

Internet-pelaamisen muodonmuutos

Frans Mäyrä

Tällä hetkellä nettipelejä on satoja miljoonia; naisia, miehiä, tyttöjä ja poikia, yksin ja yhdessä. Jo varhaisille suurtietokoneille kehitettiin pelejä. Verkkopelaamisen tullessa mahdolliseksi syntyi pelien ympärille nopeasti myös sosiaalisia verkostoja.

DIGITAALISET pelit ja tietoverkot ovat molemmat ilmiöitä, jotka ovat viime vuosina herättäneet paljon huomiota. Yhdistyessään ne ovat synnyttäneet verkkopelaamisen monimuotoisen kentän, jonka kehityksestä on vaikea tavoittaa kokonaiskuvaa. Tässä kirjoituksessa luonnehdin lyhyesti jotain verkossa pelaamiseen liittyviä erityispiirteitä ja lieveilmiöitä. Näkökulma on monitieteisessä tutkimusryhmässä toimivan kulttuurintutkijan, Tampereen yliopiston hypermedialaboratoriossa on jo usean vuoden ajan selvitelty erilaisia pelaamiseen, pelaajiin ja peleihin liittyviä kysymyksiä. Kirjoituksessa hahmottelen pääpiirteitä verkkopelaamisen nykypäivästä, lähinnä viihdepelaamisesta, mutta huomioiden myös rahapelaamisen kehityskulkuja.

Tietokoneilla on aina ollut pelejä

Historiallisesti digitaalinen pelaaminen juontaa juurensa toisaalta yleensä peleihin ja leikkeihin kansankulttuurisena osana, toisaalta digitaalisten laitteiden kehitykseen. Jo varhaisilla 1950- ja 60-luvun suurtietokoneilla oli niiden käyttäjien (usein opiskelijoiden) kehittämää pelejä, jotka monen käyttäjän käyttöjärjestelmien yleistyessä 1970-luvulla laajenivat usean pelaajan eri päätteiltä samalla palvelimella jakamiksi peleiksi. Yksi ensimmäisiä tällaisia verkkopelejä oli Englannissa Essexin yliopistossa kehitetty ”Multi-User Dungeon”, eli MUD (Roy Trubshaw ym. 1978). Tämä peli oli saanut innoituksensa sekä aikaisemmista tekstipohjaisista seikkailupeleistä, että *Dungeons&Dragons*-tyyppisistä roolipeleistä. Pelissä seikkailtiin fantasiamaailmassa aarteita etsien ja hirviöitä vastaan taistellen,

mutta nyt erityisviihdyksenä oli mahdollisuus jakaa pelikokemusta toisten samassa maailmassa kulkevien pelaajien kanssa. Verkkopeleistä kehittyikin heti varhaisvaiheissaan sosiaalisia ympäristöjä, joihin monet palasivat säännöllisesti keskustelemaan virtuaalisten ystäviensä kanssa vielä pitkään itse pelin jo menetettyä mielenkiintonsa.

Pelikulttuurit elävät ja muuttuvat koko ajan

Nykyään nettipelejä pelaavien ihmisten määrä lasketaan sadoissa miljoonissa. Tarkkoja lukuja on mahdotonta esittää, mutta jotakin perustaa arvioille tarjoaa se, että Internet-käyttäjien määrän on arvioitu vuonna 2006 ylittäneen miljardin ihmisen rajapyykin. Kaikki tietokonetta tai Internetiä käyttävät eivät suinkaan pelaa aktiivisesti, mutta digitaaliset pelit ovat ilmeisesti muuttumassa yhdeksi suosituimmista viestinnän, itseilmaisun ja viihteen osa-alueista. Kulttuurintutkijalle tässä laajemmassa kehityskulussa on kyse siirtymisestä vallitsevasti digitaalisesti jaetun kulttuurin vaiheeseen. Tällä hetkellä digitaalinen kulttuuri koostuu muun muassa erilaisista digitaalisen musiikin, digikuvien, pelien ja netin keskustelualueiden kaltaisten ilmiöiden ympärille syntyneistä käytännöistä ja merkityksistä. Pelikulttuurit ovat jatkuvasti yhä monimuotoisemmaksi kehittyvä alue, missä esimerkiksi laajojen rooli- tai strategiapeliä pelaajat, nettiselaimessa pelattavien pikkupeliä harrastajat tai vaikkapa nettipokerin pelaajat luovat jatkuvasti kyseiselle harrastajaryhmälle ominaista kieltä, tapoja ja arvostuksia.

