Mieleen painuneet pelaajakokemukset Pokémon GO -pelin parissa

Lektio

Elina Koskinen
Tampereen yliopisto

Lektio 31.1.2025 Tampereen yliopistossa

> Peli oli ilmestynyt edellisenä päivänä. Pelasin Tampereella ja vastaan tuli jatkuvasti pelaajia. Katseet kohtasivat, pieni hymy syttyi – tiesimme, mitä toinen oli tekemässä. Tuntemattomat – myös minä – juttelivat keskenään, maailma tuntui hetken aikaa pienemmältä, ihmiset olivat henkisesti lähempänä toisiaan ja halusivat aidosti pitää hauskaa ja nauttia sellaisesta asiasta, jolla ei ole mitään suurempaa tarkoitusta kuin hauskan pitäminen. Toisin sanoen ympärillä oleva todellisuus tuntui kerrankin keskittyvän sellaiseen asiaan, joka maailmassa on olennaista: ilo, ja se oivallus, että kaikki olemme kuitenkin samanlaisia.

Näin kuvaili eräs kyselyvastaajistamme, kun pyysimme jakamaan mieleen painuneen *Pokémon GO* -pelikokemuksen. Se, mitä hän tässä kertoo, kuvastaa sitä, kuinka *Pokémon GO* muutti ympäristöämme sekä myös meitä poikkeuksellisella tavalla, ainakin hetkellisesti.

Mitä sinä muistat kesästä 2016, kun *Pokémon GO* julkaistiin? Luitko pelistä uutisista tai kuulitko siitä ystävältäsi? Tai näitkö kun peliä pelattiin kaduilla? Pelasitko sitä kenties itse? Muistatko ottaneesi hauskoja kuvia Pokémon-hahmojen kanssa? Tai päätyneesi metsästämään pokémoneja paikoissa, joissa et ollut koskaan ennen käynyt? Juttelitko *Pokémon GO*:ta pelaavan itsellesi tuntemattoman ihmisen kanssa? Tai kävelitkö uskomattoman pitkiä matkoja pokémoneja metsästäessäsi, jopa huonossa säässä? Käyttäydyitkö julkisilla paikoilla tavoilla, jotka saivat sinut tuntemaan olosi kiusaantuneeksi pelatessasi *Pokémon GO*:ta? Et ollut ainoa, joka koki näitä asioita. Hetken aikaa mobiilipeli virtuaalisten olentojen metsästämisestä yhdisti ihmisiä, pelasivatpa he sitä itse tai eivät.

Vaikka näennäisesti uusi teknologia oli yksi syy, jonka vuoksi osa alkoi pelata *Pokémon GO*:ta, se ei ollut kuitenkaan ensimmäinen paikkatietoinen peli. Ennen ja jälkeen sen, kun tarkka GPS-paikannus tuli julkiseen käyttöön vuonna 2000, on ollut monia erityyppisiä pelejä, joissa on käytetty muita teknologioita sijainninseurantaan. Mutta vuonna 2016 *Pokémon GO* levisi kulovalkean tavoin: yhtäkkiä kaikki olivat kiinnostuneita pelistä; ihmiset, media ja tiedemaailma. Me Tampereen yliopiston Game Research Labissä onnistuimme tarttumaan tilaisuuteen ja keräämään *Pokémon GO* -pelaajien varhaisia kokemuksia kyselyllä, jota alettiin jakaa vain seitsemän viikkoa pelin Euroopan julkaisun jälkeen. Tuo *Pokémon GO* -kesä osoittautuikin ainutlaatuiseksi hetkeksi, jollaista minkään toisen tunnetun brändin, kuten Harry Potterin tai Minecraf-

https://doi.org/10.63388/pv.177266

tin, teemoittama paikkatietoinen peli ei ole vielä saavuttanut. Päinvastoin näitä kahta erittäin suosittuun brändiin perustuvaa paikkatietoista peliä ei enää ole olemassa, sillä ne eivät olleet tarpeeksi tuottoisia, jotta niiden ylläpitoa verkossa olisi jatkettu.

