

KAHDEN MAAILMAN VUOROVAIKUTUKSESSA

Tapaustutkimus Blood Bowl -lautapelin
ja sen digitaalisten versioiden tarjoamista pelikokemuksista

Ville Kankainen

Tampereen yliopisto
Informaatiotieteiden yksikkö
Informaatiotutkimus ja
interaktiivinen media
Pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2015

Lautapelaamisella on pitkä historia ajanvietteenä, mutta digitaalisen teknologian kehityksessä myös se on siirtynyt uuteen aikakauteen. Erityisesti kehittyvän mobiiliteknologian myötä lautapelien digitalisointi on yleistynyt nopeasti. Lautapelien materiaallinen olemus kuitenkin muodostaa tärkeän osan niiden viehätystä. Mikä merkitys digitaalisuudella ja materiaalisuudella on lautapelikokemuksen muodostumisen kannalta? Tässä pro-gradu tutkimuksessa vertaillaan Blood Bowl -lautapelistä ja sen digitaalisista versioista saatavia pelikokemuksia.

Blood Bowl on miniatyyreilla pelattava lautapeli, jonka alkuperäinen materiaallinen versio julkaistiin jo vuonna 1987. Pelistä on vuosien saatossa julkaistu useita digitaalisia adaptaatioita. Tässä työssä kerrotaan millaisia piirteitä pelin materiaaliseen ja digitaaliseen pelaamiseen liittyy ja kuinka nämä suhteutuvat toisiinsa. Tutkimuksessa myös pohditaan mitä tällainen vertailu tarjoaa hybridisten lautapelien suunnittelulle.

Tutkimuksen aineisto kerättiin yhdeksän teemahaastattelun avulla. Kaikilla haastateltavilla oli kokemusta Blood Bowlin materiaalisesta versiosta sekä jostakin sen digitaalisesta versiosta. Näistä haastatteluista kerättyä aineistoa analysoitiin Grounded Theoryyn pohjautuvalla laadullisella menetelmällä. Analyysin tuloksena aineistosta nousi esiin kuusi Blood Bowl -pelikokemusta jäsentävää kategoriaa.

Kategorioita tarkastelemalla vaikuttaa siltä, että Blood Bowlin materiaallinen ja digitaalinen pelaaminen vastaavat jossain määrin eri tarpeisiin. Materiaalinen pelaaminen koetaan sosiaalisesti tapahtumaksi, kun digitaalinen pelaaminen on pikemmin tyhjän ajan täyttöä ja materiaalisen pelaamisen korviketta. Pelin eri versioiden pelaamisesta saatavia kokemuksia ei voi kuitenkaan täysin erottaa toisistaan, vaan ne näyttävät muodostavan yhden laajemman pelikokemuksen.

Avainsanat: Lautapelaaminen, materiaallinen kokemus, miniatyyripelaaminen, pelikokemus, digitaalinen lautapeli.

Sisällysluettelo

1	JOHDANTO	4
2	LAAJENTUNUT PELIKOKEMUS	8
	2.1 Kokemuksen kehykset	8
	2.2 Keräileminen	14
	2.3 De- ja rematerialisaatio	16
3	LAUTAPELAAMINEN JA YHTEISÖLLISYYS	20
	3.1 Lautapelaaminen digitalisoituvassa maailmassa	20
	3.2 Digitaaliset lautapelit	24
	3.3 Verkkopelit ja yhteisöllisyys	29
4	MENETELMÄ	32
	4.1 Grounded Theory ja laadullinen tutkimus	32
	4.2 Haastattelu tutkimusmenetelmänä	35
	4.3 Aineiston analysointi	36
5	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	38
	5.1 Tutkimuskohteen esittely	38
	5.2 Teemahaastattelut	44
	5.2.1 Teemat	44
	5.2.2 Informantit	47
	5.2.3 Haastattelun suorittaminen	50
	5.2.4 Aineiston käsittely ja analyysi	51
6	TULOSTEN ESITTELY	54
	6.1 Kouriintuntuvuuden ja estetiikan merkitys miniatyyripelaamisessa	55
	6.2 Fiktio on tärkeämpää materiaalisessa kuin digitaalisessa pelissä	60
	6.3 Jatkuvuus luo tunnesiteitä	64
	6.4 Erilaiset pelitavat tekevät eri pelin	66
	6.5 Erilaiset alustat lisäävät saavutettavuutta	74
	6.6 Blood Bowlin pelaaminen on yhteisöllinen harrastus	77
	6.7 Tulosten yhteenveto	83
7	YHTEENVETO	86
	7.1 Pohdinta	86
	7.2 Tutkimuksen kriittinen tarkastelu	95
	7.3 Lopuksi	97
	LÄHTEET	99
	Tutkimuskirjallisuus ja verkkolähteet	99
	Pelit	106

LIITTEET

1 JOHDANTO

Teknologian kehittymisen myötä raja materiaalisten lautapeliin ja digitaalisten pelien välillä on hämärtyvässä. *De-* ja *rematerialisaation* myötä ollaan siirtymässä pitkälti hybridisten kokemusten maailmaan (Van Campenhout, Frens, Overbeeke, Standaert & Pere-mans 2013). Nämä kokemukset syntyvät materiaalisten ja digitaalisten tarjoumien (*affordance*) yhdistämisestä yhteen tuotteeseen tai palveluun. Sama trendi on nähtävissä myös pelien parissa (Heljakka 2012; Tyni ja Sotamaa 2014). Kosketusnäyttölaitteiden yleisty-misen myötä yhä useammista lautapeleistä tehdään digitaalisia käännöksiä (Esim: *Car-cassonne* (iOS) 2010; *Small World 2*, 2013), mikä tarjoaa uudenlaisia lautapelikokemuk-sia, ja on kasvattanut myös materiaalisen lautapelaamisen suosiota (Kankainen ja Tyni 2014). Tästä näkökulmasta on mielenkiintoista tarkastella miten pelikokemus muuttuu, ja mikä siinä pysyy samana, kun pelataan lautapelin materiaalista ja digitaalista versiota. Hybridisen pelikokemuksen näkökulmasta on syytä pohtia, kuinka olisi mahdollista yh-distää entistä paremmin molempien maailmojen – materiaalisen ja digitaalisen – erityis-piirteet?



Kuva 1: Materiaalisen *Blood Bowlin* 3. laitos erikoisnoppineen ja miniatyyreineen.

Tässä työssä tarkastelen *Blood Bowlia* (1987), joka on julkaistu alun perin materiaalisena lautapelinä (Kuva 1, yllä), mutta on myöhemmin ilmestynyt myös useana virallisena tai epävirallisena digitaalisena versiona. Se on miniatyyreilla pelattava huumoripitoinen lautapeli, jossa pelataan amerikkalaista jalkapalloa muistuttavaa väkivaltaista peliä erilaisilla fantasiaroduilla, kuten haltijoilla tai örkeillä. Pelissä on piirteitä myös roolipeleistä. Tämä ilmenee erityisesti siinä, että kampanjamoitoisessa pelissä pelataan samaa joukkuetta useamman *Blood Bowl*-ottelun ajan. Pelien välillä joukkueen jäsenet kehittyvät keräämällä kokempisteitä pelissä tekemistä toiminnoista, kuten syötöistä tai vastustajan pelaajan murjomisesta.

Blood Bowl toimii historiallisena esimerkkinä lautapelien digitalisoinnista ennen kosketusnäyttölaitteiden vallankumousta ja havainnollistaa materiaalsen ja digitaalisen pelamisen välistä suhdetta ja vuorovaikutusta. Koska materiaalsen *Blood Bowl* ja sen digitaalsiset versiot ovat vähintään sääntöjen tasolla samanlaisia, niistä saatavien kokemusten vertailu on hyödyllisempää kuin täysin eri pelien vertailu. Miniatyyripeleissä miniatyyrien muokkaus ja maalaus on tärkeä osa kokemusta (Carter, Gibbs & Harrop 2014a), joten on mielenkiintoista tarkastella, mikä niiden merkitys on *Blood Bowl*-kokemuksen kannalta ja miten tämä näkyy pelin digitaalsissa versioissa. Digitaalisen ja materiaalsen maailman lähentyessä toisiaan, voidaan myös pohtia kuinka järkevää on ylipäättään jaotella pelejä niiden käyttämän teknologian perusteella (vrt. Björk 2013).

Näistä lähtökohdista tämän tutkimuksen tavoitteena on selvittää **mitä eroja ja yhtäläisyyksiä on pelikokemuksissa, kun pelaa lautapeliä ja sen digitaalsia versioita?** Menemättä kovin syvälle suunnittelunäkökohtiin, työssä myös pohditaan kuinka olisi mahdollista hyödyntää molempien maailmojen parhaita puolia hybridilautapelien suunnittelussa. Ensimmäinen kysymys nousi esiin omista kokemuksistani *Blood Bowlin* parissa. Pelin harrastajat tuntuivat pelaavan useita pelin versioita, joten oli kiinnostavaa tietää, miten niistä saatavat kokemukset suhteutuvat toisiinsa. Jälkimmäinen kysymys pyrkii sitomaan tutkimuksen ajankohtaiseen kysymykseen materiaalsen ja digitaalisen maailman vuoropuhelusta.

*Blood Bowl*in juuret ovat *Games Workshopin* suositussa *Warhammer Fantasy Battle* (WFB) (1983) -miniatyyripelissä. Molemmat pelit käyttävät samaa fiktiivistä maailmaa. Miniattyri- tai miniatyyrisotapeli-termeillä viitataan yleensä pöydän päällä pelattaviin strategisen tai taktisen tason sotapeleihin, jotka käyttävät vaihtelevan kokoisia miniatyyreja kuvaamaan erilaisia sotilasyksiköitä sekä maastoja (Hinske & Langheinrich, 2007). Pelit muistuttavat paljon laudalla pelattavia sotapelejä, mutta miniatyyrien muokkaus ja maalaus, sekä armeijalistojen suunnittelu muodostavat tärkeän osan miniatyyripelaamisesta (Carter ym. 2014a). *Blood Bowl* ei tämän määritelmän puitteissa ole varsinainen miniatyyripeli, vaan pikemmin lautapelin ja miniatyyripelin välimuoto. Koska pelin juuret ovat vahvasti miniatyyripelaamisessa ja miniatyyreilla on pelin kannalta merkittävä rooli, on syytä tarkastella lyhyesti miniatyyripelien historiaa.

Miniatyyrisotapelien historian voidaan katsoa alkavan 1780-luvulla, kun Brünswickin herttuan opettaja Johan Christian Ludwig Hellwig (1734-1831) kehitti tämän pojille shakin pohjalta sotapelin, jossa ensimmäistä kertaa kuvattiin pelinappuloilla kokonaisia yksiköitä yksittäisen sotilaan sijaan. (Crogan 2003.) Pelityypin kehitystä jatkoi edelleen Preussin armeijan upseerin Georg Leopold von Reisswitzin ja hänen poikansa Georg Heinrich Rudolf von Reisswitzin 1800-luvun alussa kehittämä *Kriegspiel* (1811). Pelin johdannaisia käytettiin Preussin, ja myöhemmin Saksan, armeijan upseerien koulutuksessa missä niillä opetettiin strategista ajattelua. (Deterding 2009).

Yleisesti siviilikäyttöön tarkoitettujen miniatyyripelien merkkipaaluksi nostetaan esimerkiksi H.G.Wellsin tinasotamiehillä käytäville taisteluille kehittämä *Little Wars* (1913) säännöstö¹. Todellisuudessa harrastukselle on vaikea määrittää tarkkaa syntyvuotta, vaan siviilisotapelaaminen todennäköisesti sai alkunsa tinasotilaiden massamarkkinoiden, ja

¹ Esimerkiksi Wikipediassa esitetään näin: Miniature Wargaming, http://en.wikipedia.org/wiki/Miniature_wargaming (Viitattu 27.11.2014). *Little Wars* säännöstö on nykyään julkista omaisuutta ja löytyy myös internetistä (<http://www.gutenberg.org/ebooks/3691>; Viitattu 13.5.2015)

näille julkaistujen erilaisten sääntöjen myötä 1800-luvun lopulla. (Deterding 2009, 24.) Miniatyypipelaajat pitävät nykymuotoisen miniatyypipeliharrastuksen syntyaikana vuotta 1957, jolloin ilmestyi *War Game Digest* -lehden ensimmäinen numero. Lehden julkaisija *Jack Scruby* myös tuotti ensimmäiset varsinaisesti miniatyypipelaamiseen tarkoitettut tinafiguurit samana vuonna. (Perla 1990, 127. Deterding 2009, 27 mukaan.)

Games Workshop (GW) on tällä hetkellä suurin ja menestynein miniatyypisotapelien valmistaja, ja yhtiön *Warhammer Fantasy Battle* (1983) ja *Warhammer 40 000* (1987) tunnetuimmat miniatyypisotapelit. Molemmilla peleillä on suuri maailmanlaajuinen harrastajakunta, ja erityisesti jälkimmäinen on poikunut esimerkiksi useita digitaalisia pelejä² ja ainakin yhden animaatioelokuvan.³ Kun mukaan lasketaan vielä pöytäroolipelit, lautapelit, sarjakuvat ja kirjat *Warhammeria* voi pitää tyyppiesimerkkinä transmediaalisesta pelikerronnasta. Tämä kertoo ideoiden siirtymisestä eri peliformaattien ja mediumien välillä sekä niiden keskinäisestä vuorovaikutuksesta.

² Steam-verkkokaupan listaa useita *Warhammer 40000* pelejä ja näiden lisäosia. (http://store.steampowered.com/search/?snr=1_237_237__12&term=warhammer+40+000; Viitattu 13.5.2015)

³ Wikipediassa kerrotaan elokuvasta seuraavasti: *Ultramarines: A Warhammer 40,000 Movie* (http://en.wikipedia.org/wiki/Ultramarines:_A_Warhammer_40,000_Movie; Viitattu 1.12.2014)

2 LAAJENTUNUT PELIKOKEMUS

Kerron tässä luvussa pelikokemuksesta yleisesti, sekä lautapelien de- ja rematerialisatiosta, jotta voimme ymmärtää sen merkityksen pelikokemukselle. Käyn aluksi läpi mistä pelikokemus muodostuu, minkä jälkeen kerron miniatyyripelaamiseen liittyvästä keräilemisen ilmiöstä. Luvun päätteeksi kerron digitalisoitumisen mukanaan tuomista de- ja rematerialisaation ilmiöistä.

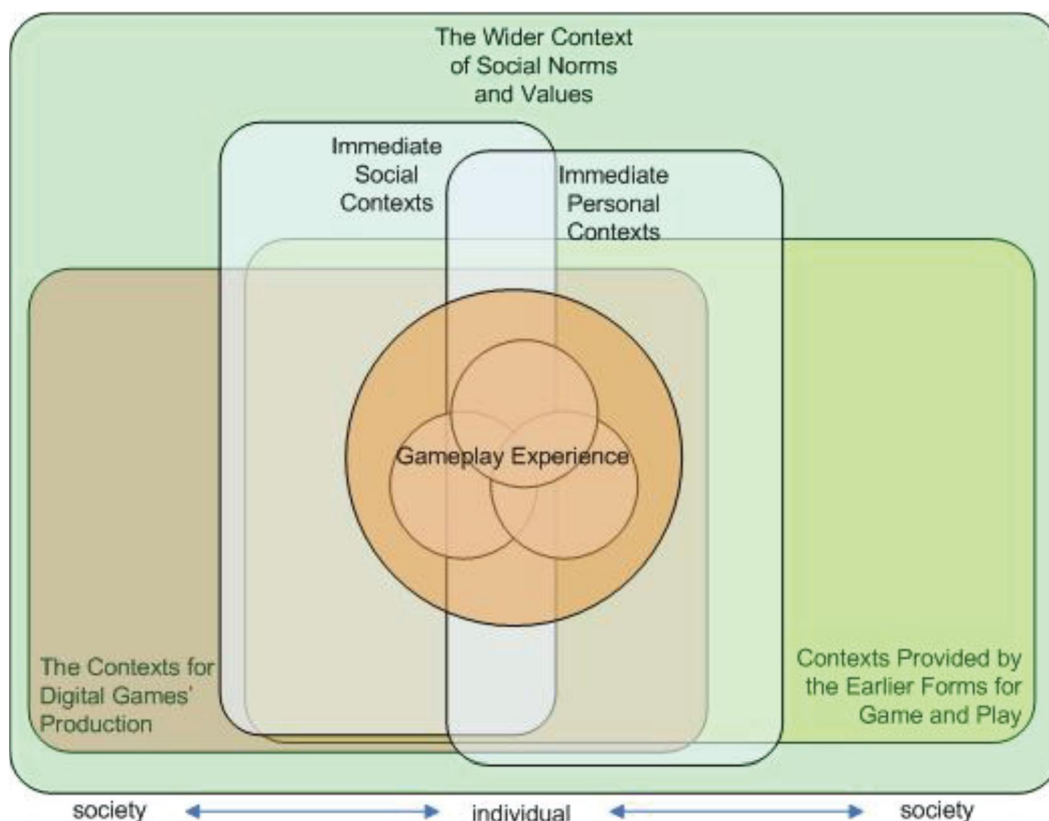
2.1 Kokemuksen kehukset

Pelikokemus ei ole yksinkertainen käsite. Ei ole olemassa mitään valmista kokemusta, johon pelaaja voisi vain astua sisään, vaan hän osallistuu itse sen määrittelyyn. Kokemus syntyy pelaajan ja pelin välisestä vuorovaikutuksesta johon pelaaja tuo oman panoksensa oman kokemusmaailmansa kautta. (Ermi & Mäyrä 2005, 2.) Pelikokemus rakentuu siis monista osatekijöistä, kuten pelipaikasta ja -ajasta, pelin osallistujista, osallistujien aiemmista kokemuksista ja niin edelleen. Erityisesti hybridisten leikkituotteiden kehityksen myötä pelikokemusta on yhä vaikeampi rajata ainoastaan yksittäiseen pelisessioon, joka on vain osa suurempaa kokemusmaailmaa. (Vrt. Mäyrä 2007; Lauwaert 2009; Carter ym. 2014a; Tyni ja Sotamaa 2014.)

Pelikokemus on myös aina sidoksissa kontekstiinsa. Frans Mäyrän (2007) malli (Kuva 2, sivulla 9) kuvaa nimenomaan digitaalista pelaamista, mutta se auttaa ymmärtämään pelaamisen kokemusta myös laajemmin. On kuitenkin huomattava, että lautapelikokemuksessa nautinto syntyy ennemmin pelaajien välisestä vuorovaikutuksesta ja ratkaisujen tekemisestä kuin videopelikokemuksessa usein esiin nostetuista immersioista ja tarinasta (Woods 2012, 170).

Pelikokemus ei ole koskaan irrallaan ympäröivästä todellisuudesta, vaan pelaaja tuo aina peliin henkilökohtaisen kokemusmaailmansa. Sen lisäksi myös se sosiaalinen konteksti, jossa peli tapahtuu, vaikuttaa kokemuksen muodostumiseen. Toisin sanoen pelikokemus on hyvin erilainen riippuen siitä, missä seurassa sitä pelataan ja mikä motivoi pelaamista.

Mallissa nousee esiin myös ne laajemmat yhteiskunnalliset kontekstit, jotka vaikuttavat siihen, kuinka pelaaja suhtautuu peliin ja kuinka peli on muodostunut sellaiseksi kuin se on. (Mäyrä 2007.)



Kuva 2: kontekstuaalinen pelikokemusmalli (Mäyrä 2008.)

Samaa asiaa voi tarkastella myös kehyksen (*frame*) käsitteen kautta. Kehykset ovat kulttuurisia, sovittuja rakenteita, joiden kautta tarkastelemme maailmaa. Teoksessaan *Shared Fantasy* (1983) Gary Alan Fine tarkastelee roolipelaamista Ervin Goffmanin (1974; 1986) kehittämän kehysanalyysin (*frame analysis*) avulla. Kehys määrittelee, kuinka käsitellä olevan tilanteen puitteet vaikuttavat siihen miten sen tulkitsemme. Goffmanin (1986, 8) mukaan tilanteeseen tulijan on kysyttävä ”Mitä täällä tapahtuu?” ymmärtääkseen maailmaa ympärillään, ja kyetäkseen toimimaan tilanteen vaatimalla tavalla. Erityisen hyvin kehykset ovat havaittavissa pelatessa, sillä pelitilanteessa toimitaan pelin kehysten, eli sen sääntöjen, puitteissa. Esimerkiksi *Monopolia* (1935) pelatessa pelaajat ymmärtävät, että pelin rahoilla ei ole tosimaailman merkitystä, mutta pelin sääntöjen puitteissa niillä

on määritelty arvo. Pelaajat eivät yritä käyttää rahoja todellisessa elämässä sillä ymmärtävät näiden kehysten eron. Tavallaan pelin kehysten puitteissa toimiminen kuvaa samaa ilmiötä kuin taikapiiriin (*magic circle*) astuminen (Huizinga 1955, 10; Salen & Zimmerman 2004, 92-99). Näin ollen taikapiiri muodostaa siis vain yhden kehyksen, joka selittää vain osan kokonaiskokemuksesta.

Fine (1983, 185-187) tunnistaa roolipelaamisesta kolmen tasoisia kehyksiä. Niihin kaikkiin liittyy merkityksiä, mutta sisäkkäiset kehykset eivät välttämättä jaa näitä merkityksiä. Kaikki pelaaminen on sidoksissa perustason kehyksiin, eli siihen maalaisjärkiseen ymmärrykseen maailmasta, mikä kaikilla ihmisillä on. Tämä on ensimmäinen kehys. Pelaajat toimivat kuitenkin myös pelin sääntöjen määrittelemien kehysten puitteissa, kuten yllä olevassa esimerkissä on esitetty. Pelaajan roolia rajoittavat siis pelin käytännöt. Roolipelatessa on olemassa vielä kolmas kehysten taso, fantasian taso. Pelaajat eivät ainoastaan kontrolloi pelihahmojaan, vaan he eläytyvät näiden rooliin, toisin sanoen he *ovat* hahmojaan. Hahmon identiteetti on kuitenkin erillinen pelaajan identiteetistä.

Joskus roolit saattavat sekoittua, kuten silloin, kun pelaajat pyrkivät tulkitsemaan pelimaailmaa heidän omien tietojensa valossa hahmon tietojen sijaan. Esimerkiksi keskiaikaisessa miljöössä hahmo ei tiedä, että bakteerit aiheuttavat sairauksia, joten se ei osaa varoa likaisia paikkoja. Pelaaja saattaa kuitenkin pyrkiä toimimaan ikään kuin hahmo tämän ymmärtäisi.

Roolipeleissä pelaajat hyppivät pelatessaan sujuvasti kehysten välillä tilanteesta riippuen. Finen (1983, 196-197) mukaan siihen, kuinka helposti tämä tapahtuu liittyy kolme seikkaa: peliin eläytyminen vaatii tapahtumien ja tarinan mukaan tempautumista (*engrossment*), lisäksi roolipelaaminen on vapaaehtoista ja hauskaa. Jälkimmäiset kaksi vaikuttavat siihen kuinka tehokkaasti pelaajat eläytyvät peliin – mikäli he keksivät jotain hauskempaa tekemistä, he hyppäävät pois pelin kehyksistä. Toisaalta yhden pelaajan poistuminen, esimerkiksi vessaan, rikkoo fantasian tason, mutta ei pelin tasoa, sillä pelitilanne jatkuu edelleen. Weninger (2006) nostaa näiden rinnalle vielä neljännen tekijän:

pelin interaktiivisen ja narratiivisen rakenteen. Tämän merkitys korostuu, kun tarkastellaan pelejä joissa eläytymisellä, ja sitä kautta mukaansatempaavuudella, ei ole niin suurta merkitystä kuin roolipeleissä.

Keräilystrategiapeleissä (*collectible strategy game*), kuten *Magic: the Gathering* (1992), pelin narratiivisuus ja tarina on sidottu pelimekaniikkaan, kuten pelattaviin kortteihin, tiukemmin kuin roolipeleissä. Liikkuminen eri kehysten välillä on vapaampaa ja vaivatonta. (Weninger 2006.) Myös miniatyyripelit voidaan laskea keräilystrategiapeleiksi (Williams 2006).

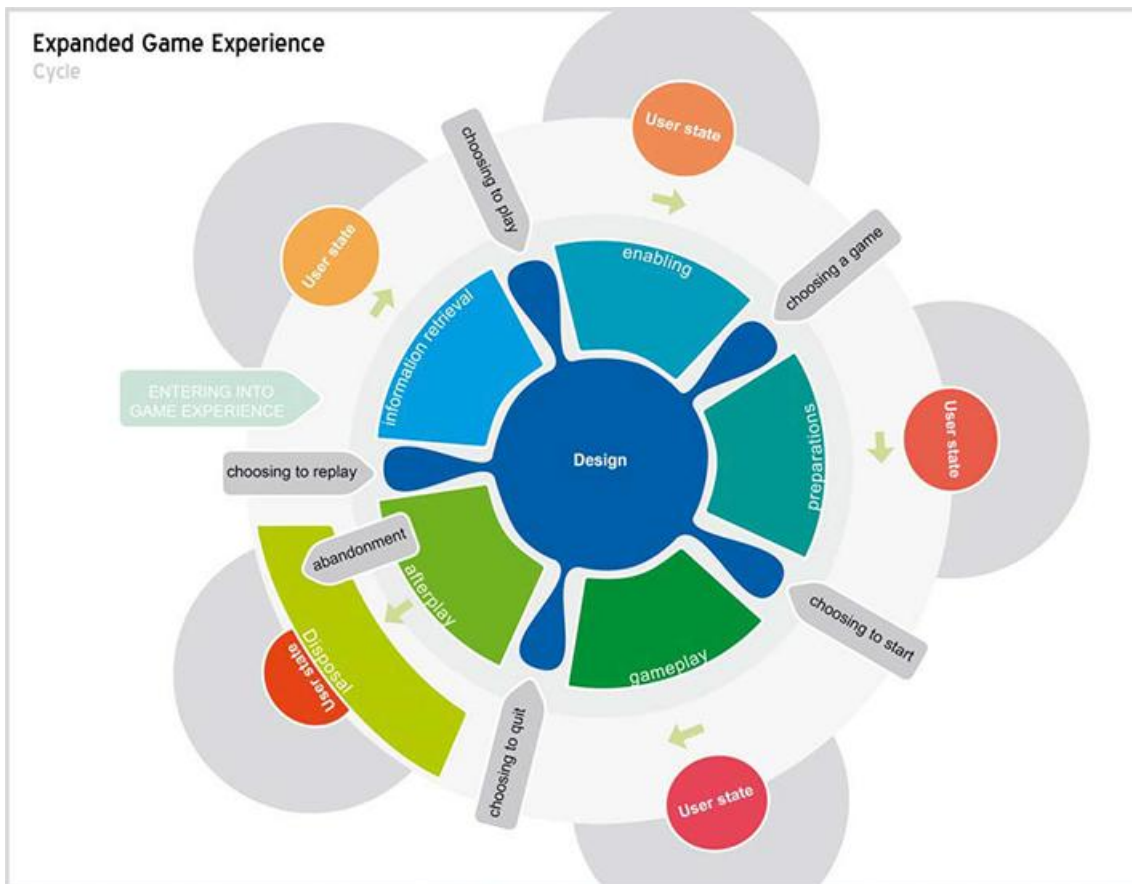
Yleensä fantasian taso erottaa roolipelit muista peleistä: esimerkiksi lautapeleissä ei yleensä ajatella, että pelinappulalla olisi erilaiset tiedot maailmasta kuin pelaajalla (Fine 1984, 184-185). Toisaalta monissa miniatyyripeleissä, kuten *Blood Bowlissa*, pelinappuloiden kuvaamat hahmot, kehittyvät hiukan samaan tapaan kuin roolipeleissä. Ne saavat uusia kykyjä tai taitoja, jotka avaavat uusia pelimekaanisia mahdollisuuksia ja fiktion tasolla kuvaavat hahmon kehittyviä tietoja ja taitoja. Toisaalta digitaalisissa peleissä pelin tarjoaman perspektiivin on todettu vaikuttavan siihen, kuinka vahvasti pelaaja eläytyy kontrolloimaansa hahmoon. Pelaajat ottavat aina pelatessaan *jonkinlaisen* roolin, mutta eivät välttämättä suoranaisesti *tietyn* hahmon roolia. (Jørgensen 2009.)

Laajentunutta pelikokemusta on tutkittu myös miniatyyripelaamisen näkökulmasta. Carter ja muut (2014a) nostavat esiin ”ajanviette” (*pastime*) -termin kuvaamaan sitä moninaista kudosta, josta *Warhammer 40 000* -pelikokemus syntyy. Termillä viitataan siihen kuinka varsinaisen pelin ympärillä on joukko itsenäisiä, mutta toisiinsa sidoksissa olevia aktiviteetteja, kuten miniatyyrien maalaus ja fiktion uppoutuminen, joista yhdessä muodostuu laajempi pelikokemus. Kokemuksen ydin on varsinaisessa pelitilanteessa, mutta sen irrottaminen tästä laajemmasta kontekstista ei Carterin ja kumppanien mielestä tee oikeutta harrastukselle.

Kultiman ja Stenrosin (2010) kehittämä laajentuneen pelikokemuksen (*extended game experience*, eli EGE) malli (Kuva 3, sivulla 12) kuvaa hyvin pelikokemuksen laajuutta.

Siinä on eritelty kuusi toimintovaihetta (*activity phase*), jotka ovat: tiedon hankinta (*information retrieval*), mahdollistaminen (*enabling*), valmistelu (*preparations*), pelaaminen (*gameplay*) ja jälkipeli (*afterplay*). Nämä kuvaavat laajentuneen pelikokemuksen aikana tehtäviä toimintoja.

Toimintovaiheita erottavat siirtymävaiheet eli pelaamisen kynnykset (*threshold*), joita ovat päätös pelaamisesta (*choosing to play*), pelin valinta (*choosing a game*), pelin aloittaminen (*choosing to start*), pelin lopettaminen (*choosing to end*) ja päätös uudelleenpeluusta (*choosing to replay*) tai pelaamisesta luopuminen (*abandonment*). Nämä kuvaavat ympäristön ominaisuuksia jotka estävät kokemuksen jatkamista ilman jonkinlaista ponnasta tai rajoittavat käyttäjän toimia. (Kultima & Stenros 2010.)



Kuva 3: Malli laajentuneesta pelikokemuksesta (Kultima & Stenros 2010).

Toisin kuin Mäyrä (2007), jonka malli on tiukemmin sidoksissa varsinaisen pelaamisen kontekstiin, Kultima ja Stenros (2010) esittävät, että pelikokemuksen muodostus voi alkaa jo kauan ennen varsinaista pelin pelaamista ja jatkua itse pelitilanteen jälkeen. He myös korostavat, että mallin vaiheet eivät ole selkeästi peräkkäisiä vaan voivat kulkea myös rinnakkain ja missä tahansa järjestyksessä. Mallissa viitataan myös käyttäjätiloihin (*user state*). Se viittaa pelaajien erilaisiin motivaatioihin ja resursseihin, jotka vaikuttavat pelikokemuksen muodostumiseen. Toisin sanoen eri pelaajat hakevat jopa samoilta peleiltä erilaisia asioita.

Laajentuneen pelikokemuksen malli on kehitetty erityisesti pelisuunnittelullisesta⁴ näkökulmasta. Kultima ja Stenros (2010) kritisoivat varsinaiseen pelaamiseen keskittyviä pelisuunnittelumalleja siitä, että niissä oletetaan kokemuksen syntyvän vasta pelaajan vuorovaikutuksesta pelijärjestelmän (*game system*) kanssa. Heidän mukaansa tämän kaltainen näkemys vaikeuttaa esimerkiksi tarkkailuun (*spectatorship*) tai kasuaalipeleihin liittyvien pelikokemusten ymmärtämistä. Sen sijaan suunnittelun tulisi keskittyä pelaamisen kynnyksiin ja erilaisia tarjoumia kehittämällä pyrkiä vaikuttamaan käyttäjän tilaan.

Laajennetun pelikokemuksen malli on rinnastettavissa Carterin ja kumppanien (2014a) ”ajanviete”-käsitteeseen. Kultiman ja Stenrosin (2010) mukaan esimerkiksi valmistelu tai jälkipeli -vaiheet saattavat olla joissain tilanteissa jopa pelaamista tärkeämpiä. Pelaaja saattaa siis nauttia vaikkapa miniatyyrien maalaamisesta tai keräilystä enemmän kuin itse pelaamisesta.

⁴ Suunnittelulla viitataan tässä nimenomaan ”design”-käsitteeseen, joka on vaikea suomentaa tyhjentävästi. Wikipedia kääntää sen muotoiluksi: ”Muotoilu eli design [--] tarkoittaa esineen tai muun kohteen käytettävyyden ja muodon suunnittelua tai sen valmistusta. Myös kaksiulotteisia graafisia suunnitelmia sekä käyttöliittymien ja brändien suunnittelua ja toteutusta voidaan sanoa muotoiluksi ja ne voivat kuulua muotoilijan työhön.” (Muotoilu. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Muotoilu>. Viitattu 16.5.2015.)

2.2 Keräileminen

Keräileminen on oleellinen osa miniatyyripelaamista. Pelaajat paitsi keräilevät miniatyyreja armeijoitaan varten, myös muokkaavat, maalaavat ja esittelevät niitä toisille pelaajille. Käyn seuraavassa läpi keräilemistä sekä materiaalista kokemuksesta mm. kuluttajatutkimuksen näkökulmasta asiaa tarkastelevan Russel W. Belkin teorioiden valossa.

Miniatyyripelien tapauksessa keräileminen on osa laajentunutta pelikokemusta (Carter ym. 2014a). Russel W. Belkin ja tutkimusryhmän (Belk ym.1991) määritelmä keräilylle kuuluu seuraavasti:

Keräily on "yhteenkuuluvien, mutta erilaisten objektien (materiaalisten esineiden, ideoiden, olioiden tai kokemusten) joukon selektiivistä, aktiivista ja pitkäjänteistä hankkimista, omistamista ja järjestelyä, joka omalta osaltaan luo ja saa erityismerkityksensä siitä kokonaisuudesta (kokoelmasta), jonka sen ymmärretään muodostavan." (Belk ym.1991, 180. Käännös Pöyhtäri 1996, 12.)

Keräilemisen erottaa kuitenkin muusta vastaavanlaisesta toiminnasta, haalimisesta (*hoarding*), kartuttamisesta (*accumulating*) ja sijoittamisesta (*investing*), motiivi ja selektiivisyys. Keräilyistä esineistä ei pyritä hyötymään taloudellisesti, kuten sijoituksissa ja niiden valintakriteerit ovat tarkemmat kuin asioiden kasaamisessa. Haalimisessa on puolestaan motivaationa mahdollinen tulevaisuuden tarve – esineillä itsessään tai kokoelmana ei ole haalijalle erityistä merkitystä. (Belk ym 1991; Pöyhtäri 1996, 11-12.)

Lautapeli­harrastajat saattavat keräillä lautapelejä pelkästään keräilemisen ilosta, mutta useimmiten keräilemistä motivoi niiden arvo harrastevälineinä. Lautapelejä saatetaan ostaa mielenkiinnosta uudenlaisia pelikokemuksia kohtaan. Niitä hankitaan siis potentiaalisen hyödyn tai pelin esteettisen arvon vuoksi, mikä muistuttaa enemmän kartuttamista kuin keräilemistä. Joissain tapauksissa rajanveto voi kuitenkin olla vaikeaa, sillä joillekin harrastajille lautapelien keräily on itsessään tapa nauttia niistä. (Woods 2012, 131-135.)

