

MIKSI SUOMALAISET HULLAANTUIVAT POKÉMON GO:STA? PELAAJAT VASTAAVAT

Kati Alha

Tampereen yliopisto

Elina Koskinen

Tampereen yliopisto

Janne Paavilainen

Tampereen yliopisto

JOHDANTO

Vuoden 2016 heinäkuussa Suomen valloitti muun maailman tavoin ennennäkemätön pelivillitys. Ilmaiseksi jaettava Pokémon GO (Niantic 2016) nousi nopeasti ladatuimpien ja tuottavimpien mobiilisovellusten kärkeen, ja pelaajat jalkautuivat puhelintensa kanssa kaupunkien kaduille ja puistoihin Pokémon-otuksia saalistamaan. Sukupolvet ylittävä innostus tarttui niin lapsiin kuin isovanhemiinkin. Lehdet täyttyivät sekä ylistävistä että paheksuvista uutisista ja mielipidekirjoituksista koskien sitä, kuinka nuoriso liikkui pelin innoittamana, joskus kuitenkin turhan innokkaasti ja vaaratilanteita aiheuttaen.

Pelin ympärille muodostunut hype herätti myös akateemista kiinnostusta, sillä vaikka vastaavantyyppisiä sekoitetun todellisuuden (*mixed reality*) mobiilipelejä oli ollut jo aiemmin (ks. Paavilainen ym. 2009, Paavilainen ym. 2017), eivät ne olleet saavuttaneet suurta suosiota. Lähimmäksi oli päässyt Nianticin edellinen peli, *Ingress* (2012), joka sekään ei kohtalaisesta menestyksestään huolimatta saavuttanut varsinaista suurta yleisöä. Paikkatietoisuutta ja lisättyä todellisuutta (*augmented reality, AR*) yhdistävä *Pokémon GO* tarjosi tunnettuun brändiin perustuvan ja helposti lähestyttävän sekoitetun todellisuuden¹ pelikokemuksen.

Pelkkä teknologia tuskin kuitenkaan siivitti *Pokémon GO*:ta valtavaan suosioonsa, joten mistä yhtäkkinen innostus johtui? Tätä selvittääksemme laadimme kyselyn suomalaisille *Pokémon GO* -pelaajille heidän näkemyksistään ja kokemuksistaan. Tässä katsauksessa keskitymme tarkastelemaan ja kuvailemaan pelaamisen aloittamiseen liittyviä syitä.

TUTKIMUS

Pokémon GO:n kaltaisesta uudentyyppistä mobiilipelaamista oltiin saatu viitteitä jo 2000-luvun alkupuolelta lähtien, mutta pelin suosio tarjosi tilaisuuden tutkia sekoitettuun todellisuuteen liittyviä pelikokemuksia valtavirtapelissä. Alun perin tarkoituksena oli tehdä nopea ja pienimuotoinen kenttätutkimus strukturoidun haastattelun keinoin, mutta lopulta

päädettiin laadulliseen kyselytutkimukseen laajemman ja syvemmän aineiston keräämiseksi.

Suunnittelimme verkkokyselyn, jossa pääpaino oli vastaajien omilla tulkinnoilla koskien heidän kokemuksiaan *Pokémon GO*:n parissa. Halusimme selvittää, miksi pelaajat olivat aloittaneet tai lopettaneet pelaamisen, ja mitkä tekijät saivat heidät jatkamaan pelaamista. Lisäksi halusimme kuulla pelaajien hyvät ja huonot sekä mieleenpainuvimmat kokemukset pelin parissa. Kokemuksiin liittyvien avokysymysten lisäksi pelaajien taustatietoja, aiempia pelikokemuksia ja pelaamistapoja kartoitettiin monivalintakysymyksin.

Kyselyn suunnittelu on haastava prosessi, ja käytettävyyteen kiinnitettiin erityistä huomiota. Testikäyttäjien palautteen perusteella kyselystä tehtiin useita versioita ja valmis kysely julkaistiin lopulta 1. syyskuuta 2016. Vastaajia tavoiteltiin suomalaisista *Pokémon GO* -yhteisöistä Facebookissa. Lisäksi rohkaisimme vastaajia levittämään kyselyä omista verkostoistaan. Kyselyn suosio yllätti, sillä kun kysely sulkeutui 7. syyskuuta, oli vastaajamäärä 2616.

