

Tampereen Yliopisto

**”Silloin tällöin mä laitan kuulokkeet
korviin, laitan musiikin ja meen
käveleen pokémoniin.”**

Tapaustutkimus teknologiavälitteisestä arjesta
hybriditodellisuuspelin kontekstissa.

Olli Haanpää

Pro Gradu -tutkielma

Yhteiskuntatutkimus, Sosiologia

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Tampereen yliopisto

Kevät 2019

Tiivistelmä

TAMPEREEN YLIOPISTO, Yhteiskuntatieteiden tiedekunta

OLLI HAANPÄÄ: ”SILLOIN TÄLLÖIN MÄ LAITAN KUULOKKEET KORVIIN, LAITAN MUSIIKIN JA MEEN KÄVELEEN POKÉMONIIN.”

Tapaustutkimus teknologiavälitteisestä arjesta hybriditodellisuuspelein kontekstissa.

Pro Gradu -tutkielma, 82s. Sosiologia

Kevät 2019

Tämä tutkielma on tapaustutkimus, jossa olen Pokémon GO -hybriditodellisuuspelein pelaamista tarkastelemalla pyrkinyt valottamaan toiminnan, tilan ja sosiaalisuuden rakentumista teknologiavälitteisesti. Pelaaminen toimii erityisenä tapauksena ja esimerkkinä siitä, kuinka moninaisilla tavoilla nykyaikainen digitaalinen teknologia liittyy ihmisten toimintaan ja arkiseen elämään.

Aineistoni koostuu etnografisen havainnoinnin perustetella laaditusta kenttäpäiväkirjasta sekä teemahaastatteluaineistosta, jotka keräsin kesällä 2017 Helsingissä. Valtaosan primäärisestä haastatteluaineistostani keräsin osallistuvan havainnoinnin yhteydessä aidoissa pelitilanteissa pelaajien usein pelatessa samanaikaisesti. Käytössäni oli myös sekundaarinen haastatteluaineisto, jonka keräsimme yhdessä Nuorisotutkimusverkoston kanssa Helsingin kaupungin Ole Hyvä Helsinki! -hankkeen yhteydessä. Yhteensä haastatteluja kertyi 28 kappaletta.

Tutkielmani ontologisena lähtökohtana on uusmaterialistinen näkemys toimijuuden rakentumisesta koosteisesti heterogeenisten aktanttien suhteissa. Pelaaminen toimintana sekä virtuaalisen ja fyysisen tilan yhdistävä pelin todellisuus näyttäytyvät moninaisia erityyppisiä toimijoita, välityksiä ja kytköksiä yhteen kokoavana kollektiivina, jossa toimijuuden itsensä paikantuminen on epäselvää. Näin ollen havainnoinninkin yhteydessä tärkeänä näkökulmana oli ajatus materian toimijuudesta sekä toiminnan kollektiivisesta luonteesta.

Tutkielmani tuloksena olen kuvaillut, mitä virtuaalisfyysinen hybridinen tilallisuus ja toiminta yhdessä laitteiden kanssa pelin kontekstissa käytännössä merkitsee pelaajien arjen kannalta. Pelaamisella on moninaisia suoria ja myös hienovaraisempia vaikutuksia esimerkiksi ihmisten liikkumiseen ja sosiaaliseen interkatioon, minkä lisäksi kaupunkitila itsessään rakentuu pelaamisen kontekstissa monien erilaisten virtuaalisten ja fyysisten vaikutussuhteiden välityksellä.

Avainsanat: Pokémon GO, toimijuus, aktantti, hybriditila, toimijaverkostot, kooste

Sisällysluettelo

1. Johdanto.....	1
1.1. Digitaalinen yhteiskunta.....	2
1.2. Pervasiivinen Pokémon GO:.....	6
2. Teknologia, välityksellinen tila ja toiminta.....	11
2.1. Digitaalinen kaupunki ja verkottunut sosiaalisuus.....	11
2.2. Teknologiavälitteinen toimijuus.....	16
2.2.1. Toiminnan verkostot.....	18
2.2.3. Merkityksen ymmärtäminen fenomenologisesti.....	23
3. Aineisto ja menetelmät.....	27
3.1. Osallistuva havainnointi.....	28
3.2. Haastattelun taustat.....	33
3.3. Analyysin käytäntöä ja aineiston valmistelu.....	35
4. Analyysi.....	41
4.1. Ensimmäiset havainnot ja kentän kohtaaminen.....	41
4.1.1. Pelaamisen tilojen tunnistaminen.....	44
4.2. Pelaajat todellisuuksien rajapinnassa.....	50
4.2.1 Tilan vastaavuudet.....	56
4.3. Peli ja arki.....	61
4.5. Välityksellinen sosiaalisuus.....	65
4.5.1. Aktuaalinen tila ja kasvokkainen kommunikointi.....	68
4.5.2. Yhteistoiminta ja mikrokoordinaatio.....	74
5. Lopuksi.....	79

1. Johdanto

Verkottunut digitaalinen teknologia on limittynyt viime vuosikymmeninä niin läheisesti tavanomaisen arkielämän käytäntöihin, ettei nykyaikaista elämänmenoa voida enää ymmärtää digitaalisuudesta irrallisena asiana. Internet, erilaiset digitaaliset laitteet ja sovellukset ovatkin juurtuneet hyvin erottamattomasti osaksi nykyaikaista ihmisenä olemista hiukan samaan tapaan kuin aikanaan kello ajan mittaajana, tai auto liikkumisen välineenä. Itsestään selvimpänä ja kuvaavimpana esimerkkinä digitalisoituneesta arjesta toimii älypuhelimien käyttäminen osana jokapäiväistä elämää, kuten esimerkiksi kaupungilla liikkumista ja päivittäistä kommunikointia.

Tämän tutkielman tarkoituksena on luoda empirian keinoin tarkempaa ymmärrystä siitä, kuinka nykyajan verkottunut teknologia asettuu käytännössä osaksi ihmisten jokapäiväistä elämää sekä minkälaisia muutoksia laitteet ja niiden käyttäminen mahdollisesti saavat aikaan arkisen toiminnan kannalta. Tutkimustehtävänäni on siis kuvailla, millaista nykyaikainen tavanomainen elämä on ympäristössä, jossa verkottunut digitaalinen teknologia osallistuu toimintaan entistä voimakkaammin ja aktiivisemmin. Tähän tavoitteeseen päästäkseni päätin nostaa tutkielmani keskiöön nykyaikana arkiseksi muodostuneen teknologian, tai teknologiavälitteisen toiminnan tavan, jossa digitaaliset välineet näyttelisivät erityisen olennaista roolia. Toisin sanoen tarkoitukseni on tehdä kuvaileva ja välineellinen tapaustutkimus (Eriksson & Koistinen 2014, 12-16).

Älypuhelimienkin käytön ollessa nykyaikana kuitenkin siinä määrin monimuotoista ja lukuisilla tavoilla jakuvasti läsnäolevana osana ihmisten tavanomaista elämää, oli varsinkin Pro Gradun kokoiseen työhön tutkielman aihepiiriä edelleen rajattava. Tarkoituksiini erittäin hienosti sopiva tapaus ilmaantuikin Nuorisotutkimusverkoston *Diginiuruus Mediakaupungissa* -tutkimushankkeen kautta, jonka puitteissa oli jo aiemmin otettu erääksi tutkimuskohteeksi *hybriditodellisuuspele*¹ nimeltä Pokémon GO (metroproject.net 2018). Pelaamista ja pelaamisen liittyvän teknologian käyttöä tarkastelemalla pyrin pääsemään käsiksi teknologiavälitteisen toiminnan merkityksiin ja hahmottamaan lähemmin käytännössä, miten ihmiset asettuvat suhteeseen käyttämiensä

¹Hybriditodellisuuspelit ovat mobiililaitteilla pelattavia pelejä, jotka hyödyntävät urbaania ympäristöä pelin ympäristönä yhdistämällä kaupunkitilaan virtuaalisen päällekkäisen todellisuuden (Adriana de Souza e Silva 2009).

digitaalisten välineiden kanssa. Tutkielmaani varten olen seurannut pelaamiseen liittyvää toimintaa ja pelaamisen ympäristöjä osallistuvan havainnoinnin keinoin, minkä lisäksi keräsin haastatteluja pelaajilta havainnoinnin yhteydessä. Tutkimuskysymykseni ovat seuraavanlaiset:

- 1) *Miten Pokémon GO ja pelaamisen yhteydessä käytetty teknologia osallistuvat pelaajien arkipäiväisen kokemuksen rakentumiseen?*
- 2) *Miten toiminta rakentuu pelaajien, laitteiden ja muiden relevanttien toimijoiden yhteenliittymissä pelaamisen kontekstissa?*
- 3) *Miten pelaaminen vaikuttaa julkiseen tilaan ja sen yhteisöllisyyteen?*

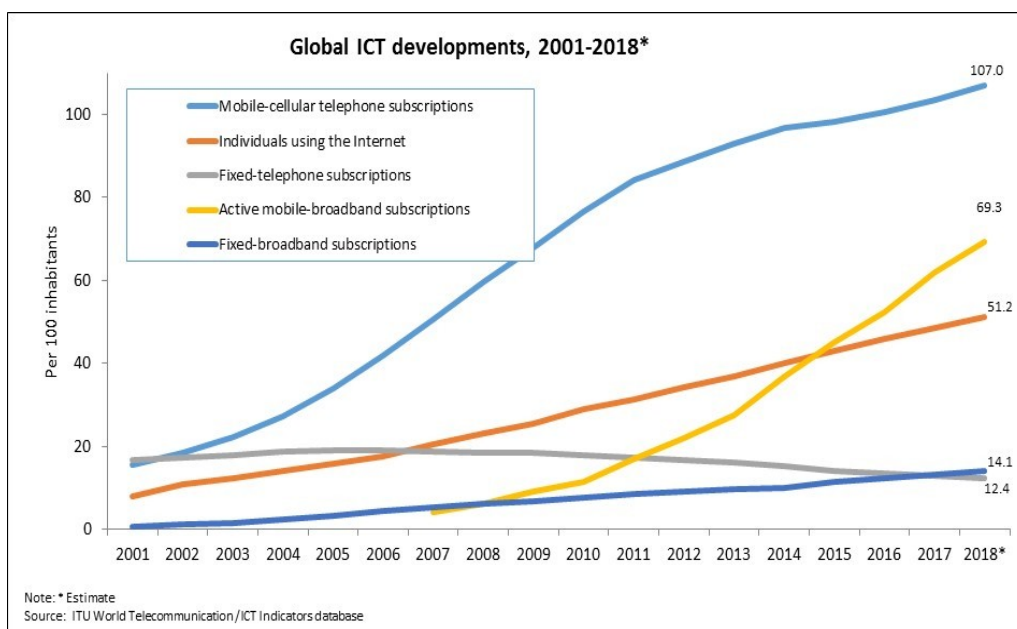
Tarkoitukseni ei ole tämän tutkielman puitteissa käydä läpi kaikkea sitä mitä Pokémon GO on pelinä, tai mitä kaikkea sillä voi tehdä, koska kuten todettua, varsinainen tutkimuksellinen kiinnostuksen kohteeni on toisaalla. Itse pelin ja sen kaikkien ominaisuuksien sijaan olenkin kiinnostuneempi siitä, mikä digitaalisesti välittyneessä kaupungin arjessa ja kaupunkitilassa on olennaista ja ehkä uudenlaista. Kiinnostavaa on myös se, minkälaisia jatkuvuuksia arkinen älyteknologian käyttäminen pitää sisällään. Erilaiset sovellukset tulevat ja menevät nopeaan tahtiin, mutta pysyvää on kuitenkin niiden välittämät uudet urbaanin yhteisöllisyyden muodot sekä digitaalisuuden sulautuminen osaksi jokapäiväistä elämää. Olennainen kysymys kuuluukin, minkälainen merkitys, tai vaikutus jatkuvasti uudistuvilla digitaalisen teknologian sovelluksilla voi olla arkielämän ja yhteisen kaupunkitilan kannalta. Seuraavassa alaluvussa esittelen hiukan tarkemmin tutkielmani näkökulman. Tarkoitukseni on Pokémon GO pelin avulla hahmottaa digitaalisen teknologian vaikuttavuutta tavanomaiseen arkiseen toimintaan ja sen vuoksi on tärkeää tarkastella hiukan sitä, kuinka digitaalinen teknologia asettuu osaksi yhteiskuntaa ja ihmistä.

1.1. Digitaalinen yhteiskunta

Teknologian tutkija Rich Ling kirjoittaa, kuinka mobiiliviestintää voidaan nykyisin pitää yhteiskunnassa jo eräänlaisena itsestäänselvän aseman saavuttaneena *sosiaalisena faktana*. Ling käyttää Émile Durkheimilta lainaamaansa käsitettä havainnollistaakseen, kuinka merkittävä ja yhteiskunnan tiettyjä perusrakenteita määrittävä osa matkapuhelimilla tapahtuva viestintä nykyisin onkaan. Nykyaikainen teknologia on monelta osin muuttanut sitä tapaa, jolla monet tärkeät sosiaaliset käytännöt ja arkielämä muodostuvat. (Ling 2012, 7.) Osallistuaksemme nykyaikaisen

yhteiskunnan toimintoihin meillä todella täytyy olla kyky erilaisten digitaalisten laitteiden käyttöön sekä verkottuneeseen kommunikointiin ja samalla oletamme laitteiden käyttöä myös muilta. Tästä nykyaikana normaaliksi muodostuneesta toiminnan tavasta ei ole myöskään helppoa poiketa aiheuttamatta ongelmia esimerkiksi tavanomaiseen sosiaaliseen elämään osallistumiselle. (Ling, 2012, ix-xi.) Lisäksi nykyisellä sosiaalisen median aikakaudella digitaalinen kommunikaatio ei rajoitu enää esimerkiksi vain puheluihin tai tekstiviesteihin, vaan sosiaalista interaktiota ovat välittämässä lukuisat monimuotoiset sähköiset sovellukset ja palvelut, jotka edelleen täydentävät ihmisten jatkuvasti monipuolistuvaa teknologisen kommunikaation repertuaaria. Digitaalisuuden saavuttama itsestäänselvä asema tekee arjen teknologioista ja niiden käyttämisestä myös sosiaalitieteellisesti mielenkiintoisen tutkimuskohteen (Lupton 2015, 2).

Digitaalisen teknologian yleistymisen ihmisten arjessa on tapahtunut vuosituhannen vaihteessa suhteellisen nopeasti. Erityisesti länsimaissa erilaiset digitaaliset laitteet ovat kuuluneet erittäin olennaisena osana ihmisten jokapäiväiseen elämään viimeistään 1980-luvulta lähtien, jolloin tietokoneita alettiin ottaa käyttöön laajemmin. Matkapuhelimienkin yleistymisen tapahtui Suomessa nopeasti, kun vuonna 1990 matkapuhelimen omisti kymmenen prosenttia suomalaisista, mutta vuonna 2001 kyseinen laite löytyi jo 89 prosentilta väestöstä. Internetiä puolestaan oli vuonna 2015 käyttänyt jo 93 prosenttia suomalaisista ja varsinkin nuorista ihmisistä käytännöllisesti katsoen kaikki ovat nykyään tavalla tai toisella osa Internetin käyttäjäkuntaa. (Koiranen, Räsänen & Södegård 2016.) Maailmanlaajuisestikin katsottuna verkottunut teknologia on ulottautunut lähes kaikkialle hyvin nopeasti 2000-luvulla ja erityisesti mobiililaitteiden käyttö on levinnyt maailmalla hyvin voimakkaasti. Tämä seikka selviää hyvin YK:n alaisen informaatio- ja kommunikaatioteknologiaan erikoistuneen osaston, ITU:n tuottamista tilastotiedoista:



Kuva 1: ITU:n tilastotietoa kommunikaatioteknologian levinneisyydestä maailmanlaajuisesti (ITU 2018)

Tilastojenkin valossa ihmiset näyttävät siis omaksuneen digitaalisen viestinnän ja mobiililaitteiden käytön hyvin elimelliseksi osaksi arkista elämänpiiriä. Jos halutaan erityisesti korostaa uudenaikaisen digitaalisen teknologian vaikuttavuutta nykyaikana, niin nyky-yhteiskuntaa voitaisiinkin siis kuvailla esimerkiksi ”digitaaliseksi yhteiskunnaksi”, ja siihen syntyneitä uutta sukupolvea ”diginatiiveiksi”.

Yleensä diginatiiveilla viitataan noin 1980 jälkeen syntyneeseen sukupolveen, jonka edustajilla oletetaan olevan jonkinlaista erityisen edistynyttä kykyä toimia digitaalitekniikan kanssa. Verkottuneeseen maailmaan syntyneelle nuoremmalle sukupolvelle digitaalinen teknologia voikin näyttäytyä täysin eri tavoin arkipäiväisenä ja luonnollisena asiana, kuin heitä vanhempien ihmisten näkökulmasta. Nuoret näyttävät elävän elämäänsä usein tiiviisti syntyneeseen verkottuneeseen teknologiaan ja sen sovelluksiin tekemättä varsinaista eroa virtuaalisen ja fyysisen maailman välillä. Ajatuksena on, että niin sanotuille diginatiiveille digitaalinen teknologia on arkipäivää ja olennainen erottamaton osa elämää. (Bennett, Maton & Kervin, 2008; Palfrey & Gasser 2008.)

Uuden sukupolven elämän digitaalisen arkitodellisuuden outouden ja uutuuden on omalla pitkään maailman menoa tarkkailleen ajattelijan tavallaan tiivistänyt esimerkiksi Michel Serres teoksessaan *Thumbelina: The culture and technology of millenials*, jossa hän maalailee esiin digitaalisen teknologian kanssa yhdessä syntyneen milleniaalisukupolven olemusta. *Thumbelina (Petite Poucette)*, eli vapaasti suomennttuna ”peukaloinen” on Serresin käyttämä metafora milleniaaleista, joiden peukaloiden vikkelyys matkapuhelinta käytettäessä ylittää hänen ymmärryksensä. Serresin mielestä milleniaalit ovat kaikkeen elämänpiiriin tunkeutuvan digitaalisen teknologian myötä jotenkin olennaisesti erilaisia kuin heitä edeltävät sukupolvet, kun kaikki ne perinteiset ympäristön ja kulttuuriin vaikutukset sekä instituutiot, joiden kautta suhde maailmaan on aiemmin rakentunut, ovat muuttuneet yhden ihmisen eliniän aikana tyystin toisiksi. ”Thumbelina” on individualistinen auktoriteeteista piittaamaton yksilö, joka elää ja toimii monimutkaisissa tilallisuuksissa ja ajallisuudessa ylittävissä teknologisissa verkostoissa sekä ajattelee tietokoneiden avustuksella hakukoneiden löytäessä automaattisesti kaikki tarpeelliset ja tarpeettomat tiedonmuruset jättäen enemmän tilaa innovaatioille ja intuitiolle. Uusi sukupolvi puhuu toista kieltä, sille ei kelpaa enää vanhan maailman kuluneet tiedot ja se on kaiken aikaa muun maailman kanssa verkottuneessa tilassa Internetin kautta. (Serres 2012.)

Tavallaan Serresin mietteet uuden sukupolven elämän limittymisestä teknologian kanssa ovat mielenkiintoisia ja osuvia. Ihmisten toimissa jatkuvasti verkottuneiden laitteiden kanssa muuttuu varmasti myös laitteita käyttävien ajattelu ja toiminta jossakin määrin toisenlaiseksi. Toisaalta kokonaisen sukupolven näkeminen etevinä digitaalisen teknologian käytön luonnonlahjakkuuksina ei ole kestävä, koska empiirinen evidenssi ei tue ajatusta, jonka mukaan olisi olemassa erityisen jyrkkää eroa digitaalisen teknologian käytön yleisyydessä nuorten ja hiukan vanhempien ikäryhmien välillä. Nuoret ikäryhmänä eivät myöskään todellisuudessa ole muihin verrattuna mitenkään poikkeuksellisen eteviä teknologian käytössä. (Côté 2014, 136.) Sen sijaan digitaalisen teknologian käyttö nykyään on melkein kaikissa ikäryhmissä verraten runsasta, vaikkakin luonnollisesti aivan vanhimmissa ikäluokissa käyttö on vielä selvästi vähäisempää. Esimerkiksi Kanadassa 97 prosenttia 15-24 vuotiaista ja 45-54 vuotiaistakin 85 prosenttia olivat Internetin käyttäjiä vuonna 2007. Nuorten tiedonhakutaidot eivät myöskään ole kokonaisuutena kehittyneet vanhempia ikäryhmiä paremmaksi, vaikka nuoret yleisesti ottaen hakevatkin informaationsa pääasiassa Internetistä. (Veenhof & Timusk 2009; Bowler & Nessel 2013.) Näin ollen diginatiivi jonkinlaisena kokonaista sukupolvea kuvailevana kategoriana on melko huono, tai ainakin epätieteellinen, ja maalaa epärealistisen homogeenisoivaa kuvaa nuorisosta.

Kyseenalaista on myös se, kuinka merkittävällä tavalla nykyaikaisen teknologian ja ihmisten väliset suhteet ovat todella erilaisia historiallisestikaan vertailtuna. Yleisestikin kun puhutaan ihmisestä ja teknologian käytöstä on aina pidettävä mielessä, että ihmisyyys itsessään on koko lajin alkutaipaleilta saakka ollut erottamatonta yhteiselo materiaalsen maailman ja teknologian kanssa. Historiassa ei ole oikeastaan koskaan ollutkaan sellaista ajanjaksoa, jossa ihminen olisi toiminut ikään kuin teknologisesta ympäristöstään erillisenä toimijana. Voidaan väittää, että jopa ihmisen evoluutio itsessään on ollut jo ensimmäisten työkalujen keksimisestä lähtien läheisesti limittyntä teknologian kanssa, mistä kertoo muun muassa se, kuinka ihmiset ovat ruumiillisestikin kehittyneet osin nimenomaan erilaisten työvälineiden käyttäjiksi. Kuvaavin esimerkki tästä on tarttumiseen ja muihin erilaisiin tarkkuutta vaativiin tehtäviin kehittyneet ihmiskädet. Homo Sapiens ei myöskään ollut ensimmäinen ihmislaji, joka on käyttänyt jonkin tyyppistä teknologiaa. (McClellan & Dorn 2006, 3-9.)

Teknologian merkitys ja suhde ihmiseen ei siis tule ymmärrettäväksi, jos teknologiaan suhtaudutaan jotenkin ihmisestä erillisenä ja ulkoisena asiana. Teknologia ei ole vain elottomia välineitä ihmisten mielenliikkeiden alaisuudessa, eikä vain toimintamme passiivinen tausta. Toisaalta jonkin tietyn

ajanjakson teknologisen maiseman määräävyyttä tietoisesta ihmisestä ei ole syytä ylikorostaakaan. Teknologiset artefaktit ja ihminen tulisikin ymmärtää osiksi yhteistä verkottunutta toiminnan kokonaisuutta, jossa ihmisen suhde maailmaan rakentuu yhteistoiminnassa teknologian kanssa. Muun muassa Martin Heidegger on kuvaillut teknologian ja ihmisen suhdetta kokonaisvaltaisesti pitäen teknologiaa olennaisena osana ihmisyyden olemusta ja olemassaoloa. Teknologiset välineet eivät ole vain passiivisia objekteja, vaan sisältävät välineellisyytensä lisäksi sen tavan, jolla todellisuus paljastaa itsensä ja jolla ihminen asettuu suhteeseen havaitsemansa todellisuuden kanssa. (Heidegger 1977.) Teknologia asettuu ihmisen rinnalle osaksi kokonaisuutta, jossa maailma mahdollisuuksineen aukeaa esineiden ja ihmisten yhteistoiminnassa, eivätkä ihmiset toimi yksiselitteisesti teknologian herrana materiaalsen ympäristönsä yläpuolella (Stiegler 1994, 24). Teknologian rooli toiminnan muodostumisessa on siis nähtävä aktiivisena ja ”digitalisoituneessa maailmassa” digitaalinen teknologia onkin otettava myös sosiaalitieteellisen tutkimuksen keskiöön (Lupton 2015, 7). Seuraavassa alaluvussa esittelen lyhyesti, millainen on tutkielmani fokuksena toimiva Pokémon GO -peli sekä miten ja miksi se toimii osuvana tapauksena tutkimustehtävääni ajatellen. Samalla kuvailen, minkälaisia tematiikkoja tarkastelen pelaamista tutkimalla.

1.2. Pervasiivinen Pokémon GO:

Pokémon GO on vuonna 2016 julkaistu älypuhelimella pelattava peli, jonka perustoiminnallisuudet perustuvat fyysisen kaupunkitilan yhteyteen limittyneisiin virtuaalisiin kiintopisteisiin. Peli toimii käyttämällä hyväkseen älylaitteiden sijaintitietoa, jonka perusteella pelaajat suunnistavat pelatessaan ulkona julkisilla paikoilla, kuten kaduilla, toreilla ja puistoissa (Mäyrä 2017). Julkiseen tilaan tulee pelin myötä liittyneeksi uudenlaisia merkitysmaailmoja, kun pelaajien mukanaan kantamien laitteiden välityksellä tilojen määrittelyihin osallistuvat erilaiset pelin sisäiset kiintopisteet, kuten *pokéstopit* ja *pokémon-salit*² sekä eri alueilla tavattavat monimuotoiset virtuaaliset oliot, eli pokémonit, joiden kiinnittäminen ja kerääminen on pelin pääasiallinen tavoite.

²*Pokéstopit* ovat virtuaalisen pokémonmaailman objekteja, tai kiintopisteitä, joilta pelaajat voivat kerätä erilaisia pelin virtuaalisia esineitä käyttöönsä. Pokéstopit ovat useimmiten limittyneinä tiettyjen kaupungin maamerkkien, kuten rakennuksien, muistomerkkeihin ja patsaiden yhteyteen. *Pokémon-salit* ovat pokéstoppien kaltaisia pelimaailman kiintopisteitä, mutta niiden tarkoituksena on lisäksi toimia virtuaalisina areenoina pelaajien hallittujen pokémonien välisille taisteluille. Pelaajat voivat valloittaa ja pitää hallussaan saleja asettamalla niille vartioon omia pokémonejaan. (pokemon.wikia.com 2018.)

Pelin värikäs visuaalisuus kätkee taakseen hyvin monimutkaisen fyysisen, sekä koodi-infrastruktuurin, kuten lähes kaikki muukin nykyaikainen verkottunut digitaalinen teknologia³. Pokémon GO:n alustana toimivat tehokkaat GPS-paikannusta hyödyntävät älylaitteet, jotka puolestaan vaativat toimiakseen jatkuvasti aktiivisen maailmanlaajuisen teknologisen verkoston tukiasemineen, palvelimineen ja satelliitteineen. Pelissä limittyy yhteen virtuaalinen koodiperustainen todellisuus, fyysinen infrastuktuuuri, kaupunkitila, ihmisten välinen suora ja teknologian välittämä sosiaalisuus sekä lukemattomat muut asiat, mikä tekee Pokémon GO:sta erittäin kuvaavan ja kiinnostavan tapauksen suhteessa omaan tutkimusongelmaani. Tarkastelemalla pelaamista toimintana ja kaupunkitilaa nimenomaan pelaamisen näkökulmasta uskon, että on mahdollista rakentaa mielenkiintoinen kuvaus siitä, kuinka monimuotoisilla tavoilla verkottunut teknologia on osana ihmisten jokapäiväisiä käytäntöjä ja arkielämää.

Vaikka Pokémon GO onkin suhteellisen tuore ilmiö, on siitä ilmestynyt jo jonkin verran myös empiiristä tutkimusta ja muuta akateemista kommentaaria. Esimerkiksi Marco Elio Tabacchi ja kumppanit ovat pyrkineet selvittämään kyselylomakketutkimuksen ja kvantitatiivisen analyysin perusteella millä tavalla ja kuinka usein Pokémon GO:ta pelataan. Kyselylomakkeeseen vastanneet pelaajat pelasivat Pokémon GO:ta yleisesti ottaen arkisten päivittäisten rutiiniensa lomassa kuten taukojen, tai muiden lyhyiden vapaahetkien yhteydessä, minkä lisäksi pelaaminen oli yleistä iltapäiväaikaan yhdistettynä muuhun sosiaaliseen kanssakäymiseen. (Tabacchi, Caci, Cardaci & Perticone 2017.) Larissa Hjorth ja Ingrid Richardson ovat tehneet tahollaan samanlaisen huomion pelaamisen tiloista ja ajankohdista. Heidän mukaansa Pokémon GO:n pelaaminen on luonteeltaan arkitodellisuuden läpileikkaavaa (*ambient play*), koska peli helposti sulautuu osaksi ihmisten tavanomaista toimintaa, kuten jalkaisin liikkumiseen kaupungilla. Hjorth ja Richardson näkevät Pokémon GO:n myös hyvänä esimerkkinä siitä, kuinka kaupunkitila voi rakentua leikillisyyden ja pelaamisen kautta ei-autoritaarisesti. (Hjorth & Richardson 2016, 3-6.)

Justin Grandinetti ja Charles Ecenbarger ovat tarkastelleet Pokémon GO:ta osana tilan rakentumista. Kirjoittajat kuvailevat kuinka Pokémon GO ja muutkin lisättyä todellisuutta hyödyntävät applikaatiot toimivat kytköksissä aktuaalisen tilan objektien ja laitteiden käyttäjien kanssa virtuaalisen ja aktuaalisen todellisuuden välimaastossa. Pokémon GO havainnollistaakin

³ks. Dan Hill (2008) *The street as platform*. Hill kuvailee esseessään, kuinka monimuotoisilla tavoilla nykyaikainen kaupunkitila on digitaalisuuden kyllästävä. Kaupunki on täynnä erilaisia digitaalisia viestiejiä ja verkottunutta teknologiaa, jotka toimivat paljaalle silmälle näkymättömästi kaupungin rakenteissa ja ihmisten päivittäisessä arkielämässä.

hyvin, kuinka hybridinen tilallisuus muodostuu pelaamisen yhteydessä ja kuinka erottamattomalla tavalla virtuaalinen ja fyysisen todellisuus limittyvät toisiinsa. Suurin osa Pokémon GO:n virtuaalisista kiintopisteistä on sijoitettu erilaisten kaupungin maamerkkien yhteyteen, minkä lisäksi pelin infrastruktuuri on rakennettu myös tavallisten ihmisten liikkeiden mukaisesti. Pokémon GO:n kehittäjä Niantic on käyttänyt yhtiön toisen aiemmin julkaistun lisätyn todellisuuden pelin *Ingress:in* keräämää sijaintidataa pelaajien liikkeistä Pokémon GO:n kartan luomiseen, joten monet Pokémon GO:nkin virtuaalisista sijainneista ovat jo entuudestaan toimineet pelaamisen paikkoina. Pelin kiintopisteiden sijoittuminen myötä relevantit pelaamisen sijainnit Pokémon GO:ssa ovatkin korostuneesti kaupungin suosituilla ja myös sovinnaisilla alueilla, ja samasta syystä esimerkiksi harvaan asutuilla seuduilla pelaaminen on selvästi vaikeampaa. Pelin ja kaupunkitilan välimaastossa toimiva hybridinen tilallisuus ei rakennu siis neutraalisti, vaan monet pelin virtuaaliset kiintopisteet limittyvät moninaisten erilaisten vaikutussuhteiden ja välitysten mukaisesti, esimerkiksi kaupallisen kuluttamisen paikkojen kanssa. Pokémon GO:n kaltaiset pelit voivatkin ohjata kaupungilla liikkuvia ihmisiä seuramaan entistä korostuneemmin erilaisia valmiiksi määriteltyjä polkuja heidän orientoituessaan tilaan pelin välityksellä. Toisaalta pelin objektit voivat tuoda uusia odottamattomia merkityksiä tilaan ja saada aikaan erikoisia ristiriitatilanteita, koska pelaaminen on mahdollista turvallisten ja sovinnaisien tilojen lisäksi sopimattomissakin tilanteissa tai paikoissa. Grandinetti ja Ecenbarger esittävätkin artikkelissaan monia esimerkkejä julkisesta keskustelusta, missä Pokémon GO:n pelaaminen on yhdistetty moniin kiistanalaisiin ja erikoisiin ”oikean elämän” ilmiöihin ja tapahtumiin, kuten rikollisuuteen ja sopimattomaan käytökseen julkisessa tilassa, tai pelaamiseen esimerkiksi hautausmailla, poliisiasemilla ja ihmisten kodeissa. (Grandinetti & Ecenbarger 2018.)

Yleisesti ottaen erilaisia pervasiivisia⁴ sekoitetun todellisuuden pelejä (*pervasive mixed-reality games*), joihin myös Pokémon GO kuuluu, on tuotettu jo vuosituhaten vaihteesta lähtien ja sittemmin niitä on myös tutkittu erityisesti käyttäjäkokemusten ja pelisuunnittelun näkökulmasta. (Montola 2010.) Muun muassa Adriana de Souza e Silva ja Daniel M. Sutko ovat 2008 julkaistussa artikkelissaan esittäneet kuinka hybriditodellisuuspeleillä on potentiaali sekoittaa leikillinen pelin tila tavanomaiseen kaupunkitilaan samalla muuttaen sitä tapaa, jolla ihmiset voivat olla suhteensa toisiinsa julkisessa tilassa. Pelien kautta julkinen tila määrittyy uudestaan leikillisemmästä näkökulmasta, mikä mahdollistaa myös kaupunkitilan kokemisen uusilla tavoilla. Pelit voivat esimerkiksi ohjata pelaajia löytämään paikkoja ja kokemaan asioita, joita ei todennäköisesti tulisi

⁴*Pervasiivinen peli* on peli, joka tietoisesti hämärtää rajaa arjen ja pelin, tai esimerkiksi julkisen tilan ja pelaamiseen käytetyn tilan välillä (Stenros & Montola 2009).

kohdanneeksi ilman pelaamista. Hybriditodellisuuspelien suhteen olennaista onkin erilaisten tilallisten, temporaalisten ja sosiaalisten rajojen sumentuminen. Pelit toimivat esimerkiksi julkisen ja yksityisen, tai vaikkapa työn ja vapaa-ajan välimaastossa yhdistäen nämä eri sfäärit toisiinsa luoden uuden tyyppistä hybridistä teknologiavälitteistä tilallisuutta. (de Souza e Silva & Sutko 2008.) Tämän tutkielman kannalta erityisen olennaista ja kiinnostavaa onkin pelaamiseen käytetyn tilan hybridinen luonne ja se, miten ihmiset pelatessaan käytännössä navigoivat tässä hybridisessä tilassa.

Koska teknologiset välineet ja erilaiset virtuaalisessa todellisuudessa sijaitsevat artefaktit ovat hyvin olennaisia, elleivät jopa määrittäviä toiminnan muodostajia Pokémon GO:n yhteydessä, onkin myös itsessään toimijuuden paikantuminen epäselvää pelaamisen kontekstissa. Pelaavien ihmisten käyttäytymiseen vaikuttavat hyvin monimutkaisella tavalla erilaiset virtuaaliset sekä fyysiset vaikutussuhteet ja välitykset, eikä pelaamisen yhteydessä monissa kaupungilla olemisen ja liikkumisen tavoissa ole lainkaan mieltä, jos huomioon ei oteta kakkia niitä ei-inhimillisiäkin toimijoita, jotka toiminnan kokonaisuuden muodostavat. Tutkimusta tehdessä onkin jatkuvasti otettava huomioon kuinka laaja, moninainen ja heterogeeninen on peliin ja pelaamiseen liittyvä erilaisten inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden muodostama verkosto ja toimijuuden rakentuminen on nähtävä kollektiivisempänä prosessina. (Latour 2005, 70-80; Michael 2000, 2.) Ymmärrän siis Pokémon GO:n pelaamisen erityisenä teknologian ja ihmisen yhteistoimintana, jossa laitteiden ja ihmisen yhdessä muodostamaa kokoelmaa pidän myös havaintojeni yksikkönä. Yhtenä tavoitteenani on siis kuvailla, minkälaisia toiminnan kokoelmia muodostuu, kun ihmiset viettävät aikaa ja liikkuvat kaupunkitilassa samalla enemmän tai vähemmän syventyneenä Pokémon GO -pelin maailmaan.