Pokémon GO on ainutlaatuinen tapaus paikkatietoisten pelien joukossa, ja mieleen painuneet kokemukset, joita pelaajilla oli pelin parissa sen alkuaikoina, voivat olla vaikeasti toistettavissa muissa yhteyksissä. Väitän kuitenkin, että voimme oppia jotakin myös paikkatietoisten pelien pelaajakokemuksista yleisemmällä tasolla, kun tarkastelemme 2400 kyselyymme vastanneen suomalaisen pelaajan kokemuksia *Pokémon GO*:n alkumetreistä. Väitöskirjassani keskityin siihen, mitä pelaajat pitivät mieleenpainuvana ajastaan pelin parissa.

Väitöskirjani koostuu neljästä vertaisarvioidusta artikkelista ja yhteenvedosta, joka sitoo artikkelit kokonaisuudeksi. Ensimmäisessä artikkelissani tarkastelen 2400 vastaajan aineistoa kokonaisuutena, ja temaattisen analyysin kautta luokittelimme mieleen painuneet pelikokemukset seuraaviin kategorioihin: *Pelattavuus ja pelin sisältö*, *Ihmiset ja sosiaalisuus*, *Sijainti*, *Olosuhteet ja konteksti*, *Negatiiviset tapahtumat*, *Tunteet* sekä *Muut*, sekalaiset kokemukset. Tutustuttuani aineistoon ensimmäistä artikkelia kirjoittaessani huomioni kiinnittyi erityisesti vastauksiin, joissa pelaajat kertoivat olevansa tietyn ikäisiä ja toimivansa tavalla, joka heidän mielestään oli ristiriidassa tämän mainitun iän kanssa. Esimerkiksi 50-vuotias nainen kertoi seuraavaa:

> Lentokentällä kävelin käytävää edestakaisin että sain pokestopilta palloja. Ei aikuinen ihminen niin tee.

Silti monet keski-ikäiset pelasivat peliä, ja joillekin se oli jopa ensimmäinen mobiilipeli, jota he olivat koskaan pelanneet. Päätin syventyä tämän pelaajaryhmän pelikokemuksiin toisessa artikkelissani lähes 350 40–65-vuotiaan vastaajan kautta. Minulle keski-ikäisten pelaajien kokemuksista erottui eniten heidän vuorovaikutuksensa heille entuudestaan tuntemattomien lasten ja nuorten kanssa. Useat vastaajat kuvailivat, kuinka heillä ei muuten olisi todennäköisesti ollut mitään yhteistä keskusteltavaa, mutta *Pokémon GO*:n kautta he päätyivät yllättäviin vuorovaikutustilanteisiin eri sukupolven edustajien kanssa. Eräs 40-vuotias äiti kuvaili, kuinka "bondaaminen" hänen lastensa ikätoverien kanssa PokéStopeilla oli "ihan parasta!"

Palatakseni alkuperäiseen, 2400 pelaajaa kattavaan aineistoon, suuri osa muistoista ei itse asiassa liittynyt suoraan peliin tai pelin toimintoihin, vaan pelin ohessa tapahtuvaan sosiaaliseen kanssakäymiseen. Päätin keskittyä tähän näkökulmaan kahdessa viimeisessä artikkelissani, ensiksi perheenjäsenten väliseen ja toiseksi toisilleen tuntemattomien ihmisten väliseen sosiaaliseen kanssakäymiseen.

