julkaistu artikkelikokoelma *Pikachu's Global Adventure* (Tobin 2004a) käsittelee *Pokémonia* monelta kantilta. Siinä puidaan niin *Pokémonin* laajempia tuotannollisia ja kulttuurisia konteksteja (mm. Tobin 2004b; Allison 2004, Iwabuchi 2004) kuin paikallisuutta (Lemish & Bloch 2004; Brougère 2004; Katsuno & Maret 2004) ja sosiaalisia ulottuvuuksiakin (Willett 2004; Sefton-Green 2004). Kokoelman fokus on siis laaja, vaikka kohteena on ainoastaan *Pokémon*.

Eräänlaisena vastakohtana tälle Anne Allisonin *Millennial Monstersissa* (2006) kyse on oikeastaan yleisemmin japanilaisen viihdeteollisuuden sekä sen globalisoitumisen puimista, ja Allison käsittelee *Pokémonia* vain yhtenä paradigmaattisena esimerkkinä aiheesta.

Molemmat teokset on julkaistu tilanteessa, jossa *Pokémonin* hittistatus on jo väistynyt. Tobinin toimittamassa kirjassa tämä huomioidaan poleemisesti alaotsikossakin: "The Rise and Fall of Pokémon", ikään kuin kyseessä olisi katsaus jo ohimenneeseen ilmiöön. Ajankuva ja kirjoitushetki näkyvät kummassakin kirjassa ennen kaikkea *Pokémonin* mieltämisenä tietyllä tapaa valmiina kokonaisuutena. Koko tuoteperhe perustuu jatkuvaan muutokseen ja mukautumiseen (Allison 2006, 9–10, 270), mutta silti se näyttäytyy kokonaisuutena näissä tutkimuksissa varsin selväpiirteisenä: *Pokémon ideana* on jo valmis ja nähty, vaikka se *tuotteina* vielä tuore voikin olla (Tobin 2004c, 291). Kirjoittajille kyse on siis jostakin sellaisesta, jota voi jo tutkia loppuun kaluttuna, vaikka siitä kuluttajille vielä riittääkin kapitalistisen tuotantokoneiston puskemia räppeitä. Ajallisen kontekstin arvaamattomuudesta ja sen paikoin epäonnistuneesta ennustamisesta huolimatta kumpikin teos on ansaitusti (joskaan ei millään muotoa kriittikömmästä) osa *Pokémon*-tutkimuksen ydintä.

Viimeistään tämän jälkeen tutkimuksellinen kenttä kuitenkin hajaantuu. Kuten *Pokémon* itsekin; buumi on ohi, mutta kiinnostus on silti olemassa. Tutkimuksissa jatketaan *Pokémonin* huippuvuosien sekä nykytilan kartoitusta ja tarkasteluissa pureudutaan tyyppillisesti varsin tarkkarajaisiin tuotannollisiin ja kokemuksellisiin yksityiskohtiin. Taustoituksessa nojataan eritoten Allisonin ja Tobinin teoksiin (ks. esim. Järvinen 2006;⁴ Surman 2009; McCrea 2011). Tällainen kehitys on tietysti siinä mielessä odotettavaa, että tässä vaiheessa *Pokémonin* historiaa buumivaihe on jo selvästi erottuva – ja paljon tutkittu – erillinen kokonaisuutensa, mutta ilmiön jatkuminen on sekin vuosi vuodelta selvempää. Näin ollen esimerkiksi Surman (2009) asemoi *Pokémonin* viisaasti pelikulttuuriseksi ja pelihistorialliseksi merkkipaaluksi, jota katsotaan ikään kuin ajassa taaksepäin, mutta jonka hän ymmärtää toisaalta myös osana laajaa ja ennen kaikkea yhä käynnissä olevaa jatku-moa.

2014–: UUSI AIKA

Pokémon ei ole vain hiljaa sennitellyt suursuosionsa loputtua, vaan se on muuttunut ja kehittynyt vuosien mittaan. Hiljaisen kautensa aikana *Pokémon* on siirtynyt käsikonsolisukupolvelta toiselle, kasvattanut *Pokémon*-otusten määrän yli 700:aan, hypännyt maailmanmestaruuskisojensa myötä e-sports-kelkkaan ja onnistunut nappaamaan matkaansa uusia faneja sekä toisaalta pitämään kiinni myös vanhoista, tuoteperheen parissa kasva-neista yleisöistään.

