

Katsaus



Hapuilevia havaintoja, oivalluksia ja tarkkoja huomioita –

Digitaalisen kulttuurin opiskelijat InsomniaGame-tutkimuksen havainnointiaineistoa tuottamassa

LEILA STENFORS
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine kehittää kaksivuotisessa CoEx-hankkeessa uudenlaista pelikonseptia. Porilaisessa verkkopelitapahtumassa lokakuussa 2010 ensimmäistä kertaa toteutetun InsomniaGamen tarkoituksena oli tutustuttaa verkkopelitapahtuman osallistujat uudenlaisiin ja tavallisista poikkeaviin digitaalisen pelaamisen muotoihin, sekä testata InsomniaGamea varten suunniteltua pelijärjestelmää ja RFID-tekniikan käyttöä eri tilanteissa. Pelikonseptin kehittämiseen tähtäävässä tutkimuksessa tarkasteltiin InsomniaGamen ja yksittäisen pelaajan välistä sekä pelaajien keskinäistä vuorovaikutusta. Tapahtumaviikonlopun aikana InsomniaGameen liittyviä pelikokemuksia tutkittiin etnografisten menetelmien avulla. Tutkimusaineiston keräämiseen osallistui projektiryhmän lisäksi 14 digitaalisen kulttuurin opiskelijaa, jotka kenttäjakson aikana harjoittelivat etnografisten menetelmien käyttämistä. Katsauksessani tarkastelen, miten opiskelijoiden osallistuminen InsomniaGame-tutkimuksen kenttätöihin on vaikuttanut tutkimusaineiston muodostumiseen.

Asiasanat: pelitutkimuksen menetelmät, etnografia, osallistuva havainnointi.

Johdanto: peli ja tutkimushanke

Ensimmäinen InsomniaGame järjestettiin lokakuussa 2010 verkkopelitapahtuma Insomniassa Porissa. Nelipäiväisen tapahtumaviikonlopun aikana toteutettu peli sisälsi neljä osatehtävää, joissa sekoitettiin toisiinsa aarteenetsintää ja tapahtumatilassa suunnistamista, vihjeiden avulla selvitettäviä salapoliisitehtäviä sekä liikunnallista pelaamista. InsomniaGame voidaan määritellä pervasiiviseksi peliksi, joka Markus Montolan mukaan tarkoittaa sitä, että pelin yksi tai useampi keskeinen ominaisuus laajentaa sopimusperäistä taikapiriä

Abstract

InsomniaGame is a pervasive game production that took place in Insomnia LAN-party event in Pori, Finland in October 2010. The InsomniaGame was conducted by the research group of the Department of Digital Culture, University of Turku, Finland. The game production was a part of a research project, abbreviated CoEx, funded by Tekes, the Finnish Funding Agency for Technology and Innovation. In this article I introduce reflective analysis of the research process of InsomniaGame. By reviewing the participatory observation work done by the students participating in research data collection I discuss about the effects of prior knowledge and pre-assumptions on emergence of the research data.

Keywords: ethnographic approach, participatory observation.

tilallisesti, ajallisesti tai sosiaalisesti. (Stenros & Montola 2009, 146.) Verkkopelitapahtumassa pelatussa ja (tapahtuma)ympäristöä hyödyntävässä pelissä pervasiivisuus oli tilallista ja ajallista. InsomniaGamea pelattiin koko verkkopelitapahtuman ajan, eivätkä pelaajat etukäteen tienneet, koska seuraavan osatehtävän suorittaminen alkaa. Peli myös sulautui osaksi tapahtumaympäristöä, ja siinä hyödynnettiin ympäristöön liittyviä henkilöitä ja tapahtumia.

InsomniaGamen neljä osatehtävää muodostivat pelikokonaisuuden taustatarinan avulla. InsomniaGamen pelaajat saivat tehtäväkseen selvittää pelin

kuvitteellisen päähenkilön Ilmo Insomnicin katoamiseen liittyviä yksityiskohtia sekä lopulta etsiä pelin finaali-tehtävässä kadonnutta Ilmoa verkkopelitapahtumasta. Tapahtumaviikonlopun aikana noin parikymmentä innokasta pelaajaa kartutti kokonaiskilpailun voittoon oikeuttavaa pistesaalista pelin osatehtäviin osallistumalla. Pelin kolmen osatehtävän suunnittelusta vastasi CoEx-hankkeen kuusihenkinen projektiryhmä Aliisa ja Tuomas Sinkkosen toimiessa pelin päävastaullisina toteuttajina. Pelin yhtenä osatehtävänä pelattiin Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön kehittämää Piikkipallokela-liikuntapeliä.

InsomniaGamepelituotanto liittyy CoEx-tutkimushankkeeseen¹, jonka toteuttavat Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine, Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikkö ja Tampereen yliopiston interaktiivisen median ja informaatiotutkimuksen laitos. Tekes-rahoitteisessa hankkeessa tutkitaan kolmessa erillisessä työpaketissa kokemuksia ja elämyksiä fyysisissä, sosiaalisissa ja virtuaalisissa tiloissa. Digitaalisen kulttuurin oppiaine osallistuu hankkeeseen toteuttamalla vuosien 2010–2011 aikana kaksi InsomniaGame pelituotantoa yhteistyössä verkkopelilyhdistys Insomnia ry:n kanssa.

