

Verkkomoninpelien monet maailmat ja elämät pääomien näkökulmasta

Lektio

Henry Korkeila
Turun yliopisto

Lektio 25.05.2023 Turun yliopistossa

Videopelit. Jokaiselle tänä päivänä enemmän tai vähemmän tuttu termi, sillä ovathan videopelit levinneet vahvasti stigmatisoituneesta harrastuksesta kaikkialle älykelloista valkokankaille. Kulttuurisesti pelaaminen on laajentunut kaupungin arcade-halleista erilaisiin tapoihin avoimesti tunnustaa lempipelejänsä, kuten paitoihin, laukkuihin sekä globaaleihin yhteisöihin.

Miksi juuri videopelit? Tätä kysymystä olen miettinyt viime vuodet väitöskirjatutkijana hyvinkin paljon. Ja aina päädyn samaan vastaukseen: Minulle pelit ja pelaaminen ovat intohimo sekä kiinteä osa elämää, ja näin on ollut jo yli kolmekymmentä vuotta, tästä kiitos ensimmäisen konsolin, Nintendo 8-bittisen, joka oli vain ensimmäinen askel pelaajana. Lapsena ja teini-iässä tuli harrastettua jalkapalloa, jääkiekkoa sekä salibandyä. Näistä kahta viimeistä kansallisella tasolla, ja nämä pelaamiset loppuivat höntsyilyä lukuun ottamatta polven ongelmiin. Syynä ei suinkaan ollut nuoli polvessa, vaan erilaiset loukkaantumiset, jotka vesittivät kaikki haaveet, että joukkueurheilu voisi elättää. Noh, jäi minulle videopelit, ja tässä ollaan.

Jokaisella pelaajalla on oma uniikki tapansa lähestyä pelamista sekä pelejä. Tämä ei rajoitu pelkästään genrevalintaan,

vaan erilaiset tutkimukset tukevat väitettä ja näkökulmaa, että saman pelin sisälläkin on hyvin erilaisia tapoja pelata. Tämä kuulostanee lähes itsestäänselvydeltä aktiivipelaajille, joille "casual" ja "hardcore" -binäärijako on hyvinkin tuttu. Etenkin moninpelattavia verkkopelejä ja heidän pelaajiaan jaotellaan edellä mainittujen termien mukaisesti kategorioihin. Minulle tämä kielii siitä, että pelissä on tarjolla muutakin viihdykettä kuin kilpailla muita pelaajia vastaan hiki hatussa. Tai että se on hyväksyttävää ottaa rauhallisempi ote pelisesioihin.

Mikä tästä pelien sisäisten tapahtumien tarkastelusta tekee sitten monimutkaisen? Lähestyn tätä aihetta ensin tutkimuksen näkökulmasta, ja sitten enemmän anekdootteihin perustuvina huomioina. Hyvin suuri osa jo olemassa olevasta pelitutkimuksesta ei keskity siihen mitä pelien sisällä tapahtuu, vaan siihen miten pelit vaikuttavat pelaajiin ennen ja jälkeen pelisession. Unohtamatta vuosien tuomien muutosten vaikutukset pelaamisen kulttuuriin sekä ympäröivään yhteiskuntaan, ja siihen miten pelit vertautuvat muihin viihdemedioihin, kuten kirjoihin, musiikkiin, ja elokuviin.

Suurin yksittäinen ero on se, että pelaaja on aktiivinen tekijä passiivisen sijasta ja on täten vastuussa omasta viihdteestään pelatessaan. Kirjat, elokuvat, tv-sarjat sekä musiikki

ovat kaikki vankasti raiteilla eteneviä viihdemuotoja, joissa kuluttajalla on tietynlainen mahdollisuus jaksottaa sekä rytmittää kulloinkin meneillään olevaa viihdemuotoa. Videopeleissä on mahdollisuus jättää peli tyhjäkäynnille ja vain tarkkailla pelihahmon silmin, miten maailma elää, kun pelaaja on passiivisena. Kyllä, olen viettänyt ihan tarpeeksi aikaa eri peleissä vain istuen jossain kaupungissa, eikä aina vain siksi että peli on jäänyt päälle ruokailun tai muun ärsykkeen vuoksi.