Pidän Pokémon GO -ilmiötä sen jatkuvasta muuttumisesta ja mahdollisesta lyhytaikaisuudesta huolimatta ihanteellisena rajauksena tutkielmani aihepiiriä ajatellen vielä ainakin kolmesta hyvin käytännönläheisestä syystä: Ensimmäinen etu on sekä pelin itsensä, mutta myös pelin myötä ihmisten ulottuville tulleen teknologian uutuus ja ajankohtaisuus. Pokémon GO on vasta kesällä 2016 julkaistu peli, joka oli samalla ensimmäinen sovellus, joka toi augmentoidun, eli lisätyn todellisuuden ja pervasiivisen pelaamisen laajemmassa mielessä ihmisten tietoisuuteen. (pokemongo.com 2018; Mäyrä 2017.) Uusi teknologia ja sen nopeasti saama runsas suosio sai tietysti aluksi osakseen huomiota, mikä on näkynyt monimuotoisena määrittelykamppailuna julkisessa keskustelussa. Osassa puheenvuoroista paheksuttiin muun muassa lasten kasvavaa

virtuaalimaailmaan uppoutumista, pelaamisesta seuraavia liikenneturvallisuusriskejä, tai parveilevien pelaajalaumojen muille ihmisille aiheuttamaa yleistä häiriötä julkisessa tilassa (esim. Ekman 2016). Eräässä paljon huomiota saaneessa puheenvuorossa ihmeteltiin myös sitä, miksi ihmiset keräävät virtuaalisia ötököitä, kun he voisivat olla metsässä keräämässä marjoja (Luukkonen 2016). Toisaalta Pokémon GO:ta on myös kiitelty esimerkiksi sen mahdollisuudesta rohkaista ihmisiä lisääntyneeseen liikuntaan ja ulkoiluun erityisesti niiden ihmisten kohdalla, joita muutoin on voinut olla vaikea saada motivoitua liikkumaan (Takahiro et al. 2016). Pelin kautta on siis ollut mahdollista tarkastella hyvin uuden tyyppisen, vasta hiljattain yleistyneen ja paljon keskustelua herättäneen teknologian käyttöä käytännössä ja aidoissa luonnollisissa ympäristöissä.

Toinen syy nimenomaan Pokémon GO:n tutkimiseen liittyy siihen, kuinka helposti peli on kaikkien saavutettavissa. Peliä pelataan lähes jokaisen käytössä olevilla laitteilla, eli käytännössä älypuhelimilla, jotka ovat erittäin nopeasti saavuttaneet hyvin tavanomaisen ja arkisen objektin aseman ihmisten keskuudessa. Tutkiessani Pokémon GO:ta en siis tarkastele vain ja ainoastaan peliä ja pelaamista sinänsä, vaan yleensä sitä minkälainen osa ihmisistä ja arkista toimintaa älypuhelin on. Pelaaminen tapahtuu arjen seassa sulautuen kaupungilla liikkumisen ja olemisen rytmeihin, mikä antaa mahdollisuuden kurkistaa nykyaikaisen tavanomaisen teknologiavälitteisen toiminnan merkitysmailmoihin. Tapaus antaa mahdollisuuden siis tutkia sitä, miten mediakaupungin digitaaliset rakenteet toimivat elämämme taustavaikuttajina ja virtuaalisena infrastruktuurina fyysisen rinnalla sekä minkälaisia tilallisuuden kokemuksia syntyy virtuaalisen paikkatiedon ja fyysisen kaupunkitilan sekoittuessa.

Kolmas syy Pokémon GO:n oivallisuudesta tutkimuksen rajaukseksi on aineiston keruun suhteellinen helppous ja tutkimuskentän tavoittamisen vaivattomuus. Vaikka pelin suosio ehti vuodessa laskea jonkin verran, oli pelaaminen silti selvästi näkyvissä kaupunkitilassa vielä kun keräsin aineistoani kesällä 2017. Relevantti tutkimuskenttä oli läsnä käytännössä kaikkialla, koska Pokémon GO:ta voi pelata, ja sitä myös pelataan melkein missä tahansa. Erityisesti kaupungeissa pelin aktiivisia kiintopisteitä löytyy lähes kaikkialta, vaikkakin todellisuudessa joistakin paikoista tulee pelin kannalta vilkkaampia kuin toisista. Yksi mielenkiintoinen tarkasteltava asia onkin jo siinä, miksi näin käy. Tutkimuksen teko oli siis mahdollista aloittaa yksinkertaisesti menemällä ulos pitäen silmät auki sekä konkreettisesti että virtuaalisesti oman älylaitteen välityksellä.

Tämän tutkielman aihepiirin kannalta on tärkeää tarkastella sitä, miten tutkimuskirjallisuudessa on pyritty ymmärtämään verkottuneen teknologian välittämää limittäisten virtuaalisen ja fyysisen tilallisuuksien sekä toimijuuksien yhdistelmiä. Seuraavaksi menenkin tutkielmani kirjallisuusosuuteen, jossa koetan luoda sellaisen teoreettisen taustatuen, jolla ymmärtää teknologiavälitteistä hybridistä tilallisuutta sekä toimijuutta Pokémon GO:n pelaamisen kontekstissa. Teoreettisen viitekehyksen läpikäytyäni esittelen tutkimusmetodini ja aineistoni, minkä jälkeen on varsinaisen analyysin vuoro. Lopuksi vedän yhteen tärkeimmät havaintoni loppupäätelmäluvussa.

2. Teknologia, välityksellinen tila ja toiminta

2.1. Digitaalinen kaupunki ja verkottunut sosiaalisuus

Tärkeä lähtökohta tämän tutkielman aihepiirin kannalta on hahmottaa kaupunki yleisesti ottaenkin tilana, joka on täynnä erilaisia sekä materiaalisia että ei-materiaalisia välityksiä ja toimijoita. Tästä syystä liikkuminen ja oleminen kaupunkitilassa ei ole koskaan yksinomaan *vain liikkumista* tai *vain olemista* itsessään. Ihmiset eivät ole kaupunkitilassa yksin, vaan he toimivat yhdessä henkilökohtaisten välineidensä, ympäröivän tilan ja sen sisältämien objektien kanssa, puhumattakaan muista kaupunkitilan jakavista ihmisistä. Emme kävele kaupungin päällystetyillä kaduilla paljain jaloin, emmekä muutenkaan kovin luonnontilaisessa ympäristössä. Suunnitteleme liikkeitämme tarkastellen erilaisia digitaalisia ja ei-digitaalisia viitteitä, kuten aikatauluja, tienviittoja, karttoja ja reittisovelluksia sekä saamme tietoa kulkiessamme havainnoimalla esimerkiksi kaupungin maamerkkejä sekä tilaa värittäviä mainostauluja ja opaskylttejä. (Laurier, Brown & McGregor 2016.)

Erilaisten materiaalien objektien ja teknologian rooli toiminnan ja tilan rakentumisessa on hyvin ymmärrettävissä *tarjoutuman*⁵ käsitteen kautta. Ajatuksena on, että teknologiset välineet ja materia ymmärretään toimintaympäristössämme aktiivisina osallistujina ja komponentteina toiminnan muodostumisessa. Esineet eivät siis ole vain toiminnan tausta, kohde, tai väline, vaan materiaaliset

⁵*Tarjoutuma* on suomennos James J. Gibsonin lanseeramalle käsitteelle *affordance* (Arminen & Raudaskoski 2003, 279).

objektit osallistuvat toimintaan mahdollistamalla tietynlaisia toiminnan tapoja, jotka ovat peräisin esineiden omista ominaisuuksista. Ihmisen oleminen ja toimijuus on jatkuvaa ympäristön havaitsemista ja toiminnan suhteuttamista materian kanssa ja näin esimerkiksi kaupungilla kaikkialle levittäytyvä verkottunut teknologia paljastaa uudenlaisia erilaisia mahdollisuuksia, eli tarjoumia, joiden kautta toiminta voi muodostua yhdessä ihmisten kanssa. Tarjoumat eivät ole mekaanisia tai toimintaa suoraan determinoivia itsenäisiä objektien sisäisiä olioita, vaan ne muodostuvat aina tietoisien toimijain kanssa systeemisessä suhteessa. Esineet ja ”havaittaja” muodostavat eräänlaisen toiminnan kollektiivin, jossa toiminta muodostuu yhdessä esimerkiksi jonkin laitteen ja sen käyttäjän yhteistoiminnassa. (Arminen & Raudaskoski 2003, 280-282.)

Olennaista on siis ymmärtää myös esineet aktiiviseksi osaksi samaa todellisuutta, jota ihmisetkin elävät. Teknologian ja tietysti myös ihmisestä riippumattoman luonnon muodostamaa materiaalista ympäristöä sekä ihmisen sosiokulttuurista maailmaa ei ole mielekästä irrottaa toisistaan liian tarkkarajaisesti, vaan niitä on pyrittävä tarkastelemaan rinnakkain toisiinsa kytkeytyneinä. Esineet eivät ole vain välineitä tai passiivisia toimintaympäristömme rakennuspalikoita, vaan materiaallinen maailma, teknologia ja ihmiset operoivat yhdessä verkottuneena toiminnan kokonaisuutena, josta inhimillinen tietoinen ja sosiaalinen toiminta muodostaa vain yhden osan. (Bennett 2010, xvii.)

Muun muassa Timo Kalanti kutsuu *objektualisaatioksi* hypoteesia, jolla tarkoitetaan esineiden ymmärtämistä osana inhimillistä sosiaalista todellisuutta, missä osaltaan myös materiaaliset objektit ovat jäsentämässä toimintaa ja sosiaalisia suhteita. Jälkimodernissa yhteiskunnassa teknologisista välineistä voi tulla jopa ihmistoimijoita olennaisempia sosiaalisuuden lähteitä tai fasilitoijia, koska tietyissä tilanteissa esineet ovat sosiaalisen toiminnan muodostumisessa niin erottamattomia komponentteja. (Kalanti 2009, 41.) Tärkein esimerkki nykyajan sosiaalisuutta järjestävistä teknologioista on tietysti älypuhelimessa jatkuvasti aktiivisena toimivat sosiaalisen median palvelut, joiden välityksellä ihmiset viestivät reaaliaikaisesti toistensa kanssa. Pokémon GO:ssa vastaavan kaltainen laitevälitteisen sosiaalisuuden dynamiikka on havainnoitavissa erityisen hyvin, koska se on hyvin olennaisilta osiltaan moninpeli. Pelin mekaniikkoihin sisältyy runsaasti pelaajien välistä sosiaalisuutta ja kommunikointia, mikä tapahtuu kuitenkin korostetusti monimutkaisten pelimekaniikkojen ja teknologian välittämänä. Pelillä ja siihen liittyvällä teknologialla sekä pelin virtuaalisilla objekteilla on hyvin suoria ja määrittäviä vaikutuksia siihen, miten ja millä edellytyksillä sosiaalisuus voi muodostua pelaamisen yhteydessä.

Vaikka ihminen onkin historiassaan aina ollut hyvin olennaisella tavalla kiinnittyneenä materiaalisen ja teknologisen ympäristönsä kanssa, niin digitaalisen teknologian kohdalla ihmisen ja teknologian yhteistoiminta näyttäytyy erityisen voimakkaasti ja selkeästi. Verkottuneissa ja erityisesti sijaintitietoon perustuvissa Pokémon GO:n kaltaisissa teknologisissa sovelluksissa on uutta erityisesti toimijuuden ja tilallisuuden rajojen venyminen, kun virtuaalinen tietoverkkojen todellisuus on laajentanut toimintaympäristöämme myös välittömän aistein havaittavan fyysisen todellisuuden tuolle puolen. Nykyaikaisen digitaalisen verkoston kaupungin elämää ja tilallisuutta muovaavia vaikutuksia ovat havainnollistaneet esimerkiksi Rob Kitchin ja Martin Dodge (2011) *kooditilan (code/space)* käsitteen avulla. Kitchinille ja Dodgelle nykyaikainen kaupunki on läpeensä koodien ja digitaalisuuden kyllästämä hybridinen tila, jonka koodi-infrastruktuuri näyttäytyy kaupungin toiminnalle yhtä olennaisena kuin selvemmin paljaalle silmälle näkyvä fyysinen infrastruktuurikin. Monet kaupungin toiminnoista ovat riippuvaisia monimutkaisista digitaalisista rakenteista, mikä tulee konkreettisesti näkyväksi vasta kun jokin tässä teknologisessa verkostossa ei toimikaan niin kuin pitäisi.

Tavallinen elämä nykyaikaisessa kaupungissa, jota Seija Ridell kutsuu *kyberkaupungiksi*, muodostuu siis monin tavoin yhdessä erilaisten teknologisten sovellusten kanssa (Ridell 2013, 32). Vaikka kaupunkitila on ennen verkottunutta teknologiaakin ollut täynnä erilaisia tilaa järjestäviä ja jäsentäviä symboleja ja merkkejä, niin nyt lähes jokaisen käytössä olevat laitteet tuottavat uudenlaisen henkilökohtaisemman kokemuksen esimerkiksi kaupungilla liikkumisesta. Chiarda Giaccardi kirjoittaa, kuinka entistä suurempi osa kaupungista saatavasta informaatiosta on peräisin ihmisten mukanaan kantamista henkilökohtaisista laitteista, joita koskettamalla kaupunkilaiset ”näkevät” kaupungin. Laitteita käyttäessä aistit ikään kuin sekoittuvat, kun koskettamalla erilaisia näyttöjä voimme nähdä, tai kuulla asioita, tai esimerkiksi paikantaa itsemme tilassa. Teknologiavälitteinen aistiminen (*augmented sensitivity*) syntyy näin tavallisessa kaupunkitilassa ihmisten saadessaan tietoa ja orientoituessaan tilan suhteen nimenomaan laitteiden välityksellä. Ihmisten kaupungilla liikkuessaan käyttämät sovellukset tuottavat kaupunkitilasta käyttäjilleen lukuisia päällekkäisiä informaatiokerroksia, joiden koostumus vaihtelee muun muassa sisältöjä jokaisen käyttäjän kohdalla erikseen räätälöivien algoritmien kautta. Laitteiden elimellinen kytkeytyminen toimintaan sekä laitteiden suhteellinen runsaus kaupunkitilassa muuttaa kaupungin näin itsessään hybridiseksi virtuaalisen ja fyysisen tilallisuuden sekoittavaksi henkilökohtaiseksi tilaksi. (Giaccardi 2013.)

Mobiililaitteet välittävät kaupungin objekteista jatkuvasti monimuotoista informaatiota ja tuovat tullessaan toimintaan samalla oman logiikkansa. Perinteinen tienviitta voi osoittaa kävelykadun, jota pitkin liikkua paikasta toiseen, mutta älypuhelimessa toimiva navigaattori voi kertoa, kuinka kauan tiettyyn määränpään kestää kävellä, mikä on paras reitti, tai vaikkapa minkälaisia palveluita matkan varrelta löytyy. Kun navigaattori laskee kaupungissa suunnistavalle matkaajalle reitin, se on useimmiten optimaalisin ja nopein reitti kun oletetaan, että palvelu on ollut perillä kaikesta reittisuunnittelun kannalta relevantista tiedosta. Ihmisillä tietoisina toimijoina on toki mahdollisuus käyttää laitteita myös ”väärin” ja jättää huomiotta niiden antamat neuvot, mutta todennäköisesti esimerkiksi reittipalveluita käyttävät useimmiten seuraavat sovellusten ohjeita niitä kyseenalaistamatta. Myös Pokémon GO:n tapauksessa liikkumiseen ovat navigaattorisovellusten tapaan vaikuttamassa erilaiset pelin kartalla näkyvät virtuaaliset kiintopisteet ja muut objektit.

Ridellin mukaan verkottuneiden digitaalisten laitteiden välityksellä muodostuva henkilökohtainen hybridinen virtuaalisfyysinen tilallisuus muovaa myös julkisen ja yksityisen tilan rajanvetoa. Mobiiliteknologian välityksellä ihmisillä on jatkuvasti pääsy lähes kaikean maailman tietoon, viihteeseen ja peleihin ja niiden avulla ihmiset voivat tavoittaa, tai tulla tavoitetuksi periaatteessa koska tahansa. Laitteiden välityksellä on mahdollista eristäytyä julkisesta tilasta omalle rajatulle, mutta samalla maailmanlaajuisesti verkottuneelle teknologiavälitteiselle reviirille. Ihmiset ovat usein esimerkiksi julkisilla liikennevälineillä liikkuessaan eristyneenä muista tilan käyttäjistä syventyessään omaan henkilökohtaiseen laitteidensa välittämään representaatioiden maailmaan vaikkapa musiikkia kuunnellen tai sosiaalista mediaa selaten, tai kommunikoidessaan mobiiliverkon kautta tuttaviensa kanssa varsinaisen tilan ulkopuolelle (de Souza e Silva & Sutko 2008, 458). Laitteiden käyttäminen siis yhtäältä erottaa kaupungissa liikkuvat ihmiset toisistaan, mutta voi toisaalta yhdistää laitteiden käyttäjät matkojenkin päästä. Tämän seurauksena verkottuneen kommunikaatioteknologian läpäisemässä kaupungissa periaatteessa kaikki tilat tulevat yhdistetyksi kaikkiin muihin tiloihin, kun käytännössä aina käynnissä olevien henkilökohtaisten laitteidensa välityksellä ihmiset tuovat julkiseen tilaan mukanaan yksityisen teknologiavälitteisen tilakuplansa. (Ridell 2009.)

Teknologiavälitteisen tilan rakentumisen kontekstissa nykyään ehkä yksi itsestäänselvimmistä, mutta myös vaikuttavimmista tekijöistä on tietysti Internet ja verkottunut kommunikaatio, mikä on nykyään hyvin voimakkaasti ja lähes jatkuvasti läsnä ihmisten arjessa. Internetin virtuaalisen todellisuuden erottamisen aktuaalisesta ”off-line -todellisuudesta” voidaankin nykyaikana ajatella

olevan suhteellisen hankalaa, tai keinotekoisista, koska jo niin moni arkisista askareistamme on toimimista näissä eri ulottuvuuksissa samanaikaisesti. Deborah Luptonin mukaan kaikki tilat ja todellisuus ovatkin nykyisin jossakin määrin myös virtuaalisia tiloja, koska digitaalisuus niin voimakkaasti läpäisee kaiken arkitodellisuuden. Tällä on epäilemättä myös lukuisia seurauksia ihmisten arkipäivän kokemusten muodostumisen kannalta. (Lupton 2015, 168.)

Koska verkottuneisuuden lisäksi laitteet ovat yleensä myös jatkuvasti käyttövalmiudessa, ja usein kytköksissä laitteen kulloiseenkin sijaintiin GPS -teknologian kautta, muodostuu laitteiden välityksellä muodostuvasta digitaalisesta verkostosta alati aktiivinen systeemi. Tämä johtaa laitteiden käyttäjät eräänlaiseen jatkuvan *verkottuneen läsnäolon (connected presence)* tilaan. Christian Licoppe on tutkimuksissaan havainnut, kuinka mukana kulkevan kommunikaatioteknologian käytön myötä laitteiden välittämä virtuaalinen viestintä ja kasvokkaiset kohtaamiset lopulta sekoittuvat saumattomaksi jatkumoksi, minkä seurauksena fyysisten etäisyyksien sekä fyysisen ja virtuaalisen tilan välisen rajanvedon merkitys häviää. Ihmiset kommunikoivat kasvokkain tai laitteiden välityksellä joustavasti eri viestintävälineitä ja -tapoja vaihdellen samalla yhdistäen toisistaan kaukana olevat tilat toisiinsa. (Licoppe 2002.)

Licoppen vuonna 2002 julkaistun tutkimuksen jälkeen ovat teknologiavälitteiset kommunikaation vaihtoehdot entisestään runsastuneet ja voidaankin olettaa, että uudet teknologiat ovat edelleen kutistaneet fyysisen läsnäolon merkityksen ensisijaisuutta ihmisten välisessä sosiaalisuudessa. Sora Park onkin myöhemmin hyödyntänyt Licoppen verkottuneen läsnäolon käsitettä tutkiessaan opiskelijoiden mobiililaitteiden käyttöä. Tutkimuksensa perusteella Park kuvailee, kuinka esimerkiksi ilmaisu ”mennä nettiin” on jäänyt vanhentuneeksi laitteiden ollessa jatkuvasti verkottuneessa tilassa. Internettiin kytkeytyneenä olemisesta on tullut oletus ja normaali tilanne, eikä verkosta oikeastaan koskaan poistuta, jos laitteiden käyttäjät eivät erityisesti halaja off-line -tilan rauhaa ja yksityisyyttä. (Sora Park 2013.)

Pokémon GO:n virtuaalinen, mutta fyysisen kanssa limittäinen pelimaailma näyttäytyy oivallisena esimerkkinä digitaalisesta infrastruktuurista, tai kooditilasta, jonka suhteen kaupunkilaiset nykyään usein toimivat. Pelaaminen on luonnollisesti hyvin erityinen tapa toimia ja olla julkisessa tilassa, mutta joka tapauksessa pelin avulla on hahmotettavissa hyvin konkreettisesti, millä tavoin virtuaalinen lisätty todellisuus voi tulla osaksi yhteisesti jaettua, mutta kuitenkin osaltaan henkilökohtaisesti rakentuvaa hybridistä kaupunkitilaa. Koska tutkielmani polttopisteessä on

digitaalisen teknologian käyttäminen osana toimintaa, on olennaista tarkastella teknologisen toimintaympäristön ja tilallisuuden lisäksi tarkemmin sitä tapaa, jolla toimijuus itsessään muodostuu suhteessa pelaamisen ja pelaamiseen käytettävien välineiden kanssa. On hahmotettava, kuinka laitteet yhtäältä laajentavat, mutta toisaalta supistavat ja rajaavat toiminnan mahdollisuuksia.

2.2. Teknologiavälitteinen toimijuus

Digitaalisten välineiden kanssa kaupunkitilassa liikkumista on tutkinut empiirisesti esimerkiksi Eric Laurier kollegoineen, jotka ovat tarkastelleet turistiryhmien liikkumista kaupungilla älypuhelimessa toimivaa reittisovellusta apuna käyttäen. Tutkimuksessa informantteja ohjeistettiin tekemään tavanomaista turistikierrosta kaupungilla siten, että yhdellä ryhmän jäsenellä oli käytössään navigaattorisovellus, jota ryhmät saivat käyttää kaupunkitilassa suunnistamiseen. Ryhmien kierrellessä kaupungilla GPS-paikannuksen avustamana, heidän toimintaansa tallennettiin älypuhelimella käyttäneen henkilön kehoon kiinnitetyn kameran ja mikrofonin kautta. Tutkimusryhmän olennaisin havainto oli, kuinka teknologiavälitteiseen jalankulkuun yhdistyy sovelluksen käyttämisen myötä uusia liikkumisen tapoja, jotka ovat mielekkäitä ja ymmärrettävissä vain jos toiminta hahmotetaan laitteen ja ihmisen yhteistoimintana. Analogisesti voidaan ajatella, että jos kengät aikanaan mahdollistivat huomion kiinnittämisen kävellessä muuallekin kuin tiehen ja itse kävelemiseen, esimerkiksi muihin kaupungilla kulkeviin ihmisiin, niin älypuhelin vetää katseen jälleen alaspäin kohti sen näyttöruutua, jonka näytöllä näkyvää täplää kaupungilla navigoivat turistit voivat seurata suunnistaessaan. Miten katseet kohdistetaan, miten tilassa orientoidutaan ja miten kävellessä konkreettisesti liikutaan, pysähdellään ja kääntyillään tapahtuvat olennaisilta osiltaan älylaitteen välittämänä, mitä tutkimuksessa kuvaillaan konkreettisesti *kävelemiseksi sovelluksen kanssa (walking with the app)*. (Laurier, Brown & McGregor 2016.) Myös Pokémon GO:n mekaniikkoihin kuuluu vastaavan kaltainen virtuaalisen kartan seuraaminen ja siitä seuraava laitevälitteinen sijaintiorientaatio. Pelaamisen havainnoinnissa onkin kiinnostavaa kiinnittää huomiota siihen, miten pelaajat liikkuvat ja toimivat fyysisessä tilassa ruumiillisesti suhteessa pelin välittämään virtuaaliseen tilallisuuteen ja sen objekteihin.

Kenties voimakkaimmin fyysisen ja virtuaalisen tilan ja toimijuuden hybridisyys tulee esille virtuaalisessa pelien tilassa. Videopeleissä pelaajat ohjaavat virtuaalista pelihahmoa siihen samastuen ja virtuaaliseen tilallisuuteen orientoituen kuitenkin ruumiillisesti toimien vain suhteessa

peliohjaimiin. Toiminnan merkitykset välittyvät ensisijaisesti koodiperustaisesta virtuaalisesta maailmasta, jolla ei sinänsä tarvitse olla mitään suoraa yhteyttä aktuaaliseen todellisuuteen. Toisaalta Pokémon GO -pelissä myös koodiperustaiset virtuaaliset sijainnit ovat limittyneenä aktuaalisten fyysisten paikkojen kanssa, kun pelaajat liikkuvat fyysisessä tilassa liikuttaakseen vastaavasti pelihahmoaan virtuaalisessa pelin maailmassa. Samastumista pelin maailmaan kutsutaan pelitutkimuksessa *immersioksi*, jolla tarkoitetaan tunnetta toisen todellisuuden ympäröimänä olemisesta. Peleillä on potentiaali hetkeksi ohjata pelaajan huomio ja havainnointikyky virtuaaliseen pelien todellisuuteen jopa siinä määrin, että pelaajat voivat tuntea itse olevansa ”pelin sisällä”. (Jennett, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tijs & Walton 2008.)

Pelin tilaan uppoutuminen vaikuttaa myös pelaajan subjektiivisuuden muodostumiseen. Pelien tilassa ja toisaalta myös yleisemminkin verkottuneen teknologian käytön myötä muodostuvaa hybridistä toimijuutta on tutkinut muun muassa Beth Coleman, joka on tarkastellut esimerkiksi *Second Life* -peliin kuuluvia *avatareja*, eli virtuaalisia pelihahmoja, joiden Coleman näkee toimivan pelaajiensa subjektiivisuuden jatkeena virtuaalisessa tilassa. Vaikka ihmisen fyysisen ruumiin ja pelin virtuaalisen hahmon välillä on tietysti selvä ero, on virtuaalisessa ja aktuaalisessa maailmassa toimivan subjektiivisuuden, tai toimijuuden erottaminen esimerkiksi *Second Life*:n tyyppisen pelin kontekstissa monin tavoin hankalaa. Coleman näkee avatarien olevan uudenlaisen *verkottuneen subjektiivisuuden* ilmentymä, jonka rakentumisessa aktuaalisen ja virtuaalisen elämän rajapinta muuttuu häilyväksi. Avatarit ovat virtuaalisia representaatioita pelaajista, tai vaikkapa sosiaalisen median palveluiden käyttäjistä, jotka paikantuvat niin kutsuttuun *x-todellisuuteen (X-reality)*. Coleman käyttää kyseistä termiä kuvaamaan nykyaikaisessa verkostoyhteiskunnassa yleistynyttä hybridistä tilallisuutta, missä ihmiset toimivat erilaisten verkkoon liitettyjen käyttäjäprofiilien välityksellä. (Coleman 2011.) Verkottuneiden palveluiden laajentama toimijuus mahdollistaa esimerkiksi vaivattoman ja anonyymien rooleilla leikkittelyn, kuten vaikkapa sukupuolen vaihtamisen toiseksi virtuaalisessa tilassa. (Stenros, Montola & Mäyrä 2007, 31.)

Teknologian ja ihmisen yhteistoimintaa ja toiminnan kollektiivista luonnetta on Timo Kalanti avannut erittäin kuvaavalla tavalla. Kalanti kirjoittaa kuinka tekniset välineet kytkeytyvät osaksi käyttäjiensä minuutta ja laajentavat toiminnan mahdollisuuksia *aika/tilassa*. Samalla laitteet voivat vastaavasti kaventaa aistimisen ja toiminnan mahdollisuuksia omien toimintalogiikkojensa mukaisesti. (Kalanti 2009, 24.) Ihminen toimii siis laitteita käyttäessään vuorovaikutteisessa suhteessa niiden omaan toimijuuteen, mikä tekee toimijuuden itsensä paikantumisesta epäselvää.

Esimerkiksi älylaitteiden käyttäminen voi usein vaikuttaa suurestikin siihen, kuinka käyttäjät orientoituvat tilan suhteen, miten katseet kohdistetaan, tai millä logiikalla tilassa liikutaan (Laurier et al. 2013). Monelle liikkuminen kaupungilla reittisovelluksia apuna käyttäen on hyvin arkinen ja oleellinen osa toimintaa, koska toiminta itsessään edellyttää sekä ihmisen että laitteen yhteistyötä. Kalanti puhuu tästä yhteenliittymisestä ”raudan” ja ihmisen välillä *inkorporationa*, jolla hän tarkoittaa laitteen eräänlaista sulautumista yhteen käyttäjänsä kanssa. Ruumiilliset toiminnot, kuten katseen kohdistaminen ja laitteen konkreettinen käsitteleminen voivat totunnaistua niin, että toiminnan kokonaisuus todella muodostuu eräänlaisessa yhteistoiminnassa laitteen kanssa, aivan kuin laite olisi osa käyttäjänsä ruumista, tai hänen minuuttaan. Ihmisen käyttäessä jotakin työvälinettä, kuten vasaraa, ruumis suhteuttaa hienomotoriikkansa yhteen esineen kanssa, jolloin välineestä tulee kuin kehon mekaaninen jatke. Työvälineen materiaalisuus vaikuttaa näin hyvin olennaisella tavalla siihen, miten havaitseva subjekti saa ympäristöstään tietoa ja minkälaisia tuntemuksia ruumis kohtaa yhdessä välineen kanssa. Sisäistettyään uuden mekaanisen aistinelimensä ruumiin yhteyteen, aistii henkilö maailmaa välinetunnon kautta aivan kuin se olisi yksi ruumiin jäsenistä. (Kalanti 2009.) Luonnollisesti erilaiset ihmisten käyttämät välineet eivät ole myöskään atomistisia toimijoita, vaan niidenkin toimijuus rakentuu kollektiivisesti monimutkaisissa toiminnan verkostoissa. Erityisesti nykyaikaisten älylaitteiden kohdalla on ilmeistä, kuinka suuri määrä erilaisia toimijoita vaaditaan jo itsessään laitteiden toiminnan mahdollistamiseksi.

Koska teknologiset välineet ja erilaiset virtuaalisessa todellisuudessa sijaitsevat artefaktit ovat hyvin olennaisia, elleivät jopa määrittäviä toiminnan muodostajia myös Pokémon GO:n yhteydessä, on itsessään toimijuuden paikantuminen epäselvää pelaamisen kontekstissa. Pelaavien ihmisten käyttäytymiseen vaikuttavat hyvin monimutkaisella tavalla erilaiset virtuaaliset sekä fyysiset vaikutussuhteet ja välitykset, eikä pelaamisen yhteydessä monissa kaupungilla olemisen ja liikkumisen tavoissa ole lainkaan mieltä, jos huomioon ei oteta kakkia niitä ei-inhimillisiäkin toimijuuksia, jotka toiminnan kokonaisuuden muodostavat. Tutkimusta tehdessä onkin jatkuvasti otettava huomioon kuinka laaja, moninainen ja heterogeeninen on peliin ja pelaamiseen liittyvä erilaisten inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden muodostama verkosto ja toimijuuden rakentuminen on nähtävä kollektiivisempänä prosessina. (Latour 2005, 70-80; Michael 2000, 2.)

2.2.1. Toiminnan verkostot

Toiminta ja myös sosiaalinen vuorovaikutus teknologian kanssa ei siis ole ymmärrettävissä ainoastaan ihmisten näkökulmasta käsin. Vaikka sosiologian klassikkoteorioita onkin käytetty teknologian merkitysten käsittelyssä⁶, niin perinteisemmät sosiaalitieteelliset teoriat sopivat lopulta huonosti näiden yhteenliittymien ymmärtämiseen. Materialistisesta ja strukturalistisesta yhteiskuntaontologiasta seuraavan teknologisen determinismin näkökulmasta materiaalsen toimintaympäristön voidaan nähdä olevan jopa ainoa merkittävä tekijä toiminnan, tapojen ja myös yhteiskunnallisen kehityksen taustalla. Materialistisesti ymmärrettynä sosiaalinen todellisuus rakenteineen seuraa materiaalsen toimintaympäristön asettamissa raameissa ikään kuin ennalta määrättyä polkua, jolloin toimintaympäristön muuttuessa myös sosiaalisen sfäärin kehitys näyttää seuraavan mukana vääjäämättömästi ja vastustamattomasti. Voidaan esimerkiksi sanoa, että elämme *informaatioaikakautta*, jolloin kutsutaan esiin ajatus, jonka mukaan digitaalinen teknologia olisi ikään kuin olennaisin määrittävä tekijä aikamme yhteiskuntien olemuksessa. Ajatus on suhteellisen lähellä marxilaista historiallista materialismia, jossa yhteiskunnan perusrakenne, joka tässä tapauksessa redusoituisi teknologisiin toimintaedellytyksiin, määrää yhteiskunnan muiden tasojen, eli sen päällysrakenteen toiminnan (Daniel Chandler 1995, ks. Karl Marx ”The Poverty of Philosophy” 1847). Teknologisen determinismin näkökulman mukaan ihmisen tehtäväksi jääkin lähinnä sopeutua materiaaliseen ja teknologiseen toimintaympäristöönsä, mikä asettaa ajatuksen ihmisten intentionaalisesta toimijuudesta ja vapaasta tahdosta kyseenalaiseksi. (Kiilakoski 2012, 39.)

Materialistisen determinismin näkökulman vastinpariksi syntyikin sosiaalisen konstruktionismin myötä teknologian sosiaalisen rakentumisen näkökulma, jossa teknologian rooli näyttäytyy ensisijaisesti välineellisenä. Teknologian sosiaalisen rakentumisen näkökulmasta tarkasteltuna teknologia saa merkityksiä ihmisten toiminnan yhteydessä ja jopa tieteellis-teknologinen kehitys itsessään voidaan nähdä olevan olennaisilta osiltaan erilaisten sosiaalisten konstruktioiden läpäisemää. Näin ollen teknologia ja sen kehitys eivät näyttäydy sosiaalisista prosesseista ja yhteiskunnallisesta merkityksienluonnista irrallisena asiana, vaan teknologia nähdään sosiaalisesti determinoituna. Samalla sosiaalinen todellisuus ja sen kehittyminen näyttäytyy omana sfäärinään,

⁶Rich Ling (2012) analysoi ihmisten ja yhteiskunnan suhdetta muuttuvaan teknologiseen ympäristöön esimerkiksi Émile Durkheimin sosiaalisen faktan, Max Weberin formaalin rationaalisuuden sekä Berger & Luckmannin sosiaalisen instituution käsitteillä.

suhteellisen riippumattomana yhteiskunnan materiaalisesta perustasta. Teknologian ja tieteen tutkimuksessa edellä mainittua eetosta edustavan niin sanotun SCOT-koulukunnan (*Social construction of technology*) metodi teknologian ja yhteiskunnan suhteen tutkimukseen pohjautuukin relativismiin ja sosiaaliseen konstruktionismiin. (Bijker, Hughes & Pinch 1987.)

