

POKÉMON GO(ES) PORI: RAJOJA RIKKOVAA PELAAMISTA TEKSTARIPALSTALLA

Tämä tutkimus käsittelee “Pokémonia”; Pokémon GO -ilmiön saavuttamaa näkyvyyttä ja sen herättämää keskustelua erään länsirannikkolaisen pikkukaupungin – Porin – näkökulmasta, erityisenä kiinnostuksen kohteenaan rajat rikkova pelaaminen. Tapaustutkimuksen keskiössä ovat paikallisessa päämediassa, Satakunnan Kansa –päivälehdessä, vuoden 2016 heinä-lokakuun aikana julkaistut, Pokémon GO -pelaamista koskevat tekstiviestit. Paikkasidonnan pelin herättämää ja tekstiviestipalstalla käytyä keskustelua analysoidaan tutkimuksessa pelaajien iän, ympäristökäyttäytymisen ja liikehinnän teemoista käsin. Tekstiviestipalstalla julkaistut kirjoitukset osoittavat, miten julkisessa diskurssissa otetaan kantaa kaupunkimiljöössä tapahtuvaan pelaamiseen sen puolesta ja sitä vastaan, sen hyötyihin ja haittoihin, pelin ympäristövaikutuksiin, sen tapaan houkuttaa aikuisyleisöä pelaamaan sekä sen kutsuun motivoida pelaajansa liikkumaan erilaisissa urbaaniympäristöissä.

Vuonna 2015 edesmennyt leikintutkija, psykologi ja folkloristi Brian Sutton-Smith kirjoittaa postuumisti ilmestyneessä teoksessaan seuraavasti:

Mielestäni on tärkeää ymmärtää, että olemme todistamassa valtavaa kapseloitumista ja liikehdintää sisätiloihin, perinteisestä leikistä pois päin. Useat meistä kasvoivat lähellä metsiä ja maataloja, ja leikkiimme kuului eläimiä, sadonkorjuita, vuoria, yksinäisiä rantamaisemia tai kaupungin teitä (jopa lähiöiden kävelykatuja) ja loputtomia pallopelejä (Sutton-Smith, 2017, 182, suomennos kirjoittajan).

Entisaikojen ei-digitaalista ja ulkotiloissa tapahtuvaa leikkiä idealisoivista puheenvuoroista on muodostunut näkyvä osa pelaamisesta käytävää julkista keskustelua. Huomioni kohdistuu kuitenkin tässä nykyleikin monipaikkaiseen luonteeseen ja *Pokémon GO*:ssa erityisesti aikuisen leikin näkökulmaan.

Pokémon-tutkija Johannes Koski toteaa, että Pokémonia “tehdään” – sen maailmaan voi osallistua haluamallaan tavallaan. Kyseessä on siis kokonaisvaltainen mediarajat ylittävä fanius, laaja ilmiö, johon kukin voi osallistua omilla ehdoillaan, määritellä pelinsä ja oman leikkimisensä tavat. Jo Pokémonien varhaisesta vaiheesta saakka sen parissa on

voinut viettää omaehtoisesti aikaa (Heljakka, 2017; kts. myös Kosken artikkeli tässä vuosikirjassa).

Pokémon GO – ilmiö, peli ja leikki – jota tässä tapaustutkimuksessa tarkastelen, tarjoaa mielenkiintoisen lähtöpisteen pelaamiseen ja aikuisten leikkiin liittyvän julkisen diskurssin tutkimiseen. Diskursiivisen tutkimuksen lähtökohtana on kielenkäyttö ja siihen liittyvät sosiaaliset rakenteet. Tässä katsauksessa lähestyn diskurssia sosiaalisena tekstinä, joka päivälehtikontekstissa näyttäytyy paitsi journalistisena sisältönä, myös yleisönosasto-tyyppisen tekstiviestipalstan kirjoitusten kautta. Tutkimuksessani kysyn mikä on *Satakunnan Kansa* -lehdessä julkaistujen *Pokémon GO* -aiheisten tekstiviestien suhde päivälehtiyhteydessä julkituoihin muihin lähestymistapoihin. Taustan tapaustutkimukselle luovat vuosina 2012–2017 suomalaisessa mediassa julkaistut Pokémon ja *Pokémon GO* -aiheiset kirjoitukset ja vuosina 2016–2017 ilmestyneet, tieteelliset *Pokémon GO*:ta käsittelevät tutkimusartikkelit. *Pokémon GO*:ta tarkastellaan paitsi ilmiönä, myös paikkasidonnan pelinä, joka on herättänyt keskustelua pikkukaupungin päämediassa ja sen eri osioissa uutisista mielipidekirjoituksiin ja kommentteihin.