Myös kulttuurisena ilmiönä nyky-*Pokémon* eroaa vuosituhannen taitteen *Pokémonista* melkoisesti. Fanikunta on kasvanut vanhemmaksi (Carter 2014) ja *Pokémonista* on Super Marion ja Pac-Manin tapaan tullut yhtä lailla kulttuurinen yleiskäsite (ks. esim. Suomenen 2008) kuin spesifi mediatuotekin. Ja kenties juuri tämän kulttuurisen vakiintuneisuutensa vuoksi *Pokémon* on 2010-luvulla ollut käytössä myös tavoilla, jotka ovat korostuneesti lähtöisin pelaajista ja leikkijöistä itsestään. Esimerkiksi *Twitch Plays Pokémon*, Nuzlocke-haaste ja koukeroinen kilpatason metapeli ovat kaikki osoituksia vakiintuneen pelituotteen kanssa leikkimisestä tai leikkittelystä, pelaamisen lisäksi (näistä ja *Pokémonin* fanituotannollisesta kehityksestä tarkemmin ks. Koski 2015).

Tätä (vielä toistaiseksi) nykyhetken ulottuvaa ajanjaksoa voisi kutsua *Pokémonin* viidenneksi aalloksi – vaikka toki onkin lähes mahdotonta hahmottaa kulttuurisia ja historiallisia kokonaisuuksia näin lähellä tarkasteltavaa ajankohtaa. Siltikin, näitä käännteitä luonnehtii muun muassa selkeä siirtyminen kohti vahvempaa nostalgian ja kulttuurisen vakiintumisen hyödyntämistä niin fanikulttuurissa kuin kaupallisessa tuotannossakin. Vuoden 2014 suurin fanikulttuurinen *Pokémon*-ilmiö *Twitch Plays Pokémon* palautti *Pokémonin* pitkästä aikaa populaarikulttuurin valokeilaan ja sitä voi pitää viimeisimmän vaiheen alkuna. Tätä seuranneet *Pokémonin* 20. juhlavuosi, alkuperäisten pelien 20-vuotista muotia rikkovat uudet pääsarjan pelit *Pokémon Sun* ja *Pokémon Moon* (Game Freak 2016) sekä kesän 2016 megailmiö *Pokémon GO* ovat kaikki suunnanneet huomionsa *Pokémonin* historiaan sekä pelaajiin, joille tämä historia on merkityksellistä.

Pokémon on siis vakiintunut, muuttunut, ja eritoten *Pokémon GO:n* myötä linkoutunut takaisin parrasvaloihin. Tutkimuksissakin ollaan jos nyt ei uuden ajan niin kenties ainakin uuden tutkija- ja tutkimussukupolven äärellä. *Pokémonia* tarkastellaan takavuosien hitti-tuotteen sijaan sujuvasti 20-vuotisena kehityskaarena, jonka varaan rakentuu niin nostalgiaa (Carter 2014) kuin modien ja fanikulttuurisen toiminnan indikoimaa aktiivista osallistumistakin (Lindsey 2015; Koski 2015). Ja totta kai viimeisimpänä käänteenä *Pokémon*-tutkimuksen piiriin ovat saapuneet erityisesti *Pokémon GO* -peliin pureutuvat tarkastelut (Hjorth 2017; ks. myös tämän osion muut artikkelit).

Tuoteperhe	Tutkimus
1996–1997: <i>Pokémonin ensitahdit</i>	1996–1999: Varhainen tutkimus
1998: <i>Japanista Yhdysvaltoihin</i>	
1999–2003: <i>Globaali Pokémon</i>	2000–2003: Suuren ilmiön sulattelu ja tutkimusintressin kasvu
2004–2013: <i>Hiljainen kehitys</i>	2004–2006: "Kaanon" 2007–2013: Tutkimus kypsyä
2014–: Uusi aika	2014–: Tutkimuksen uusi nousu ja uusi sukupolvi

Taulukko 1. Tuoteperheen ja tutkimuksen aallot.