Kaikki pelaavat

Luotettavia, kokonaisia väestöjä koskevia pelaaja-demografioita on niukasti saatavilla, mutta esimerkiksi BBC:n tilaaman Iso-Britannian väestön pelikäyttäytymistä selvittäneen tutkimuksen mukaan nuorimmissa ikäluokissa (6–15-vuotiaat) lähes jokainen pelaa ainakin toisinaan jotakin digitaalista peliä. Pelit ovat tälle ryhmälle myös heidän elämänsä kaikkein merkittävien media, jättäen taakseen esimerkiksi television, puhelimen tai Internetin. Peliaktiivisuus vähenee vanhempiin ikäluokkiin siirryttäessä, mutta esimerkiksi 51–65-vuotiaiden ryhmässä vielä lähes viidennes kertoi pelaavansa digitaalisia pelejä. Tässä selvityksessä digipelaajien keski-ikäsi saatiin 28 vuotta ja heidän sukupuolijakaumansa oli lähes tasainen (45 % tyttöjä ja naisia, 55 % poikia ja miehiä). (BBC 2005.)

Erilaisten pelien pelaajaryhmät eroavat toisistaan iän ja sukupuolen lisäksi esimerkiksi kiinnostuksen kohteidensa suhteen. Omassa vuonna 2003 toteutetussa tutkimuksessamme, missä selvitettiin 10–12-vuotiaiden pelaamista, strategia- ja roolipelit sekä urheiluaiheiset pelit olivat lähes yksinomaan poikien suosiossa. Puolestaan *The Sims*-pelin (Maxis 2000) tyyppisten simulaatio- ja ongelmanratkaisupelien pelaajien selvä enemmistö oli tyttöjä. Toimintaseikkailut ja tasohyppelytyypiset pelit olivat puolestaan molempien sukupuolten suosiossa. (Ermi ym. 2004.) BBC:n tilaamassa selvityksessä puolestaan nousi esiin että toiminnallisten pelityyppien suosio on korkeimmillaan kaikkein nuorimmassa tutkituista ikäryhmistä (6–10-vuotiaat), suosion siirtyessä nuorten harrastamien simulaatio- ja kilpa-ajopelien jälkeen vartuneempien pelaajien kohdalla erityisesti vauhdiltaan rauhallisempiin visailu-, lauta- ja ongelmanratkaisupeleihin. (BBC 2005.)

Verkkopelaajista yli puolet on naisia

Suurin osa verkossa digitaalisia pelejä harrastavista pelaa helposti lähestyttävää, perinteisiä pelityyppisiä. Lautapelien, korttipelien, ongelmanratkaisupelien ja erilaisten visailujen suosio on suurta ja esimerkiksi USA:n viihdepeliteollisuutta edustavan Entertainment Software Associationin jul-

kaisemien tietojen mukaan näitä niin sanottuja casual-pelejä harrastaa yli puolet kaikista pelaajista (ESA 2006). Värikkäiden ja helposti omaksuttavien casual-pelien saatavuus Internetin kautta on vaivatonta ja useimpia voi joko pelata täysin ilmaiseksi nettiselaimen avulla, tai pelistä on ladattavissa ilmainen mutta rajoitettu demo-versio pelin kokeilemiseen. Nielsen Entertainment -tutkimusyhtiön julkaiseman selvityksen mukaan Yhdysvaltojen 300 miljoonan asukkaan väestöstä 117 miljoonaa on luokiteltavissa aktiivisiksi pelaajiksi, eli he omistavat vähintään yhden digitaalisen pelilaitteen ja he pelaavat sillä vähintään tunnin viikoittain. Näistä puolestaan 56 prosenttia eli noin 66 miljoonaa amerikkalaista pelaa säännöllisesti jotain peliä Internetissä. Verkkopelaajien selvä enemmistö (64 %) on naisia. (News.com 2006.) Pelinkehittäjien IGDA-yhdistyksen julkaisema *Casual Games Whitepaper* -selvitys myös korostaa naisten keskeistä asemaa verkkopelaajina. Verkosta ilmaiseksi pelattavien tai ladattavien pelien merkittävin kohderyhmä on IGDA:n mukaan 35–45-vuotiaat naiset. Kaikki samassa raportissa mainitut selvitykset osoittivat voimakasta verkkopelaamisen kasvua. Verkossa pelattavien viihdepelien tarjoajien keskeisiä tulonlähteitä ovat yksittäisistä peleistä maksettavien kertamaksujen lisäksi erilaisten verkkopalvelujen tilaajamaksut ja mainosrahoitus, joka mahdollistaa pelien tarjoamisen ilmaiseksi nettisivuilla. (IGDA 2005.)