Tämän voidaan olettaa pätevän myös miniatyyripelien tapauksessa. Miniatyyreja keräillään, ja niiden muokkaamisella ja maalaamisella on erityinen asema miniatyyripelihar­rustuksessa, ne ovat enemmän kuin pelivälineitä (Carter ym. 2014a). Tästä syystä niitä ei

voi täysin rinnastaa ”tavallisiin” lautapeli-elementteihin. Miniatyypipelaajalle pelaaminen saattaa toimia keräilemisen motivaationa, ja harrastaja saattaa nauttia enemmän miniatyyrien muokkauksesta, maalauksesta ja esittelystä kuin varsinaisesta pelaamisesta. Siksi voi olla vaikeaa määrittellä miniatyyrien välineellisen arvon ja muiden keräilyn motivaatioiden painopistettä. (vrt. Kultima & Stenros 2010.)

Pelien kasaaminen on tapa muokata ja hallita identiteettiä, sekä kerätä sosiaalista pääomaa pelaajayhteisössä (Williams 2006). Belk puhuu laajentuneesta minuudesta (*extended self*). Tarkoituksellisesti tai vahingossa, tietoisesti tai alitajuisesti me koemme omistuksemme osaksi itseämme. Niistä tulee sitä läheisempi osa meitä, mitä suurempi kontrolli meillä on niihin. (Belk 1988.)

Belk (1988) puhuu keräilyn yhteydessä laajentuneesta minuudesta (*extended self*). Tarkoituksellisesti tai vahingossa, tietoisesti tai alitajuisesti me koemme omistuksemme osaksi itseämme. Niistä tulee sitä läheisempi osa meitä, mitä suurempi kontrolli meillä on niihin. Omistukset voidaan jakaa kategorioihin sen perusteella kuinka luja side niillä on minuuteemme. Näitä kategorioita ovat: keho, sisäiset prosessit, ideat ja kokemukset sekä ne paikat, ihmiset ja asiat joihin koemme olevamme kiintyneitä. Voimme laajentaa minuuttamme näihin olioihin (*object*) kontrolloimalla ja hallitsemalla niitä, luomalla niitä, oppimalla tuntemaan ne tai symbolisen saastumisen kautta. Omistusten hankkiminen antaa meille käsityksen menneisyydestä, kertoo keitä olemme ja kenties vihjaa myös tulevaisuudesta. (Ema. 1988.)

Lautapelien julkaisijat hyödyntävät kuluttajien keräily-, tai kasaamisviettä, liiketoimintamalleissaan (Woods 2012, 134-135; Williams 2006). Esimerkiksi *Games Workshopilla* on tapana päivittää peliensä sääntöjä ja julkaista peliin uusia sääntöjä, joiden myötä uudistetaan myös pelin miniatyyrivalikoimaa. Yhtiön sponsoroimissa virallisissa turnauksissa ei sallita vanhojen miniatyyrien käyttöä, mikä houkuttelee pelaajia päivittämään myös miniatyyrikokoelmaansa. Tässä tapauksessa voidaan nähdä, että jo miniatyyrien valmistaja pyrkii määrittämään mitä kokoelmaan kuuluu ja mitä pelaajan tulisi kerätä täydentääkseen kokoelmansa.

Williams (2006) nostaa esiin keräilystrategiapeli- (*collectible strategy games*)⁵ alakulttuurin organisatorisen ja ilmaisullisen puolen. Hänen mukaansa pelaajien identiteetti rakentuu ainakin osittain kulutettavien hyödykkeiden kautta. Organisatorisella tasolla pelijulkaisijat voivat vaikuttaa alakulttuuriin sillä kuinka ne julkaisevat peleihin uutta materiaalia, miten ne muokkaavat pelin sääntöjä ja millaisia virallisia turnaus- tai pelimahdollisuuksia ne tarjoavat. Toisaalta Covan ja muiden (2007) mukaan julkaisijan on kuitenkin vaikea synnyttää yhtenäistä maailmanlaajuista pelikulttuuria, vaan pelaajayhteisöt pyrkivät muokkaamaan niistä omannäköisiä.

Vaikka keräileminen on kiinteämpi osa miniatyyripeliharrastusta, se liittyy myös digitaaliseen pelaamiseen. Pelaajat keräilevät digitaalisissa peleissä esimerkiksi saavutuksia (*achievement*; Sotamaa 2010). Toisaalta myös digitaalisten pelien keräily on oleellinen osa pelien tarjoamaa kokemusmaailmaa: ne rakentavat pelaajan identiteettiä (vrt. Belk 1988) ja kerryttävät alakulttuurista pääomaa (*subcultural capital*; Toivonen ja Sotamaa 2011). Mäyrä (2007, 812) huomauttaa, että digitaalisten pelien keräileminen on aivan yhtä oikea tapa käyttää niitä kuin pelaaminen. Keräily itsessään muistuttaa jossain määrin pelaaamista, ja peleillä ja keräilemisellä on paljon yhteistä – enemmän kuin on kenties osattu ajatella (Sotamaa 2010).

2.3 De- ja rematerialisaatio

Pelituotteita voi käyttää monin tavoin, joita kaikkia on mahdotonta huomioida suunnitteluvaiheessa (Lauwaert 2009, 8-20). Pelisuunnittelija ei voi määrittää kokemuksia etukäteen, vaan ainoastaan tarjota puitteet niille. Pelisuunnittelu on siis toissijaista suunnittelua

⁵ Williams viittaa tällä termillä kaikkiin sellaisiin peleihin joihin kuuluu oleellisesti peliesineiden keräily. Tällä voidaan tarkoittaa miniatyyreja, kuten *Blood Bowlissa*, tai keräilykortteja, kuten *Magic the Gatheringissa*. Merkittävää on, että julkaisija tuottaa esineitä joiden käytettävyys ja harvinaisuus vaihtelevat, ja näiden esineiden hankkiminen on oleellinen osa pelaamista.

(*second order design*; Salen & Zimmerman 2004, 168). Toisin sanoen pelaajat voivat käyttää tuotetta aivan eri tavalla kuin suunnittelija on alun perin tarkoittanut, esimerkiksi *Blood Bowl*issa saatetaan käyttää miniatyyrien sijaan vaikka lego-ukkoja pelinappuloina. Ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa pelata, on vain erilaisia tapoja käyttää pelituotetta (Mäyrä 2007).

Yksi tapa käyttää pelituotetta on osallistua sen suunnitteluun ja kehittämiseen. Digitalisoituminen on tukenut osallistumiselle avoimen kulttuurin (*participatory culture*) syntymistä. Siinä pelaajat eivät ole enää ainoastaan pelaajia, vaan he osallistuvat myös pelin suunnitteluun. Yhdeltä-monelle malli on muuttunut monelta-monelle malliksi. Asiaa voidaan tarkastella *ydin/reuna* (core/periphery) -mallin kautta, jossa ytimen muodostavat suunnitellut tavat - tuotteen tukemat tavat - pelata peliä, kun reuna-alueelle sijoittuvat tukemattomat, pelaajien itse kehittämät pelitavat. Tuetut pelitavat muodostuvat monista ominaisuuksista, kuten tuotteen materiaalista, säännöistä, ohjeista, konnotaatioista ja teknologisista spesifikaatioista. Pelaajat kuitenkin käyttävät pelejä uusilla ja yllättävillä tavoilla, eikä kaikkia pelitapoja voi suunnitteluvaiheessa ottaa huomioon. (Lauwaert 2009, 8-20.)

Internet mahdollistaa suoran keskustelun pelaajien ja suunnittelijoiden välillä. *Board Game Geek*⁶ -sivustolla pelaajat kyselevät usein lautapelien suunnittelijoilta tarkennuksia pelien sääntöihin. Siellä käydään myös keskusteluita erilaisista pelivarianteista, ja silloin tällöin nämä muutokset tai parannukset päätyvät lautapelin myöhempisiin versioihin.

⁶ Board Game Geek on lautapeliharrastajien verkkoportaali, jolla esitellään ja arvostellaan lautapelejä. Sivustolta löytyy myös keskustelupalsta, jossa voi keskustella peleihin liittyvistä asioista toisten harrastajien tai lautapelisuunnittelijoiden ja julkaisijoiden kanssa. (Board Game Geek, <https://boardgamegeek.com/>. Viitattu 13.5.2014.)

*Kickstarterin*⁷ kaltaiset joukkorahoituspalvelut tarjoavat jo pelin kehitysvaiheessa mahdollisuuden suoraan vuorovaikutukseen pelin suunnittelijoiden ja kohdeyleisön välillä. Sen kautta pelaajilla on mahdollisuus osallistua pelin kehittämiseen tai ainakin kokea olevansa osa pelinkehitystä.

Vaikka lautapeleistä on tehty jo pitkään digitaalisia versioita, lautapeliä digitalisaation kasvanut suosio kytkeytyy laajempaan *dematerialisoinnin* ilmiöön. Dematerialisaatiolla viitataan lyhyesti ilmaistuna prosessiin, jossa käsinkosketeltava artefakti siirtyy digitaaliseen ympäristöön (Van Campenhout ym. 2013, 3). Ilmiö on havaittavissa niin pelituotteissa kuin laajemminkin yhteiskunnassa. Vaikka teknologian kehittyminen on vauhdittanut sitä, ilmiö sinällään ei ole uusi. Pelit mediana ovat olleet olemassa jo ennen digitaalisia pelejä. Kuten muukin media, myös digitaaliset pelit ovat lainanneet joitain piirteitä varhaisemmilta peleiltä.

Liikettä tapahtuu kuitenkin kahteen suuntaan. Katriina Heljakka (2012) kutsuu *rematerialisoinniksi* ilmiötä, jossa digitaaliset tuotteet palaavat materiaaliseen maailmaan. Esimerkiksi digitaalisista peleistä tuttu hahmogalleria tulee osaksi materiaalista maailmaa erilaisten massamarkkinoitujen leikkituotteiden kautta. Suositussa *Skylanders* (2011) pelissä tulee mukana alusta, jolla asetellut muoviset miniatyyrit avaavat uusia hahmoja digitaalisessa pelissä. Rovion *Angry Birds* -tuotesarjassa puolestaan digitaalisen pelin ympärille on syntynyt valtava määrä materiaalisia oheistuotteita. Voidaankin todeta, että monet meille tarjolla olevista pelikokemuksista ovat nykyään jossain määrin hybridisiä kokemuksia (Tyni ja Sotamaa 2014).

⁷ Kickstarterissa on mahdollista keskustella jo suunnitteluvaiheessa pelinkehittäjien kanssa, ja tätä kautta osallistua, tai vähintään kokea osallistuvansa, kehitysprosessiin. (Kickstarter, <https://www.kickstarter.com/>. Viitattu 13.5.2014)

Sen sijaan, että ne toimisivat aina yhtä aikaa, materiaallinen ja digitaalinen kokemus saattavat vuorotella. Myös niiden riippuvuussuhde saattaa vaihdella: joissain tuotteissa materiaallinen ja digitaalinen leikki yhdistyy, kun taas toisissa ne toimivat erillään. Voidaan puhua siis riippuvuuden ja riippumattomuuden (*dependency-independency*) sekä synkronisuuden ja asynkronisuuden (*synchronicity-asynchronicity*) akseleista. Materiaaliset ja digitaaliset tarjoumat ovat kuitenkin aina läsnä, mutta niiden painoarvo kokemuksen kannalta vaihtelee. (Tyni, Kultima & Mäyrä 2013.)

Lindtner ym. (2008) laajentaa hybridisyyden käsitettä moniulotteiseen ympäristöön tai ”ekologiaan”. Heidän mukaansa *World of Warcraft* (WoW; 2004) -pelaajat loivat oman merkityksellisen kokemuksensa, jossa verkkopeli ja internet-kahvila sen tarjoamine sosiaalisine verkostoineen synnyttivät hybridisen kokemuksen. Yksi tärkeimmistä seikoista kokemuksen syntymisessä oli toisten ihmisten fyysinen läsnäolo. Pelaajat saattoivat pelata WoW:ia yhdessä vieressä istuvan kanssa jakaen näin pelikokemuksen. He siirtyivät sujuvasti pelin sosiaalisen ja tarinallisen immersion, ja internet-kahvilan sosiaalisen todellisuuden välillä. Pelaajat myös jakoivat kokemuksia keskustelemalla fyysisten läsnäolijoiden kanssa. Näin muodostui hybridinen ekologia, jossa fyysinen sijainti ja digitaalinen pelaaminen muodostivat yhdessä laajemman kokemuksen.

Van Campenhout ym. (2013) esittävät, että dematerialisoitujen tuotteiden suurimpia etuja ovat rajaton saatavuus ja joustavuus. Heikkouksia heidän mielestään ovat materiaallisen rikkauden menetys sekä kasvanut abstraktion ja kognitiivisen vaativuuden taso. ”Molempien maailmojen parhaat puolet” -tyyppiseen ajatteluun nojaten Van Campenhout ryhmineen ehdottaa, että tuotesuunnittelussa tulisi ottaa huomioon materiaallisen ja digitaalisen maailman lisäksi kolmas – hybridinen – suunnittelumaailma.

3 LAUTAPELAAMINEN JA YHTEISÖLLISYYS

Tässä luvussa selvitan aluksi mitä lautapelaamisella yleensä tarkoitetaan ja mikä sen asema on niin pelitutkimuksessa kuin harrastajien näkökulmasta. Sen jälkeen kerron digitaalisista lautapeleistä, sekä käsittelen materiaalisten lautapeliin suhdetta niihin pelikemuksen ja -mekaniikan tasoilla. Luvun lopuksi tarkastelen yhteisöllisyyden merkityksestä verkkopelaamisen näkökulmasta.

3.1 Lautapelaaminen digitalisoituvassa maailmassa

Tässä yhteydessä materiaalisella lautapelaamisella viitataan mihin tahansa peliin, jota pelataan istumalla pöydän ympärillä. Se pitää sisällään lautapelit (esim. *Blood Bowl*, 1987; shakki), korttipelit (esim. *Magic the Gathering*, 1992; pokeri), roolipelit (esim. *Dungeons and Dragons*, 1974; *Rune Quest*, 1978) ja miniatyyripelit (esim. *Warhammer Fantasy Battle*, 1983; *Warhammer 40 000*, 1987). Kaikissa näissä peleissä ei kuitenkaan käytetä varsinaista pelilautaa. Näistä peleistä voisi puhua myös fyysisinä lautapeleinä, mutta koska fyysinen saattaa sanana viitata myös kehollisuuteen (esimerkiksi oikeilla ihmisillä pelattava shakki), on materiaallinen terminä selkeämpi.

Lautapelejä on pitkään pidetty hyvin pienenä markkinarakona ja digitaalisuuden myötä katoavana harrastusmuotona (Woods 2012, 2). Myös pelitutkimuksessa lautapelaaminen on ollut pitkään marginaalissa tutkimusten keskittyessä lähinnä digitaalisiin peleihin ja pelikulttuuriin. Viime vuosina tähän digitaalisten pelien merkitystä ylikorostavaan *digitaaliseen harhapäätelmään* on kuitenkin herätty – myös digitaalisia pelejä tulee tarkastella osana laajempaa pelien kirjoa, ei standardina, jonka kautta muut pelit määritellään (Stenros & Waern 2011).

Björk (2013) esittää perusteluita sille, miksi pelkästään digitaalisten pelien tutkimus ei ole järkevää, ja jopa ehdottaa, että ”digitaalinen – ei-digitaalinen” jaottelusta tulisi pelitutkimuksessa luopua kokonaan. Myös pelitutkimuksen ns. *materiaalinen käänne* (Ap-

perley & Jayemane, 2012) puhuu sen puolesta, että pelejä olisi syytä tarkastella materiaalisesta näkökulmasta – myös digitaaliset pelit ovat usein esineitä, jotka ovat olemassa maailmassa ja ne syntyvät ihmisten konkreettisesta työstä. Vaikka pelien digitaalinen jakelu on yleistynyt, on olemassa viitteitä siitä, että ihmiset edelleen arvostavat kokemusta, jonka pelipakkaukset, sääntökirjat ja muut materiaalit tuottavat (Toivonen & Sotamaa 2011). Nämä seikat ovat varmasti myötävaikuttaneet viimeaikaiseen näkökulmien muuttamiseen sekä ei-digitaalisten pelien tutkimuksen arvonnousuun.

Lautapelaamisen suosio on ollut nousussa aina 2000-luvun alun ns. lautapeliressanssista lähtien, ja viime vuosina lautapeliä myynti on ollut jatkuvassa kasvussa. Se on huomattu myös valtaviestämediassa: *The Guardian* puhuu jopa lautapelaamisen kultaisesta ajasta ja internetin vaikutuksesta lautapelaamisen suosion kasvuun (Duffy 2014). Suosion noususta kertoo myös se, että nykyään useista suomalaisista ravintoloista löytyy lautapeliä, jossa perinteisten shakin ja backgammonin lisäksi näkyy modernien eurooppalaistyyppisten lautapeliä klassikoita, kuten *Carcassonne* (2000) tai *Menolippu* (2004).

Syitä lautapelaamisen nykyiseen suosioon on monia. Kaksituhattaluvun alussa nähtiin suuri nousu kasuaalipeliä suosiossa, ja se toi digitaalisen pelaamisen aivan uudella tavalla suuren yleisön tietoisuuteen (Juul 2012). Samalla se avasi mahdollisuuksia lautapelaamiselle. Digitaalisten lautapeliä on todettu olevan helpommin omaksuttavia kuin niiden materiaalistien vastineiden (Duffy 2014), mikä on tuonut harrastusta selvästi kasuaalimpaan suuntaan.

Pelaamisesta ylipäättään on tullut yleisesti hyväksytympi harrastus ja kehittynyt älylaiteteknologia on kasvattanut digitaalisten lautapeliäadaptaatioiden suosiota. Ne esimerkiksi mahdollistavat pelin testaamisen ennen materiaalistien kopion hankkimista. Vaikuttaa siltä, että digitalisointi hieman yllättäen nimenomaan lisää lautapeliä myyntiä sen sijaan, että kuluttajat hylkäisivät vanhentuneen teknologian ja siirtyisivät pelin digitaalisen version pariin (Kankainen & Tyni 2014). Kenties yksi selitys tälle ilmiölle on se, että vähemmän lautapelejä pelaavien on helppo tutustua pelin digitaalisiin kopioihin ja tätä kautta innostua myös materiaalistien pelaamisesta, eräänlainen porttiteoria siis (vrt. Kultima 2009). Lautapeliä voi myös nähdä kulkeneen dematerialisaation myötä reunalta

kohti keskustaa (vrt. Lauwaert 2009, 9-20). Toisaalta juuri yhteiskunnan kokonaisvaltainen digitalisoituminen saattaa houkutella materiaalisen lautapelaamisen pariin. Morrison ja Gomez (2014) ovat havainneet ihmisten ”pakenevan” digitaalisesta maailmasta pitkälti tunnesyistä. Heillä saattaa esimerkiksi kulua liikaa aikaa jonkin teknologian parissa tai he pettyvät siihen mitä teknologialla on heille tarjota.

Myös sosiaalisuus on tärkeä motiivi lautapelaamisen taustalla. Stewart Woodsin (2012, 194) havaintojen mukaan sosiaalisuus muodostuu lautapelaajien tärkeimmäksi nautinnonlähteeksi. Mielenkiintoista on myös, että 53% hänen kyselynsä vastanneista lautapelaajista koki, ettei pelin voittaminen liity pelaamisesta saatavaan nautintoon, ja vain 19%:lle se oli tärkeää pelinautinnon syntymisen kannalta (emt., 190). Lautapelaaminen tarjoaakin harrastajille sekä älyllistä haastetta että sosiaalisen kanssakäymisen välineen (emt., 211).

Lautapelien sosiaalisuutta on tutkittu myös esimerkiksi analysoimalla pelaajien käymiä keskusteluita lautapelisession aikana (Kato, Sugiura, Iida & Arakawa 2007). Vaikka pelaajat keskustelevat pääosin itse pelistä, se myös toimii inspiraationa yleisemmistä asioista keskustelemiselle. Havainnot valaisivat myös mielenkiintoisesti pelin oppimisprosessia. Pelin alkuvaiheessa keskustelu painottui pelin perusmekaniikkoihin ja sääntöjen opetteluun. Pelin edetessä painopiste siirtyi kuitenkin pelistrategiaan ja muuten yleisempään suuntaan, jopa pelin ulkopuolisiin asioihin.

Carter, Harrop ja Gibbs (2014b) kritisoivat sitä, kuinka lautapelien edut suhteessa digitaalisiin peleihin käsitetään usein ainoastaan pelaajien fyysisestä yhdessäolosta juontuvaksi sosiaalisuudeksi. Lautapelien sosiaalisuus ei kuitenkaan ole sidoksissa ainoastaan toisten pelaajien läsnäoloon, vaan se juontuu jo pelin suunnitteluratkaisuista (Björk, Falk, Hansson & Ljungstrand 2001; Zagal, Rick & Shi 2006).

Tutkijoiden (Xu, Barba, Radu, Gandy & MacIntyre 2011) tekemät havainnot tukevat sitä, että nopanheittämisen, pelinappuloiden liikkuttelun ja sääntökirjojen selaamisen kaltaisilla ensi näkemältä merkityksettömillä rutiineilla vaikuttaa olevan yllättävän suuri merkitys lautapelikokemuksen muodostumisessa: ne synnyttävät sosiaalista kanssakäymistä ja sitä

kautta lisäävät pelinautintoa. Heidän tekemänsä pelitilanteiden laadullinen videoanalyysi tuotti viisi lautapelaamiseen liittyvää sosiaalisen kanssakäymisen kategoriaa: rutiinit (*chores*), johon edellä mainitut toimet kuuluvat, pelitilanteen reflektointi (*reflection on gameplay*), strategiat (*strategies*), peliin liittymätön (*out-of-game*) ja peli itsessään (*game itself*). ”Rutiinit” on kategoriaista kiinnostavin, sillä sen todettiin synnyttävän ja tukevan muun kaltaista sosiaalista kanssakäymistä. Yleinen lähtökohta lautapelien digitalisoimisessa on ollut tämän kaltaisten toimien minimointi tarpeettomina (Esim. de Boer & Lamers 2004; Frapolli ym. 2010; Ip & Cooperstock 2011; Wallace ym. 2012). Vaikuttaa kuitenkin siltä, että se ei ole hyvä lähtökohta pyrittäessä säilyttämään lautapelikokemuksen viehätys (Xu ym. 2011).

Nopanheittäminen on tyypillinen lautapelaamiseen liittyvä rutiini, jopa siinä määrin, että kuusitahoisesta nopasta on yleisesti ottaen tullut jonkinlainen lautapelaamisen symboli. Noppa on myös hyvä esimerkki lautapelin sääntöjen läpinäkyvyydestä, sillä se tarjoaa kouriintuntuvan tavan olla vuorovaikutuksessa lautapelin mekaniikan kanssa. Se on tärkeä osa myös *Warhammer 40 000* -pelikokemusta. Pelissä käytettävä suuri noppamäärä kuvaa taistelukentän meteliä ja kaaosta sekä symboloi erilaisia fiktiivisiä sattumuksia ja tilannekohtaisia muuttujia, jotka vaikuttavat taistelun lopputulokseen (Carter ym. 2014b). Näin noppa toimii sekä pelimekaanisena apuvälineenä että tuottaa tarinallista tai temaatista sisältöä peliin.

Pelisuunnittelija Chris Klug (2011) kirjoittaa samasta asiasta pelisuunnittelun näkökulmasta ja nostaa esiin kuinka nopat synnyttävät draamaa pöytäroolipeleissä. Kun nopanheiton tavoitteet ovat avoimesti tiedossa, pelaajille saattaa syntyä tunne siitä, että he melkein onnistuivat nopanheiton tuloksen jäädessä vain vähän tavoitearvosta. Näin se auttaa heitä visualisoimaan pelitilanteen paremmin. Nopanheittämiseen liittyy suuri tunnelataus, sillä pelaajat kokevat voivansa vaikuttaa pelimekaniikkaan noppien kautta. He ikään kuin luovat pelaamansa pelin.

Lautapelin materiaalisuus laajentaa pelikokemusta myös muulla tavoin. Materiaaliset pelielementit tarjoavat passiivisille, esimerkiksi vuoroaan odotteleville pelaajille jotain te-

kemistä (korttienselaamista, pelinappuloiden pinoamista jne.). Toiminta on pelin etene-
misen kannalta epäolennaista, mutta vaikuttaa positiivisesti pelikokemukseen.
(Krzyvinski ym. 2011.)

Belkin (2013) mukaan digitaalisen ajan tarjoamat mahdollisuudet ovat monimutkaista-
neet minuuden käsitettä. Meillä ihmisillä saattaa olla verkossa useita persoonallisuuksia,
jotka vaikuttavat minäkäsitykseen. Kuitenkin illuusio siitä, mitä koemme minuu-
temme ytimeksi, pysyy muuttumattomana. Minuutta hallinnoidaan nykyään paljon aktii-
visemmin kuin aiemmin, ja se rakentuu entistä enemmän yhteisöllisyyden ja muun verk-
kokäyttäytymisemme kautta. Toisaalta digitaaliset omistukset ovat melkein, mutta eivät
aivan yhtä tärkeitä kiintymyksen kohteita ja laajennetun minuuden välineitä kuin materi-
aaliset vastineensa.

Kaiken kaikkiaan materiaallinen kokemus ja kouriintuntuvuus muodostavat tärkeän osan
lautapelikokemuksesta. Ne tukevat lautapelikokemukselle tärkeää sosiaalista kanssakäy-
mistä ja tarjoavat myös kouriintuntuvuudesta kumpuavaa nautintoa. Vaikuttaisi siltä, että
materiaaliset pelielementit toimivat mielikuvituksen apuvälineinä kehittäen pelikoke-
musta niin ikään tällä tasolla.

3.2 Digitaaliset lautapelit

Tarkasteltaessa lautapeliä nykytilaa sekä niiden historiaa ja sen yhtymäkohtia digitaali-
seen pelaamiseen vaikuttaa siltä, että näiden kahden välinen raja on hämärtyneessä (Kan-
kainen ja Tyni 2014). Digitaaliset pelit lainaavat piirteitä lautapeleistä, ja toisaalta digi-
taaliset lautapelit hyödyntävät monia digitaalisuuden tuomia etuja (Johnson 2012). Var-
haiset digitaaliset pelit olivat usein lautapelikäännöksiä tai -mukaelmia. Esimerkiksi tiet-
tävästi ensimmäinen suomalainen kaupallinen tietokonepeli *Chesmac* (1979) oli digitaalinen
käännös shakista (Kauppinen 2014).

Lautapelit ovat toimineet innoittajina myös moniin digitaalisiin peleihin ja varsinaisia di-
gitaalisia käännöksiä on tehty niin tietokoneille kuin pelikonsolleille. Nykyään digitaali-
silla lautapeleillä viitataan usein kosketusnäyttölaitteilla pelattaviin lautapelikäännöksiin.

Ne ovat pelimekaniikaltaan pitkälti materiaalisten vastineidensa toisintoja, mutta niihin on saatettu sisällyttää vaihtelevissa määrin automaatiota helpottamaan ja nopeuttamaan pelin kulkua. Lautapeliä automatisoinnilla sekä materiaalisten ja digitaalisten tarjoumien yhdistelemisellä on kuitenkin pitkä historia, ja mobiililaitteiden kosketusnäyttöillä pelattavat digitaaliset lautapelit voidaan nähdä tuon kehityskaaren tämänhetkisenä huippuna (Kankainen & Tyni 2014). Yleisesti ottaen pelien on todettu olevan transmediaalisia (Juul 2005; 2012), ja monet pelit ovat siirrettävissä mediumista toiseen, vaikka toteutuksessa ei välttämättä osata hyödyntää eri medioiden tarjoamia tarjoumia parhaalla mahdollisella tavalla.

Kuinka digitaalinen lautapeli sitten eroaa digitaalisesta pelistä? Hejboer & Hoven (2008) tunnistavat kaksi piirrettä joiden perusteella *Microsoft Surface* -tyyppisille digitaalisille pöydille suunnitellut pelit eroavat puhtaasti digitaalisista peleistä: ensinnäkin peliä pelataan kasvotusten toisten pelaajien kanssa, mikä lisää niiden sosiaalisuutta. Toiseksi digitaaliset lautapelit käyttävät sekä materiaalisia että digitaalisia käyttöliittymiä. Toisin sanoen niissä voidaan hyödyntää esimerkiksi materiaalisia pelinappuloita, jotka puolestaan saattavat auttaa pelaajien välisessä kommunikoinnissa.

Digitaalisia pöytiä käyttävät pelit ovat selkeästi hybridisiä siinä mielessä, että ne yhdistävät digitaalisen ja materiaalisen käyttöliittymän elementtejä. Digitaaliset lautapelit eivät kuitenkaan tätä välttämättä tee. Kankaisen ja Tynin (2014) mukaan voidaan kuitenkin pohtia muistuttavatko älylaitteille käännetyt lautapelit enemmän lautapeliä kuin vaikkapa tietokoneen näytöltä pelattavat lautapelikäännökset. Tablettitietokone esimerkiksi muistuttaa materiaalisilta ominaisuuksiltaan monella tapaa enemmän lautapeliä, kuin tietokoneen näyttö, joten sen myötä lautapelille ominaiset tarjoumat saattavat välittyä paremmin myös pelikokemukseen. Johnsonin (2012) mukaan myös sääntöjen läpinäkyvyyttä – filosofiaa, jonka mukaan kaikkien pelin sääntöjen on oltava näkyviä – voi pitää digitaalisten lautapeliä määrittävänä piirteenä suhteessa muihin digitaalisiin peleihin.

Vassal Game Engine (2010) ja *ZunTzu* (2006) ovat internetistä ladattavia pelimoottoreita, joilla voi kehittää ja pelata verkon yli digitaalisia adaptaatioita lautapeleistä. Ne tarjoavat

digitaalisen pelipöydän eli graafisesti täsmällisen digitaalisen toisinnon lautapelin materiaalisista elementeistä, mutta jättävät sääntöjen tulkinnan pitkälti pelaajien harteille. Automaatio on sovelluksissa jätetty minimiin tarjoamalla yleensä vain mahdollisuus korttien sekoittamiseen ja nopanheittämiseen, ja pelaajien välinen kommunikaatio tapahtuu joko ohjelman tarjoamassa tekstimuotoisessa keskustelussa, tai erillisiä palveluita käyttämällä. Vaikka tämän kaltaiset sovellukset säilyttävät lautapelin joustavuuden niiden kohdalla automatisaatio on jätetty niin vähäiseksi, että sen voidaan väittää mitätöivän digitalisoinnin tuovat hyödyt (Frapolli ym. 2010, 2). Puhtaasti digitaalista käyttöliittymää hyödyntävät lautapeliadaptaatiot on helppo lukea yksinkertaisesti digitaalisiksi peleiksi. Toisaalta lautapelin määrittäväksi tekijäksi voidaan nostaa myös sääntöjen läpinäkyvyys (Johnson 2012).

Pelaajan kannalta tarkasteltuna digitaalisiin lautapeleihin liittyy vahvoja mielleyhtymiä niiden materiaaliin vastinpareihin. Mikäli on pelannut esimerkiksi *Monopolia* (1935) materiaalisena pelinä, sen digitaalinen versio saattaa herättää vahvoja mielleyhtymiä alkuperäiseen lautapeliin. Pelaajan aiemmat kokemukset pelistä sekä yleinen kulttuurinen käsitys siitä, millainen lautapeli on (Mäyrä 2007), saattavat saada pelin tuntumaan enemmän lautapeliltä kuin perinteiseltä digitaaliselta peliltä huolimatta sen käyttämästä teknologiasta.

Myös lautapeleille ominaiset pelimekaniikat ja tarjoumat saattavat synnyttää assosiaatioita, joiden kautta peli koetaan digitaaliseksi lautapeliksi. Digitaalisessa lautapeliversiossa pelaajat saattavat esimerkiksi valita näytöltä ruutuja, joihin siirtää nappuloitaan, klikata korttipakkaa kortteja nostaakseen tai ”heittääkseen noppaa” ja niin edelleen. Tämän kaltainen toiminnallisuus liittyy vahvasti lautapelaamiseen, vaikka kouriintuntuuus ei siinä kokonaisuudessaan välitykään. Pelin mekaniikat ovat tässä mielessä läpinäkyvämpiä kuin perinteisessä digitaalisessa pelissä (Zagal ym. 2006; Harrop, Gibbs & Carter 2013), jossa pelaaja saattaa vain napauttaa hiirellä vastustajaa ja tietokone arpoo osuuko hän tähän, kuinka paljon hän mahdollisesti tekee vahinkoa jne. Digitaalisessa lautapelissä pelaaja näkee usein hyvin selvästi taisteluun vaikuttavat muuttujat sekä muut taistelun

ratkaisuun liittyvät pelimekaniikat. Koska pelien automatisointitaso ja muut ominaisuudet saattavat vaihdella suuresti, mitään selkeää rajaa digitaalisen pelin ja digitaalisen lautapelin välille on kuitenkin, paitsi vaikeaa, kenties myös tarpeetonta vetää (Björk 2013).

Digitalisointi saattaa joiltain osin parantaa lautapelikokemusta. Salen ja Zimmerman (2004, 85-91) tiivistävät digitaalisuuden edut neljään piirteeseen: 1) välitön mutta suppea vuorovaikutus, 2) informaation käsittely, 3) monimutkaiset automatisoidut järjestelmät ja 4) verkottunut kommunikaatio. Digitalisoinnissa on kuitenkin myös haittapuolensa. Yleisesti ottaen on todettu, että lautapeliin lisätty teknologia ei saisi tulla pelikokemuksen tielle, vaan sen tulisi lisätä pelinautintoa ja käytettävyyttä. (De Boer & Maarten 2004; Frapolli ym. 2010; Carter ym. 2014a.) Liika automatisointi saattaa myös tehdä pelitilanteen seuraamisesta vaikeaa (Wallace ym. 2012, 234). Tässä nousee esiin yksi materiaalisen lautapelin sääntöjen läpinäkyvyyden hyvistä puolista: se auttaa pelaajaa pysymään kartalla siitä mitä pelissä tapahtuu. Se saattaa myös lisätä pelinautintoa, koska hän pystyy tarkkailemaan hyvin yksityiskohtaisella tasolla mitä vastustajat pelissä tekevät.

Lautapeliin sääntöjen läpinäkyvyys ja muokattavuus jättävät pelaajille mahdollisuuden tulkita niitä omien tarpeidensa ja mieltymystensä mukaan. Tutkimukset osoittavat, että tämä lisää pelinautintoa (Frapolli ym. 2010; Wallace ym. 2012; Cheung ym. 2013). Usein muokattavuus ilmenee peliporukoiden välillä eroavina variantteina, joita kutsutaan talonsäännöiksi (*house rules*). Lautapelin säännöt elävät myös erratojen eli sääntöselvennyksien kautta. Erratat ovat elävä osa lautapelikulttuuria, ja ne usein mahdollistavat myös pelaajien osallistumisen pelisääntöjen kehittämiseen esimerkiksi kommentoimalla niitä *Board Game Geek* -sivustolla (Svelch 2014). Pelin digitalisointi kuitenkin kahlitsee pelin digitalisoimisen hetkellä käytettäviin sääntöihin joita voi muokata ainoastaan päivitysten muodossa. Säännöt kadottavat siis joustavuutensa. (Frapolli ym. 2010.)

DeLeon (2013) puolestaan väittää, että tietokonepelien ja ei-tietokonepelien säännöt noudattavat eri lainalaisuuksia. Tietokonepelien säännöt ovat hänen mukaansa verrattavissa fysiikan lakeihin, joita ei pelin puitteissa ole mahdollista rikkoa. Sen sijaan materiaalisten lautapeliin säännöt muistuttavat pikemmin yhteiskunnan sääntöjä, joiden noudattamiseen

pelaajan on sitouduttava. Hänen mukaansa tämän näkemyksen omaksuminen saattaisi helpottaa peleistä keskustelua sekä niiden suunnittelua.