Pelaamista ilmiönä ja ammattina on tutkittu paljon ja eräänä tuloksena on syntynyt moninaisia pelaajatypologioita eli erilaisia tapoja kategorisoida pelaajia. Näiden typologioiden tarkoituksena on ymmärtää, miten esimerkiksi räiskintäpeleitä pelaavat jakautuvat eri lokeroihin. Tässä ongelmana on se, että typologiat eivät ole kantaa siihen mitä siellä pelissä oikeasti tapahtuu tai miten pelaaja aikansa siellä viettää, vaan tuloksena on usein erittäin pinnallisen tason yleistyksiä, jotka jättävät joskus hyvinkin paljon varjoon. Samalla monet typologiat ja tutkimukset tuntuvat pyrkivän myymään erilaisia kategorisointeja yrityksille, jotta ne osaavat kohdentaa mainonnan oikein. Esimerkiksi *Destinyssä* (Bungie 2014) tuskin on kovin paljon ”hoivaavia” pelaajia, koska parantaminen sinänsä ei ole aivan tarkoituksenmukaista, vaan erilaisten vihollisten ampuminen eri tavoin on. Jos oikein hassu haluaa olla, niin nyrkeilläkin voi myös mätkiä. Peliä voi silti lähestyä ”hoivaaja”-pelaajatyyppin mukaisesti, vaikka sen kaltainen toiminta onkin esimerkiksi tällaisessa pelissä hyvin rajoittunutta.

Tästä päästään siis tämän väitöstutkimuksen itse väittämään: pelimaailmojen sisäisten tapahtumien ja elämien tutkiminen on aivan yhtä arvokasta kuin pelaamisen ulkopuolisten muuttujien.

Tämä väitöstutkimus keskittyy nimenomaan pelaamiseen itseensä eri tavoin sivuten hieman sitä, miten pelitutkimusta on tehty. Pääasiallinen viitekehys nojaa hyvin vahvasti ranskalaisen sosiologin Pierre Bourdieun (1986) pääomateoriaan. Bourdieu jakoi tämän kehyksen neljään pääomaan: sosiaalinen, kulttuurinen, ekonominen ja symbolinen. Sosiaalinen pääoma keskittyy entiteettien välisiin sosiaalisiin suhteisiin, niiden määrään ja laatuun. Kulttuurinen pääoma taas keskittyy habitukseen, tai käytökseen, ymmärrykseen sekä omalta osaltaan itse tietoon jostain asiasta tai konseptista. Ekonominen pääoma on eri valuuttojen tai rahojen käyttöä, keruuta sekä arvotusta käsittelevä. Viimeisenä näistä symbolinen pääoma on näiden edellä mainittujen kolmen pääoman yhdistelmä, jossa vuorovaikutus muiden kanssa antaa arvon jollekin esineelle, teolle, tai omaisuudelle. Tai siis, symbolista pääomaa on oikeus kutsua itseään rikkaaksi jossain pelissä.

Väitöstutkimus käyttää hyväkseen Mia Consalvon (2007) pelipääoman käsitettä, joka on kulttuurisen pääoman eräänlainen jatke, jossa pääoma on meriitti pelitietoudesta ja -taidoista. Tämä antaa tukevan rajan sekä kontekstin, jonka kanssa ja määritelmän sisällä on järkevää käsitellä pelimaailman tapahtumia Bourdieun pääomateorian läpi. Pääomia käsitellään resursseina, joita voi kerätä, kuluttaa ja jopa vaihtaa, riippuen pääoman tyyppistä sekä pelistä, jonka piirissä ollaan. Pääomat eivät siis ole yhteiskuntakriittisyyteen ja valtaan liittyviä konsepteja, vaikka niiden syntysija onkin 1970- ja 1980-lukujen Ranskan yhteiskunnan tarkastelussa.