Muutamalle viime vuodelle voikin varovaisesti asetella jonkinlaista *Pokémon*-tutkimuksen renessanssin manttelia. Tutkijat ovat heränneet *Pokémonin* parissa tapahtuneiden 2010-luvun suuremman mittakaavan ilmiöiden myötä siihen, että *Pokémon* on yhä olemassa ja että sen parissa tapahtuu yhä uutta. Toisaalta myös *Pokémonin* kanssa kasvanut sukupolvi alkaa kääntää huomiotaan oman nuoruutensa ja pelihistoriansa merkittäviin kokemuksiin (ks. esim. Ochsner & Saucerman 2015).

Pokémonin yli 20-vuotinen taival varovaisesta alusta vuosituuhannen taitteen huimaan kansainväliseen suosioon ja sitä seuranneesta hiljaisemmasta vaiheesta takaisin popkulttuurin keskiöön kertoo siitä, ettei *Pokémon* ole vain ysäri-ilmiö, jonka häntäpäässä yhä ratsastetaan menneiden päivien suosiolla. *Pokémon* on toki sitäkin, mutta sen lisäksi se on historiastaan ammentava ja siitä paikoin myös irtautuva kokonaisuus jatkuuutta ja maltillisia murroksia.

Pokémonin historia jos mikä on erinomainen osoitus siitä, miten *Pokémon* kannattaa yksittäisten tuotteiden sijaan mieltää alustana, jonka tarkoituksena on uudestaan ja uudestaan luoda *Pokémon GO:n* kaltaisia sisääntuloväyliä media mix -kulutuksen ja -kemuksen äärelle. Yhden suosituksen sijaan kyse on siis pidempiaikaisesta ansaintalogiikasta, jossa tarinamaailmaa luomalla ja siihen osallistumismahdollisuuksia kauppaamalla tuotetaan jatkuvan kasvun sijaan ennemminkin yhä uusia suosion ja kulutuksen aaltoja. Näin ollen tuoteperheen yksittäisiä tuotteita tarkastellessa – ja niitä tutkiessa – kannattaakin pitää mielessä myös laajempi kuva: se, mistä *Pokémon* tulee ja miten sitä on tutkittu, kertoo paljon myös siitä, minne se todennäköisesti on matkalla ja millaisia tutkimuskulmia siihen tulevaisuudessa aukenee.

Tiivistelmä perustuu väitöskirjaan, jota Johannes Koski viimeistelee parhaillaan Turun yliopistossa.

LOPPUVIITTEET

1. Sarjakuvien ja keräilykorttipelin liitännäisyys peleihin on näistä kytköksistä suoraviivaisin esimerkki. Varhaista medioidenvälistä ristiinkytkentää tapahtui myös esimerkiksi harvinaisen Mew-Pokémonin tapauksessa: Mew'n olemassaolo peleissä sekä sen mainostaminen CoroCoro Comic -sarjakuvalehden lukijoille osaltaan lisäsi kiinnostusta orastavaan tuoteperheeseen (Nintendo 2010; Allison 2006, 224).
2. Jos tarkkoja ollaan, Yhdysvaltoihin tuodut *Pokémon Red* ja *Pokémon Blue* perustuivat Japanissa vuonna 1996 julkaistuihin *Pokémon Blue* -peliin (Game Freak 1996b), joka puolestaan oli hiotumpi versio alkuperäisistä *Pokémon Red* ja *Pokémon Green* -peleistä.
3. Teoriassa *Pokémon*-tuoteperheen eri mediat ovat itsenäisiä, vaikka nojaavatkin yhtenäiseen jossakin määrin jaettuun maailmaan. Tästä poikkeuksena ovat kuitenkin pääsarjan *Pokémon*-pelit, jotka toimivat tietyllä tapaa koko media mixin vetureina: muihinkin tuotteisiin vaikuttavat tarinamaailman keskeiset muutokset kuten uudet Pokémonit ja merkittävät maantieteelliset lisäykset lanseerataan juuri uusien videopelien kautta.
4. Järvisen artikkeli on julkaistu samana vuonna kuin Allisonin *Millennial Monsters*, mutta se rakentuu verrattain vahvasti Allisonin aiempaan tutkimukseen sekä *Pikachu's Global Adventure* -kirjan artikkeleihin.

LÄHTEET

KIRJALLISUUS

Allison, Anne (2006). *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley, Los Angeles ja Lontoo: University of California Press.