Kolmannessa väitöskirja-artikkelissani keskityin siis noin 260 vastaajaan, jotka kuvailivat pelikokemuksiaan perheenjäsentensä kanssa. Sen sijaan, että olisimme keskittyneet vain tutkimuksessa perinteisesti tarkasteltuun vanhempien ja lasten väliseen kanssakäymiseen, sisällytimme tutkimukseemme mukaan myös sisarusten välisen, kumppanien välisen ja aikuisten pelaajien ja vanhempiensa välisen vuorovaikutuksen. Vanhempien ja alaikäisten lasten välisestä vuorovaikutuksesta oli kuitenkin mielenkiintoista havaita, että normaalisti pelaamiseen liittyvät sovitut käytännöt, kuten ruutuaikaa koskevat säännöt, eivät yllättäen päteneet *Pokémon GO*:n kohdalla. Yhtäkkiä oli sallittua pelata monta tuntia tai juosta ulos nukkumaanmenoajan jälkeen ottamaan kiinni harvinaisia pokémoneja. Tämä johtui todennäköisesti siitä, että vanhemmat olivat itsekin kyseisen pelin pelaajia. *Pokémon GO*

onnistui luomaan leikkisän mielentilan, jonka avulla syntyi uusia tapoja viettää aikaa ja lähentyä perheenjäsenten kanssa.

Viimeisessä, neljännessä väitöskirja-artikkelissani pääsin vihdoin tutkimaan sitä seikkaa, joka kenties kiinnosti minua aineistossa eniten: suomalaiset, jotka kohtasivat tuntemattomia ihmisiä ja olivat vapaaehtoisesti vuorovaikutuksessa heidän kanssaan. "Tätä ei tapahtuisi ilman *Pokémon GO*ta kyllä ikinä", kuten eräs vastaajista, 30-vuotias nainen, kertoi pelaamisen lomassa käydyistä keskusteluista lasten kanssa. Aineistossa oli lähes 400 vastaajaa, jotka kuvailivat mieleen painunutta kanssakäymistä tuntemattoman ihmisen kanssa. Eräs toinen vastaaja, 20-vuotias mies, kuvaili, kuinka hän istui puistossa ja jonkin ajan kuluttua sanoi sanasen vieressään istuvalle henkilölle, ja kahdeksan tuntia myöhemmin palasi kotiin vietettyään iloisen illan keskustellen sekä pokémoneja keräten, ja kahvitkin oli käyty keittämässä. "ÄÄRIMMÄISEN epäsuomalaista!" hän totesi. Pelin vuoksi pelaajat käyttäytyivät sosiaalisesti tavoilla, joita he kuvailivat vastauksissaan epänormaaleiksi meille suomalaisille. Lisäksi jopa vastaajat, jotka kertoivat kärsivänsä sosiaalisesta ahdistuksesta, lähtivät ulos ja pelasivat tuntemattomien ihmisten kanssa.

Pokémon GO auttoi myös joitakin pelaajia tuntemaan olonsa turvalliseksi ulkona yöaikaan. Eräs 20-vuotias nainen kuvaili kokemustaan seuraavanlaisesti:

> Kuljin yöllä pimeällä toisen nuoren naisen kanssa pelaamassa Pokémonia. Vastaantuleva miesporukka vinkkasi, että "Menkää tytöt tonne puskaan, siellä on Skaitteri!" (Scyther). Kerrankin tuntemattomien miesten huutelu ei pelottanut vaan peli yhdisti ja loi luottamusta.

Pokémon GO madalsi kynnystä jutella tuntemattomien kanssa jopa tilanteissa, joissa nämä pelaajat eivät normaalisti olisi aloittaneet keskustelua. Peli onnistui hetkellisesti muuttamaan sosiaalista ilmapiiriä Suomessa ja loi pelaajien välille yhteisöllisyyden tunteen.

Syvennyttyäni aineistoon ja kirjoitettuani nämä neljä artikkelia aloin pohtia, mitä havaintoni kertovat paikkatietoisten pelien pelaajakokemuksista yleisemmällä tasolla. Tarkasteltuani *Pokémon GO* -pelaajien mieleen painuneita kokemuksia päättelin, että paikkatietoisten pelien pelaajakokemuksissa on neljä ulottuvuutta:

1. pelimekaniikat ja pelin sisältö,
2. sijainti ja konteksti,
3. sosiaalisuus, ja
4. sitoutuminen.