Oman tutkielmani aiheen kannalta teknologian historiallisuuteen ja erilaisiin määrittelykamppailuihin keskittyminen ei ole olennaista, mutta itselleni kiinnostavaa SCOT-perinteessä, tai metodissa, on fokuusoituminen niin sanottuihin *relevantteihin sosiaalisiin ryhmiin*, (Bijker, Pinch & Hughes 2012, 23) jotka luovat teknologioille ja niiden käytölle merkityksiä oman toimintansa ja käsitystensä myötä. Näin esimerkiksi yksittäiseen teknologiseen artefaktiin liittyvien sosiaalisten merkitysten ymmärtämisen suhteen on tärkeää tunnistaa erilaisia ryhmiä, jotka yleensäkin luovat teknologialle merkityksiä esimerkiksi toimiessaan tietyn laitteen kanssa. Tästä näkökulmasta on siis kiinnostavaa tutkia esimerkiksi etnografian tai haastattelun keinoin tavallisten ihmisten toimintaa teknologian käytön suhteen ja yrittää päästä selville heidän ympäristölleen antamistaan merkityksistä, jolloin voidaan mahdollisesti sanoa jotakin yleisempääkin teknologisen ja sosiaalisen sfäärin yhteyksistä ja suhteista. Omassa tutkielmassani relevanttina sosiaalisena ryhmänä toimivat Pokémon GO:ta pelaavat nuoret kaupunkilaiset.

Lopulta sekä teknologinen determinismi että teknologian sosiaalinen rakentuminen, jota myös sosiaalisesti determinismiksi kutsutaan, painottavat liialti erilaisia ajattelun ääripäitä. Jyrkkä teknologisen determinismin näkökulma olettaa teknologian vastustamattomasti määräävään kaiken olennaisen kehityksen yhteiskunnassa tuottamalla toiminnalle sen taustan ja perustan. Toisaalta teknologian sosiaalisen rakentumisen näkökulma ylikorostaa ihmisen sosiaalisen todellisuuden määräävyyttä toiminnan kokonaisuudesta tai jakaa maailman edelleen liian tarkkarajaisesti erilliseen materiaaliseen ja sosiaaliseen ulottuvuuteen. Teknologian tarkasteleminen vain ihmistoimijoiden näkökulmasta käsin, tai esimerkiksi vain välineellisenä irrottaa ihmiset materiaalisesta ympäristöstään sekä uusintaa tarpeettomasti binäärisiä jakoja inhimilliseen intentionaaliseen rationaaliseen subjektiuteen ja vain toiminnan kohteena, välineenä, tai taustana toimivaan objektiiviseen teknologiaan. Teknologian vaikuttavuus koko toiminnan rakentumisen kannalta onkin nähtävä aktiivisempänä, mutta ei toisaalta koko toimintaa determinoivana. Sosiaalisten välitysten voidaan nähdä olevan erilaisten heterogeenisten toimijuuksien yhteenliittymissä vain yksi mahdollinen ulottuvuus, joiden rinnalle on otettava tarkasteluun myös ihmisten ja laitteiden väliset suhteet ja yhteenliittymät. (Latour 2005.)

Edellä mainittujen determinististen näkökulmien vastakkainasettelun ohittamiseksi kehittyivätkin myöhemmin niin sanotut ”uudet materialismit” (*new materialisms*), jotka ohjaavat tutkimaan uudesta näkökulmasta sitä, mitä käytännössä tarkoittaa olla olemassa materiaalisena ja biologisena yksilönä maailmassa, jota ihmiset asuttavat yhdessä monimuotoisten luonnollisten sekä keinotekkoisten artefaktien kanssa. Uusien materialismien yhtenä johtoajatuksena on posthumanistinen ontologia, jonka ohjaamana ihmistä ei aseteta analyysissä erityisasemaan, vaan materiaalisen maailman objektit nähdään ihmistoimijoiden rinnalla myös olioina, joilla on oma affektiivisuutensa ja toimijuutensa. Materiaalinen maailma on nähtävä elävänä ja samalla toimijuus laajennetaan koskemaan muitakin kuin perinteisesti materiaalisesta ympäristöstään erillisiksi ymmärrettyjä tietoisia ihmishenkilöitä. (Coole & Frost 2010, 9-28.) Tarkoituksena ei siis ole viedä sosiaalista konstruktionismia takaisin strukturalistiseen ja materialistiseen teknologiseen determinismiin, vaan ymmärtää materiaaliset välitykset monipuolisemmin osana myös sosiaalista todellisuutta. (Fox & Alldred 2015, 400.) Samalla kun toimijuus laajennetaan koskemaan myös ei-ihmisiä, ymmärretään toimijuuden lisäksi muodostuvan kollektiivisesti monien erityyppisten heterogeenisten toimijoiden suhteissa. Puhutaan esimerkiksi teknologian ja ihmistoimijan yhdistävästä toiminnan konfiguraatiosta (Michael 2002), gestellistä⁷ (Heidegger 1977), toimijaverkostosta (Latour 2005), koosteesta (*assemblage*)⁸ (Deleuze & Guattari 1987), kyborgista (Haraway 1986), ja aiemminkin mainitusta X-todellisuudesta (Coleman 2011).

Tutkielmani kannalta kiinnostavimpana teoreettisena viitekehyksenä pidän erityisesti toimijaverkosto-ajattelua, jonka tunnetuimpia edustajia on teknologian sosiologi Bruno Latour. Toimijaverkostonäkökulman mukaan toimijuus erityisesti nykyaikaisessa läpeensä teknologisoituneessa ympäristössä täytyy ymmärtää verkostomaisena kokonaisuutena, jossa toiminnan muodostumiseen osallistuvat sekä inhimilliset että ei-inhimilliset *aktantit*. Latourin käsite aktantti on vastine sosiologian toimijan käsittelle, joka yleensä liitetään vain intentionaaliseen

⁷*Gestell* on termi, jolla Martin Heidegger kuvailee teknologian syvempää olemusta. *Gestell* on se tapa, jolla todellisuus avautuu erilaisina potentiaaleina tai reserveinä, jotka paljastuvat ihmisen ja teknologian toimiessa yhdessä. Ihmistä tai teknologiaa kumpaakaan ei voida pitää tässä kokoelmassa ensisijaisena, koska todellisuuden avautumisen prosessi on riippuvainen sekä teknologian tarjoamista mahdollisuuksista, että ihmisten toiminnasta käytännössä. (Heidegger 1977, 23-27.)

⁸Todellisuuden, sen objektien sekä toiminnan verkostomaisuuden ajatuksen ovat Deleuze ja Guattari (1987) esittäneet kiinnostavalla tavalla *kooste* -käsitteen (*assemblage*) kautta. Johtoajatuksena on todellisuuden ymmärtäminen aina koostuvaksi moneudessa, eikä koskaan staattisista, tai hierarkisissa suhteissa olevista toisistaan erillisistä ykseyksistä. Mikään yksittäinen toimija tai materiaallinen objekti ei ole yksin toiminnan subjekti eikä objekti, vaan kaikki asiat sekä toiminta syntyvät rihmastomaisessa kokonaisuudessa, jossa asioiden väliset suhteet ovat olennaisempia kuin asiat itsessään.

sosiaaliseen toimijaan, eli rationaaliseen ihmiseen. Aktantti on toimijaverkoston osa, joka voi olla sekä ihminen että ei-ihminen ja erilaiset toimijat nähdään lähtökohtaisesti symmetrisiä toimijaverkostossa. Teoriassa ihmisten ja ei-ihmisten välille ei siis tehdä kokonaisuuden kannalta selkeää eroa, ainakaan ennen empiiristä tutkimusta. (Latour 2005.) Toimintaa ei siis voida palauttaa ainoastaan sosiaalisiin tai materiaalsiin suhteisiin, vaan on otettava huomioon eri tyyppisten toimijoiden ja niiden välisten suhteiden merkitykset toiminnan kokoelmassa. Myös teknologisilla artefakteilla nähdään olevan lähtökohtaisesti inhimillisiin toimijoihin verrattava rooli toiminnan kokonaisuuden kannalta, joka voi olla peräisin vaikkapa laitteiden suunnittelijoiden niihin sisällyttämistä implisiittisistä tai eksplisiittisistä käyttötarkoituksista, tai käytön yhteydessä muotoutuneista käytön tavoista. (Latour 1992.) Näin esimerkiksi vasarointi toimintana täytyy ymmärtää vasaran käyttäjän ja vasaran yhteistoimintana, koska toiminta itsessään ei ole ymmärrettävissä ilman näitä molempia ”toimijoita”. Koska myöskään Pokémon GO:n pelaamisen kokonaisuutta ei voida ymmärtää yksinomaan ihmisen näkökulmasta, on analyysin yksikkönä tässäkin tutkielmassa oltava kokoelma, jossa aktiivisiksi toimijoiksi ymmärretään ihmisen lisäksi myös erilaiset materiaaliset ja virtuaaliset objektit.

Latourin mukaan perinteisemmän ”sosiaalisen sosiologian” erityisenä heikkoutena on ymmärtää sosiaaliset rakenteet konkreettisina asioina, tai ikään kuin esineinä, joihin suhtaudutaan itsenäisesti olemassa olevina ja riippumattomina niistä toimijoista, jotka nämä rakenteet todellisuudessa toiminnassa tuottavat ja uusintavat. Toimijaverkostoteorian näkökulmasta toimijuus rakentuu kokonaisuudessa, jossa osallistujina ovat sekä inhimilliset että ei-inhimilliset toimijat lähtökohtaisesti symmetrisesti, eikä ole olemassa mitään toimijoista itsestään riippumattomia voimia, jotka nämä pohjimmiltaan materiaaliset suhteet panevat liikkeelle. Näin esimerkiksi Émile Durkheimin klassinen ajatus siitä, kuinka sosiaalisia ilmiötä täytyy selittää sosiaalisilla faktoilla näyttäytyy hiukan harhaanjohtavana, koska toimijaverkostonäkökulma korostaa näiden niin kutsuttujen sosiaalisten faktojen performatiivisuutta. Latour ei sivuuta sosiaalisia konstruktioita käsitteenä täydellisesti, mutta korostaa ymmärrystä rakenteista toiminnan mahdollisena lopputuloksena, ei koskaan toiminnan lähtökohtana. Vasta empiirisen tutkimuksen avulla voidaan sanoa, mikä on kunkin aktantin rooli ja mitkä ovat niiden vaikutussuhteet ja välitykset toiminnan muodostumisessa. Näin tullaan hylänneeksi perinteiset dualistiset ajattelumallit, jotka jakavat maailman subjekteihin ja objekteihin, elävään ja materiaaliseen ja erityisesti toiminnan selkeään toimijaan ja toimintaa konstituivaan rakenteeseen. (Bennett 2010; Latour 2005.)

Toimijaverkostonäkökulmalla päästään käsiksi teknologisten artefaktien rooliin ja niiden tuottamiin vaikutuksiin toiminnan kokonaisuuden kannalta. Sen tunnistaminen, millaisen roolin esimerkiksi jokin tietty laite sisältää suhteessa inhimillisiin toimijoihin tietyssä kontekstissa, auttaa ymmärtämään teknologian vaikuttavuutta kokonaisuuden kannalta. Analysoitaessa toimijaverkoston ei-inhimillisiä osasia täytyy pohtia, millaisen roolin ne täyttävät ja miten kyseessä olevien artefaktien paikka voitaisiin täyttää muilla inhimillisillä, tai ei-inhimillisillä toimijuuksilla. Toisin sanoen tietyn toiminnan kokonaisuuden tarkastelun yhteydessä olennaista on tutkia mitä teknologia käytännössä tekee, ei sitä mitä teknologia oletettavasti on. (Latour 2005.)

Latourin mukaan tilanteissa, joissa toimintaan osallistuvien osasten määrä ja laatu vaihtelee sekä tutkimuskentän rajat ovat epäselvät, on eri toimijoita ”seurattava” loppuun saakka ja antaa informanttien itse kertoa mistä sosiaalinen kussakin tilanteessa muodostuu. Tällä tavalla voidaan tuoda esille todellisuuden monimutkaiset vaikutussuhteet ja nyanssit ilman, että toimintaa tullaan selittäneeksi yksinkertaistettuna erilaisilla stabiileilta näyttävillä sosiaalisilla konstruktiolla. (Latour 2005, 11-12.) Näin ollen olen pyrkinyt välttämään ulkoapäin tuotuja ennakoasenteita mahdollisesti toimintaan vaikuttavista sosiaalisista rakenteista, samalla kun suhtaudun toiminnan rakentumiseen kollektiivisesti erilaisten heterogeenisten materiaalien ja inhimillisten aktanttien välillä. Ymmärrän Pokémon GO:n pelaamisen lähtökohtaisesti siis kokonaisuudessa muodostuvana toimintana, jossa osallistujina ovat monet erilaiset virtuaaliset, fyysiset ja sosiaaliset osat sekä toimijat. Näin pyrin takaamaan tutkielman fokusryhmälle mahdollisimman totuudenmukaisen äänen ja näkemään tutkimuskenttäni mahdollisimman autenttisenä. Tutkielmassani olen kiinnostunut erityisesti kaupunkilaisten kokemuksista teknologiavälitteisestä arjesta ja siitä miten teknologian käyttäminen käytännössä vaikuttaa heidän arkielämäänsä. Siksi tutkielmani fokus asettuu luontevasti nimenomaan informanttien kertomuksiin heidän henkilökohtaisista kokemuksistaan, joita etnografinen havainnointiaineisto pelaamisesta on tukemassa. Informanttien kokemusten tulkinnassa auttaa nähdäkseni fenomenologinen tutkimusote.

2.2.3. Merkityksen ymmärtäminen fenomenologisesti

Fenomenologisen katsantokannan mukaan ihmisen suhde omaan elämäntodellisuuteensa avautuu kokemuksessa. Ihminen ei saa todellisuudesta tietoa sellaisenaan, vaan suhde maailmaan ja havainnot maailmasta välittyvät aina eräänlaisten tietoisuuden esiteoreettisten silmälasien läpi.

Nämä silmälasit voidaan ymmärtää asioille antaminamme merkityksinä, joiden perusteella myös todellisuuteen suhtaudutaan ja siellä toimitaan. Havaitsemamme ilmiöt ja tulkintamme niistä ovat varmasti tosia vain meille itsellemme, eivätkä ne sinänsä välttämättä vastaa asioiden todellista laitaa sellaisenaan (Tuomi & Sarajärvi 2003, 32).

Fenomenologinen näkökulma olettaa, että ihmisten kokemus maailmasta ja toiminta siellä ovat intentionaalisia, eli toisin sanoen toimimme maailmassa tietyllä tavalla, koska kaikki asiat merkitsevät meille jotakin. Kun havainnoimme ympäröivää todellisuutta, tulkitsemme erilaisia todellisuuden objekteja omien tulkintakehystemme mukaan ja annamme niille tiettyjä merkityksiä. Nimenomaan nämä merkitykset ovatkin kokemuksen tutkimisen fokuksessa, koska merkityksistä päästään käsiksi ihmisen motiiveihin ja käsitykseen ympäröivän maailman toiminnasta ja heidän toimintaansa ohjaavasta esiteoreettisesta ymmärryksestä asioista. Olennainen kysymys fenomenologisessa tutkimuksessa onkin, miten ihmiset merkityksellistävät todellisuuttaan (Aaltola, Valli, 2001, 29).

Usein ihmisten kokemuksiinsa liittämät merkityksenannot ovat intersubjektiivisia, eli jollakin tavoin peräisin kollektiiviselta tasolta. Yksittäinen kokemus voi olla ja onkin aina erityinen, mutta usein varsinainen merkitys, joka kokemusten taustalla vaikuttaa, onkin itseasiassa kulttuurissa yleinen ja sittemmin käytännön toiminnassa uusinnettu malli, joka on peräisin kokonaisen yhteisön tavanomaisista toimintatavoista. Merkitykset ovat hyvin suurelta osin opittuja, eivätkä vain yksittäisen ihmisen ajatuksissa syntyneitä malleja (Tuomi & Sarajärvi 2003, 34). Näin ollen tutkittavien henkilöiden kokemus täytyy olla aina tulkinnan lähtökohta, koska heidän asioille antamia merkityksiään voidaan lähtökohtaisesti ymmärtää vain henkilöiden omasta merkitystodellisuudesta käsin. Toisaalta yleisimpien merkityksien intersubjektiivinen luonne antaa mahdollisuuden sanoa tutkittavista ilmiöistä jotakin yleisempääkin erityisten kokemusten pohjalta. Tällä tavoin fenomenologian näkökulma siis vastaa toimijaverkostoajattelun vaatimusta, jonka mukaan on aina otettava huomioon toiminnan mikrotason välittömiin suhteisiin perustuva luonne, eikä analyysin keskiöön ole syytä ensimmäiseksi tuoda klassisia maailmaa syleileviä toiminnan teorioita, jotka helposti saattavat redusoida yksilöt eräänlaisiksi mekaanisiksi toiminnan automaateiksi. Niin sanotut sosiaaliset rakenteet jäävät näin tulkinnan lopputulemaksi, eivätkä koskaan sen lähtökohdaksi.

Muun muassa Robert Rosenberger on yhdistänyt toimijaverkostoteoriaan fenomenologisen näkökulman, joka keskittyy merkitysanalyysissaan mikrotasoon ja ruumiillisuuteen. Olennaista materiaalistien artefaktien ja inhimillisten toimijoiden suhteen ymmärtämisessä on tämän näkökulman mukaan tietyssä kontekstissa ja hetkessä syntyvät suhteet ja kokemuksellisuus. Fenomenologian ja toimijaverkostoteorian yhdistäminen on tarkoituksenmukaista, koska toimijaverkostoajattelussa toimijuuden paikantaminen systeemille tasolle heikentää sen selitysvoimaa tilanteissa, joissa tarkoituksena on ymmärtää konkreettisia yksittäisiä käyttötilanteita. Toimijaverkostoteorian näkökulmasta ihmis- ja ei-ihmistoimijat näyttäytyvät lähtökohtaisesti symmetrisinä aktantteina toiminnan muodostumisessa, eivätkä näin ollen yksittäiset ihmisen ja teknologian väliset suhteet ole kokonaisuuden kannalta kiinnostavia. Eri tyyppisten toimijoiden välillä ei siis nähdä toimijaverkostoteorian näkökulmasta olevan toiminnan muodostumisen kannalta merkittävää laatueroa, vaan ainoastaan aste-ero, jonka olemus selviää vasta empiirisen tutkimuksen myötä. Kuitenkin jos tutkimuksessa erityisenä kiinnostuksen kohteena on nimenomaan ihmisen kokemuksellisuus ja tiettyjen käyttötilanteiden yhteydessä syntyvät merkitykset teknologialle, täytyy ihmisen henkilökohtaista kokemusmaailmaa pitää tutkimuksessa ensisijaisena. Vaikka toiminta sinänsä rakentuukin monen tyyppisten aktanttien muodostamassa verkostossa ja toimijuuden käsite voidaan perustellusti laajentaa koskemaan myös ei-ihmisiä, silti vain ihminen voi toimijana tehdä itsenäisiä uudelleentulkintoja tilannekohtaisesti toimiessaan suhteessa materiaaliseen ympäristöönsä tai esimerkiksi käyttää teknologiaa tietoisesti väärin. (Rosenberger 2014.) Rosenbergin mukaan tarvitaan eksplisiittinen tunnustus sille, että ihmiset ja esineet voivat toimia rakenteellisesti hyvin erilaisissa rooleissa toimijaverkostossa, eivätkä ihmis- ja ei-ihmisaktantit ole kaikissa tilanteissa täysin korvattavissa toisillaan. (Rosenberger 2014, 381; Ihde 2003, 139.)

Käytännön analyysissa fenomenologisen näkökulman tuominen toimijaverkostoteorian yhteyteen ei silti tarkoita Latourin tarkoittaman aktanttien välisen symmetrian täydellistä hylkäämistä, koska edelleen myös materiaalin toimijuus ja toiminnan verkostomaisuus eri tyyppisten aktanttien muodostamassa systeemissä on mahdollista ottaa vakavasti. Teknologiaa fenomenologisesti tutkinut Don Ihde on Latourin kanssa samaa mieltä siitä, että esineillä on kykyjä muuttaa toiminnan kokonaisuutta ollessaan suhteissa muiden toimijoiden kanssa siten, että esineetkin voidaan ymmärtää aktantteina. Materia ei siis ole fenomenologisestakaan näkökulmasta katsoen passiivista, vaan materiaalistien artefaktien merkitykset syntyvät suhteissa muiden toimijoiden kanssa ja käyttötilanteiden yhteydessä. Ihden mielestä ei-ihmisten näkeminen Latourin tapaan

lähtökohtaisesti täysin symmetrisenä ihmisten kanssa vaatisi kuitenkin hyvin radikaalisti metaforisen ajattelutavan. Ihdelle toimijoiden symmetria näyttäytyykin liukuvana käsitteenä, jossa materiaaliset objektit voivat vaikuttaa toiminnan kollektiivissa tiettyyn rajaan asti suhteissa muihin toimijoihin, kun taas ihmiselle varataan mahdollisuus suurempaan määrään muovautuvuutta. Latour ei toisaalta itsekään noudata täydellisesti aktanttien symmetrian premissiä metodologiassaan, koska käytännön analyysissa ei-ihmisaktantit ovat kuitenkin nähty vähemmän toimijoina, kuin ihmiset. Lopulta ihmiset ovat kuitenkin niitä, jotka kielellistävät todellisuutta ja esittävät siitä tulkintoja. (Pyyhtinen 2015, 275-276.) Analyysin fokus ei tästä huolimatta siirry atomistiseen ihmissubjektiin objektiivisen materian käyttäjänä, vaan kiinnostuksen kohteena pysyy erillisten subjektien ja objektien sijaan ihmisen ja ympäristön väliset suhteet. (Ihde 2003, 133-141).

Fenomenologisen näkökulman ja toimijaverkostoteorian yhdistämisen arvo on tuoda terävämpi näkemys ihmisen ja teknologian konkreettisesta kohtaamisesta, koska näin ihmistä ei redusoida vain toiminnan välitykseksi, joka olisi korvattavissa esimerkiksi jollakin materiaalisella artefaktilla. Kyse on siis eri näkökulmien täydentämisestä. (Rosenberger 2014.) Yksinomaan toimijaverkostoteorian avulla on hankalaa päästä käsiksi niihin merkityksiin, joita syntyy kun pelaajat konkreettisesti pelaavat Pokémon GO:ta yksittäisissä tilanteissa. Pelin sisältämät kiintopisteet ja virtuaaliset objektit ja toisaalta konkreettiset pelaamisen paikat ovat monia erityyppisiä tulkinnan mahdollisuuksia sisältäviä, eikä pelaajien toiminta ole ymmärrettävissä, jos heidän positiotaan lähestytään ymmärtämällä pelaajat lähtökohtaisesti täysin symmetrisinä kaikkien muiden aktanttien ohella. Pelitilanteiden monitulkintaisuus tulee esille erityisesti sellaisissa tilanteissa, joissa pelaamiseen yhdistyy erilaiset luovat tavat käyttää pelin maailmaa epätyypillisiin tarkoituksiin, jotka eivät alkujaan olleet pelin kehittäjien suunnitteleimia. Poikkeavien tilannekohtaisten tulkintojen tekeminen vaatii sen tyyppistä toimijuutta, joka on mahdollista vain jollakin tavoin tietoiselle, havaitsevalle ja kokevalle toimijalle.

Fenomenologinen näkökulma tarvitsee puolestaan toimijaverkostonäkökulmaa pystyäkseen ottamaan huomioon sen tavan, jolla moninaiset erilaiset ei-inhimillisetkin toimijat ovat vaikuttamassa erityisissä tilanteissa ja kohtaamisissa. Myös oman tutkimuskohteeni Pokémon GO:n tapauksessa on jatkuvasti otettava huomioon hyvin monien erilaisten toimijoiden vaikutukset toiminnan rakentumisen kannalta. Pelin virtuaalisen maailman objektit rakentuvat monimutkaisesti pelin kehittäjiltä peräisin olevien pelimekaniikkojen ohjaamina, mutta toisaalta myös itsensä pelaajien toiminnan välityksellä (Grandinetti & Ecenbarger 2018). Samoin pelaamisen konkreettiset

paikat ja erilaiset sosiaaliset aspektit ovat aina mukana toiminnan rakentumisessa, vaikka pelaajat sinänsä kokisivatkin toimivansa yksilöinä suhteessa peliin. Erilaisten toimijoiden moninaisuus ei siis voi jäädä huomiotta analysoidessa sitä, kuinka pelaaminen kokemuksena rakentuu. Näin ollen fenomenologian ja toimijaverkostoteorian yhdistelmästä jää jäljelle teoreettinen tulkintakehys, joka ottaa vakavasti ei-ihmisten toimijuuden sekä todellisuuden ja toiminnan verkostomaisuuden, mutta näkee ihmiset toisaalta intentionaalisina ja monenlaisiin tulkintoihin kykeneväisinä toimijoina, jotka voivat näyttää rakenteellisesti erilaisia rooleja toimijaverkostossa kuin sen materiaaliset aktantit. (Rosenberger 2014, 388-390.)

Tämän tutkielman ontologisena lähtökohtana on siis uusmaterialistinen näkemys toimijuuden rakentumisesta suhteissa ja välityksissä selkeiden subjekti-objekti, tai toimija-rakenne -jakojen sijaan. Kuitenkin tarkempana fokuksenani toimii Pokémon GO:n pelaajien kokemus toimimisesta yhdessä teknologian kanssa, joten analyysikin keskittyy erityisesti siihen minkälaisia merkityksiä pelaajat liittävät pelaamiseensa ja toimimiseen Pokémon GO:n hybridisessä maailmassa.

3. Aineisto ja menetelmät

Käyttämäni aineisto koostuu etnografisesta havainnointiaineistosta ja teemahaastatteluaineistosta. Havainnointia tehdessäni olen keskittynyt virtuaalisia pokémoneja metsästävien henkilöiden maailmaan ja käyttämäni haastattelut on toteutettu pääosin havainnoinnin yhteydessä pelaajien usein pelatessa samanaikaisesti. Havainnointia tein pitäen silmällä erityisesti sitä, miten ja missä yleensä pelataan sekä miten erilaiset tilat vaikuttavat pelaamiseen, minkä lisäksi kiinnitin erityishuomiota teknologisten välineiden, virtuaalisten objektien ja ihmisten yhteistoimintaan.

Aineistoni olen kerännyt Nuorisotutkimusverkoston Diginuoruus Mediakaupungissa - tutkimushankkeen (DiMe) puitteissa. Kyseisessä hankkeessa on tehty muutoinkin tutkimusta, jossa digitaalisuus ja myös Pokémon GO -ilmiö ovat olleet kiinnostuksen kohteina. Yleisesti ottaen DiMe -hankkeessa on keskitytty laajemmin nuorten elämään, toimintaan ja kokemuksiin muun muassa kaupunkitilasta, julkisista liikennevälineistä, ihmisten kohtaamisista julkisessa tilassa kaupunkikulttuurista sekä myös nuorten omista asuinalueista. (www.metroproject.net 2017.) Yhteistyö hankkeen tutkijoiden kanssa onkin luonnollisesti vaikuttanut siihen, minkä tyyppistä aineistoa olen itsekin kerännyt, koska samoja aineistoja käytetään muutenkin tutkimushankkeen

sisällä. Muun muassa haastateltavia olen pyrkinyt valikoimaan enimmäkseen nuoriksi⁹ luokiteltavien ihmisten keskuudesta ja käyttämässäni haastattelurungossa käsitellään teknologian ja digitaalisuuden lisäksi monia kiinnostavia nuoruuteen ja kaupunkitilaan liittyviä aiheita. Vaikka nuoriin fokuusoituminen ei olekaan tutkielmani kontekstissa lopulta olennaisin asia, niin kaupunkilaiset nuoret *relevanttina sosiaalisena ryhmänä* (Bijker, Pinch & Hughes 2012, 23) ja heidän erityiset kokemuksensa toimivat hyvin havainnoinnin ja haastattelujen kohdentamista helpottavana rajauksena.

3.1. Osallistuva havainnointi

Tärkeä osa aineiston keruuta on ollut meneminen tutkimuskentälle pelaajien keskuuteen katsomaan, millaisesta ilmiöstä itseasiassa on kysymys. Tutkittaessa teknologisia sovelluksia on erityisen hedelmällistä seurata käyttötilanteita käytännössä luonnollisessa ympäristössä, koska havainnointi voi tuottaa toisenlaista tietoa kuin haastatteluissa saatava sanallistettu tieto. Haastatteluissa ihmiset voivat kertoa, mikä on heidän toimintansa mieli, mutta Pokémon Go:n kaltaisen monimutkaisesti teknologisesti välityksellisen ja toiminnallisen pelin tapauksessa pidän välttämättömänä myös nähdä käytännössä, millaista peliin liittyvä toiminta itseasiassa on. Pelaamiseen liittyvät merkitykset avautuvat parhaiten pelitilanteessa ja erilaiset tavat pelata vaikuttavat suoraan näihin merkityksiin (Mäyrä, Holopainen & Jakobsson 2012, 297). Myös haastattelut oli toisaalta kiinnostavampaa toteuttaa tilanteissa, joissa kiinnostuksen kohteena oleva asia, eli pelaaminen oli samalla hetkellä käsillä. Tällöin keskustelussa voitiin ottaa esille juuri kyseiseen hetkeen tai vaikkapa tiettyyn fyysiseen paikkaan ja tilaan liittyviä ajatuksia ja tunteita. (ks. *kävelyhaastattelu* Jokinen, Asikainen & Mäkinen 2010, 257.)

Tutkimuskenttä aineistoa kerätessäni oli huomattavan laaja ja löyhärajainen. Laura Huttunen toteaa, että tutkimuskenttä etnografisessa kenttätyössä ei useinkaan määrity tiettyyn paikkaan ja kontekstiin, ja siksi tutkimustyönkin täytyy olla erityisen kokonaisvaltaista ja moniulotteista (Huttunen 2010, 39). Tähän ajatukseen voin myös oman aineistonkeruutyöni myötä samastua. Omana kenttänäni toimi sekä fyysinen kaupunkitila että virtuaalinen pelin maailma, joiden reunamia on käytännössä hyvin haastavaa määritellä. Pokémon GO -peliin liittyvän

⁹Nuorisolaissa nuorilla tarkoitetaan alle 29-vuotiaita henkilöitä ja näin ollen pyrkimyksenäni on ollut tavoittaa pääasiassa tätä nuorempia informanteja (finlex.fi 2018). Aineistoni sisältää joitakin poikkeuksia tästä säännöstä.

teknologiavälitteisen, mutta samalla fyysisen tilan kanssa limittyneen *taikapiirin*¹⁰ rajat ovat hyvin epäselvät pelin tilan ollessa läsnä periaatteessa kaikkialla missä ihmiset muutoinkin tavanomaisesti liikkuvat henkilökohtaiset älylaitteensa mukanaan. Pokémon GO:ta voikin pelata periaatteessa missä tahansa pelin virtuaalisen todellisuuden levittäytyessä kaikkialle. Oikeastaan voisin sanoa, että tutkimuskenttäni paikantuu pelaajien, verkottuneen teknologian, kaupunkitilan ja pelisovelluksen yhteenliittymiin, jolloin kentän fyysisinä raameina toimi koko Helsingin kaupunki erityisesti Pokémon GO:n ja sen pelaamiseen liittyvän teknologian käytön näkökulmasta. Tutkimuskenttä ei siis ollut rajoitettu tiettyyn paikkaan tai aikaan, vaan kaikki tilanteet, joissa Pokémon GO oli osallisena tilassa ja toiminnassa olivat relevantteja. Tutkimuskentän oltua kuvaamallani tavoin jokapaikkainen ja liukuvarajainen, tein päätöksiä havainnoinnin kohdistamisesta hyvin tilannekohtaisesti ja spontaanisti myös varsinaisen työhön varaamani ajan ulkopuolella.

Kun tutkimuksen polttopisteessä on teknologian käyttö, myös havaintoja tehdessä ja aineistoa kerätessä teknologian rooli oli huomattava. Tutkimuksen tekeminen itsessään tuleekin ymmärtää koosteena, jossa osallisena olivat itseni lisäksi aineiston keruussa käyttämäni lukuisat teknologiset sovellukset tutkimustyötä ohjanneiden teoreettisten ja metodologisten valintojen lisäksi (Fox & Alldred 2015, 403-405). Käytännössä ainakin älypuhelin, Pokémon GO -peli ja pelin sisältämä virtuaalinen pelihahmo sekä tietysti myös pokémonit olivat erittäin olennaisia komponentteja aineistoa kerätessäni. Kädessäni pitämä älylaite oli ehdoton ja erottamaton osa omaa tutkijanpositiotani, eikä monien pelin aspektien havainnoiminen yksinkertaisesti olisi ollut mahdollista esimerkiksi vain ulkoisena tarkastelijana. Pelaajat orientoituvat pelin ja kaupungin muodostamaan hybridiseen tilaan laitteiden ja erilaisten virtuaalisten representaatioiden välityksellä ja tätä maailmaa ymmärtääkseni oli minunkin havainnointia varten kytkettyttävä samaan todellisuuteen informanttien kanssa aistien kaupunkitilaa nimenomaan yhdessä laitteen kanssa. Pokémon GO -sovelluksen avulla oli helpompi tutustua tutkimuksen fokuksessa olevien PG-pelaajien merkitysmaailmoihin ja pelaamalla havainnointia tehdessä oli myös helpompaa päästä kontaktiin informanttien kanssa, jolloin avautui luontevasti tilaisuuksia myös haastattelujen tekemiselle.

¹⁰*Taikapiirin* käsite on peräisin Johan Huizingalta, jonka mukaan pelaaminen ja leikkiminen sekä toisaalta myös erilaiset rituaalit tapahtuvat tietyssä rajatussa tilassa sekä ajassa. Termiä käytetään pelitutkimuksessa kuvaamaan pelin tilaa, jonka sisällä seurataan tavanomaisesta arjesta poikkeavia sääntöjä. (Stenros & Montola 2009; ks. Huizinga 1955)

On yleisestikin ottaen suhteellisen selvää, että voidakseen tutkia tiettyä peliä, pelaamista ja pelaajia, täytyy tutkijan itsekkin pelata tutkimuksen kohteena olevaa peliä ainakin sen verran, että pelin perustoiminnallisuudet tulevat ymmärretyksi. Frans Mäyrä toteaa johdantoteoksessaan pelitutkimukseen, että tietynlainen refleksiivinen tai *utilitaristinen* pelaaminen on käytännössä väistämättä osa pelaamista tutkivan metodologiaa, jolloin pelaaminen itsessään on keino saada tietoa ja kokemusta kiinnostuksen kohteena olevista ilmiöistä. On erotettava toisistaan viihteellinen ja analyttinen pelaaminen, jotka poikkeavat tietysti luonteeltaan suuresti toisistaan. Tutkija ei pelaa viihtyäkseen (ainakaan ensisijaisesti), vaan käyttää pelaamista tapana ymmärtää muun muassa pelaajayhteisön kielenkäyttöä ja ajattelutapoja sekä tunteakseen pelin tärkeimmät mekaniikat. Analyttiseen pelaamiseen voi kuulua samalla muiden pelaajien observointi ja haastattelemine, mikä on osa myös tämän tutkielman menetelmäarsenaalia. (Mäyrä 2008, 165-167.)

Tiettyä peliä pelatessa kehittyvät samalla myös pelaamiseen liittyvät taidot ja tiedot, mikä näkyy alkuvaiheessa opittujen perusasioiden painumisena taka-alalle niiden tullessa pelaajalle ikään kuin ongelmattomiksi asioiksi. Oppiminen tapahtuu huomaamatta peliin liittyvän hiljaisen tiedon, eli *pelilukutaidon* karttumisena, minkä jälkeen kenttää voi olla haastavaa tarkastella antamatta omien subjektiivisten kokemusten liialti vaikuttaa havainnointiin. Eric Zimmermanin mukaan pelilukutaito muistuttaa käsitteenä medialukutaitoa ja toisaalta myös lukutaitoa yleensä. Kyse on kyvystä ymmärtää, vaihtaa ja tuottaa merkityksiä tietyn systeemin sisällä, joka oman tutkielmani tapauksessa käsittää Pokémon GO -pelin ja pelikulttuurin. Pelilukutaidossa tutkimuksen kontekstissa on kysymys kuitenkin paljon enemmän kuin vain peleihin liittyvästä tiedosta, tai kyvystä pelata. Pelien kautta maailmaa voidaan tarkastella pelaamisen näkökulmasta sekä merkityksien syntymistä pelaamisen yhteydessä. (Zimmerman 2008, 23-37.)