Kokemuksiin liittyvien avovastausten tulkintaan sovellettiin temaattista analyysiä (ks. Guest ym. 2012), jossa vastaukset koodattiin ja luokiteltiin teemoihin. Tutkimuksemme lähestymistapa oli soveltuva tilanteessa, jossa haluttiin kuvailla uudenlaisen ilmiön luonnetta sitoutumatta aiempaan teoriapohjaan. Suuri vastaajamäärä tuotti rikkaan aineiston, jonka yleisiä taustatietoja esittelemme taulukossa 1.

Aloitussyyt jakautuivat 11 teemaan: aiemmat kokemukset, yleinen kiinnostus, muiden pelaajien vaikutus, suosio, positiivisuus, teknologia, tilanne, ajan tasalla pysyminen, sosiaaliset piirteet, pelimekaniikat ja pelin luonne. Kuva 1 näyttää eri teemojen vastausmäärät. Yksittäiset vastaajat saattoivat kertoa useampia syitä pelaamisen aloittamiseen. Lainauksien yhteydessä on kerrottu vastaajan sukupuoli, ikä sekä ID-numero.

Yleisin syy pelaamisen aloittamiseen oli vastaajien mukaan aiemmat kokemukset Pokémonista tai samankaltaisten pelien ja harrastusten fanitus. Useat vastaajat kokivat Pokémonin nostalgisena katsottuaan nuorempana animea tai pelattuaan pelejä esimerkiksi Game Boylla tai keräilykorteilla. Osa taas harrasti Pokémonia edelleen muodossa

	N	%		N	%
Sukupuoli			Kuinka usein pelaa		
Nainen	1628	62,3 %	Useita kertoja päivässä	1394	53,4 %
Mies	927	35,5 %	Kerran päivässä	483	18,5 %
Muu	57	2,2 %	Muutaman kerran viikossa	516	19,8 %
Ikä			Harvemmin	100	3,8 %
Alle 18	147	5,6 %	En pelaa enää	119	4,6 %
18–24	721	27,6 %	Millä tasolla on pelissä		
25–34	1067	40,8 %	Alle 10	96	3,7 %
35–44	489	18,7 %	10–14	265	10,1 %
45 tai enemmän	188	7,2 %	15–19	641	24,5 %
Kilometrejä käveltyä			20–24	1323	50,7 %
Alle 50 km	464	17,8 %	25–29	276	10,6 %
50–99 km	671	25,7 %	30 tai enemmän	11	0,4 %
100–199	946	36,2 %	Käyttänyt rahaa peliin		
200–399 km	476	18,2 %	Kyllä	939	35,9 %
400 km tai enemmän	55	2,1 %	Ei	1673	64,1 %
AR-tilan käyttö pelatessa			Kuinka paljon rahaa (jos käyttänyt)		
Päällä	200	7,7 %	Alle 10e	225	6,6 %
Pois päältä	2017	77,2 %	10e–19e	226	8,6 %
Tilanteen mukaan	388	14,9 %	20e–49e	307	11,7 %
En osaa sanoa	7	0,3 %	50e–99e	118	4,5 %
			100e tai enemmän	63	2,4 %

Taulukko 1. Pelaajien taustatietoja.

tai toisessa, tai mainitsi ylipäättään pitävänsä Pokémon-hahmoista. Osa vastaajista oli haaveillut Pokémon-kouluttajan urasta ja kokivat, että *Pokémon GO* vihdoinkin mahdollisti unelman toteutumisen. Joillakin vastaajista oli aiempaa kokemusta *Ingressistä*, geokätköilystä tai muista paikkatietoisista peleistä ja olivat sen myötä kiinnostuneita aloittamaan myös *Pokémon GO*:n pelaamisen.