Seuraavaksi esittelen nämä ulottuvuudet lyhyesti.

Pelimekaniikat ja pelin sisältö

Ei toki ollut yllättävää, että monet pelaajat jakoivat kokemuksia, jotka liittyivät pelin sisältöön ja siihen, miten he peliä pelasivat. Vaikka kaikki pelaajien muistot käsittelivät peliä tavalla tai toisella, *Pelimekaniikat ja pelin sisältö* -ulottuvuuden kokemukset koskivat juurikin pelin sisäisiä elementtejä. Usein nämä kokemukset liittyivät pelin toimintoihin, kuten pokémonien metsästämiseen, löytämiseen, pyydystämiseen, kehittämiseen, kouluttamiseen ja taisteluttamiseen tai munien hautomiseen. Nämä aktiviteetit tapahtuivat usein pelin virtuaalikerroksessa sijaitsevien kohteiden, kuten PokéStoppien ja Gymien, eli salien, lähellä, koska näiden ympärillä esiintyi enemmän pokémoneja. PokéStopeilta

ja Gymeiltä pelaajat pystyivät myös hankkimaan lisää esineitä, kuten poké-palloja. Lisäksi saleilla pelaajat pystyivät taistelemaan muiden joukkueiden pokémoneja vastaan tai jättämään omat pokémoninsa puolustamaan salia. Nämä pelin sisäiset kohteet houkuttelivat pelaajia tietyille alueille fyysisessä maailmassa.

Kun pelaajat kuvailivat mieleen painunutta pelikokemusta, joka oli jollakin tavalla negatiivinen, liittyi se yleensä pelin tapahtumiin, kuten pokémonin pakenemiseen tai pelaajan poké-pallojen loppumiseen. Pelaajat kokivat myös negatiivisia tunteita, kuten häpeää, mutta myös pettymystä ja turhautumista pelissä tapahtuneiden asioiden vuoksi. Pelin alkuaikoina erilaiset tekniset ongelmat tuottivat pelaajille pettymyksiä. Yleisin negatiivinen kokemus oli kuitenkin se, että pelaaja epäonnistui yrittäessään pyydystää Pokémon-hahmoa, jonka olisi todella halunnut.

Sijainti ja konteksti

Toinen ulottuvuus oli *Sijainti ja konteksti*. Koska *Pokémon GO* on paikkatietoinen peli, se kannustaa pelaamaan missä tahansa, mikä tarkoittaa, että pelaaminen voi tapahtua monenlaisissa paikoissa ja konteksteissa, jotka vaikuttavat pelikokemukseen. Monet pelaajat pelasivat peliä ulkona, toisinaan välittämättä huonosta säästä. Sen lisäksi, että pelaajat pelasivat tutuissa ympäristöissä, kuten puistoissa, joihin kokoontui paljon ihmisiä, he matkustivat myös uusiin paikkoihin pelaamaan. Toiset kokivat mieleen painuneita pelihetkiä paikoissa, joihin he olivat matkustaneet muista syistä. Esimerkiksi eräs pelaaja kuvaili, kuinka hän aloitti *Pokémon GO* -seikkailunsa viettäessään kesälomaa Japanissa, brändin synnyinmaassa. Pelaajat löysivät uusia maastoja pokémonien metsästyksen lomassa jopa tutuista kaupungeista ja vierailivat paikoissa, joihin he eivät olisi päätyneet ilman peliä. Joskus tämäntyyppinen nähtävyyksien tutkailu oli sattumaa, ja joskus taas peliä käytettiin tarkoituksella paikkojen tutkiskeluun.