Väitöstutkimusta entisestään monimutkaistaa Frans Mäyrän (2008) esittelemä konsepti, jossa pelaaminen jaetaan ytimeen ja kuoreen; ytimessä siis pelaaminen itse ja kuoreessa kaikki muu. Olen tätä väitöstutkimusta varten ottanut tämän käytöön muodossa, jossa on ytimen lisäksi sisä- ja ulkokuori. Ydin on edelleen sama eli se käsittää kaiken sen, mitä tapah-

tuu itse pelin sisällä. Sisäkuori käsittää ne pelaamisen ulottuvuudet, joissa pelin oma kieli ja konseptit ovat käytössä, kuten klaanien ja kiltojen Discord-serverit, foorumit, tai erilaiset sosiaalisen median ryhmät. Ulkokuori taas käsittää ne ”kaikki muut” ulottuvuudet, kuten pelaamisesta puhuminen ylipäätään, YouTube-arvostelut, joissa kielen painotus ei ole pelinsisäistä ja yleisö on laajempi, ei-pelaajat mukaan lukien. Tietenkin pelaaminen on monelle hyvin kiinteä osa elämää, joten näiden eri pääomien sekä tasojen välillä on päällekkäisyyksiä eikä selkeitä eroja aina voi, tai kuuluisikaan, tehdä.

Kaiken tämän alustuksen jälkeen on aika keskittyä jälleen itse väitöstutkimukseen. Väitöstutkimuksessa on neljä tutkimuskysymystä tai enemmänkin tutkimusaietta, jotka käsittelevät pelihahmoja eli avatareja, pelikulttuureja sekä pelaajia itseään eri tavoin. Lyhyelti:

1. Avatarisaatio – miten kulttuurimme ja itsemme virtualisoituminen muuttaa meitä?
2. Kokonaisvaltainen ymmärrys – Miten pääomat sekä arvo ovat määritelty virtuaalisissa ja digitaalisissa yhteisöissä?
3. Identiteetti ja persoonallisuus – Miten avatarimme muokkaavat identiteettiämme ja miten me muokkaamme avatarejamme?
4. Horisontin laajentaminen – Miten voimme laajentaa pääomatutkimuksen horisonttia niin, että se ylittäisi kaikkialle kattamaan avatarit ja virtualisoidut realiteetit?

Näihin kysymyksiin on saatu vastaukset allekirjoittaneen yli 40 000 tunnin pelaamisella sekä aineistojen analyysillä, johon on uponnut pienempi tuntimäärä. Aineistot ovat väitöstutkimuksen osa-artikkeleissa käytössä ja niiden pohjalta

on pystytty vastaamaan kysymyksiin kattavasti. Aineistona on vuonna 2017 toteutettu kyselytutkimus, jossa kysymyksiä oli reilut sata ja hyväksyttäviä vastauksia 905. Tätä aineistoa on käytetty mittaamaan motivaatioiden sekä demografisten muuttujien vaikutusta pelinsisäisten pääomien kertymiseen. Toisena aineistona on 74 artikkelia, jotka käsittelevät sosiaalisen pääoman käyttöä pelien tutkimuksessa. Seulonnassa oli 1200 artikkelia ja jokaisesta analysoidusta artikkelista pystyttiin nostamaan lähes kolmekymmentä eri asiaa analysoitavaksi. Viimeinen aineisto, jota artikkeleissa käytettiin, on erään pelin keskustelupalstan 50 ketjua ja niiden 10 ensimmäistä vastausta, eli 550 viestiä. Näistä jokaisesta viestistä etsittiin 26 eri muuttujaa.

Itse väitöstutkimus on rakennettu sekä kerroksittaiseksi että iteratiiviseksi ja on rakenteeltaan täten monimutkainen. Valittu lähestymiskulma, pääomat resursseina pelimaailmojen sisällä, ja käytetty kontekstualisoiva konsepti ytimestä ja kuoresta, pakottavat väitöstutkimuksen olevan iteratiivinen, jossa pääomat käydään läpi eri asteilla sekä eri tasoilla kolme kertaa. Ensimmäinen iteraatio keskittyy määrittelemään ja asemoimaan pääomat sekä esittelee laajemmin väitöstutkimuksen rakenteen. Toinen iteraatio lähestyy pääomia sekä niiden käyttötapoja kuten ne ovat kerätyn aineiston perusteella analysoitavissa. Kolmas ja viimeinen iteraatio kokoaa kaiken yhteen syventämällä analyysin tuloksia sekä vieden keskustelua pelinmaailmojen sisäisistä tapahtumista eteenpäin.