- Brougère, Gilles (2004). How Much is Pokémon Worth? Pokémon in France. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.
- Buckingham, David & Sefton-Green, Julian (2004). Structure, Agency, and Pedagogy in Children's Media Culture. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.
- Carter, Laz (2014). Pokémon and a Fandom of Nostalgia. *Reflexive Horizons: Film Philosophy and the Moving Image*. Verkossa: <http://www.reflexivehorizons.com/2014/03/24/pokemon-and-a-fandom-of-nostalgia/>
- Cook, Daniel Thomas (2001). Exchange Value as Pedagogy in Children's Leisure: Moral Panics in Children's Culture at Century's End. *Leisure Sciences*, 23:2, 81–98.
- Heckman, Davin (2002). 'Gotta Catch 'em All': Capitalism, the War Machine, and the Pokémon Trainer. *Rhizomes*, 5. Verkossa: <http://rhizomes.net/issue5/poke/pokemon.html>
- Hjorth, Larissa (2017). Special section: Pokémon GO: Playful phoneurs and the politics of digital wayfarers. *Mobile Media & Communication*, 5:1.
- Iwabuchi, Koichi (2004). How 'Japanese' is Pokémon? Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.
- Järvinen, Aki (2006). Voiko peli tuoksua kulttuuriltaan? Japanilaiset videopelit globaaleilla pelimarkkinoilla. Teoksessa Valaskivi, Katja (toim.): *Vaurauden lapset*. Tampere: Vastapaino.
- Katsuno Hirofumi & Maret Jeffrey (2004). Localizing the Pokémon TV Series for the American Market. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.
- Kline, Stephen (2003). Pocket Monsters: Marketing in the Perpetual Upgrade Marketplace. Teoksessa de Peuter, Greig, Dyer-Witthford, Nick & Kline, Stephen (Toim.): *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal ja Kingston: McGill-Queen's University Press.
- Koski, Johannes (2015). Pelaajien Pokémon: Twitch Plays Pokémon ja Pokémon-videopelien pelaajalähtöiset muokkaukset. Teoksessa Koskimaa, Raine, Suominen, Jaakko, Mäyrä, Frans, Harviainen, J.Tuomas, Friman, Usva & Arjoranta, Jonne (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Verkossa: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-pelaajien-pokemon-twitch-plays-pokemon-ja-pokemon-videopelien-pelaajalähtöiset-muokkaukset>
- Lemish, Dafna & Bloch, Linda-Renée (2004). Pokémon in Israel. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.
- Lindsey, Marley-Vincent (2015). The Politics of Pokémon: Socialized Gaming, Religious Themes and the Construction of Communal Narratives. Teoksessa Heidbrink, Simone, Knoll, Tobias & Wysocki, Jan (toim.): *Religion in Digital Games Reloaded: Immersion into the Field*. Vol 7. University of Heidelberg.
- McCrea, Christian (2011). We play in public: The nature and context of portable gaming systems. *Convergence*, 17:4, 389–403.
- Nakazawa Shin'ichi (1997). *Poketto no naka no yasei* (Wildness in a pocket). Tokyo: Iwanami Shoten.)
- Nintendo (2000). 『ポケットモンスター』開発スタッフインタビュー (Pokémonin kehitystiimin haastattelu). *Nintendo Online Magazine*. Number 23. <http://www.nintendo.co.jp/nom/0007/index.html>
- (2010). Iwata Asks – Pokémon HeartGold Version & SoulSilver Version. Nintendo official website. Verkossa: <http://www.nintendo.co.uk/Iwata-Asks/Iwata-Asks-Pokemon-HeartGold-Version-SoulSilver-Version/Iwata-Asks-Pokemon-HeartGold-Version-SoulSilver-Version/1-Just-Making-The-Last-Train/1-Just-Making-The-Last-Train-225842.html>
- (2017a). Top Selling Software Sales Units - Nintendo DS Software. Verkossa: <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/ds.html>
- (2017b). Top Selling Software Sales Units - Nintendo 3DS Software. Verkossa <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/3ds.html>
- Ochsner, Amanda & Saucerman, Jenny (2015). I Choose You! Diversity in the Design of Pokémon. *Well-Played*, 4:3, 26–40.
- Sefton-Green, Julian (2004). Initiation Rites: A Small Boy in a Poké-World. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.
- Steinberg, Mark (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.
- Suominen, Jaakko (2008). The past as the future? Nostalgia and retrogaming in digital culture. *Fibreculture*, 11. Verkossa: <http://eleven.fibreculturejournal.org/fcj-075-the-past-as-the-future-nostalgia-and-retrogaming-in-digital-culture/>
- Surman, David (2009). Pokémon 151: Complicating Kawaii. Teoksessa Hjorth & Chan (toim.): *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*. New York ja Lontoo: Routledge.
- Tobin, Joseph (2004a). *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.
- (2004b). Introduction. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.

