

Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASAOSUVA Open
Science

This is a self-archived – parallel published version of this article in the publication archive of the University of Vaasa. It might differ from the original.

Foodscapeista gamescapeiksi : välipalat pelaamiskäytännöissä.

Author(s): Syrjälä, Henna; Joelsson, Tapani N.; Könnölä, Kaisa; Luomala, Harri T.; Lundén, Saara; Sandell, Mari; Mäkilä, Tuomas

Title: Foodscapeista gamescapeiksi : välipalat pelaamiskäytännöissä.

Year: 2017

Version: Publisher's PDF

Copyright ©2017 the authors, publisher: Suomen Pelitutkimuksen Seura ry. Creative Commons Attribution–NonCommercial–NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).

Please cite the original version:

Syrjälä, H., Joelsson, T.N., Könnölä, K., Luomala, H.T., Lundén, S., Sandell, M., & Mäkilä, T., (2017). Foodscapeista gamescapeiksi : välipalat pelaamiskäytännöissä. *Pelitutkimuksen vuosikirja* 9, 32-48. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/foodscapeista-gamescapeiksi-valipalat-pelaamiskaytannoissa>

Pelitutkimus.fi

Pelitutkimuksen vuosikirja & Suomen Pelitutkimuksen Seura

Foodscapeista gamescapeiksi: Välipalat pelaamiskäytännöissä

Henna Syrjälä
Vaasan yliopisto

Tapani N. Joelsson
Turun yliopisto

Kaisa Könnölä
Turun yliopisto

Harri T. Luomala
Vaasan yliopisto

Saara Lundén
Turun yliopisto

Mari Sandell
Turun yliopisto

Tuomas Mäkilä
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tutkimuksessa tarkastellaan pelaajien jokapäiväistä elämää etsimällä hetkiä, gamescapeja, joissa pelaamisen käytännöt yhdistyvät välipalojen kulutuskäytäntöihin. Näin pyritään vastaamaan näkemyksiin, joiden mukaan pelaamista tulisi tarkastella kokonaisvaltaisesti osana erilaisten ihmisten arkea

moninaisissa tilanteissa ja ympäristöissä, osana kulttuurista kehystä. Työssä muodostetaan netnografisen metodologian avulla, arjen käytäntöihin ja tilallisuuteen perustuva gamescape-typologia: *Tosissaan – Helposti energiaa, Yhdessä hauskaa – Herkuttelua tai kieltäytymistä, Liikkeellä – Eväät matkassa tai matkalta* sekä *Arjen välitilassa – Pelejä ja välipaloja*. Työ rakentaa monipuolista kuvaa pelaajien arjesta ja siten rikkoo yksiulotteisia oletuksia pelaajien ruokakulttuurista. Tutkimus myös luo jatkotutkimusehdotuksia kulttuurisen pelitutkimuksen ja pelisuunnittelun kentälle.

Avainsanat: pelitilanne, kulttuurinen pelitutkimus, välipalat, foodscape, käytäntöteoria, netnografia

Abstract

The current research examines the everyday lives of game-players by searching instances in which game-playing practices intersect with snack consumption practices. Thereby, it aims to respond to the views suggesting that digital game-playing should be studied within multiple spaces and occasions and within the prevailing cultural frames. Thus, the typology of gamescapes describes different game-playing situations that are constructed within everyday practices and spatial understandings. Through netnographic methodology, a typology of gamescapes is created: *Seriously – Easily energy, Having fun together – Delicacies or denial, On the move – Packed snacks from/on the way* and *In-between space of mundane life – Games and snacks*. The study creates a versatile picture of players everyday lives and food culture, and brings novel insights in the field of cultural game studies and game design.