Alkuun on pitänyt miettiä, että tuottaako kyselytutkimus itsessään tarpeeksi tuloksia kerätyllä aineistolla, jotta sen nojaan voidaan perustaa syväluotaavia päätelmiä, jotka vievät pelitutkimuksen kenttää eteenpäin. Lyhyelti vastaus on, että kyllä. Aineisto oli laaja, 905 vastaustulosta, ja se antoi hyvin

paljon tietoa siitä, miten pelin ulkopuoliset muuttujat ja tekijät ohjaavat pelinsisäisten resurssien määrää.

Tämä tutkimus avasi keskustelun sille, miten sosiaalista pääomaa on tutkittu pelien viitekehyksessä, sillä sosiaalisuus oli hyvin paljon ohjaamassa pääomia. Sosiaalisen pääoman kattavuuteen keskittynyt artikkeli lähestyi aihetta ilman suodatimia. Tulokset toivat ilmi, että sosiaalista pääomaa on tutkittu kaikenlaisilla tavoilla niin pelien sisällä kuin ulkopuolella, mutta harvemmin puututtiin siihen, miten sosialisoituminen funktionaalisesti toimii pelien sisällä. Eli se, miten killat, klaanit, vaihtokaupat, chat-kanavat ja niin edelleen toimivat, jäivät varjoon, ja tutkimuksissa keskityttiin enemmän siihen, miten yksilö hyödyntää pelejä sosialisoitumiseen.

Tämä pelitutkimuksen lähestyminen ja sen tulokset pakottivat lähestymään koko väitöstutkimuksen aineistoa sekä aihetta monimutkaisemmin, joten Frans Mäyrän ydin ja kuori-konsepti adaptoitiin kolmiulotteiseksi jakamalla kuoritaso sisä- ja ulkokuoreen.

Mäyrän esittelemän konseptin adaptoiminen antoi mahdollisuuden keskittyä juuri sisäkuoreen, ja videopelien viralliset keskustelupalstat ovat juuri sillä tasolla. Sisäkuori viittaa siihen pelaamisen osa-alueeseen, joka keskittyy itse pelisession ulkopuolelle mutta silti sen vaikutuspiiriin sisälle, jossa pelin kieli ja konteksti ovat edelleen voimassa. Tukena käytettiin kielellistä pääomaa, joka tarkoittaa viestin tai sanoman tarkastelua sisällön sijasta enemmän sen tyylin kautta. Onko sävy neutraali, haastava, selittävä vai jokin näiden yhdistelmä? Analyysia helpottamaan käytin doxa-konseptia, joka tarkoittaa joukkoa mielipiteitä, joita voidaan pitää itsestään selvinä tai kyseenalaistamattomina tietyn joukon tai kulttuurin sisällä (Bourdieu & Nice 1977). Jokaisella pelillä ja yhteisöllä on omat kielensä sekä lyhenteensä. Esimerkiksi "elmo" tai "anime music" eivät kerro *Final Fantasy XIV*:n (Square Enix 2010)

ulkopuolella oikein yhtään mitään ja pelin sisälläkin merkitystä kummallakin on vain yhteen tai kahteen tilanteeseen. Tällaisia esimerkkejä on lukemattomia eri pelien kesken ja uusia tulee aina kun pelejä julkaistaan tai peliin tuodaan lisää sisältöä. Yhteisö määrittää, mitkä lyhenteet ja termit ovat merkitseviä ja näiden ymmärtäminen sekä oikein käyttäminen on kulttuurista pääomaa, jota sosiaalinen pääoma heijastaa.