Pelaajat kuvailivat myös, kuinka tutut ympäristöt olivat muuttuneet näkyvästi pelin vuoksi: esimerkiksi tila, joka olisi normaalisti ollut tyhjillään, oli yhtäkkiä täynnä *Pokémon GO* -pelaajia. Eräs pelaaja kuvaili muutosta seuraavalla tavalla:

> Pitkän linjan pelaajana oli todella ilahduttavaa mennä Ruttopuistoon pelaamaan ja tajuta, että kerrankin me pelaajat olemme enemmistö, sen sijaan että olisi kymmenen nörttiä kiertämässä farmia ja viisisataa nuorta aikuista juomassa viinaa. Edes vessaan ei ollut jonoa, kun ihmiset olivat pelaamassa, eivät dokaamassa. Kerrankin olimme mainstreamiä!

Paitsi tyhjät tilat, myös paikat, joissa aiemmin oli ollut paljon ihmisiä, muuttuivat, ja ihmisten tavanomaiset aktiviteetit näissä paikoissa vaihtuivat *Pokémon GO*:n pelaamiseksi.

Sosiaalisuus

Kolmas ulottuvuus oli *Sosiaalisuus*. Vaikka pelissä itsessään ei alkuvaiheessa ollut juuri lainkaan sosiaalisia ominaisuuksia, sitä pelattiin yhdessä muiden kanssa, ja pelin aikana tapasi uusia ihmisiä, koska kaduilla oli valtava määrä pelaajia, jotka oli helppo tunnistaa. Pelaajat myös kokoontuivat PokéStoppien ja salien ympärille, mikä edesauttoi muiden pelaajien kohtaamista. Tuttujen ja tuntemattomien ihmisten kanssa käydyn sosiaalisen vuorovaikutuksen lisäksi *Pokémon GO* vaikutti yleiseen sosiaaliseen ilmapiiriin ja loi yhteisöllisyyttä. Eräs pelaaja kuvaili hetkeä, jolloin *Pokémon*-animaation tunnusmusiikki alkoi soida puistossa, jossa oli noin satakunta nuorta ja nuorta aikuista, ja monet heistä alkoivat laulaa mukana. *Pokémon GO*:n luoma sosiaalinen ilmapiiri ja yhteisöllisyys pelin alkuaikoina olivat ainutlaatuinen ilmiö, jonka

laajaa levinneisyyttä on vaikea toisintaa. Lukuisien ihmisten pelaaminen julkisilla paikoilla osoittaa kuinka paikkatietoisella pelillä voi olla erittäin näkyvä sosiaalinen vaikutus, huolimatta siitä, että se kesti vain hetken ajan.

Sitoutuminen

Viimeiseksi oli *Sitoutumisen* ulottuvuus, joka liittyy siihen, kuinka syvästi pelaajat olivat sitoutuneet *Pokémon GO*:hon, esimerkiksi käyttämällä peliin ylenmääräisesti aikaa ja vaivaa. Jotkut pelaajat menivät äärimmäisyyksiin saavuttaakseen tavoitteensa pelissä tai nauttivat pelistä niin paljon, että viettivät tuntikausia pelaamalla, ja joskus kävelemällä pitkiä matkoja, vain saadakseen kiinni Pokémon-otuksia. Toisinaan pelaajien sitoutuminen peliin muutti heidän tavanomaista käyttäytymistään tietyissä tilanteissa. Esimerkiksi 40-vuotias äiti kertoi, että hän oli syömässä ravintolassa, kun harvinainen pokémon ilmestyi, jonka seurauksena hän joutui keskeyttämään ruokailunsa sen kiinniottamiseksi, vaikka hän kuvaili aina olleensa tarkka siitä, ettei käytä puhelinta ruokapöydässä. Toinen pelaaja taas ryntäsi suihkusta, pukeutui ja juoksi ennätysajassa ulos saadakseen kiinni Snorlaxin kello kahdeksan sateisena aamuna ja pohti sitten, oliko hänen pelaamisensa mennyt vähän liian pitkälle. Pelaajat kuvailivat näitä mielenkiintoisia sisäisiä konflikteja, joita heillä oli siihen liittyen, miten heidän mielestään heidän tulisi käyttäytyä ja miten he todellisuudessa käyttäytyivät.