Keywords: digital game-playing situation, cultural game studies, foodscape, snacks, practice theory, netnography

Johdanto

Tässä tutkimuksessa ammennamme aikaisemmasta kuluttamisen paikkoihin ja tiloihin sidonnaisesta scape-keskustelusta rakentaaksemme tyypittelyn pelaajan arkeen kiinnittyvistä pelaamistilanteista. Tätä tyypittelyä nimitämme

gamescape-typologiaksi. Erityisesti työmme pohjautuu teoreettisesti *foodscape*-käsitteeseen, joka kuvaa niitä dynaamisia, tietyssä tilassa ja ajassa syntyviä hetkiä, joissa ruuan kulutuksen kulttuuriset, historialliset ja henkilökohtaiset merkitykset, materiaaliset prosessit ja käytännöt rakentuvat (Adema 2007; Johnston & Bauman 2014). Kulttuurisessa ruoan kulutuksen tutkimuksessa onkin usein hahmotettu sitä, miten monimuotoiset arvot, normit, käytännöt ja merkityssysteemit kiinnittyvät ja tulevat toisinnetuiksi kuluttajan arjessa (mm. Chitakunye & MacLaran 2014; Hirschman ym. 2004; Jaskari ym. 2015; McDonagh & Prothero 2005). Näin pyrimme vastaamaan näkemyksiin, joiden mukaan pelaamista tulisi tutkia kokonaisvaltaisemmin osana ihmisten arkea moninaisissa tiloissa, tilanteissa ja ympäristöissä (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009; Seo & Jung 2016). Koska ruoan kulutus näyttäytyy väistämättä jokapäiväisenä kulutuksen muotona, juuri sen avulla on mahdollista tarkastella pelaamisen linkittymistä pelaajan muuhun arkeen ja siten valottaa pelaamista uudesta näkökulmasta. Pyrkimyksenä on tarkastella niitä konkreettisia hetkiä, joissa pelaamisen ja ruoan kulutuksen käytännöt voivat limittyä, joten kiinnitämme huomiomme ruoan kulutuksesta erityisesti välipalojen kuluttamiseen, minkä määrittelemme kaikeksi pääaterioiden ulkopuolella tapahtuvaksi syömiseksi (Savige ym. 2007).

Nojaudumme ajatukseen siitä, että samallekin pelaajalle pelitilanteet voivat olla merkitykseltään eri hetkinä erilaisia, eikä pelaaja välttämättä kuulu mihinkään kiinteään pelaajatyyppiin (Kallio ym. 2009). Tavoitteenamme onkin osallistua keskusteluun, joka hahmottaa pelaamista monipuolisesti osana varsin erilaisten ihmisten elämää. Yhdymme Kallion ja työryhmän (2009) esittämään näkökulmaan, jossa intohimoinen ja sitoutunut pelaaminen näyttäytyy keskeisenä osana pelikulttuuria, mutta antaa siitä kuitenkin vain yhdenlaisen kuvan. Niinpä, “mitä pluralistisemmin pystymme pelaamista tarkastelemaan, sen helpompaa on murtaa pelaamiseen ja digitaalisiin peleihin liittyviä stereotyyppisiä käsityksiä ja sosiaalisesti rakentuneita totuuksia” (Kallio ym. 2009, 14). Yhtenä esimerkkinä stereotyyppisistä oletuksista on pelaamisen linkittyminen automaattisesti epäterveellisten välipalojen kuluttamiseen (Cronin & McCarthy 2011). Tarkastelussamme on mukana hyvin monenlaisia ihmisiä, myös heitä jotka eivät välttämättä itsekään miellä itseään pelaajiksi. Näin ollen tutkimuksemme tuo lisää aikaisempaan tutkimukseen, joka on keskittynyt peliharrastajien ryhmittelyyn (Hamari & Tuunanen 2014), esimerkiksi motivaatiotekijöiden (mm. Kahn ym. 2015; Yee 2006) tai persoonallisuustyyppien

(mm. Canossa ym. 2015) perusteella. Kuten Vahlo ja työryhmä (2017) lisäämme pelaajatyypittelyitä käsitelleeseen tutkimukseen ymmärrystä pelaajan dynaamisesta arkitodellisuudesta rakentaen uutta tietoa siitä, mitä, miten ja missä on mielekästä pelata.