— (2004c). Conclusion: The Rise and Fall of the Pokémon Empire. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.

Willett, Rebekah (2004). The Multiple Identities of Pokémon Fans. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.

PELIT

Julkaisumaa on mainittu paitsi tapauksissa, joissa julkaisu tapahtui globaalisti. Lisäksi Pokémon-pelit on ryhmitelty siten, että jokaiselle pelille on oma lähdemerkintänsä, mutta esimerkiksi Pokémon Gold ja Pokémon Silver ovat molemmat vuodelta 1999 ilman 1999a/1999b-merkintöjä, koska kyse on käytännössä samasta pelistä. A/b-merkintöjä on käytetty vain, kun pelejä on julkaistu samana vuonna selkeästi eri aikaan ja eri sisällöillä.

Game Freak (1996a). *Pokémon Green*. Game Boy, Japani: Nintendo.

— (1996a). *Pokémon Red*. Game Boy, Japani: Nintendo.

— (1996b). *Pokémon Blue*. Game Boy, Japani: Nintendo.

— (1998a). *Pokémon Yellow*. Game Boy, Japani: Nintendo.

— (1998b). *Pokémon Blue*. Game Boy, Yhdysvallat: Nintendo.

— (1998b). *Pokémon Red*. Game Boy, Yhdysvallat: Nintendo.

— (1999). *Pokémon Gold*. Game Boy, Japani: Nintendo.

— (1999). *Pokémon Silver*. Game Boy, Japani: Nintendo.

— (2016). *Pokémon Moon*. 3DS, Nintendo.

— (2016). *Pokémon Sun*. 3DS, Nintendo.

Niantic (2016). *Pokémon GO*. iOS ja Android, Niantic.

SUOMALAISTA PELIHISTORIAA SEN LAAJAA KIRJOA
KUNNIOITTAEN

Annakaisa Kultima & Jouni Peltokangas (2017): *Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut*. Avauksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon. Tampere: Mediamuseo Rupriikki.

Tiiserillä (teaser) viitataan elokuvateollisuudessa lyhyisiin ja tarkoituksella arvoituksellisiin mainoksiin, joiden ideana on herätellä mahdollisimman laajan yleisön kiinnostus johonkin hamassa tulevaisuudessa julkaistavaan tuotteeseen. Ne ovat usein tietoisesti kiusoittelevia ja kutkuttavia, jotta katsojien uteliaisuus saadaan heräämään, mutta kuitenkin sillä tavalla väljiä ja epämääräisiä, että kukaan ei voi syyttää lopullista tuotetta minkään varsinaisen lupauksen rikkomisesta.

Annakaisa Kultiman ja Jouni Peltokankaan julkaisema teos *Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut* (2017) on sekin eräänlainen tiiseri. YRPU on käteen ja kahvipöydälle sopiva neljänmuotoinen kirja, jossa lähes satavuotista suomalaista pelihistoriaa käydään läpi esitellen 50 peliä isojen kuvien ja lyhyiden tekstiosioiden kera.

Itse kirjan syntyhistoria ulottuu vuoteen 2012, jolloin tamperelaisessa Mediamuseo Rupriikissa järjestettiin näyttely suomalaisesta pelihistoriasta ja siihen kytkeytyvistä monimuotoisista tuotteista. Näyttelyn rakentamiseen osallistui useita hyvin erilaisia toimijoita kansainvälisesti suuntautuneista tutkijoista peliharrastajiin ja pelialan opiskelijoihin. Yhteistyötahojen erilaiset intressit takasivat sen, että näyttely kuvasti kansallista pelihistoriaa monipuolisesti, toki peleihin ja itse pelaamiseen keskittyen. Yleisölle tämä ensimmäinen näyttely oli avoinna vain kuusi päivää, mutta siitä huolimatta se keräsi yli tuhat kävijää.