Onhan se nyt ollut jokaisen -90 luvulla syntyneen haave päästä metsästäämään pokemoneja. (Nainen, 25, ID 130)

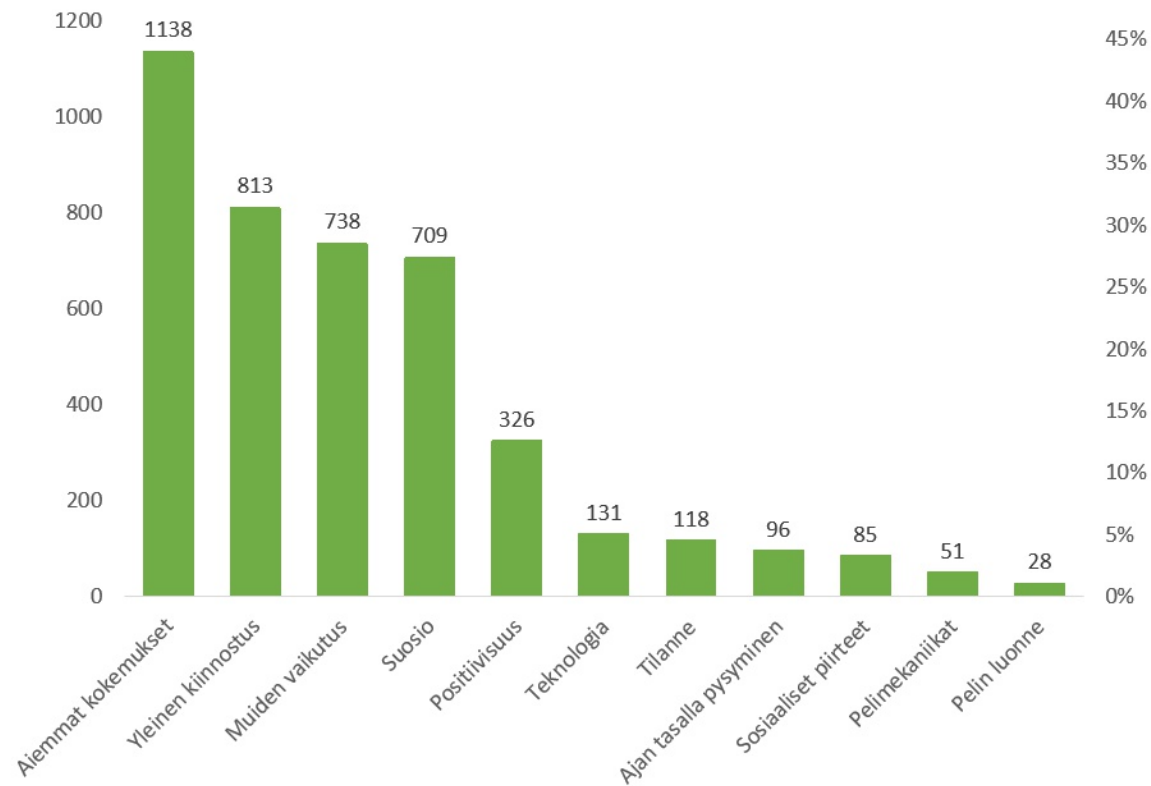
Muiden pelaajien vaikutus nousi voimakkaasti esille. Vastaajista erityisesti vanhemmat kertoivat, kuinka he halusivat olla paremmin perillä lastensa aktiviteeteista ja halusivat jotain yhteistä tekemistä. Pienemmät lapset saattoivat tarvita valvontaa ulkona liikkueessaan tai neuvoa ja opastusta pelaamisessaan. Tällöin vanhemmatkin päätyivät kiinnostumaan ja innostumaan pelistä. *Pokémon GO* saattoi olla myös koko perheen yhteinen harrastus. Kaverit, sisarukset tai kumppani olivat usein syy pelaamiseen, jonka

koettiin olevan mukavaa yhteistä tekemistä. Osa vastaajista kertoi kokeilleensa peliä kaverin suosituksesta tai esimerkiksi kyllästyneensä odotteluun, kun kaveri jäi pyydystämään pokemoneja, ja päätyi lopulta itsekin asentamaan pelin.