Johtopäätökset

Väitän siis, että paikkatietoisten pelien mieleenpainuvat pelaajakokemukset voidaan jakaa neljään pääulottuvuuteen, jotka liittyvät peliin itseensä, pelaamisen fyysiseen kontekstiin, sosiaaliseen kontekstiin ja pelaajien peliin sitoutumiseen. Pelikokemus on perinteisesti videopelien kontekstissa nähty jonakin, joka tapahtuu pelaajan ja peliruudun välillä. Meidän tulisi tarkastella tätä käsitystämme uudelleen. Pelikokemus muodostuu myös laajemmasta kontekstista, johon kuuluvat fyysinen ympäristömme, sen piirissä olevat ihmiset sekä pelaajan vuorovaikutus heidän kanssaan sekä ympäristön kanssa pelaamisen aikana. Näiden lisäksi myös pelaajien sitoutuminen peliin vaikuttaa pelikokemukseen. Tämä sitoutuminen heijastuu myös todelliseen maailmaan siinä, miten pelaajat suhtautuvat julkiseen käyttäytymiseensä tai miten he asettavat itsensä vaaraan, joissakin tapauksissa jopa fyysisesti vahingoittuen yrittäessään jahdata pokémoneja.

Pokémon GO on mahdollistanut meille kaikki nämä erityyppiset kokemukset videopelin parissa. Jos minun tulisi valita yksi sana kuvaamaan *Pokémon GO*:ta kaikkien näiden mieleen painuneiden pelaajakokemusten perusteella, se olisi “mullistava”. Peli muutti ympäristöämme: aiemmin tyhjät tilat olivat yhtäkkiä täynnä pelaajia, tai suosituissa ajanviettopaikoissa ihmisten aktiviteetit vaihtuivat muista harrasteista pokémonien metsästykseen. *Pokémon GO* myös teki tutuista ympäristöistä kuin uusia, kun niitä pääsi tutkimaan pelin kautta uudesta näkökulmasta.

Sosiaalinen ilmapiiri muuttui, kun tyypillisesti introvertti kansa alkoikin yhtäkkiä keskustella rennosti tuntemattomien kanssa. Sosiaalisesta ahdistuksesta kärsivät ihmiset pystyivät poistumaan kodeistaan ja olemaan vuorovaikutuksessa muiden *Pokémon GO* -pelaajien kanssa, ja toiset pelaajat kokivat olonsa turvalliseksi julkisilla paikoilla tilanteissa, joissa he eivät normaalisti olisi tunteneet niin, kuten öisillä kaduilla. Perheenjäsenet löysivät uusia tapoja viettää aikaa yhdessä ja lähentyä toistensa kanssa. Pelaajien käytös muuttui myös muilta osin: he käyttäytyivät julkisilla paikoilla tavoilla, joilla he eivät olisi käyttäytyneet ilman peliä. Toisinaan he häpesivät

käytöstään, joka kenties poikkesi siitä, miten julkisissa tiloissa tavallisesti toimitaan.

Tämän väitöskirjamatkani aikana, kun olen keskustellut aiheestani ihmisten kanssa, he ovat usein kysyneet minulta, pelaavatko ihmiset edelleen *Pokémon GO*:ta. Toistaiseksi olen onnekseni voinut vastata myöntävästi. Tämä on antanut minulle toivoa siitä, että tutkimukseni ei koske täysin yksittäistä hetkeä ajassa. Silti osittain asia on juurikin näin: emme enää näe suuria ihmismassoja ryntäämässä harvinaisten pokémonien perään julkisilla paikoilla. Emme enää niin helposti aloita keskusteluja tuntemattomien kanssa kaduilla. Millaisia pelikokemuksia pelaajat siis tällä hetkellä nauttivat *Pokémon GO*:n parissa? Se jää seuraavan sukupolven *Pokémon GO* -tutkijoiden selvitettäväksi.

Koskinen, Elina. 2025. “Memorable Player Experiences with Pokémon GO”. Väitöskirja, Tampereen yliopisto. https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-3763-6.