Paikkatietoista pelaamista lisätyn todellisuuden ominaisuuksiin yhdistävä peli on mediapuheen ja tutkimuksen kentillä vauhdittanut erityisesti keskustelua pelaajamassojen mobilisoinnista. Juuri *Pokémon GO* tuntuisi liikuttavan paitsi pelaajia itseään myös laitavan ei-pelaavan, julkiseen keskusteluun osaa ottavan yleisön ajatukset liikkeeseen. Pelin aiheuttama liikehdintä voidaankin nähdä monitahoisena: Yhtäältä se kytkeytyy pelin mekaniikan edellyttämään fyysiseen liikkumiseen, toisaalta sen pelaamisen taas voidaan ajatella osana kaupunkitilassa tapahtuvaa liikehdintää.

Porin kaupungin mittakaavassa *Pokémon GO*:n synnyttämä ilmiö on ollut huomattava: kesällä 2016 ovat kaupungilla liikkujat voineet nähdä kaikenikäisten pelaajien liikehinnän kaupungin torilla ja puistoalueilla. Erityisesti Raatihuoneenpuiston ympärillä tapahtuva pelaaminen on kiinnittänyt kaupunkilaisten ja siten myös ei-pelaavan yleisön huomion. Vuoden 2016 toisella puoliskolla keskustelu taskumonstereista ja niitä metsästävästä pelaajista kävi kuumana myös *Satakunnan Kansan* tekstiviestipalstalla, kun ai-

kävälillä heinäkuu–lokakuu maakunnan päämediassa julkaistiin yhteensä 23 aiheeseen suoraan ja epäsuorasti viittaavaa tekstiviestiä.

Tekstaripalstat ovat muutamassa vuodessa nousseet hyvin seuratuiksi osioiksi sanomalehdissä. Tekstiviestipalstojen mielipidekirjoituksia tekstilajina käsittelevässä tutkimuksessaan Myntti (2012, 93) luonnehtii kirjoituksia teksteiksi, jotka ovat syntyneet alkuperäisen kirjoittajan ja toimittajan yhteistyönä. *Satakunnan Kansa* vastaanottaa päivittäin kymmeniä tekstiviestejä. Lehteen päätyvien tekstiviestien kriteerinä on niiden julkaisukelpoisuus. Aiheet ovat tekstaripalstasta vastaavan toimittajan mukaan sesonkisirittäviä.

Tapaustutkimukseni aineisto koostuu tekstiviestipalstan kirjoituksista ja käsittelee 23:a *Satakunnan Kansassa* julkaistua tekstiviestiä aikavälillä 18. heinäkuuta – 8. lokakuuta 2016. Ensisijainen aineistoni – sanomalehdet, joissa *Pokémon GO* -ilmiötä koskevat tekstiviestit ovat ilmestyneet – käsittää yhteensä 19 lehden tekstiviestipalstan, joilla julkaistiin yhteensä 349 eri aiheita käsittelevää tekstiviestiä. Aikana, jolloin *Pokémon GO* -aiheiset viestit julkaistiin, käytiin tekstiviestipalstalla keskustelua mm. Pori Jazz -festivaalista, Suomi Arenasta, pihojen kunnossapidosta, kaupungin terveystilanteesta ja lomautuksista, Yyterin merenranta-alueen kehittämisestä sekä liikennekäyttäytymisestä. *Pokémon GO* -aiheisia viestejä on julkaistu yhtä paljon kuin viestejä Porin kaupungin palveluita ruottavassa keskusteluketjussa. Tämän määrän ylittävät selkeästi ainoastaan liikennekäyttäytymistä koskevat tekstit, *Pokémon GO* -aiheiset viestit liikenneaiheesta pois lukien.