Halusin jotain yhteistä josta keskustella lasteni kanssa. (Nainen, 46, ID 66)

Mieheni alkoi pelata, ja ulkoilu hänen kanssaan oli tylsää, kun ei itse pelannut. (Nainen, 26, ID 636)

Pelin saama suuri suosio lisäsi pelin leviämistä entisestään. Jatkuva uutisointi ja pelin näkyvyys sosiaalisessa mediassa ja ihmisten puheissa herättivät kiinnostuksen kohteilla peliä. Myös pelaajamassojen näkyvyys kaupunkien keskustoissa herätti uteliaisuutta. PokéStop-rykelmien ympärille kerääntyneet tai harvinaisten Pokémonien ilmestymisten aiheuttamat ihmisjoukot ja lehdistön raportoimat vaaratilanteet liikenteessä saattoivat kummastuttaa ja siten kasvattaa uteliaisuutta ilmiötä kohtaan. Jotkut mainitsivat pelin



Kuva 1: Aloitussyykategoriat

suosion ja omien odotusten juurten olevan jo Googlen aprillipilassa, jossa pokémoneja mainostettiin voitavan metsästä Googlen karttapalvelun avulla.

Vallalla oleva ilmiö ja uutiset autojen alle juoksevista ihmisistä (jenkeissä) sai kiinnostumaan ja odottamaan Suomiversiota. (Nainen, 38, ID 2564)

Pelin ympärillä oli suorastaan jonkinlainen kaaoksellinen hurmos, jonka halusin kokea. (Mies, 30, ID 526)

Pelin positiiviset piirteet olivat monille tärkeä syy kokeilla peliä. Erityisesti liikunnallisuus ja ulkoilu pelaamisen ohessa kiinnostivat. Ympäristön tutkimiseen kannustaminen innosti myös joitakin vastaajia. Muutamille vastaajille pelaaminen oli tapa käsitellä vastoinkäymisiä, ja pelaaminen saattoi auttaa myös masennukseen ja painonhallintaan.

Peli saa laiskankin lähtemään ulos, siksi aloitin. (Nainen, 20, ID 62)

Suru-uutinen, piti saada muuta ajateltavaa. (Nainen, 45, ID 376)

Terveys: aloitin laihduttamisen samoihin aikoihin ja aloin lenkkeillä. Päätin sitten ottaa pelin vielä sen päälle lisämotivaatioksi ulkoiluun. (Mies, 22, ID 2325)

Monet aloitussyistä käsitelivät yleistä kiinnostuksen tunnetta peliä kohtaan. Pelin idea koettiin hauskana tai uudenaikaisena ilman yksityiskohtaisempaa perustelua siitä, mikä pelissä sai tuntemaan näin.

Vastustin alkuun muoti-ilmiöön mukaan lähtemistä, mutta jouduin toteamaan, että peli kuulostaa yksinkertaisesti niin hauskalta, että pelaaminen piti aloittaa. (Nainen, 24, ID 159)

Uudenlainen teknologia, kuten paikkatietoisuus ja lisätty todellisuus, mainittiin osassa vastauksista syyksi aloittaa peli.

Olen pelannut Pokémoneja Nintendon käsikonsoleilla, mutta lisätyn todellisuuden avulla peli vaikutti nousevan aivan uusiin sfääreihin. (Nainen, 25, ID 393)

Joidenkin vastaajien kohdalla oma tilanne vaikutti pelin aloittamiseen. Tähän sisältyi sekä sisäisiä syitä, kuten se, että halusi jotakin tekemistä muun puuhastelun kuten koiran ulkoiluttamisen oheen, että ulkoisia syitä, kuten pelaajan kodin lähellä ollut PokéStop. Uusi puhelin, sää, pelin ilmaisuus ja helppo aloittaminen mainittiin myös syiksi aloittaa pelaaminen.