CoEx-hankkeen tutkimussuunnitelman mukaisesti Turun yliopiston työpaketissa kehitetään InsomniaGame-pelikonseptia ja tutkitaan tapahtumaympäristöön sijoittuvaa (ryhmä)pelaamista. InsomniaGamea tutkitaan tietyille kohderyhmälle ja tiettyyn tapahtumaan suunniteltuna pelinä ja tarkastellaan pelin ja yksittäisen pelaajan välistä sekä pelaajien keskinäistä vuorovaikutusta. CoEx-hankkeen projektiryhmä halusi tutkia InsomniaGamenpelikokemuksia, koska peliä kehitetään edelleen vuoden 2010 pelitestauksen perusteella.

InsomniaGame-pelikonseptin kehittämiseen tähtäävän tutkimuksen rajaus suunniteltiin ja sen toteutustapa valittiin projektiryhmän yhteistyönä. Etnografisen tutkimusnäkökulman² valintaan vaikuttivat pelin ja pelaajan vuorovaikutuksen tutkimiseen liittyvien tavoitteiden ohella myös pyrkimys tutkimuskohteen ja -ympäristön kokonaisvaltaiseen kuvaamiseen. Koska tutkimuksessa tarkasteltiin erityisesti InsomniaGameen liittyviä pelikokemuksia, verkkopelitapahtumaa tarkasteltiin peliympäristönä ja pelin pelaamiseen liittyvänä sosiaalisena kontekstina (ks. esim. Ermi & Mäyrä 2005). Hyvin keskeisellä tavalla etnografisen tutkimusnäkökulman valintaan vaikutti myös keväällä 2010 tehty

suunnitelma järjestää digitaalisen kulttuurin opiskelijoille tarkoitettu etnografisten kenttätutkimusten harjoituskurssi verkkopelitapahtuman yhteydessä. InsomniaGame-tutkimusta voidaan kutsua *kollektiiviseksi etnografiaksi*, jossa tutkimusprosessin eri vaiheisiin kuuluu yhteistä suunnittelua, yhteisesti kerättyjä ja yhteisessä käytössä olevia aineistoja sekä kaikkien tutkimusaineiston keräämiseen osallistuneiden kanssa yhteisesti jaettuja ja koettuja tilanteita (Gordon et al. 2006).

Katsauksessani käsittelen InsomniaGamen pelaajatutkimuksen aineistonkeruuprosessia ja pohdin, millainen vaikutus tutkimuksen kenttätöihin osallistuneilla 14 digitaalisen kulttuurin opiskelijalla on ollut havainnointiaineiston muodostumiseen. Katsauksessani käsittelen erityisesti sitä, miten sellaiset verkkopelitapahtuman tilanteet ja tapahtumat, jotka eivät ole havainnoinnin ensisijaisina kohteina, päätyvät tai pääsevät opiskelijoiden havainnointiraportteihin ja miksi havainnoija on itse pitänyt juuri kyseisiä tilanteita merkityksellisinä ja havainnoinnin arvoisina.

Katsaukseni aineistona ovat opiskelijoiden kirjoittamat havainnointiraportit ja oppimispäiväkirjat, joissa opiskelijat itse pohtivat ennakkotietojensa ja -oletustensa merkitystä havaitsemiselle ja havaintojen tekemiselle. Aineistona käytän myös omia tutkimusmuistiinpanojani, joita olen kirjoittanut kenttäjakson ja koko tutkimusprosessin ajan. Opiskelijoiden tuottamat kenttämuistiinpanot olen rajannut tämän artikkelin ulkopuolelle, koska opiskelijat eivät niissä käsittele aineistonkeruuseen liittyviä valintoja. Opiskelijoiden havainnointiraportteja ja oppimispäiväkirjoja lukiessani ja analysoidessani olen kiinnittänyt huomiota siihen, mitä opiskelijat ovat kenttäjakson aikana havainneet ja havainnoineet ja mistä he itse arvioivat tämän havainnointinsa suuntaamisen johtuneen.

Johdantoluennoilta kentälle

InsomniaGamen aineistonkeruusuunnitelmaa laatiessani minun piti ottaa huomioon, että kenttäkurssille osallistuvat opiskelijat pääsevät harjoittelemaan tutkimusmenetelmien käyttöä. Toisaalta minun piti myös varmistaa, että tutkimuksen kannalta käyttökelpoinen aineisto saadaan verkkopelitapahtuman

aikana kerättyä. Aineistonkeruusuunnitelmaa varten olen siis tehnyt sekä tutkimusaineiston keräämisen kannalta tärkeitä metodologisia valintoja että ratkaissut kenttäkursilaisten kokemattomuuteen ja toisaalta heidän oppimisensa varmistamiseen liittyviä kysymyksiä.

En edellyttänyt kenttäkursille osallistuvilta opiskelijoilta aikaisempaa kokemusta tutkimusmenetelmiksi valitsemieni osallistuvan havainnoinnin, autoetnografian³ tai haastattelumenetelmän käyttämisestä enkä esimerkiksi tutkimusympäristönä toimineen verkkopelitapahtuman tuntemista. Opiskelijat osallistuivat ennen kenttäjaksoa kahdelle johdantoluennolle, joiden aikana he saivat perustietoa etnografisista tutkimusmenetelmistä, verkkopelitapahtumasta ja *InsomniaGame*sta. Peliä koskevaa ennakkotietoa opiskelijat saivat tosin vain hyvin rajallisesti. Tämä johtui toisaalta siitä, että pelin osatehtävien viimeistely oli johdantoluentojen aikana vielä kesken. Toisaalta halusin myös pitää havainnointiin osallistuvat opiskelijat ennakkotietojensa tasolta samankaltaisessa tilanteessa, jossa *InsomniaGame*n pelaajatkin tulisivat verkkopelitapahtuman alkaessa olemaan; he saivat tietää peliin liittyvistä yksityiskohdista vähitellen ja vasta pelitilanteiden alkaessa.