Osallistuvassa havainnoinnissa on yleensä eriteltävissä erilaisia vaiheita, jotka myös itse tulin läpikäyneeksi aineistonkeruuprosessin aikana. Aloitellessa havainnointia erityisesti tutkijalle aiemmin suhteellisen tuntemattoman aiheen kohdalla, tarkastelun on lähdettävä liikkeelle asioista, joita myös asiaan vihkiintymätön voisi panna merkille. Tätä tunnustelevaa alkuvaihetta voidaan kutsua alun *observointivaiheeksi*. (Brown 2013, 196-197.) Havainnoinnin alkuvaiheessa kiinnitinkin huomiota pelin parissa runsaasti toimineiden näkökulmasta ehkä itsestäänselviinkin seikkoihin. Tarkastelin aluksi muun muassa sitä miten pelaajat käyttävät tilaa, missä yleensä pelataan ja minkälaisia ihmisiä on usein pelaamassa. Alkuvaiheessa oli luontevinta myös keskittyä siihen, miltä yhteistoiminta pelaamiseen liittyvien erilaisten heterogeenisten toimijoiden välillä näyttää, koska

tämän yhteistoiminnan laatu oli itselleni aluksi vielä suhteellisen tuntematon. Tarkastelin muun muassa sitä, millä tavalla pelaajat ovat ruumiillisesti suhteessa laitteiden, pelin ja sen todellisuuden kanssa ja miten pelaamisen tilat muodostuvat erilaisten virtuaalisten, teknologisten ja sosiaalisten välitystensä kautta. Pokémon GO -sovellus oli alusta lähtien mukana havainnoinnin tekemisessä, mutta käytin sitä aluksi lähinnä eräänlaisena karttana, tai navigointityökaluna, jonka avulla löysin pelin kannalta mielenkiintoiset sijainnit ja otolliset aineistonkeruupaikat kaupungissa. Samalla opin itsekin vähitellen lukemaan kaupunkia pelin näkökulmasta ja myös pelaamaan itsekin, mikä mahdollisti katseen suuntaamiseen myöhemmin hieman tarkemmin pelaamisen eri nyansseihin työn edetessä.

Myöhemmässä vaiheessa tietojeni kartuttua havainnoinnin ja myös pelaamisen myötä osasin ottaa tarkasteluun enemmän asioita, joiden huomaaminen vaatii tiettyä kokeneisuutta pelaamisesta. Kun tieto kentästä alkoi karttua ja olin saanut pelaamisestakin paremman tuntuman, olikin mahdollista siirtyä pelkästä observoinnista varsinaiseen *osallistumisvaiheeseen*, joka omalla kohdallani tarkoitti menemistä konkreettisesti toimintaan mukaan esimerkiksi taistellen pokémonsaleilla, tai osallistuen *raid-taisteluihin*¹¹ muiden pelaajien kanssa (Brown 2013, 196-197). Osallistuminen erityisesti kahteen edellä mainittuun aktiviteettiin vaatii jo konkreettisesti tiettyä edistyneisyyttä pelissä, kuten tiettyä määrää pelin sisäisiä tasopisteitä ja kokoelmaa sopivan vahvoja virtuaalisia pokémoneja. Mahdollistaakseni edistyneempien pelin osa-alueiden havainnoinnin ja pystyäkseen keskustelemaan niistä pelaajien kanssa haastatteluiden yhteydessä, minun oli siis konkreettisesti kehityttävä aloittelevasta pelaajasta ainakin keskitasoiseksi pelaamalla peliä kuten informanttinkin tekevät. Kerättyäni tietoa ja kokemuksia myös aktiivisen osallistumisen kautta, oli mahdollista palata jälleen havainnoimaan pelaamista varustettuna hiukan harjaantuneemmalla katseella. Myöhemmässä vaiheessa tarkastelin enemmän esimerkiksi sitä, millaisia strategioita edistyneemmät pelaajat hyödyntävät pelatessaan, tai miten pelin monimutkaisemmat mekaniikat välittävät peliin liittyvää toimintaa ja sosiaalisuutta. Oletin että kokeneemmat ja pelistä enemmän tietävät pelaajat käyttäytyvät pelatessaan mahdollisesti hiukan eri tavoin kuin vasta-alkajat. Tultuani tutuksi tutkimuskenttäni kanssa osasin ammentaa tietoa paremmin myös pelin kulttuurista, jota eletään muun muassa sosiaalisessa mediassa.

¹¹Raidit ovat erityisiä Pokémon GO -pelin sisäisiä tapahtumia, joissa pelaajat kokoontuvat yhteen taistelemaan erityisen vahvoja pokémoneja, eli *raid bossseja* vastaan. (support.pokemongo.nianticlabs.com 2018)

Kun kenttää katsotaan aluksi aloittelijan ja lopulta kokemusasiantuntijan silmin, saadaankin ilmiöstä hyvin monen tyyppistä ja eri tasoista tietoa. Tämä monitasoisuus on toisaalta analyysin kannalta myös hedelmällistä, koska eri vaiheisiin jakautuneen havainnoinnin myötä ilmiöstä voidaan rakentaa mielenkiintoisempi kokonaiskuva, jossa yhdistyy kuvaus ilmiön suhteesta muuhun ympäröivään todellisuuteen sen lisäksi, että tietoa saadaan tarkemmista tutkimuskohteen sisäisistä yksityiskohdista. Tämän oppimisprosessin suhteen on luonnollisesti harjoitettava kriittistä itsereflektiota. Oma pelaamiseni ei voi jäädä analyysissa huomiotta, koska älypuhelin ja sen pyörittämä Pokémon GO -sovellus olivat jo kentälle pääsyn takia mukana eräänä olennaisena osana osallistuvan havainnoinnin metodinani ja tutkijanpositiotani. Koen siis tarpeelliseksi tuoda esiin jo tutkielmani validiteetin varmistamiseksi sen tosiseikan, että oma subjektiivinen kokemukseni tutkimani pelin yhtenä pelaajana on varmasti vaikuttanut myös varsinaiseen aineiston keruuseen. Käytännössä pelaamiseen liittyvä oppimisprosessini on varmasti vaikuttanut siihen, miten olen katseeni kohdistanut havainnoidessani, sekä siihen miten olen keskustellut informanttieni kanssa varsinkin myöhemmissä haastatteluissa. Tämä pelatessa ja muuten kentällä vietetyn ajan myötä karttunut omakohtainen ymmärrys toimii toisaalta aineistossani esiintyviä pelaajien kertomuksia ja myös itse tekemiäni havaintoja kontekstoivana tekijänä.

Aineiston keruun ja kentälle tulon kannalta erittäin merkittäviä asioita olivat myös sosiaalinen media ja yleensä kaikenlainen peliin liittyvä sosiaalisuus. Pokémon GO:n ympärille on muodostunut monia erilaisia, usein alueittain organisoituneita virtuaalisia yhteisöjä, jotka toimivat pääosin Facebookissa. Pokémon GO:n pelaajien muodostamissa Facebook -yhteisöissä on tarjolla monipuolista, ja tietysti tutkimuksen kannalta hyödyllistä, suoraan tai epäsuorasti peliin liittyvää tietoa. Yhteisöissä käydään monia asiaan liittyviä keskusteluja, niissä jaetaan tietoa, ilmoitetaan harvinaisista pokémonhavainnoista sekä järjestetään pelaajien yhteisiä tapaamisia eli miittejä. Moni hedelmällisimmistä aineistonkeruukerroista tapahtuikin näiden sosiaalisessa mediassa organisoitujen tapahtumien yhteydessä, kun tiettyyn paikkaan kerääntyi erityisen runsaasti pelaajia niiden aikana. Nettyhteisöjen puitteissa organisoituneiden pelitapahtumien yhteydessä oli erityisen otollista havainnoida juuri pelaajien välistä yhteisöllisyyttä. Paljon tietoa tutkimuskenttästäni sain myös yksinkertaisesti keskustelemalla havainnoiteja tehdessäni pelaamassa olevien ihmisten kanssa.

Osallistuvan havainnoinnin tuloksena laadin kentällä tekemiäni muistiinpanojen pohjalta kenttäpäiväkirjoja, joihin olen kirjoittanut niin sanottua tiheää kuvausta tutkimuskenttästäni.

Kenttäpäiväkirjat kirjoitin tietyn havainnointijakson jälkeen yhtenäisiksi kertomuksiksi, joissa olen vetänyt yhteen havaintojani tuoreeltaan tukeutumalla havainnoinnin yhteydessä kirjoittamiini muistiinpanoihin. Näitä kertomuksia, joita pidän varsinaisena etnografisena aineistonani, kertyi yhteensä kuusi kappaletta ja yhteensä niissä on tekstiaineistoa noin 25 sivua. Joissakin kenttäkertomuksissa on sisältöä useammilta eri havainnointikerroilta, minkä lisäksi käytössäni on erilaisia sekalaisia muistiinpanoja, valokuvia ja muita havaintoja, joista osan olen kirjannut ylös kenttätöön yhteydessä. Clifford Geertzin mukaan tiheässä kuvauksessa tutkimuksen aineisto on tutkijan oma konstruktio tutkimuskentän tapahtumista. Tarkoituksena ei siis ole vain kertoa mitä objektiivisesti tapahtuu, vaan kuvailla minkälaisia merkityksiä tutkimuskentän tapahtumiin liittyy. Geertzin mukaan kulttuurin ymmärtämiseen kuuluu kyky esittää siitä sellainen kuvaus, jonka avulla tutkija voisi itsekin niin sanotusti “mennä täydestä” kulttuurin jäsenenä, mihin itsekin pyrin tehdessäni osallistuvaa havainnointia. (Geertz 1973 6-9.) Pokémon GO-peliin liittyvän pelilukutaidon kehittymisen ja pelatessa keräämiini kokemuksiin liittyvien tietojen karttumisen myötä suuntautui ja tarkentui myös havainnointini uudestaan. Hiljalleen tulin siis itsekin osaksi Pokémon Go:n pelaajakuntaa, mikä lopulta mahdollisti pelikulttuurin kuvailun sisältä käsin.

3.2. Haastattelun taustat

Kenttäpäiväkirjojen lisäksi tutkielmani aineistona toimii keräämäni teemahaastatteluaineisto. Teemahaastattelussa keskustelu kohdennetaan tiettyihin ennalta määrättyihin teemoihin yksityiskohtaisten kysymysten sijaan, eli kyseessä on puolistrukturoitu haastattelumenetelmä. Käytännössä kävin siis kaikkien haastateltavien kanssa läpi ennalta määrittelemäni haastatteluteemat, jotka olin muodostanut omien tutkimuksellisten kiinnostuksenkohteideni ja tutkielman taustateorian mukaisesti. Varsinaisen keskustelun näistä teemoista pyrin kuitenkin pitämään mahdollisimman vapaamuotoisena, jotta tutkimuksen osallistujille oli mahdollista tarjota mahdollisimman vapaa tila kertoa kokemuksistaan. Pokémon Go -haastattelujen lähtökohtaisiksi teemoiksi muodostuivat 1) *pelaaminen*; 2) *alueet ja liikkuminen*; 3) *teknologia*; 4) *sosiaalisuus*. Koska pidin teemat itsessään hyvin löyhästi rajattuina, niiden avulla oli mahdollista päästä käsiksi ihmisten henkilökohtaisiin merkityksenantoihin pelaamisesta ja keskustelujen sisältö määräytyikin haastatteluteemoja lukuunottamatta haastateltavien lähtökohdista käsin. (Hirsjärvi & Hurme 2014, 47-48.) Löyhästi strukturoitu teemahaastattelu on aineistonkeruumenetelmänä hyvin yhteensopiva kuvaamani fenomenologisen lähestymistavan kanssa, joka edellyttää tutkimukselta fokuusoitumista

nimenomaan haastateltavien henkilökohtaiseen näkökulmaan. (Tuomi & Sarajärvi 2003.) Haastattelujen vapaamuotoisuus näkyy selkeimmin runsaana vaihteluna haastattelujen puheenaiheissa ja välillä keskustelut johtivatkin varsinaisen pelaamisen ulkopuolelle esimerkiksi yleisemmän tason pohdintoihin teknologian käyttämisestä osana arkipäivää, tai kokemuksiin kaupungilla liikkumisesta ja kohtaamisista julkisessa tilassa. Haastattelut olivat myös keskenään hyvin eripituisia. Pisin haastatteluista venyi lähes kaksituntiseksi, kun taas lyhin jäi noin viitentoista minuuttiin.

Haastattelut toteutin kahden DiMe-tutkimushankkeeseen liittyvän osatutkimuksen puitteissa. Pääasiallisesti käyttämässäni aineistossa on keskitytty erityisesti Pokémon GO:n pelaajiin ja haastattelut on toteutettu pääosin etnografisen havainnoinnin yhteydessä kentällä. Vain yksi näistä haastatteluista oli sovittu ennalta. Toinen osa-aineisto liittyy Helsingin kaupungin Ole hyvä Helsinki! -hankkeen (OHH) yhteydessä Nuorisotutkimusverkoston kanssa tekemiimme haastatteluihin helsinkiläisille nuorille, jotka olivat kesätöissä OHH-hankkeessa taiteentekijöinä. (Ole Hyvä Helsinki! 2017) Näiden kahden eri kokonaisuuden yhteydessä toteutetut haastattelut muistuttavat toisiaan suuresti teemoiltaan, vaikkakin OHH-haastatteluissa fokus oli enemmän kaupunkitilassa, sosiaalisuudessa ja liikkumisessa sekä muissa nuorten kaupunkilaisten elämään liittyvissä asioissa. Jälkimmäisessäkin aineistossa puhutaan kuitenkin runsaasti myös Pokémon GO:sta ja yleisemminkin digitaalisen teknologian käytöstä osana arkipäivää, joten käytän molempia aineistoja soveltuvien osin sikäli kun niissä puhutaan tutkielmani kannalta relevanteista aiheista. Ole Hyvä Helsinki! -projektiin liittyvissä haastatteluissa teemarunko ohjasi keskustelua enemmän nuorten kokemuksiin kaupunkitilasta ja sosiaalisuudesta ja vähemmän pelaamiseen ja teknologiaan. Kummankin kokonaisuuden alla esiintyy kuitenkin samankaltaisia puheenaiheita.

Haastatteluja kertyi Pokémon GO -tutkimuksen kenttäjakson aikana 13 kappaletta, joissa haastateltavat olivat 19-35 -vuotiaita. OHH-projektin yhteydessä tehtyjä haastatteluja teimme 15 kappaletta ja niissä osallistujat olivat kaikki 16-17 -vuotiaita. Varsinaisten Pokémon GO -haastattelujen yhteydessä haastattelujen lukumäärä määräytyi aineiston saturaation myötä. Tein siis haastatteluja osallistuvan havainnoinnin yhteydessä niin kauan kunnes alkoi vaikuttaa siltä, että mitään konkreettista uutta tietoa ei juurikaan enää tullut ilmi. (Hirsjärvi & Hurme 2014, 60.) Jokaisella haastateltavalla oli oma henkilökohtainen näkemyksensä ja kokemuksensa ja haastatteluja olisi voinut vielä jatkaakin, mutta viimeisten haastattelujen kohdalla oli kuitenkin jo selvästi havaittavissa tiettyjä yhteneväisyyksiä ja toistoa. Saturaation todettuani päätin lopettaa

haastattelut ja siirtyä kokonaan analyysivaiheeseen. OHH-projektin yhteydessä haastatteluita tehtiin käytännössä niin monta, kuin kyseisessä populaatiossa oli mahdollista. Haastattelut sovittiin etukäteen halukkaiden osallistujien kanssa ja kaikki halukkaat kyseisessä taideprojektissa haastateltiin.

3.3. Analyysin käytäntöä ja aineiston valmistelu

Aineistonkeruu ja analyysi eivät ole tapahtuneet sikäli mitenkään tiukassa järjestyksessä, että voisin selkeästi erottaa eri tutkimusprosessin vaiheet toisistaan. Sen sijaan eri työvaiheet limittyivät ilman tarkasti määrittyvää rajanvetoa. Tein alustavaa aineiston analyysia osittain samanaikaisesti aineiston keräämisen aikana ennen kuin koko materiaali oli kerätty sekä kirjoitin havainnointiin liittyvää kenttäpäiväkirjaa valmiiksi jo koherenttiin muotoon, minkä näen toimineen jo analyysin esiasteena. Työvaiheiden päällekkäisyys on luonnollisesti vaikuttanut erityisesti loppuvaiheen aineistonkeruuseen ja lopullisten tutkimusteemojen muodostumiseen.

Kun ollaan tekemisissä laadullisen aineiston kanssa, kuvaamani kaltainen aineiston keruun ja analyysin limittyminen ei ole mitenkään tavatonta. Päinvastoin aineiston keruuta ja analysointia on hyväkin tehdä osittain päällekkäisesti, koska laadullista aineistoa käytettäessä kynnyksien siirtyä vaiheesta toiseen voi olla korkea (Ruusuvoori, Nikander & Hyvärinen 2010, 11). Käyttämäni analyysiteemat tarkentuivat ja rajautuivat vielä valmista aineistoa tarkastellessani, mutta pääpiirteittäin huomioni oli myös analyysin loppuvaiheessa kohdistuneena edelleen samanlaisiin tematiikkoihin, kuin alun alustavan analyysin vaiheessa. Jonkin aikaa kenttäpäiväkirjoja kirjoitettuani ja tehtyäni jo valtaosan haastatteluista oli pian aika selvää, mitkä aiheet tutkielmani kannalta tulisivat olemaan relevantteja ja kiinnostavia käsitellä tarkemmin. Näin ollen analyysia oli luonteva aloitella vaikka materiaalin kerääminen oli vielä kesken.

Aineistoa kerätessäni kehittyi myös samanaikaisesti ymmärrys siitä, minkälaiset teoreettiset työkalut olisivat lopulta hyödyllisimpiä analyysivaiheessa. Huomasinkin tutkimustyön aktiivisimmassa vaiheessa, että alun perin ajatteleman teoreettinen viitekehys ei ollut enää riittävä tai kokonaisuudessaan täysin käyttökelpoinen kentän kokonaisuuden ymmärtämiseksi. Opittuani lisää tutkimuskenttästäni muovasinkin aineistonkeruutyötäni kentällä olon myötä syntyneiden ideoiden mukaisesti. Laura Huttunen kirjoittaa, kuinka varsinkin etnografian kohdalla monet

tulkinnassa käytetyt teoreettiset käsitteet muodostuvat usein vasta tutkimusprosessin aikana ymmärryksen karttuessa kenttätyön yhteydessä samalla kun eri tutkimuksen vaiheet limittyivät keskenään. (Huttunen 2010, 48.) Koska tarkastelussani on varsin uudentyypinen ilmiökenttä, eli teknologiavälitteinen arkikokemus hybriditodellisuuspelin kontekstissa, en ennen aineiston keruun aloittamista voinut olla täysin selvillä tutkimuskohteeni kaikista nyansseista ja aineistoni mahdollisuudesta vastata alkuperäisiin tutkimuskysymyksiini. Koen yllä kuvaamani kaltaisen hermeneuttisen lähestymistavan tutkimukseen olevan tässä tapauksessa ainoa luonteva mahdollisuus. Kiertäen kehää aineiston keruun ja sen tulkinnan välillä opin jatkuvasti enemmän tutkimuskentstäni ja aloin vähitellen suunnata katsettani teemoihin, joita pidin relevanteimpana tutkimustehtäväni kannalta.

Aineiston analyysi alkoi luonnollisesti nauhoittamieni haastattelujen litteroinnilla, minkä tein kohtuullisella keskustelun asiasisältöihin keskittyvällä tarkkuudella. Litteroin haastateltavien ja myös haastattelijan puheen mahdollisimman sanatarkasti, mutta jätin pääosin tekemättä pikkutarkemmat merkinnät esimerkiksi puheen tauoista ja muusta nonverbaalista viestinnästä, jos en pitänyt niitä erityisen tärkeänä. Omia tarkoituksiani varten asiasisältöihin ja haastateltavien kertomuksen sisältöön keskittyvä litterointitarkkuus sopi varsin hyvin, mikä piti myös työmäärän hallittavana. (Ruusuvoori, Nikander & Hyvärinen 2010, 425.)

Litteroidun aineiston analyysin aloitin muokkaamalla tekstimassan helpommin käsiteltävään muotoon tekemällä muutoksia muun muassa tekstin ulkoasuun, minkä jälkeen kävin materiaalin tarkemmin läpi jakaen sen pieniin katkelmiin aina puheenaiheen vaihtuessa tai muuten sopivan sekvenssin ilmaantuessa. Ajatuksena oli luokitella teksti siten, että jatkossa teemoittelu koodaamalla Atlas.ti -ohjelmaa apuna käyttäen olisi tehokasta ja systemaattista. Tekemäni kappalejaot helpottivatkin huomattavasti aineiston käsittelyä tekstin oltua jo valmiiksi pätkittynä aiheiden mukaisiin katkelmiin. (Jolanki & Karhunen 2010, 396-397.)

Aineiston koodaamisen aloitin siis jaottelemalla tekstimassan sieltä nostamieni teemojen mukaisiksi luokiksi Atlas.ti -ohjelmassa. Tässä yhteydessä sain hyvän kokonaiskuvan siitä, minkälaisista asioista haastateltavat yleisesti ottaen kertoivat haastatteluissa ja minkälaiset asiat aineistossa nousevat tärkeimmiksi ja kiinnostavimmiksi seikoiksi. Myöhemmin oli mahdollista käyttää ohjelmaa myös aineistoni arkistona, mistä oli helppo ottaa tarkasteluun valmiiksi koodattuja

tekstikatkelmia ja tutkia niitä rinnakkain keskenään sekä peilata niitä myös havainnoinnin yhteydessä kirjoittamaani kenttäpäiväkirjaa vasten.

Jari Eskola ja Juha Suoranta kertovat, kuinka teemoittelu toimii analyysimenetelmänä hyvin, kun analyysissa empiria vuorovaikuttaa yhdessä teorian kanssa läheisesti. (Eskola & Suoranta 2001, 175) Aiemmin esittelemäni muun muassa toimijaverkostoajattelusta ammentava teoriatausta toimii näkökulmana, jonka lävitse katson keräämäni aineistoa. Teemoiteltu haastatteluaineisto toimii keinona vastata teoreettiseen tutkimusongelmaan, joka omassa tutkielmassani liittyy toiminnan, tilan ja sosiaalisuuden teknologiavälitteisyyteen ja kollektiiviseen luonteeseen. Teemoitellun aineiston ja kenttäpäiväkirjan rinnakkaisella luennalla olen pyrkinyt tuottamaan fokuksessa olevasta ilmiökentästä kuvaavan esityksen.

Teemoittelu sisälsi monimutkaisen ja pitkällisen prosessin, jonka aikana palasin jo käsittelemääni aineistoon toistuvasti uudelleen tarkentaakseni ja systematisoidakseni tekemääni koodausta. Aineiston uudelleenluenta auttoi löytämään tekstistä joka kerralla jälleen uusia nyansseja ja samalla tulin väistäneekseni ongelman, jossa alkuvaiheen koodaus tulisi tehtyä ehkä hiukan eri tavoin kuin loppuvaiheen koodaus. Aineistoa luettaessa muodostin vähitellen kokonaiskäsityksen materiaalistani, mikä luonnollisesti vaati alkuvaiheen työn tarkistamista työn edetessä. Tehtyäni koodausta kohtuullisen kokoiselle alkuosalle aineistoani, alkoi nopeasti selvitä millaiset koodit toimivat parhaiten. Lähtökohtaisesti tein teemoitteluani käyttäen niin sanottuja *tulkinnallisen* tason koodeja, millä tarkoitan keskittymistä materiaalista nostamiini käsitteisiin, jotka kuvaisivat haastateltavien kertomuksia erilaisista kokemuksista. Pyrin tarkastelemaan aineistoa mahdollisimman aineistolähtöisesti pyrkien välttämään teoreettisten käsitteiden käyttämistä koodauksessa. (Jolanki & Karhunen 2010, 401-402.) Käyttämäni koodien nimet eivät toisin sanoen koostu sarjasta sosiaalitieteellisiä käsitteitä, vaan muodostin koodit lukiessani haastatteluaineistoani keskittyen siihen, mistä haastateltavat konkreettisesti puhuvat ja mikä vaikuttaa olevan olennaisinta heidän kokemuksissaan. On tietysti mahdotonta jättää teoreettinen viitekehys kokonaan taakse teemoittelua tehdessä ja kuten havainnoinnissakin, on selvää että myös teemoitteluvaiheessa omat subjektiiviset kokemukseni, käsitykseni sekä teoreettinen viitekehykseni ovat vaikuttaneet siihen miten koodit ovat muodostuneet.

Koodausprosessi sisälsi luonnollisesti myös monia haasteita, joiden selvittäminen toisaalta jälleen kirkasti tutkielmani tavoitetta ja vei kohti lopullista analyysia. Huomasin pian, kuinka tärkeää on

nimetä koodit kuvaavasti ja systemaattisesti, jotta niiden avulla voi muodostaa järkeviä ja toisistaan erottuvia analyysiteemoja. Tietyt alussa käyttämäni koodit olivat esimerkiksi merkityksiltään liian laajoja, tai liian moniselitteisiä, jotta ne olisivat olleet käyttökelpoisia. Esimerkki liian laajasta koodista oli muun muassa koodi *pelaaminen*, jolla alun perin tarkoitin yleensä kohtia keskustelussa, joissa kuvataan pelaamista toimintana sekä puhetta pelitilanteista. Aika nopeasti kävi ilmi, että *pelaaminen* -koodi ei tarkoita enää juuri mitään siinä vaiheessa, kun olin tullut yhdistäneeksi sen jo lähes puoleen koko aineistoni tekstimassasta. Pelaajille tekemissäni haastatteluissa oli luonnollisesti pohjimmiltaan kyse nimenomaan pelaamisesta, joten ei liene yllättävää, että hyvin suuri osa keskustelujen puheenaiheista käsitteli pelitilanteita ja pelaamiseen liittyvää arkipäivää. Näin ollen totesin, että *pelaaminen* jopa lopullisena analyysiteemana olisi aivan liian moniselitteinen ja kaikenkattava kattokäsite, ja päädyinkin jättämään sen kokonaan pois koodauksesta.

Monet alussa käyttämäni käsitteistä koodien taustalla olivat liian ympäröityä lisäksi usein myös liian lähellä toisiaan merkityksiltään. Tästä syystä saattoi välillä hämärtyä, mikä oli se tarkempi konsepti, tai ajatus, joka tietyn koodin taustalla alunpitäen oli. Esimerkiksi koodi nimeltä *muutos* tarkoitti aluksi koodatessani lähinnä pelin sisäisiä muutoksia ja sitä kautta pelaamisen ja siihen liittyvän kulttuurin muovautumisia, kun taas koodi *pelin vaikutukset* viittasi pelin, tai pelaamisen vaikutuksiin suhteessa vaikkapa arkielämään, tai kaupunkitilaan. Molemmissa on kyse eräänlaisesta vaikuttamisesta, muuttumisesta, tai muutoksesta, mutta ensimmäisessä koodissa oli kyse ensisijaisesti pelin muuttumisesta ja toisessa esimerkiksi arjen, sosiaalisuuden, tai kaupunkitilan muuttumisesta. Monessa tapauksessa nämä kaksi asiaa tapahtuvatkin yhtä aikaa, esimerkiksi silloin kun jokin muutos pelissä, kuten jokin päivitys oli vaikuttanut ihmisten käyttäytymiseen saaden heidät toimimaan jossakin mielessä uudella tavalla. Nämä kaksi toisiaan hyvin lähellä olevaa ja osittain päällekkäistäkin käsitettä koodien taustalla selkiytyivät nimeämällä koodit paremmin ja yksiselitteisemmin. Toinen hyvä esimerkki merkityksiltään aluksi liian lähekkäisistä käsitteistä olivat nimeämäni koodit *elämäntapa* ja *osa arkea*, joita huomasin erityisen usein käyttäväni käytännössä jatkuvasti rinnakkain ilmaisemassa samankaltaisia asioita. Merkitykset koodien taustalla syntyivät haastateltavien puhetta tulkitessa ja tarkentuivat myöhemmin saatua kokonaiskuvan koko aineistostani ja eri teemoja tarkemmin pohtiessani. Teemojen rajapinnassa elävien käsitteiden ja konseptien kanssa pelailu tuotti päänvaivaa, mutta toisaalta tästä seuranneet pohdinnat olivat hyödyllisiä, koska ne pakottivat pitämään käyttämäni käsitteet kirkaana ja mahdollisimman yksiselitteisinä.

Koodaamisvaiheessa huomasin myös, että voin Atlas.ti -ohjelman avulla karsia pois analyysin ja tutkimustehtäväni kannalta epärelevanttia tekstiä yksinkertaisesti jättämällä osan tekstistä koodaamatta. Pois jätin kaiken sekalaisen aiheeseen liittymättömän jutustelun ollen kuitenkin erityisen varovainen, jotta mitään mahdollisesti etäisestikään käyttökelpoista ei jäisi pois. Tällä tavoin sain samalla fokuoitetua tarkastelua tutkimuksellisen kiinnostuksen kohteeni mukaisesti, mikä liittyy nimenomaan teknologian ja arkipäiväisten kokemusten yhteenlimittymisiin. Aiemmin tekemäni tekstikappaleiden erottelun johdosta oli helppoa huomata, missä vaiheessa tulee vastaan kappale, jota ei ole relevanttia tarkastella. Täysin käyttökelvottomia katkelmia oli kuitenkin suhteellisen vähän, koska alustavaa karsintaa olin tehnyt jo aineiston valmistelun vaiheessa. Pääosa koodauksesta tarkoittikin käytännössä aina yhden tai useamman koodin liittämistä lähes jokaiseen aiemmin jakamaani tekstikatkelmaan. Tämän lisäksi koodasin ajoittain myös lyhyempiä erityisen kiinnostavia katkelmia alkuperäisen jaotteluni ulkopuolelta. Nämä yleensä lyhyemmät erikoistapaukset olivat esimerkiksi yksittäisiä lausumia, joissa tiivistyi jotakin erityisen tärkeää, kuvaavaa tai mielenkiintoista tutkimustehtäväni kannalta. Koodasin yksittäisiä lausumia varsinkin silloin, jos ne voisivat sopia esimerkiksi lopulliseen analyysitekstiin aineistoa kuvaaviksi lainauksiksi.

Luonnollisesti ymmärrän myös edellä kuvaamani aineiston valmisteluvaiheen osaksi analyysia, koska tein tekstin jaottelun katkelmiin selkeistä analyttisistä ja teoreettisista lähtökohdista. Varsinaista syvempää tulkintaa aineiston asiasisällöstä en tehnyt vielä aineiston jaotteluvaiheessa, mutta jo päätös jakaa teksti puheenaiheiden mukaisiin havaintoyksikköihin ohjaa tarkastelemaan nimenomaan tiettyjä keskustelun vaihtuviin teemoihin liittyviä kokonaisuuksia haastattelussa, eikä esimerkiksi keskustelun vuorovaikutusta. Tekemäni jaottelu on sopiva, kun tarkoitus on koodausvaiheessa teemoitella tekstiä keskittyen haastateltavien ilmiölle antamiin merkityksiin ja kertomuksiin erilaisista kokemuksista. (Ruusuvuori, Nikander & Hyvärinen 2010, 20.) Tuloksena tästä tekstin jaottelusta sain käsittelyyni yhden tai useamman koodin kuvaamia tekstikatkelmia, jotka toimivat myöhemmin analyysini yksikköinä.

Ole hyvä Helsinki! -hankkeen yhteydessä kerätyn haastatteluaineiston kohdalla tein samanlaisen jaottelun kuin havainnoinninkin yhteydessä kerätyille haastatteluaineistoille. Kuitenkin OHH-haastattelujen oltua keskimäärin huomattavasti pidempiä ja niiden aihepiirien oltua myös laajempia, päädyin lopulta jättämään suurimman osan tekstistä pois analyysivaihetta häiritsemästä. Etsin siis haastatteluista ne kohdat, joissa puhutaan erityisesti teknologian käytöstä, Pokémon GO:n

pelaamisesta, sosiaalisesta mediasta sekä muusta relevantista, ja otin ne mukaan analyysivaiheeseen. Pois jäi paljon aineistoa liittyen esimerkiksi nuorten kokemuksiin kaupunkitilasta, nuorisokulttuurista, tai liittyen itse OHH-projektiin ja siinä työskentelyyn. Haastatteluiden kaikki aihepiirit ovat toki kauttaaltaan kiinnostavia ja sisältävät myös löyhiä kytköksiä itsekin käsittelemiini teemoihin, mutta suoraan ne eivät enää koskettaneet omaa tutkimustehtävääni. Kuvaamani aineistoani jaottelva työvaihe toisaalta selkeytti tutkielmani käytännön toteutusta huomattavasti. OHH-aineiston käsittelyn ennalta arvaamaton hyöty syntyi siitä, kuinka aineistoa tiivistämällä myös tutkimuskysymykseni tarkentuivat. Valikoituani tästä haastatteluaineistosta mukaan vain relevantin ytimen näytti tuleva analyysityökin huomattavasti kirkkaammalta ja rajaukseltaan selkeämmältä. (Ruusuvuori et al. 2010, 14.)

Tehtyäni alustavan koodauksen haastatteluaineistolleni siirryin tarkastelemaan systemaattisemmin myös havainnoinnin yhteydessä laatimiani kenttäpäiväkirjoja. Aloitin primääristen kenttäpäiväkirjojeni tarkastelun kirjoittaen Atlas.ti -ohjelman kommenttitoiminnon avulla mietteitäni sen eri kohdista, joiden pohjalta muodostui raakaa, edelleen muistiinpanojen kaltaista analyysitekstiä. Tässä vaiheessa tekstin luetaan ja jatkokäsittelyyn oli vaikuttamassa runsaasti jo aiemmin teemoittelemani haastatteluaineistot, jotka tässä vaiheessa saivat kontekstinsa etnografisesta materiaalista. Haastatteluaineiston vertaaminen kenttäpäiväkirjaan tuotti tässä vaiheessa mielenkiintoisia yhteyksiä eri aineistojeni välille. Tutkiessani kenttäpäiväkirjoja olin tullut jo siinä määrin tutuksi haastatteluaineistoni kanssa, että pystyin suoraan yhdistämään tiettyjä haastatteluita, tai niiden kohtia tiettyihin havaintoihini. Lopulta tein kenttäpäiväkirjojani käsittelevän tekstin suhteen oman koodauksensa, jossa siirsin aineistoa analysoivaa ja kommentoivaa tekstiä eri teemojen mukaisten yläkäsitteiden yhteyteen. Syntyneiden laajempien yläkäsitteiden pohjalta muodostuivat lopulta myös tutkielmani varsinaiset analyysiteemat, joita käsitelen omissa analyysiluvuissaan. Analyysiteemoinani toimivat: 1) *Yhteenliittymät tilassa ja toiminnassa*; 2) *Peli ja arki*; 3) *Välityksellinen sosiaalisuus*

Kaikissa analyysini teemoissa olennainen taustalla kulkeva punainen lanka on teknologian osallisuus toiminnassa sekä ihmisten suhde teknologiaan. Käsitelen siis kaikkia teemojani kiinnittäen huomiotani siihen, minkälaisia toimijoita, tai aktantteja teknologia ja Pokémon GO:n sisältämät virtuaaliset objektit ovat pelaamisen eri yhteyksissä sekä miten pelaajien kokemus pelaamisesta rakentuu heidän toimiessaan yhdessä laitteiden kanssa. Teknologian ottaminen

analyysin keskiöön maalaa kuvaa siitä, miten moninaisin tavoin teknologia on välittämässä toimintaa, tilaa ja sosiaalisuutta uudella tavalla.

