

”Pokémaniaa” Porissa 2016–2017: Porua, parjausta ja peli-ilottelua tekstiviestipalstalla

17.1.2022

[Pokémon GO diskurssianalyysi julkinen diskurssi mobiilipelaaminen paikkasidonnainen peli ylisukupolvinen leikki](#)

Katriina Heljakka

katriina.heljakka [a] utu.fi

Tutkijatohtori

Digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto



Tämä artikkeli käsittelee ”Pokémaniaa” eli Pokémon-ilmion saavuttamaa näkyvyyttä ja sen herättämää keskustelua Porin kaupungin näkökulmasta. Erityisen kiinnostuksen kohteena on rajat rikkova pelaaminen. Kyse on Pokémon GO -pelin vuosina 2016–2017 tapahtuneen ”uuden tulemisen” historiallisesta kontekstualisoinnista. Tapaustutkimuksen keskiössä ovat Satakunnan Kansa -päivälehdessä kirjoitetut uutisjutut ja vuoden 2016 heinä-lokakuun aikana julkaistut, Pokémon GO -pelaamista koskevat ja siihen kantaa ottavat tekstiviestit. Paikkasidonnaisen pelin herättämää ja tekstiviestipalstalla käytyä keskustelua analysoidaan artikkelissa diskurssianalyysin avulla pelaajien iän, ympäristökäyttäytymisen ja fyysisen liikehdinnän teemoista käsin. Tekstiviestipalstalla julkaistut kirjoitukset osoittavat, miten julkisessa keskustelussa otetaan kantaa kaupunkimiljöössä tapahtuvaan pelaamiseen. Keskustelussa arvioidaan pelin hyötyjä ja haittatekijöitä, ympäristövaikutuksia, pohditaan sen keinoja houkutellessa aikuisyleisöä pelaamaan, sekä huomioidaan miten peli motivoi pelaajia liikkumaan kaupunkiympäristössä.

1 Johdanto: Leikin muuttuvat areenat ja yleisöt

Tuoreimman, vuoden 2020 pelaamista luotaavan Pelaajabarometrin mukaan suomalaisista 98,2 % pelaa ainakin joskus pelejä. Digitaalisia pelejä pelaa ainakin joskus 78,7 % suomalaisista (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020). Ajankohtaiset ilmiöt voivat vaikuttaa ratkaisevasti pelaamisen suosioon. Pelaaminen monissa muodoissaan on lisääntynyt COVID-19 pandemian myötä tutuksi tulleissa poikkeusoloissa. Pelaamiseen on totutusti yhdistetty niin hyötynäkökulmia, kuin nostettu esille sen haittavaikutuksia. Pelien ja pelaamisen hyödyllisyyttä esimerkiksi oppimiselle on käsitelty suomalaisessa tutkimuksessa (mm. Krokfors, Kangas & Kopisto 2014). Yleisessä, suomalaisessa mediapuheessa ovat sen sijaan korostuneet yhtäältä pelien viihteellinen ja kaupallinen rooli kansallisina menestystarinaoina (vrt. Rovio ja Supercell) ja toisaalta pelaamisen (viimeisempänä rahapelaamisen) haittapuolet yhteiskunnalle.

Samalla kun pelaamisen opetuksellista hyötyä ja rahankäyttöön perustuvia haittoja on puntaroitu niin akateemisissa kuin journalistisissakin puheenvuoroissa, on keskustelu painottunut myös pelaamisen oletettuun epäsosiaalisuuteen ja sen aiheuttamaan eristyneisyyteen. Usein kilpailullisen, tavoitteellisen ja säännönmukaisuuksiin perustuvan (vrt. Caillois'n *ludus*-käsite, 1961) sekä nykyään eritoten digitaalisten laitteiden käyttöön nojaavan pelaamisen on nähty erottavan osallistujansa arkiympäristössä tapahtuvasta sosiaalisesta vuorovaikutuksesta ja sysäävän pelaajat sisätiloihin kauas entisaikojen leikkiympäristöistä. Psykologi ja folkloristi Brian Sutton-Smith kirjoittaa 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, sadonkorjuuta, vuoria, yksinäisiä rantamaisemia tai kaupungin teitä (jopa lähioiden kävelykatuja) ja loputtomia pallopelejä” (Sutton-Smith 2017, 182, suomennos kirjoittajan). Mobiiliteknologian mahdollistamat, paikkasidonnaiset pelit (*location-based games*) edellyttävät pelaajiltaan kuitenkin fyysistä liikkuvuutta ja jotkut jopa liikunnallista ja sosiaalista aktiivisuutta. Tämä nykyleikkiin keskeisesti liittyvä piirre jää usein mediapuheessa huomioimatta intressin kohdistuessa enemmän leikin teknologisiin välineisiin, niiden parissa vietettyyn ”ruutu-aikaan” ja muihin digitaalisen pelaamisen yleisesti haitallisina koettuihin puoliin.

Paikkasidonnaisten pelien tavoitteena on tarjota käyttäjälle monipuolisempi pelikokemus. Ne perustuvat kolmeen teknologiaan: mobiililaitteisiin, langattomaan verkkoon ja sijainnin

tunnistamiseen (Benford 2005). Sijainti on ollut tärkeä näkökohta mobiilipelien tutkimuksessa, nimenomaan kaupunkiympäristössä pelattavissa peleissä. Sijainti on muodostanut väistämättömän näkökulman tutkimuksissa, jotka käsittelevät paikkasidonnaista teknologiaa ja mediaa. Aiempi tutkimus osoittaa ne tavat, joilla paikkatieto ja media vaikuttavat ihmisten kokemuksiin, vahvistamalla kiintymystä paikkaan (Goggin 2017, 31–33).

Monipuolisuutensa ansiosta paikkatietoiset pelit voivat tuottaa rikkaita pelikokemuksia taipumuksessaan liikuttaa pelaajiansa monin tavoin niin liikunnallisessa kuin myös opetuksellisessa ja tunneperäisessä merkityksessä, toisin kuin kriittisessä julkisuudessa usein tuodaan esille: Entisaikojen ei-digitaalista, 'ruudutonta' ja ulkotiloissa tapahtuvaa leikkiä idealisoivista puheenvuoroista on muodostunut osa valtavirran pelaamiseen kohdistamaa, julkista ja tämän leikkimuodon usein torjuvaa diskurssia. Kuten kirjailija Juha Itkonen autofiktiivisessä *Ihmettä kaikki* -teoksessaan kirjoittaa, näyttäytyy teknologisoituva nykyleikki ylivoimaisena vihollisena, jonka edessä joudumme kukin antautumaan:

Suomenlinnaan päästyämme syömme lounaspanin satamalaiturin kahvilassa. Ne jäävät kertaalleen pöytään, kun Lickitung ilmestyy lähistölle – annan pojille luvan käydä poimimassa tämän harvinaisuuden. Muutenkin annan heidän tehdä mitä huvittaa. Kuljen heidän perässään tahdottomana varjona. Olen huono isä. Toisaalta niin ovat kaikki muutkin sadat isät ja äidit tällä saarella. Kaikki me olemme antautuneet ylivoimaiselta tuntuvan vihollisen edessä. Antaneet periksi joko laiskuudesta tai mukavuudenhalusta tai sitten vain silkasta epätoivosta, luovuttaneet viholliselle omat lapsemme, ja niin he kulkevat täällä pieniä ruutujaan tapittaen irti meistä, irti ympäröivästä todellisuudesta, irti kaikesta. Heidän aivonsa eivät voi kestää tätä. Ne tuhoutuvat, enemmän tai vähemmän pysyvästi, ja se on meidän syyämme. (Itkonen 2018, 42–43).

Teknologiakritiikin ja teknologiasta riippumattoman leikin romantisoinnin ja nostalgisoinnin ohella niin journalistista mediaa, sen yleisöjä, kuin leikintutkijoitakin on alkanut kiinnostaa myös aikuisten viehtymys erilaisiin leikin välineisiin ja palveluihin, näihin leikin osa-alueisiin kytkeytyvä leikkikäyttäytyminen, sekä aikuisiällä harjoitettuun leikkiin liittyvä asenteellisuus.^[1] Myös Sutton-Smith (2017) huomioi teknologiakehityksen ohella aikuisen leikin olemassaolon ja puhuu teoksessaan leikillisestä vapautuksesta (eng. *ludic liberation*) lähinnä individualistisena projektina ja kulutukseen liittyvänä toimintana. Näin nähtynä aikuinen leikki ei yksinomaan paikannu esimerkiksi urheiluun liittyvään kollektiivisuuteen –

leikistä on tullut yhä henkilökohtaisempaa samalla kun sosiaalinen media paljastaa sen näkyväksi tehdyn ja jaetun, sekä fyysisen leikkimateriaalin teknologiseen välineeseen ja digitaaliseen ympäristöön kytkeytyvän luonteen.

Lelu- ja leikintutkijana minua kiinnostaa erityisesti teknologisoituva leikki, tarkemmin nykyleikin uudet ilmentymät sosiaalisessa ja digitaalisessa kontekstissa, teknologiakäytön mobilisoiva vaikutus leikkijöihin ja pelaajiin sekä 'digileikkiin' liittyvä asenteellisuus. Hahmotan pelaamisen yhtenä 2000-luvun alun merkittävimmistä leikin muodoista, joka jäsentyy ajattelussani eri-ikäisten harjoittaman leikin alalajiksi. Kun leikin supersysteemiin (*supersystem of play*, Heljakka 2013) ilmestyy uusia välineitä ja palveluja, saa leikki myös erikoistuneempia piirteitä ja sille kehittyy alakulttuureja, jotka rakentuvat esimerkiksi urauurtavien, tai poikkeuksellisten kulttuurituotteiden ympärille. Yhtenä esimerkkinä tällaisesta merkittävästä, leikkikulttuuria uusintavasta ja siihen liittyvää asenteellisuutta ravistelevasta kulttuurituotteesta voidaan pitää Pokémon GO -peliä –paikkatietoista mobiililaitteilla pelattavaa digitaalista peliä, jonka taustalla oleva ilmiö – Pokémon-mania – sisältää globaalin lisäksi myös hyperlokaaleja, eli korostuneen paikallisia piirteitä. ”Pelin uutuusarvo oli se, että pelatessa löysi kotikaupunkinsa uudelleen. Peli vei sellaisiin paikkoihin, joissa ei ollut kävellyt ennen”, kuvailee Pokémon-ilmiötä tarkastellut Turun yliopiston pelitutkija Samuli Laato *Satakunnan Kansassa* julkaistussa lehtiartikkelissa (Lehtinen 2021, B8).

Paikallisuuden rinnalla ilmiöön kiinnittyi Pokémon GO -pelin vauhdittamana piirteitä, jotka ilmentävät pelaamisen rajoja rikkovan tendenssin koskien niin sosiaalisia, fyysisiä kuin virtuaalisia tiloja (Koroleva et al. 2016). Tämä artikkeli ponnistaa näistä nykyleikin ja -pelaamisen fyysiseen, digitaaliseen ja asenteelliseen liikehdintään linkittyvistä tutkimusnäkökulmista.

2 Puhetta Pokémonista: Median ja tutkimuksen diskurssit

Tämä artikkeli käsittelee Pokémon-manian eli *Pokémanian* yhteydessä harjoitetun Pokémon GO -pelin pelaamista vuosina 2016–2017 ja sen nostattamaa liikehdintää Porin kaupungissa. Keskittyessäni Pokémon GO -peliin en kuitenkaan tarkastele 'manian' materiaalisia ulottuvuuksia, vaan huomioni kiinnittyi ilmiöön eritoten nykyleikin monipaikkaiseen ja mobiililaitteiden rikastamaan luonteeseen ja Pokémon GO:n kannalta erityisesti aikuisen leikin näkökulmaan pelin julkaisua seuranneina kahtena vuonna. Kyse on näin ollen

Pokémon GO -pelin myötä tapahtuneesta 'uuden tulemisen' historiallisesta kontekstualisoinnista vuosien 2016–2017 perspektiivistä katsoen.

Tutkimukseni kytkeytyy näin yhtäältä globaalia Pokémon-ilmiötä tarkastelemaan tutkimustraditioon ja toisaalta Pokémon GO:n synnyttämään liikehdintään paikallistasolla. Keskittyminen paikallislehdessä käytyyn ja lyhyisiin mielipidekirjoituksiin perustuvaan keskusteluun tuo tuoreen näkökulman Pokémon GO -peliä tarkastelemaan tutkimukseen. Mikrotasolla peli-ilmiötä tarkasteleva, 'hyperlokaalin' journalismin (Bunch 2007)[\[2\]](#) tutkimus on nähdäkseni ainutlaatuinen—vastaavia, paikalliseen uutisointiin ja tekstiviestipalstan kommentteihin keskittyviä tutkimuksia ei pelistä ole ennen tätä julkaistu, lukuun ottamatta tutkimuksestani Pelitutkimuksen vuosikirjan Pokémon GO -liitteessä julkaistua lyhennelmää vuonna 2017 (Heljakka 2017). Käsillä oleva artikkeli syventyy aiempaa julkaisua laajemmin tutkimusaineiston esittelyyn ja analyysiin sekä käsittelemäni julkisen diskurssin taustalla vaikuttavien tapahtumien erittelyyn.