Tässä pääosin laadullisessa tapaustutkimuksessa toteutin diskurssianalyysiä tekstin ja tulkinnan tasoilla. Diskurssianalyysin keinoin on mahdollista paneutua tekstien ilmisältojen taustoihin. Peilaamalla tekstiviesteissä toteutettua kielenkäyttöä media- ja tutkimusyhteisöissä julkaistuihin teksteihin, aineistosta oli mahdollista tunnistaa ja kategorisoida laajempia keskustelunaiheita. Erottelin ensin *Pokémon GO*:ta koskevat tekstiviestit muusta tekstiviestipalstan sisällöstä ja selvitin mitä ja miten ilmiöstä kirjoitetaan. Seuraavassa vaiheessa siirryin tarkastelemaan, miten ja millaisena ilmiö kuvataan ja millaisia merkityksiä se näin ollen saa. Lopuksi vertailin analyysissä esille nostettuja diskursseja muihin media- ja tutkimusteksteihin sekä niissä käsiteltyihin teemoihin. Tulkinnallisen analyysin mukaan tekstiviestit jaettiin teemoihin, josta syntyi kuusi temaattista kommenttikategoriaa; pelaamisen ja pelaajien arvottaminen, pelaamisen hyöty vs. hyödyttömyys, pelaajien vuorovaikutus ympäristön kanssa, (pelaamisen) sosiaalisuus, pelaajien ikä ja sukupuoli sekä pelaamiseen käytetty teknologia.

Karkeasti jaotellen tekstiviesteissä otetaan kantaa *Pokémon GO*:n pelaamiseen sitä puolustaen ja vastustaen. Ensimmäinen *Pokémon*-tekstarikommentti julkaistiin palstalla 18. heinäkuuta 2016. 22. heinäkuuta 2016 lehdessä julkaistiin pelistä kertova koko sivun juttu, jonka otsikko asemoi pelin osaksi urbaania kokemusta. Otsikolla ”Eppinen Poké-

mon-seikkailu Porin keskustassa” varustettu Uutis-osion juttu sisälsi myös ’peli-ummikon’ toimittajan myönteisen raportin omasta ensikosketuksestaan peliin. Toimittaja Jari Laasanen kirjoitti pelin tuottamasta sosiaalisesta kokemuksesta ja sen synnyttämästä peli-ilosta. Jutun kylkeen sijoitetussa kommentti-kirjoituksessa sama toimittaja otti kantaa *Pokémon GO* -pelaamisen puolesta seuraavasti: ”Menkää lasten kanssa mukaan Pokémon jahtiin, se on hauskaa yhdessäoloa, joka on korvaamatonta. Käpylehmiä aika on ohi, vaikka ne kaunistaa nostalgiaa edustavatkin” (Laasanen, 2016). Otsikolla ”Pipoa löysälle jäärät!” kirjoitettua kommenttia siteerattiin myöhemmin muutamissa peliä koskevissa tekstiviestipalstan kirjoituksissa.

28. heinäkuuta 2017 ilmestyi *Pokémon GO* -aiheinen uutisjuttu, jossa haastatellun Pokémon GO -pelaaja Jari Korpelan, ’Jarichumonin’, mukaan pelissä on mukana yllättävän paljon aikuisia pelaajia, jotka harrastavat peliä joko lastensa kanssa tai yksin (Hammarberg, 2017). Pelaajien sosio-demografisia piirteitä käsitellään muutamien aikuisuutta käsittelevien tekstiviestikommenttien ohella myös perinteisen sukupuoliroolikeskustelun näkökulmasta seuraavasti: ”Muija lähti Pokémon-jahtiin. Minä jäin yksin hoitamaan perhettä ja kotitöitä!” (nimetön tekstiviesti, SK20072016). Merkittävää on, ettei *Pokémon GO*:ta pelaavien sukupuolesta synny tämän enempää keskustelua, vaan olennaisemmaksi keskustelunaiheeksi muotoutuu pelaamisen suhde aikuisuuteen.