4. Analyysi

Tässä luvussa analysoin lopulta aineistoani. Aluksi kuvailen, millaista kentälle tuleminen oli, sekä miten aineiston keräämistä aloittelin. Tämä kuvaus toimii samalla analyysini vaiheena, jonka yhteydessä tarkastelen ensimmäisiä havaintojani ja saamaani ensivaikutelmaa tutkimuskenttästäni. Tässä kentälle pääsykertomuksessani käytän hyväkseni erityisesti sitä kenttäpäiväkirjani osaa, jonka kirjoitin ensimmäisten aineiston keruuseen käytettyjen päivien pohjalta, jolloin tutkimuskenttäni näytti vielä itselleni uudelta ja ehkä oudoltakin. Alkuvaiheen havainnot toimivat samalla johdantona myöhempiin analyysilukuihin, joissa käsittelen Pokémon GO:n värittämää arkipäivää erilaisista näkökulmista. Muodostamiini analyysiteemoihin menen siis tarkemmin vasta myöhemmissä alaluvuissa, joiden yhteydessä otan tarkasteluun mukaan myös keräämäni haastatteluaineiston.

4.1. Ensimmäiset havainnot ja kentän kohtaaminen

Ensimmäinen kenttäpäivä oli sukellus lähes tuntemattomaan maailmaan, mikä toisaalta oli eräänlainen ylitettävä haaste, mutta toisaalta mahdollisti kentän kohtaamisen ilman suuria ennakkoletuksia ja avoimin mielin. Tiesin aloittaessani aineiston keruuta Pokémon GO:sta vain alkeellisimmat perusteet, vaikka pyrinkin laajentamaan oman lyhytaikaisen kokemuksen kautta saavuttamaani tietämystä tutustumalla esimerkiksi relevanttiin tutkimuskirjallisuuteen, uutisiin ja muuhun aiheesta saatavilla olevaan informaatioon. Aloittaessani aineoston keruuta asensin pelin uudelleen omaankin puhelimeeni, minkä jälkeen tutkimuskenttä alkoi hahmottua myös virtuaalisena tilana.

Heti ensimmäiseksi huomasinkin, kuinka älypuhelimeni muuntui havainnoinnin kannalta korvaamattomaksi apuvälineeksi. Kävi pian erityisen selväksi, että onnistuakseni tekemään relevantteja havaintoja pelin todellisuudesta, on minun tutkimuksen tekijänä itsekin syvennyttävä virtuaaliseen Pokémon-maailmaan, eli toisin sanoen myös itse opittava pelaamaan. Henkilökohtainen älylaitteeni näyttäytyi siis hyvin olennaisena osana tutkimus-koostetta, jossa oma

havainnointini osaltaan välittyi myös laitteen kautta. Pokémon GO:n maailmassa toimiminen ja näin ollen tutkimuskenttäni havaitseminen oli mahdollista vain laitteen laajentamien aistein, mikä osaltaan kertoi paljon tutkimuskohteestani, eli teknologiavälitteisestä toiminnasta. Erityisen selvästi laitteen elimellinen osallisuus aineistonkeruussa tuli ilmi tilanteissa, joissa huomasin oman laitteeni olevan hiukan liian tehoton pyörittämään Pokémon GO -sovellusta jouhevasti. (Fox & Alldred 2015, 403-405.)

Pelin sisältämän digitaalisen kartan ja siihen piirtyvien objektien sekä GPS-paikannuksen avustuksella oli joka tapauksessa erittäin luontevaa suunnistaa kaupungilla sovelluksen osoittaessa suoraan Pokémon GO:n kannalta lähiympäristön olennaisimmat ja vilkkaimmat sijainnit. Pokémon GO -sovellus toimii tutkijalle, samoin kuin pelaajillekin, reaaliaikaisena ikkunana pelin todellisuuteen, jonka toimintaan pelaajat osallistuvat enemmän tai vähemmän aktiivisesti pelatessaan. Peli sisältää moninaisia merkkejä, joiden merkitysten ymmärtämään oppiminen oli olennainen ensiaskel aineistonkeruutyössä. Esimerkiksi pelin kartalla näkyvät pokémon-salit osoittivat suoraan pelaajan läsnäolon, kun joku sattui olemaan samaan aikaan ”kaatamassa” kyseistä salia. Käynnissä oleva pokémon-salin kaataminen näkyy hyvin selkeästi muille pelaajille (ja havainnoijalle) räjähtelevänä animaationa pelin karttanäytöllä. Näin pelaajat saavat signaalin, joka voi ohjata hyökkäävään joukkueeseen kuuluvia pelaajia avustamaan hyökkäystä, tai vaihtoehtoisesti toiseen joukkueeseen kuuluvat tukemaan salin puolustusta. Erityisesti korkeatasoiseksi nostetun pokémonsalin joukkueen värin vaihtuminen indikoikin todennäköisesti hyvin edistyneen pelaajan tai suuremman pelaajaryhmän läsnäolosta. Tämä on luonnollisesti tutkijalle hyvin arvokasta informaatiota kentällä suunnistamisen kannalta.

Samoin tärkeitä indikaattoreita havainnointia kohdistaessa olivat saleja paljon lukuisimmat pokéstopit ja niiden yhteydessä aktiivisena olevat *luret*¹², jotka viestittävät paikalla olevan pokémoneja jahtaamassa olevia pelaajia. Pokémon-salit ja pokéstopit tulivatkin olemaan myöhemmin hyvin olennaisia kiintopisteitä aineistonkeruutyössä, koska niiden ympärille sijoittuivat myös tutkimuksen kannalta pelin kiinnostavimmat aktiviteetit. Näin pelisovelluksella on mahdollista saada lähiympäristön tutkimuskentästä ajantasaista tietoa, joka auttoi myös omaa navigointiani. Pelin avulla liikkeitäni koordinoiden tulin samalla siis tutummaksi PG:n lukuisten pelimekaniikkojen kanssa. Tämä helpotti huomattavasti myöhempää havainnointityötä ja teki

¹²*Luret* ovat virtuaalisia esineitä Pokémon GO -pelissä, joita pelaajat voivat kiinnittää pokéstoppien yhteyteen houkutellessaan paikalle kiinniotettavia pokémoneja (pokemon.wikia.com 2018)

haastattelujenkin tekemisestä mielekkäämpää kun ymmärsin paremmin mistä informanttini puhuivat keskustellessamme.

Havainnointia tehdessäni tärkeitä mainittavia tietolähteitä olivat alusta asti myös erilaiset kolmansien osapuolten tuottamat sovellukset. Aineistonkeruun koordinoinnissa varsinaisen pelin ulkopuoliset tietolähteet auttoivat suuresti, koska niiden avulla oli mahdollista saada tietoa tutkimuskentän tilanteesta reaaliaikaisesti etäältäkin. Esimerkiksi kirjoitushetkellä jo suljettuna oleva *pokémoisio* -karttapalvelu¹³ oli tutkimusvälineenä erityisen hyödyllinen, koska sen avulla oli mahdollista saada kokonaiskuva tutkimuskentästä ja nähdä välittömästi, kun jokin tietty sijainti aktivoitui pelin näkökulmasta. Oli siis mahdollista yksinkertaisesti seurata tätä digitaalista karttaa ja lähteä tekemään havainnointia sekä etsimään haastateltavia, kun jotakin kiinnostavaa vaikutti olevan meneillään juuri tietyllä hetkellä tietyissä sijainneissa. Seuraamalla kartalla näkyvän pokémontodellisuuden tilannetta pidemmällä aikavälillä oli myös mahdollista paikantaa sijainnit, jotka useimmin toimivat aktiivisina pelaamisen näyttämöinä. Kartan seuraamisen ja siihen yhdistetyn paikan päällä tehdyn havainnoinnin seurauksena opinkin nopeasti tuntemaan ne sijainnit, joissa tapahtui eniten ja useimmiten jotakin kiinnostavaa Pokémon GO:n näkökulmasta. Samalla sain tietoa myös niistä dynamiikoista, joita virtuaalisen pelikentän elämään liittyy. Kartan avulla oli mahdollista päätellä esimerkiksi se, että tietyillä alueilla pokémonsalit ovat vakaampia kuin toisilla, ja että usein tietyllä asuinalueella saleja hallitsevat tietyn väriseen joukkueeseen kuuluvat pelaajat. Nopeaan tahtiin muuttuva tilanne jollakin alueella viestii vilkkaasta kohteesta ja runsaasta määrästä aktiivisia pelaajia, eli usein myös hyvästä paikasta kerätä aineistoa. Monen massiivisen moninpelin (MMORPG) tavoin Pokémon GO:n piirissä tapahtuu jatkuvasti jotakin myös yksittäisten pelaajien vaikutusvallan ulottumattomissa. Samalla pelin konkreettinen tapahtumapaikka, eli kaikkien yhteinen kaupunkitila saa merkityksensä osaltaan jatkuvasti toiminnassa olevana pelikenttänä, jonka elämään pelaajat voivat osallistua koska vain. Pokémon GO ei siis ole vain online-peli, vaan jatkuvasti toiminnassa oleva virtuaalinen, mutta fyysisen kaupunkitilan kanssa limittäinen maailma. (Mäyrä 2008, 128.)

Tärkeää välillistä tietoa tutkimuskenttästäni sain myös erilaisten pikaviestisovellusten, kuten Whatsappin ja Telegramin välityksellä, joissa pelaajien välinen yhteydenpito on erittäin vilkasta. Pikaviestisovelluksissa toimivien ryhmächattien välityksellä pelaajat koordinoivat liikkeitään

¹³Pokémoisio on karttasovellus, joka vaikutti olevan pelaajien kesken runsaasti käytetty apuväline. Palvelun Internetsivuilla kerrotaan sen olevan pelin skanneri, kartta ja analytiikkapalvelu. (poke.moio.io)

esimerkiksi raid-taistelujen ja pokémonsalien valtaamisen yhteydessä toisten pelaajien kanssa, mikä teki ryhmistä erittäin hyödyllisiä tarkemman tutkimuskentällä liikkumisen kannalta. Pikaviestein liikkuva tieto on reaaliaikaista, eli yleensä keskusteluun osallistuvat ovat juuri kyseisellä hetkellä itsekin aktiivisesti pelaamassa. Voikin sanoa, että PG:n ympärille muodostuneet pikaviestiryhmät toimivat ikään kuin ne olisivat pelin sisäinen chat -palvelu, mikä on ominaisuus, joka pelistä ainakin kirjoitushetkellä vielä puuttuu. Erityisesti vaativimpien ja runsaasti kehittyneitä pelaajia osallistumaan vaativien raid-taisteluiden suhteen yhteydenpito pikaviestisovelluksissa on jatkuvaa ja vilkasta, mikä teki pelaavien ryhmien tavoittamisesta huomattavasti helpompaa. Havainnointia varten otollisia sijainteja suunnitellessa oli mahdollista hyödyntää siis samanlaista tietoa, mitä monet pelaajatkin käyttävät. Tällä tavoin sama teknologia, jota pelaajat käyttävät pelaamiseensa, on tutkijalle tiedonkeruun apuväline.

4.1.1. Pelaamisen tilojen tunnistaminen

Näin koordinoiden myös erilaisten virtuaalisten suuntaviivojen avustuksella havainnointi alkoi Helsingin keskusta-alueelta Kaisaniemen puistosta. Valitsimme harjoittelunohjaajani Arseniyn kanssa ensimmäiseksi aineistonkeuun ajankohdaksi aurinkoisen perjantai-iltapäivän, jolloin oletimme kaupungilla olevan liikkeellä runsaasti pelaajia ihmisten aloitettua viikonlopun vapaa-ajanviettoaan. Ensimmäinen olennainen havainto liittyi erääseen työhön liittyvään haasteeseen, mikä samalla kertoi jotakin kiinnostavaa fokuksessani olevasta ilmiöstä, eli arkisesta teknologian käytöstä. Kävi ilmi, että vaikka suhteellisen laajassa ja runsaasti kansoitetussa Kaisaniemen puistossa on todennäköisesti jatkuvasti ainakin jonkin verran Pokémon GO:n pelaajia paikalla, ei heidän erottamisensa muista puistossa aikaansa viettävistä ihmisistä ollut erityisen helppoa. Puiston käyttäjät kuljeskelivat ympäriinsä, istuivat penkeillä tai nurmikolla, tai kävelivät kiireisinä jonnekin, esimerkiksi kohti läheistä rautatieasemaa. Huomattavan moni käytti ollessaan tai kulkiessaan samalla jatkuvasti erilaisia digitaalisia laitteita.

Asia vaikuttaa aluksi itsestään selvältä, mutta oli mielenkiintoista ja samalla ajatuksia herättävää kiinnittää huomiota siihen, kuinka jatkuvaa ja runsasta laitteiden käyttö itseasiassa onkaan tavanomaisessa julkisessa tilassa. Kun kaupungilla tarkemmin katsoo ympärilleen, huomaa kuinka suuri merkitys esimerkiksi älypuhelimilla on yleisesti lähes kaikenlaisessa toiminnassa. Monen huomio on tiiviisti kiinnittyneenä ympäröivän kaupunkitilan ja ihmisten sijasta heidän omiin

henkilökohtaisiin näyttöruutuihinsa. Joku ehkä kirjoittelee viestejä tai selaa sosiaalista mediaa, toinen katselee bussiaikatauluja, kolmas tutkii karttoja, ehkä neljäs pelaa puhelimellaan Pokémon GO:ta. Silmäni eivät olleet alussa vielä riittävän harjaantuneet erottamaan alueella liikkuvia pokémon-kouluttajia muista erilaisiin digitaalisiin maailmoihin syventyneistä teknologian käyttäjistä ja tulinkin huomanneeksi kuinka vaikeaa kaupunkitilassa on nähdä, mitä kukin laitteillaan on tekemässä. Näin ollen oli siirryttävä jonnekin, missä pelaaminen tapahtuisi tiiviimmässä tilassa, ja ehkä paikassa joka selkeämmin profiloituisi nimenomaan Pokémon GO - sijaintina. Kaisaniemen puiston tiesin lukemani perusteella olevan periaatteessa Pokémon GO:n kannalta relevantti sijainti, (esim. Juha Typpö 2016) mutta kuten todettua, se osoittautui ainkin alkuvaiheessa liian laajaksi ja vaikeasti hahmotettavaksi alueeksi havaintojen tekemiselle.

Toinen lähistöllä sijaitseva otollinen paikka havaintojen tekemiselle oli kaupungin ydinkeskustassa sijaitseva Kaivopiha, minne suuntasimmekin seuraavaksi. Kaivopiha on selkeästi rajattu, mutta vilkas aukio, joka toimii keskeisenä kauttakulun paikkana, sekä myös ajanviettopaikkana. Aukion yhteydessä on useita liikkeitä, kahviloita ja ravintoloita sekä kulkuyhteys Helsingin päärautatieasemalle. Paikalla oleva UniCafé-opiskelijaravintola on myös tekijä, joka vetää runsaasti nuorta väkeä paikalle, joiden joukossa otaksuimme olevan myös pelaajia.

Pokémon GO -kartasta päätellen aukio on pelinkin kannalta keskeinen sijainti, koska paikalla on sijoitettuna vierekkäin hyvin runsaasti pokéstoppeja. Tämä muodostaa aukioista kiinnostavan kauttakulkupisteen myös pokémonien nappaamisesta kiinnostuneille, mistä kertoi erityisesti se, että monilla pokéstoppeista oli sijoitettuna aktiivinen lure. Yleisesti ottaen pelaamisen kannalta otollisimpia sijainteja näyttävätkin olevan paikat, joissa pelaajat voivat yltää yhdestä kohdasta useammalle pokéstopille yhtäaikaan, jolloin virtuaalisten olentojen kiinni saaminen huomattavasti tehostuu. Vastaavissa sijainneissa pelaajat myös tekevät tietoisesti tai tiedostamattaan yhteistyötä asettaessaan vuoron perään pokéstoppeille lureja, jolloin toisetkin paikalla olevat pelaajat vastavuoroisesti hyötyvät niistä. Kun pelaajia on paikalla useita, pysyy tietty sijainti pelaamisen kannalta erityisen tehokkaana pitkiäkin aikoja, kun paikalle saapuva uusi pelaaja voi aina asettaa vapaalle pokéstopille uuden kerrallaan puoli tuntia aktiivisena pysyvän luren. Tämä oli myös havainto, joka myöhemmin osaltaan ohjasi voimakkaasti aineistonkeruutyötä. Jatkossa kohdistin aineistonkeruutani nimenomaan vastaaville tiheästi pokéstoppeihin, tai muilla pelin kiintopisteillä markatuille alueille, joissa pelaajien määrä on yleensä runsaampi ja joiden yhteydessä oli lisäksi mahdollista havainnoida pelaamiseen liittyvää sosiaalisuutta ja kommunikaatiota.

Aktiivisissa pelaamisen tiloissa on havainnoitavissa kiinnostavalla tavalla, kuinka pelaajat ovat pelaamisen kannalta hyvin merkittävässä suhteessa toisiinsa nimenomaan oman laitteensa ja sen välittämän pelin todellisuuden välityksellä, mutta samalla varsinainen suora sosiaalinen toiminta on useimmiten sivuosassa. Pelaajien yhteistyö esimerkiksi yllä mainituissa luren asettamistilanteissa on usein hyvin voimakkaasti teknologian välittämää toimintaa, eikä varsinaista suoraa kontaktia toisiin pelaajiin yleensä tarvita. Pelaamisen yhteydessä laitteet ja virtuaaliset objektit ovatkin useissa tilanteissa pelaajia itsejään olennaisempia sosiaalisuuden lähteitä (Kalanti 2009, 41-42). Pelaamisen sosiaalisista aspekteista kerron tarkemmin myöhemmin omassa alaluvussa.

Kuten muutenkin kyseiseen aikaan keskusta-alueella, Kaivopihalla oli läsnä hyvin runsaasti ihmisiä viettämässä aikaansa ja erityisesti aukion reunalla sijaitsevilla portailloilla oli istuskelemissa runsaasti väkeä. Lähes jokaisella oli kädessään jokin älylaite, eli tabletti tai puhelin, joiden näyttöjä ihmiset tuijottivat intensiivisesti. Jälleen yksittäisten henkilöiden kohdalla oli aluksi hyvin haastavaa tulkita, mitä he itseasiassa laitteillaan olivat tekemässä, enkä luonnollisesti pitänyt vaihtoehtona vakoilla ihmisten tekemisiä heidän olkainsa yli. Tyydyin siis tarkkailemaan tilannetta hiukan etäämmältä pitäen samalla silmällä puhelimeni näytölle välittyvän pokémontodellisuuden vaihteita.

Vietettyämme jonkin aikaa uudessa sijainnissa aloimmekin pian havaita paikalla pelaajia, jotka olivat tällä kertaa huomattavasti helpommin erotettavissa muista läsnäolijoista, koska tila oli rajautuneempi ja ihmisten väliset etäisyydet pysyivät pienempinä. Pelaajat paljastuivat lopulta väenpaljoudesta erityisesti heidän muusta ihmismassasta poikeneiden liikkeidensä takia. Näin paikan päällä monia henkilöitä, jotka ensin kävelivät keskelle Kaivopihaa tuijottaen samalla tiiviisti näyttöjään, pysähtyivät sitten hiukan kummallisissa ja ennalta-arvaamattomissa kohdissa, ehkä kääntyivät johonkin näennäisen satunnaiseen suuntaan, ja tekivät jotakin pikaisesti puhelimen näytöllään. Tämä oli toimintaa, jota kovasti ihmettelin aluksi, kun en vielä tiennyt mistä oli kysymys. Myös muut laitteitaan runsaasti käyttäneet kaupunkilaiset pyyhkivät jatkuvasti näyttöruutujaan, mutta esimerkiksi nettisivujen selaamiseen käytetty sormen liike oli silti ilmiselvästi erotettavissa tästä näennäisen päämäärättömästi paikalla käveleskelleiden ihmisten suorittamasta eleestä, jonka nopeasti tunnistin poképalloa ”heitämiseksi”¹⁴

¹⁴Poképallo on esineitä Pokémon Go:ssa, joiden avulla pokémoneja pääasiassa otetaan kiinni pelissä. Poképalloa ”heitetään” kohti kiinniotettavaa pokémonia älypuhelimien näyttöruudulla tietynlaisella pyyhkäisyliikkeellä. (www.ign.com 2018.)

Juuri tämä ”pallon heittäminen” toimintona oli myös tulevaisuudessa se tärkein signaali, jonka avulla tunnistin pelaajat jatkossa havainnointia tehdessäni. Pokémonit ilmaantuvat kaupunkitilan kanssa limittäiselle Pokémon-kartalle lueilla merkattujen pokéstoppien lähistölle satunnaisiin kohtiin, jolloin virtuaaliolentoja metsästävässä olevien pelaajien täytyy hiukan liikkua kartan suhteen niiden sijaintia kohden yltääkseen heittämään pokémoneja vangitsevia virtuaalisia pallojaan. Tähän liikkumiseen yhdistetty yksittäinen ruudun pyyhkäisy olikin ilmiselvin pelaajan tunnusmerkki, koska toiminta oli niin selvästi muusta ihmismassasta poikkeavaa. Näin ulkopuolisen tarkastelijan näkökulmasta näennäisen satunnainen kääntyminen kohti Kaivopihan aukion tyhjää nurkkausta kävi ymmärrettäväksi, kun toimintaa vertasi PG-kartalla näkyvään pokémon-infrastruktuuriin tilan saadessa uudenlaisia merkityksiä pelin todellisuudesta tietoisille.

Pokémon GO näyttää siis olevan peli, joka yhdistää fyysisen ja virtuaalisen todellisuuden limittyvien tilallisuuksien lisäksi myös hyvin konkreettisesti toiminnallisella ja ruumiillisella tasolla. Havainto on nähdäkseni hyvin analoginen Laurierin ja kumppaneiden tutkimuksessaan havainnoimasta ”kävelemisestä sovelluksen kanssa”, jossa käytettävä älypuhelinsovellus näyttäytyy suoraan fyysiseen liikkumiseen ja ruumiillisuuteen vaikuttavana tekijänä. (Laurier et al 2013.) Ihmiset toimivat suhteessa sekä fyysiseen että virtuaaliseen tilallisuuden ulottuvuuteen yhtäaikaan heidän toisalta liikkuaan ja oleskellessaan muiden tilankäyttäjien tavoin jaetussa kaupunkitilassa, kuitenkin samalla liikkeiden logiikan välittyessä digitaalisesta pelin maailmasta. Pelaajien liikkeet saavatkin mielensä vasta suhteutettuna virtuaaliseen pokémon-todellisuuteen, joka käytännössä yhdistyy fyysisen todellisuuden kanssa. Erityishuomiota keskitinkin jatkossa niihin tapoihin, joilla virtuaalisuus ja fyysisuus limittyvät yhteen pelaajien toiminnassa ja kuinka toiminta saa kontekstinsa näissä eri ulottuvuuksien rajapinnoissa.

Ainakin niinä kertoina kun olin Kaivopihalla tekemässä havainnointia, Pokémon Go:n pelaaminen oli eräänlaista nuorten aikuisten ohimenevää viihdettä ja ehkä eräs arkeen iskostuneista tavoista, tai osa paikasta toiseen liikkumista kaupungilla. Pelaajat jäivät nappaamaan pokémoneja kulkiessaan erityisten pokéstop -ryppäiden ohi siten, että he useimmiten juuri ja juuri edes pysähtyvät mennessään. Selvästi joku Kaivopihan lähistön kahvilan työntekijä tuli myös varta vasten pelaamaan ehkä tauolleen, mutta hänkin seisokeli paikalla pelaten PG:tä vain noin viiden minuutin ajan, kunnes poistui taas takaisin tulosuuntaansa. Kaivopihan lisäksi vastaavia kauttakulun paikkoja on muuallakin kaupungissa, yleensä erilaisten aukoiden tai puistikkojen yhteydessä, joissa pokéstoppeja on tiivissä rykelmissä. Pelaaminen on vastaavissa sijainneissa monen kohdalla siis

korkeintaankin hyvin lyhytaikaista, rytmiltään säännöllisen epäsäännöllistä tarkistelua. Pokémon GO on peli, joka monella on koko ajan käynnissä ja pokémonien nappaaminen on pelaajille tapa, joka toistuu tavallisen arkisen toiminnan yhteydessä vähän samaan tapaan kuin sosiaalisen median satunnainen selailukin. Tällä tavalla tiettyjen sijaintien ohikulkemiseen liittyvä enemmän tai vähemmän satunnainen pelaaminen voi tulla osaksi pelaajien arkista älypuhelimien käyttöä ja esimerkiksi työmatkojen tekemistä. Tämä on sikäli mielenkiintoista, että peli vaikuttaa tavallaan niin integroituneelta monien pelaajien arkisiin liikehdintöihin, että ei voida sanoa monenkaan heistä olleen erikseen varsinaisesti pelaamassa. Peli toimii eräänlaisena taustavaikuttajana ihmisten liikkuesssa kaupungilla, kun pelin mekaniikat vaikuttavat oman affektiivisuutensa kautta ihmisten reittien ja kauttakulun paikkojen valintaan. Tämä havainto vastaa hyvin Hjorthin ja Richardsonin aiemmin tekemää huomiota Pokémon GO:n pelaamisen sulautumisesta arkielämään (ks. *ambient play* Hjorth & Richardson 2016, 3-6).

Pelin ja arkisen kaupungilla liikkumisen sekä ajanvieton limittyneisyydestä pelaajin arjessa kerron tarkemmin myös omassa alaluvussan, mutta tärkein havainto alkuvaiheessa oli se, että erilaisilla sijainneilla on pelaamisen ja arjen sekoittumisen dynamiikkojen kannalta runsaasti merkitystä. Kaivopiha on pelin kannalta selkeästi enemmän ohikulkupaikka, jossa pelaajat poikkeavat ollessaan lähistöllä, kun taas esimerkiksi puistot voivat olla enemmän pidempiaikaisen ajanvieton ja edelleen myös aktiivisemmän pelaamisen paikkoja. Erilaisissa tiloissa korostuvat siis eri tyyppiset pelaamiseen liittyvät toiminnan muodot. Näin ollen havainnoinninkin fokus vaihteli sen mukaan, minkälaisissa tiloissa pelaaminen tapahtui.

Seuraavissa alaluvuissa käsittelen Pokémon GO:n ja arkipäivän yhteenliittymiä tarkempien analyysiteemojen lävitse hiukan perusteellisemmin. Näissä luvuissa pääosassa tulevat olemaan haastattelemiäni pelaajien kertomukset pelaamisen käytännöistä, pelin suhteesta muun muassa heidän arkiseen toimintaansa sekä peliin liittyvästä sosiaalisuudesta. Ensin käsittelen tarkemmin pelaamiseen liittyvää hybridistä toimintaa erityisesti kenttäpäiväkirjaani merkittyjen havaintojen pohjalta. Pelin yhdistyminen toimintaan ruumiillisesti on asia, joka oli ehkä helpommin havainnoitavissa etäältä, kuin sanallistettavissa kertomuksiksi. Haastatteluissa keskustelimme informanttien kanssa monista arjen ja pelin yhdistymiseen liittyvistä seikoista, mutta vähemmän siitä, miten pelaajat ovat konkreettisesti ja ruumiillisesti hybridisessä pelin tilassa läsnä. Siispä pelin ja laitteiden välittämän toiminnan analyysissa käytän pääasiassa aineistona kenttäpäiväkirjaani, johon olen kerännyt monia havaintoja siitä tavasta, jolla pelaajien toiminta näyttää olevan

eräänlaista poukkoilua fyysisen ja virtuaalisen todellisuuden välillä niiden jatkuvasti sekoittuessa keskenään.

4.2. Pelaajat todellisuuksien rajapinnassa

”Silloin tällöin mä laitan kuulokkeet korviin ja laitan musiikin ja meen käveleen pokémoniin.”

- Matti 19v.

Yllä oleva lainaus tiivistää hyvin sen, kuinka Pokémon GO muiden digitaalisten verkottuneiden teknologioiden tavoin voi tehdä virtuaalisen ja fyysisen todellisuuden rajapinnasta hyvin häilyvän, tai joustavan käsitteen. Haastateltavani ilmaisee asian siten, että hän kertoo hyvin konkreettisesti menevänsä pokémonien täyttämään virtuaaliseen maailmaan kytkemällä itsensä siihen älypuhelimensa välityksellä. Syventyminen yksityiseen digitaaliseen tilakuplaan täydellistyy, kun pelaamiseen yhdistää musiikin kuuntelemisen korvakuulokkeista, mikä on ehkä hiukan perinteisempi, tai ainakin yksi ensimmäisten joukossa yleistyneistä tavoista luoda oma reviiri julkiseen tilaan nimenomaan digitaalisen laitteen välityksellä. (Ridell 2009, 310.)



Kuva 2: Nuoret pelaajat syventyneenä Pokémon GO:n maailmaan

Matin kuvailema ”käveleminen pokémonissa” onkin oivallinen metafora, jonka kautta ymmärtää sitä kokemusta, joka teknologiavälitteisestä liikkumisesta hybridisessä tilassa on mahdollista saavuttaa ja kuinka teknologia voi tulla hyvin elimelliseksi osaksi toimintaa. Lähtiessään pelaamaan pelaajat lataavat puhelimen akkunsu ja myös erilliset vara-akkunsu, jotkut kiinnittävät ranteeseensa Pokémon plus -lisälaitteen, joka ilmoittaa värinäpalautteen välityksellä lähistölle ilmestyvistä pokémoneista. Sitten pelaajat astuvat ulos hybridiseen todellisuuteen, jossa julkinen tila saa merkityksensä pelin virtuaalisen maailman välityksellä. Akun loppuminen kesken kaiken merkitsisi pelaamisen kannalta luonnollisesti samaa kuin vaikkapa renkaan puhkeaminen autoilulle. Pelaaminen onkin lähtökohtaisesti mahdollista vain hyvin moninaisten erilaisten aktanttien toimiessa yhdessä.

Pokémon GO:n kannalta poikkeuksellisen vilkkaissa paikoissa kuten Suomenlinnassa oli yleisesti tavattavissa hyvin tietuutyypinen *liikkuva yksikkö (vehicular unit)*, jossa Pokémon GO oli erittäin määräävässä asemassa sen suhteen, miten ihmiset käyttivät tilaa ja mikä oli heidän liikkeidensä logiikka. Laurier kollegoineen (2016) ovat käyttäneet liikkuvan yksikön käsitettä kuvatessaan kaupungissa yhteistuumin suunnistavia ihmisiä tai ryhmiä, esimerkiksi perheitä lapsineen, jotka liikkuvat yhdessä kuin yhtenä organismina liikkeen logiikan perustuen kaikkien ryhmän jäsenien yhdessä jakamaan tietoon ja toiminnan merkityksiin. Pidän kyseistä käsitettä hyvin osuvana kuvaamaan myös sellaista liikkuvaa joukkoa, joka liikkuu tilassa yhteistuumin myös toimintaan osallistuvien laitteiden kanssa, koska liikettä sinänsä on mahdotonta ymmärtää ottamatta huomioon pelin todellisuuden, laitteiden ja pelaajien välisiä suhteita ja yhteenliittymiä. Pokémon GO:n tapauksessa liikkeen logiikka välittyikin ryhmän ihmisjäsenten vaikutuksia voimakkaammin ja olennaisemmin nimenomaan laitteiden ja pelisovelluksen välityksellä sekä peliin liittyvien tietojen ohjaamana. Luonnollisesti pelaajat voivat liikkua laitteidenkin kanssa haluamallaan tavalla ja valita pelaamisen sijainnit vapaasti, mutta lopulta pelatessaan he seuraavat nimenomaan Pokémon GO:n virtuaalisten objektien viitoittamaa tietä ja toimivat pelin välityksellä saatujen merkkien mukaisesti. Sovelluksen kautta tietoon saadut virtuaaliset kiintopisteet, eli pokéstopit ja -salit toimivat pelaajille eräänlaisina digitaalisina majakoina, jotka johdattavat pelaajia tai pelaavia ryhmiä heidän vaeltaessaan ristiin rastiin kaupunkia halkovia teitä ja puistoalueita.

Pelaamassa olevien ryhmien, kuten esimerkiksi perheiden tai kaveriporukoiden liikkumisen yhtenäisyys ja valittujen suuntien yhdenmukaisuus riippuikin huomattavalla tavalla siitä, missä

määrin kaikki yhdessä liikkuneet ihmiset osallistuivat, tai eivät osallistuneet pelaamiseen käytännössä. Kun esimerkiksi lastensa kanssa liikkeellä olleet vanhemmat pelasivat itsekin, oli ryhmä ja sen tilaorientaatio selvästi yksituumaisempaa ja liikkuminen jouhevampaa kaikkien toimiessa suhteessa tilaan samojen logiikkojen mukaisesti. Tällöin kaikkien ryhmässä liikkuvien ihmisten aistit ovat virittyneinä saman pokémontodellisuuden havainnoimiseen, mikä luonnollisesti helpottaa ryhmän koordinaatiota liikkeen perustuessa samoihin vaikutussuhteisiin. Pelin todellisuus on tietyssä sijainnissa kaikille pelaajille heidän henkilökohtaisten näyttöjensä välityksellä saman näköinen ja pokémonit ilmaantuvat kaikkien ruuduille suunnilleen yhtäaikaan, mikä tekee pelaajien virtuaalisfyysisestä toimintaympäristöstä yhdenmukaisen. Sen sijaan ryhmät, joissa vain osa jäsenistä oli pelaamassa, esimerkiksi kun lapset pelasivat, mutta vanhemmat eivät, liikkui ryhmä usein hyvin katkonaisesti ja epäsymmetrisesti. Tämä saattoi aiheuttaa välillä pienimuotoisia konfliktejakin ryhmien sisällä. Kuulin ajoittain turhautuneita puheenparsia vanhemmilta heidän lastensa jäätyä jahtailemaan jatkuvasti värisevän puhelimen innoittamana uusia ilmaantuvia pokémoneja, joiden todellisuudesta vanhemmilla itsellään ei juurikaan ollut tietoa.

Pelaamiseen käytetty älylaite toimiikin kvasiobjektina, jonka varaan pelaajayhteistö sekä pelaaminen toimintana rakentuvat. Kvasiobjektin käsite on peräisin Michel Serresiltä, jonka mukaan suhteita toisiin ihmisiin ei ole mahdollista ajatella ilman objekteja, jotka toimivat suhteiden liimana. Kuvaavimpana Serresin itsekin käyttämänä esimerkkinä kvasiobjektista toimii jalkapallo, joka toimii tuottaen pelille sen merkityksen ja yhdistää yksittäiset pelaajat joukkueeksi. Vastaavasti pelaajat toiminnallaan tuottavat pallolle sen merkityksen nimenomaan pelivälineenä. Samalla tavalla Pokémon GO:n kontekstissa älylaite yhdistää pelaajat samaan merkitysmaailmaan sekä tekee toiminnan ymmärrettäväksi, ja vastaavasti pelaaminen toimintana lopulta tuottaa älypuhelimelle sen aseman peliyhteisöä yhdistävänä kvasiobjektina. Henkilö joka ei laitetta käytä ainakaan Pokémon GO:n pelaamiseen, ei voi ymmärtää pelaajien toimintalogiikkoja muuten kuin korkeintaan välillisesti pinnallisella tasolla ja sivustaseuraajana. Pelin todellisuudesta tietämättömälle sivustaseuraajalle pelaajien poukkoilu virtuaalisten objektien perässä voikin vaikuttaa käsittämättömältä. Näin älylaite järjestää pelaajayhteisön omaksi ryhmäkseen samalla sulkien ulos ihmiset, jotka eivät orientoidu tilaan nimenomaan laitteen välityksellä. Pelaamassa olevien ryhmien koostumuksesta oli hyvin suoraan nähtävissä, ketkä ryhmän jäsenistä yhdessä jakoivat Pokémon GO -kvasiobjektin merkityksen, ja ketkä eivät. (Olli Pyyhtinen & Turo-Kimmo Lehtonen 2015, 244-247.)