Frans Mäyrän (2016) mukaan Pokémon yhdistää söpöyden särmikkyyteen tai hurjuuteen ja toisaalta harmittomuuteen ja toimii näin ollen koko perheen viihteenä. Laajoja kuluttajaryhmiä puhuttelevan viihteellisyyden lisäksi ilmiöön liittyy aktiivinen toimijuus: Pokémon-tutkija Johannes Koski toteaa, että ”Pokémonia ’tehdään’ – sen maailmaan voi osallistua haluamallaan tavalla. Kosken esittämä kommentti perustuu Buckinhamin ja Sefton-Greenin aiemmin esittämään ajatukseen Pokémonista tuoteimperiumin sijaan ”kulttuurisena käytäntönä”. Tutkijat painottavat kuluttajien tekemisiä Pokémonin parissa: ”Pokémon on jotain mitä tehdään, ei vain jotakin, jota luetaan tai katsotaan tai kulutetaan” (Buckinham & Sefton-Green 2004, 12). Kyseessä on siis kokonaisvaltainen mediarajat ylittävä fanius, laaja ilmiö, johon kukin voi osallistua omilla ehdoillaan, määritellä pelinsä ja oman leikkimisensä tavat. Jo Pokémonin varhaisesta vaiheesta saakka sen parissa on voinut viettää omaehtoisesti aikaa (Koski 2015, ks. Heljakka 2017). Kuten Anne Allison on 2000-luvun taitteessa ilmestyneessä teoksessaan *Millennial Monsters* (2006) todennut, on Pokémon vakiinnuttanut ja laajentanut japanilaisten lastentuotteiden läsnäoloa ja hyväksyntää ympäri maailman. Allison viittaa tekstissään Yhdysvalloissa jalansijaa saaneeseen ”Poké-maniaan” – populaarikulttuuriseen hurmioon, joka noteerattiin myös tunnetuissa päivälehdissä (Allison 2006, 237, ks. myös Time STAFF 1999 ja Moore 2000).

Pokémon GO — ilmiö, peli ja leikki — jota tässä tapaustutkimuksessa tarkastelen, tarjoaa mielenkiintoisen lähtöpisteen pelaamiseen ja aikuisten leikkiin liittyvän julkisen diskurssin

tutkimiseen. Aiheet, jotka ovat olennaisia juuri tämän tutkimuksen kannalta, nivoutuvat leikkiin liittyvään asenteellisuuteen, leikin julkiseen hyväksyntään tai hylkimiseen ja etenkin siihen, miten kyseinen peli houkuttelee eri-ikäisiä yleisöjä toimintaan. Minua kiinnostavat erityisesti nuoruudessa ja aikuisiällä harjoitettuun leikkiin yhdistetty, kriittinen keskustelu ja tässä artikkelissa käsiteltävät, valtamediassa esitetyt Pokémon GO:ta koskevat, julkiset diskurssit.

Diskursiivisen tutkimuksen lähtökohtana on kielenkäyttö ja siihen liittyvät sosiaaliset rakenteet. Tässä artikkelissa lähestyn diskurssia sosiaalisena tekstinä, joka päivälehtikontekstissa näyttäytyy paitsi journalistisena sisältönä, tulee julki myös yleisönosastotyyppisen tekstiviestipalstan kirjoitusten kautta. Tällaista kirjoittelua edeltää usein valtamedian esiintuoma uutisointi ja muut aiheeseen liittyvät julkaisut. Myös 'Pokémaniaa' ajatellen, voidaan mediassa ilmestyneiden ja aihetta käsittelevien kirjoitusten innoittavan lehden lukijoitten ottamaan osaa tekstiviestipalstan tyyppisellä julkaisualustalla ilmestyneeseen kirjoitteluun. Foucaultin (1969/1995) ajatus diskursseista valtaa sisältävinä tekoina on edelleen ajankohtainen: painetussa mediassa tekstiviestipalstaan kohdistuva valtakysymys koskee julkaistuksi päätyvien viestien diskursseja ja siten päivälehtikontekstissa julkilausuttuja mielipiteitä pelin ja pelaajien oletetuista ominaisuuksia.

3 Tutkimuskontekstina tekstiviestipalsta

Satakunnan Kansa on vuonna 1873 perustettu maakuntalehti, joka ilmestyy 7 kertaa viikossa. Maakunnan 'ylivoimaiseksi ykkösmediaksi' itseään [verkkosivuilla](#) tituleeraavan lehden pääilmestymispaikkakunta on Pori. Lehden levikki on 45 000 ja sillä arvioidaan olevan noin 125 000 päivittäistä lukijaa. Tässä tutkimuksessa kohdistan huomioni Satakunnan Kansan tekstiviesteinä vastaanottamiin ja tekstiviestipalstalla julkaisemiin mielipidekirjoituksiin. ”Tekstiviestipalsta on keskustelun kuumemittari”, totesi Satakunnan Kansan silloinen päätoimittaja vuonna 2013. Tekstiviestipalstat nousivat hyvin seuratuiksi osioiksi sanomalehdissä. Tekstiviestipalstojen mielipidekirjoituksia tekstilajina käsittelevässä tutkimuksessaan Mari Myntti (2012, 93) luonnehtii tekstiviestikirjoituksia teksteiksi, jotka ovat syntyneet alkuperäisen kirjoittajan ja toimittajan yhteistyönä. Tekstiviestipalstan kirjoituksilla näyttäisi olevan merkittävämpi status kuin esimerkiksi verkkofoorumikirjoittelulla: Heinosen (2008, 106) tutkimuksen mukaan sanomalehden

toimittajat luokittelevat paperilehdessä ilmestyvän tekstiviestipalstan verkkofoorumien edelle.

Satakunnan Kansan entinen päätoimittaja Olli-Pekka Behm pitää tekstiviestipalstaa (lehdessä palstasta on käytetty tuttavallisempaa ja puhekielisempää nimitystä ”Tekstarit”) tärkeänä elävän keskustelun foorumina, jonka sisältö on lehden, ja viime kädessä päätoimittajan, vastuulla. Behmin mukaan tekstiviestipalsta on monille tietynlainen vaikutuskeino ja tärkeä osa lehteä. Behm luonnehtii Satakunnan Kansaa keskustelun foorumiksi ja kuvailee tekstiviestipalstan saavuttaneen suosion heti kehittämisensä jälkeen (Laihonen 2013.). Tekstiviestikirjoitteluun pohjautuvan mielipidepalstan voidaan ajatella tarjoavan lukijoille myös *human interest* -tyyppistä, journalistista sisältöä, jonka ”termiä on vaikea kääntää, mutta sillä tarkoitetaan ihmisten kautta tapahtuvaa tunteisiin vetoavaa kerrontaa” (Pirhonen 2019).

Tekstiviestipalstan mikroviestinnässä määritellään, esitetään, käsitellään, arvioidaan ja arvioidaan pelaamista erilaisin sanavalinnoin, äänenpainoin ja tyylillisin painotuksin. Mari Myntti kuvailee tekstiviestipalstan kirjoituksia pro gradussaan uutena tekstilajina (Myntti 2012, 1). ”Ne ovat julkaistuja ja sanomalehteen painettuja ja sen myötä myös toimitettuja” (Myntti 2012, 7). Lehdessä tekstiviestit, toisin kuin mielipidekirjoitukset, ovat anonyymeja: Useimmat kirjoittajista lähettävät viestinsä ilman nimimerkkiä. Palstalla on myös vakiokirjoittajia, joille nimimerkin käyttäminen on tavallisempaa (Juulia Nevalan haastattelu 2.8.2017).

Tekstiviestikirjoituksia julkaistaan Satakunnan Kansan Mielipide-aukeaman palstalla päivittäin. ”Tekstarit”-palstan alkuperäinen idea oli julkaista maksimissaan 160 merkkiä käsittäviä kirjoituksia. Nykyteknologian salliessa pidemmät mikroviestit julkaistaan tekstiviestipalstallakin pidempiä kirjoituksia. Lehti voi lyhentää ja muokata kirjoituksia tarvittaessa. Entisen päätoimittaja Olli-Pekka Behmin ohjeistuksen mukaan nykyinen tekstiviestipalstan toimittaja säilyttää lehdessä julkaistujen kirjoitusten ulkoasun alkuperäisessä muodossaan, eikä esimerkiksi sanajärjestystä tai kielioppivirheitä korjata.



Kuva 1. Kollaasi Tekstarit-palstan Pokémon-aiheisista viesteistä. Lähde: SK.

Satakunnan Kansa vastaanottaa päivittäin kymmeniä tekstiviestejä. Noin 80 % päivittäisistä tekstiviesteistä päätyy lehteen. Julkaistujen viestien määrä vaihtelee päivästä riippuen kahdestatoista kahteenkymmeneenkahdeksaan. Tyypillisesti viestejä julkaistaan muutama kymmen lehteä kohden. Palsta pyritään siitä vastaavan toimittajan mukaan pitämään monipuolisena. Lehteen päätyvien tekstiviestien kriteerinä on niiden julkaisukelpoisuus: Suurin osa lehden vastaanottamista viesteistä on asiallisia. Asiattomaksi luokitellut viestit liittyvät paitsi alatyyliseen ilmaisuun (kielenkäyttö, esim. kirosanat), myös liian henkilökohtaisiin sisältöihin joko yksityishenkilöihin tai julkisuuden henkilöihin liittyen. Tekstiviesti voi jäädä julkaisematta myös, mikäli kirjoituksen asiasisällössä on epäselvyyttä. Aiheet ovat tekstiviestipalstasta vastaavan toimittajan mukaan sesonkisisidonnaisia. Esimerkiksi perinteinen lomakuukausi heinäkuu on perinteisesti koettu hiljaisempaan aikana tekstiviestien lähettämisen suhteen. (Juulia Nevalan haastattelu 2.8.2017)

3.1 Pokémon GO paikallisilmiönä

Tutkimukseni keskittyy Porin kaupunkiin. Porissa syntyneenä, asuvana ja vaikuttavana tutkijana olen kyennyt havainnoimaan pelin nostattamaa ilmiötä paikallistasolla ja seuraamaan pelistä käytyä keskustelua paikallisessa päivälehti Satakunnan Kansassa. Lähestyn sanomalehteä alustana, joka mahdollistaa mielipidekirjoitusten julkaisun ja päätyminen osaksi tutkimani Pokémon GO:n julkista diskurssia. Ymmärrän diskurssin yleisemmällä tasolla, eikä tavoitteenani ole eritellä ja tarkastella Satakunnan Kansan mahdollista ideologista agenda, vaan keskittyä yksittäisiin tekstiviestipalstan kirjoituksiin esimerkkeinä Pokémon GO -peliin liitetyistä näkökannoista. Peli-, leikki- ja lelukulttuureja tutkimuksessani aiemmin käsitelleenä tutkijana ymmärrän samalla Pokémon GO -pelin sijoittuvan osaksi laajempaa, mediarajat ylittävää Pokémon-ilmiötä, jota on Suomessa tutkinut esimerkiksi digitaalisen kulttuurin tutkija Johannes Koski (2015).

Tutkimuksessani kysyn, mikä on Satakunnan Kansa -lehdessä julkaistujen Pokémon-aiheisten tekstiviestien suhde päivälehtiyhteydessä julkituotuihin ja Pokémaniaan liittyviin muihin lähestymistapoihin? Ennen tapaustutkimuksessa käytetyn aineiston esittelyä onkin paikallaan tarkastella Pokémon GO -ilmiötä suhteessa peliin liittyvään journalistiseen diskurssiin ja tuoreimmista akateemisista teksteistä huomioituihin teemoihin. Taustan jäljempänä esittelemälleni tapaustutkimukselle luovat näin ollen vuosina 2012–2017 suomalaisessa päivälehtimediassa julkaistut Pokémon ja Pokémon GO -aiheiset kirjoitukset ja vuosina 2016–2017 ilmestyneet, Pokémon GO:ta käsittelevät tieteelliset tutkimusartikkelit, joissa käsitellyt teemat luovat viitekehyksen tapaustutkimukseni analyysille.

Alma Media -konsernin julkaisujen tietokannasta vuonna 2017 tehdyn Pokémon-aiheisten kirjoitusten haun perusteella peliin liittyvä kirjoittelu on ollut satunnaista ja niukkaa ennen Pokémon GO -pelin ilmestymistä vuonna 2016. Kirjoitukset ovat ilmiön syntyä ja kaupallista suosiota kuvailevia ennen kuin ne monipuolistuvat aiheiltaan Pokémon GO:hun liittyen. Vuonna 2013 julkaistussa kirjoituksessa mediarajat ylittävän ilmiön takana kerrotaan olleen japanilaisen, ”joka harrasti hyönteisiä ja niiden keräilyä” (Salminen 2013a). Vuonna 2012 julkaistussa kirjoituksessa taas pohditaan ilmiön suosiota seuraavasti: ”Pokémonin suosio perustuu toimivaan tarinaan. Se on yllättävän syvälinen. Ja Pokémoneja on vaan ihan pakko kerätä. Yhdellä pelillä se on lähes mahdotonta. Siksi kaverilla on hyvä olla sisarpelejä, jotta pokemoneja voi vaihdella keskenään. Uusi Pokémon-peli ilmestyy aina kaksin kappalein, joissa molemmissa on eri erikoispokémon. Se on hieno myyntikikka. Jos ei ole kavereita, joutuu itse ostamaan molemmat. Siksi käsikonsoleille tulevat Pokémon-pelit ovat niin suosittuja” (Ojanen 2012). Nintendo lanseerauksessa uuden konsolin vuonna 2013 Satakunnan Kansan kulttuurisivuilla kirjoitettiin uusista, odotetuista Pokémon-seikkailuista, joiden uskottiin antavan ”laitteelle harvinaisen lentävän lähdon” (Salminen 2013b). Vuonna 2014 julkaistussa kirjoituksessa todettiin käsikonsoleilla pelattavien ”vanhojen pokémon pelien” olevan todella kysytyjä (Paavilainen 2014).