Kenttäjaksoa edeltävien luentojen aikana esittelin opiskelijoille myös aineistonkeruusuunnitelman ja annoin tarkemmat ohjeet kenttätutkimukseen varten. Havainnointia koskevat ohjeet olivat melko yksityiskohtaisia, koska halusin varmistaa, että myös opiskelijoiden keräämä havainnointiaineisto olisi tutkimuksen kannalta käyttökelpoista sekä täyttäisi etnografian laatuvaatimukset muun muassa havaintojentekotaidon, systemaattisuuden ja havaintojen kirjaamisen osalta. *(Hyysalo 2009, 115).

Pyysin opiskelijoita kiinnittämään huomiota siihen, että he tekevät muistiinpanoihinsa sekä tarkat kuvaukset havainnoimistaan tilanteista että merkitsevät muistiin, missä tilanteessa ja tapahtumapaikassa havainto tehtiin. Kehotin opiskelijoita myös kuvaamaan havainnoinnin kohteen mahdollisimman tarkasti ja kertomaan myös, mitä havainnointikohteiden ympärillä tapahtuu ja mihin tapahtuma liittyy. Ohjeiden antamisen ohella pyrin kuitenkin korostamaan myös sitä, että etnografiseen tutkimukseen liittyy ennakoimattomuutta eikä etukäteen valmisteltua havainnointisuunnitelmaa voida välttämättä joka tilanteissa

noudattaa (ks. esim. Gordon et al. 2006). Kehotin opiskelijoita lisäksi reflektoimaan kenttätutkimukseen liittyviä ajatuksiaan ja tunnistamaan omien ennakkotietojensa ja -oletustensa vaikutuksen havaintojen tekemisessä.

Intensiiviselle kenttäjaksolle osallistui 14 opiskelijaa, jotka työskentelivät viikonlopun aikana eripituisia jaksoja noin neljän tunnin vuoroissa. Kenttäjaksoa koskevassa aikataulusuunnitelmassa pyrin ottamaan huomioon sen, että opiskelijat olisivat tapahtumapaikalla eri vuorokaudenaikoina sekä pääsisivät kokeilemaan tutkimusaineiston keräämistä mahdollisuuksien mukaan kaikkien käytössä olleiden menetelmien avulla.

Tapahtumaviikonlopun aikana opiskelijat kirjoittivat kenttämuistiinpanoihinsa sekä autoetnografisia kuvauksia *InsomniaGame*n pelitilanteista että havaintojaan muista pelin pelaajista. Lisäksi kolme opiskelijaa kirjoitti *Pac-Man*-osatehtävää (*Pac-Man*-osatehtävästä ks. myös Suominen 2011) koskevia kenttämuistiinpanoja myös pelin järjestäjän näkökulmasta, koska he toimivat *Pac-Man* analogisoinnissa pelihahmoina. *InsomniaGame*n pelitilanteiden aikana opiskelijat kiinnittivät huomiota pelaajien käyttäytymiseen, reaktioihin, eleisiin ja kasvojen ilmeisiin sekä tarkkailivat pelaajien keskinäistä vuorovaikutusta. Aineistonkeruusuunnitelman mukaisesti opiskelijat havainnoivat myös tapahtumaympäristöä ja verkkopelitapahtuman osallistujien toimintaa seuraamalla esimerkiksi ihmisvirtoja ja tapahtumakulkuja. Tutkimuskysymysten ja havainnointisuunnitelman ansiosta tutkimuskenttä oli rajatumpi, kuin se olisi ollut täysin vapaata havainnointia tehtäessä. Toisaalta kontekstiedon kerääminen laajensi tutkimuskenttää koskemaan myös *InsomniaGame*n ulkopuolisia tapahtumia.

HAVAINNOINTIMENETELMÄN KÄYTTÄMINEN VAATII HARJOITTELUA

Havainnointiaineiston keräämiseen osallistuneilla opiskelijoilla ei ollut juuri aiempaa kenttätutkimuskokemusta. Viidellä opiskelijalla oli kokemusta haastattelujen tekemisestä, mutta vain yksi opiskelija kertoi tehneensä havainnointia aikaisemmin. Osallistuva havainnointi oli opiskelijoiden mielestä monella tapaa raskasta ja hankalaa. Kenttäjakson alussa opiskelijat eivät oikein tienneet, mihin havainnoinnissa olisi pitänyt keskittyä. Opiskelijat kertoivat, että kenttätutkimuskurssin johdantoluentojen aikana annetut ohjeet ja havainnointisuunnitelma

unohtuivat liian helposti kenttätyövaiheen alkaessa tai että niitä oli havainnointitilanteissa mahdotonta noudattaa. Opiskelijoiden mielestä verkkopelitapahtuman tilanteet olivat harvoin sellaisia, joita olisi voinut havainnoida annettujen ohjeiden mukaisesti. Esimerkiksi kokonaiseksi tapahtumasarjoiksi hahmotettavia tilanteita oli opiskelijoiden mielestä vaikea tunnistaa.