Jaottelu ei kuitenkaan ole näin yksioikoinen. Salenin ja Zimmermanin (2004, 127-139) mukaan on olemassa kolmentasoisia sääntöjä: 1) perussäännöt (*constitutive rules*), 2) toiminnalliset säännöt (*operative rules*) ja 3) epäsuorat säännöt (*implicit rules*). Perussäännöt ovat pelin ytimessä olevat abstraktit matemaattiset säännöt, esimerkiksi digitaalisen pelin koodi, jotka eivät suoranaisesti kerro miten näitä sääntöjä tulisi tulkita. Toiminnalliset säännöt ohjaavat pelaajien toimintaa pelitilanteessa. Tällä viitataan yleensä pelin kirjoitettuihin sääntöihin, kuten ohjekirjaan. Epäsuorat säännöt kuvaavat kirjoittamattomia käyttäytymissääntöjä ja ”urheiluhenkeä”, jotka pätevät yleisesti eri pelitilanteisiin. Epäsuorat säännöt voivat kuitenkin muuttua kontekstista ja pelistä toiseen. Joskus niistä voi tulla myös toiminnallisia sääntöjä, jos vaikkapa pelinkehittäjät kirjoittavat jonkin pelaajayhteisön käyttämän epäsuoran säännön pelin ohjekirjaan.

DeLeonin (2013) näkemyksen mukaan digitaalisia pelejä ohjailevat pitkälti vain perussäännöt ja toiminnalliset säännöt. David Myersin (2008) tekemä tapaustutkimus *Play and Punishment: The Sad and Curious Case of Twixt*, antaa kuitenkin ymmärtää, että verkkopelaamisessa sosiaaliset säännöt, eli epäsuorat säännöt, ovat tärkeämpiä kuin pelin perus- ja toiminnalliset säännöt. Pelaamalla tiukasti pelin sääntöjen mukaan, mutta yhteisön sosiaalista normistoa rikkomalla Myers sai yhteisön vihat niskoilleen. Myös digitaaliset pelit vaativat siis ainakin epäsuoriin (sosiaaliin) sääntöihin sitoutumista.

3.3 Verkkopelit ja yhteisöllisyys

Koska lautapelejä perinteisesti pelataan toista ihmistä vastaan – vaikka yksinpelattaviakin pelejä löytyy – verkkopelaaminen on ymmärrettävä keino hyödyntää digitaalisuutta lautapelaamisen saralla. Sellaiset sivustot kuin *GameTable Online*,⁸ *Board Game Arena*⁹ tai *Board Game Online*¹⁰ tarjoavat mahdollisuuden pelata verkossa joko digitaalisia käännöksiä tunnetuista lautapeleistä tai suoraan digitaaliselle alustalle suunniteltuja lautapelejä. Tämän lisäksi ne yleensä tarjoavat keskustelupalstan, peliarvosteluita ja muita lautapelaajille suunnattuja palveluita.

McEwan ym. (2012) analysoivat kolmen kuukauden lokitiedostot *PlayOK* -verkkopelisivustolta¹¹, jolla on mahdollista pelata kortti- ja lautapelejä toisia ihmisiä vastaan. Tutkimuksen tulokset osoittavat, että käyttäjien vaihtuvuus on suurta, ja vain pieni osa pelaajista pysyy sivustolla pidempään. Ihmiset pelasivat useita eri vastustajia vastaan, mutta 72 prosentissa peleistä ei käyty lainkaan keskusteluja tarjolla olleen chatin välityksellä. Myös *Magic: the Gatheringia* (1992) verkossa pelaavien on havaittu kommunikoivan hyvin vähän vastapelaajan kanssa, mutta toisaalta verkkopelaaminen antaa mahdollisuuden keskustella pelistä pelin ulkopuolisten ihmisten kanssa. Verkkopelin kautta ei koettu saatutettavan samanlaista yhteisöllisyyttä, kuin esimerkiksi pelikaupassa pelattaessa. (Trammel 2010.)

⁸ Sivusto netissä: GameTable Online, <https://www.gametableonline.com/> (Viitattu 5.12.2014)

⁹ Sivusto netissä: Board Game Arena, <http://en.boardgamearena.com/> (Viitattu 5.12.2014)

¹⁰ Sivusto netissä: Board Game-online, <http://www.boardgame-online.com/> (Viitattu 5.12.2014)

¹¹ PlayOK on verkkosivusto jolla voi pelata useita perinteisiä lautapelejä digitaalisessa muodossa: PlayOK: <http://www.playok.com/> (Viitattu 8.5.2015)

McEwanin ja muiden (2012) mukaan *PlayOK*-sivuston käyttäjät muodostivat kuitenkin jonkin verran siteitä toisiin pelaajiin, eli pientä ryhmää vastaan pelattiin useammin kuin kerran. Kuitenkin 65 % prosenttia vastustajista tavattiin vain kerran. Trammelin (2010) havainnot tukevat tätä, sillä myöskään *Magic Online* (2002) ei tue ystävyysuhteiden syntymistä. *Magic: The Gatheringin* verkkoversio toimii hyvin siinä tilanteessa, että tosi-maailmassa on vaikea löytää peliseuraa, tai kun yhteys kanssapelaajiin on syystä tai toisesta katkennut. Tutkimukseen haastatellut pelaajat kuitenkin suosivat mieluummin pelin materiaalista kopiota, mikäli sen pelaaminen on mahdollista. He näkivät digitaalisen version lähinnä materiaalsen pelin korvikkeena. Toisaalta digitaalisen pelaamisen nopeus ja saavutettavuus mahdollisti sen käytön materiaalista peliä paremmin sääntöjen opetteluun ja strategioiden kehittelyyn.

McEwanin ja tutkimusryhmän (2012) tutkimus antoi mielenkiintoisia viitteitä siitä, että pelaajien välinen kommunikaatio ei ole rajoittunut ainoastaan chattiin, vaan peli itsessään voidaan nähdä kommunikaation muotona. Pelin toiminnot muistuttavat keskusteluvuoroja ja vastapelaaja voi lukea toisen pelaajan siirtoja siinä missä verbaalisia viestejäkin. Toisaalta pelaajien välinen vuorovaikutus voidaan nähdä erilaisena sosiaalisena vuorovaikutuksena. Tässä valossa online-pelaajat eivät kenties edes kaipaa perinteistä sosiaalista vuorovaikutusta, vaan peli itsessään tarjoaa riittävän kokemuksen.

Yhteisön tarkka määrittelyminen on hankalaa, mutta on joitakin piirteitä, joiden yleisesti katsotaan kuuluvan kaikkiin yhteisöihin. Yhteisöt perustuvat jäsentensä jatkuvaan sosiaaliseen kanssakäymiseen. Ne tarjoavat jäsenilleen erilaisia etuja, kuten yhteenkuuluvuuden tunnetta, informaatiota ja sosiaalisen identiteetin rakennuspalikoita. Lisäksi yhteisöjen sisäinen kommunikaatio perustuu ainakin osittain jaetun symbolisen todellisuuden varaan, eli yhteisön jäsenten välinen kommunikaatio muodostaa jaetun merkitysten verkoston. Tietyn sosiaalisen verkoston jäsenyys ei tee automaattisesti sen sisältämän yhteisön jäseneksi, vaan jäsenyys vaatii jonkin verran emotionaalista panostusta. (Siitonen 2007, 93-94.)

Yhteisö on vuorovaikutuksessa myös pelitilanteen ulkopuolella hyödyntäen esimerkiksi erilaisia web-sivustoja ja keskustelupalstoja kanssakäymisessään. Niiden välityksellä pelaajat voivat jakaa peliin liittyvää tietouttaan, esimerkiksi karttojen, strategiaoppaiden ja erilaisten vinkkien muodossa. Taylor (2006, 81-84) kutsuu näin syntynyttä tietoa yhteisölliseksi tiedoksi (*community knowledge*). Sen avulla pelaajat voivat jakaa yhteisen todellisuuden (vrt. Fine 1983) sekä osallistua sen kehittämiseen myös varsinaisen pelitilanteen ulkopuolella (Lauwaert 2009, 8-9). Tuomalla esiin peliin liittyviä saavutuksiaan ja tietouttaan pelaajat voivat myös kasvattaa sosiaalista pääomaa yhteisössään. Tämä laajentaa pelin rajoja, sillä pelaajan näkökulmasta kaikki peliin liittyvä kanssakäyminen on osa peliä (Taylor 2006, 84). Näin muodostuu samantyyppinen laajentunut pelikokemus kuin Kultiman ja Stenrosin (2010) mallissa.

4 MENETELMÄ

Kuvaan tässä luvussa käyttämiäni menetelmiä yleisesti, sekä paneudun lyhyesti niiden valintakriteereihin ja tieteenfilosofisiin kytköksiin. Aluksi esittelen lyhyesti käyttämäni Grounded Theory -pohjaisen menetelmän, minkä jälkeen avaan hieman tapaustutkimusta lähestymistapana. Sen jälkeen paneudun teemahaastatteluun tutkimusmenetelmänä. Lopuksi luon katsauksen valitsemiini aineiston käsittelymenetelmiin.

4.1 Grounded Theory ja laadullinen tutkimus

Tämä laadullinen tutkimus on lähtökohdiltaan tapaustutkimus, jonka lähtökohtana on toiminut alun perin Glaserin ja Straussin (1967) kehittämä Grounded Theory (GT). Kuten Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka kirjoittavat: ”GT on menetelmällinen lähestymistapa, jonka avulla pyritään selvittämään ilmiön perustaa ja muodostamaan uutta teoriaa” (2009). Siinä tutkija muodostaa induktiivisesti järjestelmällisen teorian, joka pohjautuu ainoastaan tutkimusaineistosta tehtyihin havaintoihin (Schutt 2011, 341).

GT soveltuu erityisesti vähän tutkittujen ilmiöiden tarkasteluun (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009). Toisekseen se on hyödyllinen, kun kovan ”totuuden” sijaan ollaan kiinnostuneempia siitä, mitä jossakin nimenomaisessa tilanteessa tapahtuu (Savin-Baden & Howell Major 2013, 183). Ontologisesta näkökulmasta klassisen GT:n näkökulma on positivistinen. Sen mukaan on olemassa yksi todellisuus, josta voimme saada konkreettista tietoa tutkimalla ja tarkkailemalla sitä (Tracy 2013, 39).

Konstruktivistisessä GT:ssä, jonka suuntaan tämä tutkimus nojaa, kuitenkin tutkija ja tutkittava muodostavat dataa omien tulkintojensa kautta. Data on siis konstruktio todellisuudesta, ei todellisuus itsessään. (Charmaz 2011, 167.) Konstruktivistisen näkemyksen mukaan maailmaa koostuu enemmän useista kontekstin määrittelemistä todellisuuksista yhden objektiivisen todellisuuden sijaan (Mills ym. 2006b). Konstruktivistisessä GT:ssä huomioidaan niin ajan ja paikan, kuin tutkijan ja tutkittavien näkökulmien vaikutus tulkintaan (Charmaz 2011, 169). Tärkeää on pysyä lähellä aineistoa koko menetelmän ajan,

toisin kuin perinteisessä GT:ssä, ja pitää tutkittavien ääni näkyvissä myös loppuraportissa (Mills ym. 2006b).

Perinteisen GT:n näkökulmasta lähteisiin ei tulisi tutustua ennen analyysin valmistumista. Fram kritisoi tämän lähestymistavan olevan ongelmallinen kokemattoman tutkijan kannalta, sillä tältä puuttuu kokeneemman kollegansa tietomäärä, jonka pohjalta löytää konsepteja ja rakentaa teoriaa analyysivaiheessa. Juuri lähdekirjallisuus tarjoaa tutkijalle näkökulmia joiden varaan analyysia rakentaa. (2013, 4.) Konstruktivistisessa GT:ssä lähdekirjallisuus voidaan nähdä myös yhtenä datalähteenä, lisä-äänenä, joka tarjoaa uusia näkökulmia tutkijalle (Mills ym. 2006b). Vastoin klassisen GT:n oppeja myös aineistosta ja havainnoista puhumisen on todettu auttavan niiden ymmärtämisessä sekä erilaisten näkökulmien punnitsemisessa (Tracy 2013, 188). Lisäksi siitä voi olla apua myös alustavien kategorioiden hahmottelemisessa (Schmidt 2004, 255).

Yleinen kritiikin aihe (mm. Charmaz 2011, 167; Hood 2007) on termin ”Grounded Theory” käyttäminen tutkimusten legitimointiin, vaikka ne jäävät tältä osin metodologisesti puutteellisiksi. Keskustelua siitä mikä on tai ei ole Grounded Theorystä käydään laajasti, ja sen suosion kasvaessa Grounded Theoryn menetelmiä sovelletaan yleisesti myös muussa laadullisessa tutkimuksessa.

Yhden näkemyksen mukaan voidaan väittää, että tutkimus ei ole Grounded Theorystä, mikäli se ei täytä kolmea kriteeriä: aineiston täydentämistä (*theoretical sampling*), jatkuvaa vertailua teoreettisiin kategorioihin sekä teorian muodostusta kategorioiden teoreettisen kylläntymisen (*theoretical saturation*) kautta. Tällaisessa tapauksessa voidaan puhua yksinkertaisesti aineistolähtöisestä menetelmästä (*generic inductive qualitative model*). (Hood 2007.) Tavoitteena ei kuitenkaan ole suorittaa tutkimusta ennalta määrätyn tutkimusmetodin avulla, vaan tärkeämpää on pitää tutkimuskysymys mielessä ja soveltaa menetelmiä sen tarpeisiin (Kuckartz 2014, 35). Menetelmää käyttävät tutkijat työskentelevät usein jonkin asteisessa luovassa kaaoksessa (Hook 2012, 310).

GT on hyvä lähestymistapa kun halutaan tehdä tapaustutkimusta. Tapaustutkimuksessa tartutaan monimutkaiseen ilmiöön, pyritään kuvaamaan sitä ja selvittämään kuinka ihmiset toimivat vuorovaikutuksessa sen kanssa (Moore ym. 2012, 243). Se on lähestymistapa, jolla tavoitellaan laajaa ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä (Saarela-Kinnunen & Eskola 2010, 198). Thomasin mukaan tapaustutkimus on jostain ilmiöstä yhden tai useamman tutkimusmenetelmän avulla tehty kokonaisvaltainen analyysi. Tutkittava tapaus on ilmentymä objektin määrittelemästä suuremmasta kokonaisuudesta, jota tutkimus pyrkii selittämään ja havainnollistamaan. (2011, 513-514.)

Tapaustutkimusta on kritisoitu sen liiallisesta subjektiivisuudesta ja sen pohjalta johdettujen tulosten yleistämättömyydestä (Saarela-Kinnunen ja Eskola 2010, 190). Riskinä on myös liian suppea tutkimusote, jossa saatetaan suosia yhtä menetelmää: ”Evaluatiossa voidaan esim. nojautua liikaa haastatteluihin ja sulkea silmät havainnoilta ja päinvastoin havainnoitsija voi aliarvioida ihmisten kertomaa.” (Syrjälä & Numminen 1988, 178).

Hirsjärvi ja Hurme (2011, 59) korostavat kuitenkin, että kvalitatiivisessa tutkimuksessa keskittyminen yhteen tapaukseen antaa mahdollisuuden perehtyä yksityiskohtiin, ja näin voidaan saada merkittävääkin tietoa asiasta. Toisaalta: ”(T)apaustutkimus voi johtaa teoriaan, koska sen avulla voidaan tarkastella teoreettisten abstraktioiden ja arkitietoon perustuvien havaintojen välistä yhteyttä.” (Syrjälä & Numminen 1988, 176). Tutkimuksen ei siis tarvitse olla yleistettävissä sellaisenaan. Tapaustutkimuksesta tehdyt havainnot myös kertovat, että jokin on mahdollista ja näin ollen se voi olla mahdollisesti yleistettävissä. Se tarjoaa pienen ikkunan johonkin ilmiöön, ja avaa kenties uusia uria syvemmälle tutkimukselle.

4.2 Haastattelu tutkimusmenetelmänä

Hyvä haastattelemine ei ole pelkästään hyvien kysymysten kysymistä: se on sujuvan ja mukavan – osallistuvaa, vilpitöntä ja hauskaa vuoropuhelua tukevan – vuorovaikutuksen luomista. (Tracy 2013, 159. Käännös kirjoittajan.)

Haastattelu on hyvä väline silloin kun halutaan pureutua syvälle informantin kokemukseen, sillä se mahdollistaa syvemmän utelun asian luonteesta kuin moni muu menetelmä (Savin-Baden & Major 2013, 358). Joissain tilanteissa esimerkiksi fokusryhmähaastattelu saattaa kuitenkin tuottaa syvempää tietoa sen mahdollistaman keskustelun kautta (Cote & Raz 2015, 95). Avoin haastattelu sopii hyvin haastateltaessa ”portinvartijoita” ja yhteisön asiantuntijoita (Schensul 2012, 94). Se on vapaamuotoinen keskustelu, jossa haastattelija toimii vuorovaikutuksessa haastateltavan kanssa. Hän on ”keskustelukumppani, joka luotsaa tarvittaessa hienovaraisesti keskustelua takaisin varsinaiseen aiheeseen”. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009.)

Teemahaastattelu on Hirsjärven ja Hurmeen (1979; 2011) puolistrukturoidun haastattelun pohjalta kehittämä haastattelumenetelmä, jossa kaikki haastattelun teemat käydään läpi kunkin haastateltavan kanssa (Eskola & Vastamäki 2007, 35). Se on sopiva menetelmä silloin, kun halutaan tietoa vähemmän tunnetuista asioista ja ilmiöistä (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006, 56). Toisaalta haastateltavat on valittava huolella, sillä heidän on oltava hyvin perillä tutkittavasta aiheesta, ja kyettävä vastaamaan kysymykseen kuin kysymykseen (Cote & Raz 2015, 95).

Konstruktivistisen näkemyksen mukaan haastattelu on aina sidoksissa kontekstiinsa: haastattelijan ja haastateltavan väliseen vuorovaikutukseen. Näin ollen haastattelua tehtäessä herkkyys haastattelijan merkitykselle aineiston synnyssä voi avata uusia väyliä sen analysoinnille. (Rapley 2001.) Toisaalta myös haastateltava pääsee osallistumaan haastattelusta syntyvän kertomuksen muodostamiseen, mikä tukee konstruktivistista näkemystä (Cote & Raz 2015, 94). Haastattelun vallankäyttöasetelmaa voi tasapainottaa myös antamalla haastateltaville valtaa haastattelupaikan ja -ajankohdan valinnassa. Samalla tämä rohkaisee haastateltavia puhumaan tutkijalle avoimemmin. (Mills ym. 2006a, 10.)

Eskola ja Vastamäki (2010, 35) muistuttavat, että pelkän intuition varassa rakennettu haastattelurunko saattaa heijastella turhan paljon tutkijan ennakkokäsityksiä, joten teemoja on hyvä kaivaa niin kirjallisuudesta kuin teoriasta. Tracyn (2013) mukaan hyvä haastattelukysymys on a) yksinkertainen ja selkeä, b) kysyy yhtä asiaa kerrallaan, c) tukee avoimia vastauksia d) on suora, neutraali ja johdattelematon e) enemmän tukee kuin haastaa informantin identiteettiä ja f) sitä seuraa soveltuva jatkokysymys tai tiedustelu (2013, 144-145).

Pitkien kysymyslistojen tekeminen on joskus hyvä välivaihe haastattelun hahmottelussa, mutta tällaisen noudattaminen orjallisesti ei tue haastattelun keskustelumaisuutta. Kysymyksiä on hyvä olla olemassa, mikäli haastateltavasta on vaikea saada tietoa ulos, mutta niihin on turha tarttua, mikäli keskustelu lähtee kulkemaan jouhevasti. (Eskola & Vastamäki 2010, 35-36.)

4.3 Aineiston analysointi

Translitterointi jätetään usein tutkimuksissa vähälle huomiolle, vaikka se on voimakas ilmaisun väline. Arkisen puheen tapa lausua sanoja, sanaton viestintä ja kieliopilliset virheet saattavat tehdä aineistosta rikkaamman ja tarjota tärkeitä näkemyksiä osallistujan elämään ja merkitysten rakentamiseen. Siksi ei ole yhdentekevää kuinka aineisto litteroidaan, vaan litterointitavan valinnassa on syytä punnita tutkimuskysymyksiä ja tutkimuksen yleistä metodologiaa. (Oliver ym. 2005.) Myös litterointitarkkuus on aina valinta – ensimmäinen askel analyysissa. Siksi on mietittävä hyvin tarkkaan mikä on kyseisen tutkimuksen kannalta merkittävää dataa. Litterointitarkkuus voi vaikuttaa siihen millaisia tulkintoja aineistosta myöhemmin nousee esiin. (Bailey 2008.)

Yleinen tapa analysoida teemahaastatteluja on jakaa materiaali haastattelujen teemojen mukaisesti (Eskola & Vastamäki 2010, 43). Koodaamiseen on kuitenkin monia lähestymistapoja, jotka voi jaotella karkeasti ensimmäisen ja toisen kierroksen menetelmiksi (Saldaña 2009). Ensimmäisen kierroksen menetelmillä käydään käsiksi raakaan dataan, kun toisen kierroksen menetelmät yleensä keskittyvät edellisessä vaiheessa koodatun aineiston uudelleen järjestelyyn ja organisointiin. (Tracy 2013)

Kovin hienojakoinen koodaaminen voi olla tutkimuksen alkuvaiheessa tuskallisen työlästä, mutta palkitsee usein luovilla tuloksilla teorianmuodostusvaiheessa (Tracy 2006, 190). Toisaalta siihen sisältyy riski koodien määrän kasvamisesta liian suureksi (Saldaña 2009, 20). Yleinen koodimäärä esimerkiksi kasvatustieteellisissä tutkimuksissa Lichtmanin (2006) mukaan on 80-100 (Saldaña 2009, 20). Koodimäärän rajaamiseksi on oleellista miettiä tutkimuksen prioriteetteja. Mitkä koodeista ovat tutkimuskysymyksen kannalta relevantteja, ja minkä pudottamisesta ei sen kannalta ole haittaa? (Flick 2009, 318.)

5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tässä luvussa kerron omasta tutkimusprosessistani. Ensimmäiseksi esittelen tutkimuskohteeni käyden lyhyesti läpi mistä pelissä on kyse, ja millaisia versioita siitä on julkaistu. Toisessa alaluvussa selostan tutkimuksen varsinaisen toteuttamisen. Aluksi käyn lyhyesti läpi teemat, joihin tutkimushaastatteluni perustuivat. Sen jälkeen kuvailen haastateltaviani taustatietolomakkeista saamani aineiston avulla, asiaa kuvaajilla havainnollistaen. Lopuksi tarkastelen haastatteluprosessia ja paneudun aineiston laadulliseen analyysiin.

5.1 Tutkimuskohteen esittely

Blood Bowl on miniatyyreilla pelattava lautapeli, jossa kaksi pelaajaa pelaa vastakkain amerikkalaista jalkapalloa tai rugbya muistuttavaa peliä. Kumpikin pelaaja ohjaa omaa joukkuettaan, jonka jäsenet kuuluvat johonkin fantasiarotuun, kuten ihmiset, haltiat, örkit tai epäkuolleet. Pelin materiaalisessa versiossa (Kuva 1, sivulla 5) tuli mukana kaksi joukkuetta, ihmiset ja örkit.

Blood Bowlin ensimmäisessä laitoksessa (1987) joukkueiden pelaajia kuvattiin pahvisilla pelinappuloilla (Kuva 4, alla). Toisessa (1988) ja kolmannessa (1994) laitoksessa nämä oli korvattu muovisilla miniatyyreilla. Miniatyyrien metallisia versioita sekä muita joukkueita ja yksittäisiä pelaajia kuvaavia miniatyyreja oli mahdollista ostaa erikseen, kuten miniatyyripeleissä on tapana.

Miniatyyrit tulevat ostettaessa maalaamattomina, kuten muissakin miniatyyripeleissä. Pelin säännöt eivät estä maalaamattomilla miniatyyreilla pelaamista, mutta eri peliporukoilla saattaa olla talonsääntöjä, jotka rajoittavat niiden käyttöä. Pelin säännöt itsessään ovat muuttuneet jonkin verran pelin eri versioiden myötä. Eri sääntöversioissa on käytetty myös hieman erilaisia miniatyyreja. Peruspiirteiltään peli on kuitenkin pysynyt samanlaisena. Alkuperäisen pelin kehittäjä Jervis Johnsonin kertoo Gamespot-verkkolehden haastattelussa (Calvert 2009), että peliin on tehty hyvin vähän muutoksia kolmannen laitoksen

ilmestymisen jälkeen. Siinä on lähinnä tasapainotettu liigapelaamista, jotta pitkälle kehittyneet joukkueet eivät olisi ylivoimaisia aloittelevia joukkueita vastaan.



Kuva 4: *Blood Bowlin* ensimmäisen laitoksen pahviset pelinappulat. (Lähde: Board Game Geek¹²)

Peli etenee vuoropohjaisesti ja päättyy, kun molemmat pelaajat ovat pelanneet kuusitoista vuoroa. Pelatessa käytetään sekä tavallisia kuusivuisia noppia että erikoisvalmisteisia ns. ”blokkinnoppia”, joilla ratkaistaan pelihahmojen väliset taistelut eli ”blokkaaminen”. Pelin voittaa se pelaaja, joka on tehnyt enemmän ”touchdowneja” kuljettamalla pallon vastapelaajan päätyyn. Kummankin pelaajan joukkueessa voi olla kolmesta kuuteentoista pelaajaa, joiden ominaisuudet vaihtelevat pelaajan roolista riippuen. Niitä kuvaavat kykyarvot ja taidot merkitään joukkuelomakkeeseen eli ”rosteriin”.

¹² <https://boardgamegeek.com/image/113752/blood-bowl-first-edition>

Liigatyypisessä pelissä pelataan useita erillisiä pelejä, eli otteluita, joiden välissä pelaajat kehittyvät keräämiensä kokemuspisteiden avulla. Pelaajat saavat kokemuspisteitä esimerkiksi pallon onnistuneesta syöttämisestä, vastustajan vahingoittamisesta tai tekemällä ”touchdownin”. Keräämällä riittävästi kokemuspisteitä hahmot saavat tasoja, jolloin niiden kyvyt ja taidot kehittyvät. Peleissä sattuvat pahat loukkaantumiset saattavat toisaalta laskea hahmon ominaisuuksia.

Blood Bowl syntyi alunperin Games Workshopin suosittuun *Warhammer Fantasy Battle* -miniatyyripelin sivutuotteena. Se osoittautui kuitenkin hyvin suosituksi ja alkoi pian elää omaa elämäänsä. Pelistä on julkaistu useita painoksia ja materiaalisen lautapelin viimeisin versio julkaistiin vuonna 2002. Sen jälkeen peli on elänyt internetissä pdf-tiedostona julkaistujen elävien sääntöjen (*Living Rulebook*; Games Workshop, 2006) muodossa.

*Blood Bowl*ista on tehty vuosien varrella useita virallisia ja epävirallisia digitaalisia käännöksiä eri julkaisijoiden toimesta (mm. *Blood Bowl*, MicroLeague 1995; *Fumbl.com*-verkkosivusto 2002; *Chaos League*, Cyanide 2005; *Blood Bowl*, Cyanide 2009). Käsitellen tässä niistä kahta: *Fumbl.com* -sivustolla pelattavaa peliä sekä Cyaniden julkaisemaa *Blood Bowlia*, sillä haastateltavilla ei ollut merkittävästi kokemusta muista digitaalisista käännöksistä.

Christer nimimerkillä Internetissä esiintyvän *Blood Bowl* -harrastajan kehittämä *JavaBB* Java-sovellus toimi pohjana *Fumbl.com* sivuston synnylle vuonna 2002. Sittenkin taustalla pyörivä ohjelmisto on vaihtunut toiseen, mutta pitkälti samanlaiseen. Sivustolla on mahdollista pelata yksinkertaista digitaalista *Blood Bowl*-käännöstä. Pelaajan valinnasta riippuen pelihahmoja voidaan kuvata joko hahmon positiota kuvaavalla symbolilla tai yksinkertaisella ikonilla. Kaiken kaikkiaan pelin graafiset elementit ovat hyvin minimaalisia (Kuva 5, alla).

Fumbl.com-sivustolla pelataan yksinomaan toisia ihmisiä vastaan. Sivustolla käytetty Java-asiakasohjelma ei sisällä minkäänlaista keinoälyä, vaan se hoitaa lähinnä pelissä tarvittavat laskutoimitukset ja tarjoaa napanheittosovelluksen. Pelien pelaamisen lisäksi

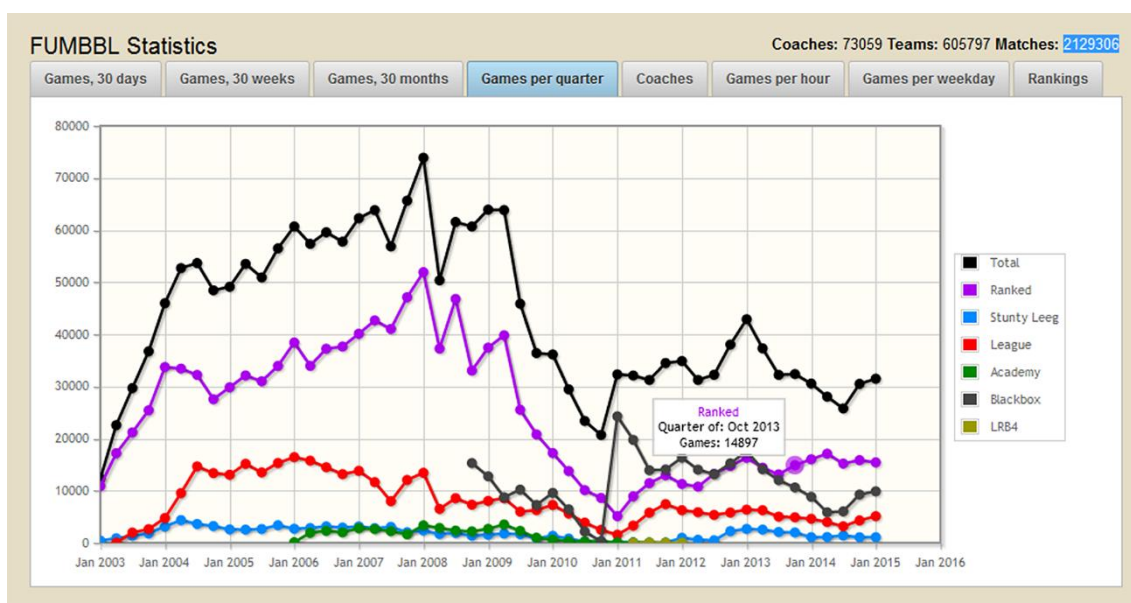
*Fumbl.com*issa on mahdollista seurata muiden pelaajien pelejä joko tosiaikaisesti tai talenteina niin sanotussa ”spektaattorimoodissa”.



Kuva 5: Fumbl.com -sivustolla pelattava digitaalinen Blood Bowl.

Fumbl.com-sivustosta on vuosien varrella kehittynyt verkkoyhteisö, joka pitää sisällään tilastoja pelatuista peleistä, aiheeseen liittyviä uutisia, sääntöjä ja keskustelupalstan, jolla on mahdollista keskustella muiden pelaajien kanssa. Keskustelut vaihtelevat laidasta laitaan pelitaktiikoiden hiomisesta arkipäiväiseen jutusteluun, pyörien kuitenkin yleensä tavalla tai toisella *Blood Bowlin* ympärillä. *Blood Bowlin* elävästä sääntökirjasta vastaavat henkilöt ovat olleet aktiivisia keskustelijoita, ja sääntökirjaa on kehitetty keskustelupalstoilla saadun yleisöpalautteen avulla. Sivuston käyttäjät suosivat reaaliaikaisessa yhteydenpidossa irc-kanavia, joilla voi etsiä vastustajia ja keskustella muiden pelin harrastajien kanssa.

JavaBB kehitettiin alun perin ilman *Games Workshopin* suostumusta, mutta siitä kasvoi hyvin suosittu pelin harrastajien parissa. *Fumbl.com* -sivustoa ylläpidetään harrastajavoimin ja ilman taloudellista hyötyä. Tätä kirjoittaessa (27.4.2015) sivustolla on kaikkiaan 73059 käyttäjätiliä, joista osa tosin saattaa olla hyvin vähäisellä käytöllä. Vuoden 2015 ensimmäisellä neljänneksellä sivustolla on pelattu kaikkiaan 31476 peliä, kun *Fumbl.comin* suosion ollessa huipussaan vuoden 2008 ensimmäisellä neljänneksellä sivustolla pelattiin 73874 peliä. Kaikkiaan sivustolla on pelattu 2129306 peliä (Kuva 6, alla).



Kuva 6: *Fumbl.com* -sivustolla pelatut pelit vuosineljänneksittäin. (<https://fumbl.com/p/stats>)

Ei varmasti ole yhteensattumaa, että *Fumbl.comin* suosion lasku ajoittuu vuoteen 2009, jolloin ranskalainen pelistudio *Cyanide* julkaisi digitaalisen *Blood Bowl* pelinsä *Games Workshopin* virallisella lisenssillä (Kuva 7, alla). Samoihin aikoihin *Fumbl.com*-sivusto joutui luopumaan myös kaikesta tekijänoikeuksien alaisesta *Blood Bowliin* viittavasta materiaalista, kuten pelin logosta ja niin edelleen.

Cyaniden Blood Bowl on täysimittainen digitaalinen peli, ei ainoastaan kevyt käännös lautapelistä. Pelin säännöt ovat kuitenkin uskolliset viimeisimmälle elävälle sääntökirjalle. Siinä on monta erilaista yksinpelimuotoa, mutta se tarjoaa myös mahdollisuuden pelata toisia ihmisiä vastaan joko verkon yli tai hotseat-pelimuotoa käyttämällä. Peliä on

mahdollista pelata vuoropohjaisesti kuten alkuperäistä lautapeliä, mutta se tarjoaa myös tosiaikaisen pelimuodon. Myös tässä pelissä on mahdollista seurata muiden pelaajien pelejä.

Peliin on myöhemmin julkaistu kaksi päivitettyä versiota, joissa tulee lisää pelattavia joukkueita. *Blood Bowl 2* oli tarkoitus julkaista jo vuonna 2014, mutta peliä ei ole vielä julkaistu tätä kirjoittaessa. Cyanide myös ylläpitää virallista *Blood Bowl*-aiheista keskustelupalstaa, jolla voi keskustella paitsi yrityksen omista peleistä myös pelin materiaalisesta versiosta.¹³



Kuva 7: Cyaniden julkaisema *Blood Bowl* on visuaalisesti näyttävämpi kuin Fumbl.com.

¹³ Cyaniden ylläpitämä *Blood Bowl* -aiheinen keskustelupalsta: Blood Bowl – official forum, <http://forum.bloodbowl-game.com/> (Viitattu 15.5.2014.)

Blood Bowl: Team Manager (2011), tai lyhyesti *Team Manager*, on korttipeli, joka uudistaa *Blood Bowlin* konseptia. Peli nojaa vahvasti alkuperäisen *Blood Bowlin* teemaan, mutta sen pelimekaniikka on täysin erilainen. Peli käyttää pakanrakennusmekaniikkaa, jossa pelatuista otteluista saa palkinnoksi uusia kortteja jotka kuvaavat pelaajia, valmentajia tai muita joukkueen menestykseen vaikuttavia tekijöitä. *Team Managerissa* ei ole samantyyppistä kampanjapelimuotoa kuin *Blood Bowlissa*. Sen sijaan, että pelattaisiin yksittäisiä *Blood Bowl* otteluita jokainen *Team Manager* pelisessio kuvaa kokonaista *Blood Bowl* kautta. Tässä mielessä se on teemansa puolesta sukua sen tyyillisille digitaalisille manageripelisarjoille kuin *Speedball* (1988) tai *Football Manager* (1982).