Keskitymme tarkastelemaan erityisesti digitaalista pelaamista, viitaten monenlaiseen pelilliseen toimintaan, joka tapahtuu tietokoneen, pelikonsolin, television, puhelimen, tabletin tai muun digitaalisen laitteen välityksellä. Kuitenkin myös digitaalisen pelaamisen mahdollinen linkittyminen, vertautuminen ja vastakohtaistuminen ei-digitaalisen eli analogisen pelaamisen kanssa avaa omalta osaltaan digitaalisen pelaamisen roolia ja merkityksiä osana tämän päivän suomalaista pelaamiskulttuuria. Kiinnostavana näyttäytyvät myös tilanteet, joissa digitaalinen pelaaminen yhdistyy reaali maailman tapahtumiin ja digitaalisuuden rajat ylittyvät. Tällaisia tilanteita on niin pienten ryhmien sosiaalisissa käytänteissä (Väistö 2016) kuin olemassaolonsa lakeihin perustavien organisaatioiden välillä (Hall 2017). Myös tämä valottaa pelaamiskulttuurin roolia sekä pelaamiskäytäntöjen mahdollisia muutoksia ja ajallista kehittymistä osana muuta arkista toimintaa.

Tämän tutkimuksen tuotokset ovat syntyneet osana monitieteistä Tekes-rahoitteista tutkimusprojektia “Co-creative snacks – pelillisyyden välineenä välipalatuotteiden kehitykseen”, jossa tarkastellaan miten digitaalinen pelaaminen, pelillistäminen ja pelisovellukset voivat liittyä välipalojen kulutuskäytäntöihin. Projektissa pelien ja pelillisyyden tutkimus yhdistyy kuluttajatutkimukseen sekä ruokatuotteiden aistimisen tutkimukseen. Käsillä oleva artikkeli nojautuukin yhtäältä kulttuuriseen pelitutkimukseen (Kallio ym. 2009; Shaw 2010) sekä toisaalta kulttuuriseen (ruoan) kulutustutkimukseen (Arnould & Thompson 2005). Ajatuksena on, että yhdistämällä näiden tieteenalojen ymmärrystä voidaan luoda uutta tavalla, joka on sekä yhteneväinen lähtökohta oletustensa suhteen että toisiaan rikastuttava tarjoten kummankin tieteenalan käsitteistön tutkimuksen käyttöön.

Niinpä siinä missä pelitutkimus, esimerkiksi pelisuunnittelun kirjallisuuden avulla (Lindley & Sennersten 2007) valottaa pelaamisen sekä pelien tavoitteita ja kehitystä, antaa kuluttajatutkimus ymmärrystä peleistä ja välipaloista kulutuksen kohteina ja kulttuurisina tuotoksina. Kulttuurinen kuluttajatutkimus poikkeaa muusta kuluttajatutkimuksesta siinä, että kiinnostuksen kohteena ei ole

kuluttajayksilö, jonka päätöksentekoprosesseja tarkastellaan. Sen sijaan kulttuurisesta näkökulmasta kulutusta ja tuotantoa tarkastellaan vuorovaikutteisena, dynaamisena kuluttajien ja tuottajien välisenä “prosessina, jossa monenlaiset ideat, odotukset, arvot, normit ja kulttuurisesti jaetut merkitykset ikään kuin materialisoituvat tuotteiksi, kulttuurisiksi artefakteiksi.” (Moisander 2005, 41). Näin ollen esimerkiksi pelejä ei voida käsitteellistää valmiiksi tuotteiksi niiden lanseerausvaiheessa, vaan mielenkiinto on siinä, kuinka kuluttajat ja tuottajat osallistuvat kulttuuristen maailmojen ja kulutuksellisten artefaktien tuottamiseen (Moisander & Valtonen 2006, 7). Tässä viitekehityksessä pyritään systemaattisesti liittämään yhteen yksilötason merkitykset kulttuuriin merkityksiin ja rakenteisiin, ja näin ollen sijoittamaan luodut rakennelmat historiallisiin ja markkinoinnillisiin ympäristöihin (Arnould & Thompson 2005, 21). Niinpä onkin luontevaa, että pelaamista ei tutkita yksilökeskeisesti esimerkiksi pelaajia ryhmitellen, vaan analyysissä huomio kiinnitetään kulttuurissa alati rakentuviin käytäntöihin ja tilanteisiin.