Pokémon-ilmiön voidaan siis todeta alkaneen vuosia ennen Pokémon GO:n lanseerausta myös mediassa esiintyneiden puheenvuorojen tunnistamana ja tunnustamana, pitkäikäisenä peli-ilmiönä, joka eri vaiheissaan on tuonut markkinoille runsaasti erilaisia tuotteita ja palveluja eri-ikäisille ja eri käyttäjäryhmille taskumonstereiden (Pocket Monsters=Pokémon) hahmomaailmaan liittyen. Pelaajavirrat merkitsevät liikehdintää rahavirroissa. Päivälehtikirjoittelu peleistä on suomalaisesta näkökulmasta keskittynyt viime vuosien aikana erityisesti alun perin kotimaisten peliyhtiöihin liittyvään uutisointiin Rovion ja Supercellin

taloudellisten menestysten myötä. Myös yhdysvaltalaisen Nianticin yhdessä The Pokémon Companyn ja Googlen kanssa kehittämän Pokémon GO:n (ks. lisää pelin historiasta [Nianticin verkkosivustolta](#)) synnyttämää ilmiötä on sittemmin pohdittu peliin liittyvien kaupallisten mekanismien analyyseissa päivälehtien kulttuuri- ja taloussivuilla. Pokémon GO:n suursuosion on uusien pelaajaryhmien houkuttelemisen ohella arvioitu johtamaan pelaajia käyttämään enemmän rahaa peleissä (Kallio 2016). Pokémon GO:hun liittyvä mediateksti ulottautuu kuitenkin paljon talousasioita laajemmalle, linkittyen moninaiisiin kulttuurisiin diskursseihin. Vuoden 2016 toisella puoliskolla Satakunnan Kansan verkkokeskustelussa ilmiötä kuvailtiin humoristisesti verraten sitä aiempaan kesäiseen mediailmiöön – kohuotsikoihin nousseeseen karkuteillä toikkaroivaan eläimeen: ”Pokemon näyttää olevan lehdistön tämän kesän Liekki-sonni.” (‘Verkosta poimittua’, Satakunnan Kansa 24.07.2016, Pääkirjoitus, sivu 26).

3.2. Liikuttava, paikkasidonnainen peli: Ilmiön sosiaaliset kontekstit

Viime kesän Pokémon-villitys on kuluneena kesänä kuin varjo aiemmasta. Kännykkään tuijottelijoiden laumat ovat puistoista vähentyneet ja samalla on kadonnut kaupunkilaisten taivastelu liikennesäännöistä piittaamattomista polkupyöräilijöistä. (Hammarberg 2017)

Satakunnan Kansassa 28. heinäkuuta 2017 julkaistussa uutisessa todetaan Pokémon GO -villityksen laantuneen edelliseen kesään ajoittuneisiin huippuhetkiin verraten. Samassa kirjoituksessa huomioidaan pelaajien laumojen liikehdinnän vähentyneen puistomiljöissä ja kaupunkilaisten peliä koskevan ’taivastelun’ sitä mukaa kadonneen. Vuosi aiemmin tilanne oli toinen Pokémon GO:n saadessa pelaajat liikkeelle massoittain: Vuoden 2016 Mindtrek-konferenssin keynote-puheenvuorossaan Frans Mäyrä kuvaili Pokémon GO:ta pelikulttuurisena läpimurtona, joka saavutti lyhyessä ajassa 500 miljoonaa latausta (Mäyrä 2016). Pokémon GO:sta tuli maailmanlaajuinen villitys muutamassa viikossa (Kauppila 2016). Pelistä tuli erittäin suosittu myös Suomessa.

Pokemon GO on paikkasidonnaisuutensa ohella lisätyn todellisuuden (*augmented reality*, AR) peli, joka yhdistää älykkään mobiiliteknologian käytön fyysiseen liikkumiseen todellisessa maailmassa. Pokémon GO:ssa AR-järjestelmä yhdistää todellisia ja virtuaalisia objekteja fyysisessä ympäristössä pelin toimiessa samanaikaisesti interaktiivisesti ja reaaliajassa (Azuma et al. 2001). Peli osoittaa, että taitavasti toteutetut AR-pelit voivat

tavoittaa miljoonia ihmisiä ja saada aikaan merkittäviä muutoksia pelaajien käyttäytymisessä. AR-pelit voivat esimerkiksi auttaa lisäämään fyysistä aktiivisuutta.

Tässä artikkelissa Pokémon GO:ta tarkastellaan paitsi ilmiönä, myös paikkasidonnaisena tai paikkatietoisena pelinä, joka on herättänyt keskustelua kaupungin päämediassa ja sen eri osioissa ulottuen uutisista mielipidekirjoituksiin ja kommentteihin. Porissa Pokémon GO -ilmiön ympärille kehittyneen julkipuheen voi ajatella olevan Suomenkin mittakaavassa ainutlaatuista: Ilmiö on noteerattu jopa kaupunginjohtajan taholta: lokakuussa 2016 Satakunnan Kansassa julkaistussa lukijamielipide-kirjoituksessaan Aino-Maija Luukkonen käyttää peliin liitettyä käsitettä lausueessaan toiveen syntyvyyden vauhdittamisesta Porissa: ”Osana Pori uudistuu -kampanjaa haluaisinkin julistaa kilpailun siitä, miten saisimme syntyvyyden nousuun. Pokemon-kieltä käyttäen: mikä olisi se lure eli houkutin, jolla Porin pokestoppiin eli kaupunkiin syntyy tulevaisuudessa sata vauvaa kuukaudessa. Parhaat ideat palkitaan takuulla!” (Luukkonen 2016).

Tähän mennessä Pokémon GO on saavuttanut laajan ja monialaisen suosion ja siitä on tullut osa pelaamisen valtavirtaa (Paavilainen et al. 2017). Pelin herättämästä kiinnostuksesta Suomessa kertoo STT:n julkaisema uutinen suomalaisten Google-hauista vuonna 2016, jonka suosituimpien hakujen listalle pääsi myös Pokémon GO (’Suomalaisten Google-haut arkisia’, STT). Paikkatietoista pelaamista (ks. esim. Nicklas, Pfisterer & Mitschang 2001) lisätyn todellisuuden ominaisuuksiin yhdistävä peli on mediapuheen ja tutkimuksen kentillä vauhdittanut erityisesti keskustelua pelaajamassojen mobilisoinnista. Juuri Pokémon GO tuntuisi liikuttavan paitsi pelaajia itseään myös laittavan ei-pelaavan, julkiseen keskusteluun osaa ottavan yleisön ajatukset liikkeeseen.

Pokémon GO on samalla paikkasidonnainen ja pelaajien siirtymisiin nojautuva kilpailullinen leikki. Urbanin aarteenetsinnän, kuten geokätköilyn tapaan se on peli, jossa fyysinen ympäristö on elimellisen tärkeässä roolissa kokonaisvaltaisen pelielämyksen synnyttäjänä. Kuten pelin kehittänyt Niantic on Pokémon GO:sta markkinointitekstissään kirjoittanut: ”Pelaajat voivat löytöretkeillä maailmassa ja kohdistaa huomionsa ihmisiin ja kohteisiin ympärillään. Puistokävelystä tuli juuri kivempaa :-)” (Goggin 2017, 1, alunperin [Nianticin blogissa](#) 6.7.2016).

Valtaisan maailmanlaajuisen suosion saavuttaneen mobiilipelin aiheuttama liikehdintä voidaankin nähdä monitahoisena: Yhtäältä pelin aiheuttama liikehdintä kytkeytyy pelin

mekaniikan edellyttämään fyysiseen liikkumiseen, toisaalta sen pelaamisen voidaan taas ajatella toimivan osana kaupunkitilassa tapahtuvaa liikehdintää. Lisäksi on mahdollista tulkita pelin aikaansaama liikehdintä myös pelaajaryhmiä koskevana sosiaalisena ilmiönä: Pokémon GO on ensimmäisen vuotensa aikana onnistunut liikuttamaan eri-ikäisten pelaajien heterogeenisiä massoja tavalla, jonka niin media kuin sen digitaalissosiaalinen ulottuvuus ovat tehneet näkyvämmäksi ja sitä kautta mahdollisesti myös lisänneet pelin suosiota.

Paitsi viihteellisenä leikkikokemuksena, on Pokémon GO:sta käyty keskustelua myös sen terveysvaikutuksiin liittyen. Brittiläinen lääkäri on kommentoinut lapsia ulkoleikkeihin kannustavaa peliä seuraavasti: ”Pokémon GO:ta ei markkinoida hyvinvointisovelluksena, mutta pelaajat tulevat kuitenkin kävelleeksi paljon pelatessaan. Sovellusten mahdollisuudet tehdä kaduista aktiivinen, käyttäjiä yhdistävä ja uudelleen haltuun otettu leikkipaikka ovat rajattomia. Lisääntynyt fyysinen aktiivisuus on käyttäjiä hännäävä sivuvaikutus. Peli jatkokoon.” (Goggin 2017, 1, McCartney 2016, suomennos kirjoittajan).

Juhász ja Hochmair osoittavat, että Pokémon GO:n pelaamiseen on valjastettu enemmän kaupallisia, julkisia ja virkistyskäyttöön tarkoitettuja alueita kuin maatalous-, teollisuus-, luonto- ja asumisympäristöjä sekä vesialueita (Juhász & Hochmair 2017). Pokémon GO:ta voidaankin pitää paikkasidonnaisuutensa johdosta urbaanina leikkinä, jonka pelikenttien sijainteja ja jonka pelaajavirtoja tietoisesti ohjataan. Sijaintitietoa hyödyntävät pelit muuttavat markkinoinnin luonnetta, toteaa Pulliainen (2016). Ilmiön voidaan näiden kehityssuuntien valossa nähdä vaikuttaneen paitsi pelaajiin myös asiakasvirtojen ohjaamisesta kiinnostuneisiin tahoihin.^[3] ”Kesällä tämän huomasivat esimerkiksi kirkot, joiden lähistölle pelivalmistaja oli sijoittanut globaaliksi hitiksi nousseen Pokémon GO -pelin pokestop-pisteitä. Pokestopeista pelaaja voi ladata pelissä tarvittavia tavaroita. Moni seurakunta tarttui mahdollisuuteen ja toivotti pelaajat tervetulleeksi kirkon pihalle – ja sisällekin, kun kerran sattui kulmilla olemaan.” (Pulliainen 2016). Pokémon GO on päässyt myös osaksi kaupunkien nuorille suunnattua, ohjelmallista toimintaa. Esimerkiksi Raumalla järjestettiin syyslomien 2016 aikaan Pokémon-kouluttajien syysleiri. (Satakunta jää syyslomalle ensi viikoksi, Satakunnan Kansa 21.10.2016, Alue, sivu 5). Satakunnan Kansa uutisoi joulukuun alussa 2016 Pokémon GO:n pelaajille tarjolla olevista maksuttomista Lure-moduuleista joulutapahtuman yhteydessä (Satakunnan Kansa 09.12.2016, Tänään, sivu 41).

3.3 Haitat ja hyödyt: Pelaamiseen liitetyt kielteiset ja myönteiset tekijät

Siinä missä niin mediarajat kuin fyysisen ja digitaalisuuden rajat ylittävän pelin mahdollisuudet laajentua fyysiseen ympäristöön vaikuttavat rajattomilta, on mediassa kirjoitettu myös pelin yhteydessä tapahtuvan liikkumisen vaaroista: ”Ihan kaikkialle menopeliä pelatessa ei kuitenkaan saa kulkea. Suomessa Liikenneturva ja Poliisi muistuttavat, ettei liikenteen sekaan saa mennä pokemonienkaan perässä. Bosniassa pelaajia on puolestaan varoiteltu menemästä paikkoihin, joissa on vaara astua miinoihin.” (’Go. Viime viikon lopulla Suomessa julkaistu Pokemon Go -peli on saanut maailman sekaisin ja liikkeelle’, Satakunnan Kansa 23.07.2016).