Oli helppo aloittaa kun pokestoppeja on kotitalon nurkilla ja lurekin melkein joka ilta päällä. (Nainen, 57, ID 869)

Osa pelaajista aloitti, koska halusi pysyä ajan tasalla, eikä jäädä ulkopuolelle ilmiöstä. Erityisen tärkeäksi tämä koettiin, mikäli ammatin puolesta, kuten nuorten kanssa työskennellessä, tiedosta olisi hyötyä.

Halusin olla ajassa mukana. Niin moni pelasi että tuntui että jään vielä inside-vitseistä ulkopuolelle, niin kaveripiirissä kuin viihdemaailmassakin. (Nainen, 30, ID 69)

Pelaaminen aloitettiin toisinaan sosiaalisista syistä. Vastaajat mainitsivat pitävänsä pelin sosiaalisesta luonteesta ja mahdollisuudesta tavata uusia ihmisiä, ja toiset pitivät myös pelin kilpailullisuudesta, tai mahdollisuudesta auttaa muita pelaajia.

Mahdollisuus tutustua uusiin ihmisiin sattumalta. Yhteinen tekeminen lasten kanssa. (Nainen 38, ID 2469)

Kiinnostus pelimekaniikkoja kohtaan sai osan vastaajista aloittamaan pelaamisen: he olettivat, että pitäisivät pokémonien etsimisestä, metsästyksestä ja keräämisestä.

Tahto kerätä kaikki, obviously. (Mies, 25, ID 145)

Pelin luonne, helppo lähestyttävyyys ja saavutettavuus koettiin vetovoimaisina syinä aloittaa peli. Toiset pelaajat kokivat kilpailullisuuden puoleensavetävänä, kun taas toiset kertoivat aloittaneensa pelaamisen koska kilpaileminen ei ole välttämätöntä.

Lisäksi tähän peliin on helppo päästä mukaan myös sellaisten kuin minä, jotka muuten pelaavat todella vähän. (Mies, 30, ID 1942)

LOPUKSI

Tutkimuksemme mukaan yleisimmät syyt Pokémon GO -pelin aloittamiseen liittyivät aiempiin Pokémon-kokemuksiin, muiden pelaajien vaikutuksiin, pelin valtaisaan suosioon sekä yleiseen kiinnostukseen peliä ja ilmiötä kohtaan. Nostalgiaa nousut uteliaisuus alkuperäistä konseptia kohtaan, jossa seikkaillaan ja metsästetään Pokémoneja, loi valtavien hypen, joka alkoi ruokkia itseään suosion kasvaessa räjähdysmäisesti. Paikkatietoiseksi mobiilipeliksi Pokémon-brändi taipui mainiosti pelaajien saadessa mahdollisuuden seikkailla oikeassa maailmassa virtuaalisia otuksia metsästellen.

Lisäksi pelin aloittamiseen vaikuttivat sen toivotut positiiviset vaikutukset, uudenlainen teknologia, pelaajan oma tilanne, halu pysyä kiinni ajassa, pelaamiseen liittyvät sosiaaliset piirteet, pelin puoleensavetävät mekaniikat sekä pelin helposti lähestyttävä luonne. Mielenkiintoisena havaintona aineistosta nousee erityisesti esille erilaiset terveyteen ja henkiseen hyvinvointiin liittyvät syyt aloittaa pelaaminen. Kaikkialla läsnä oleva mobiilipeli nivoutuu saumattomasti pelin ulkopuoliseen elämään kannustaen kuntoilemaan tai tarjoten jopa selviytymiskeinoja arjen haasteissa. Mielenkiintoinen teknologiaan liittyvä havainto oli, että lisätty todellisuus ei itessään vaikuttanut olevan kovin suuri yksittäinen tekijä pelin aloittamiseen liittyen. Netissä pyörineet kuvakaappaukset hassuissa paikoissa (esim. paistinpannulla) seikkailevista pokémoneista ovat varmasti olleet tärkeä osa viiraalimarkkinointia, mutta tutkimuksemme mukaan vain harva pelaaja (vajaa 8 %) pitää lisätyn todellisuuden tilaa jatkuvasti päällä pelatessaan.