Sekä kulttuuriselle pelitutkimukselle että kulttuuriselle kuluttajatutkimukselle on tyypillistä ilmiöiden tarkasteleminen suhteessa sosiaalisiin ja yhteiskunnallisiin merkityksiin, mihin sopivat luontevasti teoreettiset keskustelut, joissa ymmärryksen nähdään karttuvan alati sosiaalisesti konstruotuvana. Näin ollen analyttisen työskentelymme lähtökohtana ovat erilaiset pelaamistilanteet, joissa tarkastellaan yhtäältä foodscape-käsitteen analyttisiä elementtejä: paikkoja, ihmisiä, merkityksiä, kulutuksen kohteita ja materiaalisia prosesseja (Johnston & Bauman 2014). Toisaalta käytämme sosiaalis-konstruktionistista käytäntöteoriaa ja tarkastelemme pelaamisen käytäntöjä osana muita arkisia toimia, hetkiä sekä kulttuurisia raameja (Warde 2005; Halkier ym. 2011). Vastaavasti tutkimuksemme aineistonkeruu on luonteeltaan netnografista (Kozinets 2015), mikä tarkoittaa sitä, että etnografisen tutkimuksen periaatteiden mukaisesti aineistomme karttuu osallistuvan havainnoinnin myötä verkkoyhteisössä. Välipalojen kuluttamista käsittelevässä tutkimuksessa ei ole juurikaan aiemmin hyödynnetty verkkopohjaisia aineistoja eikä lähestytty aihetta kulutuskäytäntöjen näkökulmasta (Närvänen ym. 2013, 569), mikä lisää tämän tutkimuksen uutuusarvoa. Aineisto kerättiin syksyllä 2016, jolloin tutkimusta varten rekrytoitiin kuluttajia osallistumaan verkkoyhteisöön neljäksi kuukaudeksi. Verkkoyhteisössä tutkimukseen osallistuvat kuluttajat keskustelivat vuorovaikutteisesti muiden kuluttajien sekä tutkijoiden kanssa.

Keskusteluissa osallistajat rakensivat kuvaa pelaamisestaan ja välipalakuuttamisestaan osana arkista elämäänsä.

Löydöksinä muodostamme neljä erilaista gamescapea: *Tosissaan – Helposti energiaa, Yhdessä hauskaa – Herkuttelua tai kieltäytymistä, Liikkeellä – Eväät matkassa tai matkalta* sekä *Arjen välitilassa – Pelejä ja välipaloja*. Kunkin gamescapen nimi havainnollistaa paitsi tilallista hetkeä myös siihen kiinnittyviä pelaamisen käytäntöjä ja näissä hetkissä syntyviä välipalakuuttamisen merkitysrakenteita. Löydöksemme osaltaan vahvistavat ja edelleen kehittävät Kallion ja työryhmän (2009) luomaa typologiaa pelaamimentaliteeteista, sillä heidän kolme pääkategoriaansa – sitoutuneen, sosiaalisen ja satunnaisen pelaamisen mentaliteetit – ovat pelaamistilanteina varsin samankaltaiset kuin meidän löytämämme *Tosissaan, Yhdessä hauskaa* ja *Arjen välitilassa*. Näin ollen löydöksemme osaltaan tukevat aikaisemmin luotua kategorisointia ja osaltaan päivittävät sitä, sillä kategoriamme *Liikkeellä* kertoo tuoreemmasta pelaamistavasta pelien kehityksen myötä (Mäyrä ym. 2014; Mäyrä ym. 2016), rakentaen kasuaalipelaamiseen uudenlaisen tilallisen, arjen muihin käytäntöihin linkittyvän pelihetken. Erityisesti typologiamme rakentaa uudenlaista ymmärrystä pelaamisen arkitodellisuudesta linkittämällä näitä pelihetkiä juuri välipalojen kuluttamiseen. Pelaajan arjen toiminnan ja ympäristön huomioiminen tuo uusia eväitä pelisuunnittelulle, varsinkin mobiilipelien saralla. Näin tutkimuksemme luo niin uutta teoreettista ymmärrystä pelitutkimuksen kentälle kuin viitekehystä käytännön pelisuunnittelun parissa työskenteleville. Lisäksi tutkimuksemme avulla on mahdollista luoda ehdotuksia kaupallisten ja yhteiskunnallisten toimijoiden työn tukemiseen, olipa kyseessä sitten (pelinsisäinen) välipalatuotteita koskeva mainonta tai pelillisyyden kautta tapahtuva terveellisempien välipalavalintojen suosittelu.