Kursilla annetuista ohjeista jäi mieleen sellainen kuva, että havainnointia olisi helppo tehdä yksittäisistä tilanteista, joissa on alku ja loppu. Kuitenkin, kentällä oli vaikea vetää rajoja sen suhteen, milloin tietty tilanne alkaa ja milloin se päättyy, koska ihmisten toiminta tapahtumassa ei kulkenut yksittäisestä irrallisesta tilanteesta toiseen, vaan oli luonteeltaan enemmän jatkuvaa ja muuntuvaa. (Opiskelija 7/OP)

Etukäteen annettavista työkalusta tai rajouksista ei siis välttämättä olekaan hyötyä kentällä, jos tilanne ei jostain syystä sovi kaavaan. (Opiskelija 5/OP)

Kenttätyökokemuksen puute sai opiskelijat epäilemään ja kyseenalaistamaan tekemiensä havaintojen merkityksen. Havainnointiraporteissa ja oppimispäiväkirjoissa pohdittiin paljon, olivatko omat havainnot hyödyllisiä tai tarpeeksi merkityksellisiä tutkimuksen kannalta.

Oma kokemattomuus havainnointi- ja kenttätyöskentelystä vaikutti varmasti osaltaan havainnointiini. Välillä tuntui että kirjasin liikaa turhanpäiväisiä havaintoja ja jotain tärkeää jäi huomaamatta. (Opiskelija 6/OP)⁵

Etenkin ensimmäisenä kenttätyöpäivänä etnografian teoriat ja kentän reaalityt eivät tuntuneet kohtaavan, ja ristiriidat tuntuivat hämmentäviltä. Aika usein oma työskentely tuntui riittämättömältä, vääräntäiseltä ja jopa turhalta. En vielä kukaan oikein tiedä, teinkö kentällä

”oikeanlaisia” havaintoja, raportointi niistä oikein, ja oliko niistä mitään hyötyä. (Opiskelija 7/OP)

Intensiivisen kenttäjakson loppupuolella opiskelijat taas kokivat, että erityisesti väsymys ja ajoittainen kyllästyminen vaikuttivat tarkkaavaisuuteen havaintojen tekemisessä ja muistiinpanojen kirjoittamisessa. Toisaalta myös jo tutuksi tulleen ympäristön havainnointi koettiin selvästi erilaisena kuin kenttäjakson alussa; havainnoinnissa keskityttiin helpommin vain tavallisesta poikkeavan huomioimiseen.

Aluksi tapahtumaa tarkkaili etäämpää ja kriittisemmin silmin. Mitä pidempään kentällä oli viettänyt aikaa, sitä tutummaksi ympäristö, ihmiset ja toiminta tuli. Se vaikutti siihen, millaisiin asioihin kiinnitti huomiota. Jo toistuneisiin asioihin ei välttämättä enää kiinnittänyt huomiota, koska oli nähnyt saman jo monta kertaa. (Opiskelija 5/OP)⁶

Opiskelijoiden havainnointi oli koko kenttäjakson ajan melko intuitiivista. He tukeutuivat vahvasti omiin kokemuksiinsa sekä suuntasivat havainnointiaan omiin kiinnostuksen kohteisiinsa. (ks. esim. Vilkkä 2007, 13.) Monet opiskelijat kokivat, että olisivat tarvinneet kenttätyöskentelynsä tueksi tarkempia ohjeita havainnoinnin tekemiseen ja jo ennakkoon täsmällisempää tietoa tutkimuskohteista. Opiskelijoiden mielestä havainnointi oli helpompaa niissä tilanteissa, joissa havainnointia oli mahdollista selkeästi kohdentaa ja rajata. Myös havainnointitilanteissa, joissa opiskelijat tekivät autoetnografisia havaintoja omasta pelaamisestaan tai joissa he itse olivat pelaajina tarkkailemassa toisia pelaajia, he kokivat usein onnistuneensa tuottamaan merkityksellisiä havaintoja.

Havainnoiminen tuntui luonnollisemmalta ja mielekkäämmältä, kun oli jollain lailla osana joukkoa, vaikkapa yleisönä robosodassa⁷ tai seuraamassa Piikkipallokalan peluuta. (Opiskelija 5/HR)

Itse tuli havainnoitua erityisen aktiivisesti lähinnä silloin, kun huomasi jotain suurempaa tapahtuvan: esimerkiksi pelien finaaleita tai yksittäisiä pelisessioita tuli havainnoitua todella tarkkaavaisesti. (Opiskelija 10/OP)

Olisi ollut itselle selkeämpää keskittyä vieläkin rajatumpaan kohteeseen vaikka toisaalta koin kokonaiskuvan hahmottamisen tärkeäksi. ... Nyt havainnointi liikkui yleisellä, jokseenkin ulkopuolisella tasolla enkä kokenut varsinaisesti pääseväni sisään tapahtuman osallistujien maailmaan. (Opiskelija 12/OP)

Opiskelijoiden pohdintoista käy hyvin ilmi, että sekä tutkimusympäristön vieraus että menetelmän käyttämiseen liittyvä kokemattomuus vaikuttivat havaintojen tekemiseen. Kenttätyöskentelyn tueksi annetut ohjeet olivat opiskelijoiden mielestä joko liian yksityiskohtaisia muistettavaksi tai liian epämääräisiä kentällä kohdattuja tilanteita varten. Useissa tilanteissa opiskelijat päättivätkin käyttää heille johdantoluentojen aikana antamaani mahdollisuutta olla noudattamatta alkuperäistä havainnointisuunnitelmaa. Aineistostani käy ilmi, kuinka etukäteen annettuja ohjeita enemmän havainnoinnin suuntaamiseen vaikuttivat opiskelijoiden tiedot, kokemukset ja jopa mielipiteet tutkimuskohteesta ja -ympäristöstä.