Colleyn ja kumppaneiden tutkimuksessa pelaajilta kysyttiin Pokémon GO:hun liittyvistä terveys- ja turvallisuusriskeistä suhteessa peliympäristöön. Tutkimuksen tuloksissa vastaukset osoittivat pelin riskien kytkeytyvän enemmän fyysiseen liikkumiseen kuin paikkoihin, joissa peliä pelataan (Colley et al. 2017). Pelaamisen negatiiviset vaikutukset on huomioitu lehdistössä lähinnä tapaturmiin johtaneisiin onnettomuuksiin liittyvän uutisoinnin puitteissa. Pokémon GO:n pelaaminen yhdistetään niin kansainvälisessä uutisoinnissa kuin maakuntalehdessäkin liikenneonnettomuuksiin. (Ks. esim. ’Poikani leimattiin Pokemon-tapaukseksi’, Satakunnan Kansa 21.10.2016). Pelaamisen kielteisistä puolista uutisoinnin rinnalla on kiinnostavaa kohdistaa huomio Pokémon GO:hun liitettyyn positiiviseen julkisdiskurssiin, mitä voidaan pitää poikkeuksellisena aiempaan peleihin liittyvään lehtikirjoitteluun nähden. Esimerkiksi lokakuussa 2016 Suomen Latu palkitsi Pokémon GO:n Suomen Liikuttaja -tunnustuksella. Suomen Ladun mukaan peli yhdistää ennennäkemättömällä tavalla liikunnan ja pelimaailman toisiinsa. ”Käytännössä sadat tuhannet suomalaiset ulkoilevat pelin ansiosta. Peli toi myös sukupolvia yhteen, sillä lasten ja nuorten lisäksi myös lasten vanhemmat ja muut aikuiset ovat viihtyneet ahkerasti pelin äärellä ulkoilmassa,” Suomen Ladun tiedotteessa sanotaan (’Suomen Latu palkitsi Pokemon GO -mobiilipelin’, Satakunnan Kansa 24.10.2016).

YouGovin teettämän ja noin 1 000 vastaajaa käsittävän paneelitutkimuksen mukaan yli puolet Pokémon GO:n pelaajista on kävellyt, pyöräillyt tai ajanut tiettyä reittiä metsästäessään taskuhirviöitä. Kyselyn mukaan suomalaiset ovat olleet myös sosiaalisempia, sillä 29 prosenttia on keskustellut peliä pelaavien tuntemattomien ihmisten kanssa. Kaksi kolmasosaa ilmoittaa liikunnan syyksi, jonka takia he pitävät pelistä. Lisäksi mahdollisuudet tutustua kotiseutuun sekä uusiin nähtävyyksiin ovat tärkeitä pelin suosion

syitä kahdelle viidestä suomalaisesta Pokemon-pelaajasta (STT, 2016). Niin ikään 1000 osallistujaa käsittäneessä haastattelututkimuksessaan Paavilainen ja kumppanit (2017) selvittivät peliin liitettyjä positiivisia kokemuksia suomalaisten pelaajien keskuudessa. 413 osallistujaa mainitsi liikkumisen oikeassa maailmassa hauskaksi kokemukseksi ja 348 vastaajaa piti pelin sosiaalisuutta myönteisenä. Kolmas positiivisista pelaajakokemuksista liittyy tutkimuksen mukaan maailmanlaajuisesti tunnettuun pelibrändiin, jonka 131 pelaajista mainitsi vastauksissaan. Samassa tutkimuksessa pelaajien kielteisinä kokemat tekijät liittyivät pelissä käytettävän teknologian toiminnallisuuteen, epätasa-arvoisina koettuihin pelaamismahdollisuuksiin, muiden pelaajien huonoon käytökseen ja hiomattomaan pelisuunnitteluun. Tutkijat pitävät yllättävänä sitä, ettei tärkeiksi oletettuja, peliin liittyviä tekijöitä kuten lisätyn todellisuuden ominaisuuksia, free-to-play -ansaintamallia tai turvallisuustekijöitä pidetty kovinkaan merkityksellisinä (Paavilainen et al. 2017, 2493).

4 Tapaustutkimus: Pokémon GOes Pori

Porin kaupungin mittakaavassa Pokémon GO:n synnyttämä ilmiö on ollut huomattava: kesällä 2016 Porissa liikkueensa ovat kaupungilla liikkujat voineet nähdä kaikenikäisten pelaajien lisääntyneen liikehdinnän kaupungin torilla ja puistoalueilla. Vaikka pelaajille on järjestetty kuljetuksia myös muille hedelmällisinä pidetyille 'Pokémon-apajille', kuten ilmaisjakelulehden ilmoituksessa merelliseen Reposaareen, on pelaamisesta tullut näkyvintä juuri kaupungin keskusta-alueella. Erityisesti erään kaupungin maamerkin – Raatihuoneenpuiston – ympärillä tapahtuva pelaaminen on kiinnittänyt kaupunkilaisten ja siten myös laajemmin ajateltuna ei-pelaavan yleisön huomion (ks. myös Kuva 2).

Kotimaa

Jopa 200 ihmistä osallistui Porin Pokémon Go -tourille



Pokemon-pelaajia Raatihuoneenpuistossa.

KUVA: LUKIJAN KUVA

Satakunnan Kansa

23.7.2016 18:31

Kuva 2. ”Pokémaniaa” Porin Raatiohuoneenpuistossa Satakunnan Kansan verkkouutisessa 23.7.2016.

Tekstiviestipalstalla julkaistiin 1. kesäkuuta 2017 viesti ilman nimimerkkiä, jossa todettiin seuraavaa: ”Raatihuoneenpuisto on Porin arvokkain puisto, eikä siellä ole pyöräteitä.” (Satakunnan Kansa, Tekstarit-palsta 1.6.2017). Ymmärryksen mukaan kirjoittaja halusi tekstiviestillä ilmaista mielipiteensä paitsi puiston historiallisesta merkityksestä kaupungille, myös peräänkuuluttaa keskustelua yksinomaan kävelyliikenteelle pyhitetyssä puistossa tapahtuvasta ylimääräisestä liikehdinnästä, viittaamatta kuitenkaan suoraan Pokémon GO:n pelaajiin. Vuoden 2016 toisella puoliskolla keskustelu taskumonstereista ja niitä metsästäväistä pelaajista kävi tekstiviestipalstalla kuitenkin verrattain kuumana, kun aikavälillä heinäkuu-lokakuu maakunnan päämediassa julkaistiin yhteensä 23 aiheeseen suoraan ja epäsuorasti viittaavaa tekstiviestiä. Ensimmäinen Pokémon-tekstiviestikommentti julkaistiin palstalla 18. heinäkuuta 2016. 22. heinäkuuta 2016 lehdessä julkaistiin pelistä kertova koko sivun juttu, jonka otsikko positioi pelin urbaaniksi kokemukseksi. Otsikolla ”Eepinen Pokémon-seikkailu Porin keskustassa” varustettu Uutisiosion 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 asemoidussa kommenttikirjoituksessa sama toimittaja otti kantaa Pokémon GO -pelaamisen puolesta seuraavasti: ”Menkää lasten kanssa mukaan Pokémon jahtiin, se on hauskaa yhdessäoloa, joka on korvaamatonta. Käpylehmien aika on ohi, vaikka ne kaunista nostalgiaa edustavatkin.” (Laasanen, 2016). Otsikolla ”Pipoa löysälle jäävät!” kirjoitettua, Pokémon GO:n uutuusarvoa ja yhteisöllisyyttä pelinä alleviivaavaa kommenttia siteerattiin myöhemmin muutamissa peliä koskevissa tekstiviestipalstan kirjoituksissa.

Monissa puheenvuoroissa peli on yhdistetty sukupolvirajat ylittävään leikilliseen kokemukseen, jonka pariin aikuisia kehoitetaan edellisen esimerkin mukaisesti. Seuraavassa esittelemässä aineistossani ikäkysymykseen otetaan niin ikään kantaa sekä Pokémon GO -pelaamista vastaan että sen puolesta esitetyissä kommentteissa. Samalla vaikuttaisi siltä, että pelaajien oletetaan ei-pelaavan yleisön näkemyksen mukaan edustavan pääosin nuorisoa. Esimerkiksi 22. heinäkuuta 2016 julkaistussa tekstiviestissä viitattiin humoristisesti nuoriin (ja mahdollisiin Pokémon GO -pelaajiin seuralaisineen), toteamalla seuraavasti: ”On se ny hyvä, et nuariso o löytäny Raatihuaneepuisto ja ihailee niit puistotoime istuttamii kauniit istutuksii.” (nimetön tekstiviesti, SK22072016). Valtaosa tuonnempana käsittelemistäni tekstiviesteistä ottaa kuitenkin konkreettisemmin kantaa pelin hyötyihin ja haittoihin, joita on mahdollista peilata lehdistössä ja tutkimuksessa esiintuotuihin kielteisiin ja myönteisiin näkökulmiin ja edelleen muotoutuvaan Pokémon GO -tutkimusparadigmaan.

4.1 Tutkimusaineisto

Tutkimukseni ytimessä on peliin liittyvä, tekstiviestimuotoisten mielipidekirjoitusten kautta esitetty kommentointi paikallislehti Satakunnan Kansan tekstiviestipalstalla. Oheisaineistona käytän saman lehden muita kirjoituksia, joissa Pokémon-ilmiötä on käsitelty.

Tapaustutkimukseni aineisto koostuu tekstiviestipalstan kirjoituksista ja käsittelee 23:a Satakunnan Kansassa julkaistua tekstiviestiä aikavälillä 18.7–8.10.2016. Ensimmäinen aineistoni eli sanomalehden numerot, 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 (loppukesä ja alkusyksy), käytiin tekstiviestipalstalla keskustelua mm. Pori Jazz -festivaalista,

Suomi Areenasta, pihojen kunnossapidosta, kaupungin terveystalvasta ja lomautuksista, Yyterin merenranta-alueen kehittämistä sekä liikennekäyttämistä.

Pokémon GO -viestiketju alkaa vailla nimimerkkiä tekstiviestipalstalla julkaistusta viestistä, joka koski kirjoittajan ei-todellisenä pitämää pelin teknologista ongelmaa ja näkyvyyttä julkisessa (kaupunki)tilassa: ”Nuorisot on lähes viikon metsästännyt Satakunnan Pokemoneja. Serveri-ongelma on ”virallinen”, ei todellinen. Ylös, ulos, ja ihmettelemään.” (nimetön tekstiviesti, SK18072016).

Pokémoniaa ilmentävien tekstareiden määrä on huomattava suhteutettuna Porin kaupunkia organisaationa käsitteleviin tekstareihin. Pokémon GO -aiheisia viestejä on julkaistu yhtä paljon kuin viestejä Porin kaupungin palveluita ruotivassa keskusteluketjussa. Tämän määrän ylittävät selkeästi ainoastaan liikennekäyttämistä koskevat tekstiviestit, Pokémon GO -aiheiset viestit liikenneaiheesta pois lukien.

Keskustelun voidaan havaita saavuttaneen saturaatiopisteensä, kun asiasta ei enää ilmaista uusia näkökulmia, eli viestien sisältö alkaa toistaa itseään. (Haastattelu Juulia Nevala 2.8.2017) Pokémon GO -aiheisten tekstiviestien vuoropuhelu päättyy syksyn osalta lokakuun 8. julkaistuu tekstiviestiin, joka niin ikään ottaa kantaa liikkumiseen ja käyttämiseen julkisessa tilassa kommentoimalla Laitakarin ’Pokémon-apajan’ liepeillä todettua autoilua ja epäasiallista pysäköintiä (ks. myös Kuva 3).

Satakunta

Täällä kokoontuvat Satakunnan Pokémon- harrastajat



Vanhemmat kuljettavat lapsiaan Poke-jahtiin Luvian Laitakariin. Vantaalla asuva Piritta Repo poikkesi Laitakarissa poikiensa Mikon ja Santun kanssa Luvian mummolasta lauantaina puolenpäivän jälkeen. KUVA: VEERA KORHONEN/SK

Pasi Mattila

17.9.2016 18:04

Kuva 3. Poke-harrastajia kuvattuna Laitakarissa Satakunnan Kansan verkkouutisessa 17.9.2016.

On mahdollista ajatella, ettei Pokémon GO:hun liittyvä liikehdintä julkisessa tilassa ole talvea vasten ainakaan lisääntynyt ulkotilassa, vaan päinvastoin hiipunut urbaanissa ympäristössä esimerkiksi säätilojen muutosten vuoksi. Yhtä mahdollista on kuitenkin spekuloida keskustelunaiheen saavuttaneen ainakin tilapäisen päätepiesteensä Tekstarit-palstalla, jossa useat toistuvat, arkisiksi keskustelunaiheiksi nousevat teemat liittyvät vuodenaikoihin, kuten koirien jätösten paljastuminen kevätsäässä, äänekäs tai väärään kellonaikaan suoritettu ruohonleikkuu jne. tulevat tiensä päähän, kun aihe on kirjoittajien ja lehden näkökulmista kaluttu loppuun eikä enää tuota uusia lähestymistapoja.