Taustateoreettinen ajattelu

Tapamme hahmottaa pelaamista on yhteneväinen Kallion ja työryhmän (2009) tutkimuksen kanssa siinä mielessä, että keskitymme tarkastelemaan pelitilanteita ja pelaamisen käytäntöjä jättäen yksilökeskeisen näkökulman sivuun. Tällöin kukin pelaaja nähdään eklektisenä toimijana, joka voi suhtautua peleihin eri tavoin eri hetkinä ja toteuttaa erilaisia pelillisiä tarkoituksia eri tilanteissa. Tyypittelymme pohjautuu sekä kuluttamisen paikkoja tyypillisesti

hahmottaviin (food)scape-keskusteluihin että sosiaalis-konstruktionistiseen käytäntöteoreettiseen keskusteluun.

Foodscape-tutkimus pelitilanteiden hahmottajana

Foodscape-käsite on alunperin luotu, kun on haluttu tutkia ruokaympäristöjä, toisin sanoen paikkoja ja tiloja, joissa ruokaa hankitaan, valmistetaan, nautitaan, siitä puhutaan tai sille annetaan merkityksiä (MacKendrick 2014). Erilaiset scape-käsitteet juontavatkin juurensa maantieteeseen ja siinä keskeiseen *landscape*, maisema-terminiin (esim. Schatzki 2011). Scape-loppuliitteellä viitataan yleensä siihen monisäikeiseen vuorovaikutukseen, jossa tilaan järjestäytyvät artefaktit, sosiaaliset systeemit, ihmiset ja ympäristöt kohtaavat (Mikkelsen 2011). Vastaavia käsitteitä on esimerkiksi markkinoinnin ja palvelututkimuksen saralla käytetty klassinen *servicescape* (Bitner 1992), joka tarkastelee sitä, miten ympäristöön kiinnittyvillä fyysisillä tekijöillä, kuten valaistuksella, pohjaratkaisuilla tai tuoksuilla on vaikutusta asiakkaiden ja palveluntarjoajien käyttäytymiseen. Toisena esimerkkinä *consumptionscape*-käsite, jota on käytetty tietyn maan historialliseen ja kulttuuriseen kulutusympäristöön viitattaessa (Sandicki & Ger 2002).

Foodscape-tutkimukset sijoittuvatkin tyypillisesti erilaisiin konkreettisiin paikkoihin kuten urbaaneihin ympäristöihin (Moragues-Faus & Morgan 2015), festivaaleille (Bradford & Sherry 2017) tai maantieteellisille alueille (Díaz 2012), joiden ruokamaailmoja tarkastellaan. Foodscape-tutkimukset käsittävät kuitenkin paitsi fyysisiä paikkoja myös erilaisia institutionaalisia rakenteita, kulttuurisia tiloja, ruokaan liittyviä diskursseja, ruoan kautta rakentuvia sosiaalisia vuorovaikutussuhteita ja poliittisia näkemyksiä ruoan kulttuurisesta merkityksellisyydestä (MacKendrick 2014; Mikkelsen 2011). Adema (2007) tulkitsee foodscapen olevan paitsi ruuan ja fyysisen paikan yhdistelmä, myös persoonallisen, kulttuurisen, historiallisen ja subjektiivisesti nostalgisen tilallisuuden yhdistävä kokonaisuus. Tämän tyyppiseen näkemykseen nojaa myös Johnstonin & Baumanin (2014, 3) määrittely foodscapeista “dynaamisena sosiaalisena rakennelmana, joka liittyy ruuan paikkoihin, ihmisiin ja materiaalisiin prosesseihin”. Tätä dynaamista, sosiaalisesti rakentuvaa näkemystä käytetään myös tässä tutkimuksessa luomassa raameja niille hetkille, joissa gamescapet syntyvät. Toisin sanoen vaikka kukin tilallinen pelihetki

kiinnittyy pelaajien arkisiin käytäntöihin ja yksittäisiin toimiin, ne ovat myös abstrahoituja kokonaisuuksia, prosesseja, joissa erilaiset elementit kohtaavat ja luovat vuorovaikutussuhteita toisiinsa (myös Dolphijn 2004; Brembeck & Johansson 2010).