TUTKIMUSYMPÄRISTÖN TUNTEMINEN

Kenttäkurssilaisten kirjallisia kurssisuorituksia lukemalla selviää, kuinka erilaisista lähtökohdista 14 osallistujaa kenttätyöjaksoon valmistautuivat. Ryhmässä oli mukana opiskelijoita, jotka ovat kiinnostuneita digitaalisista peleistä, harrastavat vapaa-ajallaan pelaamista ja ovat jo esimerkiksi aikaisemminkin osallistuneet isompiin ja pienempiin verkkopelitapahtumiin. Opiskelijaryhmän selvä enemmistö (10/14) oli kuitenkin kenttäjaksolle osallistuessaan ensimmäistä kertaa isossa ja ammattimaisesti järjestetyssä verkkopelitapahtumassa.

Tutkimusympäristöä koskevien ennakkotietojen vähyys, kokemusten puute ja erilaisten olettamusten määrä vaikuttivat siihen, kuinka kauan aikaa pelkästään

tutkimusympäristöön tutustuminen vei, ja missä vaiheessa opiskelijat alkoivat osallistua verkkopelitapahtuman toimintoihin ja ottaa kontaktia havainnoitaviin. Digitaalisen kulttuurin tutkijat Riikka Turtiainen ja Sari Östman ovat verkkoaineistojen käytön tutkimusetiikkaa käsittelevän artikkelinsa yhteydessä pohjineet, millaisessa määrin tutkijan tulee ymmärtää tutkimansa kentän luonnetta ja ominaispiirteitä. Heidän mielestään tutkijan on sitä helpompi tulkitella esimerkiksi internetin kaltaisen kentän erityispiirteitä, mitä tutumpaa kentän toimintaa hänelle henkilökohtaisesti on. Tutkija, joka tarkastelee kenttäänsä sisäpuolelta, tuntee Turtiaisen ja Östmanin mielestä esimerkiksi kentällä toimivien tavat ja keinot ilmaista itseään sekä tunnistaa kentän toimintaan liittyvien käytäntöjen konventiot. Henkilökohtainen kokemus tutkimusaiheesta auttaa tutkijaa asettumaan informanttiansa asemaan ja hahmottamaan myös esimerkiksi sitä, miten kentällä on sopivaa toimia (Turtiainen & Östman 2009.)

Ensimmäistä kertaa verkkopelitapahtumaan osallistuneet opiskelijat kokivat tutkimusympäristön vaikeasti lähestyttävänä. He kokivat hyvin pitkään epävarmuutta siitä, missä he voivat havainnointia tehdä ja millaisiin tilanteisiin he voivat ottaa osaa. Ensikertalaiset kokivat usein myös sekä häiritsevää läsnäolollaan tapahtuman osallistujia että herättävää liikaa huomiota.

(...) Havainnoijan roolissa en tehnyt niin paljon tarkentavia kysymyksiä kuin olisin halunnut. Asiaan vaikutti pelko siitä, että ihmiset kokisivat kyselemisen häiritseväksi tai kokisin itseni tyhmäksi. (Opiskelija 5/OP)

Tiedon puute vaikutti havainnointiin kuitenkin kaikkein eniten, ja lähinnä häiritsevästi. Tunnistin ruudulla pyörivistä peleistä vain muutamien, enkä tajua kyseisen "skenen" slangista juuri mitään. (Opiskelija 11/OP)

Havainnointi lähti käyntiin osaltani hieman hitaasti. En tiennyt, mihin olisi pitänyt kiinnittää huomiota ja mikä on tutkimuksen kannalta tärkeää. Sen lisäksi tapahtuma vei kokonaisuudessaan kaiken huomioni, koska en ollut aikaisemmin ollut vastaavassa. Ensimmäisen tunnin

vain ihmettelin, hämmästelin ja katselin ympärilleni, kunnes vasta ymmärsin, että olisin voinut kirjoittaa ylös kaikki mieleen tulleet ajatukseni. (Opiskelija 14/OP)⁸

Opiskelijat kokivat, etteivät ymmärrä tarpeeksi pelaamiseen liittyvää erikoissanastoa tai hallitse pelaamiseen liittyviä käytänteitä. (ks. esim. Siitonen 2004, 124.) Useimmat verkkopelitapahtuman ensikertalaisista kokivat koko kenttäjakson ajan olevansa tapahtuman ulkopuolisia tarkkailijoita, jotka eivät aina ymmärtäneet mitä ympärillä tapahtui tai osanneet tulkita havainnoitavien toimintaa. Tutustuessaan itselleen vieraaseen tapahtumaan, sen toimintoihin ja osallistujiin ja jäsentäessään kokemaansa ensikertalaiset tulivat kuitenkin tuottaneeksi tarkkaa ja kuvailevaa kontekstittietoa (ks. esim. Multsilta, Mäenpää & Suominen 2010) tutkimuksen kohteena olevasta toiminnasta ja noudattaneensa näin, ehkä osin tiedostamattaankin, alkuperäistä havainnointisuunnitelmaa.