5.2 Teemahaastattelut

Haastattelin tätä tutkimusta varten yhdeksää *Blood Bowl* -harrastajaa. Haastattelumenetelmä oli vapaamuotoinen teemahaastattelu, jossa käytiin kaikkien haastateltavien kanssa läpi samat teemat, joskin niiden painoarvo kussakin haastattelussa saattoi vaihdella. Haastattelujen kesto vaihteli reilusta viidestäkymmenestä minuutista tuntiin ja viiteenkymmeneen minuuttiin. Yleisesti ottaen haastateltavat olivat innokkaita kertomaan harrastuksestaan, mutta ymmärrettävästi ulosanti vaihteli henkilöstä riippuen.

5.2.1 Teemat

Ennen varsinaisten teemojen lopullista muotoilua suoritin pienimuotoisen esitutkimuksen. Keskustelin *Blood Bowlista* kahden peliä pelanneen tuttavani kanssa ja analysoin keskustelujen sisältöä nauhoituksen pohjalta. Niiden tarkoituksena oli tarkastella omaa esiymmärrystäni pelistä ja sen erilaisista pelitavoista sekä keskustelujen kautta tavoittaa pelikokemuksen kannalta merkittäviä piirteitä. Esitutkimus esimerkiksi vahvisti visuaalisuuden merkitystä pelikokemuksen kannalta. Toinen merkittävä havainto oli, että miinatyyrit ja muu kouriintuntuva pelimateriaali herättivät yllättävänkin vahvoja muistoja. Tärkein anti oli kuitenkin se, että pystyin tämän menetelmän kautta peilaamaan omia kokemuksiani ja käsityksiäni pelistä ja näin löytämään hieman objektiivisemmän otteen varsinaiseen tutkimukseen.

Haastattelun teemat pohjautuvat lähdekirjallisuuteen, aiempaan henkilökohtaiseen kokemukseen *Blood Bowlista* sekä edellä esiteltyyn esitutkimukseen. Alkuperäinen ajatus kahdesta pelistä, tai kahdesta peliversiosta – *Blood Bowlista* ja *Fumbl.com*-sivustosta – hybridisenä kokemuksena, toimi tärkeänä rajoittavana ja suuntaavana tekijänä kysymysrunnon suunnittelussa. Suunnittelu lähti liikkeelle tutkimuskysymyksen pohtimisesta. Millaisten teemojen kautta pystyn parhaiten vastaamaan niihin?

Blood Bowl, erityisesti materiaalisessa muodossaan, on varsin pienen harrastajapiirin peli. Peliä käsittelevää aineistoa ei juurikaan ole saatavilla, joten pelin harrastajia voi pitää tässä mielessä tärkeänä tiedonlähteenä. Siksi juuri teemahaastattelu, joka mahdollistaa kunkin informantin omimman alueen painottamisen, soveltui erityisen hyvin tähän tutkimukseen.

Näiden pohdintojen valossa syntyi pitkä kysymyslista asioista, joita halusin tietää, mutta varsinainen teemajaottelu haki vielä muotoaan. Punnitsemalla esitutkimuksen tuloksia, aiempaa tutkimusta sekä käsityksiäni pelistä jalostin kysymyslistan pohjalta kuusi selkeämpää teemaa (ei erityisessä järjestyksessä): *sosiaalisuus, motivaatio, elämäntapa/ materiaalisuus, visuaalisuus, säännöt ja pelifiktio*.

”**Sosiaalisuus**” on teemana oleellinen, sillä sen merkitys on suuri nimenomaan lautapeli-kokemuksessa. Tutkimuskysymyksen kannalta on oleellista ymmärtää mitä eroja ja yhtäläisyyksiä materiaalisessa ja digitaalisessa pelikokemuksessa on tästä näkökulmasta tarkasteltuna. Myös digitaalisissa peleissä, erityisesti *Fumbl.com*-sivustolla pelattavassa *Blood Bowlissa*, on vahva sosiaalinen aspekti pelin ympärillä pyörivien foorumikeskusteluiden muodossa.

”**Motivaatio**” puolestaan kertoo mikä saa pelaajat pelaamaan eri versioita *Blood Bowlista* ja kuinka materiaalinen pelaaminen vaikuttaa digitaalisesta innostumiseen ja toisinpäin. Tämä auttaa myös ymmärtämään kuinka miniatyyrien kautta vahvasti materiaaliseen kokemukseen nojaava peli taipuu digitaaliseksi käännökseksi tai kuinka suuri merkitys materiaalisuudella ylipäättään on pelikokemuksen kannalta.

Materiaalisuuteen liittyy myös teema ”**materiaalinen kokemus**”. Koska pelikokemus voidaan käsittää laajempaan kuin pelistä itse pelitilanteeseen keskittyvänä, on tarpeen hahmottaa myös kuinka *Blood Bowlin* pelaaminen – materiaalisessa tai digitaalisessa muodossa – näkyy laajemmin pelaajien elämässä. Näin on mahdollista selvittää, kuinka pelialustan muutos mahdollisesti vaikuttaa tähän laajempaan kokemukseen.

Esitutkimuksen perusteella ”**visuaalisuus**” vahvisti paikkansa yhtenä teemoista. Miniaturit ovat vahvasti visuaalisia esineitä, ja toisaalta digitaalinen grafiikka tarjoaa jotain mihin pelkkä materiaallinen peli ei kykene. Esiin nousi myös kysymys visuaalisesta käytettävyydestä ja sen mahdollisesta muutoksesta digitaalinen – materiaallinen akselilla.

Yksi digitaalisuuden yleisimmin nähdystä eduista suhteessa materiaaliseen lautapeliin on pelimekaniikan, toisin sanoen sääntöjen, hallinta ja automatisaatio. Siksi tutkimuskysymyksen valossa oli tärkeää selvittää ”**säännöt**” -teeman alla pelaajien kokemuksia sääntöjen tulkinnasta ja muokkaamisesta niin digitaalisissa kuin materiaalisissa versioissa.

”**Pelifiktio**” teeman kautta pyrkimykseni oli selvittää kuinka pelin teema ja siihen liittyvä fiktio, välittyvät siirryttäessä mediumista toiseen, ja mikä merkitys fiktiolla on ylipäätään pelikokemuksen kannalta. Tämä on mielenkiintoinen kysymys laajentuneen pelikokemuksen syntymisen kannalta.

Tampereen yliopiston pelitutkimusryhmän vuoden 2013 ”Physical and Digital in Games and Play” -kevätkokouksessa saadun palautteen perusteella laajensin tutkimukseni koskemaan *Blood Bowlia* sen kaikissa muodoissa. Painopiste kehittyi myös pelien erojen vertailusta enemmän niiden samankaltaisuuksiin – näin syntyvään laajennettuun pelikokemukseen (vrt. Kultima & Stenros 2010). Varsinaiset teemat eivät enää tässä kohtaa muuttuneet, mutta palaute auttoi kohdentamaan kysymyksiä pikemmin yhtäläisyyksiin kuin eroihin.

Luvussa 4 kuvaamaani menetelmää käyttäen kehitin jokaisen teeman alle pitkän listan kysymyksiä. Varsinaiseen haastatteluun tämä lista oli kuitenkin liian pitkä, joten työstin haastattelurungosta tiivistetyn muistilistamaisen version itse haastattelutilannetta varten.

(Liite 2.) Pysin tiivistämään siihen oleelliset kysymykset ja aiheet, joista halusin haastateltavien kanssa keskustella. Koska oletin haastateltavilla olevan vaihtelevasti kokemusta *Blood Bowlin* eri versioista, halusin jättää haastattelurungon riittävän avoimeksi, jotta voisin painottaa haastattelua kunkin haastateltavan erikoisosaamisen suuntaan.

Haastateltavien taustaa koskevat alustavat kysymykset erittelin esitietolomakkeeseen. Näin varsinaisessa haastattelussa päästäisiin suoraan syväluotaaviin kysymyksiin, ja minulla olisi jonkinlainen ennakkokäsitys kunkin haastateltavan suhteesta käsiteltävään aiheeseen. Taustatietolomake mahdollisti myös pienimuotoisen analyysin tekemisen haastateltavista. Kerron tästä lisää luvussa 5.2.2

5.2.2 Informantit

Tutkimuksessa haastateltiin kaiken kaikkiaan yhdeksää henkilöä. Haastateltavat olivat iältään 22- 39 vuotiaita (mediaani 32) ja kaikki miehiä. Tavoitteena oli löytää peliin vihkiytyneitä pelaajia, joilla olisi mahdollisimman laaja kokemus harrastuksesta, joten sukupuoli tai ikäjakaumalla ei ollut tässä suurta merkitystä. Miniatyypipelaajien miesvaltaisuus on kuitenkin noussut esiin myös muissa miniatyypipelejä käsittelevissä tutkimuksissa (esim. Carter, Gibbs & Harrop 2014).

Koska tavoitteena oli selvittää materiaalisesta ja digitaalisen pelaamisen suhdetta ja pelaajien kokemuksia näiden kahden välimaastossa, oli perusteltua etsiä haastateltavia, joilla oli kokemusta nimenomaan erilaisista tavoista pelata *Blood Bowlia*. Tärkein valintakriteeri oli siis, että pelaajalla oli tietoa tutkittavasta aiheesta (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 56).

Pysin löytämään haastateltavia, joilla oli kokemusta sekä materiaalisesta että digitaalisesta *Blood Bowlist*a, vaikka kiinnostus saattaisikin syystä tai toisesta painottua enemmän vain toiseen näistä. Näin he osaisivat kertoa nimenomaan siitä millainen kokemus syntyy kun pelaa niitä molempia. Tämä toisi lisävaloa niihin syihin, miksi pelaajat suosivat yhtä mediumia toisen kustannuksella. Koska tiesin harrastajakunnan pienuuden, en asettanut kokemusta molemmista pelityypeistä reunaehdoksi, vaan haastattelupyynnössä kelpuutin myös sellaiset pelaajat joilla oli kokemusta vain toisesta.

Haastateltavat löytyivät pääosin internetin välityksellä. Laitoin ilmoituksen *Fumbl.com*-verkkosivuston keskustelupalstalle, suomalaisten miniatyyripeliharrastajien *Sotavasara.net*-keskustelupalstalle¹⁴ ja Tampereen taktiikkapelaajien *Facebook*-ryhmään. Lisäksi kyselin haastateltavia suusanallisesti vuoden 2013 *Ropecon*-roolipelitapahtumassa.

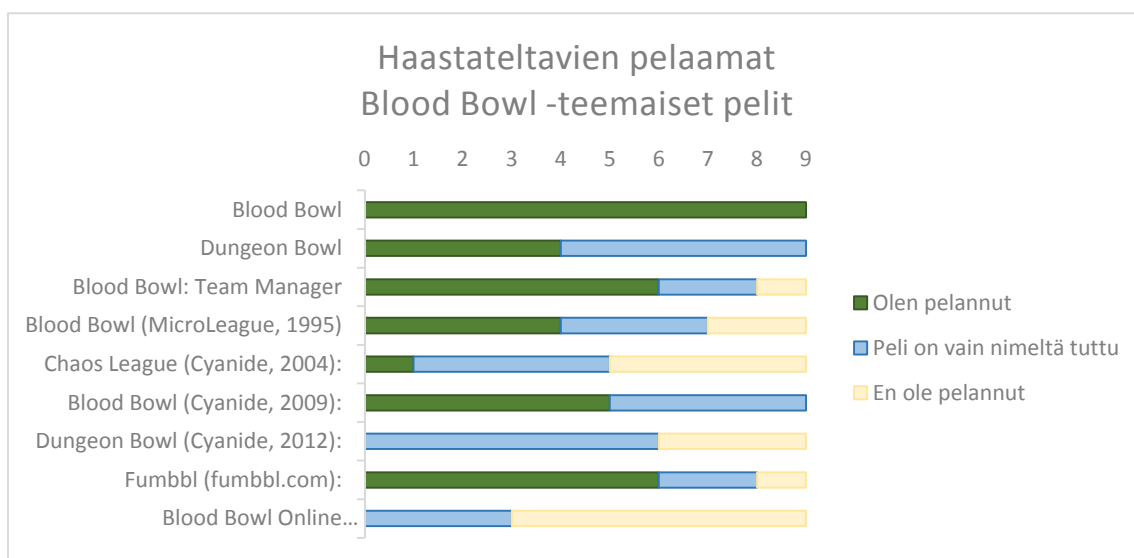
Halusin suorittaa haastattelut mielellään kasvotusten intiimimmän keskustelutilanteen luomiseksi. Olin valmistautunut matkustamaan esimerkiksi pääkaupunkiseudulle tai tekemään *Skype*-haastattelun, mikäli mukaan olisi valikoitunut haastateltavia Pirkanmaan ulkopuolelta. Lopulliset haastateltavat löytyivät kuitenkin kaikki Tampereelta eri lähteiden kautta ja osin lumipallomenetelmällä.

Osa haastateltavista oli pelannut *Blood Bowlia* samoissa harrastajapiireissä, esimerkiksi yliopiston pelikerhossa, tai vapaamuotoisemmassa kaveripiirissä. Tutkimuksen kannalta ei ollut suurta merkitystä sillä tunsivatko pelaajat toisensa, joskin se saattaa vaikuttaa heidän käsityksiinsä pelistä tai pelikokemuksesta, mikä onkin huomioitava analyysivaiheessa. Toisaalta tämä seikka tarjosi pienen silmäyksen siihen kuinka peliyhteisö vaikuttaa käsityksiin digitaalisesta ja materiaalisesta.

Ennen varsinaista haastattelua pyysin haastateltavia täyttämään esitietolomakkeen verkossa (katso Liite 2). Lomakkeessa kyseltiin paitsi yleisiä tietoja, kuten ikä, sukupuoli ja ammatti, myös pelaajien pelihistoriaa niin *Blood Bowl* -teemaisten pelien, kuin muiden pelien osalta. Siitä kävi myös ilmi, että haastatteluihin osallistuvien nimiä ei julkaista, jos nämä eivät sitä tahdo. Kyselyssä itsessään vastaajat oli eroteltavissa nimitietojen perusteella.

¹⁴ *Sotavasara.net* on miniatyyripelaajille tarkoitettu keskustelupalsta: *Sotavasara.net*, <https://www.sotavasara.net/keskustelu/> (Viitattu: 17.5.2015.)

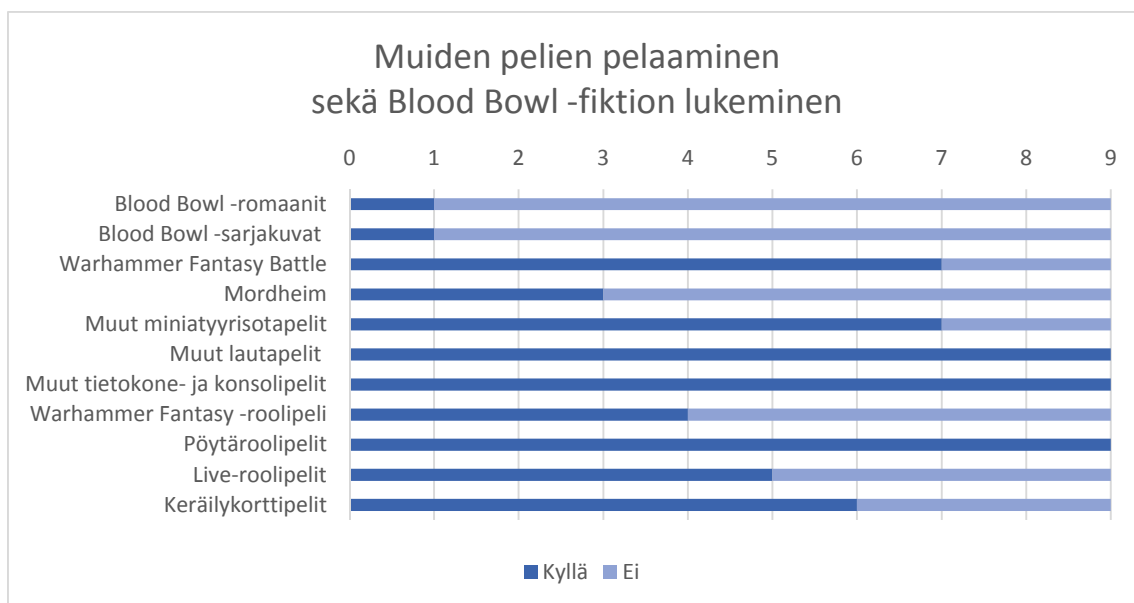
Esitietolomakkeen perusteella selvisi, että neljä haastateltavista oli pelannut *Blood Bowlia* muodossa tai toisessa yli 11 vuotta. Neljä oli pelannut peliä 5-10 vuotta ja vain yhdellä oli ainoastaan 1-2 vuoden kokemus pelistä. Kaikki haastateltavat olivat pelanneet materiaalista *Blood Bowlia* sekä jotain sen digitaalisista versioista (Kuva 8, alla). Ainoastaan digitaalisesta *Dungeon Bowlista* (Cyanide, 2004) ja *Blood Bowl Online* -verkkopelistä¹⁵ ei kellekään haastateltavista ollut omakohtaista kokemusta.



Kuva 8: Haastateltavien pelaamat *Blood Bowl* -teemaiset pelit.

Suurin osa haastateltavista oli tutustunut *Blood Bowlin* kanssa samaan *Games Workshopin* fantasiamaailmaan sijoittuvista peleistä (Kuva 9, alla). Moni oli pelannut erityisesti *Warhammer Fantasy Battlea* (1983), mutta haastateltavilla oli kokemusta myös *Mordheimista* (1999) ja *Warhammer Fantasy* (1986) -roolipelistä. Kaikki haastateltavat ilmoittivat pelaavansa yleisesti myös muita lauta-, rooli- ja tietokone- tai konsolipelejä.

¹⁵ *Blood Bowl Online* on yksi verkossa pelattavista *Blood Bowl* -peleistä: Blood Bowl Online, <http://www.bloodbowlonline.com/> (Viitattu 17.5.2015.)



Kuva 9: Muut haastateltavien pelaamat pelit sekä Blood Bowl -fiktioin lukeminen

Toisaalta taas *Blood Bowl* -aiheisia kirjoja ja sarjakuvia oli kumpiakin lukenut vain kaksi haastateltavaa – yksi kumpaakin. Tämä kertonee joko siitä, että pelaajilla ei ole suurta kiinnostusta *Blood Bowl* -fiktioon sinänsä ilman peliä tai näiden tuotteiden vaikeasta saatavuudesta Suomessa.

Kokonaisuutena tämän kyselyn perusteella vaikuttaa siltä, että *Blood Bowlin* pelaajat ovat aktiivisia peliharrastajia. Iällä ei tuntunut olevan merkittävää vaikutusta sen suhteen pelasivatko pelaajat digitaalisia vai materiaalisia pelejä. Seitsemän yhdeksästä on pelannut *Warhammer Fantasy Battlea* (1983) ja muita miniatyyrisotapelejä, joten suurimmalle osalle miniatyyriharrastus ei liity ainoastaan *Blood Bowliin*. Toisaalta analyysin kannalta on mielenkiintoista, että kaikilla pelaajilla on kokemusta myös roolipelaamisesta. Vaikuttaako tämä heidän pelityyliinsä tai ylipäättään *Blood Bowlist* kiinnostumiseen?

5.2.3 Haastattelun suorittaminen

Kaikki haastattelut sovittiin sähköpostin välityksellä sekä *Doodle*-aikataulusohjelman avulla. Eskola ja Vastamäki (2010, 39) kirjoittavat, että haastattelujen sopiminen saattaa olla vaikeaa, mikä ei tässä tutkimuksessa pitänyt paikkaansa. Motivointia ei juurikaan

tarvittu, vaan haastateltavat pikemmin kiittelivät minua saadessaan puhua heille rakkaasta aiheesta.

Haastattelupaikka valittiin haastateltavien toiveiden mukaan. Harkitsin, että olisin pyytänyt saada tehdä haastattelun nimenomaan heidän kotonaan, mutta lopulta katsoin, että sillä ei ollut riittävää painoarvoa tutkimuksen kannalta. Tärkeämpää oli saada haastateltavat ylipäättään kertomaan kokemuksistaan heidän valitsemassaan ympäristössä jossa he viihtyvät ja voivat rentoutua. Keskustelun virittämiseksi haastatteluissa oli mukana materiaallinen *Blood Bowl* -peli miniatyyreineen ja ohjekirjoineen. Yleensä pelaajia kiinnostivat eniten miniatyyrit – erityisesti maalatut sellaiset. Mikäli haastattelu tehtiin tilassa, jossa oli käytössä tietokone, avasin näytölle myös *Fumbl.com*-sivuston.

Teemojen laajuus vaihteli haastattelukohtaisesti kunkin haastateltavan kiinnostuksenkohteiden mukaan. Tehtyjen haastattelujen myötä myös muutin jonkin verran teemojen painopistettä. Esimerkiksi ensimmäisissä haastatteluissa pyysin haastateltavia kuvailemaan tyypillistä pelisessiota: mitä kaikkea sen aikana tehdään? Koko peliprosessin läpikäyminen haastattelussa vei paljon aikaa, eikä se tuntunut luontevalta, joten myöhemmissä haastatteluissa en enää pyytänyt pelaajia käymään läpi koko pelisessiota.

5.2.4 Aineiston käsittely ja analyysi

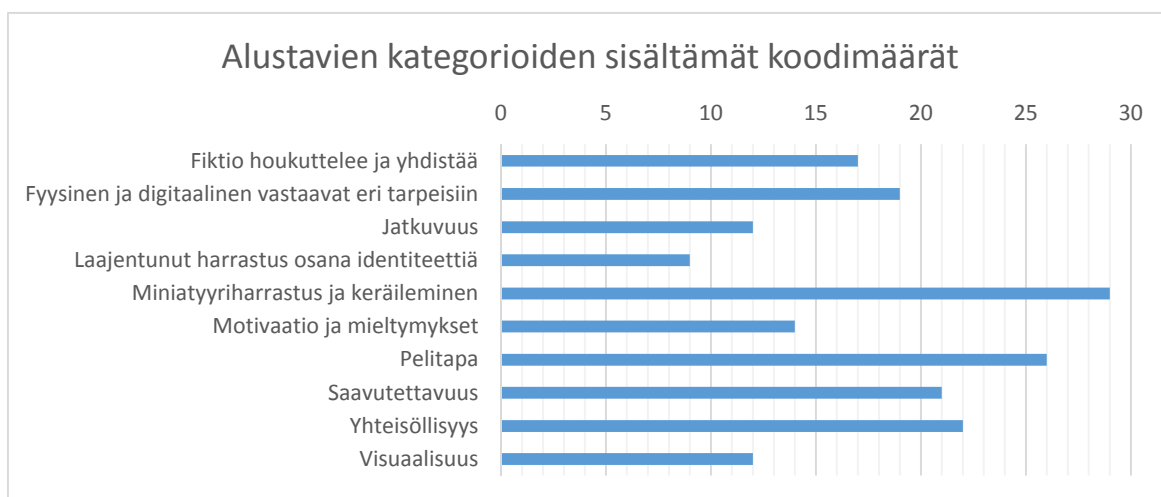
Kaikki haastattelut litteroitiin laadulliseen analyysiin tarkoitetun *Atlas.ti* -ohjelmiston avulla. Ensimmäisen haastattelun litterointi oli selvästi työläin prosessi. Osin harjoituksen vuoksi, osittain siksi, että tässä kohtaa vielä harkitsin erilaisten analyysivaihtoehtojen välillä, litteroin sen hyvin tarkasti aina taukojen pituuksia myöten. Hyvin pian kävi kuitenkin selväksi, että tämän tutkimuksen tarpeisiin riittää myös vähäisempi litterointitarkkuus.

Koska halusin säilyttää mahdollisuuden tarkastella aineistoa kokonaisuudessaan, litteroin kaikki haastattelut alusta loppuun. Litteroin myös haastattelukysymykset, sillä haastattelujen kontekstilla on merkityksensä analyysin kannalta. Myös tutkimuksen luotettavuus

paranee, sillä näin on helpompi tunnistaa esimerkiksi mahdollisesti johdattelevat kysymyksenasettelut. Ensimmäisestä haastattelusta poiketen muokkasin haastateltavien, sekä haastattelijan, kommentit luettavampaan muotoon.

Ennen varsinaista koodausta luin haastattelut läpi saadakseni niistä hyvän yleiskuvan. Sen jälkeen aloin käydä tekstejä läpi yksityiskohtaisemmin. Keskustelu polveili asiasta toiseen ja teemoihin palattiin uudelleen pitkänkin ajan päästä. Siksi oli perusteltua koodata haastattelut rivi tai kappaletasolla.

Toisin kuin yleensä teemahaastattelujen analyysissä, en purkanut suurempia teemoja pienemmiksi osiksi vaan pirstoin haastattelut ensin pieniksi palasiksi rivi- ja kappalekohtaisella koodauksella tavoitteenani koota ne myöhemmissä vaiheissa takaisin isommiksi kokonaisuuksiksi. Tällainen hienojakoinen koodaaminen tuntui itselleni luonnolliselta tavalta lähestyä asiaa. Menetelmä tuotti kuitenkin lähes tuhat neljäsataa koodia. Helpottaakseni jatkokäsittelyä ja analysointia aloin muokata koodeja selkeiksi väitelauseiksi kuten: ”Digitaalinen pelaaminen on helpompaa kuin materiaalinen”, ”Pelimaailma toimii pohjana laajemmalle pelikokemukselle” tai ”Pelaaminen on tärkeämpää kuin miniatyyriharrastus”. Väitelauseista on huomattavasti helpompi vetää yhteys itse tutkimuskysymykseen kuin abstraktimmista koodeista.



Kuva 10: Alustavien kategorioiden sisältämät koodimäärät.

Väitelausemuotoisia koodien yhdistely oli selkeästi helpompaa, sillä niiden voi kuvitella vastaavaan selkeään kysymykseen. Prosessin iteratiivinen luonne kuitenkin teki sen, että yhdistelyn lisäksi keksin joitakin uusia koodeja, tai jouduin pilkkomaan jo yhdistelemiäni täysin erilaisiksi koodeiksi. Lopputuloksena oli kuitenkin vajaa 150 koodia (määrä vaihteli prosessin edetessä), jotka sijoittelin suurempiin kategorioihin (Kuva 10, yllä).

Kategoriat saattavat sisältää päällekkäisyyksiä, joten ylläoleva kaavio ei kuvasta koodien kokonaismäärää. Se havainnollistaa kuitenkin mihin aihealueisiin vastaajien kommentit liittyvät. ”Laajentunut harrastus osana identiteettiä” -kategoria oli ainoa johon lukeutui alle kymmenen koodia, joten tästä syystä, ja koska koodit olivat usein rajatapauksia, pudotin tämän kategorian pois lopullisista tuloksista.

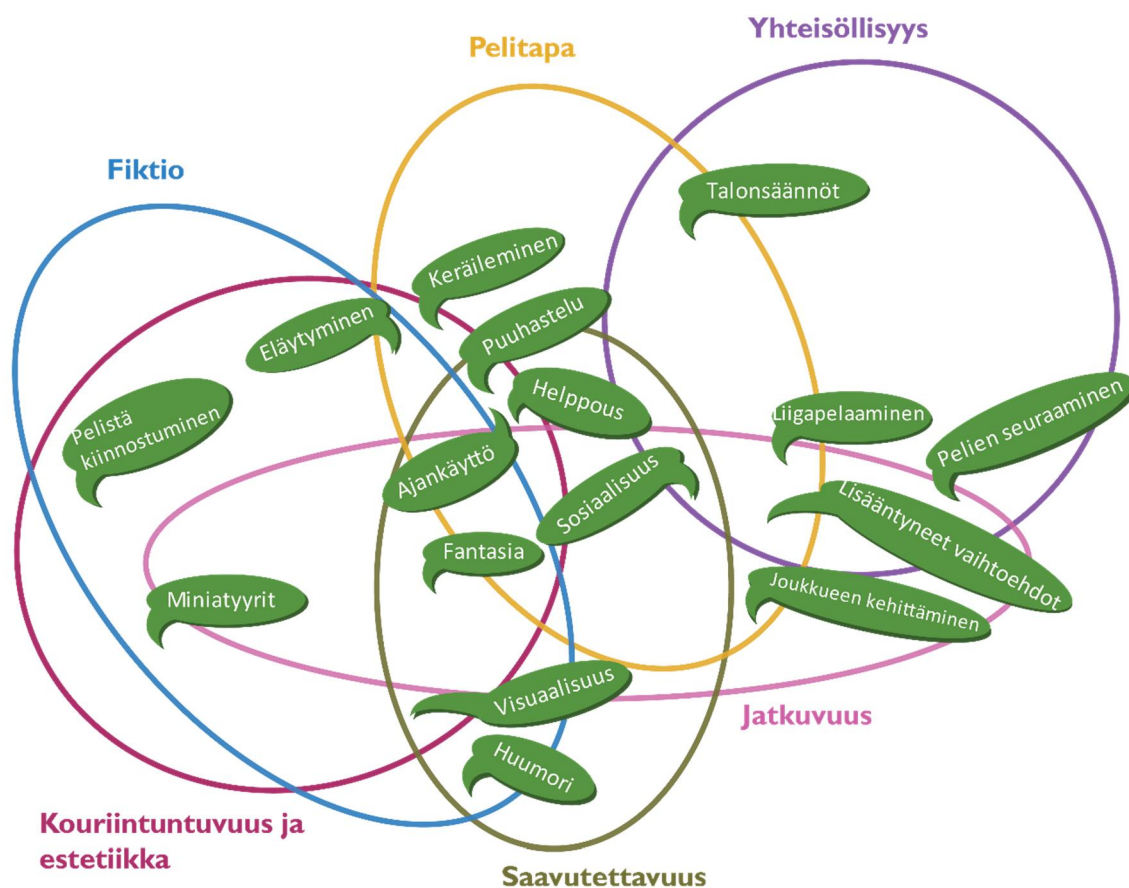


Kuva 11: Koodien jaottelua paperilapuilla.

Jatkoin koodien lajittelua näiden kategorioiden pohjalta ja päällekkäisyyksiä karsimalla muokkasin tulosluvussa esiteltyt kategoriat. Tässä vaiheessa myös tulostin koodit paperille ja leikkasin niistä pieniä lappuja. Pyrin tällä tavoin tuoman myös menetelmään mukaan hybridisen otteen. Toisekseen materiaallinen ote analyysiin auttoi tuki myös ajattelua, ja auttoi havaitsemaan uusia potentiaalisia yhteyksiä koodien välillä. Se myös teki koodien siirtelystä ja käsittelystä vaivattomampaa kuin *Atlas.ti*:n network view:ssa. Päivitin kuitenkin edelleen myös *Atlas.ti* -tiedostoa paperilapuilla tekemiäni muutosten pohjalta. Osa yllä esitetystä kuvaajassa näkyvistä kategorioista ei päätenyt mukaan lopulliseen jaotteluun, vaan niiden sisältämät koodit on käsitelty muiden kategorioiden alla.

6 TULOSTEN ESITTELY

Esittelen tässä luvussa kuusi kategoriaa, jotka syntyivät teemahaastattelujen laadullisen analyysin tuloksena. Aluksi käyn kategoriat läpi yksityiskohtaisesti havainnollistaen tehtyjä havaintoja suorilla lainauksilla litteroidusta aineistosta. Luvun loppuksi esitän tiivistelmän merkittävimmistä havainnoista.



Kuva 12: Analyysin kategorioiden päällekkäisyys.

Kuusi löytämäni kategoriaa olivat 1) *kouriintuntuvuus ja estetiikka*, 2) *fiktio*, 3) *jatkuvuus*, 4) *pelitapa*, 5) *saavutettavuus* ja 6) *yhteisöllisyys*. Kategoriat eivät ole toisensa pois-sulkevia, ja jotkut harrastuksen piirteet voivat lukeutua useamman kategorian alle (Kuva 12, yllä). Esimerkiksi fantasiateema liittyy niin *kouriintuntuvuuteen ja estetiikkaan*, *fikti-*

oon, *jatkuvuuteen* kuin *saavutettavuuteen*. Liigapelaaminen puolestaan voidaan lukea *jatkuvuuteen, pelitapaan* ja *yhteisöllisyyteen*. Tämä kertoo harrastuksen kokonaisvaltaisuudesta ja siihen liittyvästä laajentuneesta pelikokemuksesta (vrt. Kultima & Stenros 2010; Carter ym. 2014a). Kerron tässä luvussa tarkemmin kuinka nämä piirteet näkyvät eri kategorioissa.

Aineistosta kävi ilmi, että noin puolet haastateltavista oli erityisen kiinnostunut nimenomaan miniatyyripelaamisesta ja siksi materiaalisesta *Blood Bowlista*, kun taas lopuilla pelaaminen oli painottunut syystä tai toisesta enemmän pelin digitaalisiin versioihin. Näin pienen otoksen perusteella on vaikea sanoa kuvastaako tämä jakauma yleisesti *Blood Bowlin* pelaajia tai miniatyyripelien pelaajia laajemmin, mutta se kertonee jotakin erilaisista pelimotivaatioista. Myös ne pelaajat, jotka arvostivat enemmän materiaalista *Blood Bowlia*, pelasivat kuitenkin paljon pelejä myös digitaalisesti. heidän mukaansa materiaalista peliä ei ole mahdollista pelata niin usein kuin he tahtoisivat.

Miniatyyreista, joilla *Blood Bowlia* pelataan, puhutaan yleensä pelaajina. Sekaannusten välttämiseksi käytän tässä luvussa kuitenkin ilmaisua ”hahmo” tai ”pelihahmo”, sillä viitataan pelaaja-sanalla todellisiin *Blood Bowlia* pelaaviin ihmisiin. Haastateltavien tunnistettavuuden häivyttämiseksi viitataan heihin tässä luvussa olevissa suorissa lainauksissa koodeilla H1-H9. Mikäli lainauksessa esiintyy myös tutkijan kommentteja, niiden alkuun on merkitty T ja haastateltavan kommenttien alkuun H.

6.1 Kouriintuntuvuuden ja estetiikan merkitys miniatyyripelaamisessa

Tää herättää mielikuvia, ja tässä on enemmän sellanen tangible homma siinä mukana. (H3)

Vaikka useimmat haastateltavista kertoivat nykyään pelaavansa suurimman osan *Blood Bowl*-peleistään digitaalisesti, he kertoivat nauttivansa enemmän materiaalisen *Blood Bowlin* pelaamisesta. Erityisen vahvasti tämä näkyi niiden haastateltavien kohdalla, jotka olivat kiinnostuneita miniatyyreista, sillä heille miniatyyrien maalaaminen ja muokkaus

oli vähintään yhtä tärkeää kuin itse pelaaminen. Miniatyuriin lisäksi erityisesti nopanheittäminen koettiin tärkeäksi osaksi materiaalista pelikokemusta.

Yleisesti ottaen haastateltavien mielestä materiaalisessa pelaamisessa oli parempi ”fiilis”. He puhuivat käsinkosketeltavuudesta ja tunteesta, jotka heidän mukaansa muodostavat tärkeän osan *Blood Bowl* -pelikokemuksesta. Materiaalinen pelaaminen sai haastateltavat tunteemaan, että he pääsevät vaikuttamaan asioihin enemmän esimerkiksi heittämällä noppaa ja liikuttelemalla miniatyureja, kuin pelaamalla digitaalista peliä.