4.2 Metodi ja analyysi

Diskurssianalyysin avulla tulkitaan ja paljastetaan eri representaatioita. Diskurssi tarkoittaa arkikielessä keskustelua. ”Tekstit eivät diskurssianalyysissä ole väylä tekstintakaisiin ilmiöihin ja tavanomaisiin tekstintulkinnallisiin (hermeneuttisiin) merkityksiin, vaan mielenkiinto kohdistuukin itse diskurssiin ja siihen, mitä sillä tehdään ja mitkä ovat sen tehtävät. Aineistosta nostetaan esiin jotain sellaista, joka ei siitä automaattisesti nouse”, kirjoittaa Jokinen (2016, 25). Rationalistisen diskurssianalyysin menetelmässä tutkija käyttää primääriaineiston lisäksi oheisaineistoja ja analysoi näiden yhteisvaikutusta (Pynnönen 2013, 24). Diskurssianalyysin vaiheita ovat tekstin, tulkinnan ja kriittisyyden tasot, jotka etenevät tekstuaalisesta analyysistä tulkitsevaan diskurssianalyysiin ja edelleen kriittiseen diskurssianalyysiin. Tekstuaalinen analyysi on diskurssianalyysin perusta ja sen yhtenä välineenä on sisällönanalyysi – aineiston jäsentely esimerkiksi teemoihin jaotellen. Sisällönanalyysiä voidaan myös käyttää tulkitsevaan analyysiin yhdistämällä tekstisisältöjä laajempiin diskursiivisiin konteksteihin (Pynnönen 2013, 25–26).

Diskurssianalyysi sopii metodiseksi lähestymistavaksi tapaustutkimukseeni, koska sen keskiössä olevassa aineistossa – tekstiviestipalstan mikroviestinnässä – määritellään, esitetään, käsitellään, arvioidaan ja arvotetaan pelaamista erilaisin sanavalinnoin, äänenpainoin ja tyyllillisin painotuksin. Diskurssianalyysi teoreettis-näkökulmaisena lähestymistapana auttaa myös purkamaan tutkittavista teksteistä esiin sisältöjä, jotka tuovat esille kytköksen laajempiin diskursiivisiin ja siten pelin ulkopuolisiin, mutta siihen nivoutuviin konteksteihin – pelkoon digitalisoituvan leikin oletetusta passivoivasta vaikutuksesta ja muista haittavaikutuksista. [\[4\]](#)

Pynnösen (2013) mukaan diskurssin ja kontekstin suhde on analyysissä olennainen: ”samanaikaisesti läsnä voi olla hyvin erilaisia ja erikokoisia konteksteja”. Olennaista on, että tutkija aina väistämättä rajaa tutkimuksensa kontekstia. (Pynnönen 2013, 11; 13).

Tapaustutkimukseni *tilanteisen* (tai sen välittömän) ja *intertekstuaalisen* kontekstin muodostavat paitsi julkaisualustana toimiva sanomalehti ja siinä ilmestyneet Pokémon GO -aiheiset, tekstiviestipalstan ulkopuolella ilmestyneet muut kirjoitukset, myös pelaamisen kentän konteksti – paikkasidonaisuus (paikallinen/ympäristöön liittyvä konteksti) suhteessa länsirannikkolaiseen kaupunkiin ja sen ympäristöissä tapahtuvaan, pelaamiseen liittyvään liikehdintään.

Aineistoni käsittää yhteensä 23 Pokémon GO -peliin suorasti tai epäsuorasti viittaavaa tekstiviestiä. Suoralla viittaamisella tarkoitan sitä, että tekstiviestissä tai kirjoittajan nimimerkissä käytetään sanaa 'Pokémon' tai siihen verrannollista nimeä. Epäsuorasti peliin viittaavissa tekstiviesteissä kirjoitus kytkeytyy sisällöllisesti pelistä kirjoitettujen tekstiviestien muodostamaan keskusteluun ja on näin tunnistettavissa nimenomaan aiheeseen liittyväksi ja keskusteluun osallistuvaksi kirjoitukseksi.

Tässä pääosin laadullisessa tapaustutkimuksessa toteutin diskurssianalyysiä tekstin ja tulkinnan tasoilla. Diskurssianalyysin keinoin on mahdollista paneutua tekstien ilmisältöjen taustoihin. Peilaamalla tekstiviesteissä toteutettua kielenkäyttöä media- ja tutkimusyhteyksissä julkaistuihin teksteihin, aineistosta oli mahdollista tunnistaa ja kategorisoida laajempia, yhteiskunnallisia keskustelunaiheita. Tässä tapaustutkimuksessa erottelin ensin Pokémon GO:ta koskevat tekstiviestit muusta tekstiviestipalstan sisällöstä ja selvitin mitä ja miten ilmiöstä kirjoitetaan ja kommentoidaan. 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.

5 Tulokset

Tekstiviestipalstan kirjoitukset paljastavat kirjoitustyylin paikallisen luonteen. ”Satakunnassa ihmisillä on kyky ilmaista itseään lyhyesti, nasevasti ja terävästi”, sanoo Satakunnan Kansan entinen päätoimittaja Olli-Pekka Behm vuonna 2013 tehdyssä haastattelussa (Laihonen 2013). Tutkimukseni mukaan Satakunnan Kansassa tekstiviestit voivat olla paikallishuumorin sävyttämiä, esimerkiksi ironia ja sarkasmi huumorin alalajeina määrittelevät tekstareiden kielellistä tyyliä. Huumori onkin näkyvämpää tekstiviestipalstan kirjoituksissa muuhun journalistiseen sisältöön verraten. (Juulia Nevalan haastattelu 2.8.2017) Kuten Myntti (2012) omassa maakuntalehti Karjalaisen tekstiviestipalstan kirjoittelua käsittelevässä tutkimuksessaan toteaa, vaatii ironinen tulkinta paitsi kirjoittajan ja lukijan yhteistä kulttuurista tietoa, myös yhteistä paikallista tietoa. Toisaalta tekstiviesteissä – ja erityisesti niiden kirjoittajien nimimerkeissä – kukkii universaali huumori: Voisi ajatella, että nimimerkin Pokemoni tekstiviesti (SK28072016) suhtautuu ilmiöön leikkisästi lainaamalla nimimerkkinsä pelin tunnetuksi tekemältä brändiltä tai toinen kirjoittaja siinä esiintyvältä hahmolta (nimimerkin Pikachu Porista tekstiviesti, SK23072016). Yhtä lailla sanaleikeillä

pelaavat kirjoitukset viestivät siitä, etteivät kaikkien viestien kirjoittajat esimerkiksi tunne peliä riittävän hyvin, jotta osaisivat kirjoittaa sen nimen täsmälleen oikein. [5]

Myntin (2012) mukaan tekstiviestikommenttien kirjoittajat kirjoittavat aiheista, jotka ovat heille itselleen tärkeitä ja tunteita herättäviä. Näin nähtynä tutkimuksessani käsittelemät mielipidekirjoitukset edustavat myös kirjoittajilleen human interest -genreä. Diskurssien tarkastelun perusteella aineistosta oli tässä tapaustutkimuksessa mahdollista tehdä tulkintoja etenkin tekstiviestipalstan kirjoittajien asenteellisuudesta Pokémon GO:ta pelaaviin yleisöihin liittyen. Tulkinnallisen analyysin mukaan jaottelin tekstiviestit teemoihin, joista syntyi kuusi temaattista kommenttikategoriaa: pelaamisen ja pelaajien arvottaminen, pelaamisen hyöty vs. hyödyttömyys, pelaajien vuorovaikutus ympäristön kanssa, (pelaamisen) sosiaalisuus, pelaajien ikä ja sukupuoli ja pelaamiseen käytetty teknologia.

Nämä kategoriat jaettiin edelleen 'sävyensä' mukaan 1) myönteisiin, 2) kielteisiin tai 3) neutraaleihin tekstiviestikommenteihin. Neutraaleiksi kommentteiksi tulkitsin sävyltään toteavat viestit, joissa ei oteta suoraa kantaa Pokémon GO:n hyötyihin tai haittoihin, mutta jotka on mahdollista kytkeä pelistä käytyyn keskusteluun, kuten esimerkiksi seuraavassa viestissä: ”Kyllä on totta, että jotkut eivät aikuistu koskaan.” (nimimerkin Pokemoni tekstiviesti, SK28072016). Peliin selkeän myönteisesti suhtautuvia kirjoituksia julkaistiin 8, selkeän kielteisesti suhtautuvia tekstiviestikommenteja 8. Pelin mainitsevia tai siihen muilla tavoin viittaavia viestejä, joissa viestin pääasiallinen sisältö kiinnittyi pelin ulkopuolisiin aiheisiin (kuten työkokemus) oli 7. Seuraavassa käsitelen tarkemmin diskursiivisen analyysin mukaan jaottelemani kuutta tekstiviestikommenttien diskurssikategoriaa.

5.1 ”Kieli poskelle ja pokejahtiin”: Pelaamisen ja pelaajien arvottaminen

Karkean jaottelun mukaan on analysoiduissa tekstiviesteissä mahdollista nähdä kaksi suurempaa suuntaa: Tekstareissa otetaan kantaa Pokémon GO:n pelaamiseen sitä puolustaen ja vastustaen. Tapaustutkimukseni aineisto mahdollistaa tulkinnallisella tasolla kuitenkin kantaottavien diskurssien syvemmän tarkastelun puolesta- ja vastaan keskustelun ohella. Ensimmäinen jäsentämäni, tekstiviesteistä luettavissa oleva diskursiivinen teema liittyy pelaamiseen (ja pelaajiin) liittyvään asenteellisuuteen. Nimimerkki *Pikachu Porista* suosittelee peliä vastustavien suhtautumaan rennommin peliin: ”Pokemoneja vastustaville: pipoa löysemmälle! Voisi tehdä ihan hyvää teillekin löysätä krakaa/nutturaa, ottaa älypuhelin

käteen ja lähteä liikkeelle! Kieli poskelle ja pokejahtiin!” (nimimerkin Pikachu Porista tekstiviesti, SK23072016).

Tekstiviestipalstan kommentit ovat usein provosoivia. Elokuun 12. päivä julkaistussa, nimimerkittömässä viestissä todetaan: ”Eivät ole ihan terävimmästä päästä nuo Pokémonin metsästäjät. Sen näkee helposti.” (nimetön tekstiviesti, SK12082016). Myöhemmin ilmestyvässä nimimerkittömässä viestissä puolestaan todetaan, että ”Kääkkien Pokémon-vastaisuus on huvittavaa. Relatkaa.” (nimetön tekstiviesti, SK02092016). Luen sävyiltään pelimyönteisten viestien paikantuvan keskusteluun Pokémon GO:n pelaamisen itseisarvosta sisäisen pelimotivaation määrittämänä toiminallisuutena, joka houkuttelee (pelin tuntevia ja siihen osallistuvia) pelaajia rentoutumaan pelin parissa. Peliä ja ilmiötä itse tuntevien on nähdäkseni myös luontevampaa ottaa positiivinen kanta Pokémon GO:hun tekstiviestikirjoittelussakin. Tulkitsen kielteisen kommentoinnin liittyvän keskustelussa ilmiöön kohdistuvasta ymmärtämättömyydestä kumpuavaksi: ’kääkät’ (ei-pelaajat, mahdollisesti varttuneemmat henkilöt) eivät nimettömän kirjoittajan mukaan kykene käsittämään, mistä ilmiön muodostaneessa pelissä on kyse ja heidän tietämättömyytensä on siksi kirjoittajasta huvittavaa. Voidaan olettaa, että näiden kommenttien kirjoittajille on tärkeää määritellä peli rentouttavaksi ajanvietteeksi, jonka pelaaminen edellyttää tosikkomaisuudesta luopumista ja asenteellista ’löysäämistä’ tiukkapipoisuuden sijaan.

5.2 Niin pöyristelyä kuin kiitostakin: Pelaamisen hyöty – hyödyttömyys

Toinen analyysini paljastama ja edelliseen teemaan läheisesti liittyvä diskurssi liittyy leikin teoriassa pitkään jatkuneeseen keskusteluun leikin hyödyistä instrumentalisoituna toiminnan muotona ja vastaavasti sen hyödyttömyydestä tarkoituksperiä vailla olevana toimintana. Näen hyötyaiheen leikkiin liitettyä paradoksaalisena puheenaiheena, sillä leikki tulisi itsessään nähdä kaikessa näennäisessä hyödyttömyydessään hyödyllisenä ja ihmisen hyvinvoinnin kannalta arvokkaana toiminnallisuutena, jolla kuitenkin on (lähes) aina esimerkiksi erilaisia taitoja kehittävä vaikutuksensa. Pokémon GO:hun liittyen pelin hyötyä ja hyödyttömyyttä ruotiva keskusteluketju kävi verrattain vilkkaana Satakunnan Kansan tekstiviestipalstalla: Se sai alkunsa 23. heinäkuuta 2016 julkaistusta viestistä, jonka kirjoittaja vertasi Pokémonien ’keräämistä’ marjanpoimintaan, alleviivaten pelaamisen hyödyttömyyttä yleishyödyllisenä, kannattavana ja siksi järkevänä ymmärrettyyn marjanpoimintaan verraten: ”Suomalaiset nuoret jaksavat ”kerätä” Pokemoneja, mutta marjat ja sienet jäävät metsästä keräämättä. Tyhmyys tiivistyy joukossa. Ryhdistäytykää!” (nimetön tekstiviesti, SK23072016). Suorana

vastauksena nimimerkittömään tekstiviestiin julkaistiin muutamaa päivää myöhemmin pelimyönteinen kannanotto, joka kommentoi Pokémon GO:ta paitsi ulkoiluun, liikkumiseen ja muiden (pelaajien) tapaamiseen liittyvänä toimintana: ”Sinulle, joka valitit, että nuoret eivät kerää marjoja ja sieniä: eivät niitä ennen pokemonejakaan kaikki keränneet, vaan istuivat yksin sisällä tietokoneen vieressä. Nyt ulkoillaan, liikutaan ja tavataan muita. Pipoa vähän löysemmälle, ihmiset!” (nimetön tekstiviesti, SK27072016).