Erilaisen määrän ennakkotietoa, -oletuksia ja kokemusta omanneet opiskelijat tuottivat samoista verkkopelitapahtuman tilanteista hyvin erilaisia havainnoita. Opiskelijat, joilla oli aikaisempaa kokemusta tai esimerkiksi valokuvaan tai kavereiden kertomuksiin perustuvaa tietoa verkkopelitapahtumista, suuntasivat havainnointiaan ensikertalaisia tietoisemmin. He loivat henkilökohtaisia, omiin ennakkotietoihinsa ja mielenkiinnon kohteisiinsa perustuvia havainnointisuunnitelmia yhteisen havainnointisuunnitelman rinnalle ja pyrkivät hyvin selkeästi joko vahvistamaan tai kumoamaan niihin sisältyneitä oletuksia. Esimerkiksi eräs opiskelija ei pitänyt tapahtuman osallistujien ajanviettopojen kuvaamista tärkeänä, vaan hän keskittyi lähinnä peliturnausten osallistujien reaktioiden ja pelistrategioiden kuvaamiseen:

Koska minulla oli jo etukäteen melko hyvä käsitys siitä, millainen tapahtuma on kyseessä, mitä siellä tehdään, miten siellä käyttäydytään – jopa pienimmistä yksityiskohdista, kuten mitä siellä syödään ja juodaan – tapahtuman luonne ei tullut minulle yllätyksenä, vaan oli ennestään tuttu käytännönkin tasolla, eikä huomioni kiinnittynyt

niin paljon tällaisiin yleisiin asioihin, vaan pystyin keskittymään heti olennaiseen. (Opiskelija 7/OP)

Verkkopelitapahtuman ensikertalaiset onnistuivat kontekstiedon tuottamisessa verkkopelitapahtumissa usein vierailleita opiskelijoita paremmin, koska ulkopuolisina tarkkailijoina he kiinnittivät huomiota myös sellaisiin asioihin, jotka ovat verkkopelitapahtumaa sisäpiiriläisen tavoin tarkkaileville niin itses-tään selviä, etteivät he edes tulleet kiinnittäneeksi niihin mitään huomiota.

PELITUTKIJA TARVITSEE PELIKOKEMUSTA?

Monet opiskelijat, jotka olivat verkkopelitapahtuman ensikertalaisia, kertoivat havainnointipäiväkirjoissaan myös, etteivät harrasta tai ole kiinnostuneita digitaalisten pelien pelaamisesta. Verkkopelitapahtumaan liittyvässä tutkimus-tilanteessa opiskelijat kokivat, että heidän piti määritellä itsensä selkeästi joko peliharrastajiksi tai tämän ryhmän ulkopuolelle kuuluviksi. Havainnointiraportteissaan ja oppimispäiväkirjoissaan opiskelijat pohtivat sitä, miten he kokivat tämän pelaamattomuuden ja pelimaailman ulkopuolella olemisen vaikuttavan heidän havainnointiinsa.

Huomasin, että omien esitietojen, asenteiden ja ajatusten vaikutus havainnointiin on suuri. Pelikulttuuri on itselleni aika vieras, joten ihmisten käytöstä oli välillä vaikea tulkita kun ei ymmärtänyt mitä oli meneillään. (Opiskelija 5/OP)

Pelihavaintoni tapahtumassa oli hyvin pintapuolista, sillä en ole juuri tutustunut verkkopelien maailmaan. (Opiskelija 3/HR)

Itse olen pelimaailmassa kuitenkin täysin ulkona omalta mukavuus-alueeltani, joka toi havainnointiin ja jäsentelyyn oman haasteensa. (Opiskelija 11/HR)

Havainnointia vaikeutti myös se, ettei pelaaminen ilmiönä ylipäättään ole itselleni kovin tuttu, eli en esimerkiksi tunnistanut pelejä tai välttämättä ymmärtänyt oikein meneillään ollutta tilannetta. (Opiskelija 5/HR)

Koska tutkimusympäristö (verkkopelitapahtuma) ja tutkittava toiminta (pelaaminen) olivat niin kaukana verkkopelitapahtuman ensikertalaisten ja ei-pelaavien opiskelijoiden arjesta ja kokemusmaailmasta, he kokivat pelaavia opiskelijoita enemmän tarvetta perustella tekemiensä havaintojen arvoa ja merkitystä.

Kurssin osallistujissa oli sekä peliharrastajia että peleistä mitään tietämättömiä, ja kaikkea siltä väliltä. Itse en tiedä verkkopelitapahtumassa pelatuista peleistä juurikaan mitään, mutta harrastukselle täysin ulkopuolisen havainnot ovat varmasti ainakin erilaisia, kuin tottuneen kävijän havainnot. (Opiskelija 10/OP)⁹

Pelikokemus ja aikaisemmat kokemukset verkkopelitapahtumista ohjasivat opiskelijoiden tekemää havainnointia. Itsekin pelaamista harrastavat opiskelijat kiinnittivät huomiota esimerkiksi pelaajien käyttämiin strategioihin tai vertasivat aiempia kokemuksiaan verkkopelitapahtumista Insomniassa kokemaansa. Toisaalta taas havainnoitavien ja heidän toimintansa tarkasteleminen etäältä oli pelaamista harrastavien opiskelijoiden mielestä vaikeaa. He kertoivat, että samaistuminen verkkopelitapahtuman osallistujiin vaikeutti havainnoijan roolin mukautumista. Pelaaville opiskelijoille passiivisen sivustaseuraajan rooli oli vaikeaa omaksua sellaisissa tilanteissa, joissa he ovat aikaisemmin olleet osallistujia ja aktiivisia toimijoita.