Suomenlinnassa suurin osa pelaajista oli keskittyneenä metsästämään lähiympäristöön erityisen runsaslukuisina ilmaantuvia viljejä pokémoneja, kun taas edistyneemmät pelaajat pyrkivät samalla valloittamaan jonkun Suomenlinnan pokémonsaleista. Pidemmälle edenneet pelaajat pelaavat peliä eri tavoin kuin vasta-alkajat, koska heidän pelaamiseensa vaikuttavat eri asiat pelin todellisuudessa kuin vasta-alkajien pelaamiseen. Tietyt pelin aktiviteeteista vaativat esimerkiksi tiettyä määrää pelin sisäisiä tasopisteitä ja muuta kehittyneisyyttä pelissä. Muun muassa taistelut pokémon-saleilla sekä raideissa ovat mielekkäitä vasta hiukan edistyneemmille pelaajille ja samalla nämä edistyneemmät aktiviteetit vievät myös pelihahmon kehitystä tehokkaammin eteenpäin. Näin ollen pelihahmon olemus vaikuttaa hyvin suoraviivaisesti siihen, miten pelaamisen yhteydessä tapahtuva toiminta käytännössä muodostuu. Vasta-alkajat yleensä lähinnä keräilevät pokéstopeilta pelin virtuaalisia esineitä, tai nappailevat ympäristöstä löytyviä pokémoneja, jotka useimmiten löytyvät jo edistyneempien pelaajien kokoelmista.

Voitaisiinkin todeta, että pelin maailmaan paikantuvat virtuaalinen pelihahmo tuottaa yhdessä aktuaalisessa maailmassa toimivan henkilön kanssa sen kaltaisen verkottuneen subjektiviteetin, jossa toimijuus paikantuu ikään kuin virtuaalisen ja aktuaalisen todellisuuden välimaastoon. Pokémon GO:n pelaaja muodostuu siis toimijana aktuaalisen henkilön ja virtuaalisen avatarin muodostamassa koosteessa. (Coleman 2011.) Pelissä sijaitseva avatar on pelaajalleen samastumisen kohde ja koska Pokémon GO pelinä on hyvin läheisesti limittyneenä aktuaalisen todellisuuden kanssa, on virtuaalisen identiteetin laatu on myös ulkopuolisen havainnoitavissa. Pokémon GO -sovelluksen karttanäytöllä liikkuva animoitu pelihahmo näyttää myös konkreettisesti kävelevän yhdessä pelaajan kanssa pelaajan liikkeessä fyysisessä tilassa. Mielenkiintoisella tavalla pelaajan kävely välittyy siis suoraan virtuaaliseen pelin todellisuuteen, jossa pelihahmo kävelee yhdessä pelaajan kanssa virtuaalisella kartalla näkyvien, mutta samalla aktuaalisen tilan kanssa vastaavien polkujen mukaisesti. Näkisin tämän pelaajan henkilökohtaisen ja myös muokattavissa olevan pelihahmon olevan vielä paljon helpompi ja voimakkaampi samastumisen kohde kuin esimerkiksi navigaattorisovellusten anonyymi vilkkuva täplä.

Pokémon GO:n pelaaminen onkin hyvin erityisen tyyppistä myös ruumiillisena toimintana. Liikkuessaan monet pelaajat ovat hyvin tiiviisti syventyneinä laitteidensa välittämään pokémontodellisuuteen, eivätkä monetkaan näyttäneet olleen erityisen kiinnostuneita siitä konkreettisesta sijainnista, jossa he kulloinkin kulkivat. Kun lähistölle, tai itse asiassa tarkkaan ottaen puhelimen näytölle ilmaantui uusi pokémon, reagoivat monet pelaajista välittömästi

muuttaen äkkiä suuntaansa ja orientaatiotaan. En useinkaan nähnyt pelaajien nostavan katsettaan näytöistään edes heidän näin yhtäkkiä kääntyttyään. Tämä havainto vastaa hyvin läheisesti Laurierin kollegoineen tutkimuksessa tekemää samanlaista havaintoa siitä, kuinka teknologiavälitteinen liike seurailee varsinaisesta fyysisestä paikasta saatavaa informaatiota enemmän lähinnä älylaitteen näytöltä välittyvää tietoa sijainnista. Laurier kuvailee, kuinka älypuhelimien navigointisovellusta käyttävän henkilön liikkeen logiikka ei välity kaikille kaupunkilaisille yhteisten merkkien, kuten jalkakäytävän reunojen tai tienviittojen suhteen, vaan enemmän henkilökohtaisesta laitteesta saatavan hybridisen tilaorientaation kautta. Tilan hahmottaminen teknologian kanssa rakentuu siis suhteessa virtuaalisen ja fyysisen tilallisuuden yhdistelmään, joka muodostuu yhtäläillä pelaajan omien valintojen ja esimerkiksi pokémonien ilmaantumisten kautta. (Laurier et al 2013.) Pelaaminen toimintana on myös hyvä esimerkki Giaccardin (2013) tarkoittamasta teknologiavälittäisestä aistimiestä, jossa tila hahmottuu älypuhelin näyttöä koskettamalla.

Istuessani Suomenlinnaa risteilevien polkujen varrella ja tarkkaillessani välillä hyvin ennakoimattomastikin liikkuvia pelaajia tulin ajatelleeksi, miten he kaikesta huolimatta onnistuvat olemaan liiemmin törmäilemättä toisiinsa tai puiston penkkeihin, vaikka katseet ja huomiokyky olivatkin varsinkin nuorimpien pelaajien osalta pääosin nauliintuneena laitteisiin ja niiden välittämään virtuaalitodellisuuteen. Pelaajien kävellessä pelihahmon kanssa virtuaalisia polkuja näyttivät he joskus liikkuvan tiehen nähden epäloogisiin suuntiin, tai esimerkiksi suoraan päin erilaisia esteitä, joita he väistivät vasta viime hetkellä. Pelaajien hyvin yleisesti suosima Suomenlinna on ympäristönä tietysti vielä suhteellisen turvallinen teknologiavälitteiseen Pokémon GO:n maailmassa harhailuun esimerkiksi autoliikenteen lähes kokonaan puuttuessa, mutta tavanomaisessa kaupunkiympäristössä syventyminen laitteisiin voi olla tietyissä tilanteissa riskialtistakin. Huolta ympäröiville fyysisille puitteille sokeana Pokémon GO:n kanssa liikkuvista pelaajista kantoivat myös osa haastateltavistani:

Me oltiin iskän kaa jossain autoilemas ja sit siihen keskelle autotietä vaan ryntäs muutama pikkupoika, silleen et oli vähän silleen läheltä piti tilanne. Mut koska pokéstoppi oli liian kaukana sieltä jalkakäytävältä, niin... (Ronja 16v.)

Pelin kanssa kaupunkitilassa liikkumisessa onkin erityistä katseen kohdistuminen ja tilaorientaation välittyminen nimenomaan suhteessa laitteen välittämään virtuaalitodellisuuteen:

Tääl on kapeet kadut ja ne lähtee, kun ne näkee jonkun harvinaisen pokémonin, niin hirveenä laumana lähtee juokseen. Niin sit huomaa et jotain vanhempii ihmisii häiritsee kun ne kattoo luuria (puhelinta) et hyvä että kattoo eteensä. (Akseli 29v.)

Pelaajat näkevät tien, jolla he kävelevät myös näyttörüudultaan pelin kartalla, mutta liikkeen kohde, eli esimerkiksi seuraava valloitettava pokémon-sali on kuitenkin suoraan havaittavissa ainoastaan älypuhelimien näytön välityksellä. Pokémon GO:n kanssa liikkueessaan pelaajat ovatkin usein hyvin voimakkaasti syventyneinä katsomaan näyttörüutujaan, eivätkä ympäristöään, mikä tekee liikkumisesta ja tilankäytöstä selvästi tavanomaisesta julkisessa tilassa liikkumisesta tavanomaisesta poikkeavaa:

V: Niin. Kyl tää on sellanen et pitää kulkee nenä näytössä. Toki niinku just itekkin ku pelaa niin paljon ku liikkuu autolla niin jo ennen pokémonia, niin kaikist eniten jalankulkijois ärsytti se, että käveltiin vaan suojatielle nenä kiinni siinä näytössä. Niin..

H: Niin nyt on tavallaan yks syy enemmän kävellä nenä kiinni näytössä?

V: Nii se kyl ... Tuli vaan enemmän. Sit ku pokémon tuli, niin tuli vaan enemmän niitä ns. nenä kiinni näytössä kävelijöitä. (Erik 32v.)

Pelatesaan ihmiset suhteuttavat ruumiinsa pelinäytöllä näkyvän avatarin kanssa, jota he liikuttavat konkreettisesti omalla ruumiillaan kävelemällä vastaavasti fyysisessä tilassa. Tämä vastaavuus tekee pelaajan ruumiista itsessään eräänlaisen kokonaisvaltaisen peliohjaimen, mikä johtaa voimakkaaseen syventymiseen pelin maailmaan, jota eräs yllä lainaamani haastateltava kuvaa ”nenä kiinni näytössä kävelemiseksi”. Pelaajat havainnoivat käyttämäänsä tilaa laitteiden laajentamin aistein samastuen pelihahmoonsa, mikä toisaalta irrottaa heidät kauemmaksi aktuaalisesta tilasta, mutta voi samalla toisaalta vahvistaa heidän kaupunkituntemustaan ja käsitystään lähiympäristön etäisyyksistä, reiteistä ja kiintopisteistä.

V: mä oon asunu vuodesta 2007 Espoossa siinä keskuksen lähellä ja mulle vasta nyt selvis että siinä Espoon keskuksessa on kirkkopuisto. Semmonen tosi nätti. Et niinku.. Ja se oli Pókemon GO:n takia.

H: Niin niin. Et se näky kartalla et siellä voi käydä?

V: Joo. Mutta niinku lähinnä se että siellä oli niin paljon pökestopei. Ja ku meni sinne niin oli et ”Aijaa tääl on tämmönen!”. (Kaisa 22v.)

Yllä olevassa lainauksessa Kaisan haastattelusta tulee ilmi, kuinka Pókemon GO voi hyvin konkreettisesti mahdollistaa uudenlaista tilaorientaatiota kaupunkitilassa. Teknologia näin sekä laajentaa käyttäjiensä toimijuutta että myös kaventaa sitä oman logiikkansa mukaiseksi. Pelin ja kaupungin muodostamassa hybridisessä virtuaalisfyysisessä todellisuudessa kokeminen, havaitseminen ja toiminta tapahtuu laitteen ja pelaajan yhdessä muodostamassa kokoelmassa. Kaupunkitilan fyysiset objektit, kuten kadut, patsaat ja puistot voivat olla pelaajille heidän pelatessaan merkitykseltään suhteellisen toisarvoisia, mutta virtuaalinen kartta on jollakin tavalla suhteutettava myös aktuaalisen fyysisen todellisuuden kanssa, jotta liikkuminen olisi mahdollista. Pelaajien täytyy siis saada vaste pelinäyttönsä tapahtumille fyysisestä tilasta, koska peli itsessään perustuu virtuaalisen kartan ja kaupunkitilan vastaavuuksiin. Tästä kertoo muun muassa se kuinka pelaajat kommunikoivat tovereilleen uusista pokémonhavainnoista osoittamalla niiden sijainteja virtuaalisia kohteita vastaavissa konkreettisissa paikoissa, aivan kuin pokémonit oikeasti olisivat fyysisessä tilassa läsnä. Pelaajat osoittavat horisonttiin ja huutavat toisilleen: ”Tuonne ilmestyi uusi pokémon!”, vaikka todellisuudessa pokémon on havaittavissa vain laitteen välityksellä. Laitteen näyttö on oikeastaan myös se kohde, johon katse lopulta kohdistetaan, kun uutta kiintopistettä kohden lähdetään kulkemaan. Pelaajalle älypuhelin on näin ollen eräänlainen asitikokemuksen jatke, tai aistimusten laajentaja. Peliin liittyvän todellisuuden havainnoiminen tapahtuu sen kaltaisessa yhteydessä laitteen kanssa, jota esimerkiksi Kalantia seuraten voisi kutsua ihmistoimijan ja välineen *inkorporaatioksi*. (Kalanti 2009.)

4.2.1 Tilan vastaavuudet

Kuten aiemmin olen todennut, tietyillä kaupungin fyysisillä sijainneilla ja pelin virtuaalisella infrastruktuurilla on havaittavissa selviä vastaavuuksia ja nämä vastaavuudet ovatkin Pókemon GO:n olennaisimpia ominaisuuksia. Pelaajien täytyy oikeasti siirtyä tiettyihin fyysisiin paikkoihin päästäkseen käsiksi virtuaalisen kartan eri sijainteihin, mikä tekee pelaamisesta hyvin voimakkaasti pervasiivisen kokemuksen. Peli on läsnä jossakin määrin kaikkialla, koska pelin kiintopisteet ainakin kaupunkialueella ovat levittäytyneet todella laajalle alueelle. Pelin tilat muodostuvat kuitenkin hyvin eri tavoin eri paikoissa riippuen alueiden erilaisista ominaisuuksista sekä

virtuaalisessa pokémonmaailmassa että fyysisessä kaupunkitilassa. Väkimäärältään hiljaisemmilla alueilla, kuten laitakaupungin nukkumalähiöissä yleensä myös pokéstopit ovat harvemmassa ja pelaaminen on vähemmän näkyvää kuin esimerkiksi keskustan puistojen kaltaisilla vilkkailla alueilla. Tiheästi pelin kiintopistein markatuilla alueilla käydään hyödyntämässä paremmat harvinaisten pokémonien esiintymät, koska suuri pelaajamäärä saa aikaan myös lisääntyneitä aktiivisuutta pokémonien maailmassa. Suuri joukko ihmisiä saa yhdessä aikaan tiloja, joissa pelaamisen näkökulmasta on kiinnostavaa viettää aikaa. Haastateltavien kertomuksissa tulikin esille se, kuinka kaupungin valmiiksi vilkkaat ydinalueet ja muut suositut paikat ovat pelaamisen kannalta relevantimpia sijainteja ja kuinka pelaaminen harvemmin asutuilla alueilla on tästä syystä hankalampaa. Pelissä edistyäkseen on pelaajien siis ajoittain lähdettävä kaupungin keskustoihin tai muihin vilkkaisiin sijainteihin:

V: Nii ei tuu oikeestaan. Koirien kaa meen siellä mettässä vaan ku siellä on ne paikkakunnan parhaat pokemonit ni.. Mun mies pelas ennen mut se lopetti. Ku pallot loppu ni se ei sit jaksanu enää.

H: Ei jaksanu kiertää niitä (pokéstoppeja).

V: Se ei oikee jaksanu kiertää. Ne on aika pitkät välimatkat.. Niin se on vähän vaikeeta saada niitä palloja.

H: Niin sää asut siellä [paikkakunnan nimi]? Okei. Se vähän vaikuttaa siihen. Pitää tulla metsästään muualle?

V: Joo.

(Elina 21v.)

Toisaalta hiljaisemmilla alueilla, joissa pokémoneja esiintyy vähemmän ja pelin kiintopisteet ovat harvassa, on helpompi taistella pokémon-salien herruudesta ja pitää niitä hallussaan pidempään. Salien vakaus näkyy hiljaisemmilla alueilla esimerkiksi siinä, kuinka tietyt nimimerkit ja tietyn väriset joukkueet selvästi hallitsevat tietyillä alueilla lähekkäin toisiaan sijaitsevia saleja. Pelin mekaniikat ohjaavat suhtautumaan salien valtaamiseen strategisesti, koska salin vallannut pelaaja hyötyy hallitsemastaan salista sitä enemmän, mitä kauemmin pelaajan oma pokémon on vartioimassa kyseistä salia. Myös haastatteluissa kävi ilmi erilaisiin tilojen ominaisuuksiin liittyviä pelistrategioita. Seuraavassa lainauksessa tulee ilmi, kuinka pelin todellisuuteen ovat vaikuttamassa esimerkiksi vaihtelevat liikennejärjestelyt.

Tokihan sen tietää et tota sellaset paikat missä ihmiset liikkuu paljon, niin niitä vallotetaan enemmän. ... Helpommin tulee sit jossain tuol esimerkiksi Kannelmässä kun siinä on ne kolme gymii (pokémonsali), niin niistä on yks sellanen mihin pääsee autolla ajamaan niinku viereen. ... Siis todella helppo saavuttaa että ei tarvi kävellä ees. Niin se ihan selkeesti niistä kolmesta gymistä eniten niinku tietysti vaihtaa omistajaa. ... Niin ja sit ne kaks muuta, tota niinku niihin joutuu niinku kävelemään et ei pääse sillee et sadesäällä autossa istuen kiinni. Niissä tota huomaa et niis pysyy pokemonit paljon paremmin.

(Erik 32v.)

Hiljainen ja siksi helposti hallussa pidettävä pokémonsali sijaitsee usein etäällä yleisistä kauttakulun paikoista ja liikenneväylistä, jolloin pelaajapaine kyseisissä sijainneissa pysyy matalana. Samalla pelikokemuksen myötä saadut tiedot eri tiloista tulevat hyvin olennaiseksi osaksi pelaajien kaupungilla liikkumista. Kun pelaajat ovat saaneet virtuaalisen ja fyysisen maailman yhdistävän Pokémon GO:n pelaamisen myötä uutta ymmärrystä ympäristöstään, tuottavat nämä tiedot pelaajien arkeen uudenlaisia liikkumisen strategioita.

V: ... Ja niinku just tiettyihin, joista tietää että mistä löytää tiettyjä pokémoneja niin sitte tulee mentyä niiden kautta. ... Esimerkiksi Growlitheja löytyy sieltä niinku missä on toi Seahorsen terassi, niin siinä puistossa on paljon Growlitheja. ... Ja sitten ... Tietenkin tuolla rannassa on paljon Magikarppeja ja varsinkin siellä missä lähtee ne Suomenlinnan lautat. Niin siinä on tosi hyvin. Saa kaikkee hyvää shittii siitä. Ja tota ... Noita Eeveetä löytyy kans siitä mejän läheltä yhestä puistosta tosi hyvin.

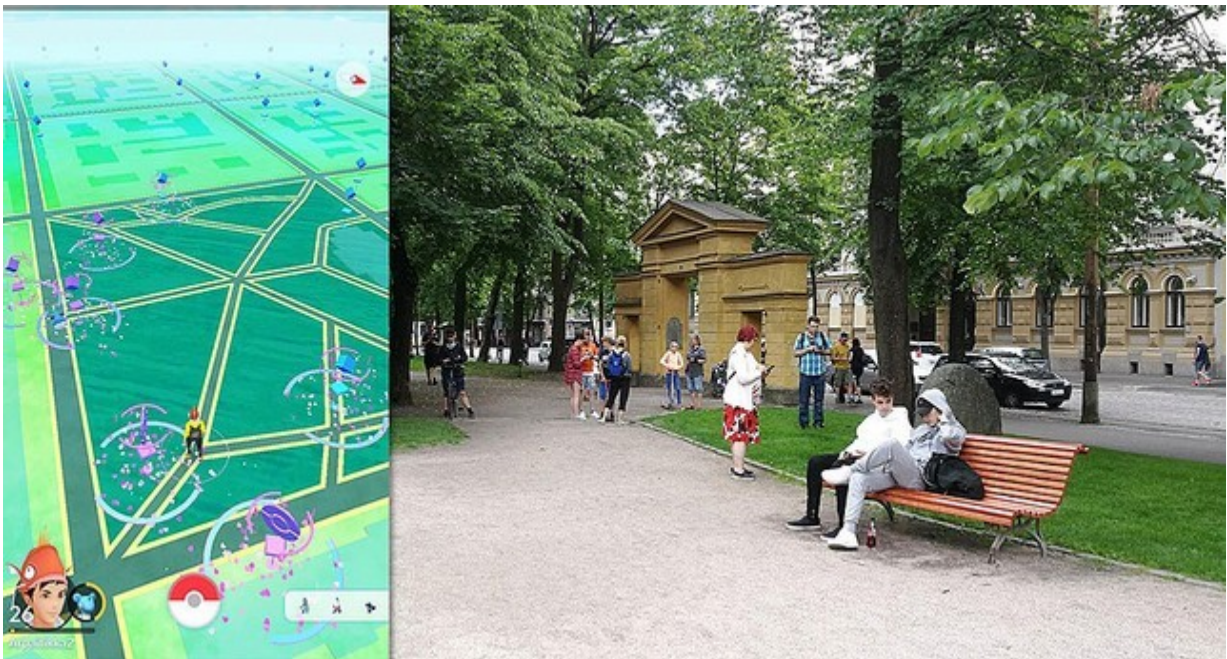
H: Aha. Et se on ihan.. On niinku tietyt paikat (missä pelataan)?

V: On joo. (Karoliina 25v.)

Pokémonsalien, tai -stoppien nimet viittaavat aitoihin kaupungin kiintopisteisiin ja ovat niihin virtuaalisesti kiinnittyneitä, mikä samalla auttaa pelaajia navigoimaan tilassa. Tällä tavoin näytöllä näkyvät objektit muuttuvat pelaajille kuin aidoiksi kaupunkitilan kohteiksi fyysisten objektien rinnalla, vaikka todellisuudessa niiden fyysinen paikka onkin puhelimessa, tai pelin palvelimilla. Pokémon GO:lla onkin selvästi vaikutusta pelaajien kaupungin eri paikoille antamiin merkityksiin myös pelaamisen ulkopuolella. Kun pelaajat tottuvat liikkumaan kaupungilla pelisovelluksen kanssa, he ovat jatkuvasti pelin päällekkäisen merkitysmaailman kanssa tekemisissä, mikä voi ohjata liikkumista arjessa suurestikin.

Se muutti ainaki ton Ruttopuiston (Vanha Kirkkopuisto) merkityksen ihan kokonaan. Et siitä tuli kyl ihan niinku semmonen Pokémon Go-puisto, et siellä on luret niinku ihan 24/7 päällä ja ihan hirveesti pelaajia. Sitä kattoo kyllä aina semmosilla kiikareilla. (Karoliina 25v.)

Kuten Karoliina asian ilmaisee yllä olevassa lainauksessa, pelaajat voivat katsoa kaupunkitilaa, tai ainakin pelin kannalta relevantteja sijainteja kaupungissa eräänlaisten ”pokémon-kiikareiden” lävitse, mikä muuttaa kyseessä olevien alueiden merkityksiä. Vanhan Kirkkopuiston kaltaisista paikoista voi tulla pelaajille merkittäviä kauttakulku-, tai ajanviettopaikkoja, jotka alkavat vaikuttamaan myös tavanomaiseen liikkumiseen ja olemiseen kaupungilla.



Kuva 3: Ihmiset jakavat samanlaisen käsityksen relevanteista sijainneista, mikä näkyy kuvassa vasemmassa reunassa runsaana määränä ”lurettuja” pokéstoppeja. Toisaalta tilankäyttäjät eivät juurikaan kommunikoi keskenään, vaan pelaavat omissa oloissaan. (kuvat eivät ole keskenään samanaikaisesti otettuja) kuvaaja: Arseniy Svyrenko

Pelin ja fyysisen kaupungin yhdessä muodostamasta kooditilasta voi siis tulla rakennetun ympäristön tavoin olennainen liikkumista ohjaava rakenne, mikä muuttaa virtuaalisen yhtäkkiä hyvin konkreettiseksi tekijäksi, joskus jopa aktuaalisia fyysisiä objekteja merkittävämmiksi. Monet haastateltavistani kertoivatkin, kuinka heidän tavanomaiset reittinsä ja ajanviettopaikkansa ovat

pelin vaikutuksesta muuttuneet, kun normaalin kaupungilla liikkumisen yksi osapuoli, tai vaikuttava tekijä on myös pelin virtuaaliset kiintopisteet.

T: Kyl sitä liikkuis ehkä eri kautta kuitenkin ilman tota peliä. Jos ei ois tota peliä.

J: Joono mulla on se 2000 kilometriä tullu siitä Pokémon GO:sta.

L: Niin ja niinku siis se et eihän mekään niinku hengailtas missää lasimuseolla.

T: Nii ei ei.

L: Jos ei olis niinku pokémonia. Et ei me siel istuttais.

J: Vähän turhan kaukana se keskusta.

L: Niin on muuttunu ne hengauspaikat vähän niinku ton pelin takii. Et ollaan siel yleensä pyöräytelty just stoppeja ollu lure päällä ja semmosta

H: Joo. Niitten stoppien mukaan saattaa vähä liikkua?

J: Joo

L: vähänniinku reitit valitaan sen myötä et saa sen hyödyn siitä.

(Liisa 19v., Tiina 24v., Jenna 27v.)

Moni kertoi tulleensa tietoiseksi ympäristön kiinnostavista kohteista vasta pelattuaan Pokémon GO:ta, koska ennen pelin tuomia virtuaalisia kauttakulkupaikkoja ei ollut syytä poiketa näissä sijainneissa.

Ku noit pokéstoppeja on tullu ni ei oo tiedätsä vaikka tietäis mikä se paikka on, nii ei oo hirveesti tullu niinku tutkittuu sillee niinku et hei mitäs täällä muutaki on. Esimerkiks tää Suomenlinnakin ni oon mä tääl niinku nuorempana käyny niinku koulun kans ja tälleen mut nyt tää on taas ihan eri näkönen sen takia et on Pokémon GO. (Harri 19v)

Pelin virtuaalinen maailma moninaisine objekteineen ovat siis hyvin olennaisia pelaajan arkipäivän kokemuksen rakentajia. Pelaajien näkökulmasta monet paikat voivat muuttua ensisijaisesti pelaamisen paikoiksi ja pelaajat ovat monessa suhteessa muuttaneet omaa liikkumistaan Pokémon GO -todellisuuden huomioon ottaen. Pelaajien kertomuksissa tulikin esille hyvin mielenkiintoisia huomiota siitä, kuinka pelin maailma limittyy yhteen kaupunkitilan kanssa, ja kuinka peli itsessään on tilaan vaikuttava tekijä.

H: Onks sitte.. Missä te yleensä hengaatte kaupungilla jos te ootte? Vaikuttaaks tää peli siihen?

V: No kyl se sen verran vaikuttaa, että ei me ihan väkisin hengata semmosissa paikoissa, missä ei oo mitään. Ellei oo niinku jotain oikeeta syytä. (Pekka 34v)

Monet näistä huomioista ovat hyvin samanhenkisiä myös Grandinettin ja Ecenbargerin (2018) tekemien havaintojen kanssa. Muutamassa haastattelussa pohdiskeltiin esimerkiksi pelaamista epäsovinnaisissa paikoissa, kuten leikkipuistojen läheisyydessä ja hautausmailla:

V: Saattaa olla et on joku tämmönen kerrostalon vieressä joku leikkipuisto ja tälleen näin, niin sitten on.. No nyt tän kesän aikana on tullu silleen, et no ei tienny että siinä oli gymi. On ollu aina. Niin sit on ihmtelty että tässä käy ihmisiä puhelimen kanssa. Mikä juttu tää on tälleen näin? (Kalle 34v.)

T: No siis joo hautausmaalla on niitä stoppeja. Ei niitä tuu kyllä pyöräytelyä.

J: Mietti joku [hautausmaan nimi]. Siellä on enemmän stoppeja ku koko loppukylässä yhteensä.. Siellä on ehkä oikeesti viidentuhannen ihmisen hautuuma.

J: Ja siel on just joku kymmenen stoppii et sillee niinku..

H: Tapahtuuko sitä sitte että porukka menee niinku.. silti?

T: Jos siel on joku harvinaisempi pokemon ni sitte kyllä.

J: No mitä mä oon huomannu ni kyl niit käy vaik siel ei ois yhtään mitää ihmeellistä. Emmä tiä. Itte en siis hirveesti tykkää käydä..

(Tiina 24v, Jenna 27v)

4.3. Peli ja arki

Aiempana käsittelin Pokémon GO:n limittymisiä pelaajiensa toimintaan ruumiillisesti ja niitä tapoja, joilla pelin virtuaalinen maailma ja kaupungin fyysinen todellisuus sekoittuvat keskenään luoden uudenlaisen hybridisen tilallisuuden, jossa pelaajat toimivat. Tämän alaluvun aihepiiri linkittyy edellä käsiteltyihin yhteenliittymien teemoihin hyvin läheisesti, mutta tässä luvussa fokus on erityisesti pelaajien itse toiminnalleen ja pelaamiselle antamissa merkityksissä, joita he ovat ilmaisseet haastatteluissa. ”Peli ja arki” -teeman tarkempana rajauksena on se, kuinka ja missä

määrin pelaajat ovat ottaneet pelin osaksi tavanomaista toimintaansa ja minkälaisia vaikutuksia ihmiset kertovat pelin tuoneen heidän arkeensa.

Pelin ja arjen kytköksiä tuli esille erityisesti keskustellessamme informanttien kanssa niistä tavoista, joilla he liikkuvat kaupungilla, missä he viettävät aikaansa, tai minkälaisissa tilanteissa he useimmiten pelaavat Pokémon GO:ta. Haastatteluaineistoni perusteella voin väittää, että peli on todella vaikuttanut monien pelaajien arkiseen elämään ja tavanomaisen toiminnan muodostumiseen myös silloin, kun pelaaminen ei varsinaisesti ole toiminnassa ensisijaista.

V: .. hirveen paljon tullu pelin kautta uusia (tuttavuuksia)

H: Tuleeks hengattua niinku muutenkin sitten?

V: Mitäs sä tarkoitat muuten jos peli on aina päällä? (Pekka 34v.)

Monelle pelaaminen on siinä määrin integroitunutta arkeen, että on itse asiassa ajoittain vaikeaa vetää rajaa sen suhteen, milloin he ovat, tai eivät ole pelaamassa. Tämä tuottaa kiinnostavia strategioita esimerkiksi kaupungilla liikkumisen kontekstissa. Yllä olevassa lainauksessa tulee hyvin esille se, kuinka tärkeäksi osaksi pelaajiensa arkista toimintaa peli voi muodostua, olkoonkin että haastateltavani laskee asiasta tässä yhteydessä leikkiä suhtautumalla hyvin itseironisesti siihen, kuinka hän on tottunut pitämään sovellusta auki lähes aina. Erityisesti pelaajat, jotka ovat tottuneet pitämään pelisovellusta auki hyvin usein ikään kuin taustalla, kertoivatkin ainakin muuttuneista reittivalinnoista, lisääntyneestä ulkoilusta sekä laajentuneesta kaupunkituntemuksesta, mitkä ovat johtuneet pelin erinäisten mekaniikkojen vaikutuksista.

Pokémon GO:n tärkeimpiä pelaajiensa arkeen tuomia vaikutuksia ovat vaikutukset niihin tapoihin, joilla pelaajat liikkuvat kaupungilla ja minkälaisia reittejä he valitsevat. Pokémon GO sisältää monia erilaisia pelimekaniikkoja, jotka kannustavat liikkumaan ensiksikin mahdollisimman paljon ja toiseksi ohjaamaan liikkumista pelin virtuaalisen infrastruktuurin huomioon ottaen. Yksi olennaisimmista pelin ominaisuuksista liittyy yksinkertaisesti liikutun matkan mittaamiseen. Pelisovellus mittaa älypuhelimien sijaintitietoa hyödyntäen sen matkan, jonka pelaaja on liikkunut sovellusta auki pitäen, minkä jälkeen tätä dataa käytetään erilaisiin tarkoituksiin pelin kontekstissa. Tärkein matkadataa hyödyntävä ominaisuus pelissä on niin sanottu pokémonmunien hautominen, mikä on yksi tapa, jolla pelaajat voivat saada haltuunsa uusia pokémoneja sen lisäksi, että niitä voi vangita poképalloja heittämällä pokémonien ilmaantuessa pelimaailmaan. Virtuaalisia

pokémonmunia ”haudotaan” kävelemällä munan laadusta riippuen kaksi, viisi, tai kymmenen kilometriä, minkä jälkeen munat kuoriutuvat ja niistä ilmaantuvat pokémonit siirtyvät pelaajan kokoelmaan, eli pokédexiin. Tämä ominaisuus kannustaa pelaajia liikkumaan mahdollisimman paljon sovellusta auki pitäen. Monet harvinaisista pokémoneista ovat itse asiassa saatavissa vain kyseessä olevista pokémonmunista, mikä edelleen kannustaa pelaajia mahdollisimman suuren kilometrimäärän kerryttämiseen sovellusta auki pitäen. Koska munien hautominen on pelimekaaniikkana sensitiivinen vain puhtaasti käveltyjen kilometrien määrän suhteen, eikä ole sidoksissa mihinkään tiettyyn fyysiseen sijaintiin, voi hautominen olla myös huomattavan passiivista toimintaa. Monet haastateltavistani kertoivatkin pitävänsä pelisovellusta päällä esimerkiksi käydessään kaupassa, ollessaan matkalla kouluun, tai töihin, tai koiraa ulkoiluttaessaan:

H: Tuleeks tehtyä sitten mahdollisesti vaikka pidempi kiekka, jos lähtee käymään kaupassa?

V: Juu ehdottomasti. Tulee käytyä vähän pidemmällä, että saa kerättyä niitä kilometrejä vähän lisää. (Ismo 24v)

Ratikal mä kuljen yleensä ja junalla töihin. Toi kyl silleen, et kesällä aina tulee jäätyä vähän niinku useempi pysäkki aikasemmin ja käveltyy sit loppumatka kotiin vähän eri reittiä. (Jenni 30v.)

Se oli hauskaa. En mä tiedä.. Mä tota puhuin samaan aikaan puhelimesta mun kavereiden kanssa ja sitten mä niinku pelasin sitä jossain ulkona ja sitten keskusteltiin samalla.. Se oli semmonen yöaktiiviteetti kanssa.. En tiedä. Ja sit se oli vähän niinku urheilemista mulle kun kävelin vaan oikeestaan [epäselvä]. Ja sit kanssa se kun siinä on ne munat, jotka hajoo ku kävelee. Tuli tosi paljon käveltyä oikeesti. (Teemu 17v.)

Munienhautomisominaisuus näin ollen kiinnostavalla tavalla hämärtää pelin taikapiiriä ja sen rajoja, koska peli on vaikuttamassa pelaajiensa toimintaan myös hyvin epäaktiivisella tavalla kaiken muun toiminnan lomassa. Kilometrit kertyvät yksinkertaisesti pitämällä sovellus päällä, jolloin peli edistyy kuin itsestään taustalla. Yhtäältä näissä tilanteissa ei voida sanoa henkilön olevan suoranaisesti pelaamassa, koska toiminnassa pelaaminen ei ole aina ensisijaista. Näin on erityisesti rutiininomaisen liikkumisen yhteydessä, esimerkiksi työmatkoja tehtäessä. Pokémon GO:n voidaan kuitenkin ajatella olevan passiivisuudesta huolimatta kuitenkin hyvin olennainen aktantti toiminnassa, koska pelaajat soveltavat arkista liikkumistaan pelin todellisuutta silmällä pitäen.

Vaikka liikkumisessa olisikin olennaista täysin muut asiat kuin peli, on pelillä silti oma toimijuutensa, tai affektiivisuutensa, mikä näkyy toiminnan rakentumisessa joskus hyvin hienovaraisilla tavoilla.

V: Ja toki osa (pokémoneista) on tullu kun (peli) on ollut autos päällä ja ruuhkas ku menee kotiin niin.. Nykyään ei enää ruuhkat haittaa ollenkaan kun..

H: Niin et sää jätät niinku sen pelin päälle sitten?

V: Niin siis pitää auki niin se niit kilsoi kerryttää siinä samalla (Erik 32v).

