

POKÉMON GO -PELAAJIEN KÄYTTÄYTYMISMUUTOKSET

Tuomas Kari
Jyväskylän yliopisto
Jonne Arjoranta
Jyväskylän yliopisto
Markus Salo
Jyväskylän yliopisto

JOHDANTO

Pokémon GO ylitti kaikki odotukset heinäkuussa 2016. Se ladattiin reilussa kahdessa kuukaudessa yli 550 miljoonaa kertaa ja pelaajat tuottivat pelin julkaisseelle Nianticille voittoa arviolta 950 miljoonaa dollaria vuoden loppuun mennessä.

Pokémon GO ei ollut ensimmäinen paikkatietoinen lisätyn todellisuuden peli: Niantic hyödynsi sitä tehdessään paljon aiemmasta Ingress-pelistään saamia kokemuksia. Molemmissa liikutaan fyysisessä tilassa ja yritetään hallita todellisiin paikkoihin sidottuja digitaalisia sijainteja. Ingress ei myöskään ollut ensimmäinen lajinsa edustaja, vaan niin sanottuja pervasiivisia pelejä on tehty jo vuodesta 2001 alkaen (Montola 2005). *Pokémon GO* kuitenkin sai ihmiset liikkeelle ennennäkemättömissä määrissä.

Ensimmäiset tutkimukset kiinnittivät huomiota siihen, millaisia seurauksia tällä on ihmisten liikuntaan (Althoff, White, ja Horvitz 2016). Peli saa ihmiset jahtaamaan pokémo-nejä ympäriinsä muiden ihmisten kanssa, millä voi olla erilaisia seurauksia heidän arkeensa, hyvinvointiinsa ja sosiaalisiin suhteisiinsa. Selvittääksemme millaisia nuo seuraukset voisivat olla, kysyimme ihmisiltä heidän *Pokémon GO* -kokemuksistaan.

TUTKIMUS

Millä tavalla Pokémon GO muutti ihmisten käyttäytymistä? Selvitimme vastausta tähän kysymykseen kysymällä pelaajilta. Käytimme kyselyssä kriittisten tapahtumien menetelmää (Flanagan 1954), jonka ajatuksena on pyytää ihmisiä kuvaamaan yksi johonkin aiheeseen liittyvä erityisen myönteinen tai kielteinen tapahtuma. Ihmiset kuvaavat mieleenpainuvia ja merkittäviä tapahtumia omin sanoin, joten menetelmän avulla päästään käsiksi niihin piirteisiin, joita ihmiset pitävät tärkeinä jossain kokemuksessa. Merkittävät tapahtumat muistuvat myös helposti mieleen, joten ihmisten on yleensä helppo antaa niistä tarkkoja kuvauksia.

Englanninkielisessä kyselyssä vastaajia pyydettiin miettimään ”aikaa, kun sinulla oli poikkeuksellisen myönteinen tai kielteinen kokemus *Pokémon GO* n kanssa”. Saimme

262 käyttökelpoista kuvausta kokemuksista, joista 205 oli myönteistä ja 57 kielteistä. Taulukko 1 esittelee vastaajia tarkemmin.

TULOKSET

Tunnistimme vastauksista kahdeksan tapaa, jolla Pokémon GO oli muuttanut ihmisten käytöstä. Jokaisen kategorian jälkeen on otteita vastauksista, joita ihmiset antoivat kyselyyn. Ne on käännetty suomeksi ja niitä on muokattu lyhyemmiksi. Sitaattien jälkeen kerrotaan vastaajan ikä ja sukupuoli.