Huomasin, että minulla oli ajoittain suuriakin vaikeuksia jättäytyä passiiviseksi sivulliseksi tilanteissa, joissa olisin "siviilissä" ollut aktiivinen toimija. Minun oli myös hyvin vaikeaa pitäytyä muuttamasta tilanteiden kulkua omalla toiminnallani, enkä siinä aina onnistunutkaan.

Huomasin siis, että tehdessäni kenttätöitä minun piti ottaa itselleni täysin uudenlainen rooli ja asettua siihen. (Opiskelija 7/OP)

Huomasin kykenemättömyyteni ottaa uusi rooli tutunkaltaisessa tapahtumassa, ja kyseinen tunne tuntui kieltämättä oudolta kuten koko tilanne. (Opiskelija 13/HR)

Opiskelijoiden tuottama havainnointiaineisto osoittaa silti selvästi, että oman pelikokemuksen kartuttaminen ja InsomniaGamen osatehtäviin osallistuminen auttoi toisten pelaajien kokemuksen sekä InsomniaGamen ominaisuuksien arvioimisessa. Myös useat pelitutkijat ovat sitä mieltä, että saavuttaakseen syvemmän ymmärryksen tutkittavana olevasta pelistä on sitä myös pelattava. (Aarseth 2003; Williams 2005; Lammes 2007.) Suurin osa kenttäkurssille osallistuneista opiskelijoista (11/14) arvioikin tuottaneensa tutkimuksen kannalta merkityksellisintä aineistoa juuri autoetnografian ja vertaishavainnoinnin avulla.

Lopuksi

Katsauksessani olen käsitellyt, millainen suhde InsomniaGame havainnointiaineiston keräämiseen osallistuneilla opiskelijoilla oli tutkimusympäristöön ja -kohteeseen ja millainen vaikutus havainnoijien henkilökohtaisilla ominaisuuksilla, motiiveilla, taustoilla ja rooleilla oli havainnointiaineiston muodostumisessa. Opiskelijoiden tuottaman aineiston tarkastelu osoittaa selvästi, ettei osallisuutta, joka kulttuurintutkija Ilona Raunolan mukaan tarkoittaa tutkimuskohteen ennalta tuntemista, voida jättää huomioimatta kollektiivisesti tuotetun havainnointiaineiston tarkastelussa. (Raunola 2010, 287.)

Muun tapahtumaviikonlopun aikana kerätyn aineiston ohella myös havainnointiaineisto vastaa kysymykseen, millaisia pelikokemuksia InsomniaGamen pelaamisesta saatiin. Ennen havainnointiaineiston analysointia ja vastausten etsimistä on mielestäni kuitenkin huolellisesti perehdyttävä siihen, kuka InsomniaGamen pelaajien pelikokemusta on ollut arvioimassa ja mihin tapahtumaympäristöstä ja pelitilanteista tehdyt havainnot perustuvat. Verkkopelitapahtuman

aikana kerätyn havainnointiaineiston jatkokäytön kannalta pidänkin tärkeänä, että aineiston kontekstointi on mahdollisimman huolellisesti tehty; aineiston analyysin yhteydessä on pohdittava esimerkiksi sitä, millaisessa tilanteessa aineisto on tuotettu ja kuka sitä on ollut keräämässä.

Kenttäkurssilaisten tuottaman havainnointiaineiston analyysi osoittaa, ettei kollektiiviseen käyttöön tarkoitettujen havainnointiaineiston tuottamisessa ole niinkään tärkeää se, kuinka tarkka havainnointisuunnitelma etukäteen osataan tehdä tai kuinka hyvin etukäteen laadittua suunnitelmaa noudatetaan. Tärkeää on kysymys siitä, kuinka hyvin aineiston keräämiseen osallistuvat osaavat tiedostaa ja tuoda esiin tutkimuskohteeseen liittyvät olettamuksensa, käsityksensä ja uskomuksensa ja kuinka perusteellisesti he pohtivat niiden vaikutusta havainnointiaineiston tuottamiseen.

Kenttäkurssin johdantoluentojen aikana annoin opiskelijoille ohjeeksi joko noudattaa tarkasti etukäteen laadittua havainnointisuunnitelmaa tai antaa tutkimustilanteen ohjata havainnointia. Nyt havainnointiaineistoa läpikäydessäni olen ollut tyytyväinen siihen, että annoin tämän vapauden opiskelijoille. Ohjeiden tai havainnointisuunnitelman unohtaminen tai noudattamatta jättäminen ei ole tämän tutkimuksen kohdalla yksiselitteisesti vain huono asia. Verkkopelitapahtuman aikana kerätystä aineistosta muodostui tietenkin epäyhdenäisempi kuin se olisi ollut projektiryhmän tai vain yhden havainnoijan tuottamana, mutta samalla siitä tuli myös paljon rikkaampi ja kokonaisempi kuvaus siitä, miten *InsomniaGame* otettiin vastaan tapahtuman osallistujien joukossa ja mitä verkkopelitapahtumassa pelin aikana tapahtui.