Väitöstutkimuksen keskeisimmät tulokset täten ovatkin:

Pääomilla, tai resursseilla, on kerroksisuutta siinä, miten niitä kerätään ja käytetään. Ne ovat myös sidoksissa toisiinsa, tietyt riippuen ympäristöstä sekä tarkemmasta kontekstista. Sekä symbolinen että pelipääoma ovat molemmat riippuvaisia muista pääomista, etenkin sosiaalisen pääoman voimasta muuttaa kulttuurinen tai ekonominen pääoma symboliseksi tai pelipääomaksi. Pelipääoma on voimassaan pelaamisen ulkokuorella, kun taas symbolinen pääoma sisäkuorella ja ytimessä. Pelimaailmojen sisälle keskittyvien tutkimusten soisi tulevaisuudessa olevan enemmän kiinnostuneita siitä, miten pelissä eletään sekä miten peli oikeasti toimii, eikä vain keskittyvän sosiaalisen pääoman mittaamiseen kontaktien määrän kautta. Resurssinäkökulmien sekä avatarien tutkimista tarvitaan, jotta pelien sisäiset tapahtumat ja elämät voidaan avata laajemmalle tutkimukselle.

Lopuksi, tämän väitöstutkimuksen kontribuutio peleille ja pelaamiselle ei ole vain akatemian kentällä, sillä on yksi loistava esimerkki tilanteesta, jossa pelinkehittäjätäkään eivät ole aivan perillä siitä, miten heidän luomansa peli toimii. Useampi vuosi sitten *Sims 4* -pelin (Maxis 2014) silloinen johtaja, Rachel Franklin, perusteli köykäistä mahdollisuutta pelata tai vuorovaikuttaa vauvojen sekä taaperoiden kanssa sillä, että heidän keräämänsä pelidata osoittaa, etteivät nuo kaksi elämänvaihetta ole prioriteetteja pelaajille. Sinänsä ihan järkevä

lausunto, mutta pelaajien oli hankala pelata taaperoilla, koska niitä ei pelisarjassa edes ollut *Sims 4*:n julkaisun aikaan sekä vuorovaikutusmahdollisuudet vauvojen kanssa olivat minimaaliset. Onko ihme, että pelaajat sitten keskittyvät niihin osa-alueisiin, joissa on enemmän mielekkyyttä? Olisi siis eri asia, jos taaperoilla ja vauvoilla molemmilla olisi ollut kunnolliset vuorovaikutusmahdollisuudet ja silti pelaajat eivät koskisi näihin, mutta olemattoman kanssa on mahdotonta olla tekemisissä. Samanlaisia asioita näkyy muissakin peleissä, joissa pelaajille 'syötetään puppua' PR:n nimissä tai pelaajat ovat osoittaneet ongelman pelin funktioissa tai systeemeissä, mutta kehittäjiltä ei tule minkäänlaista vastausta. Sitten kehittäjät ihmettelevät sitä, että systeemi ei toimi ja pelaajia ärsyttää, ei niinkään siksi, että se systeemi nyt puskettiin peliin tai sitä ei ole muutettu, vaikka sekin vaikuttaa, vaan siksi että kehittäjät ovat olleet täysin hiljaa eivätkä kommunikoineet mitenkään. Oli se sitten ylimielisyyttä tai tyhmyyttä.

Korkeila, Henry. 2023. "Resources, capital, and players inside the game worlds: Bourdieusian approach to game cultures." Tohtorinväitöskirja, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-9270-6>

Lähteet

Bourdieu, Pierre. 1986. The forms of capital. Teoksessa J. G. Richardson (toim., käänt.), *Handbook of theory and research for the sociology of education*. Westport, Yhdysvallat: Greenwood, 241–258.

Bourdieu, Pierre & Richard Nice. 1977. *Outline of a theory of practice*. Cambridge, Yhdistynyt kuningaskunta: Cambridge University Press.

Bungie. 2014. "Destiny". PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox

360, Xbox One. Destiny. Santa Monica, California, U.S.: Activision.

Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining advantage in video games*. Massachusetts, Yhdysvallat: The MIT Press Cambridge.

Maxis. 2014. "The Sims 4". Windows, OS X, PlayStation 4, Xbox One. The Sims. Redwood City, California: Electronic Arts.

Mäyrä, Frans. 2008. *An introduction to game studies: Games in culture*. SAGE Publications Ltd. <https://dx.doi.org/10.4135/9781446214572>.

Square Enix. 2010. "Final Fantasy XIV". PlayStation 3, Windows, PlayStation 4, macOS, PlayStation 5, Xbox Series X/S. Final Fantasy. Shinjuku, Tokyo, Japan: Square Enix.