Suomalainen pelaa kahdesta kolmeen rahapeliä

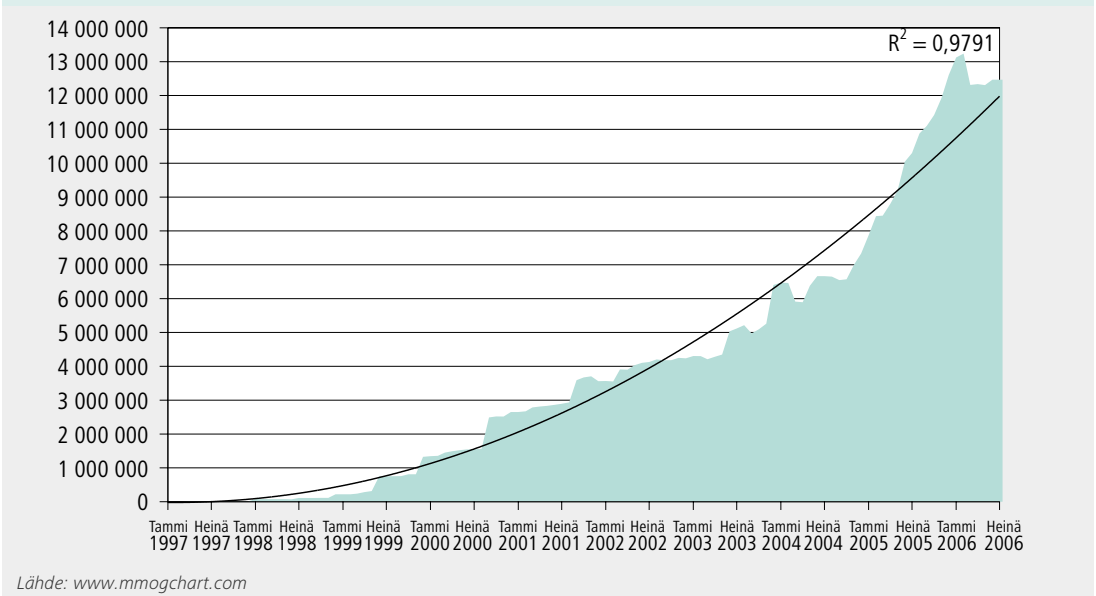
Ei-rahapelillisiin viihdepeleihin verrattuna rahavoittoja sisältävissä peleissä on useita erityispiirteitä, jotka tekevät vaikeaksi vertailla pelejä ja pelaamisen käytäntöjä eri pelityypeissä toisiinsa. Liiketoiminnan perspektiivistä rahapelibisnes on omaa luokkaansa; Iso-Britanniassa vuonna 2001 tehty laskelma arvioi perinteisen ja verkossa tapahtuvan rahapelitoiminnan maailmanmarkkinan kokonaisarvoksi 638 miljardia puntia eli yli 900 miljardia euroa (BBC 2002). Viihdepelimarkkinoiden vastaavat arviot ovat liikkuneet 20–30 miljardin euron suuruusluokassa, riippuen siitä missä