Tampereelle avattiin noin vuosi sitten Pelimuseo, jonka yhtenä alkusysäyksenä tuo vuosia sitten järjestetty näyttely toimi. Uusi Pelimuseo on saanut laajasti näkyvyyttä valtakunnallisessa julkisuudessa ja myös poikkeuksellisen suuren määrän kävijöitä. Kiinnostus suomalaisten pelien, pelilaitteiden ja pelituotannon historioihin on kasvanut sitä mukaa kun pelien kulttuurinen hyväksyttävyyys on lisääntynyt ja kotimainen peliteollisuus on noussut vakavasti otettavaksi ja jopa globaalilla tasolla menestyneeksi liiketoiminnak-

si. YRPU muistuttaa kuitenkin siitä, että peleihin keskittyvän museon suunnittelu ja toteutus on vaatinut pitkäkestoista ja sitkeää työskentelyä.

Pelimuseon ja YRPU:n sidos on sikälikin vahva, että suurin osa kirjassa esitellyistä peleistä on näytteillä ja pelattavissa museossa. Pelinäyttelyistä vastaavat henkilöt ovat todennäköisesti useita kertoja pohtineet samankaltaisia kysymyksiä kuin YRPU:n kirjoittajat ovat kohdanneet: Mitkä pelit poimitaan mukaan mahdollisimman laajasti suomalaista pelialaa käsittelevään teokseen? Mistä peleistä on mahdollista saada hyvää kuvamateriaalia, johon tällainen kirja kuitenkin pitkälti nojaa? Onko olemassa pelejä, joiden mukaan tuloa perustelee se, että niistä voidaan kertoa esittelyteksteissä kiinnostavia anekdootteja? Entä pitääkö mukaan ottaa pelejä, joihin kohdistuu erityistä tutkimuksellista mielenkiintoa? Miten varmistetaan se, että pelejä esitellään teoksessa mahdollisimman laajasti ja maantieteellisesti kattavasti, ja että erilaisten ihmisryhmien suosiossa olevia pelejä käsitellään tasapuolisesti?

YRPU onnistuu yllättämään lukijansa aineistonsa laajuudella. Siinä on avattu yhteensä 50 pelin historiaa käsitellen kutakin peliä aukeaman verran. Pelien genret vaihtelevat RAY:n julkaisemasta raaputusarvasta tekstiviestien avulla Ylen tv-kanavilla pelattuun tietovisaan. Mukana on useita esimerkkejä lautapeleistä, roolipeleistä, rahapeleistä, tietenkin mobiilipeleistä ja jopa yksi urheilulaji.

Ensimmäinen teoksessa kuvattu peli on vuoden 1918 "joulumarkkinoille" julkaistu lautapeli *Punaisten ja valkoisten taistelu Suomessa 1918*, joka kuvaa aikansa poliittista tilannetta eli samana vuonna päättyneitä sisällissotaa yllättävän avoimesti. Hätkähdyttävän pelin harmillisen lyhyttä esittelyä täydentää onneksi museonjohtaja Kimmo Antilan kertomus peliin liittyneestä museotyöstä ja yrityksestä ymmärtää pelin kontekstia. Antilan kertoma tarina lautapelin jäljityksestä on omiaan myös valottamaan historiankirjoituksen materiaalisia haasteita sekä sattuman osuutta ymmärryksen rakentumisessa.

Seuraavilta vuosikymmeniltä esitellyiksi valitut pelit, pesäpallo (1922), *Pajatso* (1938), *Afrikan tähti* (1951), ensimmäisenä suomalaisena digitaalisenä pelinä pidetty *Nim* (1955) sekä *Kimble* (1967) valottavat hyvin kansallisen pelihistorian erityiskysymyksiä. Vaikka

esimerkit kiistatta ovat suomalaisia pelejä, on jokaisella niillä esikuvien lisäksi useita kiinnekohtia myös kansainvälisiin tuotantoihin. Esimerkiksi Tahko Pihkalan kehittämässä pesäpallossa on vaikutteita ainakin saksalaisista, ruotsalaisista, venäläisistä ja amerikkalaisista pallopeleistä, joten aivan suomalaisesta keksinnöstä ei voida puhua, niin kansallispeli kuin pesäpallo onkin. *Pajatso* perustuu 1900-luvun alun saksalaiseen malliin ja *Kimble* taas on alun perin amerikkalaisen *Trouble*-pelin Suomeen lisensoitu versio.