Erik kertoo haastattelussa, kuinka liikenneruuhkat olivat ennen Pókemon GO:n pelaamista asia, joita hän pyrki välttelemään esimerkiksi ajamalla jotakin kiertoreittiä. Nyt kun hitaasti ruuhkassa liikkumisen voi kääntää edistykseksi pelissä, ei liikenteen hitaudella ole enää niin suurta merkitystä. Peli on vaikuttava tekijä aina sen ollessa päällä, mikä voi tarkoittaa aktiivisesti pelaaville lähes jokaista ostosreissua, työmatkaa, tai juoksulenkkiä. Monet olivat yhdistäneet pelaamisen muuhun arkeensa myös yllättävillä ja luovilla tavoilla:

Mulla joskus vuos sitten mä menin jonku kaverin luo Vantaalle silleen et en ollu ikinä käynytään siellä alueella ja näin. Niin sit se ... neuvo mut että tulee bussilla ja jää tietyllä pysäkillä, ja se sano et se pistää luret sen pihalla olevaan pokestoppiin. Et sano sitte et sen näkee siit bussipysäkiltä. Niin sit mä seurasin sitä. (Kaisa 22v)

Mä oon kuullu jotain näitä et, oli joku kaverin bändi. Niillä oli keikka jossain nuorisotalolla joka oli pokéstoppina ja oli pistäny siihen luret just ennen keikan alkua, niin muksut tulee sit sinne pokemonien perässä ja sit ne sai enemmän porukkaa sinne. (Ville 22v.)

Yllä olevissa lainauksissa haastateltavat kertovat, kuinka pelin mekaniikkoja voi käyttää hyvinkin luovilla tavoilla erityisesti suunnistamisen tukena tai vaikkapa ihmisten houkuttelemiseksi paikalle itse järjestettyihin tapahtumiin. Jotkut haastateltavistani epäilivät myös, että esimerkiksi kahvilat, baarit tai muut liikkeen harjoittajat käyttävät sovelluksen mekaniikkoja houkutelakseen asiakkaita. Pókemon GO:n pelaaminen onkin toimintaa, joka soveltuu hyvin yhteen muun ajan vieton kanssa, mikä tekee pelistä relevantin huomionkohteen myös liiketoiminnan kannalta.

Kyl mä joskus katon sillai, että vertasin Kallion baarikartan ja pokéstop -kartan että löytykö mitään semmosta mis vois yhdistyy. (Ville 22v.)

4.5. Välityksellinen sosiaalisuus

Tärkeä aspekti Pokémon Go:ssa on pelaamisen yhteydessä tapahtuva ja pelin välittämä sosiaalisuus. Tässä alaluvussa tarkastelen pelaamiseen liittyvää sosiaalista toimintaa, ryhmädynamiikkaa, kommunikaatiota ja esimerkiksi sitä miten pelaavat ryhmät muodostuvat ja miten pysyviä ne ovat. Saman analyysiteeman alle luen myös välittömän vuorovaikutuksen ulkopuolelle sijoittuvan peliin liittyvän yhteisöllisyyden ja pelikulttuurin niiltä osin, kun ne ovat vaikuttamassa varsinaisen pelikokemuksen muodostumiseen. Sosiaalisten aspektien analyysissa käytän yhtäläillä sekä havainnointiaineistoani että haastatteluaineistoani niiden sisältäessä samoista ilmiöistä hyvin eritasoista tietoa. Pokémon GO:n pelaamiseen liittyvää sosiaalisuutta tarkastelen muidenkin analyysiteemojeni tavoin lähtökohtaisesti nimenomaan yhteistoimintana, eli toimintana joka rakentuu kollektiivisesti muun muassa pelaajien, pelaamiseen käytettävän teknologian ja pelin virtuaalisen todellisuuden yhdistelmässä. Samoin kuin pelaajien kokemus tilasta välittyy hyvin olennaisella tavalla pelin toimintalogiikkojen läpi, myös pelaamiseen liittyvä sosiaalisuus on monin tavoin erilaisten teknologisten välitysten läpäisemää.

Lähtökohtaisesti Pokémon GO:n voisi ajatella olevan hyvinkin *sosiaalinen* peli. Peli vaatii taustalleen aktiivista pelaajayhteisöä, joka omalla toiminnallaan pitää pelin maailman käynnissä ja toiminnallisena. Monet pelin tärkeimmistä toiminnallisuuksista, kuten salitaistelut, raidit ja pokéstoppien ”lurettaminen” eivät yksinkertaisesti ole mielekkäitä tapahtumia ilman muiden pelaajien osallistumista ja vaikutuksia. Osa pelin mekaniikoista edellyttää pelaajilta lisäksi ainakin jonkin asteista yhteistoimintaa ja kommunikaatiota, mistä tärkeimpänä esimerkkinä toimivat raidtaistelut. Vaikeimpiin taisteluihin ei yksittäisen pelaajan useimmiten kannata edes ryhtyä ilman muiden pelaajien avustusta, koska niiden voittaminen voi vaatia kymmenenkin pelaajan yhtäaikaista osallistumista. Kyseinen pelimekaniikka siis luonnollisesti ohjaa ihmisiä toimimaan yhdessä ja koordinoimaan pelaamistaan muiden pelaajien kanssa.



Kuva 4: Pelaajille monet kaupungin kiintopisteet ovat samalla myös virtuaalisia taisteluareenoita ja otollisia pokémonien metsästyspaikkoja

Laitevälitteinen sosiaalisuus sisältää tietynlaisen toiminnan formaatin, joka on peräisin laitteen ominaisuuksista ja tavasta, jolla sovellukset on rakennettu. Pokémon GO:ta pelatessa laitteen välittämä sosiaalisuus on hyvin merkittävässä osassa ja itseasiassa älylaite on pelin kentällä suorastaan vaatimus, joka mahdollistaa osallistumisen pelin todellisuuteen. Kun kaupungilla liikkuja käynnistää älypuhelimestaan Pokémon GO:n, siirtyy käyttäjä hybridiseen todellisuuteen, joka on myös muiden pelaajien kanssa yhdessä jaettu. Samassa tilassa olevat muut ihmiset muuttuvat satunnaisista kummallisesti käyttäytyvistä näyttöään tuijottavista ohikulkijoista tovereiksi, tai vihollisiksi, tai ylipäänsä henkilöiksi, jotka tekevät jollakin tavalla samaa asiaa kuin itse. Pelin todellisuuteen voi osallistua vain laitteen ja pelisovelluksen välityksellä, vaikka ilman laitettakin tilankäyttäjät voi periaatteessa olla tietoinen siitä, että tällä paikalla on myös olemassa tilan kanssa päällekkäinen virtuaalinen todellisuus, jonka suhteen muut paikallaolijat toimivat. Varsinainen toiminta itsessään on kuitenkin lopulta ymmärrettävissä vain ottamalla myös laitteet huomioon. Ilman peliä esimerkiksi jokin kaupungin puisto näyttäytyy lähinnä omien fyysisessä tilassa näkyvien ominaisuuksiensa ja havaitsijan henkilökohtaisten merkityksenantojen läpi, mutta

pelin todellisuuden kautta tilaa tarkasteltasessa voi tämä puisto olla ensisijaisesti vaikkapa virtuaalinen taisteluareena.

Sosiaalisista lähtökohdistaan huolimatta Pokémon GO:n pelaaminen on havaintojeni mukaan sosiaalista kuitenkin vain tietyiltä osin ja tietyin edellytyksin. Monet niistäkin pelin mekaniikoista, jotka pinnallisesti vaikuttavat liittyvän nimenomaan pelaamisen sosiaaliseen puoleen ovat niin suoraan erilaisten virtuaalisten ja materiaalisten välitysten määrittämiä, että usein varsinainen pelaajien välinen kanssakäyminen ja heidän välisensä suhteet näyttäytyvät toisarvoisina, tai merkityksiltään lähinnä sivuseikkoina. Koska pelaamiseen liittyvä interaktio muodostuu teknologisilla välityksillään usein hyvin määrätyn tyyppisesti, voidaan materiaalisia toimijoita usein pitää itse asiassa toiminnassa olennaisempina suhteina ja kytköksinä, kuin ihmisten sosiaalisuutta itsessään. Pokémon GO onkin erittäin kuvaava esimerkki Kalantin mainitsemasta objektualisaatiosta, jossa ajatuksena on laitteiden tuleminen määrittäviksi osiksi sosiaalista todellisuutta (Kalanti 2009).

Pelin virtuaalisfyysisessä todellisuudessa toiset pelaajat todella ovat pelin tilaan olennaisesti vaikuttavia tekijöitä, mutta useinkaan heidän varsinaisella henkilöllisyydellään ei lopulta ole suurtakaan merkitystä. Pelatessaan jotkut henkilöt myös kantavat mukanaan useampia puhelimia, joissa Pokémon GO on aktiivisena, mikä näyttäytyy virtuaalisessa tilassa ulkopuoliselle tarkastelijalle samanlaisena, kuin jos paikalla aidosti olisi useampia pelaajia. Tästä syystä toiset pelaajat saavat merkityksensä eräässä mielessä vain yhtenä osana Pokémon GO:n mekaniikkoja ja pelin virtuaalista maailmaa, jonka toimintaan he oman virtuaalisen avatarinsa kautta vaikuttavat. Henkilölle, joka tarkastelee tilaa nimenomaan pelin todellisuudesta käsin, on muiden ihmisten läsnäolo aidosti vaikuttavaa vain niiltä osin kun he osallistuvat pelin todellisuuden rakentamiseen. Yhteisöllisyys näyttäytyykin Pokémon GO:ssa mielenkiintoisella tavalla kahtalaisena. Toisaalta pelaaminen itsessään ei olisi ainakaan nykymuodossaan mahdollista ilman siihen sisäänkirjoitettua sosiaalisuutta ja käyttäjälähtöisyyttä, mutta toisaalta peliyhteisö voi käytännössä olla yksittäiselle pelaajalle melko toisarvoinen. Osa pelaajista pelaa lähes yksinomaan yksin, kun taas osaa kiinnostavat enemmän Pokémon GO:n moninpeliaspektit.

Havaintojeni perusteella peliin liittyvät olennaiset sosiaalisuuden muodot voi karkeasti jakaa ajallisuuden ja tilallisuuden perusteella kolmeen eri osa-alueeseen. Nämä kolme tasoa ovat 1) *Sosiaalisuus aktuaalisessa tilassa*, 2) *Pikaviestimet ja mikrokoordinaatio* ja 3) *Sosiaalinen media ja*

verkkoyhteisöllisyys. Analyysissä keskityn tarkemmin kuitenkin vain kahteen ensimmäiseen sosiaalisuuden aspektiin, koska varsinaisesta pelaamisesta irrallisen sosiaalisen median maailman käsittely ei ole oman tutkimustehtäväni kannalta erityisen olennaista, tai mielekästä. Verkkoyhteisöllisyyden analysointi olisi nähdäkseni vaatinut myös oman erillisen aineistonsa keräämistä, mikä ei ole tämän tutkielman puitteissa mahdollista.

4.5.1. Aktuaalinen tila ja kasvokkainen kommunikointi

Ensimmäinen pelin sosiaalisuuden aspekti on pelitilanteissa paikan päällä tapahtuva pelaajien yhteistoiminta ja kasvokkainen kommunikaatio. Kun pelaajat ovat tekemisissä saman virtuaalisen ympäristön ja sen asukkien kanssa, he sijaitsevat samalla myös jaetussa fyysisessä paikassa, mikä seuraa luonnollisesti pelin virtuaalisen ja fyysisen tilan vastaavuuksiin nojaavasta toimintalogiikasta. Pelin mekaniikat itsessään toimivat siis pelaajia yhteen vetävänä voimana, koska relevantit paikat pelissä ovat vastaavasti aktiivisia myös aktuaalisessa tilassa. Pokémon GO:n välittämällä katseella kaupunkitila näyttää pelaajilleen samanlaiselta tietyllä määrättyllä hetkellä, mikä vaikuttaa edelleen tilassa liikkumiseen ja suunnistamiseen siten, että ihmiset väistämättä kerääntyvät pelatessaan samoille alueille. Kun pelin näkökulmasta tietty sijainti on aktiivinen, näkevät kaikki tämän tiedon yhtäaikaisesti, mikä tekee tietyistä sijainneista pelaamisen näkökulmasta useimmille pelaajille kiinnostavia ainakin tiettyinä hetkenä, mutta joskus myös pysyvämmiin. Pelaajat siis voivat yhdessä luoda tietyistä kaupungin sijainneista nimenomaan pókemonsijainteja, joissa pelaaminen on myös sivullisille selkeästi näkyvää toimintaa. Tietyissä paikoissa, esimerkiksi erään haasteltavani mainitsemissa Vanhassa Kirkkopuistossa, pelaaminen on selvästi muuttanut paikan olemusta, koska ajoittain pelaajien määrä on niin runsas. Satunnainen pelistä sinänsä tietämätön ohikulkijakaan ei voi olla huomaamatta pelin todellisuuden ja fyysisen kaupunkitilan sekoittumista vastaavan kaltaisissa sijainneissa.

Eräs mielenkiintoinen ja myös julkisessa keskustelussa jonkin verran esiintynyt aspekti Pokémon GO:n suhteen onkin pelin potentiaali toimia uudenaikaisena urbaanin yhteisöllisyyden ja sosiaalisuuden alullepanijana ja fasilitoijana julkisessa tilassa. Peli voi yhdistää toisilleen tuntemattomia ihmisiä kaupunkitilassa, kun pelaajat eri taustoista ja ikäryhmistä kerääntyvät pelin kannalta relevantteihin paikkoihin, joissa heillä on jotakin konkreettista yhteistä jaettavaa pelaamisen myötä.

H: Millaisia kontakteja sulla on muiden Pokemon GO:n pelaajien kanssa ollut?

V: ... hyviä kontakteja ne on ollu. Mun mielestä tää on niinku ilmiönä kovinkin hauska. Ihmiset istuu puistossa ja saattavat jopa jutellakin toisilleen. Ei mun mielestä tämmöstä ihan suoranaisesti oo ollu ennen Pokémonia. (Heikki 30v.)

Yllä olevassa lainauksessa haastateltava kuvaa hyvin aiemmin mainitsemaani yhteisöllisyyttä ja solidaarisuutta rakentavana puolta Pokémon GO:ssa. Monet muutkin haastateltavani kertoivat pelin toimineen eräänlaisena jäänmurtajana, tai sosiaalisten esteiden madaltajana erityisesti sukupolvien välillä:

V: ... tästä ihmisten kanssakäymisestä vielä kommentoin, niin etenkin tollasten nuorten lasten ... kynnys ottaa jonkunäköistä kontaktia on niinku aivan nolla heti kun ne kuulee tai näkee et pelaa pokemonia.

H: Aijaa?

V: Sit ne on niinku.. Tarrautuu kiinni ja sit ollaan parhaita kavereita ja.. Se on mun mielestä ihan mahtavaa! ... Muuten tän ikäiselle niin.. Ei ne tuu puhuun. Ei niinku... Miks ne tulis? (Pekka 34v.)

Pelaajat ovat virittyneenä saman pokémontodellisuuden havainnointiin laitteidensa välityksellä ja katsovat kaupunkitilaa samanlaisten ”pokémonkiikareiden” lävitse ollessaan kaupungilla pelaamassa. Tämä suoraan Pokémon GO:n pelimekaniikkoihin liittyvä tilallisuuksien vastaavuus voi tietyn edellytyksin saattaa ihmisiä yhteen ja toimia pohjana uusienkin kontaktien syntymiselle. Samalla kun peli voi olla tilassa tuntemattomiakin ihmisiä yhdistävä tekijä, voi se olla myös tapa viettää aikaa omien kavereiden seurassa tai vaikkapa keino herättää henkiin vanhoja ystävyysuhteita.

Mulla on aika harva kaveri jotka pelaa, mutta joskus ollaan pelattu sitte ku ollaan oltu jossain. Ei me olla ehkä lähetty erikseen pelaamaan, mutta sitten kun ollaan jossain ni ollaan pelattu yhdessä. (Tiina 30v.)

Muutin takasin vanhoille seuduille niin siinä yks vanha kaveri kans pelas pokémonii ni ei

oo tarvinu yksin pelaa. Sen kaa me ollaan iltaisin juostu ympäri ämpäri pääkaupunkiseutuu. (Erik 32v.)

*No siis en mää tyttöjäkään (paikalla olevia muita henkilöitä) tuntis ilman pokémonia että..
Mä oon tutustunu uusiin ihmisiin et tää on sinänsä ollu hyvä peli mulle. (Reija 19v.)*

Vaikka monissa pelitilanteissa pelaajat ovatkin keskenään luonnollisen keskusteluetäisyyden päässä toisistaan, on vuorovaikutus silti usein hyvin voimakkaasti laitteiden ja pelin todellisuuden välittämää. Pelaajien keskinäinen yhteistoiminta tai sosiaalisuus riippuvat pelin kulloisestakin kontekstista sekä kyseessä olevan tilan fyysisistä ja virtuaalisista ominaisuuksista, millä on suuria vaikutuksia sosiaalisuuden määrän ja laadun suhteen. Onko pelissä jossakin tietyssä tapauksessa kyse ensisijaisesti yhteistoiminnasta, kilpailusta, vai yksinkertaisesti yhteisesti jaetusta ymmärryksestä pelin kannalta relevantista paikasta vaikuttaa suuresti siihen, miten pelaajat kommunikoivat tilassa keskenään, vai kommunikoivatko he lainkaan. Ei ole myöskään syytä ylikorostaa pokémoneja metsästävässä olevien satunnaisten kaupunkilaisten muodostamaa väliaikaisen yhteisön merkittävyyttä koska kommunikaatio kuitenkin usein liittyy korostuneesti vain pelaamiseen.

H: Tehän ootte puhunutkin vähän noista kohtaamisista ja sosiaalisuudesta, niin minkälaisia tyyppejä tulee vastaan, tai tuleeko puhuttua niinku.. Tuleeko juttua?

V: No pääasiassa pelistä varmaankin.

H: Niitä kuitenkin on silleen, että tunnistaa ja tulee puhuttua?

V: No jonkun verran joo. Ei nyt mitenkään ihan hirveesti.

H: Enemmän ku muuten?

V: No jos muuten ei tulis ollenkaan niin.. tietenkään joo. (Pekka 34v.)

H: Onko tavallaan pokémonin kautta tullu sellasii niinku.. kontakteja?

V: Joo on tullu. Tosi hauskoja juttuja.. Just sillon ku alotti niin varsinki just semmoset pikkupojat semmoset 10-12 -vuotiaat, niin niiden kans tuli aina juteltua sillee ”Hei missä tiimissä sä oot? ” ja sillee.. ”Mitä pokémoneja sulla on?” ja ”Millä levelillä sä oot?” ja... Se oli tosi hauskaa. Just et sai välillä just tosi hyviä vinkkejä niinku yks poika vinkkas mulle, että yhestä puistosta saa Hitmunchaneja. Ja sit mä löysin sieltä myöhemmin sen. Sen vinkin perusteella.

H: Puhutteko te mistään muusta sitten ku pokemonista jos löytyy jotai tollasia?

V: No aaa... No eipä oikeestaan hirveesti.

H: Joo. Mut sen tosiaan näkee kuitenkin jos joku pelaa ja..?

V: Joo joo. Sen kyl huomaa aika selkeesti.

H: Meetkö sä itse sitten koskaan puhuun kellekkään jos sä huomaat että joku pelaa?

V: No joo pari kertaa. Mut tota.. En nyt mitenkään hirmu usein. Ja just tommosta peliin liittyvää. (Karoliina 24v.)

Olennaista on kiinnittää huomiota siihen, kuinka määräävässä asemassa pelaaminen, pelin todellisuus ja teknologia itsessään ovat pelaajien välisessä sosiaalisuudessa, eli kuinka runsaasti ihmisistä riippumattomia teknologisia välityksiä sosiaalisuuteen liittyy. Vaikka informanttini kertoivatkin joissakin yhteyksissä lisääntyneestä kontaktista tilaa jakavien muiden ihmisten kanssa, he myös samalla toivat esiin, miten tietyissä tilanteissa peli voi myös vähentää kommunikointia.

K: Viime kesänä oli ... enemmän sitä et pelaajat jäi keskenään juttelemaan, mut nykyään se on vähän et kaikki tekee niin sanotusti omaa juttuunsa

H: Niinku tässäkin? Kaikki varmaan pelaa tässäkin (viitaan puistoon jonka reunamilla istutaan)

K: Ja tota ite sen verran jos näkee tiätsä et jos joku taistelee gymillä niin tulee sit kysytyä et: ”no mikä väri?”, et jos se on oma väri niin sit jää siihen taistelemaan tota mut sit.. Jos ei oo oma väri niin ei sitä sit. (Erik 32v.)

Vaikka pelaajat ovatkin kiinnostuneita samoista sijainneista luonnollisesti pelin mekaniikkojen välittämänä, ei heidän tarvitse olla kuitenkaan kiinnostuneita kenestäkään tietystä yksittäisestä toisesta pelaajasta, vaikka he jakaisivatkin saman fyysisen ja virtuaalisen tilan. Pelaajat luovat omalla läsnäolollaan ja toiminnallaan ne paikat, joissa pelaaminen on mielekkäintä, mutta monessa yhteydessä yhteistoiminta rajoittuu tähän pelin välittämään minimitasoon. Kuten haastattelussakin käy ilmi, kaikki usein vain ”tekevät niin sanotusti omaa juttuunsa”. Usein pelaajat ovat toisilleen korkeintaankin vain nimimerkkejä oman puhelimen näytöllä. Informanttini vahvistaa samaa ajatusta vielä myöhemmin:

Kuten huomaat, niin kaikki pelaa omis oloissaan. (Erik 32v.)

Konkreettinen kommunikaatio yksittäisten pelaajien välillä riippuu siis hyvin voimakkaasti pelin kulloisestakin kontekstista ja esimerkiksi pokémonsaleja vallatessa relevantti yhteistyökumppani on yleensä vain samaan joukkueeseen kuuluva pelaaja. Jos esimerkiksi kahdella samaan joukkueeseen kuuluvalla pelaajalla on yhteinen intressi vallata jokin tietty pokémonsali ja muuttaa se oman joukkueensa väriseksi, on yhteistyö melko luonteva lähestymistapa tähän tehtävään. Yhteisestä tavoitteesta voi joskus seurata yhteistä koordinointia ja kommunikaatiota, joskaan salitaisteluissakaan varsinainen sanallinen viestintä ei ole välttämättä tarpeen. Salitaisteluun voi tulla mukaan yksinkertaisesti liittymällä mukaan taisteluun omalla älylaitteella, mikä näkyy samalla salilla oleville pelaajille heidän omilla näyttöruuduillaan. Yhteistyöstä salitaistelussa ei siis välttämättä seuraa varsinaista henkilöiden välistä kommunikaatiota, eikä varsinkaan runsaasti kansoitetuissa sijainneissa kansapelaajaa tule välttämättä edes tunnistaneeeksi. Toisiin joukkueisiin kuuluvat pelaajat näyttävät samalla melko vähämerkityksisinä ohikulkijoina, tai joissakin tilanteissa jopa vastustajina, joita on suorastaan välteltävä. Erityisesti jos toiseen joukkueeseen kuuluva vahvempi pelaaja yrittää vallata samaa salia yhtäaikaaisesti, ei vastustavan joukkueen pelaajan yleensä kannata jäädä tuhlaamaan pokémoniensa energiavarantoja ennen kuin vahvempi pelaaja on poistunut paikalta. Salien valtauksen liittyvissä tilanteissa peli ei siis suoranaisesti automaattisesti yhdistä pelaajia, vaan joskus jopa suorastaan erottaa heitä toisistaan.

Helsingin keskustan liepeillä on muutamia puistoalueita ja aukioita, jotka ovat hyvin usein Pokémon GO:n pelaajien näkökulmasta kiinnostavia sijainteja. Näissä sijainneissa on runsaasti pokéstoppeja tiiviissä rykelmissä, mikä tekee paikoista hyvin tehokkaita pokémonien nappaamiseen soveltuvia sillä edellytyksellä, että paikalla on jatkuvasti pelaajia ”lurettamassa” näitä stoppeja. Pelaajilla on käytössään lureja, eli eräänlaisia pokémonsyöttöjä, joita he voivat asettaa tyhjille pokéstoppeille, mikä näkyy samalla myös kaikille muille alueella oleville pelaajille heidän omien laitteidensa välittämänä. Lureja on yksittäisellä pelaajalla hallussaan vain tietty rajallinen määrä, mikä ohjaa käyttämään niitä strategisesti muiden pelaajien kanssa yhdessä. Yksittäinen pelaaja voi siis sopivan sijainnin löytäessään ”luretta” yhden stopin puoleksi tunniksi, mutta nauttia samalla muiden asettamien syöttien vaikutuksesta huomattavasti pidemmän ajan. Jos pokéstoppeja on tietyssä paikassa tiiviissä rykelmässä useampia, voi muutama pelaaja luoda sijainnista yhdessä varsinaisen pokémon -apajan.

Mielenkiintoisella tavalla pelaajat siis tarvitsevat toisiaan tehdäkseen tietyistä sijainneista nimenomaan pokémonsijainteja ja jos aktiivisia pelaajia on paikalla riittävästi, pysyvät tietyt

sijainnit tehokkaina virtuaalisina metsästysmaina pitkiäkin aikoja. Havaintojeni mukaan jotkut tietyt Helsingin keskustan puistoalueista saattoivat toimia relevantteina ”pokémonpuistoina” jopa aamusta iltaan, ainakin jos sää suosi ajan viettoa ulkosalla. Pelaajat yleisesti ottaen tuntevat kollektiivisesti ne paikat, missä useimmiten tapahtuu paljon pelin näkökulmasta, mikä ohjaa pelaajia kokoontumaan hyvin usein näihin tiettyihin sijainteihin.

Töölönlahdella on viis lurea. Yhtäkkiä viihtyykin paljon pidempään siellä. (Tuomas 34v.)

Pokemonmielessä kyl tää Ruttopuisto on paras ja sit no se oli kanssa toi citykäytävä sillon kesällä kun tää tuli et siellä oli kaikki. (Jenni 30v.)



Kuva 5: Pelaajat ovat yhdessä, mutta samalla erikseen. He jakavat yhteisen pokémon todellisuuden laitteiden välityksellä, mutta fyysisessä tilassa heidän identiteetillään ei juurikaan ole merkitystä pelin näkökulmasta.

Yllä olevassa kuvassa on pelaajia Suomenlinnassa, Piperin puistossa, joka on pelin kannalta hyvin samanlainen sijainti kuin aiemmin kuvaamani keskusta-alueen puistot, minne pelaajat usein joukolla kokoontuvat. Muun muassa tällä paikalla oli todella havainnollistavasti nähtävissä, millaista Pokémon GO:n digitaalisesti välittyvä sosiaalisuus on käytännössä ainakin niin sanotun

pokéstoppien ”lurettelun” kontekstissa. Kuvan ottamisen hetkellä Piperin puisto oli pelaajien toimesta muutettu hyvin aktiiviseksi ja vilkkaaksi Pokémonien metsästyskentäksi ja paikalla oli riittävästi pelaajia paikan pitämiseksi ”lurettuna” tuntikausiksi, mikä luonnollisesti houkutteli paikalle jatkuvasti uusia pelaajia viettämään aikaansa. Luremekaniikan myötä pelaajilla on siis selkeä konkreettinen syy kerääntyä yhteen ja vilkas paikka näkyy kaikille pelaajille heidän omien laitteidensa välityksellä matkojenkin päähän. Kuitenkaan en havainnut pelaajien juurikaan kommunikoivan keskenään lukuunottamatta satunnaisia huudahduksia, kun joku ilmoitti muille laittavansa sitten seuraavan ”luren” pokéstopille pitääkseen paikan edelleen mielenkiintoisena. Vaikka ajan viettämisen mieli Pokémon GO:n kontekstissa syntyykin siitä, että paikalla on muita pelaajia, on pelaamisen näkökulmasta yhdentekevää, onko paikalla aidosti paljon muita ihmisiä, vai esimerkiksi vain yksi ihminen, joka kantaa mukanaan kymmentä laitetta Pokémon GO -sovelluksineen.

Peliin kuitenkin liittyy tiettyjen pelimekaniikkojensa puolesta runsaasti todella uuden tyyppistä kommunikaatiota, yhteistä koordinaatiota ja sosiaalisuutta. Selvimmin tämä oli nähtävissä raidtaistelujen yhteydessä, joiden suhteen pelaajat harjoittavat erilaisia organisointitapoja hyvin monipuolisesti ja tehokkaasti. Seuraavassa käsitelen enemmän pelaajien yhteistoimintaa ottaen mukaan myös pelaamisen sosiaalisuuden toisen tason, eli mikrokoordinaation pikaviestimissä.

4.5.2. Yhteistoiminta ja mikrokoordinaatio

Kiinnostavimpia tilanteita havainnoida pelaamisen sosiaalisia аспекteja olivat raid-taistelut, koska niiden yhteydessä esiintyi selkeimmin suoraa pelaajien välistä yhteistyötä ja kommunikaatiota. Raid-taisteluiden yhteydessä oli mahdollista hyvin konkreettisesti nähdä pelaavien ryhmien muodostumisen dynamiikkoja ja erityisesti näiden ryhmien integriteettiä. Kun ihmiset ovat läsnä tietyssä sijainnissa raidtaistelun takia, he toimivat yhdessä joukkueena. Tästä syystä he ottavat joskus hyvin aktiivisestikin kontaktia muihin läsnäolijoihin, vaikka pelimekaniikat eivät tiettyä laitevälitteistä minimitasoa enempää interaktiota pelaajilta varsinaisesti vaadikaan. Ryhmät vaikuttavat tietyissä pelitilanteissa olevan suhteellisen tiiviitäkin ja pelaajat usein kerääntyvät keskusteluetäisyydelle toistensa kanssa luoden raid-ryhmälle oman selkeästi uloskin päin näkyvän piirinsä. Jos pelaajat arvioivat yhdessä, että raidin voittamiseksi tarvitaan esimerkiksi kymmenen tietyn tasoista pelaajaa, joutuvat he odottamaan sopivan joukkueen muodostumista ja aloittamaan

taistelun tämän jälkeen yhtäaikaan. Jos raidia odotellessa joku yksittäinen pelaaja aloittaa taistelun ennen muita ja tuhlaa samalla kerran päivässä saatavan raid-passinsa, hän todennäköisesti epäonnistuu itse ja muut pelaajat joutuvat odottamaan paikalle korvaavaa jäsentä. Taistelua odotellessa syntyy usein luontevasti keskustelua ja jutustelua vieraiden ihmisten kesken, mikä ilman peliä olisi huomattavasti harvinaisempaa julkisessa tilassa. Toisaalta raidin ollessa ohii ryhmä useimmiten hajoaa kunkin taisteluun osallistuneen lähtiessä omille tahoilleen ehkä kuitenkin kokoontuen jälleen jossakin toisessa paikassa saman aktiviteetin pariin.

Kun tilaa havainnoi valmiiksi pelin näkökulmasta käsin, on pelaavat ryhmät myös helppo tunnistaa kiinnittämällä huomiota tilan ja pelikartan vastaavuuksiin. Vaikeampaan ja runsaammin pelaajia vaativaan raidiin kokoontuva pelaajaryhmä on helposti havaittavissa, koska pelaajat usein kokoontuvat yhteen kaikkien samalla katsellen lähes jatkuvasti omia puhelimiaan. Raid-ryhmät, kuten muutenkin Pokémon GO:n pelaajakunta, ovat usein hyvin heterogeenisiä, mikä on myös osaltaan raid-tilanteita etsivälle hyvä tunnusmerkki. Ihmiset kerääntyvät selkeään piiriin pitäen jatkuvasti puhelimiaan esillä ja paikalla on ihmisiä lapsista eläkeläisiin. Pokémon-salit, joissa raiditkin tapahtuvat, voivat sijaita suhteellisen sattumanvaraisissa paikoissa, kuten esimerkiksi jonkin satunnaisen kerrostalon pihamaalla. Tämä tekee kontekstia tietämättömälle toiminnasta mahdollisesti melko oudonkin näköistä. Pelaamiseen käytettyjen paikkojen muodostumisessa on siis jälleen hyvin olennaisella tavalla mukana vastaavuudet pelin ja fyysisen todellisuuden välillä, eikä toiminta käy järkeen ottamatta huomioon näitä eri ulottuvuuksia yhtäaikaaisesti.

Pelin sosiaalisuuden välityksisyys tuli hyvin selkeästi esille osallistuttuni ensimmäiseen raidiini pelaajana. Raidiin pääsee mukaan menemällä yhtäaikaan muiden pelaajien kanssa raidin virtuaaliseen odotusaulaan, johon taas pääsee sisään käyttämällä erityisen virtuaalisen esineen, eli raid-passin. Ensimmäisellä kerralla, kun yritin osallistua raidiin muiden kanssa huomasin kuitenkin, että en ollut osallistuakseni tarpeeksi korkealla tasolla, enkä omistanut taisteluun osallistumiseen oikeuttavaa passia. Raid-passeja saadakseen pelaajan täytyy olla nimittäin kehittänyt pelihahmoaan tasolle 20 ja itse olin vasta tasolla 19. Koska en halunnut paljastaa olevani paikalla ensisijaisesti havainnoimassa, jouduin siis esittämään olevani myös pelaamassa pitämällä joka tapauksessa puhelinta kädessäni aivan kuin olisin ollut mukana taistelussa. Tilanteesta tuli mieleen jonkinlainen teknologiavälitteinen rituaali, johon osallistuminen oli mahdollista vain tarpeeksi edistyneille ja asiaan vihkiintyneille jäsenille. Pelin maailmassa myös virtuaalinen kertakäyttöinen esine toimii kvasiobjektina, jonka välityksellä sosiaalisen tilanteen mieli syntyy.

Raidtaistelun aloittaminen edellyttää ainakin vaikeampien raidin tapauksessa monipuolista onnistunutta organisointia, jotta taistelun voittaminen on ylipäänsä mahdollista. Tästä syystä pelaajat usein organisoituvat etäisyyksienkin päästä käyttäen pikaviestisovelluksia ja kokoontuvat yhteen paikassa, jossa raid-taistelu aloitetaan. Erityisesti normaalisti vähemmän vilkkailla alueilla vaikeampien raidien voittaminen vaatii hyvin tehokkaasti toimivaa kommunikaatiota pelaajien välillä, koska harvoissa paikoissa riittävän tasokkaat pelaajat kokoontuvat riittävän suurissa määrin tiettyyn sijaintiin vain sattumalta. Pelin ympärille onkin organisoitunut runsaasti useimmiten kaupunginosittain jakautuneita keskusteluryhmiä, jotka mahdollistavat pelaajien organisoitumisen matkojenkin päästä konkreettisia pelitilanteita varten. Mobiiliviestintään perustuva *mikrokoordinaatio* onkin laajalti pelaajien keskuudessa oletusarvoinen ja elimellinen tapa organisoida yhteistoimintaa. Rich Ling ja Chih-Hui Lai määrittelevät mikrokoordinaation mobiiliteknologian käyttöönoton myötä yleistyneeksi erityisen tyyppiseksi kommunikaation tavaksi, joka mahdollistaa nopean ad hoc -koordinoinnin erilaisissa arjen tilanteissa. Mobiililaitteiden välityksellä ihmiset voivat ohjata ja järjestää tekemisiään ja sosiaalista interaktiotaan hyvin hienojakoisesti ja joustavasti tilanteiden muuttuessa. Mobiililaitteiden, pikaviestimien ja ryhmächattien myötä tarve suunnitella etukäteen esimerkiksi tarkkoja tapaamispaikkoja tai -aikoja on poistunut, ja laitteiden avustuksella ihmiset voivatkin yleensä luottaa saavansa toisensa kiinni, kun tarve suunnitelmien muuttamiselle ja asioiden uudelleenorganisoinnille nousee tilanteiden kehittyessä. *Mikrokoordinaatio 2.0* on puolestaan käsite, jota Ling ja Lai käyttävät erottamaan vanhan tyyppisen yhdeltä yhdelle kommunikaation nykyisin pikaviestinsovelluksissa yleisistä ryhmächateissa tapahtuvasta viestinnästä, joissa samanaikaisesti useammat ihmiset voivat kommunikoida reaaliajassa ja välittömästi toistensa kanssa. Ryhmächatit mahdollistavat useamman ihmisen ja jopa suurten joukkojen yhteisen koordinoinnin joustavalla tavalla, mikä tuottaa jälleen uudenlaisia mahdollisuuksia toimia ja järjestää arkista elämää. (Ling & Lai 2016.)