Mä veikkaan, et siinä on jotain tekemistä sen kanssa, että saa itse fyysisesti liikutella, tavallaan olla fyysisesti koko ajan tekemisissä, ja tuntee, että tekee jotain. Tää on niin kun mun tekemää koko ajan tää mitä tässä on, eikä se oo virtuaalisesti jossain, vaan se on siinä sun edessä. Sä näät sen, sä pystyt liikutteleen sitä. Siinä on, sanotaanko näin, parempi fysiikkamoottori, kuin mitä yleensä tietokoneella näkee. (H3)

Paitsi että materiaalisessa pelissä kosketuksella on pelaajille suuri merkitys muutamasta haastattelusta nousi esiin myös esimerkiksi noppien ääni osana pelikokemusta. Haastateltavat esimerkiksi nauttivat noppien kolinasta pöydällä niitä heittäessä. Toisaalta noppiin saatetaan liittää myös jonkinlaista mystiikkaa, joka ei ole sidoksissa niinkään aineellisuuteen vaan siihen mitä nopat symboloivat.

(N)opissa on se tuntuma, niissä on mystiikka, ja siinä tulee se fysiikka mukana. Se tuntuu paljon paremmalta heittää nopat pöydälle, ja kuulla niitten kolisevan siinä pahvin päällä tai pöydällä, kun se, että sä painat nappia, ja sitte se antaa sulle jonkun random-generoidun arvon x, joka on yks viiva jotain. (H3)

Haastateltavien kommenttien perusteella nopat myös lisäävät peliin jännitystä. Niitä saatetaan heristellä pitkään käsien välissä ennen kriittistä heittoa. Myös sivustakatsojat saattavat seurata merkittäviä nopanheittoja, joilla voi olla kauaskantoisia seurauksia. Tällä tavoin ne vaikuttavat myös yhteisölliseen pelikokemukseen. Itse heitettyihin noppatuloksiin myös suhtauduttiin suuremmalla tunteella, kuten yleisesti ottaen koko materiaalisessa pelaamisessa, kuin tietokoneen arpomiin tuloksiin. Haastateltavien kertomusten mukaan epäonnistuneet nopanheitot tuottivat yleensä suurempia tunteenpurkauksia kuin onnistuneet. Yksi haastateltavista kuvaili tilannetta, jossa pitkälle kehittynyt hahmo kuoli huonon nopanheiton seurauksena seuraavasti:

Siis se hurraamisen määrä! Meitä oli enemmän porukkaa siellä meitä pelaajia paikalla. Porukka nousee pystyyn ja huutaa ihan suoraa huutoa kädet pystyssä: "Jes, jes, jes! Nyt se kuoli, vihdoin!" Tää vastapelaaja siinä kattoo pöydässä sen näkösenä, että maailma loppuu tähän just nyt. Hänen paras pelaajansa kuoli just tämmöstä hiton alottelevaa tiimiä vastaan. (H6)

Jotkut haastateltavat kertoivat luottavansa enemmän omin käsin heitettyihin noppiin, kuin digitaalisesti arvottuun satunnaistulokseen. Peliin vaikuttamisen kokemus nousi esiin myös siinä, kuinka yksi haastateltava kertoi arvioivansa todennäköisyyksiä enemmän materiaalisesti pelatessa kuin digitaalisessa pelissä.

Vaikka materiaalisen pelaamisen mainittiin usein vaativan paljon vaivaa, pelaajat nostivat vaivannäön kuitenkin esiin myös positiivisessa valossa. Se, että saa itse liikutella pelielementtejä tuntui joissain tapauksissa olevan tärkeämpää, kuin että kaikki sujuu nopeasti ja vaivattomasti. Miniatyyprien mahduttaminen laudalle saattaa joskus olla vaivalloista, mutta yhdessä vastauksessa nousi esiin myös ajatus siitä, että sen voi nähdä myös fiktion tasolla kuvaavan pelikentällä vallitsevaa kaaosta.

No siis, jos siel on kolme äijää rivissä näin, ja sitte keskellä on toi, niin siinä tietokoneversiossa ei tartte asetella. Mun mielestä se on ihan osa sen pelin hienoutta asetella noi sinne, ja nyt se kaatuu, nii sitte mihis se nyt mahtuu. (H5)

Toisen haastateltavan mukaan materiaalinen *Blood Bowl* on joskus visuaalisesti hankala, koska miniatyyreja on vaikea erottaa toisistaan erityisesti silloin, jos pöydällä on sekaisin maalattuja ja maalaamattomia miniatyyreja. Toisaalta miniatyyrien tai pelilaudan visuaalisuus on joskus käytännöllisyyttä tärkeämpää. Yksi haastateltava kertoi muovisesta pelilaudasta, jonka hän oli löytänyt epävirallisia *Blood Bowl* -tuotteita myyvistä verkkokaupasta:

(S)iinä muoviversiossa on jaardilinjatkin. Siin on vielä enemmän sitä oikeen amerikkalaisen jalkapallon tuntua, vaikkei niil oo peliteknisesti yhtään mitään merkitystä. Ne on vaan tiellä siellä ne jaardilinjat. Mun mielest se oli yks pääosa miks mä ostin, et: "vittu siin on jaardilinjat! Ihan oikein. Nyt voi sanoo, et sä oot siellä kolmenkytä jaardin linjalla, nyt on kohta jo maali hämöttää! (H5)

Yhdelle haastateltavalla materiaaliset esineet olivat ylipäätään digitaalisia asioita merkittävämpiä. Hänen mukaansa tämä näkyi paitsi materiaalisen Blood Bowlin, myös esimerkiksi materiaalisten äänitteiden, CD- ja vinyylilevyjen tai materiaalisessa pakkauksessa tulevien tietokonepelien suosimisena. Toisen vastauksen perusteella pelikokemus paranee myös, kun tietää toisen pelaajan nähneen vaivaa miniatyyriensa maalaamiseen tai muokkaamiseen. Haastateltavat kertoivat nauttivansa erityisesti niiden visuaalisuudesta, mutta vastauksista kuului myös vaivannäön arvostaminen. Jotkut harrastajat saattavat tehdä peliin jopa omia pelilautoja katsomoiheen kaikkineen.

H: Kyllähän sen ehkä vielä pikkasen vakavammin niin sanotusti ottaa, että kun joku on nähnyt oikeesti, kymmeniäkin tunteja vaivaa tehdäkseen sellasen stadionin. (H2)

Edellä mainittuja asioita tuntuu yhdistävän se, että materiaalisessa pelissä asioita on tehtävä, tai saa tehdä itse sen sijaan että toiminnot olisi automatisoitu. Tämä vaikutti olevan tärkeää materiaalisen kokemuksen kannalta. Kaikista selkeimmin tämä puuhastelu tulee kuitenkin esiin miniatyyrien maalauksessa ja muokkauksessa. Miniattyrien muokkaaminen toi pelaamiseen lisäarvoa. Paitsi, että se on joillekin haastateltaville tärkeä osa harrastusta itseään, miniatyyrit myös inspiroivat mielikuvitusta. Jo pelkästään miniatyyrien näkeminen nosti mieleen muistoja menneistä peleistä, ja niitä muokkaamalla miniatyyreista tuli haastateltaville henkilökohtaisempia.

Se on jonkinnäkönen imprintti joka jää siihen miniatyyriin ja se ei pääse luultavasti koskaan siitä eroon siitä leimasta enää sen jälkeen. Koska se on yksinkertaisesti leimaantunut kaikille mieliin, että se kaveri joka justiin kuopii maata räpylällään, ni se on se kaveri, joka sillon kerran teki sen mahdotto-
masta tilanteesta sen maalin.¹⁶ (H3)

¹⁶ Maata kuopivalla kaverilla viitataan käytettävän miniatyyrin asentoon, jossa se näyttää kuopivan maata pallon kiinniottoon tarkoitetulla pesäpallonräpylän kaltaisella hansikkaalla.

Harrastajat sekä ostavat virallisia peliin suunniteltuja miniatyyreja että muokkaavat niitä muista miniatyyreista. Mikäli virallisia miniatyyreja ei ole tarjolla, tai mikäli pelaaja haluaa tehdä persoonallisemman joukkueen, hän saattaa muokata sen esimerkiksi *Warhammer Fantasy Battlen* miniatyyreistä. Tässä nousee esiin myös useamman eri pelin käyttämän jaetun fiktion merkitys miniatyyrien kannalta. Vaikka tarjolla on rajallisesti muidenkin valmistajien miniatyyreja, haastateltavat kertoivat suosivansa joukkueiden rakentamisessa *Games Workshopin* tuotteita. Näin niiden ulkonäkö on fiktion kannalta yhdenmukainen pelin virallisten joukkueiden kanssa. Joukkueen rakentamisen jälkeen siihen muokataan vain harvoin lisäminiatyyreja, joskin joskus pelihahmojen kehitys saattaa nostaa tähän.

Haastateltavat kertoivat hankkivansa miniatyyreja pääasiassa pelin tarpeisiin – harvemmin pelkän esteettisen arvon vuoksi. Haastateltavien mukaan esimerkiksi valmentajia, cheerleadereita ja yleisöä kuvaavia miniatyyreja tulee hankittua ja maalattua harvoin, koska ne eivät ole tarpeellisia pelin pelaamisen kannalta.

H: Joo, on mulla sitten siellä tää tällänen cheerleader-kääpiö, ja sitten vasaran kanssa heiluva alkemisti.

T: Aivan. Minkä takii tollasii sit tulee laitettuu siihen? Mitä se tuo?

H: Kun, ei oo mitään sellasta erillistä rakennettua hienoo stadionia, on vaan nää parin version peruslaudat, niin jotakin lisäelämää siihen. (H2)

Blood Bowl miniatyyreja keräillään haastattelujen perusteella usein käytännöllisistä syistä: kun omistaa useampia joukkueita on varaa valita millä pelaa. Ne haastateltavat, jotka kertoivat omistavansa *Blood Bowl*-miniatyyreja, kertoivat jossain määrin keräilevänsä näitä. Monilla ei ollut miniatyyreja lainkaan, vaan miniatyyreja lainattiin niiltä kavereilta, joilla niitä oli paljon.

Blood Bowl-miniatyyreja keräillään koska suurin osa koki, että ilman niitä peliä ei voi pelata. Pelin ollessa käynnissä niiden ulkonäöllä ei ole suurta merkitystä, joskin esimerkiksi hyvin valitut väriteemat voivat auttaa pelin hahmottamisessa. Sen sijaan ennen peliä ja pelin jälkeen hienosti maalattuja miniatyyreja saatetaan tarkastella ja esitellä toisille

pelaajille. Tätä tehdään myös pelitilanteen ulkopuolella, mutta silloinkin yleensä sellaisten ihmisten kanssa, jotka tietävät mistä miniatyyrien maalaamisessa on kyse. Yleisesti ottaen hyvin maalattujen miniatyyrien koettiin tuovan lisäarvoa pelaamiseen, vaikka niitä ei olisi koettu välttämättömiksi pelaamisen kannalta.

Kokoelmiin suhtautuminen oli myös hyvin käytännönläheistä. Miniatyyreja säilytetään usein kuljetuslaatikoissa odottamassa seuraavaa peliä. Funktionaalisuuden lisäksi tähän saattoi olla syynä myös tilanpuute. Osa haastateltavista olisi mielellään pitänyt maalattuja miniatyyreja kotona esillä esimerkiksi lasivitriinissä, jos se olisi ollut mahdollista. Osa haastateltavista kertoi myös, että mikäli miniatyyrit osoittautuvat tarpeettomiksi tai niitä on liikaa, niistä hankkiudutaan eroon. Pääosin niitä ei kerätty vain niiden itsensä vuoksi. Joissain tilanteissa niitä kuitenkin hankittiin miniatyyrin ulkonäön vuoksi, vaikka sille ei olisi ollut käytännön tarvetta. Keräilyarvo vaikutti siis olevan jossain määrin sidoksissa niiden käytettävyyteen. Yksi haastateltava kuitenkin kertoi myöhemmin hankkineensa uudelleen sellaisten joukkueiden miniatyyreja, joille ei uskonut olevan tarvetta, vain koska halusi täydentää kokoelmansa.

Se tulee aina mieleen, et kantsiiks näitä Blood Bowl -joukkueita myydä pois, et jos mä jossain vaiheessa innostun taas ihan hirveesti uudestaan, ni sitte mua harmittaa niin paljon, että mä menin myymään niitä pois. Ehkä mun ei kannata niitä mennä myymään. Siinä mielessä ehkä mä keräilen niitä. (H7)

Blood Bowlin pelaaminen vaatii myös suhteellisen vähän miniatyyreja verrattuna vaikkapa *Warhammer Fantasy Battlen* kaltaisiin sotapeleihin. Osa haastateltavista kertoikin tämän olleen osasyynä siinä, että siirtyi pelaamaan pitkälti ainoastaan *Blood Bowlia*. Suuren miniatyyriarmeijan hankkiminen tulee kalliiksi, ja sen maalaaminen vaatii paljon aikaa. *Blood Bowl*-joukkue on mahdollista saada pelikuntoon viikossa.

6.2 Fiktio on tärkeämpää materiaalisessa kuin digitaalisessa pelissä

Kaikki haastateltavat kokivat, että fiktio vaikutti pelistä kiinnostumiseen. Osa haastateltavista oli pelannut aiemmin muita Games Workshopin fantasiamaailmaan sijoittuvia pelejä, ja heidän mielestään tämä auttoi *Blood Bowliin* tutustumisessa. Osalle maailma tuli

tutuksi *Blood Bowlin* kautta. Useampi haastateltavista kertoi kiinnostuneensa pelistä nimenomaan fantasiateeman kautta, vaikka *Blood Bowl* oli heille ennestään tuntematon. Kaikki olivat vähintään tietoisia muista samaan maailmaan sijoittuvista peleistä, vaikkei heillä välttämättä ollut kokemusta näiden pelaamisesta.

Jo ihan siitä lähtien kun sen boksen näin, että jos se ei olis ollu niin hienosti kuvitettu, ja siinä ei ois ollu niitä maalattuja figuja¹⁷ ja muuta, niin en mä ois varmaan koskaan ostanu sitä. Se tavallaan lähti jo siitä. Ja kun näki just niitä joukkueitten nimiä siinä boksissa. Jos se olis ollu vaan joku vaikka jenkki-futis, niin voi olla, että en olis koskaan ostanutkaan sitä peliä. (H7)

Haastateltavat kokivat usean eri pelin käyttämän yhteisen fiktion oleelliseksi myös pelin oppimisen kannalta. Se paitsi perustelee joitakin pelimekaanisia ratkaisuja, auttaa myös sisäistämään pelin maailman helpommin. Pelimaailma myös tuntuu syvemmältä ja elävämmältä jo peliin tutustuessa, koska pelaajalla on siitä aiempia kokemuksia.

Se maailma on tuttu muualtakin, se ois vähän samalla tavalla, ku ehkä vois verrata, että Pokemon on tuttu sellasille ihmisille, jotka sitä harrastaa peleistä ja televisiosarjasta ja korttipeleistä ja digitaalisista peleistä. (H8)

Koska BB:n digitaaliset versiot olivat mekaniikaltaan lähestulkoon identtisiä pelin materiaalisen version kanssa, tällä puolella ei ollut suurta merkitystä niiden oppimisen kannalta. Pelimekaniikoiltaan hyvin erilaista *Blood Bowl: Team Manageria* pelatessa haastateltavien mielestä nimenomaan yhteinen fiktio satoi sen alkuperäiseen *Blood Bowliin*.

Se sama hirtehin huumori on siellä taustalla, ja tiimit on samoja ja nimet on tuttuja. Se on hyvin tarkkaan sidottu kyllä siihen *Blood Bowliin*, mutta toki tietysti siinähan pelataan vähän isommalla mittakaavalla, kun sitten taas *Blood Bowlia* yleensä. (H9)

¹⁷ ”Figu” sana on yleisesti käytetty lyhennelmä figuurista, joka tarkoittaa samaa kuin miniatyyri.

Huumori oli haastateltaville tärkeä osa *Blood Bowl* -fiktiota. Se on yksi tekijä, joka haastateltavien mielestä myös erottaa pelimaailman *Warhammer*-tuotteissa käytetystä versiosta. Niiden tulkinta Games Workshopin fantasiamaailmasta on vuosien varrella kehittynyt synkempään ja vakavampaan suuntaan, kun *Blood Bowlissa* huumori on säilynyt oleellisena osana pelin fiktiota. Haastateltavat kuvaavat huumoria synkäksi ja ironiseksi, mikä heidän mielestään tukee koko pelin konseptia.

Yksi haastateltavista kertoi kuinka hänen mielestään temaattisesti vääränlaiset nimet, kuten ”Piritori”, ”Jokke” ja ”Kallu” rikkovat pelin fantasian. Kyseinen haastateltava nauttikin suuresti peliin eläytymisestä, mikä ilmeisesti vaikutti fiktion merkitykseen hänelle. Osalle haastateltavista pelihahmojen nimeäminen on lähinnä välttämätön paha, vaikka hekin myöntävät sen luovan fiktiota ja sen myötä lisää syvyyttä peliin.

Yleisesti ottaen digitaalisissa versioissa fiktio koettiin ohuemmaksi kuin materiaalisessa *Blood Bowlissa*. Tämä oli osittain sidoksissa miniatyyreihin, sillä ne tuntuivat virittävän mielikuvitusta esimerkiksi hahmojen nimien keksimisessä. Toisaalta pelihahmojen nimeäminen, hahmon kehittämisen ohella, oli joidenkin haastateltavien mukaan digitaalisissa peleissä keino tehdä pelihahmoista henkilökohtaisempia.

Osittain fiktion suurempi merkitys materiaalisessa pelissä tuntui olevan sidoksissa siihen, että materiaallinen peli on jaettu kokemus, joka haastateltavien mukaan synnyttää enemmän fiktiota. Fiktiota rakennetaan ja vahvistetaan yhdessä esimerkiksi muistelemalla millaisia pelitapahtumia tiettyihin miniatyyreihin liittyy. Haastateltavat kokivat, että fiktiolla siirtyä materiaalisesta digitaaliseen, mutta erityisesti *Fumbl.com* -sivustolla se tuntui olevan pitkälti sidoksissa siihen kuinka pelaaja itse tuo fiktiota mukaan peliin. Tällä viitattiin esimerkiksi joukkueiden ja hahmojen taustojen kirjoittamiseen, hahmojen nimeämiseen jne. Mikäli materiaallinen peli on tuttu, fiktio tuntuu vahvemmalta. Haastateltavien mukaan fiktiota synnytetään *Fumbl.com* -sivuston pelissä esimerkiksi joukkueiden taustoja kirjoittamalla, peliraporttien tekemisellä, pelihahmojen nimeämisen sekä kuvien kautta.

Cyaniden *Blood Bowl*ista yksi haastateltava nosti esiin otteluiden selostajat, joiden kautta fiktio välittyy vahvasti. Fiktio oli pelaajista myös merkittävämpää silloin, jos pelaa samaa vastustajaa vastaan useammin kuin kerran, esimerkiksi suljetussa liigassa. Tällaisessa liigassa myös sen organisoiija saattaa kehittää fiktiota liigan taustalle. Fiktio tuntui kiinnostavan pelaajia, mutta sen eteen ei välttämättä haluttu nähdä vaivaa.

Fumbblessa esimerkiksi, jos on nähnyt joukkueita joilla se on tehty tosi hyvin ja pitkään. Jos siellä on joukkue jolla on pelattu kuussataa matsia ja niillä on siellä suhteellisen tarkkakin ja elävästi kirjoitettu historia, niin ne herättää vähän sellaisia ajatuksia, et tommonen olis kyllä hieno, jos sitä vaan jaksais alusta asti tehdä joukkueelle. (H8)

Fiktion ja teeman siirtymisen kannalta oli merkittävä havainto, että se synnyttää pelaajille myös odotuksia. Tämä nousi esiin erityisesti *Team Managerin* kohdalla, koska sen pelimekaniikka erosi niin suuresti *Blood Bowl*ista. Osa haastateltavista kertoi hankkineensa tai testanneensa peliä, koska sen nimessä oli *Blood Bowl*, mutta mielipiteet pelistä vaihtelivat. Osa nautti siitä omana pelinään, osa ei pitänyt pelistä lainkaan, mutta kaikkien mielestä se ei ollut varsinaisesti *Blood Bowl*, vaikka käyttääkin samaa nimeä ja fiktiota.

Monet meidän porukasta tykkäsivät siitä *Team Managerista* korttipelinä, mutta se ei vaan nappaa mulle. Mä en tiedä mikä juttu siinä oli. Ehkä se on se, että jos sillä ei olisi *Blood Bowlin* nimeä, niin se olisi hyvä peli. Mutta koska sillä on se *Blood Bowlin* nimi, niin siltä tavallaan odottaa enemmän, koska sillä on niin legendaarinen nimi mukana siinä. (H3)

Satunnaisten vastustajien joukkueilleen kehittämät tarinat eivät juuri jaksaneet kiinnostaa. Yksi haastateltavista nautti erityisesti siitä, että pelihahmojen kehitys näkyi visuaalisesti Cyaniden *Blood Bowlissa*. Fiktio tuntuikin yleisesti ottaen olevan vahvasti sidoksissa nimenomaan visuaalisuuteen, kuten miniatyyreihin ja grafiikkaan. Muutama haastateltava koki, että Cyaniden *Blood Bowlissa* fiktio oli vahvemmin mukana, koska se on visuaalisesti näyttävämpi kuin *Fumbl.com* -sivustolla pelattava peli. Digitaalisessa pelissä fiktio vaikutti myös olevan henkilökohtaisempi juttu kuin materiaalisessa pelaamisessa, jossa sitä saatetaan vahvistaa aktiivisemmän vuorovaikutuksen synnyttämän jaetun kokemuksen kautta.

Aika vähän! Cyanidella ny jonkin verran oli yritystä, siinä nyt jotain alkudemoja pyöri ja on jotain fluffia¹⁸ latausscreeneissä ja muuta tämmöstä, mutta jos fumbblia ajattelee, niin eihän siinä oikeestaan oo Blood Bowlia, muuta kun bare bones. Onhan nyt joukkueet ja pelimekaniikka, mutta kaikki muu on oikeestaan karsittu pois. (H9)

Fiktio ja teema eivät ole oleellisia pelikokemuksen syntymisen kannalta, mutta toisaalta niillä on suuri merkitys pelistä kiinnostumisen kannalta. Ne houkuttelevat pelin pariin, mutta pelimekaaniset ja sosiaaliset seikat pitävät pelaajat kiinnostuneina pelistä. Osalle haastateltavista fiktion rakentaminen *Blood Bowl* -liigan aikana oli merkittävä osa koke-
musta.

6.3 Jatkuvuus luo tunnesiteitä

Haastateltavien mukaan yksi tärkeimmistä innoittajista, ja pelikokemuksen muodostajista, *Blood Bowlissa* on jatkuvuus. Se ilmenee pelissä usealla tavalla. Ensinnäkin kaikki haastateltavat yhtä lukuun ottamatta nauttivat enemmän liigapelaamisesta kuin yksittäisistä peleistä. Erityisesti materiaalista peliä pelataan usein nimenomaan vanhojen kaverien kanssa jopa vuodesta toiseen samoja joukkueita kehittäen. Toisekseen digitaaliuus on pitänyt peliä elossa materiaalsen pelin suosion ollessa alamaissa.

Jatkuvuus näkyy myös siinä, kuinka pelaajat ovat pelanneet peliä vuosikausia ja muistelevat lämmöllä varhaisia pelikokemuksiaan. Seuraamalla joko esimerkiksi *Fumbl.com* -nettisivulla olevia tai materiaalsen peliin käsin tehtyjä tilastoja on mahdollista tarkastella pelien kehitystä pitkällä aikavälillä. Muistelu ja nostalgia tuntuivat liittyvän erityisesti tiettyihin pelihahmoihin, tai materiaalsen pelin tapauksessa tiettyihin miniatyyreihin.

¹⁸ ”Fluffilla” viitataan peliin liittyvään fiktion, tarinalliseen kuorrutukseen, jolla ei ole varsinaista merkitystä pelin voittamisen kannalta.

Sitte aletaan ottaa pelaajia yksitellen, ja aina muistetaan: "Hei, tää oli se kaveri joka silloin kerran teki näin ja näin ja näin". Sitten niitä laitetaan pikkuhiljaa pöydälle, ja melkein jokasesta pelaajasta mainitaan jotain, et "hei tää oli se kaveri ja tää oli se kaveri ja nää oli niitä kavereita". Tää kaveri on jotain et: "Ei mä vihaan tota tyyppiä! Älä tuo sitä kentälle tällä kertaa, ja näin edes päin pois." (H3)

Liigapelaamisen mielenkiinto tuntui kiteytyvän siihen, että se tarjoaa mahdollisuuden kehittää joukkuetta ostamalla siihen uusia hahmoja ja hankkimalla vanhoille hahmoille uusia ominaisuuksia. Tämä puolestaan tarjoaa mahdollisuuden suunnitella pidempiaikaisia strategioita. Verrattaessa *Blood Bowlin* eri versioita (materiaalisia ja digitaalisia) *Blood Bowl: Team Manageriin* useimmat jälkimmäistä kokeilleet pelaajat olivat sitä mieltä, että jatkuvuuden puute oli yksi pelin huonoista puolista, mutta muuten mielipiteet pelin suhteen jakautuivat laidasta laitaan.

Toisaalta jatkuvuuden puute koettiin myös yhdeksi materiaalsen pelaamisen ongelmista. Pitkiä liigoja on vaikea ylläpitää, sillä on vaikea löytää yhteistä aikaa pelaamiselle. Usein pelikavereita on myös hyvin rajallinen määrä, jolloin heidän pelitapansa oppii nopeasti, mikä tekee pelaamisesta tylsää. Yksi haastateltava oli jopa itse järjestänyt materiaalsen *Blood Bowlin* liigan, jotta pääsisi pelaamaan useammin:

(E)i se sinänsä mitenkään tärkeätä ollu, että sitä itte tekis, taikka, että saisi hirveesti kiksejä siitä organiseeraamisesta. Se oli vaan, että pääsee pelaamaan paljon, ja että meillä nyt on tämmösiä turnauksia. Ihan tyytyväinen olis varmasti ollu siihenkin, että joku muu olis niitä organiseerannut. (H7)

Koska niin materiaalsen kuin digitaalisten pelien liigat saattavat kestää hyvinkin pitkiä aikoja, joskus jopa vuosia, *Fumbl.com*-sivustolla on ollut periaatteessa mahdollista pelata sen perustamisesta lähtien samalla joukkueella. Yksi haastateltavista kertoi tehneensä juuri näin. Vaikka myös materiaalsessa pelissä on teoriassa pelata aina samalla joukkueella, käytännössä jokaiseen liigaan tai turnaukseen tehdään uudet joukkueet.

Sen lisäksi, että joukkueiden kehittäminen mahdollistaa pitkän aikavälin strategioiden suunnittelun, neljässä haastattelussa nousi esiin myös menettämisen pelko. Haastateltavien mukaan se liittyy erityisesti pelihahmojen kehitykseen. Kehittynyttä pelaajaa ei halua menettää, ja menetys aiheutti ainakin kahden haastateltavan kohdalla jopa surua.

Se tuntuu, et sä oot menettänyt oikeesti jotain, etkä vaan, et: ”ai mun figuuri lautapelissä kuoli, voi harmi”. Mutta se on se, et kun ne on kehittäny persoonallisuuden ja ne kuolee, niin se oikeesti harmittaa. Se on se juttu, sen on pakko olla se pysyvyys. (H3)

Toinen heistä kuvaili suhdettaan pelihahmoihin ”jonkinlaiseksi kieroksi vanhemmuudeksi”. Kolmas haasteltava kertoi nauttivansa enemmän yksittäisistä peleistä osin siitä syystä, että kampanjamuotoisessa pelaamisessa pelaajien menetys ”sapetti” niin paljon.

Jatkuvuus näkyy myös siinä, että erityisesti *Fumbl.com* on vaikuttanut siihen, että pelaajat ovat jälleen palanneet materiaalisen *Blood Bowlin* pariin. Koska peliä on päässyt pelaamaan pitkienkin taukojen jälkeen, se on innostanut jälleen myös alkuperäisen lautapelin pariin. Materiaalisen lautapelin suosion hiipuesssa, sitä saattoi olla vaikeaa saada käsiinsä, mutta digitaaliset versiot, erityisesti *Fumbl.com*, ovat pitäneet yllä kiinnostusta peliä kohtaan. Yhden haastateltavan mukaan tämä on saattanut vaikuttaa siihen, että pelistä on nyttemmin julkaistu uusia virallisia digitaalisia versioita.

Väittäisin Games Workshopilla olis oikeesti paljon kiittämistä *Fumbblesta*. Siitä, että se on pitänyt *Blood Bowlia* edes jollain tavalla hengissä, ja tarjonnu paikan jossa ihmiset pystyy pelaamaan sitä, jolloin ihmiset jaksaa olla kiinnostuneita siitä. Ilman *Fumbblee* tuskin olis julkastu sitä *Blood Bowlia* konsolille ja tietokoneelle. (H8)

Jatkuvuus ilmenee haasteltavien vastauksissa usealla tavalla sekä varsinaisen pelaamisen tasolla että laajemmin heidän kokemusmaailmassaan. Se mahdollistaa strategisemmän pitkän tähtäimen suunnittelun kuin yksittäiset pelit, ja toisaalta tarjoaa nostalgisen kokemuksen nuoruuden harrastuksen parissa.

6.4 Erilaiset pelitavat tekevät eri pelin

Pelitapa nousi esiin tärkeänä pelikokemuksen muokkaajana. Pelisääntöjen puolesta haastateltavien mielestä kaikki *Blood Bowlin* eri versiot olivat käytännössä samanlaisia. Siltä osin he myös kokivat niin materiaalisen pelin kuin sen eri digitaalisten versioiden pelaamisen nimenomaan *Blood Bowlin* pelaamiseksi. Sen sijaan heidän kokemuksensa siitä, millainen *Blood Bowl*-pelikokemus ylipäätään on, vaihteli jonkin verran riippuen siitä, millaista pelitapaa he suosivat.

Haastattelujen perusteella eri mediumit tukevat erilaisia pelitapoja, mutta mediumi itsessään ei välttämättä ole määrittävä tekijä kokemuksen synnyssä. Jos pelaajan tapa pelata oli hyvin käytännönläheinen ja suoritusta painottava, ei kokemuksen kannalta ollut niin suurta eroa sillä pelaako *Blood Bowlin* digitaalista vai materiaalista versiota. Digitaalinen kyllä tukee tällaista pelityyliä paremmin. Sen sijaan pelaajat, jotka kokivat miniatyyrit, tai muun kouriintuntuvan kokemuksen, oleelliseksi osaksi peliä, kokivat digitaalisen pelin erilaiseksi, jopa eri peliksi. Myös se, kuinka oleelliseksi pelaajat kokivat fiktion merkityksen pelissä ja kuinka tärkeää eläytyminen heille on, vaikutti pelinautintoon. Miniatyyrit tuntuivat tukevan fiktion ja tarinallisuuden syntymistä paremmin kuin digitaalinen pelaaminen.

Tietokoneen kanssa nyt kuitenkin, jos pelaa, niin se on vähän semmosta; koitat kasata itte jotain hiekkalinnaa ittelles. Sitte ku pelaat muitten kanssa, niin se on samaan aikaan vähän kilpailua ja sit toisaalta yhteistä kokemusta. (H8)

Haastateltavat kokivat sekä materiaallisen että digitaalisen *Blood Bowlin* olevan pääasiassa taitopeli, vaikka satunnaisuudellakin on siinä merkityksensä. Yleensä pelaajat suosivat pelitapaa jossa satunnaisuuden vaikutusta pyritään minimoimaan. Osin tämä tapahtuu jo pelihahmojen kehittymisen kautta, sillä hahmoille saatavat kyvyt tuovat muutoksia noppatuloksiin tai antavat uusintanopanheittoja tarkasti rajatuissa tilanteissa.

No siis onhan se tietyllä tapaa köyhän miehen shakkia. Et kyllähän sieltä ne kahen ja kolmen nopan powit¹⁹ täytyy osata ottaa poies. Kyllä siinä on tiettyyn pisteeseen asti se taktisuus ja strategialla on merkitystä, mutta, kuten sanottu, ni kaikkihan voi kaatua yhteen nopanheittoon, et se tuuriaspekti on siinä kuitenkin. (H9)

¹⁹ ”Powi” tarkoittaa Blood Bowlissa käytettävien erikoisnoppien tulosta, jolla vastustajan hahmo kaatuu aina maahan.

Myös fiktio ja pelihahmoihin eläytyminen vaikuttaa pelaajien pelityyliin. Sen merkitys vaihteli haastateltavittain, mutta oli selkeästi merkittävämpää materiaalisessa *Blood Bowlissa* kuin pelin digitaalisissa versioissa. Kaikki haastateltavat olivat pelanneet roolipelejä, joten heillä oli kokemusta eläytyvästä pelaamisesta. Kun haastateltavalta kysyttiin, miksi hänen mielestään on väärin pelata ”taitopalloa”²⁰ örkeillä hän vastasi seuraavasti:

H: Siis se tuntuu väärältä. Vähä sama, kun jos tietokonepeleissä, ku mä aina normaalisti pelaan hyvistä, ni se pahiksen pelaaminen vaan tuntuu oudolta. On vaikee tehdä valintoja, jotka on tavallaan omaa käsitystä vastaan. Niin sama se on *Blood Bowlissa*: örkit on örkkejä. (H9)

Haastattelujen perusteella peli on pitkälti tasapainottelua käytännöllisyyden ja tunnelmoinnin välimaastossa. Yleensä pelissä tehtyjä toimintoja selitetään joukkueen teeman kautta pikemmin kuin tehdään toimintoja, jotka pelin kannalta ovat huonoja ratkaisuja, mutta sopivat joukkueen teemaan. Toisaalta kaksi haastateltavista kertoi valitsevansa joukkueensa pikemmin ”fiilispohjalta” kuin sen perusteella kuinka hyviä ne ovat pelimekaanisesti.

Peliteknisesti sitä kuvataan netissä, että semmonen haastava joukkue kokeemmille pelaajille, niin ei mua kiinnosta et niil on ihan tuskaa pelata, ja se on hirveetä stressiin hajoomista ku niillä pelaa. Se on vaan niin siistiä ku ne on vampyyreitä. Se tematiikka siinä enemmän on tärkeempi ku pelitekniikka. (H5)

Sääntöjen näkökulmasta suurin osa haastateltavista piti materiaalista peliä ja sen digitaalisia versioita samana pelinä. Heidän mukaansa itse pelaaminen on pitkälti samankaltaista alustasta riippumatta. Kun osaat pelata materiaalista *Blood Bowlia*, niin osaat pelata myös pelin digitaalista versiota.

²⁰ Termillä ”taitopallo” viitataan siihen, että pelattaessa keskitytään lähinnä kuljettamaan ja syöttelemään palloa, sen sijaan että murjottaisiin vastustajan pelaajia pois kentältä. Esimerkiksi haltijajoukkueet soveltyvat hyvin tämän tyyppiseen pelaamiseen, kun taas vaikkapa örkit tai kaaos ovat parempia vastustajan pelaajan murjomisessa.

Mä en ite erottele muita pelejä ku *Blood Bowlin* ja *Team Managerin*, koska mun mielestä on *Blood Bowlin* eri tapoja pelata sitä. Lautapeli on *Blood Bowlia* ja sitte kaikki muut on vaan digitaalista korviketta. (H9)

Uskollisuutta alkuperäisen pelin säännöille pidettiin tärkeänä ja haastateltavien mielestä se oli toteutettu sekä *Fumbl-com* -sivustolla että Cyaniden toimesta hyvin. Yksi haastateltava korosti että jälkimmäiseen peliin lisätty reaaliaikainen pelimuoto oli turha lisäys ja sillä pelaaminen hänen mukaansa ”vääruskoisten touhua”. Toisaalta *Blood Bowl: Team Manageria* pidettiin pääasiassa eri pelinä, koska pelin säännöt erosivat selkeästi alkuperäisestä *Blood Bowlista*. Yhden haastateltavan mukaan tilanne on hieman sama kuin TV-sarjan pohjalta tehdyn lautapelin tapauksessa.