Käytäntöteoreettinen tutkimus pelitilanteiden muovaajana

Käytäntöteoreettinen tutkimus eroaa muusta kulttuurisesti orientoituneesta tutkimuksesta siinä, että sosiaalisuus sijoitetaan käytäntöihin, ja arjen nähdään rakentuvan erilaisten sosiaalisesti jaettujen ja kulttuurisiin rakenteisiin sitoutuneiden käytäntöjen kautta (Halkier ym. 2011; Warde 2005). Käytännöt voidaan määritellä “rutinoiduiksi tavoiksi, joilla kehoja liikutetaan, esineitä käsitellään, ihmisiä kohdellaan, asioita kuvataan ja maailmaa ymmärretään” (Reckwitz 2002, 250). Näin ollen lähestymistavan vahvuutena on huomion kohdistuminen ihmisten tekemisiin ja sanomisiin, kulutusobjektien, kuten pelien tai välipalojen, kantamien merkitysten ja inhimillisen kokemusten lisäksi (Halkier & Jensen 2011; Warde 2005). Käytännöllä tarkoitetaan yhtäaikaaisesti näiden tekemisten ja sanomisten käsitteellistä verkostoa sekä niiden suorittamista (Schatzki 1996; Warde 2005). Mitä enemmän tietyt käytännöt tulevat toisinnetuiksi ihmisten arjessa, sitä enemmän ne myös määrittävät arkisia toimiamme. Tällöin yksittäinen kuluttaja on käytäntöjen kantaja (carrier of practice) eli toimeenpanija, ja analyysin painopiste sijoittuu niiden sosiaalisten olosuhteiden tarkasteluun, joissa käytännöt rakentuvat ja tulevat toteutetuiksi (Halkier ym. 2011; Leipämaa-Leskinen ym. 2016). Siinä missä Seo & Jung (2016, 639) ymmärtävät elektronisen urheilun sosiaaliseksi viitekehukseksi muun muassa ammattimaisen harjoittelun, katsojamäärien seuraamisen, sponsoroinnin ja pelaamista hallinnoivat elimet, tässä tutkimuksessa tämä spektri ymmärretään vieläkin laajemmin. Koko pelaamista ympäröivä yhteiskunnallinen keskustelu, sosiaaliset normit ja yksittäiset arjen todellisuudet asettuvat määrittämään sitä kulttuurista viitekehystä, jota vasten monimuotoisia pelaamisen käytäntöjä tarkastellaan.

Käytäntöteoriasta on kehitetty lukuisia erilaisia muotoja. Tässä tutkimuksessa nojaamme sosiaalis-konstruktionistiseen käytäntöteoriaan (Halkier & Jensen 2011). Sen avulla on mahdollista analysoida miten erilaisia pelaamisen muotoja rakennetaan uudelleen ja uudelleen sosiaalisessa vuorovaikutuksessa: näin

syntyviä käytäntöjä voidaan tarkastella jatkuvina, dynaamisina ja suhteellisina suoritteina (Halkier & Jensen 2011). Lähtökohtaisesti pelaamiskäytännöt ovatkin ajassa muuttuvia niin kulttuurisina ilmiöinä kuin pelaajien elämänkaaren ja hetkellisten suoritteiden kautta havaittuina (Kallio ym. 2009). Tutkimuksemme ei siis oletta, että tässä ajassa syntynyt kuvaus gamescape-pelitalanteista olisi historiallisesti tai eri konteksteissa automaattisesti paikkansa pitävä, vaan pikemminkin oletuksemme on, että dynaamisena ilmiönä pelaamiskäytännöt muuntavat muotoaan niin teknologisen kehityksen kuin ihmisten arkisten valintojenkin seurauksena. Erinomainen esimerkki tämänkaltaisesta kehityksestä on mobiilipelit, jotka Kallion ja työryhmän (2009) julkaisussa mainitaan vain ohimennen. Tämän tutkimuksen tuoreemmassa aineistossa ne näyttävät yhtenä keskeisimmistä pelaamisen muodoista.

Käytäntöteoreettisen lähestymistavan avulla voimme tarkastella ihmisiä sekä pelaajina että monien kulutuskäytäntöjen toimeenpanijoina osana laajempaa pelillistä, kulttuurista ja sosiaalista viitekehystä (Seo & Jung 2016). Analyysimme muistuttaa Seon ja Jungin (2016) luomaa ymmärrystä elektronisesta urheilusta erilaisten käytäntöjen yhteennivoutuneena asetelmana [assemblage], mutta linkittyminen scape-käsitteisiin sijoittaa nämä käytäntöjen risteämäkohdat erityisesti tilallisuuteen. Seuraavaksi kerromme millaisten metodologisten valintojen kautta olemme gamescape-tyypit rakentaneet.