määrin erilaisten pelilaitteiden ja tietokoneiden peliohjaimien myyntiä sisällytetään arvioihin. Pelaamisen kokonaiskuvasta tarvitaan perusteellisempia tutkimuksia, mutta on viitteitä siitä, että digitaalisten viihdepelien pelaaminen olisi keskimäärin paljon monimuotoisempaa ja yleisempää kuin rahapelien pelaaminen. Esimerkiksi Taloustutkimuksen Sosiaali- ja terveysministeriölle laatimassa tutkimuksessa havaittiin suomalaisen keskimäärin pelaavan kahdesta kolmeen rahapelejä ja vain 12 prosenttia rahapelejä pelaavista pelaa niitä useita kertoja viikossa (STM 2003). Vertailukoh- tana esimerkiksi BBC:n tilaamassa pelaajatutkimuk- ssa suurin ryhmä, noin 48 prosenttia Iso-Britan- nian väestöstä oli luokiteltavissa aktiivisiksi viihde- pelien harrastajaksi, eli he kertoivat pelaavansa digi- taalaisia pelejä vähintään kerran viikossa tai päivittäin (BBC 2005). Kun eri tutkimuksissa on tiedusteltu pelaajien suosikkipelejä, on viihdepelien suosikkilis- talle kertynyt helposti satoja erilaisia pelejä. Pelita- pautuma esimerkiksi *Loton* kaltaisessa suositus- kuponkipohjaisessa rahapelissä ja viime vuosien suo- situimpiin kuuluvassa digitaalisessa verkkopelissä *World of Warcraft* (Blizzard 2004) on kuitenkin liian erilainen järkevien vertailujen tekemiseen.

Kääpiöiden ja velhojen maailma

World of Warcraft (WoW) on hyvä esimerkki havainnollistamaan viihteellisen verkkopelaamisen nykymuotoja. Warcraft-pelisarjan keskiakakhenki- seen fantasiamaailmaan sijoittuva WoW on kaik- kien aikojen suosituin verkkoroolipeli, jolla on pelin kehittäneen Blizzardin mukaan yhteensä yli seitsemän miljoonaa pelaajaa eri puolilla maailmaa. Pelaajat liittyvät pelimaailmaan ottamalla omilta tietokoneiltaan yhteyden pelipalvelimelle ja luotu- aan esimerkiksi kääpiö- tai haltiahahmon he tyypil- lisesti ryhtyvät metsästämään aarteita ja hirviöitä, käymään kauppaa ja taisteluja, sekä kehittämään pelihahmonsa kykyjä ja varusteita. Pelissä menesty- minen edellyttää pitkäjännitteisyyttä ja yhteistyö- kykyä; verkkoroolipelien pelaajien keskimääräinen pelaika on tutkimusten mukaan yli 20 tuntia vii- kossa. Henkilöt, jotka pelaavat menestyen tai joh- tavat pelaajien muodostamaa organisaatiota eli kil- taa, helposti viettävät pelin parissa monin verroin enemmän aikaa. (Yee 2006.) Pelin sosiaalista luon- netta on verrattu toimintaan urheiluseurassa tai joukkueurheilun parissa (Williams ym. 2006). Täl- laisten pelimaailmojen suosio on noussut voimak- kaasti viime vuosikymmenen aikana (ks. Kuvio 1).

Kuvio 1.
Monen pelaajan verkkopelimaailmojen tilaajamäärien kehitys
tammikuusta 1997 heinäkuuhun 2006.



Pelaamisen huumaa ja riippuvuuksia

Verkkopelit pystyvät tarjoamaan pelaajilleen monentyyppisiä elämyksiä, jotka ulottuvat pelien tarjoamasta audiovisuaalista mielihyvystä pelillisten haasteiden voittamiseen, pelaajan taitojen vähittäiseen kehittymiseen ja erilaisiin peleihin liittyviin sosiaalisiin merkityksiin. Digitaaliset pelit tarjoavatkin tutkijalle rikkaan ja haastavan tutkimuskentän, oli hän sitten kiinnostunut ymmärtämään median, tekniikan ja talouden kehitystä, tai ihmisen ajatteluun, luovuuteen ja yhteisöllisyyteen liittyviä kysymyksiä. Samalla miljoonien ihmisten siirtyminen virtuaalisiin pelimaailmoihin ei suju ilman omia ongelmiaan ja lieveilmiöitään. Hallinnasta karannut rahan tai ajan käyttö verkkopeleihin on näistä ongelmista näkyvin.

Puuttumatta tässä siihen, voiko peleihin liittyä samantyyppistä riippuvuutta kuin esimerkiksi huumeisiin, löytyy helposti erilaisia esimerkkejä siitä, kuinka pelit voivat muodostua vakavaksi, normaalia elämää haittaavaksi ongelmaksi. Viitteellisten verkkopelien kohdalla hallitsematon ajankäyttö on ongelmista näkyvimmissä roolissa; peliin ”jäädään koukkuun” jopa siinä määrin että työ, opinnot tai sosiaalinen elämä uhrataan pelille. Vertaistukea tarjoavilla keskustelufoorumeilla on luettavissa kuvauksia WoW:n kaltaisten pelien liiallisen pelaamisen aiheuttamista seurauksista perhe-elämälle tai parisuhteelle. Toisaalta viitteelliset tietokonepelit eivät ainaakaan toistaiseksi ole olleet kovin merkittävässä roolissa peliriippuvaisia auttavien palvelujen kuten Peluurin asiakaskunnassa, jonka piiriin on viime aikoina saapunut uutena ryhmänä monia nettipokeeriin liittyvistä ongelmista kärsiviä (Jaakkola 2006).