Mutta siin on niin eri mekanismit käytössä, ettei se enää tunnu samalta. Siis siin on semmosta, just että vähän niinku *Battle Star Galactica* -lautapeli ihan selkeesti liittyy siihen TV-sarjaan, samoja elementtejä *haetaan*, mutta, en mä, ihan suoraan niitä jotenki yhdistä. (H1)

Suurin osa oli kuitenkin sitä mieltä, että itse pelitilanne on materiaalisessa ja digitaalisessa pelaamisessa hyvin erilainen. Digitaalisista peleistä puuttuu heidän mielestään monia materiaaliseen peliin liittyviä piirteitä kuten sosiaalinen kanssakäyminen ja fyysinen yhdessäolo. Tämä vaikuttaa joidenkin haastateltavien mukaan siihen, että digitaalista peliä pelataan suorituspainotteisemmin kuin materiaalista, jossa kavereiden kanssa hauskanpito on tärkeämpää kuin pelin voittaminen.

Harvaa muutakaan peliä haluan pelata, siis jos sitä on mahdollista pelata toisen ihmisen kanssa fyysisesti samassa tilassa, niin mieluummin niin, ku pelaan tietokoneella niin, että me ei olla samassa tilassa. Kuitenkin periaatteessa yhdessä on, siis jos lähtökohtaisesti se on yhdessäpelaamista, niin silloin on ihan kiva olla myöskin yhdessä. (H8)

Kaikki haastateltavat yhtä lukuun ottamatta suosivat liigamuotoista eli kampanjapelaamista. Heidän mukaansa jatkuvuus ja joukkueen kehittyminen toivat peliin enemmän jännitystä kuin yksittäisten pelien pelaaminen (Katso 6.3). Toisin sanoen sarjan muodostama kokonaisuus, ja sen sisällä tapahtuva joukkueen kehittyminen, ovat kiinnostavampia kuin yksittäiset pelit.

Mä en nää mitään syytä pelata mitään muuta kun tällasta pysyvää kampanjapeliä, koska se on yks hienoimmista jutuista *Blood Bowlissa*. Jos *Blood Bowlissa* sulla olis joku tiimi jonka joku on tehny sulle ja antanu sulle, ja sä et oo saanu itte nimetä niitä, et oo saanu ekspata²¹ niitä alusta asti, nollasta asti ylös ja tehny niistä koko liigan mestareita, niin ei se tunnu miltään! Ei se oo *Blood Bowlia* siinä vaiheessa. (H3)

Ainoastaan yksi haastateltavista piti enemmän yksittäisistä otteluista kuin joukkueen kehittämisestä. Hän kertoi syyksi impulsiivisen pelityylinsä sekä kehittyneen joukkueen tuhoutumisesta aiheutuvan turhautumisen. Hänen mukaansa kehittyminen on hieno lisä peeliin, mutta ei oleellinen nautinnollisen pelikokemuksen kannalta. Toisen haastateltavan mielestä yksi *Fumbl-com* -verkkopelin etu materiaaliseen *Blood Bowliin* nähden on siinä, että *Fumbl.com* -sivustolla voi pelata yhdellä joukkueella niin pitkään kuin haluaa. Hänen mielestään uuden joukkueen kehittäminen alusta lähtien voi olla turhauttavaa.

Kokonaiskuvaa tarkasteltaessa haastateltavien keskuudessa materiaalista pelaamista arvostettiin enemmän kuin digitaalista, jota suurin osa haastateltavista piti lähinnä ”aidon” pelin korvikkeena (Katso 6.5). Kuitenkin suurin osa haastateltavista pelasi enemmän pelejä digitaalisesti kuin materiaalisesti. Kaikki haastateltavat suosivat myös digitaalisessa pelaamisessa nimenomaan toista ihmistä vastaan pelaamista. Osittain tähän varmasti vaikutti se, että ainoastaan *Cyaniden Blood Bowlissa* on ylipäätään mahdollista pelata keinoälyä vastaan, joten kaikki eivät olleet edes kokeilleet tätä vaihtoehtoa. Osa haastateltavista kuitenkin totesi, että tietokonevastustaja ei useinkaan ollut riittävän hyvä tai mielenkiintoinen käsillä olevissa versioissa. *MicroLeaguen Blood Bowl* puolestaan oli sitä kokeilleiden mielestä pelinä niin huono, että he eivät olleet nauttineet pelin pelaamisesta. Joissakin peliporukoissa on ollut tapana pelata eräänlaista metapeliä, joka tapahtuu varsinaisten virallisten pelisääntöjen ulkopuolella. Kaksi haastateltavista kertoi, että heidän pelaamissaan liigoissa peliporukan mielestä liian hyvistä pelaajista oli luvattu tapporahoja. Toisessa liigassa tapporaha maksettiin pelin sisäisellä valuutalla, jota normaalisti

²¹ Ekspaaminen tarkoittaa kokemuspisteiden keräämistä hahmoille.

saa aina pelin jälkeen ja jota käytetään esimerkiksi uusien pelaajien ostamiseen. Toisessa porukassa tapporaha sen sijaan maksettiin jonkinlaisella tosimaailman palkkiolla.

Se on koko liigan paras maalintekijä ja paras tappaja. Se on ihan täysin pysäyttämätön. Siitä on muistaakseni vieläkin palkkio. Jos joku tappaa mun necromantic werewolffin²², niin se saa kymmenen euron steamipelin ilmatteeks. (H3)

Paitsi, että erittäin hyvä pelihahmo on uhka muille pelaajille, haastateltavat kokivat tapporahojen tuovan myös tunnelmaa peliin. Lievän uhkapeliaspektin peliin tuo kahden haastateltavan mainitsema tapa jakaa todellinen pelin ulkopuolinen palkinto liigapelin voittajalle. Tämä ei kuitenkaan vaikuttanut yleiseltä käytännöltä – ainakaan muut haastateltavat eivät nostaneet asiaa esiin.

Joskus siellä saattaa olla joku pussillinen hyvää kahvia, mikä on ostettu erikoiskaupasta, tai saattaa olla joku tikkari. Se vähän riippuu, tai ihan mitä vaan. Meillä niin paljon vaihtelee se mitä sieltä löytyy. (H3)

Myös peliporukka vaikuttaa paljon pelitapaan. Haastateltavien mukaan omassa porukassa ei yleensä pelata äärimmäisen kilpailuhenkisesti vaan hyvä tunnelma on pääasia. Vaikutti kuitenkin siltä, että digitaalista versiota pelattaessa peli on yleensä suorituskeskeisempää kuin materiaalisen pelin parissa.

Porukoilla on myös omia talonsääntöjään, jotka saattavat vaikuttaa paljonkin siihen millaiseksi pelikokemus muodostuu. Erityisesti *Blood Bowlin* toista laitosta pelannut haastateltava kertoi silloisella porukallaan olleen suuri määrä omia sääntöjä, joilla monesti yritettiin paikata pelin virallisten sääntöjen puitteita. Talonsäännöt saattavat myös olla vahvasti sidoksissa pelin fiktion.

²² Necromantic Undead on yksi pelattavista Blood Bowl joukkueista, ja puhuja viittaa tässä kyseisen joukkueen ihmissusi-hahmoon.

(S)e on aina niin, että se turnauksen ensimmäinen pelaaja, joka kuolee, niin siitä ikäänkuin tehdään sitten se trophy²³ siihen turnaukseen. Muuten olisi ollut mahdollista niiden sääntöjen puitteissa, että vaikka pelaaja kuolis, niin sitä pystyt yrittää pelastaa sen jollain lailla. Mut koska se oli sillä lailla, et siitä ensimmäisestä joka kuolee tehdään se palkinto, niin siitäkin tuli taas semmoinen oma sääntö, että sitä ei pysty mitenkään pelastamaan, koska turnauksen järjestäjät tulee saman tien hakemaan sen pois. (H7)

Pääsääntöisesti talonsääntöjä käytetään haastateltavien mukaan vain materiaalisessa pelissä, sillä digitaalisessa pelissä niiden soveltaminen on käytännössä mahdotonta ohjelmistoa muokkaamatta. Pelaajat kokivatkin tämän joskus digitaalisten pelien ongelmaksi. Esimerkiksi vuoron pituutta ei yhden haastateltavan mukaan ole *Cyaniden Blood Bowlessissa* ole mahdollista säätää riittävän pitkäksi kaveriporukan välisiin peleihin. Yhden haastateltavan mukaan miniatyyrit ja niiden maalaaminen on tärkeintä harrastuksessa. Hän kertoi vaihtaneensa peliporukkaa, koska alkuperäisessä porukassa ei maalaamiselle laitettu riittävän suurta painoarvoa. Uudessa peliporukassa oli sääntö, joka rajoitti maalaamattomien miniatyyrien käyttöä pelissä. Haastateltavan mukaan on tärkeää, että kaikki pelissä käytettävät miniatyyrit, niin omat kuin vastustajan, ovat maalattuja. Hänen mukaansa miniatyyripeleissä on usein vieläpä huonot säännöt ja niitä pelataan pitkälti miniatyyrien takia. Muut eivät olleet näin jyrkkiä mielipiteissään, vaikka toinen haastateltava pelasi itse aina vain esittävillä ja maalatuilla miniatyyreilla, joskaan ei vaatinut tätä vastapelaajaltaan. Ne pelaajat, jotka ylipäättäen olivat kiinnostuneita miniatyyrien maalaamisesta, pitivät niitä tärkeämpinä myös pelin pelaamisen, siitä syntyvän pelikokemuksen, kannalta.

Yleisesti ottaen materiaalisen pelin pelaajat kertoivat maalatuilla miniatyyreilla pelaamisen lisäävän pelinautintoa. Viisi haastateltavista koki miniatyyrit itsessään ainakin jossain

²³ Trophy on Blood Bowl turnauksen päätteeksi voittajalle jaettava palkinto. Yleensä sillä ei ole pelitekniisesti mitään merkitystä, vaan se jaetaan lähinnä fiktion tasolla. Tässä yhteydessä fiktio kuitenkin sekoittuu pelaajien käyttämiin talonsääntöihin.

määrin merkittäviksi materiaalsen lautapelin pelaamisen kannalta. Joidenkin haastateltavien mukaan mikäli esittäviä miniatyyreja ei ollut saatavilla saatettiin käyttää toisen joukkueen miniatyyreja ”proxyina” kuvaamaan eri joukkueen pelaajia. Toiset olivat sitä mieltä, että joukkueelle pitää löytyä esittävät miniatyyrit, vaikka niitä ei olisikaan maalattu. Muutamalle haastateltavista miniatyyrit olivat kuitenkin täysin sivuosassa pelin pelaamisen kannalta. He kokivat pelin enemmän strategiapeliksi kuin miniatyyripeliksi, ja olisivat olleet valmiit pelaamaan materiaalista lautapeliä vaikka abstrakteilla pahvinappuloilla.

(N)ätti ukko on nätti ukko. On se hienempi, mutta mä katon sitä aika semmonsena rasteja ja nollia vastakkain. (H1)

Kyseiset pelaajat kertoivat pelaavansa *Fumbl.com*-sivustolla käyttämällä symbolisia pelinappuloita, joissa pelaajan positio ilmoitetaan kirjainyhdistelmällä, oletusarvona olevien ikonien sijaan. Yhden haastateltavan mukaan tämä lisäsi myös pelin selkeyttä. Osa tekijänä symbolisten nappuloiden käyttämiseen saattoi myös olla se, jos pelaaja oli tottunut pelaamaan niillä ennen kuin *Fumbl.comiin* tuli mahdollisuus käyttää ikoneita.

Ku esimerkiks mä pelaan Fumblia, mul on aina ne counterit, siis ne semmoiset, mis on joku kirjainyhdistelmä. Se on vaan helpompaa, ku ois joku hahmon kuva. Että tommonen oikeen helvetin sekava Blood Bowl -pöytä, missä on osa napeista maalattuja ja osat maalaamattomia, niin kyllä siinä nyt huonompi on hahmottaa enää yhtään mitään. Siinä melkein lautapeli ampuu itseensä jalkaan siinä visuaalisuudessa. (H8)

Yhdeksi digipelaamiseen hyväksi puoleksi koettiin se, että siten on mahdollista kokeilla joukkueita, joita ei miniatyyrien puutteen vuoksi ole mahdollista käyttää materiaalisessa pelissä. Yksi haastateltava kertoikin nauttivansa *Fumbl.com* -sivuston mahdollisuudesta testilla erilaisia pelitaktiikoita ja joukkueita. Koska materiaalista *Blood Bowlia* pääsee pelaamaan niin harvoin, siinä ei hänen mukaansa tätä tule kovin usein tehtyä.

Digitaalisuuden mukanaan tuomat nopeus ja vaivattomuus mahdollistavat myös pelin harjoittamisen uudella tavalla. Vaikka haastateltavat eivät kertoneet suoranaisesti pelaavansa digitaalisia pelejä kehittääkseen taitojaan materiaalisessa pelissä, heidän mukaansa niiden avulla on mahdollista pelata niin paljon enemmän pelejä, että pelin oppii paremmin kuin pelkästään materiaalista peliä pelaamalla olisi mahdollista.

Lautapelaamalla sitä dataa vaan ei saada irti, että miten kyvyt toimii tai miten joku kyky-yhdistelmä toimii. Mutta, että kun tuolla se tehdään tuhat kertaa, niin sitten sieltä ainakin saa mielipiteen muodostettua. (H2)

Kokonaisuutena tarkasteltuna vaikuttaa siltä, että digitaalisen pelaamisen nopeus ja väivattomuus tukevat suorituskeskeisempää pelitapaa kuin materiaalisessa lautapelissä ja tarjoaa mahdollisuuden pelin harjoitteluun. Materiaalisen lautapelin ominaisuudet puolestaan antavat paremmat lähtökohdat eläytyvälle pelaamiselle. Osalle haastateltavista kuitenkin myös lautapelaamisessa tärkein tavoite on voittoon pyrkiminen, kun toiset nauttivat enemmän sen tarjoamista eläytymismahdollisuuksista.

6.5 Erilaiset alustat lisäävät saavutettavuutta

Vaikka netissä pelaaminen on jossain määrin helpompaa ja nopeampaa pelaajat kuitenkin arvostivat enemmän materiaalista pelaamista. Viisi haastateltavaa koki digitaalisen *Blood Bowlin* pelaamisen lähinnä materiaalisen pelaamisen korvikkeeksi. Materiaalinen tarjoaa heille kokemuksena paljon enemmän kouriintuntuuuden ja sosiaalisen kanssakäymisen kautta, mutta digitaalinen on helpommin saavutettavissa, joten siihen tulee tyydyttyä, jos ei ole mahdollista pelata materiaalista lautapeliä.

Jos sanotaan, että mä asun jossain viiskyksiltaa sivistyksestä, ja mul ei oo mitään mahkuja, ku pelata sitä tietokonepeliä, ni sit mä pelaisin sitä. Mutku tavallaan mul on tässä mahdollisuus pelata tota oikeeta juttua, niin miks mä turvautuisin siihen korvikkeeseen tavallaan. Se on mulle vaan korvike. Se on keino vaan kanavoida sitä intohimoonsa tähän peliin, jos ei oo mahkuja niinkun saada sitä oikeeta kappaletta. (H5)

Digitaalisuus auttaa myös pelikavereiden tavoittamisessa. Internetin välityksellä on helppo löytää täysin uusia vastustajia. Haastateltavat kuvasivat yleiseksi ongelmaksi sitä, että yleensä samalla paikkakunnalla on vain rajallinen määrä pelistä kiinnostuneita ihmisiä, mikä rajoittaa harrastusta. Internet mahdollistaa pelaamisen myös sellaisten tosimailman ystävien kanssa, joiden kanssa pelaaminen olisi muuten vaikeaa. Syitä tähän voi olla haastateltavien mukaan pitkä välimatka tai yhteen sopimattomat aikataulut. Toisaalta digitaalisuus helpottaa pelisession järjestämistä, sillä materiaalista peliä pelatessa on järjestettävä paitsi pelaajat myös kaikki pelitarvikkeet yhteen paikkaan.

(M)ää ja mun kaverit, siis ne ihmiset joiden kans mä pelasin aiemmin, kaikki lähti vähän omille teillensä eikä nähty. Toisaalta oli silti kiva pelata, niin me siirryttiin Fumbleen, ku semmonen oli, koska silloin ei tarvinnut olla fyysisesti samassa paikassa. (H8)

Toinen tärkeä piirre saavutettavuuden kannalta on yksinpelimahdollisuus. Kukaan haastateltavista ei varsinaisesti kaivannut *Blood Bowlin* yksinpelimahdollisuutta, vaan he kokivat myös yksinpelin jossain määrin korvikkeeksi, jota pelataan silloin kun ihmisvastustajaa ei ole tarjolla. Yksinpelaaminen tarjoaa kuitenkin mahdollisuuden pelata silloinkin, kun pelikaveria tai nettiyhteyttä ei ole tarjolla.

Mulla on kännykässä shakki esimerkiksi, ni voihan mä sillä mennä vaikka jonkin keskelle mettään pelaan sitä shakkia yksikseni tietokonetta vastaan. Just se mahdollistaa sen, että jos asuisin viiskyksaa sivistykseen jossain korvessa, ni sit vois pelata sitä peliä, ku ei mul ois ketään pelikaveria. (H5)

Yksinpelimahdollisuus tarkoittaa myös sitä, että peliin ei tarvitse keskittyä samalla intensiteetillä kuin materiaaliseen lautapeliin. Pienempi intensiteetti nähtiin sekä positiivisessa että negatiivisessa valossa. Toisaalta se mahdollistaa pelin pelaamisen tilanteissa, joissa materiaalista peliä olisi vaikeaa pelata, esimerkiksi matkustettaessa, mutta se ei tarjoa samanlaista läsnäolon kokemusta kuin materiaallinen pelaaminen.

Tässä [osoittaa pöydällä olevaa *Blood Bowl* lautaa] joutuu olemaan vieressä, ku tossa [viittaa näytöllä näkyvään *Fumbl.com* -sivustoon] voi pelata sillee, ku peli alkaa menee huonosti, ni sä siellä selailet internettiä siinä vieressä, ja... (H1)

Digitaalinen pelaaminen vaatii myös vähemmän aikaa kuin materiaallinen peli. Peliä on helpompi pelata erilaisissa tilanteissa, kun sen valmisteluun ei mene yhtä paljon aikaa kuin materiaalisen pelin pelaamiseen. Haastattelujen perusteella tämä puolestaan tarkoittaa, että digitaalisesti on mahdollista pelata enemmän pelejä kuin materiaalisesti. Digitaalisesti pelattaessa ei tarvitse myöskään pitää huolta sääntötulkinnosta tai suorittaa tylsiä rutiineja.

Materiaalista pelaamista tuntuu haastateltavien mukaan usein rajoittavan se, että pelaajalla, tai peliporukalla on vain rajallinen määrä miniatyyreja. Digitaalisesti on helpompi

tehdä useita joukkueita ja niillä pelaamiseen löytyy helpommin aikaa. Tämä puolestaan tukee erilaisia tapoja pelata peliä.

Blood Bowlissa on lautapelinä se ongelma – no se on se aikaongelma. Se kestää kauan, sulla on rajallinen määrä figuureja ja ne on vaan tietyillä ihmisillä, sä et voi testailla asioita. Näin digitaalisen version kanssa sä saat leikkiä sen pelin kanssa, kattella et miten sä teet asioita, sä voit muutella asioita. (H3)

Suurten turnausten järjestäminen kaveripiirissä on helpompaa pelin digitaalisen version avulla aikataulullisesti ja materiaalisesti. Sen lisäksi, että haastateltavat kertoivat pelaavansa tosimaailman kavereiden kanssa liigoja joko Cyaniden *Blood Bowlissa*, tai *Fumbl.com* sivustolla, yksi haastateltava kertoi peliporukkinsa hyödyntäneen verkkosivustoa materiaalisien *Blood Bowl* -liigan pelien aikataulutamisessa ja tietojen ylläpidossa.

Se vielä kun ne pelattiin liigamuotosesti, niin harvemmin oli semmosta, että oli mitään tiettyä aikaa ja paikkaa minne mentäis pelaamaan erikseen. Ne oli enemmän sitä että liigasta tuli vaan peliohjelma, ja sieltä sitte piti sopia milloin pelaillaan, kun puolet pelaajista on työssäkäyviä ihmisiä, niin ei aikataulut mätsää kaikilla. Harvemmin edes oli sellasta tilannetta, että olis useempi ku kaks pelaajaa samaan aikaan samassa paikassa pelaamassa. (H4)

Toisaalta haastateltavat puhuivat myös siitä kuinka hankkivat materiaalisien *Blood Bowlin*, esimerkiksi pakkauksessa kuvattujen hienosti maalattujen miniatyyrien myötävaikutuksesta. Myös fantasiateemalla on suuri merkitys. Yleisesti ottaen haastateltavat olivat sitä mieltä, että jos pelin teema olisi vaikkapa tavallinen amerikkalainen jalkapallo, he tuskin olisivat siitä kiinnostuneet. Tähän kerrottiin syyksi esimerkiksi se, että kyseistä haastateltavaa ei kiinnostanut urheilu tai se, että fantasiateema houkuttelee yhteen muita samanhenkisiä ihmisiä, joita se myös kiinnostaa. Toisaalta yksi haastateltava nautti pelissä selvästi eniten miniatyyrien maalaamisesta, joten pelin, jossa on miniatyyreja maalattavaksi voi nähdä laskevan hänen kynnystään siihen tutustumiseen. Myös sosiaalisuus vaikuttaa pelin saavutettavuuteen. Mahdollisuus nähdä oikeita ihmisiä kasvotusten materiaalisien pelin parissa oli erittäin tärkeää joillekin haastateltaville.

Saavutettavuuden lisääntyminen ei siis ole vain yksisuuntainen asia. Digitaalisuus tekee *Blood Bowlista* monessa mielessä helpommin saavutettavan, mutta toisaalta kyse on pelaajan mieltymyksistä. Myös kauniit miniatyyrit tai pelaajaa erityisesti kiinnostava teema

saattavat tehdä pelistä helpommin lähestyttävän. Digitaalisuus tarjoaa mahdollisuuden pelata fyysisesti kaukana olevien ystävien kanssa, ja näin vahvistaa sosiaalisia suhteita. Toisaalta digitaalisuus myös auttaa löytämään uusia pelikavereita. Digitaalisuuden ansiosta pelaaminen on nopeampaa ja vaivattomampaa, minkä ansiosta peliä voi pelata silloin kun aikataulussa sattuu olemaan sopiva väli. Pelaamiselle aukeaa siis paljon uusia mahdollisuuksia.

6.6 Blood Bowlin pelaaminen on yhteisöllinen harrastus

Hyvä peliporukka nimenomaan on se, joka saa joka kerta lähtemään ylipäänsä mukaan. (H6)

Haastatteluaineistossa korostui erityisesti yhteisöllisyyden merkitys pelikokemuksen kannalta. Merkittävää on, että yhteisöllisyydellä oli yhtä lailla suuri merkitys niin digitaalisessa kuin materiaalisessa pelaamisessa, joskin sen muodot ja painoarvo kokonaiskokemuksen kannalta vaihtelivat tapauskohtaisesti.

Haastateltavien mukaan materiaalista lautapeliä pelataan useammin kaveripiirissä, kuin täysin satunnaisten vastustajien kanssa, esimerkiksi peliaiheisissa tapaamisissa. Moni kertoi pelaavansa vanhojen lapsuuden kavereidensa kanssa. Toisaalta peliharrastus saattaa olla myös se yhdistävä tekijä, jonka kautta tutustutaan ihmisiin. Kaksi haastateltavista kertoi pelanneensa materiaalista peliä lähinnä peliharrastajien kerhotapaamisissa. Toisaalta kolme haastateltavaa oli pelannut irc-kanavan ympärille muodostuneessa kaveriporukassa, joka viettää pelaamisen ja muun toiminnan yhteydessä muutenkin paljon aikaa yhdessä.

Yhdessäolo ystävien kanssa tuntui materiaalsen pelin kohdalla olevan joillekin haastateltaville jopa tärkeämpää kuin varsinainen pelaaminen. *Blood Bowlin* – tai muiden lautapelien – pelaaminen kehystää jopa viikonlopunmittaisia tapaamisia, joissa vanhojen kaverien tapaaminen ja kuulumisten vaihtaminen saattaa nousta pääasialliseksi nautinnon lähteeksi. Näissä tilanteissa saatetaan pelata vähemmän kilpailullisesti kuin satunnaisia vastustajia vastaan pelatessa, sillä tarkoitus on nauttia yhdessäolosta. Materiaalinen pelaaminen onkin, yhden haastateltavan sanoin, *sosiaalinen tapahtuma*. Siinä esimerkiksi

näkee vastustajan turhautumisen aivan toisin kuin verkon yli pelattaessa. Toisaalta se on kaveriporukan yhteistä aikaa. Erityisen mielenkiintoista oli kuinka kyseinen haastateltava nosti ruokailun osaksi tätä tapahtumaa.

(R)uuat tilataan kun alotetaan pelaan, sitte pelataa, sit ruuat tulee, sitte pidetään pelibreikki ja syödään ja peli on kesken, niin sitten lähtee tää keskustelu päivänpolitiikasta tai muusta aiheesta. Siinä käydään sitte samalla keskustelua päivän polttavista aiheista. Saadaan välillä tiukatkin väännöt aikaan. Sitte kun on syöty, sitten taas jatketaan, ja useimmiten se keskustelu saattaa rönnyllä siinä ja häiritä jo sitä peliäkin sitten. (H5)

Useampi haastateltava kertoi seuraavansa *Fumbl.com* -sivuston keskustelupalstaa säännöllisesti ja osallistuvansa vaihtelevasti siellä käytäviin keskusteluihin. Yhden haastateltavan mukaan keskustelupalstan seuraaminen muuttui kiinnostavammaksi, kun hän koki olevansa yhteisön jäsen. Hänen mukaansa tämä tapahtui sen jälkeen, kun alkoi tunnistaa keskustelijoita nimimerkkien perusteella. Pidempään *Fumbl.com* -sivustolla pelanneet kertoivat tutustuneensa muihin käyttäjiin, joiden kanssa myöhemmin, jopa vuosien jälkeen, saatettiin vaihtaa tosielämän kuulumisia yksityiskeskusteluissa.

Varmaan se, tietysti se foorumikin vielä, kun siellä törmäs vanhoihin tuttuihin, varsinkin semmisiin mitkä oli ollu tosi kauan aikaa pois, ja sitte ne joskus yhtäkkiä kirjottikin, ni sitte sitä tuli ihmeteltyä, että missäs sitä on oltu kaikki nämä vuodet. (H7)

Siinä missä *Fumbl.com*-sivustolla pelataan yleensä satunnaisia vastustajia vastaan, *Cyaniden Blood Bowlia* puolestaan käytettiin kahden haastateltavan mukaan lähinnä kaveriporukan keskinäisten liigojen pelaamiseen. Vaikka peli mahdollistaakin toista ihmistä vastaan pelaamisen, yhteisöllisyydellä ei koettu olevan niin suurta merkitystä sen kannalta. Peliä myös kritisoitiin yhteisöllisyyden kasvottomuudesta verrattuna *Fumbl.com* -sivustoon.

Irc-keskustelujen, ja esimerkiksi suljettujen liigojen, joissa osallistujien määrää on rajoitettu kautta *Fumbl.com* mahdollistaa erilaisten yhteisöjen muodostumisen. Suomalaisilla pelaajilla on *Fumbl.com*-yhteisön sisällä oma tiiviimpi yhteisönsä, joka tapaa lähinnä omalla irc-kanavallaan. Kaksi haastateltavista kertoi tavanneensa tosimaailmassa suomalaisia pelaajia, joihin oli tutustunut *Fumbl.com* -sivustolla, mutta yleisesti ottaen

verkossa tavattuja pelikavereita nähdään vain harvoin. Yhden haastateltavan mukaan yhteisön kautta on kuitenkin järjestetty suurempia tapahtumia, joihin on tullut pelaajia ympäri maailmaa ja hän mainitsi olevansa potentiaalisesti kiinnostunut osallistumaan tällaiseen tapaamiseen.

Yleisesti *Fumbl.com* -sivuston hyvänä puolena pidettiin laajaa yhteisöä, jossa voi keskustella, tai seurata keskustelua, esimerkiksi pelistrategioista, joukkueiden kehittämisestä, tai käynnissä olevista turnauksista. Uusille pelaajille keskustelupalstan koettiin olevan tärkeä taktiikoiden opettelun kannalta. Haastateltavat kokivat pelin yhdistäväksi tekijäksi, joka houkuttelee samanhenkisiä ihmisiä yhteen. Heidän kertomansa perusteella vaikuttaa siltä, että verkkoyhteisössä keskustelu painottuu kuitenkin enemmän itse yhteisössä pelattavaan peliin tai *Blood Bowliin* yleisesti kuin fyysisesti pelikavereita tavattaessa. Tätä pidettiin osaltaan myös sen hyvänä puolena.

Toi on vähän niinku semmonen klassinen pakopaikka. Kaikki tietää mitä määteen täällä, ja siks ei tarvi yrittää selittää mitään muuta. (H1)

Keskustelupalstan lisäksi myös pelin virallinen irc-kanava on tärkeä yhteisöllisyyden kannalta. Jopa siinä määrin, että yhden haastateltavan mielestä pelin irc-kanava on yhtä kuin *Fumbl.com*-yhteisö. Paitsi että irciä käytetään pelivastustajien etsimiseen, siellä voi kysellä sääntöepäselvyyksistä, kommentoida mielenkiintoisia yhteisön tapahtumia tai vain jutella niitä näitä. Useampi haastateltava sanoi usein vain ”roikkuvansa” irc-kanavalla tai foorumeilla osallistumatta aktiivisesti keskusteluun, mutta silti tämä koettiin osaksi yhteisöllisyyttä.

Jos sattuu oleen irkin ääressä ja joku kysyy jotain kanavalla, ni vastailen, tai joku kysyy privaattiviesteissä jotain, ni vastailen. Harvemmin mä alotan itse keskustelua. (H1)

Osana yhteisöllisyyttä nostettiin esiin myös muiden pelaajien pelien seuraaminen sekä läsnäolo pelitilanteessa. Tämä korostuu erityisesti materiaalisessa pelaamisessa, silloin kun kokoonnutaan isommalla porukalla yhteen paikkaan ja pelataan useita pelejä peräjälkeen esimerkiksi viikonlopun aikana. Haastateltavien mukaan tämä lisää yhteisöllisyyden tunnetta pelatessa muiden läsnäolijoiden kommentoimissa käynnissä olevaa peliä. Se

myös tarjoaa tarkkailijoille mahdollisuuden osallistua pelikokemukseen keskustelemalla käynnissä olevista peleistä ja turnauksesta ylipäätään.

Yleensä ne jotka ei oo siinä pelaamassa, ni yleensä ne kaskuaa keskenään, tai miettii että mitähän tästä pelistä tulee? Jotkut lyö vitsillä vetoa keskenään, et kuka voittaa. Sitten nää pelaajat yleensä hyvin tarkkaan tutkii koko ajan pelilautaa, ja tuijottaa vakavannäkösenä. (H3)

Pelaajat kertoivat nauttivansa muiden pelien seuraamisesta erityisesti siksi, että he tulisivat pelaamaan näitä vastaan myöhemmin. Seuraaminen auttaa opettelemaan potentiaalisien vastustajien taktiikoita sekä pelistrategioita yleisemmällä tasolla. Tällaisen liigan seuraamista verrattiin esimerkiksi jääkiekon SM-liigan seuraamiseen:

(S)e sosiaalinen verkko, mikä muodostuu esimerkiks jonku liigan ympärille, ni se pitää huolta, että se koko peli on paljon kiinnostavampi, ku mitä se olis, jos se olis vaan lautapeli. Siihen muodostuu vähän samanlainen suhde, ku esimerkiks jääkiekkoon, jos sattuis seuraamaan SM-liigaa. Sä sekä pelaat, että seuraat liigaa. (H8)

Yhteisöllisyyden koettiin myös pitävän liigaa kasassa. Yhden haastateltavan mukaan mitä aktiivisemmin ihmiset puhuvat siitä esimerkiksi keskustelupalstalla ja mitä enemmän he ovat vuorovaikutuksessa keskenään, sen paremmin liigassa pysyy tunnelma yllä ja sen seurauksena liiga saadaan pelattua loppuun. Hänen mielestään yhteisöllisyyden tunne oli tärkeä osa *Fumbbl.com* -liigaa. Verkko yhteisössä on tässä mielessä se etu, että ihmiset voivat keskustella liigaan liittyvistä asioista helpommin kuin materiaalisesti pelatessa, jolloin pelistä keskustellaan usein vain itse pelitilanteissa.

Myös *Fumbbl.com* -sivustolla on mahdollista seurata serverillä käynnissä olevia pelejä ja keskustella muiden peliä seuraavien tarkkailijoiden, eli ”spektaattoreiden”, kanssa sen kulusta. Yksi haastateltavista korosti, että pelin seuraaminen on jokseenkin samankaltaista sekä materiaalisessa että digitaalisessa pelissä, mutta fyysisen läsnäolon puute tekee kokemuksesta laimeamman. Toisin sanoen yhteisöllisyyden tunne on suurempi ja pelikokemus antoisampi, rajatulla porukalla pelattaessa kuin suuren kasvottoman massan kanssa pelatessa. Tämä nousi esiin myös muissa vastauksissa, joissa korostettiin tiiviin

kaveriporukan merkitystä materiaalista *Blood Bowlia* pelatessa. Vaikka digitaaliset foorumit tarjoavat laajemman yhteisön johon kuulua, lautapelille ominainen intiimiys on yhden haastateltavan mukaan tärkeää myös digitaalisessa pelikokemuksessa:

Jos kerhohuoneella pelaa ne samat ihmiset on siinä ympärillä, ja siinä kehittyy omalla tavallansa tarinaa, tai sosiaalisuutta, niin foorumit ajaa usein samaa asiaa. Mutta yleensä se vaatii sen, että se on suljettu liiga, et ne samat ihmiset keskustele samojen ihmisten kanssa, eikä niin, että sekalaiset ihmiset kirjoittelee samaan ketjuun. (H8)

Sivustakatsoja voi paitsi nauttia pelin seuraamisesta, myös osallistua itse käynnissä olevaan peliin. Yksi haastateltavista kertoi toimivansa peliporukassaan usein tuomarina, koska tuntee pelin säännöt parhaiten. Toinen kertoi fyysisesti läsnä olevien pelaajien nostavan jännitystä, joskus jopa yllyttämällä tekemään pelissä asioita joita muuten ei tulisi tehtyä.

Jos jotkut kaks tyyppiä pelaa vastakkain, niin mä oon sit tuomarina siinä. Koska mä tiedän säännöt meistä parhaiten, ja mul on semmonen kääpiötuumari figukin, ni tavallaan mä eläydyn, et: "mä oon nyt sitte tässä", mä sanon. (H5)

Myös tapa, jolla vastustajan kanssa kommunikoidaan, tuntuu olevan merkityksellinen. Mahdollisuus puhua vastustajan kanssa digitaalisen sovelluksen avulla Cyaniden *Blood Bowlia* pelatessa toi yhdelle haastateltavalle kokemusta lähemmäksi materiaalsen lautapelin yhteisöllisyyttä. Toisaalta haastateltavat mainitsivat, että digitaalisen pelaamisen hyvä puoli on myös se, että ei tarvitse puhua juuri muusta kuin pelistä ja voi keskittyä ainoastaan peliin. Pelin aikana keskustelu tapahtuu Fumbblissa yleensä tekstimuotoisen keskustelun kautta, ja vastustajan kommentteihin on helppo vastata omaa vuoroaan odotellessa. Haastateltavat kertoivat keskustelewansa pelin aikana vastapelaajan kanssa varsin vähän mikäli kyseessä ei ollut vanha tuttu. *Fumbl.com* -sivustolla pelatessa keskustelu rajoittuu pelisession aikana minimissään yhteisön sisäisiin muodollisuuksiin: pelin alussa toivotetaan onnea tulevaan otteluun ja pelin jälkeen kiitetään vastapelaajaa hyvästä pelistä. Muuten kommunikaatio riippuu hyvin pitkälti pelaajien omasta mielenkiinnosta.