Tutkimusmetodologia

Tämä tutkimus on metodologialtaan netnografinen. Netnografiolla on alunperin tarkoitettu internetyhteisöjen ja -kulttuurien kuluttajakäyttäytymisen tarkastelua laadullisen tutkimuksen keinoin kuin etnografi (Kozinets 1996). Netnografia on luotu markkinoinnin ja kuluttajatutkimuksen tieteenalalle verkkoyhteisöjen tutkimukseen. Sittemmin digitaalisten laitteiden ja erilaisten verkkopohjaisten vuorovaikutuskanavien muovautuessa koko ajan monimuotoisemmiksi ja yhteisöjen epästabiilimmiksi netnografia on laajentunut tarkoittamaan yleisemmin niitä tutkimuskäytäntöjä, joissa merkittävä osa aineistosta kerätään ja osallistuva havainnointi suoritetaan vapaasti internetissä jaetussa aineistossa (ml. mobiilisovellukset) (Kozinets 2015, 79). Pelkästään internet-aineistojen tarkastelu ei kuitenkaan tee tutkimuksesta netnografista, vaan tutkimuksen tulee sitoutua etnografisiin lähtökohtiin (Kozinets 1996, 2006,

2015). Niinpä hyvässä netnografiassa pyrkimys ei ole vain tehdä sisällönanalyysiä internet-aineistosta, vaan tutkijan rooli aineiston tulkitsijana korostuu, mihin pyritään syvällisen ymmärryksen etsimisen kautta (Kozinets 2006). Tämä voi tarkoittaa käytännössä esimerkiksi sitä, että verkon välityksellä havainnoidaan tutkimuksen osallistujia ja ollaan vuorovaikutuksessa heidän kanssaan riittävän pitkän aikaa (Kozinets 2015).

Netnografialla on yhteneväisyyksiä muiden verkossa tapahtuvien metodologioiden kanssa, mutta Kozinets (2015, 5) erottaa netnografian muista menetelmistä muun muassa tarjoamalla netnografian käyttäjille työkalut tutkimuksen toteuttamiseen. Esimerkiksi aiemmin pelitutkimuksessa usein hyödynnetty virtuaalinen etnografia (Hine 2000; Brown 2015) liittyy netnografian kanssa siinä, että molempien avulla voidaan pyrkiä ymmärtämään tutkimuksen kohteena olevan yhteisön ja kulttuurin merkityksiä sekä jaettuja arkisia käytäntöjä. Toisaalta taas netnografia eroaa virtuaalimaailmojen etnografiasta (Boellstorff ym. 2012) siinä, että se hyväksyy tutkimuksen kohteiksi hyvin laajasti internetissä esiintyvät sosiaalisuuden muodot, kuten foorumipohjaiset yhteisöt virtuaalisten maailmojen kuten tekstipohjaisten verkkoroolipelien MUDien ja graafisten maailmojen rinnalle.

Käsillä olevan työn aineisto kerättiin Co-creative snacks -tutkimusprojektia varten rakennetussa verkkokuluttajayhteisössä, joka oli käynnissä neljän kuukauden (syys–joulukuu) ajan syksyllä 2016. Kuluttajayhteisötutkimuksen tekninen toteutus suoritettiin yhteistyössä kaupallisen markkinatutkimusorganisaation, Foodwest Oy:n kanssa. Yhteistyö tarjosi mahdollisuuden olemassa olevan verkkoyhteisöalustan, "Omenakorin", hyödyntämiseen sekä kuluttajien rekrytoimiseen Foodwest Oy:n kuluttajaneelistasta (15 000 suomalaista). Yhteisön osallistujat koottiin tutkimuksen kannalta merkityksellisten kriteerien mukaisesti, mikä poikkeaa tavanomaisesta netnografisesta tutkimuksesta. Usein netnografiset aineistot muodostuvat vapaasti joko tutkimusaiheeseen soveltuvista temaattisista keskustelupalstoista (Schau ym. 2009) tai eri alustoilla esiintulevista, aihepiiriä käsittelevistä keskusteluista (Närvänen ym. 2013; Jaskari ym. 2015). Vastikään onkin havaittu, että yhteisöllisyyttä tukevaa käyttäytymistä voi esiintyä varsin monenlaisissa verkkoympäristöissä (Malinen 2016).