Rahapelaamiseen liittyvät erityisongelmat voivat asiantuntijoiden mukaan kärjistyä verkkoon siirryttäessä useista syistä, joista merkittäviä ovat esimerkiksi helppo pääsy pelin pariin sekä mahdollisuus pelata anonyyminä ja kenenkään näkemättä. Aihepiiriä pitkään tutkinut professori Mark Griffiths (2003) on tällaisen tutkimustiedon perusteella esittänyt useita suosituksia verkossa pelattaville rahapeleille, joiden tarkoituksena on esimerkiksi varmistaa pelaajien täysi-ikäisyys, tehdä pelaajille helpommaksi kontrolloida omaa pelaamistaan ja rahan käyttöään muun

muussa pelaajien itse itselleen asettamien rahankäytön limiittien tai muiden peliestojen avulla. Tietoa hallitsemattomaan pelaamiseen liittyvistä ongelmista sekä palveluista, jotka tukevat peliongelmiä kärsiviä tulisivatkin olla tarjolla verkossa niin rahapelejä kuin viihdepelejä tarjoavien palvelujen yhteydessä. Pelitutkimuksella on tulevaisuudessa runsaasti työsarjaa niin tarvittavan pelejä koskevan sosiokulttuurisen ja psykologisen tietämyksen tuottajana, kuin eettistä pelisuunnittelua koskevien ohjenuorien kehittäjänä. □

Kirjoittaja on hypermedian professori Tampereen yliopistossa.

Lähteet:

BBC (2002): The Gambling Habits of Britons. Verkossa: http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/2148568.stm (noudettu 15.11.2006)

BBC (2005): Gamers in the UK: Digital Play, Digital Lifestyles. Research commissioned by BBC Creative Research & Development. Verkossa: http://open.bbc.co.uk/newmediaresearch/files/BBC_UK_Games_Research_2005.pdf (noudettu 15.11.2006)

Ermi, L., Heliö, S., Mäyrä, F. (2004): Pelien voima ja pelaamisen hallinta: lapset ja nuoret pelikulttuurin toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampere: Tampereen yliopiston hypermedialaboratorio. Verkossa: <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf> (noudettu 15.11.2006)

ESA (2006): Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Report commissioned by the Entertainment Software Association. Verkossa: <http://www.theesa.com/archives/files/Essential%20Facts%202006.pdf> (noudettu 15.11.2006)

Griffiths, M. (2003): Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations. *CyberPsychology & Behaviour*, 6(6).

IGDA (2005): Casual Games Whitepaper 2005. Commissioned by International Game Developers Association. Verkossa: http://www.igda.org/casual/IGDA_CasualGames_Whitepaper_2005.pdf (noudettu 15.11.2006)

Jaakkola, T. (2006): Peluuri: Puolivuotiäraportti 1.1.–30.6.2006.

Verkossa: http://www.ecredo.fi/peluuri/data/liitteet/peluuri_puolivuosiRaportti_2006-1.pdf (noudettu 15.11.2006)

News.com (2006): Women Outnumber Men in Online Games, Survey Finds. CNET News.com reports on Nielsen Entertainment Survey, 5.10.2006. Verkossa: http://news.com.com/Women+outnumber+men+in+online+games,+survey+finds/2100-1043_3-6123172.html (noudettu 15.11.2006)

STM (2003): Rahapelaamisen haitat huomioon rahapeli-markkinoiden kehittyessä. Sosiaali- ja terveysministeriön tiedote 16.5.2003 Taloustutkimus Oy:n toteuttamasta tutkimuksesta. Verkossa: <http://www.stm.fi/Resource.phx/publishing/documents/916/index.htx> (noudettu 15.11.2006)

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Yee, N., Nickell, E. (2006): From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4).

Yee, N. (2006): The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15.