1970- ja 80-lukujen taitteesta lähtien pelien olemusta alkaa määrittää entistä enemmän alusta, jolla pelattavaksi peli on suunniteltu. Esimerkiksi Suomen ensimmäinen kaupallinen tietokonepeli, Reino Suonion kehittämä *Chesmac*, oli Telmac 1800 -laitteille ohjelmoitu shakkipeli, jota levitettiin C-kaseteilla. Commodore 64:n valtavan suosion myötä on luontevaa, että monet YRPU:un valitut 1980-luvun peliesimerkit käsittelevät juuri sille tehtyjä pelejä ja tuovat esiin niiden kirjoa hyvin erilaisten lajityyppien, jopa mainos- ja lisenssipelien kautta.

1980-luvulle ajoittuu myös roolipelien leviäminen Suomeen. On erityisen hienoa, että roolipeleistä on kirjaan valikoitu useita esimerkkejä, vaikka ne eivät useinkaan ole olleet samaan tapaan tuoteteistettuja ja tiettyihin alustoihin sitoutuneita kuin monet muut pelityypit. Roolipelien historiaa on ehkäpä aivan erityisen vaikea kirjoittaa, sillä niihin liittyvä harastuskulttuuri on pitkälti toiminut piilossa ja usein materiaalisia jälkiä jättämättä. Onneksi roolipelit on Pelimuseossa ja YRPU:ssa otettu poikkeuksellisen paneutuvalla tavalla huomioon.

Roolipeleihin liittyy myös kirjan ehkä hämmästyttävien esimerkki, *Lohikäärmepuuksi* nimetty radio-ohjelma (Yle 1990), jossa kunakin kertana alustettuun pelilliseen tarinankerontatilanteeseen kuuntelijat saattoivat osallistua soittamalla suoraan lähetykseen. Onneksi YRPU:un on saatu mukaan *Lohikäärmepuun* toisen tekijän, Andy Pilkkeen, näkökulma, joka valottaa kiinnostavasti sarjan taustalla olleita intressejä ja tuotannon roolia. Improvisaatioon, C-kaseteilta ajettuihin ääniefekteihin ja live-lähetysten ajallisiin rajoitteisiin kytkeytyvää muistitietoa on äärimmäisen tärkeä tallentaa, nyt kun se vielä on mahdollista.

1990- ja 2000-lukujen pelejä kuvaavat esimerkit on valittu teoksen tunnusmerkkillistä piirrettä eli "laajaa kirjoa" vaalien ja erityisen ilahduttavaa on, että mukana on yhtä lailla yksittäisten tekijöiden marginaalisiksi jääneitä pelejä kuin isoiksi kansainvälisiksi menestystarinoiksi kasvaneiden yritysten huipputuotteitakin. Rivien välissä pelialustat ja lajityypit kertovat omaa tarinaansa – esimerkiksi siitä, miten tärkeä rooli Nokian perinnöllä (ehkäpä jopa onnettomalla N-Gagella) ja mobiilituotantoihin keskittymisellä on ollut 2010-luvun Suomessa, ja toisaalta siitä, ettei PC-pelienkään aikakausi ole kokonaan ohi. Yksi viime vuosien suurista yllätyksistä, vuonna 2015 julkaistun *Cities: Skylines* -kaupunkisuunnittelupelin huima maailmanlaajuinen menestys, on osoitus siitä, että pieni ja tuore suo-

malainen yritys voi menestyä jopa erittäin kilpaillulla isojen simulaatiopelien markkinoilla.