”Valtavaa porua” pelistä kommentoitiin puolestaan 3. elokuuta ilmestyneessä viestissä, jossa pelin nimeävä keskustelu sai uusia vertailukohteita alkoholinkulutuksen hyödyttömyydestä ja jossa esitettiin uusi ajatus toiminnan siirtämisestä hyödylliseen: ”Valtava poru Pokemon-pelistä. Mustikkaan pitäisi mennä. Eipä nähdä vaivaa baareissa istuvista kaljanlipittäjistä. Litra mustikoita/juotu tuoppi hyväntekeväisyyteen. Mitäs sanotte? Ei kaljamahakaan pääse kehittymään.” (nimetön tekstiviesti, SK03082016). Hyötykeskustelu sai vielä jatkoa lokakuun 3. julkaistusta kommentista, jossa ehdotettiin seuraavaa: ”Uus idea Pókemoni-peliin: Uusi Pókemoni jokaisesta marjalitrasta, joka on toimitettu jollekin kylän sairaalle tai vanhukselle. Olis yleishyödyllistä eikä turhuut.” (nimetön tekstiviesti, SK031072016). Kommentissa otettiin jälleen kantaa ilmiön oletettavasti ei-pelaavan yleisön arvioimaan, Pokémon GO:n pelaamiseen liitettyyn hyödyttömyyteen.

Peli-ilmiö sai kuitenkin tekstiviestipalastalla myös suoraa kiitosta sen hyödylliseksi luettavien ominaisuuksien vuoksi, kun nimimerkittömässä tekstiviestissä kiiteltiin sen liikkumiseen kannustavaa mekaniikkaa seuraavin sanoin: ”Vaikeasti ylipainoinen nuori kävelee taloni edestä kännykkä kädessä. Askel, toinen. Välillä pyyhittää hikeä. Täyskäännös ja pitkää katua toiseen päähän. Kiitos Pokémon.” (nimetön tekstiviesti, SK27082016)

5.3 ”Pokemoneja kyllä kerätään, mutta roskista ei tunneta”: Pelaajien vuorovaikutus ympäristön kanssa

Kolmannen merkittävän diskursiivisen kategorian muodostavat tekstiviestipalastalla julkaistut kommentit pelaajien vuorovaikutuksesta ympäristön kanssa. Ympäristöjä, joissa Pokémon GO:n pelaaminen tapahtuu ja joissa sen ympäristövaikutukset ovat erityisen hyvin nähtävissä, ovat kirjoitusten mukaan Raatihuoneen puisto, hautausmaa (ks. myös Kuva 4) ja Katinkurun lenkkeilymaasto. Kaikki mainitut paikat ovat tuttuja Porin alueella asuville ja tiheässä käytössä olevia paikkoja kevyen liikenteen, ja pääosin kävelyliikenteen kannalta. Pokémon GO:n pelaaminen näyttää tekstiviestikommenttien valossa kuitenkin tuoneen kuvattuihin

kohteisiin ja niiden liepeille myös muut nuorison ja aikuisten paikalle ajamat kulkuvälineet, kuten polkupyörät ja autot, joissa pelikoneena toimivaan mobiililaitteeseen ladataan virtaa kesken pelitapahtuman: ”Olin sunnuntaina illalla kävelyllä ja suuntasin Porin Raatihuoneen puistoon. Penkit ja nurmikko olivat täynnä Pokemon-metsästäjiä. Puisto oli kuin kaatopaikka. Pokemoneja kyllä kerätään, mutta roskista ei tunneta. Hallituskadulla oli parkissa autoja käynnissä, kun pelikonetta piti ladata. Kaiken huipuksi olin jäädä suojaatiella auton alle, kun kuski metsästi hahmoja. Ajattelin vain, miten tämä villitys lisää liikuntaa? Hyödyllisempää olisi mennä vaikka mustikkametsään.” (nimetön tekstiviesti, SK28072016).

Edellinen kommentti risteää myös pelaamisen hyödyt ja hyödyttömyys –diskurssia (pohdinta mustikanpoiminnan hyödyistä), kirjoittajan osoittaessa jälleen mustikanpoiminnan edut Pokémon GO:n pelaamiseen nähden. Huomionarvoista on kuitenkin ymmärtää kommentoijan panevan merkille pelaamisen välittömän vaikutuksen kaupunkimiljöön kannalta keskeiselle paikalle: Pokémon GO:n pelaaminen merkitsee uhkaa puistoympäristön siisteydelle koska pelaajat eivät kirjoittajan mukaan kunnioita yhteistä virkistysaluetta, vaan jättävät jälkensä korjaamatta ja aiheuttavat piittaamattomalla käytöksellään häiriöitä muille puiston käyttäjille. Pokémon GO:n haitallisena koetut vaikutukset heijastuvat kommentissa kuitenkin puistoaluetta laajemmalle: Käynnissä pidetyt autot ja ajaessaan pelaavat kuljettajat aiheuttavat meluhaittoja ja vaaratilanteita ja Raatihuoneen puiston pokestopille keskittyvät pelaajat eivät kirjoittajan mielestä käytöksellään siksi ilmennä pelissä toisaalla todettuja, liikuntaa edistäviä ominaisuuksia.

Edellä siteeraamani kommentti kuvailee pelaamiseen käytettyä kaupunkilaisten yhteistä tilaa ja ottaa kantaa siinä tapahtuvaan kielteiseen käyttöön. Oletettavasti kirjoittaja hyväksyi pelaamisen puistossa, mikäli pelaamisen välitön vaikutus ympäristöön ei olisi kielteinen. Tekstiviestipalstalla käsitellään myös hautausmaata, joka julkisena ’leikkikenttänä’ sekä tuomitaan että hyväksytään seuraavissa kahdessa kommentissa: ”Porin Käppärän hautausmaasta on tullut Pokemon-pelaajien leikkikenttä. Nyt järki käteen ja hyppimään ihan muualle kuin haudoille.” (nimetön tekstiviesti, SK04082016) ja: ”Hautausmaa on juuri oikea paikka taskuhirviöiden-pocket-monstereiden bongaukseen. Pelastuneet sielut ovat jo sieltä poistuneet jonnekin paratiisiin esikartanoihin odottamaan parempaa iäisyttä.” (nimimerkin Viraton tekstiviesti, SK08082016). Näiden tekstiviestien valossa voidaan kaupungilla tapahtuvan pelaamisen aiheuttaneen liikehdintää myös paikkoihin, joihin leikin anarkian ja arvaamattomuuden (ja mahdollisen ilonpidon) ei perinteisen ajattelun mukaan pidä ulottua. Samaan aikaan vainajien kunnioittaminen kumotaan toisessa esimerkki viestissä toteamalla

sielujen siirtyneen leikin tieltä jo toisenlaisille pelikentille – ja taskumonsterijahti voi kirjoittajan mukaan siksi jatkua myös kaupungin hautausmaalla.

Vahtimestari muistutti Pokémon-metsästäjiä hautarauhasta hausalla lapulla



Sosiaalisessa mediassa kiertävä muistutus esittelee hautarauhan rikkojille täysin uuden pokémon-lajin.

Saana Huhtala

20.7.2016 11:09

Kuva 4. ”Vihainen vahtimestari” muistuttaa hautarauhan merkityksestä Satakunnan Kansan verkkouutisessa 20.7.2016.

5.4 (Pelaamisen) Sosiaalisuus, liikunnallisuus ja liikennekäyttäytyminen

Pokémon GO:n pelaamista käsittelevien tekstiviestien ilmentävä, neljäs diskursiivinen kategoria liittyy pelaamisen sosiaalisuuteen, pelaajaryhmiä liikuttaviin ominaisuuksiin ja sitä kautta myös käyttäytymiseen liikenteessä. Colleyn ja kumppaneiden mukaan suurin osa Pokémon GO:n pelaajista näyttäisi pelaavan ja liikkuvan joko pareittain tai ryhmissä. Kansainväliseen tutkimukseen osallistuneista 70 % ei koskaan pelaa Pokémon GO:ta yksin ja

vain 12 % kyselyyn vastanneista kertoi aina pelaavansa peliä yksin (Colley et al. 2017). Pelin samanmielisiä henkilöitä yhdistävä ominaislaatu on noteerattu myös satakuntalaisyleisön parissa. Tekstiviestipalstalla 10. elokuuta 2016 julkaistussa kommentissa mainitaan pelaajien 'joukkosieluisuus'. Samassa kirjoituksessa viitataan polkupyörällä tapahtuvaan liikennekäyttäytymiseen, joka näyttäisi olevan yksi keskeisistä ei-pelaavia yleisöjä puhuttavista seikoista peliin liittyen: ”Oikein naurattaa Pokemon-joukkosieluisuus. Minä puolestani kilistän pyörän kelloa aina, kun joku tulee vastaan/menee ohitse kännykkä kädessä. Muut fillaristit mukaan.” (nimimerkin Kyll kilisee tekstiviesti, SK01082016)

Pokémonista puhutaan myös tekstiviestissä, jossa todetaan, ettei koko pyöräilevä kansa jahtaa taskumonstereita. Samassa viestissä otetaan kantaa nuorison luonnossa tapahtuvan liikkumisen puolesta: ”Rouva 1.8. Katinkurun lenkillä. Näit vaivaa nuorten tyttöjen pyöräilystä lenkipolulla. Pahoittelen, mikäli juttutuokio ystäväsi kanssa tuli häirityksi, mutta pyöräily ei Katinkurun lenkillä ole kielletty. Kaikki eivät Pókemoneja jaakaa. Jakakaamme upea kuntoilureitti niin vanhemmille kuin varsinkin nuoremmille. He olisivat kovin toivottua väkeä liikkumaan luontoon.” (nimetön tekstiviesti, SK06082016).

Varsinaisten pelaajien sosiaalinen liikendintä, 'liikunnallisuus' ja etenkin liikennekäyttäytyminen saa osakseen satikuita myös kahdessa muussa nimimerkittömässä tekstiviestissä, joissa otetaan kantaa niin tupakkatuotteiden käyttöön pelitapahtuman ohessa, kuin pelaamisen tuoksinassa väärinpsyäköityihin ajoneuvoihin: ”Jo vain Pokemonit edistävät ”nuorten” liikuntaa. Laitakari on iltaisin ja varsinkin viikonloppuisin täynnä sokin parkkeerattuja autoja. Niiden lähdettyä paikalla on tupakantumppeja ja muuta roskaa. Näin se nuoriso liikkuu ja elää terveellisesti.” (nimetön tekstiviesti, SK25092016) ja: ”Kävin sunnuntaina 2.10. Laitakarissa ja huomasin, miten paljon idiootteja liikenteessä. Nämä Pokemonien metsästäjät kun ei osaa autoja parkkeerata. Ei se ympyrä ole mikään parkkipaikka. Luoja mitä urpoja.” (nimetön tekstiviesti, SK08102016).

5.5 ”Jotkut eivät aikuistu koskaan”: Pelaajien ikä (ja sukupuoli)

Pelaajabarometrissa mainitaan satunnaisesti jotakin pelaavien keski-ikänsä olevan 42,8 vuotta (ei-digitaalisten pelien osalta 42,8 vuotta/digitaalisten pelien osalta 38,9 vuotta). Toisaalta raportissa todetaan niiden, jotka eivät pelaa mitään pelejä, ovat yhä vanhempia, keskimäärin 65,6-vuotiaita.

Tekstiviestipalstan kirjoitukset tuovat esille myös Pokémon GO:n pelaajakunnan laajuuden. 28. heinäkuuta 2017 ilmestyneen Pokémon GO:ta käsittelevässä uutisjutussa 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). Jo yli vuotta aiemmin, 22. heinäkuuta 2016 julkaistussa kommentissa, peliä itse testannut toimittaja kirjoitti: ”Mitä ne aikuiset ihmisetkin tuolla lailla”. Itsekin ajattelin helposti noin jonkun uuden ”hömpötyksen” äärellä. Pokémon-kävelyllä astuin maailmaan, joka lähtökohtaisesti ei kiinnosta minua. Kahdessa minuutissa olin innoissani kuin pikkupoika. Pokémon GO -peli antoi oivalluksen innostumisesta. Siinä vaiheessa, kun elämästä tulee niin harmaata, että lapsi katoaa sielusta, mitä jää jäljelle? En halua edes tietää” (Laasanen 2016). Saman päivän lehdessä tekstiviestipalstalla julkaistussa kommentissa todetaan nimimerkittämän kirjoittajan toimesta seuraavaa: ”Mediassa kerrotaan, että aikuisetkin ovat innolla metsästävässä pokemoneja. Todellisuudessa aikuisuus ei näitä ”metsästäjiä” ole vielä tavoittanut.” (nimetön tekstiviesti, SK22072016).