Pikaviestimissä organisoituneita keskusteluryhmiä, joissa raid-taisteluihin liittyvän mikrokoordinaation lisäksi ilmoitetaan esimerkiksi harvinaisempien pókemonien ilmaantumisesta, kutsutaan pelaajien keskuudessa yleisesti *hälytysryhmiksi*, tai *hälyryhmiksi*. Nimitys kuvastaa hyvin niissä tapahtuvan viestinnän välittömyyttä ja reaaliaikaisuutta. Pikaviestimillä onkin pelaamisen kannalta nimenomaan taktinen lyhyen aikavälin päätöksiin liittyvä ulottuvuus. Kun Pokémonin maailmaan ilmestyy uusi harvinainen pokémon tietylle alueelle, on se aktiivisena ja näin ollen

kiinni otettavissa vain rajoitetun ajan, jolloin ajantasainen tieto pelimaailman tilanteesta on erityisesti tavoitteellisesti pelaaville hyvin arvokasta. Pelaajat voivat kommunoida toisille pelaajille harvinaisen pokémonin havaitessaan, että juuri nyt kannattaa mennä hakemaan tämä kyseinen pokémon, jos sellainen vielä kokoelmista puuttuu. Myös raid-taistelut alkavat pelaajille ennakoimattomissa paikoissa ja ovat aktiivisena vain lyhyen ajan, yleensä vain 1,5-2 tuntia, minkä takia raidien löytäminen tehokkaasti on mahdollista vain peliin liittyvän kommunikaatioverkoston toimiessa. Raid-taisteluissa tehokkaasti toimivan pikaviestinnän merkitys korostuu siitäkin syystä, että vaikeammat raidit (erityisesti ne joissa taistellaan niin sanottuja legendaarisia pokémoneja vastaan) vaativat paikalle yhtäaikaan jopa kymmenkunta edistynyttä pelaajia.

Monet pelaajat siis lähtevät ulos pelaamaan ja seuraavat samalla pikaviestinsovelluksissa käytävää keskustelua ja suuntaavat liikkumistaan muilta pelaajilta saatujen tietojen mukaisesti. Näin pelaajat toimivat löyhänä, mutta ajoittain tiivistyvänä yhteistyöverkostona myös ihmisten kanssa, joita he eivät entuudestaan tunne. Vaikka mobiiliviestintä ei olekaan mitenkään välttämätöntä pelaamisen onnistumiseksi, on pelaajien keskinäinen kommunikointi erilaisten sovellusten avulla havaintojeni perusteella niin yleistä ja integroitunutta pelaamiseen itsessään, että sitä on pidettävänä yhtenä tärkeänä osana peliä, pelaajien arkea ja erityisesti peliin liittyvää sosiaalisuutta ja yhteisöllisyyttä.

Pikaviestimissä esiintyvää keskustelua seuraamalla oli myös aineiston keruuta suunnitellussa mahdollista seurata hyvin ajantasaisesti pelaajien liikkeitä ja ohjata havainnointia sinne missä tapahtui eniten pelaamisen kannalta. Samalla Pokémon GO:n pelimaailman limittyminen kaupunkitilan ja erityisesti siellä liikkumisen kanssa tuli hyvin havainnollistetuksi käytännössä. Kun kaupungin ymmärtää pelikenttänä aistien ollessa virittyneenä Pokémon GO:n todellisuuden havainnoimiseen, myös kaupungin fyysinen infrastruktuuri näyttäytyy eräänlaisena pelivälineenä. Pikaviestimeen saatu tieto pian alkavasta raidista ja paikalle kokoontuvasta raid-ryhmästä muutaman kilometrin päässä muuttuu pelaajalle (ja myös tutkijalle) eräänlaiseksi pervasiiviseksi minipeliksi, jossa PG:n karttanäyttöä, reittisovelluksia, kaupunkitilan opasteita sekä tietysti julkisia liikennevälineitä apuna käyttäen on onnistuttava saapumaan paikalle ajoissa, jotta raidtaisteluun voi osallistua. Navigoinnista julkisessa tilassa ja toisten pelaajien kanssa kommunikoinnista sovellusten välityksellä tulee näin olennainen osa itse peliä.

Toinen fyysisestä paikasta irtaantunut, mutta ajallisesti hiukan moniulotteisempi sosiaalisuuden aspekti Pokémon GO:n pelaamisessa on pelaajien välinen viestintä sosiaalisessa mediassa.

Sosiaalisessa mediassa viestiään myös ajantasaisista pókemonhavainnoista, mutta suuri osa nettikeskustelusta liittyy tämän lisäksi pelin yhteisön ja kulttuurin ylläpitämiseen sekä yleiseen tiedon saantiin pelaamiseen liittyen. Pelaajat käyvät keskustelua esimerkiksi Facebookin lukuisissa pokémonyhteisöissä, jotka ovat pikaviestiryhmien tavoin usein kaupunginosittain organisoituneita. Yhteisöjen sisällä jaetaan tietoa ja vertaistukea, järjestetään erityisiä tapahtumia, eli miittejä, tai vain keskustellaan erinäisistä pelaamiseen liittyvistä asioista. Internetissä tapahtuva kommunikaatio ja yhteisöstä saatava tieto on pelaajille usein hyvin tärkeä osa pelaamista, mikä tuli esiin myös haastatteluissa. Tässä yhteydessä asetan samaan yhteisön ja kulttuurisen tason kategoriaan myös erinäiset peliin liittyvät kolmansien osapuolien tuottamat ja ylläpitämät palvelut ja sivustot, joita monet pelaajat kertoivat seuraavansa. Pelaajat käyttävät erilaisia palveluita ja sivustoja pysyäkseen ajan tasalla esimerkiksi pelin kehittämisestä ja saadakseen pelaamisen strategiaan liittyvää tietoa. Muun muassa erilaiset verkosta löytyvät Pokémon GO -karttapalvelut ovat suhteellisen tunnettuja ja suosittuja pelaajien keskuudessa.

5. Lopuksi

Vedän seuraavaksi yhteen tutkielmani pääasialliset löydökset. Oman aineistoni perusteella voin todeta, että peli todella on erittäin suuri vaikuttaja pelaajien arjessa, eikä itseasiassa suurta osaa pelaajien toiminnasta ja heidän kokemuksistaan arkisesta kaupungilla liikkumisesta yhdessä Pokémon GO:n kanssa voida ymmärtää pelkästään pelaajien näkökulmasta käsin. Pokémon Go:n pelaajat liikkuvat suhteuttaen itsensä virtuaalisen pelikartan mukaisesti, joka representoi ympäröivää kaupunkitilaa pelin kannalta mielekkästä näkökulmasta. Katsoessaan Pokémon Go:n digitaalista karttaa, pelaajat näkevät kaupungin kiintopisteet osana pelin virtuaalista infrastruktuuria, koska usein tärkeiden paikkojen yhteydessä on pokéstop tai pokémon-sali. Pelin toiminnallisuudet ovat vaikuttamassa siihen missä ja miten liikutaan ja laitteet ovat fyysisesti yhteistoiminnassa käyttäjiensä ruumiiden kanssa hyvin moninaisilla tavoilla. Pokémon GO todella on peli, joka rikkoo monin tavoin fyysisen ja virtuaalisen tilan rajapintoja, tai tekee niiden eronteista hyvin epäselviä ja häilyviä. Pokémon GO -pelin taikapiiri on läsnä käytännöllisesti katsoen kaikkialla, mikä muuttaa kaupungin pelaajilleen hybridiseksi pelikentäksi, jossa pelaajat toimivat samanaikaisesti suhteessa sekä pelin virtuaaliseen todellisuuteen että kaupunkitilan fyysiin rakenteisiin. Pokémon GO ja laitteet, joilla peliä pelataan, ovat pelaamisen yhteydessä erottamaton ja olennainen osa pelaajien toimintaa, sekä heitä itseään.

On kiinnostavaa kuinka PG:n tietyt toiminnallisuudet voivat vaikuttaa pelaajien toimintaan silloinkin, kun he eivät itse asiassa aktiivisesti ole pelaamassa. Ihmiset esimerkiksi saattavat suorittaa päivittäisiä ostoksiaan samalla pitäen sovellusta auki taskussaan, jolloin edistystä pelissä tapahtuu samalla, kun arkipäivän askareet tulevat toteutetuiksi. Pokémon Go onkin näiltä osin erityisen hyvä esimerkki “ambientista pelaamisesta” (ambient play), mikä tarkoittaa pelin sulautumista osaksi arkipäivän rytmejä ja esimerkiksi jalkaisin liikkumista kaupungilla (Hjorth & Richardson 2017, 5). Havainnollistavimmin Pokémon Go:n ja arkielämän yhteen sulautumisen tulee esiin monien sen sisältämien käveltyjen kilometrien määrän mittaamiseen perustuvien mekaniikkojen kautta. Koska pelaajat hyötyvät pelatessa kävelyistä ylimääräisistä kilometreistä, on pelaaminen itsessään vaikuttamassa esimerkiksi kulkuvälineiden, tai reittien valintaan liikkuttaessa kaupungilla. Onkin mielenkiintoista kokevatko ihmiset silloinkin pelaavansa Pokémon GO:ta, kun pelaaminen itsessään on melko epäaktiivista, tai ainakin voimakkaasti arkipäivän rutiineihin limittyntä. Luonnollisesti tämän kaltaista passiivista ja ulkopuoliselle näkymätöntä toimintaa on

melko mahdotonta tutkia etnografisin menetelmin, mutta haastatteluissa aiheesta keskusteltiin jonkin verran. Monet haastateltavani kertoivat muuttuneista reiteistä, lisääntyneestä kävelystä ja laajentuneesta kaupunkituntemuksesta.

Kuten aiemmin tutkielmani analyysiluvun johdannossa asian ilmaisin, Pokémon GO-sovellus toimii eräänlaisena ikkunana virtuaaliseen todellisuuteen, joka on kuitenkin kiinnittyneenä fyysiseen tilaan GPS:ään perustuvan sijaintitiedon kautta. Pelatessaan ihmiset kokevat, tai aistivat tätä päällekkäistä todellisuutta laitteidensa välityksellä, mikä tekee sovelluksesta itsestään voimallisesti tilan havaitsemiseen vaikuttavan tekijän. Pokémon GO onkin hyvä esimerkki siitä tavasta, jolla lisättyyn todellisuutteen perustuva teknologia voi muuttaa kaupunkitilassa kulkevan aistikokemusta, koska pelin kannalta olennaiset liikkumisen kiintopisteet ovat havaittavissa ainoastaan pelisovelluksen välityksellä. Älylaitteen kiinteä osallistuminen toimintaan tekee havaitsemisesta ja pelaamisesta voimakkaasti koosteisen kokemuksen. (ks. *augmented sensitivity*, Tasoni, Tarantina & Giaccardi 2013, ix.) Pelaajat voivat tarkastella virtuaalista tilaa, ja suunnistaa siinä koskettamalla älylaitteidensa ruutuja samalla suhteuttaen oman ruumiinsa näytöllä liikkuvan pelihahmon kanssa. Tämän ”teknologisen kosketuksen” kautta ihmiset voivat siis laajentaa aistiensa ulottuvuutta välittömän havaittavissa olevan ympäristönsä ja aika/tilan tuolle puolen virtuaaliseen pelin tilaan, jonka fyysinen paikka on todellisuudessa pelin ja kaupungin koodi-infrastruktuurissa. (Kalanti 2009.)

Oleennaista on ottaa huomioon, että pelaamisen käytännöissä on kyse kokonaisvaltaisemmasta asiasta, kuin pelkästään pelin välittämästä informaatiosta, jonka avustuksella pelaajat voivat hahmottaa tilaa ja liikkua kaupungilla. Sen sijaan laitteet, pelisovellus ja pelin sisältämät lukuisat virtuaaliset objektit ovat itsessään nähtävä olennaisina toiminnan rakentumisen perustalla olevina aktanteina, joilla on suoraan myös inhimillistä kokemusta muovaava vaikutus. Pelatessaan Pokémon GO:ta ihmiset muodostavat käyttämiensä laitteiden kanssa erottamattoman koosteen, jossa pelaaminen toimintana syntyy heterogeenisissa suhteissa teknologian ja pelaajien välillä. Liikkuminen Pokémon GO -pelin virtuaalisen ja fyysisen todellisuuden yhdistävässä hybriditilassa ei ole ymmärrettävissä, jos toiminnan kokonaisuutta ei tarkastele nimenomaan ihmisten ja ei-ihmisten yhteistoimintana. (Latour 2005.)

Vaikka aluksi ihmettelin sitä tapaa, jolla pelaajat sekoittavat virtuaalisen pelikentän arkiseen toimintaansa ja liikkumistaan kaupungilla, sain itse pelaamisen kautta lopulta omakohtaista

tuntumaa siitä, miten pelistä voi tulla muun muassa tilan kokemiseen vaikuttava tekijä. Pelatessani aineistonkeruun yhteydessä, ja jossain määrin myös vapaa-ajallani huomasin, kuinka opin hiljalleen käyttämään Pokémon GO:n mekaniikkoja arjessani. Kentällä olon jatkuttua useita viikkoja aloin vähitellen nähdä käyttämäni kaupunkitilan osaltaan pelin virtuaalisen todellisuuden näkökulmasta ainakin silloin kun keskityin aktiivisesti pelaamiseen. Ennen pitkää kiinnitin huomiota esimerkiksi asuinpaikkani lähistöllä sijaitsevien pokémon-salien väriin, siihen millaisia pokémoneja tietyillä alueilla useimmiten näkyi, tai mikä olisi pelin kannalta tehokas tapa liikkua kaupungilla. Huomasin ajoittain esimerkiksi avaavani Pokémon GO -sovelluksen matkustaessani raitiovaunuilla, koska niiden vauhti ei yleensä ylitä pelin määrittelemää maksiminopeutta pelin seuraaman kilometrikertymän kannalta. Tämä oli myös joidenkin informanttieni raportoima pelistrategia.

Näin ollen tutkimustyökin oli käytännössä myös eräänlaista kollektiivisesti rakentunutta toimintaa. Käytin pelisovellusta ja älypuhelinta havaitsemiseen, mikä hyvin konkreettisella tavalla laajensi omia havainnoinnin mahdollisuuksiani ja samalla yhdisti myös itseni tutkimuskentän kanssa. Tutkimus-kooste, jossa olin itse osallisena oli kokoelma monenlaisia teknologisia ja virtuaalisia osallistujia älylaitteesta omaan pelihahmoon ja muihin virtuaalisen pokémon -todellisuuden objekteihin. Myös kaupunkitilaa itsessään tuli opetella havainnoimaan nimenomaan hybridisenä tilana, jossa pelin virtuaalinen todellisuus liittyy yhteen fyysisen kaupunkitilan kanssa. (Fox & Alldred 2015.) Kollektiivisesti erilaisten heterogeenisten toimijoiden muodostamaa eivät ole siis pelkästään pelaajat, vaan peliin käytetty tila itsesään.

Pelin puitteissa tapahtuvan sosiaalisuuden suhteen olennaista on niin ikään sosiaalisuuden rakentuminen nimenomaan laitteiden välityksellä kollektiivisesti, koska sosiaalisuus Pokémon GO:n pelaajien kesken on hyvin monimutkaisesti pelin mekaniikkojen välittämää. Raidien yhteydessä pelaajat joukkueista riippumatta kerääntyvät yhteen yhteisen tavoitteen innoittamana, vaikkakin ulos tulevat suljetuksi liian heikkotasoiset pelaajat. Pokémon-salien valtaamisen kontekstissa peli niin ikään voi yhdistää pelaajia yhteisen intressin takia, mutta monissa tilanteissa myös erottaa pelaajia toisistaan. Pokémon-salien yhteydessä pelaajien valitsemilla joukkeilla on aidosti merkitystä ja toisten joukkueiden pelaajat näyttäytyvätkin välteltävinä kilpailijoina. Yleisesti ottaen pelaamisen kontekstissa pelihahmo on lopulta käyttäjäänsä olennaisempi vaikuttaja, mikä tekee ihmisten välisestä sosiaalisuudesta pelitilanteissa melko toissijaista ja voimakkaasti välityksellistä. Luonnollisesti monet pelaavat Pokémon GO:ta nimenomaan sen moninpeliaspektien

ja sen sosiaalisuutta fasilitoivan luonteen johdosta, mutta joka tapauksessa sosiaalisuus pelaamisen kontekstissa rakentuu hyvin voimakkaasti pelin mekaniikkojen ohjaamana ja tietyin ehdoin.

Kirjoittaessani tätä tutkielmani loppupohdintaa, on Pokémon GO pelinä kehittynyt edelleen huomattavasti eteenpäin. Kerätessäni aineistoa kesällä 2017 koostui pelaaminen vielä lähinnä pokémonien keräämisestä, pokéstoppien kiertämisestä ja pokémon-salien valtaamisesta. Myöhemmin kesällä mukaan tulivat vielä raid-taistelut jotka toivat peliin siihen monen kaipaamaa lisäsisältöä. Nyt vuoden 2019 keväällä on Pokémon GO saanut jo lukuisia uusia ominaisuuksia ja mekaniikkoja, joiden puitteissa tapahtuvan toiminnan havainnointi olisi ehdottomasti kuulunut myös oman tutkielmani aihepiiriin. Esimerkkinä tällaisesta uudistuksesta on erityinen research-mekaniikka, jonka myötä pelaajat saavat ajoittain selvitettäväkseen erityisiä tehtäviä, joita suorittamalla pelaajat voivat saada erityisiä palkintoja (pokemon.com 2019). Oletettavasti uusilla ominaisuuksilla on hyvin merkittäviä vaikutuksia Pokémon GO:ta pelatessa muodostuvan teknologiavälitteisen kokemuksen muodostumiseen.

Kuitenkin varsinaisen tutkimustehtäväni kannalta pelin kehittyminen on toissijainen asia ja kertookin vain hyvin kuvaavalla tavalla, millaista tutkimus nopeasti kehittyvien teknologisten sovellusten kontekstissa on. Pokémon GO voi olla jatkuvasta kehitymisestään huolimatta lopultakin vain ohimenevä ilmiö, kuten monet muutkin teknologiset sovellukset. Käyttämäni aineiston selkeä ongelma onkin uuteen digitaaliseen teknologiaan ja uusiin sovelluksiin yleisesti usein liittyvä hetkellisyys ja trendien nopea vaihteluväli. Uusien välineiden käyttöönoton takia ihmisten kokema mediamaisema on jatkuvassa muutoksessa. Esimerkiksi erilaiset sosiaalisen median palvelut ovat nyt lähes oletusarvoisesti läsnä varsinkin nuorten arjessa, vaikka ne olivat vielä joitakin vuosia sitten täysin tuntemattomia suurelle yleisölle. Esimerkiksi Bartel & Ling (2016) ovat todenneet tutkimuksiensa perusteella kuinka sosiaalisten median välineiden (erityisesti Facebookin) levittyä tanskalaisten nuorten keskuudessa, muuttuivat vastaavasti tekstiviestien käyttötavat toisenlaiseksi ja ne etsivät uuden roolin nuorten mediankäyttötavoissa. Kun tutkimuksella yritetään pureutua käsillä oleviin median ilmiöihin, ovat tulosten julkaisemisen vaiheessa ilmiöt helposti kehittyneet jo toisenlaisiksi.

Kiinnostavia ovat kuitenkin ne implikaatiot, jotka teknologiavälitteisestä toiminnasta tulevat esiin tämän tutkielman puitteissa tekemieni havaintojen perusteella. Pokémon Go:ssa virtuaalisuuden, teknologian toiminnan ja sosiaalisuuden välillä on jatkumo, jossa toiminnan paikantuminen ja tilan

olemus eivät ole yksiselitteisesti osoitettavissa. Pokémon Go:n pelaajat toimivat itsekin koosteisena toimijoina monitasoisessa hybridisessä todellisuudessa. Pelin puitteissa syntyvä toimijuus näyttääkin syntyvän hyvin samalla tavalla, kuten Beth Coleman on asian ilmaissut puhuessaan verkottuneesta subjektiviteetista (Coleman 2011). Lopulta tärkeä kysymys kuuluukin, onko nykyaikaisen Internetiin jatkuvasti kytköksissä olevan yhteiskunnan todellisuudessa enää mitään mieltä tehdä eroa virtuaaliseen ja fyysiseen todellisuuteen. Ei ole liioittelua sanoa, että kaikki mikä on relevanttia on jo myös Internetissä, eikä yhteiskunnassa normaalisti elävä ihminen voi tätä todellisuuksien sekoittumista paeta vaikka haluaisikin. Kyse ei siis ole enää siitä, ovatko ihmiset teknologisen todellisuuden vaikuttamia, tai onko tämä hyvä vai paha asia, koska todellisuus on jo verkostoyhteiskunta. Tällä hetkellä paljon kiinnostavampi kysymys on se, miten ihmiset elävät lisätyn todellisuutensa erinäisissä rajapinnoissa, joissa heidän identiteettinsä on jakautuneena monipaikkaisesti ja moniajallisesti erilaisiin verkottuneisiin profiileihin ja avatareihin niin sanotun aktuaalisen off-line todellisuuden ulkopuolella.

Päästään kysymykseen, minkälaista toimintaa verkottunut teknologinen maailma tuo tullessaan, millaista on verkostoyhteiskunnan sosiaalisuus ja millaisena näyttäytyy teknologiaa jatkuvasti arjessaan käyttävien ihmisten välityksellin toimijuus. Millainen kokemus syntyy kaupunkitilasta, joka koetaan entistä enemmän teknologisesti ja miten tämä kaikki vaikuttaa ihmisten arjessa ja toisaalta myös laajemmin yhteiskunnallisella tasolla? Kiinnostavina jatkotutkimuksen aiheina voisinkin esittää oman tutkimusasetelmani laajentamista myös muiden teknologioiden piiriin. Alkuperäisenä ideanani tutkielman suunnitteluvaiheessa oli tutkia yleisemmin älypuhelinosa arkea ja esimerkiksi sitä, miten sosiaalisuus muuttuu, kun ihmisten interaktiota välittävät entistä voimakkaammin esimerkiksi erilaiset Snapchatin ja Instagramin kaltaiset kuvalliseen viestintään perustuvat sovellukset. Olisikin kiinnostavaa tarkastella lähemmin nimenomaan etnografian ja haastatteluiden avulla empiirisesti, kuinka verkottunut älyteknologia laajemmin vaikuttaa ihmisten arjessa, tai jopa millainen osa ihmistä älypuhelin on.

Lähteet:

Arminen, I. & Raudaskoski, S. 2003, Tarjoumat ja tietotekniikan tutkimus. *Sociologia* 4/2003, 279-296.

Bennett, Jane 2010. *Vibrant Matter: a political ecology of things*, Duke University Press, Durham and London.

Bennett, S., Maton, K. & Kervin, L. 2008, The 'Digital Natives' Debate: A Critical Review of the Evidence, *British Journal of Educational Technology*, 39(5)

Bertel, T.F. & Ling, R. 2016, "It's just not that exciting anymore": The changing centrality of SMS in the everyday lives of young Danes, *New media & society* 2016, Vol. 18(7) 1293-1309

Bijker, E.W., Hughes, T.P. & Pinch, T.J. 1987. *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts & London, England

Bowler, L., & Nessel, V. 2013. Information literacy. In J. Beheshti & A. Large (Eds.), *The information behavior of a new generation –children and teens in the 21st century* (45-63). Lanham, Md: Scarecrow Press.

Brown, Barry 2013. *Ethnographic Approaches to Digital Research*. Teoksessa: Price, S., Jewitt, C. & Brown, B. 2013. *The Sage Handbook of Digital Technology Research*. SAGE Publications Inc.

Coleman, Beth 2011, *Hello Avatar: Rise of the Networked Generation*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England

Coole, Diana & Frost, Samantha, *New Materialisms: Ontology, Agency and Politics*, Duke University Press, Durham & London 2010

Côté, James 2014. *Youth Studies: Fundamental Issues and Debates*, Palgrave MacMillan.

Deleuze, G. & Guattari, F. 1978. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Translation and foreword by Brian Massumi, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Eriksson, Päivi & Koistinen, Katri. 2014, *Monenlainen tapaustutkimus*, Kuluttajatutkimuskeskuksen tutkimuksia ja selvityksiä 11, Helsinki.

Eskola, J. & Suoranta, J. 2001, Johdatus laadulliseen tutkimukseen, Vastapaino, Tampere

Fox, N.J. & Alldred, P. 2015, New materialist social inquiry: designs, methods and the research-assemblage, *International Journal of Social Research Methodology*, 2015, Vol. 18, No. 4, 399-414.

Geertz, Clifford 1973, *The Interpretation of Cultures: Selected essays*, Basic Books Inc., New York

Giaccardi, Chiara 2013. *Media and The City: Urbanism, Technology and Communication*, Cambridge scholars publishing.

Grandinetti, J. & Ecenbarger, C. 2018. Imagine Pokémon in the “Real” world: a Deleuzian approach to Pokémon GO and augmented reality, *Critical Studies in Media Communication*, 35:5, 440-454

Haraway, Donna 1986, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York; Routledge

Heidegger, Martin 1977. *The Question Concerning Technology and Other Essays*. Translated by William Lovitt, Garland Publishing INC., New York & London.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena 2014, *Tutkimushaastattelu – Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*, Gaudeamus Helsinki university press.

Huizinga, J. 1955. *Homo Ludens A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press. Boston, USA

Huttunen, Laura 2010. *Tiheä kontekstointi: Haastattelu osana etnografista tutkimusta*. Teoksessa:

Ruusuvuori, Nikander & Hyvärinen 2010. *Haastattelun analyysi*. Vastapaino, Tampere.

Ihde, Don 2003. *If Phenomenology Is an Albatross, Is Post-Phenomenology possible?*, teoksessa: Ihde, Don

& Selinger, Evan 2003. *Chasing Technoscience: Matrix for Materiality*, Indiana University Press, USA, 131-144.

Jennett, C., Cox, A.L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T. & Walton, A. 2008. Measuring and defining the experience of immersion in games, [International Journal of Human-Computer Studies](#)

[Volume 66, Issue 9](#), September 2008, 641-661

Jokinen, Ari; Asikainen, Eveliina; Mäkinen, Kirsi 2010. Kävelyhaastattelu tapaustutkimuksen menetelmänä, *Sociologia*, 4/2010

Jolanki, O. & Karhunen, S. 2010. Renki vai isäntä? Analyysiohjelmat laadullisessa tutkimuksessa. Teoksessa: Ruusu vuori, Nikander & Hyvärinen 2010. Haastattelun analyysi, Vastapaino, Tampere.

Kalanti, Timo 2009. Ruumis ja rauta: Esseitä esineiden sosiaalisuudesta, Helsingin yliopiston sosiologian laitoksen tutkimuksia nro 259, Yliopistopaino, Helsinki.

Kiilakoski, Tomi 2012, Kasvatus teknologisessä maailmassa: Tutkimus teknologisoituvasta kasvatuksesta, Nuorisotutkimusseura, Helsinki.

Kitchin, Rob & Dodge Martin 2011. *Code/Space – Software and Everyday Life*, The MIT Press.

Koiranen, I., Räsänen, P. & Södergård, C. 2016, Mitä digitalisaatio on tarkoittanut kansalaisten näkökulmasta?*, *TaY, Talous ja yhteiskunta* 3/2016 24-29

Latour, Bruno 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford university press

Latour, Bruno 1992. Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts, teoksessa: Bijker & Law 1992. *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge, MIT Press, 225–258.

Laurier, E., Brown, B. & McGregor, M. 2016, Mediated Pedestrian Mobility: Walking with the Map App, *Mobilities*, 11:1, 117-134,

Licoppe, Christian 2002. 'Connected' presence: the emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communication technoscape, *Environment and Planning D: Society and Space* 2004, volume 22, pages 135-156.

Ling, Rich 2012, *Taken for Grantedness*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Ling, Rich & Chih-Hui Lai 2016, Microcoordination 2.0: Social Coordination in the Age of Smartphones and Messaging Apps, *Journal of Communication* 66 (2016) 834–856

Lupton, Deborah 2015, *Digital Sociology*, Routledge Taylor & Francis Group, London and New York.

McClellan, J. & Dorn, H. 2006, *Science and Technology in World Society*, John Hopkins University Press, Baltimore.

Michael, Mike 2000. *Reconnecting Culture, Technology and Nature: From Society to Heterogeneity*, Abingdon : Taylor & Francis

Montola, Markus 2010. *A ludological view on the pervasive mixed-reality game research paradigm*, Springer-Verlag London Limited

Mäyrä, Frans 2017. *Pokémon GO: Entering the Ludic Society*, *Mobile Media & Communication* 2017, Vol. 5(1) 47-50. SAGE

Mäyrä, Frans 2008. *Introduction to Game Studies: Games and Culture*. SAGE Publications Inc.

Mäyrä, F., Holopainen, J. & Jakobsson, M. 2012, *Research Methodology in Gaming: An Overview*, *Simulation & Gaming* 43(3) 295-299.

Palfrey, J. & Gasser, U. 2008, *Born Digital: Understanding the first generation of digital natives*, Basic Books, New York

Park, Sora 2013. *Always On and Always With Mobile Tablet Devices: A Qualitative Study on How Young Adults Negotiate With Continuous Connected Presence*, *Bulletin of Science, Technology & Society* 2013, Vol. 33(5-6) 182-190

Pyhtinen, Olli 2015. *Sosiologia ilman yhteiskuntaa? Bruno Latourin sosiaaliteoria*. Teoksessa: Pyykkönen, Miikka & Kauppinen, Ilkka 2015. *1900-luvun ranskalainen yhteiskuntateoria*. Gaudeamus Helsinki University Press.

Pyhtinen, O. & Lehtonen, T-K. 2015. *Michel Serres ja yhteisön logiikat*. Teoksessa: Pyykkönen, Miikka & Kauppinen, Ilkka 2015. *1900-luvun ranskalainen yhteiskuntateoria*. Gaudeamus Helsinki University Press.

- Richardson, I. & Hjorth, L. 2017. Pokémon GO: Mobile media play, place-making and the digital wayfarer. *Mobile Media & Communication* 2017, Vol. 5(1) 3-14
- Ridell, Seija 2013. The City as a Medium of Media: Public Life and Agency at the Intersections of the Digitally Shaped Urban Space, teoksessa: Giaccardi, Chiara, et al. *Media and the City: Urbanism, Technology and Communication*. Cambridge Scholars Publishing, 2013.
- Ridell, Seija 2009. Julkista elämää digitaalisen verkkopussin solmukohdassa. Teoksessa: *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa*. Tampere University Press, 2009
- Ruusuvuori, Nikander & Hyvärinen 2010. Haastattelun analyysi, Vastapaino, Tampere.
- Serres, Michel 2012, *Thumbelina: The Culture and Technology of Millenials*, Translated by Daniel W. Smith 2015, Rowman & Littlefield international, London & New York
- de Souza e Silva, Adriana 2009, *Hybrid Reality and Location-Based Gaming: Redefining Mobility and Game Spaces in Urban Environments*, *Simulation & Gaming*, Volume 40 Number 3.
- de Souza e Silva, A. & Sutko, D.M. 2008. Playing Life and Living Play: How Hybrid Reality Games Reframe Space, Play, and the Ordinary. *Critical Studies in Media Communication* Vol. 25, No. 5, December 2008, p. 447-465
- Stenros J., Montola M. & Mäyrä, F. 2007. *Pervasive Games in Ludic Society*, FuturePlay 2007, November 15-17, 2007, Toronto, Canada.
- Stiegler, Bernard 1994. *Technics and Time, 1: The Fault of Epithemus*, Stanford University Press, California.
- Tabacchi, M.E., Caci, B., Cardaci, M., Perticone, V. 2017. Early usage of Pokémon Go and its personality correlates, *Computers in Human Behavior* 72 (2017) 163-169
- Takahiro, A. Kato, Alan, R. Teo, Masaru Tateno, Motoki Watabe, Hiroaki Kubo, & Shingenobu Kanba, 2016, Can Pokémon GO rescue shut-ins (*hikikomori*) from their isolated world?, *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, Volume 71 issue 1.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2003. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*, Tammi, Helsinki

Veenhof, B., & Timusk, P. 2009. Online activities of Canadian boomers and seniors. *Canadian Social Trends*, (88), 26-33.

Zimmerman, Eric 2008, *Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century*, Routledge, New York

Elektroniset lähteet:

Battling at Gyms, Pokémon GO:n virallinen verkkosivusto

<https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?p=web&s=gyms-and-battle&f=battling-at-gyms>, haettu 25.2.2019

Chandler, Daniel 1995, Technological or Media Determinism, <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/tecdet/tecdet.html>, viitattu 15.2.2019

Diginuoruus Mediakaupungissa, <http://www.metroproject.net/>, viitattu 19.9.2017

Eggs and Hatching, IGN, http://www.ign.com/wikis/pokemon-go/Eggs_and_Hatching, haettu 20.9.2018

Ekman, Timo (2016) Pokémon Stop, Uusi Suomi, puheenvuoro, 29.7.2016
<http://timoekman.puheenvuoro.uusisuomi.fi/220605-pokemon-stop>

Gym (Pokémon GO), Pokémon Wiki, [https://pokemon.fandom.com/wiki/Gym_\(Pok%C3%A9mon_GO\)](https://pokemon.fandom.com/wiki/Gym_(Pok%C3%A9mon_GO)), haettu 5.5.2019

International Telecommunication Union 2018. 2018 Global and regional ICT estimates, ITU:n viralliset verkkosivut, <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx> haettu: 18.2.2019

Hill, Dan 2008. Essay: The street as platform, City of Sound -verkkosivut, <https://www.cityofsound.com/blog/2008/02/the-street-as-p.html> haettu 18.2.2019

How to Throw a Poke Ball (2018), IGN,

[http://www.ign.com/wikis/pokemon-go/How to Throw a Poke Ball](http://www.ign.com/wikis/pokemon-go/How_to_Throw_a_Poke_Ball), haettu 20.9.2018

Luukkonen, Risto (2016) Miksi keräätte Pokémoneja, miksette kerää marjoja?, HS.fi, MieliPide

<https://www.hs.fi/mielipide/art-2000002911650.html>, haettu 20.9.2018

Master Pokémon GO Research, Pokémonin virallinen verkkosivusto

<https://www.pokemon.com/us/strategy/master-pokemon-go-research/>, haettu 14.5.2019

Nuorisolaki 1285/2016, <http://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>

Ole Hyvä Helsinki! -hankkeen verkkosivut, <http://brandnewhelsinki.fi/ole-hyva-helsinki/>, viitattu 19.9.2017

Pokémon GO virallinen Internet-sivusto. <http://www.pokemongo.com/> haettu 19.9.2017

Pokéstop, Pokémon Wiki, <http://pokemon.wikia.com/wiki/Pok%C3%A9Stop>, haettu 20.8.2018

Pokémon GO items, Pokémon Wiki http://pokemon.wikia.com/wiki/Pok%C3%A9mon_GO_items, haettu 20.8.2018

Pokémoisio, <https://poke.mois.io/> haettu: 28.5.2017 (ei enää toiminnassa)

Raid Battles, Pokémon GO:n virallinen verkkosivusto

<https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/en-us/articles/115009004747-Raid-Battles>, haettu 10.8.2018

Typpö, Juha. (2016) Kaisaniemen puistoon kerääntyi perjantai-iltana valtava joukko Pokémon-pelaajia epäviralliseen jättitapahtumaan, HS.fi, 23.7.2016, haettu 20.9.2018 <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002912186.html>