Mut se oli kyllä aivan täysin kiinni siitä vastapelaajasta! Jos se oli tavallaan siinä mukana, ja jos sillä oli hyvä meininki muuten ja sillai, ni se meni ihan tyystin siihen. Siinä mielessä se itse peli on huomattavasti tämmönen pelkkä

mediumi tietynlaiselle sosiaaliselle kanssakäymiselle sen vastapelaajan kanssa. (H6)

Sekä digitaalisessa että materiaalisessa pelaamisessa yhteisöllisyyden merkitys nousi esiin myös itse varsinaisen pelitilanteen ulkopuolella. Tärkeä osa pelaamista on strategioista ja joukkueiden kehittämisestä keskusteleminen, mitä pelaajat kertoivat tekevänsä joskus myös täysin pelisession ulkopuolella.

Digitaalisuuden ja nimenomaan internetin tarjoama yhteisöllisyys myös ylläpitää *Blood Bowl* -harrastusta. *Fumbl.com* -sivuston keskustelupalsta on ollut pitkään aktiivisin yhteisö *Blood Bowlin* ympärillä, ja myös virallisen pelin sääntöjen kehittäjät osallistuvat siellä säännöistä käytävään keskusteluun. Näin tavoitetaan laaja harrastajakunta, joka on pelannut peliä riittävän paljon, jotta sääntöjen heikkoudet nousevat esiin. Yleisesti ottaen pelin ympärillä toimivaa faniyhteisöä arvostettiin ja pidettiin hyvänä asiana. Erityisesti nousi esiin se, että *Fumbl.com* ei ole virallinen *Blood Bowl* -sivusto, vaan faniyhteisön ylläpitämä foorumi.

Ja ku tietää, että toi on ihan huvikseen pyöritetty sivusto ja se käytännös tekee tappiota sillä koko ajan. Se tekee siitä hirveen sympaattisen paikan, että joku ihan vaan huvikseen tekee tätä. Et ei tarvi pelätä et joku rahastaa tällä. (H1)

Yhteisöllisyys näyttelee tärkeää roolia *Blood Bowl* -kokemuksissa. Sen muoto saattaa vaihdella, mutta merkitys ei juuri vähene materiaalisen ja digitaalisen peliversioiden välillä. Digitaalinen peli tarjoaa yksinpelimahdollisuuden, mutta haastattelujen perusteella pelaajat kuitenkin suosivat toista ihmistä vastaan pelaamista. Toisaalta internetin keskustelupalstat vahvistavat pelin ympärillä tapahtuvan yhteisöllisyyden merkitystä kokonaiskokemuksessa.

6.7 Tulosten yhteenveto

Yhdeksän teemahaastattelun laadullinen analyysi nosti esiin kuusi merkittävää teema, joiden kautta *Blood Bowlin* materiaalisen ja digitaalisen pelaamisen suhdetta voi tarkastella. Kategoriat eivät ole toisensa poissulkevia ja monet pelien piirteet liittyvät useampaan kategoriaan (Kuva 12, luvun alussa). Tämä kertoo harrastuksen kokonaisvaltaisuudesta, sillä pelaamiseen liittyviä ilmiöitä ja asioita on mahdotonta luokitella täysin yksiselitteisesti erillisten kategorioiden alle.

Kenties selkein ero materiaalisen ja digitaalisen *Blood Bowlin* välillä on kouriintuntuvuuden ja estetiikan merkitys miniatyyripelaamisessa. Materiaalista pelaamista kuvattiin tunnelmallisemmaksi kuin digitaalista pelaamista. Miniaturit virittävät mielikuvitusta, ja niiden maalaaminen vaikuttaa joissain tapauksissa olevan tärkeämpää kuin itse pelaaminen. Silloin kun miniatyyreja käytetään, ne sitovat pelin tiukemmin fiktion. Miniaturien muokkaaminen ja maalaaminen saattaa olla jollekin pelaajalle hyvin oleellinen osa pelikokemusta, kun taas toisille niillä ei ole suurtakaan merkitystä.

Kokonaisuutena materiaallinen peli nähdään hieman vaivalloisena, ainakin suhteessa sen digitaaliseen versioon, mutta tämä vaiva muodostaa osan kokemusta, joten sitä ei välttämättä nähdä huonossa valossa. Miniaturit myös keräillään, mutta *Blood Bowlin* tapauksessa niillä ei itsessään ole suurta keräilyarvoa, vaan niitä hankitaan lähinnä hyötysyistä. Keräilyä tärkeämpänä pelaajat kokevat miniatyyrien maalaamiseen ja muokkaamisen – sen että pääsee itse tekemään jotain. Samasta syystä he myös arvostavat esimerkiksi noppien heittämistä ja pelinappuloitten, eli miniatyyrien, liikuttelua pelilaudalla. Usea haastateltavista kertoi kokevansa, että materiaalisten pelielementtien kautta tuntee voivansa vaikuttaa enemmän pelin kulkuun.

Lähes kaikki haastateltavat pitivät materiaalista peliä ja sen digitaalisia versioita periaatteessa samoina peleinä, koska pelin säännöt pysyivät samoina. Erityisen tärkeää heidän mielestään oli digitaalisten versioiden sääntöjen uskollisuus alkuperäiselle pelille. Juuri sääntöjen eroavuus oli päätekijä siinä, että *Blood Bowl: Team Manageria* pidettiin eri

pelinä, vaikka se muutaman haastateltavan mielestä oli teeman puolesta tiukasti ankkuroitu *Blood Bowliin*. Kuitenkin kouriintuntuvuuden puute, sekä pelitapahtuman erilainen luonne erottivat materiaalisen ja digitaalisen version toisistaan. Digitaalisen pelaamisen koettiin olevan suorituspainotteisempaa, koska pelinaikainen sosiaalinen kanssakäyminen oli vähäisempää.

Fiktio katsottiin siirtyvän materiaalisesta pelistä digitaaliseen kohtuullisen hyvin. Eryteisesti teeman sisältämä huumori oli haastateltavien mielestä tärkeää pelikokemuksen kannalta. Fiktio nähtiin myös tukevan pelin eri versioiden sisäistämistä ja oppimista. Tämä nousi esiin erityisesti puhuttaessa *Blood Bowl: Team Manager* -korttipelistä, joka oli kaikkien peliä kokeilleiden mielestä eri peli sääntöjensä puolesta, mutta yhteinen fiktio auttoi pelin oppimista. Osin juuri tämän takia jaettu fiktio houkuttelee uusien pelien pariin, sillä uudet pelit on helpompi sisäistää jo valmiiksi tutun fiktio kautta.

Fiktio merkitys vaikutti olevan suurempi materiaalisessa pelissä, jossa esimerkiksi miinatyyrit vahvistavat fiktiota. Yleisesti ottaen fiktio tuntui välittyvän nimenomaan visuaalisuuden kautta. Toisaalta hahmojen ja joukkueiden nimeäminen ja näiden fiktiivisen historian kirjoittaminen vaikuttivat olevan tärkeimmät tavat siirtää fiktiota digitaaliseen peliin. Tämä tosin koettiin harvinaiseksi, joskin toisten kirjoittamia taustoja oli kiinnostavaa lukea.

Jatkuvuuden teema nousi haastatteluissa esiin muutamalla eri tavalla. Yhtä lukuun ottamatta kaikki haastateltavat pelasivat yksittäisiä pelejä mieluummin kampanjamuotoista peliä, jossa joukkueen pelaajat kehittyvät peleistä saatujen kokemuspisteiden avulla. Haastateltavat kertoivat nauttivansa joukkueiden kehittämiseen liittyvästä pitkän tähtäimen strategisesta suunnittelusta. Osa haasteltavista koki myös kiintyvänsä joukkueeseen sen kehityksen myötä ja pelihahmot saattoivat saada lisänimiä pelitapahtumien myötä. Joukkueisiin ja yksittäisiin pelihahmoihin kiintyminen puolestaan vaikutti siihen, että pelaajat kokivat vahvoja tunnereaktioita pelihahmojen kuollessa.

Jatkuvuuden puute tai sen hankaluus koettiin materiaalisen pelin ongelmaksi. Koska digitaalisesti on mahdollista pelata enemmän pelejä lyhemmässä ajassa, se myös mahdollistaa joukkueiden kehittämisen materiaalitsa peliä helpommin. Jotkut pelaajat sanoivat pelanneensa vuosia samalla joukkueella. Toisaalta jatkuvuus näyttäytyi myös *Blood Bowl* -harrastuksen jatkuvuutena. Pelin erilaiset versiot mahdollistivat pelin pelaamisen vaihtelevissa tilanteissa ja näin ollen peliä oli mahdollista pelata useammin kuin pelkkää materiaalista peliä. Yksi haastateltava kertoi digitaalisen pelin myös innostaneen hänet takaisin materiaalisen pelin pariin.

Digitaalisissa peleissä sosiaalisuus tuntuu haastattelujen perusteella liittyvän useammin itse peliin, kuin pelin ulkopuolisiin asioihin. Digitaalisessa tärkeimpänä motivaationa on pelin pelaaminen, kun taas materiaalisessa pelaamisessa itse sosiaalinen tilanne on varsinaista pelaamista tärkeämpää. Pelaaminen kuitenkin raamittaa selkeästi tuota tilannetta, ja monet materiaalisen pelin pelaajat eivät tapaa toisiaan pelitilanteiden ulkopuolella.

Yhteisöllisyys nousi tärkeäksi temaksi sekä materiaalisessa että digitaalisessa pelaamisessa. Se näyttäytyi näissä kuitenkin jonkin verran erilaisissa muodoissa. Materiaalisen pelaamisen suurin osa haastateltavista koki sosiaalisesti tapahtumaksi, jossa yhdessäolo toisten ihmisten kanssa oli melkein pä tärkeämpää kuin itse pelaaminen. Pelaaminen vain asetti puitteet tälle yhdessäololle. Digitaalisessa pelaamisessa yhteisöllisyys esiintyi useammin itse varsinaisen pelitilanteen ulkopuolella, esimerkiksi keskustelupalstojen seuraamisena ja niille osallistumisena tai irc-keskusteluina. Useampi haastateltava oli kuitenkin sitä mieltä, että se oli tärkeä osa pelikokemusta.

Digitaalisissa *Blood Bowl* -versioissa myös pelattiin useammin tuntemattomia vastaan, kun materiaalinen pelaaminen tapahtui useimpien haastateltavien mukaan lähinnä kaveripiirissä. Tosin myös materiaalisessa pelaamisessa *Blood Bowl* saattoi olla kaveripiirin alkuperäinen kokoava voima. Digitaalista peliä saatetaan pelata ajan tappamiseksi, kun materiaalinen pelaaminen vaatii tarkempaa ajankäytön suunnittelua, jotta on mahdollista saada useampi pelaaja yhtä aikaa samaan paikkaan.

7 YHTEENVETO

Käyn tässä luvussa läpi tutkimuksen merkittävimpiä tuloksia aiemman lähdekirjallisuuden valossa. Pohdin mikä näiden tulosten merkitys on laajentuneen pelikokemuksen ja hybridisyyden näkökulmasta. Suhteutan tutkimuksesta saamani tulokset tähän viitekehukseen ja pohdin mitä tämä tutkimus tarjoaa hybridipelisuunnittelun näkökulmasta. Lisäksi luon kriittisen katsauksen itse tutkimusprosessiin.

7.1 Pohdinta

Edellisessä luvussa avattujen tulosten valossa näyttää siltä, että *Blood Bowlin* pelaaminen on kokonaisvaltainen harrastus, jossa materiaalinen ja digitaalinen pelaaminen muodostavat osan suuremmasta kokonaisuudesta. Tätä kokonaiskokemusta voidaan tarkastella Carterin ja muiden (2014a) esiin nostaman ”ajanviette”-termin kautta. Samoin kuin heidän havainnoissaan *Warhammer 40 000* -miniatyyripelin harrastus muodostaa erillisten toimien verkon myös *Blood Bowlin* harrastamisessa on havaittavissa vastaavanlaisia piirteitä. Carter kumppaneineen (emt.) tutki ainoastaan materiaalisen *Warhammer 40 000* -pelin pelaamista, mutta myös digitaalinen *Blood Bowlin* pelaaminen on helppo lukea saman termin alle. Digitaalinen ja materiaalinen pelaaminen toimivat vuorovaikutuksessa keskenään, eikä pelaajien kokemusmaailmassa ole helppo erotella näitä kahta toisistaan.

Tutkimuksen tulokset vaikuttaisivat noudattelevan myös Kultiman ja Stenrosin (2010) laajentuneen pelikokemuksen mallia. (Kuva 3, sivulla 13.) Vaikka malli on suunniteltu erityisesti kasuaalipelejä silmälläpitäen, se soveltuu myös *Blood Bowl*-kokemuksen tarkasteluun. *Blood Bowlin* näkökulmasta mallissa esitetyt toimintovaiheita voivat olla esimerkiksi pelin tarkastelu kaupassa (tiedonhankinta), miniatyyrien ostaminen (mahdollistaminen), miniatyyrien maalaaminen ja joukkueen valinta (valmistelu), *Blood Bowlin* pelaaminen (pelaaminen) ja kokemuspisteiden merkitseminen (jälkipeli). Peliin liittyvä keskustelu, esimerkiksi *Fumbl.comin* keskustelupalstalla, lukeutuisi joko tiedonhankintaan, valmisteluun tai jälkipeliin riippuen sen tarkoituksesta. Kuten Kultima ja Stenros (2010)

huomauttavat, näitä vaiheita on vaikea erotella toisistaan ja myös muut luetellut toiminnot voivat lukeutua useisiin vaiheisiin.

Kokemuksen osa-alueiden erottelemisen vaikeutta tukee myös tässä tutkimuksessa löydettyjen kategorioiden päällekkäisyys. Haastattelujen perusteella *Blood Bowl* -pelikokemus myös sijoittuu hyvin pitkälle ajalle. Tästä kertovat esimerkiksi haastateltavien kertomat muistot varhaisista peleistä vuosien takaa ja siitä kuinka miniatyyrit nostavat muistoja vanhoista *Blood Bowl* -otteluista.

Kun pohditaan hybridilautapeliin suunnittelua tämän tutkimuksen aineiston ja Kultiman ja Stenrosin (2010) menetelmän valossa voidaan tunnistaa kynnyksiä, joita huomioimalla suunnitteluprosessia voisi olla mahdollista kehittää. Siinä missä kasuaalipelaamisessa liika valmistelutyö työntää pelaajia pois pelin parista *Blood Bowlin* kohdalla miniatyyrien maalaus ja muokkaaminen saattaa kynnyksenä toimia juuri päinvastoin. Kenties 3D-tulostus tarjoaa tulevaisuudessa mahdollisuuksia vastaavanlaisiin kokemuksiin, jossa voidaan yhdistää digitaalinen ja materiaallinen maailma.

Toisaalta, kun tarkastellaan sitä, kuinka pelaajat kokevat materiaallisen pelaamisen *sosiaaliseksi tapahtumaksi* ja digitaalisen pelaamisen korvikkeeksi ja tyhjän ajan täyttämiseksi, voidaan suunnittelun näkökulmasta pohtia kuinka nämä kokemuksen eri osa-alueet olisi mahdollista tuoda lähemmäksi toisiaan. Siihen, että materiaallinen peli koetaan aidoksi ja digitaalinen korvikkeeksi, vaikuttaa varmasti se, että *Blood Bowl* on alun perin materiaallinen lautapeli. Haastateltavat saattavat kokea, että digitaaliset versiot ovat ikään kuin alkuperäisen pelin sivutuotteita, ja siinä mielessä alisteisia sille. Kuitenkin, kun tarkastellaan asiaa de- ja rematerialisaation (Heljakka 2012) näkökulmasta asia ei välttämättä ole näin. Sillä, kumpi versio on julkaistu aiemmin, ei ole suurta merkitystä. Kiinnostavampaa on, että materiaallinen ja digitaalinen maailma laajentavat *Blood Bowlin* tarjoamien pelikokemusten kirjoa.

Tämän tutkimuksen tulosten perusteella herää paljon kysymyksiä. Voidaan pohtia minikälaisia tarjoumia hybridilautapelisuunnittelussa olisi mahdollista kehittää Kultiman ja Stenrosin (2010) esiin nostamien pelikokemuksen kynnyksen ylittämiseksi, jotta pelaajan

saisi houkutelua jatkamaan pelikokemusta. Vaikuttaa siltä, että hybridipelisuunnittelussa voisi olla syytä tarkastella kuinka olisi mahdollista yhdistää digitaalisuuden tuoma parempi saavutettavuus materiaalisen pelaamisen sosiaaliseen tapahtumaan. Suunnittelussa olisi huomioitava entistä paremmin pelikokemuksen laajentunut luonne tarjoamalla kokemuksia jotka ulottuvat ajallisesti yhtä pelisessiota laajemmalle. Pelien tulisi tarjota moniin aisteihin vetoavia materiaalisia kokemuksia, mutta hyödyntää digitaalisuuden tarjoamia verkostoitumisen ja yhteydenpidon mahdollisuuksia, sillä sosiaalisuus vaikuttaa olevan monelta osin sekä materiaalisen että digitaalisen lautapelaamisen keskiössä (vrt. Woods 2012). Keskittymällä liaksi pelin automatisointiin suunnittelijat ohittavat monia pelikokemuksen kannalta merkittäviä piirteitä.

Haastateltavien kokemukset sosiaalisuuden vähäisemmästä merkityksestä digitaalista peliä pelattaessa noudattelee Trammelin (2010) *Magic: the Gatheringista* ja McEwanin ja muiden (2012) *PlayOK* -sivustolla tekemiä havaintoja. Digitaalisessa pelaamisessa läsnäolon puute rajoittaa sosiaalisuutta jossain määrin. Esimerkiksi yhden haastateltavan mukaan peli muistutti intensiteetiltään paljon enemmän materiaalista lautapeliä heti kun hänellä oli puheyhteys muihin pelaajiin. Toisaalta digitaalisessa pelaamisessa sosiaalisuus vaikuttaa vuorottelevan pelaamisen kanssa useammin kuin materiaalisessa pelaamisessa. Peliin liittyvää keskustelua käydään pelitilanteen ulkopuolella keskustelupalstoilla (vrt. Kultima & Stenros 2010).

Toisaalta haastateltavat kertoivat myös seuraavansa digitaalisesti toisten pelaajien pelaa-
mia pelejä. Heidän mukaansa tämä tukee paitsi digitaalista myös materiaalista pelaamista. Näin yhteisöllinen tieto (Taylor 2006, 81-84) välittyy digitaalisesta myös materiaaliseen pelaamiseen. Sosiaalisuus ottaa siis erilaisia muotoja materiaalisessa ja digitaalisessa pelaamisessa, mutta sen määrä kokonaiskokemuksen kannalta ei välttämättä ole vähäisempi digitaalisessa pelaamisessa. Kuten Taylor (2006, 81-84) kirjoitti edellisen kaltainen epäsuora sosiaalisuus on tärkeässä roolissa yhteisöllisyyden kannalta.

Yhteisöllisyys oli haastateltaville tärkeää sekä materiaalisessa että digitaalisessa pelaamisessa. Toisin kuin Trammelin (2012) havainnoissa *Magic Onlinesta*, *Blood Bowlin* pelaajat kertoivat erityisesti *Fumbl.com* -sivustolla vallitsevasta vahvasta yhteisöllisyydestä.

Trammelin (emt.) mukaan *Magic Online* ei myöskään tukenut ystävyysuhteiden synty- mistä, koska kommunikaatio pelissä on hyvin formaalia. *Blood Bowlin* ja erityisesti *Fumbl.comin* tapauksessa ystävyysuhteita kuitenkin syntyi myös digitaalisen pelin kautta. Haastattelujen perusteella tähän vaikutti nimenomaan pelin ympärille muodostuva vapaamuotoinen yhteisö, jossa pelaajat voivat keskustella samaan tapaan kuin fyysisessä pelitilanteessa. Keskustelujen sisällöt koskivat myös pelin ulkopuolisia asioita, millä voi olettaa olevan merkitystä toisiin pelaajiin tutustumisessa. Näiden havaintojen pohjalta vaikuttaa siltä, että vapaamuotoinen keskustelumahdollisuus verkkopelissä saattaa vai- kuttaa muodostuvien ihmissuhteiden laatuun.

Digitaalisuus on myös tukenut materiaalisen pelin kehitystä. Haastatteluissa nousi esiin kuinka *Fumbl.com* -sivustolla on kehitetty myös materiaalisen pelin pelaamisessa käy- tettävää elävää sääntökirjaa. Tässä on piirteitä osallistumiselle avoimesta kulttuurista (Lauwaert 2009, 8-20), sillä pelaajat ovat voineet keskustella sääntöjen kehityksestä vas- taavan tiimin kanssa ja näin ydin- ja reuna-alueet ovat tulleet lähemmäs toisiaan. Toisaalta haastatteluissa nousi esiin ajatuksia siitä, että on pitkälti *Fumbl.comin* ansiota, että *Blood Bowl* on edelleen elinvoimainen peli, mikä tukee havaintoja lautapelien digitali- soinnin vaikutuksesta myös pelien aineellisten kopioiden suosion nousuun (Kankainen & Tyni 2014). Myös alkuperäisen *Blood Bowlin* kehittäjä Jervis Johnson uskoo, että digi- taaliset pelit nostavat myös materiaalisen pelin suosiota (Calvert 2009)

Fumbl.com -sivuston syntyä ja kehitystä voi tarkastella Lauwaertin (2009, 8-20) ydin/ reuna -ajattelun kautta. Alkuperäinen lautapeli on suunniteltu pelattavaksi pahvisella pe- lilaudalla miniatyyreja käyttämällä. Harrastajat ovat kuitenkin tehneet pelistä digitaalisen version, vaikka alkuperäinen tuote ei varsinaisesti tukenut tällaista pelitapaa. Digitaalinen pelaaminen oli alkuperäisen *Blood Bowlin* kannalta reunalla, mutta julkaisijan jälleen kiinnostuttua pelistä ja myytyä oikeudet julkaista pelistä virallinen digitaalinen versio siirtyi jälleen ytimeen.

Ennen internetin aikakautta *Blood Bowl* olisi hyvin mahdollisesti vaipunut unohduksiin julkaisijan lopettaessa pelin painamisen. Internetin välityksellä maailmanlaajuinen pelaa- jayhteisö kuitenkin piti pelin elossa ja sai julkaisijan kiinnostumaan siitä uudelleen. Tässä

on viitteitä myös Williamsin (2006) havaitsemaan julkaisijan tapaan vaikuttaa pelaamisen alakulttuuriin. Havaittuaan pelin suosion julkaisija pyrki valjastamaan sen omaan käyttöön virallisten digitaalisten pelien kautta. Vaikka *Fumbl.comin* suosio väheni Cyaniden julkaistua lisensoidun digitaalisen *Blood Bowlin*, sivusto ei kuitenkaan kadonnut kokonaan. Haastateltavien kertomusten perusteella tähän saattaa vaikuttaa *Fumbl.comissa* syntynyt yhteisö, joka on tärkeä pelikokemuksen kannalta.

Vuonna 2013 internetissä kiersi huhu²⁴ *Blood Bowlin* materiaalisen version uudelleenjulkaisusta (Shaw 2013). Kuten myös haastateltavien vastauksista voi aistia, tähän varmasti vaikutti pelin digitaalisten versioiden suuri suosio. Materiaalista kopiota ei kuitenkaan tätä kirjoittaessa (huhtikuussa 2015) ole vielä julkaistu, eikä huhun todenperäisyydestä ole vahvistettua tietoa. Voidaan kuitenkin pohtia, mikä merkitys dematerialisaatiolla on *Blood Bowlin* kasvaneen suosion kanssa. Olisiko Cyanide julkaissut pelejään, mikäli *Fumbl.com*-sivusto ei olisi ylläpitänyt, ja kenties jopa kasvattanut, pelin suosiota julkaisijan lopetettua materiaalisen pelin valmistamisen?

Myös itse materiaalisuuteen liittyy piirteitä joiden kautta se saatetaan kokea aidommaksi tai jollakin tapaa suuremmaksi kokemukseksi kuin digitaalisuuden kautta saavutettava. Kouriintuntuvuuden kautta pelaajille tuli tunne, että he voivat vaikuttaa enemmän lopputulokseen kuin digitaalista satunnaisgeneraattoria käyttämällä, ja nopanheitäminen toimintona nostattaa yhteistä jaettua kokemusta kuten myös Xu ja muut (2011) havaitsivat. Tulosten valossa noppiin liittyy paljon tunteita, jopa siinä määrin, että pelaajat kokevat niissä olevan jotain mystistä. Kertomukset siitä kuinka nopanheitot ovat sähköistäneet tunnelmaa ja saaneet kaikki läsnäolijat jännittämään niiden lopputulosta, tukee Klugin (2011) oletusta noppien tavasta luoda dramatiikkaa peliin.

²⁴*Board Game Geekin* keskustelupalstalla keskusteltiin vuonna 2013 materiaalisen *Blood Bowlin* mahdollisesta uudelleenjulkaisusta: Subject: Rumor of new blood bowl edition (sic): <http://boardgamegeek.com/thread/939807/rumor-new-blood-bowl-edition/page/1>. (Viitattu 17.5.2015.)

Osin materiaaliseen pelaamiseen liittyvä kokemus tuntuu nousevan myös siitä vaivasta, joka on nähtävä jotta pääsee pelaamaan. Pelaaminen vaatii enemmän aikaa ja muiden pelaajien kanssa pitää sopia koska pelataan, jolloin materiaallinen pelaaminen saa tapahtuman luonteen. Ruokailun nostaminen osaksi pelikokemusta on myös erittäin mielenkiintoista. Se tukee ajatusta materiaalisen kokemuksen merkityksestä pelikokemuksen synnylle. Se liittyy osaksi sitä kokemusta, jonka pelaaja kokee materiaalisen *Blood Bowlin* pelaamiseksi. Nämä havainnot tukevat sekä Mäyrän (2007) kontekstuaalista pelikokemusmallia, jossa kokemusta ei voi rajata vain itse pelitapahtuman sisään, vaan ympäröivä todellisuus vaikuttaa siihen suuresti että Kultiman ja Stenrosin (2010) laajentunutta pelikokemusmallia.

Belkin (1988) teoria laajentuneesta minuudesta auttaa ymmärtämään ainakin osittain materiaalisen pelaamisen herättämää vahvaa tunnereaktiota, joka nousi esiin monissa haastatteluisissa. Kaksi haastateltavaa kertoivat muun muassa kokevansa suurempia menetyksen tunteita, jopa surua, pelihahmojen kuollessa materiaalista peliä pelatessa kuin digitaalisen pelin parissa. Tämä taas johtunee siitä, että "hahmoista" tulee henkilökohtaisia maalaamiseen ja muokkaamisen myötä. Belkin (1988) näkemyksiä mukaillen, mitä pidemmälle hahmon persoonaa kehität nimeämisen ja uusien kykyjen myötä, sitä vahvempi ote sinulla on siihen ja sitä vahvemmin se on sidoksissa minuuteesi. Menettäessämme jatkettun minuutemme välikappaleita koemme menetyksen tunteen (Belk, 1988), mikä tässä valossa selittää yhden haasteltavan kokeman pelihahmon kuolemaan liittyvän surun.

Haastattelujen perusteella *Blood Bowl* -pelihahmot ovat enemmän kuin pelkkä representaatio. Fine (1983, 181-204) kirjoitti kolmentasoisista kehyksistä. Hänen mukaansa lautapelaamisessa on yleensä havaittavissa vain kaksi kehysten tasoa, perustaso ja pelin taso. Fantasian taso löytyy vain roolipeleistä. Kuitenkin kun tarkastelemme *Blood Bowl* -kokemusta, pelaajat kertoivat eläytyvänsä peliin siinä määrin, että he surivat pelihahmojen kuolemaa. Haastateltavat kertoivat, että samanlaista eläytymistä ei tapahdu muissa lautapeleissä. Tästä näkökulmasta tarkasteltuna *Blood Bowlissa* voidaan nähdä olevan ohut fantasian taso. Pelaajat ikään kuin ottavat *Blood Bowl* -valmentajan roolin, ja tästä roolista käsin ohjaavat ja kehittävät joukkueitaan. Kuten haastatteluaineistosta kävi ilmi, tämä fantasian taso vaihtelee pelaaja- ja peliporukkoittain. Valmentajan rooli muistuttaa

hieman perinteistä roolipelihahmon roolia, mutta tämän tutkimuksen valossa pelaajat eivät juuri eläytyneet tähän rooliin pelin aikana. Sen sijaan eläytyminen pelitilanteisiin tuntuu tapahtuvan pikemmin Weningerin (2006) havaitsemalla tavalla pelaajien (tai pelaajan ja tietokoneen) välisen vuorovaikutuksen kautta. Kehysten välillä liikkuminen on helpompaa kuin roolipeleissä, eivätkä keskeytykset riko pelin fantasiaa samalla tavalla. Tässä mielessä *Blood Bowl* liikkuu jossain roolipelin ja lautapelin välimaastossa.

Kaikki haastateltavat olivat pelanneet roolipelejä, ja vaikka osalle eläytyminen oli tärkeä osa *Blood Bowl* -kokemusta, he kertoivat eläytymisen olevan vähäisempää kuin roolipeleissä. Jørgensenin (2009) digitaalisissa peleissä tekemiä havaintoja myötäillen voidaan pohtia, miten materiaalisessa pelissä hahmon perspektiivi vaikuttaa eläytymisen vahvuuteen. Pelaajat eläytyvät *Blood Bowlin* pelihahmoihin jonkin verran, aivan kuten digitaalisissa peleissä, mutta eivät samalla tasolla kuin roolipeleissä tai ensimmäisestä persoonasta kuvatuissa digitaalisissa peleissä.

Avatar on termi jolla kuvataan sitä kehoa, jota pelaaja kontrolloi, ja johon he yleensä samaistuvat peleissä. Ollakseen avatar, pelihahmon on oltava pelaajan jatke pelimaailmassa sekä käytännön- että tunnetasolla. (Jørgensen 2009) *Blood Bowlissa* pelattavat hahmot eivät ole varsinaisesti avataroita, mutta kuitenkin pelaajan ilmentymä pelimaailmassa. Pelaaja ottaa pelissä valmentajan roolin ja tätä kautta kontrolloi pelihahmoja. Tämä vaikuttaa tapahtuvan vahvemmin materiaalisessa kuin digitaalisessa pelissä - materiaaliseen muodostuu tunneside helpommin (vrt Belk 2014). Tähän taas vaikuttaa osin nähdyn vaivan määrä. Myös toisen joukkuetta arvostaa materiaalisessa pelissä enemmän, jos kokee, että toinen on nähnyt sen eteen paljon vaivaa maalaamalla, muokkaamalla jne. Digitaalinen on kertakäyttöisempää, ja uusiutuvampaa. Uuden joukkueen tekeminen, tai vanhan korjaaminen, on helppoa verrattuna materiaaliseen peliin, johtuen jo siitä, että digitaalista on helpompi pelata useammin.

Laajentuneen minuuden (Belk, 1988) kautta voi myös osaltaan selittää pelaajien halua säilyttää miniatyyrikokelmiaan tai pelikirjojaan esillä kotonaan. Niillä vaikuttaa olevan samanlainen rooli kuin mikä digitaalisten pelien aineellisilla kopioilla Toivosen ja Sota-

maan mukaan (2011): peliesineet rakentavat omistajansa identiteettiä ja synnyttävät sosiaalista pääomaa. Haastateltavat sanoivat keräilevänsä miniatyyreja pitkälti hyötynäkökulmista, missä mielessä voidaan pikemmin puhua kasaamisesta (Belk 1988) kuin keräilemisestä. Kuitenkin, kuten myös Woods (2012) havaitsi lautapeliin keräilytapauksessa, rajanveto voi olla vaikeaa, sillä osalle haasteltavista miniatyyrien keräileminen, maalaaminen ja muokkaaminen olivat tärkein osa peliharrastusta.

Digitaalisessa pelaamisessa ei ollut havaittavissa vastaavanlaista keräilyaspektia, vaan niihin oli otettu pelikokemuksesta mukaan vain varsinainen pelaaminen. Toisaalta esimerkiksi *Magic: the Gathering* (1993) keräilykorttipelin digitaalisissa versioissa myös keräilyaspekti on siirretty digitaaliseen versioon, ja on vaikea kuvitella, että peli edes toimisi ilman tämän piirteen mukaan ottamista. Siinä mielessä miniatyyrien keräily on selkeästi toisarvoinen piirre *Blood Bowlin* -kaltaisessa miniatyyripelissä. Toisaalta miniatyyreista saatava nautinto ei tuntunut liittyvän suoranaisesti niiden keräilemiseen, vaan miniatyyrien muokkaamiseen ja maalaamiseen.

Peliharrastuksella ylipäätään oli myös tärkeä osa pelaajien identiteetin rakentumisessa. Se oli usein pitkäaikainen ja tärkeä harrastus, ja näkyi niin suurissa päätöksissä, kuten ammatinvalinnassa ja toisaalta pienissä yksityiskohdissa, kuten hääkorttien ulkoasussa. Tapa pitää lautapelejä kirjahyllyssä keskustelunherättäjinä tai miniatyyreja esillä, koska ne oudoksuttavat monia vieraita, kertovat myös halusta tuoda omaa alakulttuurista pelaajidentiteettiään esiin. Toisaalta haastateltavat kertoivat peli-, tai miniatyyriharrastuksen aiheuttaneen häpeää erityisesti nuorempana ja miniatyyreista keskustellaan pääasiassa toisten harrastajien kanssa. Niiden kautta voin identifioitua miniatyyripelaajaksi, ja niiden omistaminen ja maalaaminen tuottaa sosiaalista pääomaa samaa asiaa harrastavien parissa (Vrt. Belk 1988; Williams 2006; Toivonen & Sotamaa 2011).

Yhdistämällä näkemykset moniulotteisesta hybridisestä ekologiasta (Lindtner ym. 2008) ja *Blood Bowlista* ajanvietteenä (Carter ym. 2014) *Blood Bowl* -harrastus voidaan nähdä laajempaan kokemukseksi, jossa materiaallinen ja digitaalinen vuorottelevat, mutta muodostavat yhdessä suuremman kokonaisuuden (vrt. Tyni ym. 2013). On mielenkiini-

toista pohtia mitä tällainen laajentunut kokemus tarkoittaa maailmassa, jossa materiaalinen ja digitaalinen kulkevat koko ajan lähemmäs toisiaan. Kuten edellä kirjoitin, hybridipelisuunnittelun kannalta tämän suuntainen tarkastelu tarjoaa mielenkiintoisia lähtökoh-
tia esimerkiksi sen pohtimiseen, kuinka tarpeellista näitä kahta maailmaa on yhdistää yhteen esineeseen. Suunnittelun näkökulmasta voisi olla kiinnostavampaa tarkastella kuinka olisi mahdollista muodostaa hybridisiä tuoteperheitä, joissa digitaalinen ja materiaalinen yhdistyvät monin eri tavoin, ja tuotteita voi käyttää eri tavoin riippuen ympäröivästä kontekstista.