Annetut vastaukset voi tiivistää niin, että **pelaajat olivat sosiaalisempia, kokivat rutiininsa merkityksellisemmiksi, ilmaisivat enemmän myönteisiä tunteita ja olivat motivoituneempia tutkimaan ympäristöään.**

LISÄÄNTYNyt AKTIIVISUUS ELÄMÄSSÄ

Aiemmin hengailin vain kotona, töistä väsyneenä. Pokémonien metsästäminen sai meidät lähtemään kotoa. Olen ollut joka päivä töiden jälkeen jahtaamassa Pokémoneja. Se on lisännyt jännitystä muuten monotoniseen rutiiniin. (Nainen 26)

RUTIINIEN RIKASTUMINEN

Pokémon Go tekee paikasta toiseen kävelemisestä, esimerkiksi kotoa kampukselle, paljon hauskenpää. (Nainen 22)

Puhumattakaan siitä, että myös koirani rakastaa sitä! (Nainen 26)

TUTKIMUSMATKAILU

Ekaa kertaa huomasin paljon kauniita ja mielenkiintoisia juttuja kotini lähellä, kuten runoja puistossa ja kummallisen patsaan. (Nainen 34)

	n	%
Sukupuoli		
Mies	82	31.3
Nainen	176	67.2
Muu	4	1.5
Ikä		
<20 vuotta	26	9.9
20-29	151	57.7
30-39	47	17.9
40≤ vuotta	38	14.5
Kotitalous		
Perhe lapsilla	72	27.5
Perhe ilman lapsia	94	35.9
Naimaton	80	30.5
Yhden vanhemman perhe	4	1.5
Muu (esim. jaettu asunto)	12	4.6

Taulukko 1. Tietoja kyselyyn vastanneista.

Tykkään huomioida ympäristöni, mutta jostain syystä en tee sitä paljoa ihan vaan sen itsensä takia. (Nainen 34)

LISÄÄNTYNYT FYYNINEN AKTIIVISUUS

En oikeastaan liiku ja on poikkeuksellista että olen kävellyt 3-10 kilometriä päivässä nyt kolmen viikon ajan. (Nainen 35)

Tajusin, että saan liikuntaa pelatessani, vaikka pelaaminen ei tunnu liikunnalta. (Mies 32)

VOIMISTUNEET SOSIAALISET SITEET

Se pelastaa avioliittoni, koska meillä on viimein vaimon kanssa jotain, mistä nautimme yhdessä. (Mies 38)

Ystäväni kiusaavat minua, jos en pelaa, joten pelaan sitä. (Mies 16)

ALENTUNEET SOSIAALISET ESTEET

Suhtauduin aina Pokémon-ohjelmiin kyynisesti; kaikki ystäväystyivät niin nopeasti ja vain koska rakastivat Pokémonia. Mutta nyt siitä on tullut totta. Ihmiset, jotka eivät ole koskaan ennen tavanneet voivat nyt ystäväystyä vain Pokémon-rakkautensa takia. (Mies 24)

LISÄÄNTYNYT MYÖNTEINEN TUNNEILMAISU

Myönteinen vuorovaikutus täysin vieraiden kanssa ei ole kovin yleistä. Spontaania kontaktia ei nähdä kovin myönteisesti maassani, mutta tämä peli on saanut sellaiset hetket tuntumaan luonnollisemmilta. (Nainen 23)

ITSEHOITO

Peli on todella hyvä motivoimaan minua lähtemään kotoa. Kärsin masennuksesta ja peli harhauttaa minua ulos mennessä kokemastani ahdistuksesta. Pelaan myös lasteni kanssa ja se on mukavaa yhteistä tekemistä, joka ei maksa mitään. (Nainen 35)

Tiivistelmä artikkelista T. Kari, J. Arjoranta, M. Salo. 2017. "Behavior change types with Pokémon GO". *Proceedings of The International Conference on the Foundations of Digital Games, Cape Cod, Massachusetts USA, August 2017 (FDG'17)*, 10 pages. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/3102071.3102074>

LÄHTEET

- Althoff, Tim, Ryan W White, ja Eric Horvitz (2016). "Influence of Pokémon Go on Physical Activity: Study and Implications". *Journal of Medical Internet Research* 18:12.
doi:10.2196/jmir.6759.
- Flanagan, J. C. (1954). "The Critical Incident Technique". *Psychological Bulletin* 51:4, 327–58.
doi:10.1037/h0061470.
- Montola, Markus (2005). "Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games". Teoksessa *DAC 2005 conference*, 4–4. IT University of Copenhagen.