Aikuisuuskeskustelu jatkuu myöhemmin peräkkäisinä päivinä julkaistussa tekstiviestissä: ”Luoja varjelkoon minua koskaan tavoittamasta sellaista aikuisuutta, etten voisi lapsen tavoin innostua ja iloita esimerkiksi jostakin pelistä!” (nimetön tekstiviesti, SK27072016) Ja: ”Kyllä on totta, että jotkut eivät aikuistu koskaan.” (nimimerkin Pokemoni tekstiviesti, SK28072016). Pelaajien sosiodemografisia piirteitä käsitellään muutamien aikuisuutta käsittelevien tekstiviestikommenttien ohella myös perinteisen sukupuoliroolikeskustelun näkökulmasta seuraavasti: ”Muijja lähti Pokemon-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 julkaistujen viestien kannalta pelaamista aikuisuuteen peilaava keskustelu.

5.6 Pelaamiseen käytetty mobiiliteknologia

”Pokémoneissa on mahdotonta sekin, että Korpulla on minun puhelimeni. Ehkä pitäisi vain suosiolla ostaa Korpulle oma luuri, en voi olla ilman omaa pientä ruutuani” (Itkonen 2018, s. 43). Juha Itkosen poika käyttää *Ihmettä vain* -kirjassa isänsä mobiililaitetta pelaamiseen, eikä tämä koe pystyvänsä elämään ilman omaa laitettaan. Yksi teknologisorientoitunutta leikkiä luonnehtivista piirteistä onkin sen riippuvuussuhde laitteisiin ja tieto- ja sähköverkkojen toiminnallisuuteen. Mobiilipelit vaativat laitteistoa toimiakseen ja useimmiten älypuhelimien

muodossa vaadittu laitteisto muodostaa käyttäjälleen henkilökohtaisen – tai jälkikasvulle lainattavan – pelikoneen.

Viimeinen tutkimukseni paljastamista diskursiivisista suuntauksista Pokémon GO -pelaamiseen liittyen on teknologian käyttö pelitilanteessa. Teema saa tekstiviesteissä huomattavan vähän palstatilaa siihen nähden, miten teknologiavetoinen peli on kyseessä. Siinä missä peli on vaikuttanut kuluttajakäyttäytymiseen mobiililaitteiden hankintaa ajatellen, ei sen teknologisiin ominaisuuksiin tai mobiililaitteen välttämättömyyteen juurikaan oteta kantaa tekstiviestipalstan kommenteissa. Esimerkiksi elektroniikkaketju Gigantin tuotepäällikkö huomioi joulukuussa 2016 tehdyssä haastattelussa pelin vaikuttaneen siihen, millaisia mobiililaitteita kuluttajat hankkivat: ”Ihmiset siirtyvät ostamaan puhelimia, joiden ominaisuudet riittävät esimerkiksi Pokemon Go:n käyttämiseen” (Autio 2016).

Toinen pelissä käytettyyn teknologiaan liittyvä tekstiviesti kytkeytyy myös liikennekäyttäytymistä koskevaan diskurssiin; nimimerkittömässä kommentissa peräänkuulutetaan sekä pelaajien että polkupyöräilijöiden parempaa tietoisuutta ympäristön mahdollisista vaaroista liikuttaessa – toisin sanoen keskittymistä ympärillä olevaan todellisuuteen mobiililaitteen sijaan: ”Kommentti Lukijan kuvaan (SK 29.8.). Jos Pokémonin jahtaaja tai fillaristi tökkää mihin tahansa kuoppaan, niin vastuu on – yllätys, yllätys – ihan itsellä. Tarkoitus nimittäin on, että liikkeessä katsotaan eteensä, sinne, minne ollaan menossa. Aika yksinkertaista.” (nimetön tekstiviesti, SK30082016)

6 Lopuksi: Porua, parjausta mutta myös peli-ilottelua aiheesta Pokémon GO

”Sosiaalisuus ja yhteisöllisyys jäivät kesästä 2016 vahvasti muistoihin. Heinäkuussa julkaistu Pokémon Go -peli mullisti mobiilipelaamisen ja koko pelimaailman”, kirjoittaa Toni Lehtinen Satakunnan Kansassa heinäkuussa 2021. Porua, parjausta mutta myös positiivista ilottelua sisältävä Pokémon GO –aiheinen tekstiviestipalstakeskustelu Satakunnan Kansassa vuosina 2016–2017 tulee tekemäni analyysin mukaan paljastaneeksi ilmiöksi nousseen pelin rajoja rikkovan ominaislaadun. Pokémon GO-pelin kanavoima Pokémania Porissa vuosina 2016–2017 näyttäisi tässä artikkelissa esittelemäni tapaustutkimuksen valossa ravistelevan erilaisia leikkiin ja pelaamiseen liitettyjä rajoja niin pelaajien ikään, ympäristö- ja liikennekäyttäytymisen kuin pelitapahtuman näkyväksi tekemisen myötä.

Tekstiviestikirjoittelun myötä se tulee tehneeksi pelistä käydystä mielipidekirjoittelusta näkyvämpää muiden mediatekstien ja tutkimuskirjallisuuden ulkopuolella. Mahdollista on, että tähän tekstiviestikeskusteluun osallistuvat myös eri yleisöt kuin ne jotka tuodaan esille muissa tutkimuksissa ja mediayhteyksissä, mukaan lukien ei-pelaavat mutta pelin vaikutuksiaan urbaanissa asuin- ja mielipideympäristössään tarkkailevat yksilöt. Eli mahdollisesti ne myöhemmin Pelaajabarometri 2020:n näkyvämmäksi ryhmäksi hahmottamat ”ei-pelaajat”, jotka ovat keskimäärin 65,6-vuotiaita (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 5). Tämän lisäksi on syytä pohtia, puuttuvatko Pokémon GO:ta negatiivisesti arvottavien, ei-pelaavien tekstiviestikirjoittajien lähipiiristä kokonaan paikkasidonnaisia digipelejä pelaavat läheiset, joiden myötä pelikulttuurien ymmärryksen voisi olettaa olevan laajempaa.

Artikkelissa käsittelemäni tapaustutkimuksen haasteena voidaan nähdä pääasiallisen aineiston niukka määrä–tekstiviestipalstalla julkaistut kirjoitukset (n=23), jotka on kerätty noin neljän kuukauden ajalta. Päätelmien tekeminen verrattain pienestä aineistosta voidaankin nähdä vain suuntaa antavana. Kuten Pynnönen (2013) kirjoittaa, ei diskurssia koskaan voi tutkia kokonaisuudessaan, vaan ainoastaan jäljittää sen johtolankoja. Yhdessä media- ja tutkimustekstien kanssa, jotka määrittelen tutkimukseni oheisaineistoksi, Pokémon GO:ta käsittelevät, Satakunnan Kansassa julkaistut, monimuotoiset tekstit tarjoavat kuitenkin lähtökohdan peleistä käytävään julkisen keskustelun laajamittaisempaan tarkasteluun.

Pelistä tekstiviestipalstalla käyty keskustelu käsittelee tässä tutkimuksessa toteutetun diskurssianalyttisen luennan mukaan mm. sitä, kenen on hyvä pelata, kenen ei (pelaajien ikä, nuoriso/aikuiset), mitä ovat pelaamisen hyödyt sosiaalisuuden, liikunnan ja terveyden näkökulmista ja kysymyksen siitä mitkä ovat pelaamisen vaikutukset ympäristöön, kun julkisista alueista muodostuu pelikenttiä. Keskustelun pääteemat ovat näin ainakin osittain yhteneväisiä ja siten intertekstuaalisessa viittaussuhteessa muissa media- ja tutkimusteksteissä käsiteltyjen teemojen kanssa: Niissä esille nousevat erityisesti pelaajien ikä, (pelaajana nuoriso/aikuinen pelaaja) ja pelaamisen motivaatio, pelaajien vuorovaikutus ympäristön kanssa (pelitapahtumaan liittyvät hyvät ja huonot tavat) sekä pelaamisen hyöty – hyödyttömyys (turhana pidetty ajanviete vs. pelin mahdollistama sosiaalisuus ja etenkin pelin liikunnallisuutta edustavat, myönteiset terveysvaikutukset).

On tärkeää huomioida myös toimittaja Laasasen kirjoittama ja 22. heinäkuuta 2016 Satakunnan Kansassa julkaistu, sävyltään poikkeuksellisen myönteinen ’uutinen’ ilmiöstä

(Laasanen 2016: 'Eeppinen Pokémon-seikkailu Porin keskustassa', Uutiset 22.07.2016, sivu 8) ja sen mahdollinen rooli kimmokkeena tekstiviestipalstalla myöhemmin julkaistujen kommenttien kirjoittajana. Julkaisemalla tämän kirjoituksen lehti omalla tavallaan otti kantaa keskusteluun peli-ilmiön myönteisten vaikutusten puolesta arvioiden sen positiivisia piirteitä esimerkiksi koko perheelle sopivana ajanvietteenä. Toisaalta jutussa painotettiin juuri pelin myönteisiä sosiaalisia vaikutuksia, eikä tuotu esille peliin tekstiviestipalstalla myöhemmin alleviivattuja negatiivisia piirteitä pelaamisen välillisistä ympäristövaikutuksista, jotka on sittemmin huomioitu myös muissa media- ja tutkimusteksteissä.

Mediatekstien tuottajien ohella myös tutkijat konstruoivat teksteillään aiheeseensa liittyvää julkista diskurssia: Itse olen osallistunut keskusteluun leikin nykytilasta toteamalla, ettei leikkiä sukupolvi- ja kulttuurienväliset rajat ylittävänä ilmiönä voi kesyttää rajoittamaan leikkivälineiden tarjontaa tietyille kohdeyleisöille (Heljakka 2016). Aikuisuudessa ilmenevää leikkikäyttäytymistä ja lelusuhteita tarkastelleena tutkijana pidän kiintoisana nykyleikkiin liittyvänä diskursiivisena suuntauksena sukupolvirajat ylittävästä, eli ylisukupolvisesta leikistä käytyä keskustelua. Vaikka vuoden 2020 Pelaajabarometrin keskeisissä tuloksissa osoitetaan, että yli puolet suomalaisista on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä ja että myös aikuiset pelaavat, on suomalaista pelaamista käsitelty toistaiseksi vähemmän sukupolvien rajat ylittävänä ilmiönä, jolla voi olla myös myönteisiä vaikutuksia osallistujilleen.

Artikkelissa käsitellyt Pokémon GO -aiheiset tekstiviestimielipiteet koskettavat myös tätä aihetta. Paavilainen ja kumppanit esittävät, että Pokémon GO mahdollistaa sukupolvirajat ylittävän leikin (Paavilainen 2017, 2496). Pokémon GO toimii sellaisenaan esimerkkinä huomionarvoiseksi ilmiöksi nousseesta transmediatuotteesta, paikkasidonmaisesta pelistä ja massoja liikuttavasta teknologisoituvasta leikistä, joka suosiossaan ylittää ikä- ja sukupolvirajat. Suomalaisten asenteista pelaamista kohtaan kysyttiin ensimmäistä kertaa vuoden 2018 pelaajabarometrissa (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä 2020, 89), vuotta myöhemmin kuin tässä artikkelissa esitellyssä tapaustutkimuksessa, joka toteutettiin vuonna 2017. On siis syytä huomioida, miten artikkelissa käsitelty, suomalaisten asenteellisuus kontekstualisoituu lähinnä päivälehtimediassa julkituotuihin mielipiteisiin ja ennen vuotta 2018 julkaistuun tutkimuskirjallisuuteen.

Mäyrän (2016) mukaan aikuisten leikkiä koskevat normit ovat muuttuneet. Pelin synnyttämää, monimuotoista ilmiötä käsittelevät, erilaiset diskurssit muodostavatkin

kiintoisan kohteen niin massoja liikuttelevana ja globaalina puhuttelevana kuin suomalaiskaupungin hyperlokaalissa kontekstissa käsiteltynä tutkimusaiheena. Julkinen puhe leikistä sen kaikissa muodoissa, eli leikin ja siten myös pelaamisen vallitseva diskurssi – tuottaa, uusintaa ja haastaa yleisöjä pohtimaan ja julkituomaan omia asenteitaan julkisessa tilassa tapahtuvaan, sosiaaliseen ja digitaalisia piirteitä sisältävään, hybridiseen leikkiin. Kirjoitukset, kuten tässä artikkelissa käsiteltyjen tekstiviestien lyhykäiset mielenilmaisut ajankohtaiseen peli-ilmiöön liittyen, tulevat tutkimuksen kautta kertoneeksi suhtautumisestamme nykyajan leikkiin – sen rajoihin, mahdollisuuksiin ja jälkiin –enemmän kuin ensilukemalta saattaisi ajatellakaan olivatpa kyseessä (aikuisen) leikin pelkoon (vrt. ludofobia, Lurker 1990) liittyvät tai leikin kiistämättömien, mutta alati kiisteltyjen hyötyjen, monitahoset diskurssit. Leikki toimintana on potentiaalisesti aina disruptoivaa – rajoja rikkovaa ja asioita uudelleenjärjestävää kehittäessään ympärilleen ’maanisia’ käyttäytymismalleja, joilla on joskus taipumus provosoida ei-leikkivää tai -pelaavaa yleisöä julkiseen poruun, parjaukseen tai toisaalta myös pelimyönteisiin – jopa ilotteleviin reaktioihin – kuin ”Pokémania” Porissa ikään.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 16.1.2022

Aineisto

Tekstiviestit

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

Haastattelu

Henkilökohtainen haastattelu Satakunnan Kansan tekstiviestipalstasta vastaavan toimittajan, Juulia Nevalan kanssa 2.8.2017.