Viitteet

- 1 CoEx-tutkimushankkeen verkkosivut: http://www.hum.utu.fi/oppiaineet/satakunta/tutkimus_ja_jatko-opiskelu/projektit/coex.html.
- 2 Etnografisessa metodologiassa painottuvat tutkijan osallistuva havainnointi, aistit, etnografinen ymmärrys ja intuitio. (Gobo 2008, 4-5, Raunolan 2011, 268 mukaan).
- 3 Autoetnografialla tarkoitetaan tutkimuksen tekemisen tapaa, jossa tutkijan omat kokemukset ovat tutkimuksen lähtökohtia ja sen keskeistä aineistoa. (Uotinen 2010, 179).
- 4 Ks. myös tutkimusmuistiinpanot.
- 5 Ks. myös opiskelija 14/OP
- 6 Ks. myös opiskelija 4/OP ja opiskelija 14/OP.
- 7 Robosota on yleinen oheistapahtuma verkkopelitapahtumissa. Siinä kilpailijat ohjaavat yleensä itse valmistamiaan radio-ohjattuja laitteita tarkoituksenaan tehdä vastustajan laite liikuntakyvyttömäksi tietyn aikarajan sisällä
- 8 Ks. myös opiskelija 5/OP ja tutkimusmuistiinpanot.
- 9 Ks. myös opiskelija 5/OP.

LÄHTEET

Tutkimusaineisto

Digitaalisen kulttuurin kenttäkurssille osallistuneiden opiskelijoiden havainnointiraportit (HR) ja oppimispäiväkirjat (OP). Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman arkisto.

Tutkimusmuistiinpanot

Tutkimusmuistiinpanot (2010–2011). Kirjoittajan henkilökohtaiset muistiinpanot. Julkaisematon, aineisto tekijän hallussa.

Kirjallisuus

Aarseth, Espen (2003). *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*. Digital Arts & Culture, Melbourne.

Ermi, Laura & Frans Mäyrä (2005). Fundamental Components of Gameplay Experience: Analysing Immersion. Teoksessa Suzanne de Castell & J. Jenson (toim.): *Proceedings of Chancing Views – Worlds in Play*. Digital Games Research Association's Second International Conference. Vancouver: DiGRA and Simon Fraser University.

Gordon, Tuula, Pirkko Hynninen, Elina Lahelma, Tuija Metso, Tarja Palmu & Tarja Tolonen (2006). *Collective Ethnography, Joint Experiences and Individual Pathways*. *Nordisk Pedagogik*, Vol. 26.

Hyysalo, Sampsa (2009). *Käyttäjätuotekehityksessä. Tieto, tutkimus, menetelmät*. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Lammes, Sybille (2007). Approaching game-studies: towards a reflexive methodology of games as situated cultures. Teoksessa A. Baba (toim.): *Situated Play: Proceedings of the Third International Conference of DiGRA*. Japan, Tokyo, University of Tokyo. 25–30.

Raunola, Ilona (2010). Osallisuus ja dialoginen paikantuminen etnografisessa kenttätöissä. Teoksessa Jyrki Pöysä, Helmi Järviluoma & Sinikka Vakimo (toim.): *Vaeltavat metodit*. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.

Siitonen, Marko (2004). Sosiaalisen vuorovaikutuksen tutkimus verkkopeliyhteisöissä. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.): *Digitaalisten pelien maailmoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Stenros, Jaakko & Markus Montola (2009). Julkinen tila pelissä: Pervasiivinen pelaaminen ja kaupunkiympäristön rajat. Teoksessa Seija Ridell, Päivi Kymäläinen & Timo Nyssönen (toim.): *Julkisen tilan poetiikka ja politiikka*. Tampere: Tampere University Press.

Suominen, Jaakko (2011). Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan. *Wider Screen* 1-2/2011. Viitattu 25.8.2011. <http://www.widerscreen.fi/2011-1-2/pac-man-kaihon-kohteena-ja-kokeilujen-valineena/>

Multisilta, Jari, Marjo Mäenpää & Jaakko Suominen (2010). Mitä on mobiili sosiaalinen media? Teoksessa Multisilta, Jari, Marjo Mäenpää & Jaakko Suominen (toim.): *Yhdessä ja Liikkeellä*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma Julkaisu n:o 21. Tampere: Juvenes Print.

Turtiainen, Riikka & Sari Östman (2009). Tavistaidetta ja verkkoviihdettä. Omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimusetiikkaa. Teoksessa Maarit Grahn & Maunu Häyrynen (toim.): *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*. Helsinki: SKS, 336–358.

Uotinen, Johanna (2010). Kokemuksia autoetnografiasta. Teoksessa Jyrki Pöysä, Helmi Järviluoma & Sinikka Vakimo (toim.): *Vaeltavat metodit*. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura, 178–187.

Vilkkä, Hanna (2007). *Tutki ja havainnoi*. Helsinki: Tammi.

Williams, Dmitri (2005). Bridging the Methodological Divide in Game Research. *Simulation & Gaming*. December 2005, Sage Publications, Vol. 36 No. 4.