Pokémon GO:n suosioon on vaikuttanut monia tekijöitä, joilla sekoitetun todellisuuden mobiilipeli onnistui ensimmäistä kertaa nousemaan valtaviiran suosioon ja merkittävään kaupalliseen menestykseen. Aiemmat tutkimusprototyypit ja kaupalliset kokeilut oli tarkoitettu ensisijaisesti aktiivisille peliharrastajille ja teemoiltaan (mm. sci-fi, sota, mystiikka) vaativampia. *Pokémon GO* onnistui yhdistämään tunnetun ja helposti lähestyttävän teeman sekä yksinkertaiset pelimekaniikat kokonaisuudeksi, josta koko perhe pystyi nauttimaan yli sukupolvirajojen. *Pokémon GO*:n menestys toimii sekä mittatikkuna että tienraivaajana uusille yrittäjille, joiden on nyt helpompi tulla markkinoille pelikonseptin tultua tunnetuksi.

Samalla kun *Pokémon GO* raivaa tietä tulevaisuuden sekoitetun todellisuuden peleille, on vastaavanlainen menestys haastava toistaa. Koska brändi on ollut isossa osassa suosion saavuttamisessa, on oletettavaa, että myös muiden isojen immateriaalioikeuksien haltijat pyrkivät markkinoille. Esimerkiksi amerikkalainen mediajätti AMC on tuomassa markkinoille suomalaisen Next Gamesin kanssa *The Walking Dead* -brändiin perustuvaa sekoitetun todellisuuden mobiilipeliä, kun taas Niantic itse on paljastanut sijoittavansa seuraavan pelinsä *Harry Potter* -maailmaan yhteistyössä Warner Bros. Interactive Entertain-

mentin kanssa. Sen sijaan pienempien, itsenäisten peliyhtiöiden voi olla aluksi vaikeampi löytää tilaa ilman vahvaa brändiä. Tässä vahvuutena voi olla erottautuminen ja *Pokémon GO*:n luomien hyvien käytäntöjen päälle rakentaminen sekä virheistä oppiminen. Näistä teemoista julkaisimme aiemman tutkimusartikkelin (Paavilainen ym. 2017), jossa keskityttiin pelaajien positiivisiin ja negatiivisiin *Pokémon GO* -kokemuksiin.

Pokémon GO on onnistunut siinä missä monet aiemmat vastaavat pelit ovat epäonnistuneet – kriittisen pelaajamassan houkuttelemisessa hieman erikoisemman mobiilipelin pariin. Nähtäväksi jää, miten pitkälle Pokémon-villitys jaksaa kantaa ja minkälaisia uusia pelikonsepteja tulevaisuus tuo tullessaan.

Tiivistelmä perustuu samaan tutkimusaineistoon kuin Paavilainen ym. (2017).

LOPPUVIITTEET

1. Sekoitettu todellisuus tarkoittaa fyysisen ja digitaalisen todellisuuden elementtien yhdistämistä eri tavoin. Pokémon GO:ssa nämä elementit ovat paikkatietoisuus (fyysinen) ja lisätty todellisuus (digitaalinen).

LÄHTEET

KIRJALLISUUS

Guest, Greg, MacQueen, Kathleen M. & Namey, Emily E. (2012). *Applied Thematic Analysis*. London UK: SAGE Publications, Inc.

Paavilainen, Janne, Korhonen, Hannu, Alha, Kati, Stenros, Jaakko, Koskinen, Elina & Mäyrä, Frans (2017). "The Pokémon GO Experience: A Location-Based Augmented Reality Mobile Game Goes Mainstream". Teoksessa *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York, NY: ACM, 2493–2498.
<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=3025871>

Paavilainen, Janne, Korhonen, Hannu & Saarenpää, Hannamari (2009). Pelaaminen matkapuhelimella nyt ja tulevaisuudessa. Teoksessa Suominen, Jaakko, Koskimaa, Raine, Mäyrä, Frans, Sotamaa, Olli (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 67–81. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-06.pdf>

PELIT

Niantic. (2012) *Ingress*. Mobiilipeli.

Niantic. (2016) *Pokémon GO*. Mobiilipeli.