Lehtiaineisto

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

Kallio, H. 2016. *Pokemonit pitävät pelialaa varpaillaan*, Satakunnan Kansa 28.08.2016, Kotimaa, Aluesivut, sivu 1.

Karhunkorpi, M. 2016. *Poikani leimattiin Pokemon-tapaukseksi*, Satakunnan Kansa 21.10.2016, Enemmän lähtöjutut, sivu 36.

Karvinen, Petri. 2021. 22.9.2021 YLE. ”Pokémon-kortit viedään taas käsistä, ja nyt niillä pelaavat aikuisetkin – Kauppias: ”Tuhat euron ostokset ovat ihan tavallisia””. <https://yle.fi/uutiset/3-12108795>.

Kauppila, J. 2016. *Megatrendit ja sijoittaminen*, Satakunnan Kansa 19.08.2016, Pääkirjoitus, sivu 29.

Laasanen, J. 2016. *Eepinen Pokémon-seikkailu Porin keskustassa*, Uutiset 22.07.2016, sivu 8.

Laihonen, Karri. 2013. ”Tekstiviestipalsta on keskustelun kuumemittari”. YLE Uutiset Kotimaa 8.11.2013. <https://yle.fi/uutiset/3-6923646>.

Lehtinen, Toni. 2021. ”Viisi vuotta täyttävä Pokémon Go saanut pelaajia jälleen liikkeelle”. *Satakunnan Kansa* 9.7.2021, B8-9.

Luukkonen, A-M. 2016. *Sata vauvaa kuukaudessa*, Satakunnan Kansa 02.10.2016, Mielipide, Lukijamielipide, sivu 32.

McCartney, M. 2016. “Game on for Pokémon Go,” *British Medical Journal*, 354, i4306.

Ojanen, S. 2012. *Yli 30 vuotta pelimiehenä. Henkilö: Jarkko Noukkala ei lähde minnekään ilman taskussa olevaa pelattavaa käsikonsolia*. Satakunnan Kansa 10.02.2012, Enemmän lähtöjutut, sivu 34.

Paavilainen, T. 2014. *Pelikauppa nojaa hiontaan. Vanhan pelin voi vaihtaa toiseen, kunhan se on levyllä eikä ladattu*, Satakunnan Kansa 30.01.2014, Alue, sivu 10.

Go. Pokémon Go. Viime viikon lopulla Suomessa julkaistu Pokémon Go -peli on saanut maailman sekaisin ja liikkeelle, Satakunnan Kansa 23.07.2016, Viikon sana, sivu 33.

Pulliainen, M. 2016. *Sijaintia käyttävistä peleistä tuli markkinoinnin väline*, Satakunnan Kansa 18.09.2016, Kotimaa, Aluesivut, sivu 11.

Salminen, K. 2013a. *Planetaarisessa puutarhassa suhisee. Pelit: Parhaat Nintendo-pelit palauttavat mieleen, miten ihmeellinen maailma lapsena oli*. Satakunnan Kansa 05.08.2013, Kulttuuri, sivu 37.

Salminen, K. 2013b. *Peliiutiset. Nintendo palaa kahteen ulottuvuuteen*, Satakunnan Kansa 09.09.2013, Kulttuuri, sivu 43.

STT. 2016. *Yli puolet liikkunut Pokemonia pelatessaan*, Satakunnan Kansa 08.09.2016, Tänään, sivu 41.

Suomalaisten Google-haut arkisia, STT lähteessä Satakunnan Kansa 15.12.2016, Kotimaa, Aluesivut, sivu 12.

Time STAFF. 1999. "Pokemania! Crazy for Pokemon". 22.11.1999, *Time*.
<http://content.time.com/time/world/article/0,8599,2054246,00.html>.

Tonttujen yö tuo joulumenoa Raumalle, Satakunnan Kansa 09.12.2016, Tänään, sivu 41.

Verkosta poimittua, Satakunnan Kansa 24.07.2016, Pääkirjoitus, sivu 26.

Kirjallisuus

Allison, Anne. 2006. *Millennial monsters*. Berkeley: University of California Press.

Azuma, Ronald, Baillot, Yohan, Behringer, Reinhold, Feiner, Steven, Julier, Simon, & MacIntyre, Blair. 2001. Recent advances in augmented reality. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 21(6), 34–47. <https://doi.org/10.1109/38.963459>

Benford, Steve. 2005. Future location-based experiences. *JISC: Technology & Standards Watch*, 1–17. <https://doi.org/10.1039/CC9960000993>.

Buckingham, David, & Sefton-Green, Julian. 2004. 2. "Structure, Agency, and Pedagogy in Children's Media Culture". Teoksessa *Pikachu's global adventure* (12–33). Duke University Press.

Bunch, Will. 2007. "Forgetting why reporters choose the work they do". *Nieman Reports, Winter*. <https://niemanreports.org/articles/forgetting-why-reporters-choose-the-work-they-do/>.

Caillois, Roger. 1961. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.

Chong, Yvette, Sethi, Dean Krishen, Hui Yun Loh, Charmaine, & Lateef, Fatima. 2018. "Going forward with Pokemon Go". *Journal of emergencies, trauma, and shock*, 11(4), 243–246.

Colley, Ashley, Thebault-Spieker, Jacob, Yilun, LIN, Allen, Degraen, Donald, Fischman, Benjamin, Häkkinen, Jonna, Kuehl, Kate, Nisi, Valentina, Jardim Nunes, Nuno, Wenig, Nina, Wenig, Dirk, Hecht, Brent, Schöning, Johannes. 2017. "The Geography of Pokémon GO: Beneficial and Problematic Effects on Places and Movement". *Proceedings of CHI 2017*, May 6-11, 2017, Denver, CO, USA.

Constine, Josh. 2017. "Pokémon GO reveals sponsors like McDonald's pay it up to \$0.50 per visitor 3.5.2017". <https://techcrunch.com/2017/05/31/pokemon-go-sponsorship-price/>.

Foucault, Michel. 1969/1995. *Tiedon arkeologia*. Tampere: Vastapaino.

Goggin, Gerard. 2017. "Locating mobile media audiences: In plain view with Pokémon Go". Teoksessa *Studying Digital Media Audiences*. (39–59). Routledge.

Heinonen, Ari. 2008. *Yleisön sanansijat sanomalehdissä*. Tampereen yliopiston tiedotusopin laitoksen julkaisuja A108.

Heljakka, Katriina. 2013. *Principles of Adult Play(fulness) in Contemporary Toy Cultures*. From Wow to Flow to Glow. Väitöskirja. Helsinki: Aalto yliopisto.

- Heljakka, Katriina. 2016. "Strategies of Social Screen Play(ers) across the Ecosystem of Play: Toys, games and hybrid social play in technologically mediated playscapes". *WiderScreen* 1–2/2016. <http://widerscreen.fi/numerot/2016-1-2/strategies-social-screen-players-across-ecosystem-play-toys-games-hybrid-social-play-technologically-mediated-playscapes/>.
- Heljakka, Katriina. 2017. "Pokémon GO(es) Pori: Rajoja rikkovaa pelaamista tekstariपालstalla". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2017*. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/pokemon-goes-pori-rajoja-rikkovaa-pelaamista-tekstaripalstalla>.
- Itkonen, Juha. 2018. *Ihmettä kaikki*. Otava.
- Jokinen, Arja. 2016. Diskurssianalyysi: teorit, peruskäsitteet ja käyttö. Tampere: Vastapaino.
- Juhász, Levente & Hochmair, Hartwig H. 2017. *Where to catch 'em all? – A geographic analysis of Pokémon Go locations*. Pre-conference workshop AGILE 2017, Wageningen, The Netherlands, May 9, 2017.
- Kinnunen, Jani, Taskinen, Kirsi, & Mäyrä, Frans. 2020. *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. TRIM Research Reports. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123831/978-952-03-1786-7.pdf?sequence=1>.
- Koroleva, D. O., Kochervey, A. I., Nasonova, K. M., & Shibeko, Y. V. 2016. "The game Pokemon Go as a crosscultural phenomenon". *Russian Education & Society*, 58(12), 816–827.
- Koski, Johannes. 2015. "Pelaajien Pokémon: Twitch Plays Pokémon ja Pokémon-videopelien pelaajalähtöiset muokkaukset". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, 54–71. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2015/artikkeli-pelaajien-pokemon-twitch-plays-pokemon-ja-pokemon-videopelien-pelaajalahtoiset-muokkaukset>.
- Krokkfors, Leena, Kangas, Marjaana & Kopisto, Kaisa. 2014. "Johdanto: Pedagogiset mallit ja osallistava pelipedagogiikka". Teoksessa *Oppiminen pelissä: Pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa*. Tampere: Vastapaino, 208–219.
- Lurker, Ernst. 1990. "Play Art: Evolution or Trivialization of Art?" *Play & Culture*, 3, 146–167.
- Moore, Scott. 2000. "Pokemania". 25.4.2000. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/2000/04/25/pokemania/682d1860-8394-42f1-9469-c2abc75fdd15/>.
- Myntti, Mari. 2012. *Sanomalehden tekstiviestipalstojen mielipidekirjoitukset tekstilajina*. Pro gradu –tutkielma, Itä-Suomen yliopisto, Filosofinen tiedekunta, Suomen kieli.
- Mäyrä, Frans. 2016. Pokémon GO and the Ludification of Culture. Keynote-esitelmä, *MindTrek* 2016. <https://www.slideshare.net/fransmayra/pokmon-go-and-the-ludification-of-culture>.

Nianticlabs. 2021. About. <https://nianticlabs.com/en/about/>.

Nicklas, Daniela, Pfisterer, Cristoph & Mitschang, Bernhard. 2001. Towards location-based games. *Proceedings of the international conference on applications and development of computer games in the 21st century: ADCOG*, 61–67.

Paavilainen, Janne, Korhonen, Hannu, Alha, Kati, Stenros, Jaakko, Koskinen, Elina ja 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.

Pirhonen, Kalle. 2019. ”Maailman luetuimmat jutut mediassa 2019 – human interest jyrää, mutta ei välttämättä niin kuin luulisi”. <https://numeroidentakaa.com/2019/12/19/maailman-luetuimmat-jutut-mediassa-2019-human-interest-jyraa-mutta-ei-valttamatta-niin-kuin-luulisi/>.

Pokémon Go. 2021. Verkkosivusto. www.pokemongo.com.

Pynnönen, Anu. 2013. *Diskurssianalyysi: Tapa tutkia, tulkita ja olla kriittinen*, N:o 379/2013 Working Paper, Jyväskylän yliopiston kauppakorkeakoulu, Jyväskylän yliopisto.

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.

Wikipedia. 2021. *Satakunnan Kansa*. https://fi.wikipedia.org/wiki/Satakunnan_Kansa.

Viitteet

[1] Tästä tuoreena esimerkkinä toimii YLE:n uutisartikkeli syksyltä 2021, jossa keskiöön nostetaan aikuiset Pokémon-korttien keräilijät, joiden toiminta kategorisoidaan joko korttien keräilyksi tai pelaamiseksi. Ks. Karvinen (2021) ”Pokémon-kortit viedään taas käsistä, ja nyt niillä pelaavat aikuisetkin – Kauppias: ”Tuhat euron ostokset ovat ihan tavallisia”, lähteessä <https://yle.fi/uutiset/3-12108795>.

[2] Bunch kirjoittaa kärjistäen, miten ”Journalismi kuolee, jos siitä ei tule paikallisempaa tai hyperlokaalia” (Bunch, 2007, 29). Ajatus viittaa paikallisuuden merkitykseen mediassa – paikallisia ilmiöitä tai paikallista yleisöä ei voi olla huomioimatta paikallismediassa.

[3] Kuten Constone (2017) toteaa, Pokémon GO vaikutti asiakasvirtojen ohjaamisesta kiinnostuneisiin tahoihin. Nianticilla oli suoraa kaupallista yhteistyötä Pokémon GO:n pelaajien ohjailuun liittyen. Esimerkkinä tästä toimivat sponsoroidut yhteistyökuviot mm. McDonaldsin kanssa.

[4] Tästä esimerkkinä jäljempänä esittelemäni mielipidekirjoitus, jossa pelaamisen koettu hyödyttömyys yhdistetään hyödyllisenä koettuun mustikanpoimintaan.

[5] Pelin nimen virallinen kirjoitusasu on virallisten verkkosivujen (www.pokemongo.com) mukaan *Pokémon GO*, jota olen käyttänyt tämän artikkelin itse kirjoittamissani osioissa.

Kaikki artikkelissa esitetyt lainaukset noudattavat pelin nimen osalta lähteessä käytettyä kirjoitusasua.