Vertaamalla materiaalista ja digitaalista *Blood Bowlin* pelaamista löytyi asioita joista pelaajat nauttivat näissä erilaisissa pelitavoissa. Koska pelit ovat sääntöjen tasolla samantaisia, on mahdollista jossain määrin rajata pois niiden vaikutus kokemukseen, ja tarkastella materiaalisen ja digitaalisen maailman tarjoamia erilaisia mahdollisuuksia. Jatkotutkimuksen kannalta olisi kiinnostavaa hyödyntää näitä havaintoja esimerkiksi hybridilautapeliprototyypeissä. Tämä tutkimus antoi viitteitä, että hybridilautapeliin suunnittelun näkökulmasta on hyvä tarkastella niitä tapoja, joilla pelaajat kokevat pelikokemuksen syntyvän. Se voi tarjota mahdollisuuksia jalostaa tulevaisuudessa suunniteltavia hybridilautapelejä hyödyntämään entistä paremmin molempien maailmojen parhaita puolia.

Tarkastelun kohteeksi voisi ottaa myös jonkin modernin hybridilautapelin, kuten *X-COM: The Board Game* (2014), ja verrata sen pelaamisesta nousevia kokemuksia tämän tutkimuksen havaintoihin. Kyseisen pelin tarkastelu olisi jatkotutkimuksen kannalta siinä mielessä kiinnostava, että se pohjautuu *X-COM: Enemy Unknown* (2012) tietokone- ja konsolipeliin, mutta ei pyri mallintamaan kyseisen pelin sääntöjä yksi yhteen.

Yhteisöllisyydellä tuntuu olevan suuri merkitys *Blood Bowl* -harrastuksessa, siinä missä muussakin lautapelaamisessa. Tämän tutkimuksen puitteissa ei kuitenkaan ollut mahdollista paneutua kovin syväälle pelaajien sosiaaliseen käyttäytymiseen. Aiheena se on kuitenkin kiinnostava. Tästä näkökulmasta olisi mahdollista tarkastella pelaajien internetin internetissä käymiä keskusteluja ja materiaalisen pelin puitteissa tapahtuvaan sosiaaliseen kanssakäymiseen vertaamalla selvittää, kuinka paljon ne todellisuudessa eroavat sisällöllisesti toisistaan.

7.2 Tutkimuksen kriittinen tarkastelu

Alkuperäinen tavoitteeni oli käsitellä yhdeksästä teemahaastattelusta saamaani aineistoa GT:n avulla. Huomasin kuitenkin tutkimuksen edetessä, että puhtaasti aineistoon nojautuva lähestyminen on hyvin haasteellinen. Kuten Fram (2013) kirjoitti, GT vaatii tuekseen kokemusta, jotta uusien teorioiden muodostaminen aineiston pohjalta on mahdollista. Tästä syystä muutin lähestymistäni enemmän yleisen laadullisen analyysin suuntaan. Edelleen, kuten Kuckartz (2014) totesi, on tärkeämpää pitää tutkimuskysymys mielessä ja soveltaa menetelmiä siihen sopivaksi.

Uusien koodien muodostaminen puhtaasti aineiston kautta tuntui vaikealta, vaikka lopputulokseen olenkin kohtuullisen tyytyväinen: aineistosta löytyi kategorioita joiden kautta materiaalista ja digitaalista lautapelaamista voi tarkastella (ainakin *Blood Bowlin* tapauksessa). Tukeutuminen esimerkiksi Saldañan (2009) esittelemiin valmiisiin koodaustapoihin olisi saattanut helpottaa tehtävää. Toisaalta se ei olisi ollut yhtä opettavaista.

Ongelmaksi muodostui myös se, että pyrin nostamaan aineistosta esiin liian paljon kiinnostavia asioita. Analyysivaiheessa olisi ollut tärkeää tukeutua vahvemmin tutkimusongelmaan, ja rajata koodausprosessia tarkemmin sen puitteisiin sopivaksi. Haastatteluja olisi voinut myös rajata tarkemmin. Nykyisen aineiston kannalta toisaalta syvempi paneutuminen *Blood Bowlin* pelaamisen kulttuuriin, vaikkapa Finen (1984) teorioiden valossa, olisi kenties antanut tälle työlle lisää substanssia.

Kulttuuristen seikkojen ohittaminen haastattelutilanteessa saattaa olla oire siitä, että tutkimuskohde on minulle liian läheinen. Toisaalta pelaajien kertomukset heidän yhteisönsä pelitavoista saattoivat olla yllättäviä omien kokemuksieni valossa. Tässä mielessä itse tutkimusprosessi etäännytti minua tutkimuskohteesta ymmärtäessäni omien havaintojeni subjektiivisuuden. *Blood Bowl*-pelikokemuksia on monenlaisia ja pelaamisen konteksti vaikuttaa niihin suuresti.

Tämän tutkimuksen kannalta omasta asiantuntemuksesta oli siinä mielessä hyötyä, että se sen avulla pystyin pureutumisen syvemmälle asiaan kuin muuten olisi ollut mahdollista. Myös kohtaaminen haastateltavien kanssa tapahtui tasaveroisempana kuin jos olisin ollut täysin *Blood Bowlin* pelaamista tuntematon, aivan kuten Tracy (2013, 107) kirjoitti. Haastateltavat kertoivat aiheesta pääosin kuin olisivat jutelleet aiheesta kaverille. Toisaalta se, että heidän ei tarvinnut avata pelin perusteita, teki keskustelusta luontevampaa.

Tekemäni esitutkimus auttoi omasta pelikokemuksestani kumpuavan esiyymmärrykseni objektiivisessa tarkastelussa. Käytin sitä myös apuna tutkimuksen teemalistan muotoilussa ja aiheen jäsentämisessä. On kuitenkin huomioitava, että tämän kaltainen menetelmä saattaa tuottaa kysymyksiä, joilla vain etsitään haastateltavista tukea omille ennakkonäkemyksille. Pysin välttämään tätä pitämällä kysymykset riittävän avoimina ja antamalla vastaajille tilaa keskustelun etenemisen suunnan määrittelyssä.

Tarkasteltaessa tekemiäni haastatteluita Tracyn (2013, 144-145) määrittelemän hyvän haastattelukysymyksen ominaisuuksien valossa, olisin voinut ensinnäkin muotoilla kysymykseni selkeämmin. Vapaamuotoinen kysymyslistani (katso viite 2) toki oli oma etunsa keskustelun luontevan etenemisen kannalta (vrt. Eskola & Vastamäki 2010, 35-36), mutta muutama selkeämmin muotoiltu kysymys olisi auttanut välttämään turhan polveilevia kysymyksiä. Avoin lista kuitenkin tuki avoimia vastauksia ja osittain pakotti vapaamuotoisten jatkokysymysten kyselyyn. Liian tarkka kysymyslista olisi saattanut houkutella noudattamaan sitä, vaikka keskustelu olisi soljunut luontevasti toiseen suuntaan.

Havaitsin myös, että en uskaltanut antaa riittävästi tilaa hiljaisuudelle, vaan pyrin selittämään kysymyksiä, mikä puolestaan johti paikoin turhan johdattelevaan kysymyksen aseteluun. Vaikka pyrin välttämään tutkimuskohtaisia termejä, silti huomasin käyttäneeni liikaa termejä kuten ”pelikokemus”, joihin haastateltavien oli yleensä vaikea tarttua. Esimerkiksi kysymyksen ”Miten pelikokemus on muuttunut uusien sääntöversioiden myötä?” olisi voinut muotoilla ennemmin ”Miten uudet sääntöversiot vaikuttivat teidän peliinne?”. Myös tässä mielessä tarkemmin muotoillusta kysymyksistä olisi voinut olla apua.

GT:lle on tyypillistä ja Hoodin (2007) mukaan jopa välttämätöntä (Hood 2007), että aineiston kerääminen käsittely limittyvät. Tekemäni esitutkimus vaikutti tutkimuskysymysteni muotoiluun ja taustatietolomake vaikutti siihen kuinka painotin keskustelua kunkin haastateltavan kanssa. Tässä mielessä koin että pääsin GT:n tavoitteisiin. Limittymistä olisi kuitenkin voinut olla vielä enemmän myös varsinaisten haastattelujen analysointivaiheessa. Toisaalta analysoinnissa noudatin kuitenkin GT:n linjoja kehittämällä teemoja analyttisen vertailun kautta itse koodausprosessin aikana sen sijaan, että olisin nojautunut lähdemateriaalin pohjalta luotuihin koodeihin. Tämä vei paljon aikaa, mutta oli toisaalta opettavainen prosessi, sillä kohtaamani ongelmat ajoivat minut perehtymään syvemmin menetelmäkirjallisuuteen. Tietysti myös itse tekoprosessi opetti menetelmän rakenteesta yrityksen ja erehdyksen kautta.

7.3 Lopuksi

Olen tarkastellut tässä tutkimuksessa rinnakkain materiaalisen *Blood Bowlin* ja sen digitaalisten versioiden pelaamisesta syntyviä pelikokemuksia. Tutkimuksen tavoitteena oli vastata kysymykseen: **mitä eroja ja yhtäläisyyksiä on pelikokemuksissa, kun pelaa lautapeliä ja sen digitaalisia versioita?** Yhdeksän teemahaastattelun tuloksena saadusta aineistosta nousi laadullisen analyysin keinoin esiin kuusi kategoriaa, jotka havainnollistavat pelin eri versioista saatavia kokemuksia. Niitä tarkastelemalla on selvää, että *Blood Bowl* -pelikokemus ei rajoitu vain varsinaiseen pelaamiseen, vaan sen ympärille muodostuu laajempi kokemusmaailma.

Kenties tärkeimpänä havaintona materiaalinen ja digitaalinen tuntuvat vastaavan erilaisiin tarpeisiin. Materiaalinen pelaaminen saa pelaajien kokemusmaailmassa *sosiaalisen tapahtuman* luonteen, kun digitaalinen on pitkälti materiaalisen korviketta tai tyhjän ajan täyttöä. Yhteisöllisyydellä oli kuitenkin tärkeä merkitys molempien kokemusten synnyssä.

Loh & Soon (2006) puolestaan pohtivat pelaavatko materiaalisten lautapelien harrastajat myös näiden pelien digitaalisia versioita. Ainakin *Blood Bowlin* kohdalla se näyttäisi pi-

tävän paikkansa. Vaikka pelaajat arvostavat materiaalista pelaamista enemmän, he kuitenkin tuntuvat pelaavan digitaalista peliä enemmän, koska se on helppoa ja käytännöllistä. Kenties taustalla on kokemus materiaalisesta pelaamisesta, ja tuon muiston herättely siinä toivossa, että pääsee jälleen nauttimaan materiaalisesta pelaamisesta.

Vähintään voidaan sanoa, että Blood Bowlin pelaaminen muodostaa laajennetun pelikokemuksen Kultiman ja Stenrosin (2010) mallin mukaisesti. *Blood Bowl* kokemuksessa varsinaisen pelitilanteen ulkopuoliset toiminnot näyttelevät tärkeää osaa, eikä niitä ole mahdollista perustellusti rajata kokonaiskokemuksen ulkopuolelle (vrt. Carter ym. 2014a). Toisaalta pelin eri versioiden pelaamista ei voi myöskään lukea täysin erillisiksi kokemuksiksi, sillä pelaajat siirtävät piirteitä aiemmista pelikokemuksista pelin eri versioiden välillä.

LÄHTEET

Tutkimuskirjallisuus ja verkkolähteet

Aaltola, J., Valli, R. (toim.), 2010. *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I*, 3. uudistettu ja täydennetty painos. Juva. PS-Kustannus.

Aldiabat, K., Le Navenec, C.-L., 2011. *Clarification of the Blurred Boundaries between Grounded Theory and Ethnography: Differences and Similarities*. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry* 2(3): 1–13.

Apperley, T.H., Jayemane, D., 2012. *Game Studies' Material Turn*. *Westminster Papers in Communication and Culture* 9, 5–26.

Bailey, J., 2008. *First steps in qualitative data analysis: transcribing*. *Family Practice* 25, 127–131. doi:10.1093/fampra/cmn003

Belk, R.W., 1988. *Possessions and the Extended Self*. *Journal of Consumer Research* 15(2): 139–168.

Belk, R.W., 2013. *Extended Self in a Digital World*. *Journal of Consumer Research*, 40(3): 477–500.

Belk, R.W., Wallendorf, M., Sherry, J.F., Jr., Holbrook, M.B., 1991. *Collecting in a Consumer Culture*. Viitattu 28.10.2014. <http://www.acrwebsite.org/search/view-conference-proceedings.aspx?Id=12102>

Björk, S., 2013. *On the foundations of digital games*. Teoksessa: *Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2013), Society for the Advancement of the Science of Digital Games*:1–8. Chania: Society for the Advancement of the Science of Digital Games.

Björk, S., Falk, J., Hansson, R., Ljungstrand, P., 2001. *Pirates!—using the physical world as a game board* Teoksessa: Hirose, M. *Human-computer Interaction: INTER-ACT '01 : IFIP TC.13 International Conference on Human-Computer Interaction*. 423–430. Tokio: IOS Press.

Bogost, I., 2009. *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*, 1. painos. New York: Routledge.

Bryant, A. & Charmaz, K. (eds) 2007, *The SAGE Handbook of Grounded Theory*, SAGE Publications Ltd, London, England, viewed 16 September 2014, doi:.

- Calvert, J., 2009. *Blood Bowl Q&A: Games Workshop's Jervis Johnson*. Gamespot. Viitattu 5.18.15. <http://www.gamespot.com/articles/blood-bowl-qanda-games-workshops-jervis-johnson/1100-6212600/>
- Carter, M., Gibbs, M., Harrop, M., 2014a. *Drafting an Army: The Playful Pastime of Warhammer 40,000*. *Games and Culture* 9(2), 122–147. doi:10.1177/1555412013513349
- Carter, M., Harrop, M. & Gibbs, M., 2014b. *The Roll of the Dice in Warhammer 40,000*. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 1(3). Saatavilla verkossa: <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/20>. Viitattu: 4.6.2015.
- Charmaz, K., 2011. *A Constructivist Grounded Theory Analysis of Losing and Regaining a Valued Self*. Teoksessa: *Five Ways of Doing Qualitative Analysis - Phenomenological Psychology, Grounded Theory, Discourse Analysis, Narrative Research, and Intuitive Inquiry*. 165–204. New York: Guilford Press.
- Costikyan, G. & Davidson, D. (toim.) 2011. *Tabletop: analog game design*, Pittsburgh, PA, USA: ETC Press. Saatavilla verkossa: <http://www.etc.cmu.edu/etcpress/content/tabletop-analog-game-design>. Viitattu 26.4.2013.
- Cote, A., Raz, J.G., 2015. *In -depth interviews for games research*. Teoksessa: Lankoski, P., Björk, S. *Game Research Methods*. Pittsburgh: ETC Press.
- Cova, B., Pace, S., Park, D.J., 2007. *Global brand communities across borders: the Warhammer case*. *International Marketing Review* 24(3), 313–329. doi:10.1108/02651330710755311
- Crogan, P., 2003. *Wargaming and Computer Games: Fun with the Future*. Teoksessa: *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht: University of Utrecht.
- De Boer, C., J. & H., L., Maarten, 2004. *Electronic Augmentation of Traditional Board Games*. Teoksessa: Rauterberg, M. *Entertainment Computing – ICEC 2004: Third International Conference, Eindhoven, The Netherlands, September 1-3, 2004. Proceedings*. 441-444. Berlin: Springer Berlin Heidelberg. Saatavilla verkossa: <http://www.maartenlamers.com/docs/deboer-catan-icec2004.pdf>
- DeLeon, C., 2013. *Rules in Computer Games Compared to Rules in Traditional Games*. Teoksessa: *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. Atlanta: Digra. Saatavilla verkossa: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_477.pdf.
- Deterding, S., 2009. *Living Room Wars - Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming*. Teoksessa: *Joystick Soldiers*. 21–38. New York: Routledge.

Duffy, O., 2014. *Board games' golden age: sociable, brilliant and driven by the internet*. *The Guardian*. Viitattu: 13.5.2015.

<http://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox>.

Eskola, J. & Vastamäki, J., 2007. *Teemahaastattelu: opit ja opetukset*. Teoksessa: Aaltonen, J., Valli, R. (toim.). *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I*. Juva: PS-Kustannus.

Fine, G.A., 2002. *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press.

Flick, U., 2009. *An introduction to qualitative research*. Los Angeles: Sage Publications.

Flick, U., Kardorff, E. von, Steinke, I., Flick, U., 2004. *A companion to qualitative research*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Fram, S.M., 2013. *The Constant Comparative Analysis Method Outside of Grounded Theory*. *Qualitative Report* 18 (1). 1-25.

Frapolli, F., Brocco, A., Malatras, A., Hirsbrunner, B., 2010. *Decoupling Aspects in Board Game Modeling*. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 2(2). 18–35.

Glaser, B.G., Strauss, A.L., 1967. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. New Jersey: Transaction Publishers.

Harrop, M., Gibbs, M., Carter, M., 2013. Everyone's a Winner at Warhammer 40K (or, at least not a loser). Teoksessa: *Proceedings of DiGRA 2013*. Atlanta: Digra. Saatavilla verkossa: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_169.pdf

Heljakka, K., 2012. *Hybridisyys ja pelillistyminen leikkituotteissa De-materiaalisen ja re-materiaalisen rajankäyntiä*. Teoksessa: Suominen, J., Koskimaa R., Mäyrä, F., Turttainen R. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Saatavilla verkossa: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-08.pdf>

Hinske, S., Langheinrich, M., 2007. *An RFID-based infrastructure for automatically determining the position and orientation of game objects in tabletop games*. Teoksessa: Magerkurth, C., Röcker, C. (toim.). *Concepts and Technologies for Pervasive Games-A Reader for Pervasive Gaming Research* 1, 311–336. Aachen: Shaker Verlag.

Hood, J. C. 2007, *Orthodoxy vs. Power: The Defining Traits of Grounded Theory*. Teoksessa: Bryant A., Charmaz, K., (toim.). 151-65. London: SAGE Publications Ltd.

Huizinga, Johan (1955) *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Boston: Beacon.

Johnson, S., 2012. *When digital versions of board games surpass the originals*. *Gamasutra*. Viitattu 17.12.2014.

Saatavilla verkossa: http://www.gamasutra.com/view/news/180018/When_digital_versions_of_board_games_surpass_the_originals.php

Juul, J., 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Juul, J., 2012. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Jørgensen, K., 2009. "I'm overburdened!" *An Empirical Study of the Player, the Avatar, and the Gameworld*. Teoksessa: *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Brunel: Brunel University.

Kankainen, V., Tyni, H., 2014. *Understanding smart device tabletop games*. Teoksessa: Lugmayr, A., Franssila, H., Paavilainen, J. (toim.) 2014. *Proceedings of the 18th Academic MindTrek Conference 2014 : "Media Business, Management, Content & Services"*

Kauppinen, J. O., 2014. *Tällainen oli Suomen ensimmäinen kaupallinen tietokonepeli: Chesmac vuodelta 1979*. *Dome.fi*. Viitattu 17.12.2014.

Saatavilla verkossa: <http://dome.fi/pelit/ajankohtaista/tallainen-oli-suomen-ensimmaisen-kaupallinen-tietokonepeli-chesmac-vuodelta-1979>

Klug, C, 2011. *Dice as Dramaturge*. Teoksessa: Costikyan, G., and Davidson D., (toim.). *Tabletop: Analog Game Design*. Pittsburgh: ETC Press. Saatavilla verkossa: <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/content/tabletop-analog-game-design>

Krzywinski, A., Chen, W. & Røsjø, E., 2011. *Digital board games: peripheral activity eludes ennui*. Teoksessa: *Proceedings of the ACM International Conference on Interactive Tabletops and Surfaces*. 280–281. Saatavilla verkossa: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2076415>.

Kuckartz, U. (2014). *Basic concepts and the process of qualitative text analysis*. Teoksessa: Kuckartz, U. (toim.). *Qualitative Text Analysis: A Guide to Methods, Practice & Using Software*. 37-65. London: SAGE Publications Ltd. doi: <http://dx.doi.org/10.4135/9781446288719.n3>

Kuckartz, U., 2014. *Qualitative Text Analysis: A Guide to Methods, Practice & Using Software*. London: SAGE Publications Ltd

- Kultima, A., 2009. *Casual Game Design Values*. Teoksessa: *Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era, MindTrek '09*. 58–65. New York: ACM. doi:10.1145/1621841.1621854
- Kultima, A., Stenros, J., 2010. *Designing games for everyone: the expanded game experience model*. Teoksessa: *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*. 66–73. New York: ACM.
- Lankoski, P., Björk, S. (toim.), 2015. *Game Research Methods – an overview*. Pittsburgh: ETC Press. Saatavissa verkossa: http://press.etc.cmu.edu/files/Game-Research-Methods_Lankoski-Bjork-et-al-web.pdf
- Lapan, S.D., Quartaroli, M.T., Riemer, F.J. (Eds.), 2012. *Qualitative Research - an Introduction to Methods and Designs*, 1. painos. San Francisco: Jossey-Bass, A Wiley Imprint.
- Lauwaert, M., 2009. *The Place of Play: Toys and Digital Culture*. Amsterdam: University Press.
- Lindtner, S., Nardi, B., Wang, Y., Mainwaring, S., Jing, H., Liang, W., 2008. *A Hybrid Cultural Ecology: World of Warcraft in China*. Teoksessa: *Proceedings of the 2008 ACM conference on Computer supported cooperative work*. 371-382. New York: ACM.
- Loh, S., Soon, S.H., 2006. *Comparing computer and traditional games using game design patterns*. Teoksessa: *Proceedings of the 2006 International Conference on Game Research and Development*. 237–241. New York: ACM.
- Mandryk, R., Maranan, D. & Inkpen, K. (2002). *False Prophets: Exploring Hybrid-Board/Video Games*. Teoksessa: *CHI EA '02 CHI '02 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. Minneapolis: CHI.
- McEwan, G., Gutwin, C., Mandryk, R.L., Nacke, L., 2012. *I'm just here to play games: social dynamics and sociality in an online game site*. Teoksessa: *Proceedings of the ACM 2012 Conference on Computer Supported Cooperative Work*. 549–558. New York: ACM.
- Mills, J., Bonner, A., Francis, K., 2006a. *Adopting a constructivist approach to grounded theory: Implications for research design*. *International Journal of Nursing Practice* 12, 8–13. doi:10.1111/j.1440-172X.2006.00543.x
- Mills, J., Bonner, A., & Francis, K., 2006b. *The development of constructivist grounded theory*. *International Journal of Qualitative Methods*, 5 (1), Article 3. Saatavilla verkossa: http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/5_1/pdf/mills.pdf

- Moore, T.S., Lapan, S.D., Quartaroli, M.T., 2012. *Case Study Research*. Teoksessa: Lapan, S., Quartaroli, M., T., Riemer, F.J. (toim.), *Qualitative Research - an Introduction to Methods and Designs*. 243–270. San Francisco: Jossey-Bass, A Wiley Imprint.
- Morrison, S., & Gomez, R. 2014. *Pushback: The Growth of Expressions of Resistance to Constant Online Connectivity*. Teoksessa: *iConference 2014 Proceedings*. 1 - 15. doi:10.9776/14008
- Myers, D., 2008. *Play and Punishment: The Sad and Curious case of Twixt*. Teoksessa *Proceeding of the [player] conference*. Kööpenhamina: IT University of Copenhagen.
- Mäyrä, F., 2007. *The Contextual Game Experience: On the socio-cultural contexts for meaning in digital play*. Teoksessa: *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. 810–814.
- Perla, P.P., 1990. *The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists*. Annapolis: Naval Institute Press.
- Rapley, T.J., 2001. *The art(fulness) of open-ended interviewing: some considerations on analysing interviews*. *Qualitative Research* 1(3), 303–323. doi:10.1177/146879410100100303
- Saaranen-Kauppinen, A., Puusniekka, A., 2009. *Menetelmäopetuksen tietovaranto KvaliMOTV, Kvalitatiivisten menetelmien verkko-oppikirja*. Saatavilla verkossa: <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>. Viitattu 28.8.2014.
- Saarela-Kinnunen, M., Eskola, J., 2007. Tapaus ja tutkimus = tapaustutkimus?, Teoksessa: *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I*. 189–199. Juva, PS-Kustannus.
- Saldaña, J., 2009. *The Coding Manual for Qualitative Researchers*. London: Sage.
- Salen, K., Zimmerman E., 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Savin-Baden, M. & Major, C. H., 2013. *Qualitative Research* 1.painos, Stoodleigh: Routledge.
- Schensul, J.J., 2012. *Methodology, Methods, and Tools in Qualitative Research*. Teoksessa: Lapan, S., Quartaroli, M., T., Riemer, F.J. (toim.), *Qualitative Research - an Introduction to Methods and Designs*. 69-103. San Francisco: Jossey-Bass, A Wiley Imprint.
- Schmidt, C., 2004. *The Analysis of Semi-structured Interviews*. Teoksessa Flick, U., Kardorff, E. von, Steinke, I., Flick, U., 2004. *A companion to qualitative research*. 253-258. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Shaw, B., 2013. *Is Blood Bowl Coming Back To The Pitch This Year? Beasts of War*.

<http://www.beastsofwar.com/warhammer-fantasy/blood-bowl-coming-pitch-year/> Viitattu 17.6.2015.

Siitonen, M., 2007. *Social interaction in online multiplayer communities*. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston kirjapaino.

Sotamaa O., 2010. *Game Achievements, Collecting and Gaming Capital*. Teoksessa: Mitgutsch, K., Klimmt, C., Rosenstingl, H. (toim.) *Exploring the Edges of Gaming: Proceedings of The Vienna Games Conference 2008-2009*. 239-250. Wien: Braumüller.

Stenros, J., Waern, A., 2010. *Games as activity: Correcting the digital fallacy*. Teoksessa: Evan, M. *Videogame Studies: Concepts, Cultures and Communication*. Oxford: Inter-Disciplinary Press

Syrjälä, L., Numminen, M., 1988. *Tapaustutkimus kasvatustieteessä*, 1. painos. Oulun yliopiston kasvatustieteellisen tiedekunnan tutkimuksia. Oulu: Oulun yliopisto, Monistus ja kuvakeskus.

Thomas, G., 2011. *A Typology for the Case Study in Social Science Following a Review of Definition, Discourse, and Structure*. *Qualitative Inquiry* 17(6), 511–521. doi:10.1177/1077800411409884

Thornberg, R., Charmaz, K., 2012. *Grounded Theory*. Teoksessa: Lapan, S., Quartaroli, M.T., Riemer, F.J. (toim.), *Qualitative Research - an Introduction to Methods and Designs*. 41–67. San Francisco: Jossey-Bass, A Wiley Imprint.

Toivonen, S., Sotamaa, O., 2011. *Of discs, boxes and cartridges: the material life of digital games*. Teoksessa: *Proceedings of Think Design Play: The fifth international conference of the Digital Research Association (DIGRA)* Utrecht: DiGRA/Utrecht School of the Arts.

Tracy, S.J., 2013. *Qualitative research methods: collecting evidence, crafting analysis, communicating impact*. Chichester: Wiley-Blackwell.

Trammell, A., 2010. *Magic: The Gathering in material and virtual space: An ethnographic approach toward understanding players who dislike online play*. Teoksessa: *Meaningful Play 2010 proceedings*. East Lansing: Michigan State University.

Tyni, H., Kultima, A., Mäyrä, F., 2013. *Dimensions of Hybrid in Playful Products*. Teoksessa: *Proceedings of International Conference on Making Sense of Converging Media, AcademicMindTrek '13*. 237:237–237:244. New York: ACM. doi:10.1145/2523429.2523489

Tyni, H., Sotamaa, O., 2014. *Material Culture and Angry Birds*. Teoksessa: *Proceedings of DiGRA Nordic 2014*. 1-15. Uppsala: DiGRA.

Van Campenhout, L.D.E., Frens, J.W., Overbeeke, C.J., Standaert, A., Peremans, H., 2013. *Physical interaction in a dematerialized world. International Journal of Design* 7(1). 1–18.

Weninger, C., 2006. *Social Events and Roles in Magic: A Semiotic Analysis*. Teoksessa Williams, J.P., Hendricks, S.Q., Winkler, W.K. (toim.). *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games*, 1.painos. Jefferson: McFarland.

Wertz, F.J., Charmaz, K., McMullen, L.M., Josselson, R., Aderson, R., McSpadden, E., 2011. *Five Ways of Doing Qualitative Analysis - Phenomenological Psychology, Grounded Theory, Discourse Analysis, Narrative Research, and Intuitive Inquiry*, 1. ed. Guilford Press, New York, NY, USA.

Williams, J.P., 2006. *Consumption and Authenticity in the Collectible Games Subculture*. Teoksessa: Williams, J.P., Hendricks, S.Q., Winkler, W.K. (toim.). *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games*, 1.painos. Jefferson: McFarland.

Williams, J.P., Hendricks, S.Q., Winkler, W.K. (toim.), 2006. *Gaming As Culture: Essays on Reality, Identity And Experience in Fantasy Games*, 1.painos. Jefferson: McFarland.

Xu, Y., Barba, E., Radu, I., Gandy, M., MacIntyre, B., 2011. *Chores Are Fun: Understanding Social Play in Board Games for Digital Tabletop Game Design*. Teoksessa: *Think Design Play: The fifth international conference of the Digital Research Association (DIGRA)*. Utrecht: DiGRA.

Zagal, J.P., Rick, J., Hsi, I., 2006. *Collaborative games: Lessons learned from board games. Simulation Gaming* 37(1). 24–40. doi:10.1177/1046878105282279

Pelit

Blood Bowl, Games Workshop, 1986; 1988; 1994.

Blood Bowl, MicroLeague, 1995.

Blood Bowl, Cyanide, 2009.

Blood Bowl: Chaos Edition, Cyanide, 2010.

Blood Bowl: Legendary Edition, Cyanide, 2012.

Blood Bowl: Living Rulebook, Games Workshop, 2004.

Blood Bowl: Team Manager, Fantasy Flight Games, 2011.

Blood Bowl 2, Cyanide, tulossa.

Carcassonne, Hans im Glück, 2000.

Chaos League, Cyanide, 2008.

Dungeons and Dragons, TSR, 1974

Football Manager, Addictive Games, 1982.

Hero Quest, Milton Bradley, 1989.

Little Wars, Frank Palmer, 1913.

Magic: The Gathering Online, Softonic, 2002.

Menolippu, Days of Wonder, 2004.

Monopoli, Parker Brothers, 1935,

Rules for the Naval War Game, Brown and Co., 1898.

Rune Quest, Chaosium, 1978

Small World 2, Days of Wonder, 2013.

Speedball, Bitmap Brothers, 1988.

Vassal Team, the (2010). Vassal [Generic board game engine]. <http://www.vassalengine.org> (Viitattu 08.05.2013).

Warhammer 40 000, Games Workshop, 1987.

Warhammer Fantasy Battle, Games Workshop, 1983.

Warhammer Fantasy Role-playing Game, Games Workshop, 1986; 2005.

Warhammer Fantasy Role-playing Game, 3. painos, Fantasy Flight Games, 2009.

ZunTzu – the online boardgaming platform <http://www.zuntzu.com/>, ZunTzu Software, 2006, (Viitattu 08.05.2013).

LIITE 1: ESITIETOLOMAKE

Taustatietolomake Blood Bowl -haastatteluun

Tällä lomakkeella on tarkoitus kerätä taustatietoja pro gradu -tutkielmani haastatteluun varten. Kaikki kerätyt tiedot jäävät ainoastaan tutkijan käyttöön, eikä niitä käytetä missään muussa yhteydessä. Tutkimuksessa on mahdollista esiintyä täysin nimettömänä.

Henkilötiedot

1. Nimi, tai nimerkki

*2. Ikä

3. Sukupuoli
Mies Nainen
Sukupuoli

4. Ammatti

5. Henkilötietojen julkaisu ?
Etunimeni, tai nimerkkini saa julkaista pro-gradu työssä Kyllä Ei

*6. Sähköpostiosoitteesi ?

Blood Bowl

*7. Kauanko olet pelannut Blood Bowlia?

8. Mitä seuraavista Blood Bowl "tuoteperheen" peleistä olet pelannut?

Blood Bowl	<input type="radio"/> Olen pelannut <input type="radio"/> En ole pelannut <input type="radio"/> Olen kuulut pelistä, mutta en ole pelannut sitä
Dungeon Bowl	<input type="radio"/> Olen pelannut <input type="radio"/> En ole pelannut <input type="radio"/> Olen kuulut pelistä, mutta en ole pelannut sitä
Blood Bowl Team Manager -korttipeli	<input type="radio"/> Olen pelannut <input type="radio"/> En ole pelannut <input type="radio"/> Olen kuulut pelistä, mutta en ole pelannut sitä
Blood Bowl -tietokonepeli (MicroLeague, 1995)	<input type="radio"/> Olen pelannut <input type="radio"/> En ole pelannut <input type="radio"/> Olen kuulut pelistä, mutta en ole pelannut sitä
Chaos League -tietokone-/konsolipeli	<input type="radio"/> Olen pelannut <input type="radio"/> En ole pelannut <input type="radio"/> Olen kuulut pelistä, mutta en ole pelannut sitä
Blood Bowl- tietokone-/konsolipeli (Cyanide, 2009)	<input type="radio"/> Olen pelannut <input type="radio"/> En ole pelannut <input type="radio"/> Olen kuulut pelistä, mutta en ole pelannut sitä
Dungeon Bowl -tietokonepeli	<input type="radio"/> Olen pelannut <input type="radio"/> En ole pelannut <input type="radio"/> Olen kuulut pelistä, mutta en ole pelannut sitä
Fumbbl- verkkopeli (fumbbl.com)	<input type="radio"/> Olen pelannut <input type="radio"/> En ole pelannut <input type="radio"/> Olen kuulut pelistä, mutta en ole pelannut sitä
Blood Bowl Online (http://www.bloodbowlonline.com)	<input type="radio"/> Olen pelannut <input type="radio"/> En ole pelannut <input type="radio"/> Olen kuulut pelistä, mutta en ole pelannut sitä

9. Oletko lukenut joitakin seuraavista?
Kyllä Ei
Blood Bowl -romaanit?
Blood Bowl -sarjakuvat?

10. Muuta mainittavaa? ?

Yleinen pelihistoria

11. Oletko koskaan pelannut jotain seuraavista?

Warhammer Fantasy Battle?	<input type="radio"/> Kyllä <input type="radio"/> Ei
Mordheim?	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Muita miniatyyrisotapelejä?	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Muita lautapelejä?	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Muita tietokone, tai konsolipelejä?	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Warhammer Fantasy Roleplay?	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Muita pöytärootipelejä?	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Live-rootipelejä?	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Keräilykorttipelejä?	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

12. Muuta mainittavaa? ?

Tietojen lähetyk

Tallenna

LIITE 2: HAASTATTELULOMAKE

Sosiaalisuus

- Kenen kanssa?
- millaista?
- fumbbl: foorumit, chat: millaisia kesk?
- pelin ulkop. toim.

Motivaatio

- miksi (fantasia?)
- kilpail. vs. roolip.
- one-off/ kampp.

Elämäntapa/ materiaalisuus

- keräily: mitä liittyy?
- muut pelit
- sisustus
- pelaajuus arkipäivässä
- olisitko samanlainen ihminen jollet pelaisi?

Visuaalisuus

- grafiikka
- figut
- helpottaako...

Säännöt

- tyypillinen peli
 - o vuoron kulku
- käyttöliittymä
- huijaus

Pelifiktio

- pelityyli
- kokonaisuus
- Mitä fiiliksiä fantasia herättää?
- Mitä luulet pelaisiko joku, jos ei kiinnostaisi teema?