YRPU:n loppupuolelta löytyy teoksen viimeinen näkökulma-artikkeli, jossa *Pelit*-lehden pitkäaikainen päätoimittaja Tuija Lindén pohtii paitsi pelialaa myös pelilehdistön merkitystä pelien kulttuurisen hyväksyttävyyden edistäjänä. Hänen ensi katsomalta hiukan irralliselta vaikuttava puheenvuoronsa on viime kädessä merkittävä katsaus suomalaisen pelialan pitkään kehityskaareen. Lindénin keskeinen sanoma on, että ala on kehittynyt lasten puuhastelusta ja "höpöhöpö-teollisuudesta" varteenotettavaksi vientitulojen lähteeksi, ja vasta tämä on pikkuhiljaa herättänyt suomalaiset laajalla rintamalla arvostamaan omaa pelialaansa. Hänen mukaansa ennen Supercellin ja Rovion menestystä kukaan ei täällä ollut edes kiinnostunut peliteollisuudesta.

Suomalaisten peliyritysten globaali menestys ja erityisesti mobiilipelien tunnettuus maailmalla ovat merkittävästi lisänneet yleistä kiinnostusta kotimaisia pelejä ja alan yrityksiä kohtaan. Suomalaisesta pelialasta on viime vuosina ilmestynyt useita teoksia, kuten Juho Kuorikosken *Sinivalkoinen pelikirja: Suomen pelialan kronikka* (2014) ja Elina Lappalaisen *Pelien valtakunta* (2015). Vaikka nämä toimittajien ja tietokirjailijoiden kirjoittamat teokset eivät täyttäisikään historian tutkimuksen ja tieteellisen kirjoittamisen vaatimuksia, luovat ne silti ansiokkaasti kuvaa suomalaisesta pelialasta ja -teollisuudesta. Näiden lisäksi merkittävässä roolissa suomalaiseen pelialaan keskittyvän tiedon tuottamisessa on toiminut *Pelitutkimuksen vuosikirja*, joka vuodesta 2009 lähtien on pitänyt esillä myös suomalaisia pelejä ja niihin liittyvää tutkimusta.

Suomeen keskittyvässä ja suomenkielisessä pelikirjallisuudessa YRPU:lla on merkittävä tehtävä, vaikka se tietoisesti rajoittuukin "avausten" tekemiseen. Se tarjoaa huolella valitun, vivahteikkaan ja uteliaisuutta herättävän kattauksen hyvin erilaisia pelejä eri aikakausilta. Vaikka pelien kontekstoiminen kirjassa jääkin pintapuoliseksi, siinä mainitut asiat avaavat mahdollisuuksia tarkastella esimerkiksi tekijyyden, pelaajuuden, alustojen, lajityyppien sekä levityskanavien kysymyksiä. Ottamalla mukaan kuusi näkökulmapuheenvuoroa, joissa eri tavoin pelialaan liittyvät toimijat saavat omaäänisesti kertoa henkilökohtaisista kokemuksistaan, YRPU:n painoarvo nousee selvästi kahvipöytäkirjallisuuden yläpuolelle.

Kaikkein merkittävin YRPU:n ansio taitaa kuitenkin liittyä sen tiiseri-tyyppiseen kiinnostavuuden herättelyyn myös sellaisten lukijoiden keskuudessa, jotka eivät jo valmiiksi ole suomalaisen pelihistorian tuntijoita tai välttämättä edes koe olevansa "pelaajia". YRPU:n napakat peliesittelyt ja taidolla otetut kuvat nimittäin herättävät lähes vastustamattoman halun tietää suomalaisesta pelihistoriasta lisää. YRPU ei kerro liikaa, eikä varsinkaan lupaille liikoja, mutta se kutkuttaa lukijan mieltä siihen malliin, että kirjaa on vaikea laskea käsistään. Veikkaan, että Pelimuseossa riittää tulevinakin vuosina kävijöitä, eikä olisi pa-

hitteeksi sekään, jos entistä useammat nuoret intoutuisivat opiskelemaan pelitutkimusta. YRPU onnistuu avaamaan kurkistusaukkoja Suomen satavuotiseen pelihistoriaan, jossa riittää tutkittavaa ja ihmeteltävää.

VIITTEET

Kuorikoski, Juho (2014). *Sinivalkoinen pelikirja: Suomen pelialan kronikka*. Saarijärvi: Fobos.

Lappalainen, Elina (2015). *Pelien valtakunta*. Jyväskylä: Atena.

Neogames (2017). Tietoa toimialasta. <https://www.neogames.fi/tietoa-toimialasta/>