Toinen analyysini paljastama ja edelliseen teemaan läheisesti liittyvä diskurssi liittyy leikin teoriassa pitkään jatkuneeseen keskusteluun leikin hyödyistä ja hyödyttömyydestä. *Pokémon GO*:hun liittyen pelin hyötyä ja hyödyttömyyttä käsittelevä keskusteluketju kävi verrattain vilkkaana tekstiviestipalstalla. Se sai alkunsa 23. heinäkuuta 2016 julkaistusta viestistä, joka vertasi Pokémonien ’keräämistä’ marjanpaimintaan, alleviivaten pelaamisen hyödyttömyyttä yleishyödylliseen toimintaan verraten: ”Suomalaiset nuoret jaksavat ’kerätä’ Pokemoneja, mutta marjat ja sienet jäävät metsästä keräämättä. Tyhmyys tiivistyy joukossa. Ryhdistäytykää!” (nimetön tekstiviesti, SK23072016). Peli-ilmiö sai kuitenkin tekstiviestipalstalla myös suoraa kiitosta sen hyödylliseksi luettavien ominaisuuksien vuoksi kun nimimerkittömässä tekstiviestissä kiiteltiin sen liikkumiseen kannustavaa mekaniikkaa seuraavasti: ”Vaikeasti ylipainoinen nuori kävelee taloni edestä kännykkä kädessä. Askel, toinen. Välillä pyyhittää hiekiä. Täyskäännös ja pitkää katua toiseen päähän. Kiitos Pokémon” (nimetön tekstiviesti, SK27082016).

Kolmannen merkittävän diskursiivisen kategorian muodostavat tekstiviestipalstalla julkaistut kommentit pelaajien vuorovaikutuksesta ympäristön kanssa. *Pokémon GO*:n pelaaminen näyttää tekstiviestikommenttien valossa tuoneen kuvattuihin kohteisiin ja niiden liepeille myös muut kulkuvälineet, kuten polkupyörät ja autot, joissa pelikoneena toimivaan mobiililaitteeseen ladataan virtaa kesken pelitapahtuman. *Pokémon GO*:n pelaami-

nen merkitsee tekstari kirjoittajien mukaan lisäksi uhkaa puistoympäristön siisteydelle, koska pelaajat eivät kirjoittajan mukaan korjaa jälkiään ja aiheuttavat piittaamattomalla käytöksellään häiriötä muille puiston käyttäjille. Käynnissä pidetyt autot ja ajaessaan pelaavat kuljettajat aiheuttavat meluhaittoja ja vaaratilanteita ja Raatihuoneen puiston PokeStopille keskittyvät pelaajat eivät kirjoittajan mielestä käytöksellään ilmennä pelissä toisaalla todettuja, liikuntaa edistäviä ominaisuuksia. Muutamien tekstiviestien valossa voidaan nähdä kaupungilla tapahtuvan pelaamisen aiheuttaneen liikehdintää myös paikkoihin, joihin leikin ei perinteisen ajattelun mukaan pitäisi ulottautua.

Pokémon GO:n pelaamista käsittelevien tekstiviestien neljäs diskursiivinen kategoria liittyy pelaamisen sosiaalisuuteen ja pelaajaryhmiä liikuttaviin ominaisuuksiin ja sitä kautta myös käyttäytymiseen liikenteessä. Pelaajien sosiaalinen 'liikunnallisuus' ja etenkin liikennekäyttäytyminen saa osakseen paheksuntaa myös kahdessa muussa nimimerkittömässä tekstiviestissä, joissa otetaan kantaa niin tupakkatuotteiden käyttöön pelitapahtuman ohessa, kuin pelaamisen tuoksinassa väärinpysäköityihin ajoneuvoihin.

Viimeinen tutkimukseni diskursiivisista suuntauksista *Pokémon GO*:hun liittyen on teknologian käyttö pelitilanteessa. Teema saa tekstiviesteissä huomattavan vähän palstatilaa siihen nähden, miten teknologiavetoinen peli on kyseessä.

Porua, parjausta mutta myös positiivisuutta sisältävä *Pokémon GO* -aiheinen tekstiviestipalstakeskustelu *Satakunnan Kansassa* paljastaa analyysini mukaan ilmiöksi nousseen pelin rajoja rikkovan ominaislaadun. *Pokémon GO* näyttäisi tässä esittelemäni tapaustutkimuksen valossa ravistelevan erilaisia rajoja niin pelaajien ikään, ympäristö- ja liikennekäyttäytymiseen kuin pelitapahtuman näkyväksi tekemiseen liittyen. Tekstiviestipalstalla esitetyt mielipiteet *Pokémon GO*:sta ovat ainakin paikallisella tasolla näkyvämpiä kuin tutkijoiden ja toimittajien kirjoitukset aiheesta. Mahdollista on, että tähän tekstari keskusteluun osallistuvat myös eri yleisöt kuin ne, jotka tuodaan esille muissa tutkimuksissa ja mediayhteyksissä, mukaan lukien ei-pelaavat mutta pelin vaikutuksia asuin- ja mielipideympäristössään tarkkailevat yksilöt.

Keskustelun pääteemat ovat ainakin osittain yhteneväisiä muissa media- ja tutkimusteksteissä käsiteltyjen teemojen kanssa, kun esille nousevat erityisesti pelaajien ikä (pelaajana nuoriso/aikuiset), pelaamisen motivaatio, pelaajien vuorovaikutus ympäristön kanssa (pelitapahtumaan liittyvät hyvät ja huonot tavat) sekä pelaamisen hyöty-hyödyttömyys (turhana pidetty ajanviete vs. pelin mahdollistama sosiaalisuus ja myönteiset terveysvaikutukset).

Aikuisuuden leikkikäyttäytymistä ja lelusuhteita tarkastelleena tutkijana pidän erityisen kiintoisana nykyleikkiin liittyvänä diskursiivisena suunausena sukupolvirajat ylittävistä leikeistä käytyä keskustelua. Tutkimuksessani käsitelty *Pokémon GO* -aiheiset tekstivies-

timielipiteet koskettavat myös tätä aihetta ja myös tutkimuskirjallisuudessa on havaittu, että *Pokémon GO* mahdollistaa sukupolvirajat ylittävän leikin (Paavilainen ym. 2017, 2496). *Pokémon GO* toimiikin esimerkkinä ilmiöksi nousseesta transmediatuotteesta, joka suosiossaan ylittää ikä- ja sukupolvirajat.

Tekstistä on myöhemmin tulossa laajempi tutkimusartikkeli Wider Screen -lehdessä.

LÄHTEET

PRIMÄÄRIAINESTO

23 Satakunnan Kansan tekstiviestipalstalla 18.7.–8.10.2016 välillä julkaistua *Pokémon GO* -keskusteluun kytkeytyvää tekstiviestiä.

OHEISAINESTO: POKÉMON GO –AIHEISET LEHTIJUTUT

Hammarberg, Ville (2017) *Jarichumon ja 38 000 Pokémonia*, Satakunnan Kansa 28.07.2017, Uutiset, sivut 10–11.

Laasanen, Jari (2016) *Eepinen Pokémon-seikkailu Porin keskustassa*, Uutiset 22.07.2016, sivu 8.

KIRJALLISUUS

Heljakka, Kati (2017) "Väitöstutkimus taskumonstereista: Pokémonia vei Johanneksen mukanaan jo ennen Go-peliä", *Nukke & Lelu* 2016:1, 7–9.

Myntti, Mari (2012) *Sanomalehden tekstiviestipalstojen mielipidekirjoitukset tekstilajina*. Pro gradu –tutkielma, Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen tiedekunta, Suomen kieli.

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", *Proceedings of CHI 2017*, May 6–11, Denver, CO, USA, 2493–2498.

Sutton-Smith, Brian (2017) *Play for Life. Play Theory and Play as Emotional Survival*. (Toim.) Charles Lamar Phillips ja *American Journal of Play*n toimittajat, The Strong, Rochester.