Aineistonkeruu toteutettiin käytännössä kolmessa samanaikaisesti toimineessa yhteisössä. Niiden riittävän pienellä koolla (20–35 osallistujaa kussakin yhteisössä) varmistettiin ryhmäytyminen ja siten sosiaalisen vuorovaikutuksen syntyminen. Kuhunkin ryhmään valittiin kuluttajia, joita yhdisti jokin ominaisuus tai käyttäytymismuoto, sillä samankaltaisuuden kokemisen ja yhteisten tavoitteiden on todettu lisäävän vuorovaikutuksellisuutta ryhmätilanteissa (Macnaghten & Myers 2004; Malinen 2016). Nämä kutakin ryhmää yhdistävät piirteet valikoituivat tutkimuksen kannalta keskeisten teemojen avulla. Ensinnäkin, koska halusimme varmistaa, että otoksessamme on riittävästi pelaamista harrastavia informantteja, ensimmäinen ryhmä koostui *paljon pelaavista* osallistujista (pelaamista useita kertoja viikossa). Toisen ryhmän valintaperusteessa kiinnitimme huomiomme välipalojen kuluttamiseen ja fokusoimme erityisesti *paljon liikkuviin terveystietoisiin* osallistujiin, jotka asettivat välipalojen valinnassa terveellisyyden tärkeimpien valintakriteerien joukkoon ja harrastivat liikuntaa useita kertoja viikossa. Kolmas, *vanhempi-*ryhmä piti sisällään informantteja, joiden kotitalous koostuu 1–2 aikuisesta ja kotona-asuvista lapsista tai lapsesta. Tällä kriteerillä halusimme varmistaa, että mukana olisi myös perheellisiä, joita ei välttämättä ole mukana kahdessa ensin mainitussa ryhmässä. Ryhmiä ei pidä ymmärtää toisistaan irrallisina, eikä niitä muodostettu vertailevia kvantitatiivisia analyysejä silmällä pitäen. Tämä tarkoittaa sitä, että esimerkiksi paljon pelaavien ryhmässä syötiin myös terveellisesti. Käytäntöteorian viitoittamana on ymmärrettävä, että tutkimuksen analyysiyksikkö ei ole yksittäinen ihminen, vaan käytäntö (Warde 2005). Niinpä otannassa pyrimme ensisijaisesti varmistamaan sen, että saamme monipuolisia pelaamis- ja välipalikäytäntöjä aineistoomme. Kuten Brown (2015, 79) toteaa, juuri etnografisen tutkimuksen avulla on mahdollista saada hienojakoista kuvausta erilaisista pelaajista, pelaamisen käytännöistä ja alustoista.

Kokonaisuutena tarkastellen osallistujissa oli mukana varsin monenlaisia kuluttajia. Ikäjakauma oli laaja 18-vuotiaista yli 65-vuotiaisiin. Osallistujia oli eri puolilta Suomea painottuen kuitenkin Länsi-Suomeen ja pääkaupunkiseudulle. Digitaalisten pelien pelaamisaktiivisuus vaihteli pelaajaryhmän peliharrastajista noin kerran viikossa niin kutsuttuja pikkupelejä (esim. Facebookissa) pelaaviin osallistujiin. Vanhempi-ryhmässä ja terveystietoisien liikkujien ryhmässä oli muutamia osallistujia, jotka ilmoittivat, etteivät pelaa säännöllisesti mitään digitaalisia pelejä. Kuitenkin nämäkin henkilöt saattoivat kertoa joistain yksittäisistä tai analogisista pelitilanteista tai vaihtoehtoisesti kuvailla

perheenjäsentensä pelaamista. Osallistujien taustatietoina kysyttiin scape-ajattelun mukaisesti välipalojen kulutustilanteita ja -paikkoja. Välipalan syömisen useus kussakin paikassa/tilanteessa vaihteli osallistujittain, mahdollistaen myös erilaisten välipalatilanteiden kuvauksien esiin nostamisen.

Vuorovaikutteiset kuluttajayhteisöt etenivät keskenään samanlaisen ja ennalta valmistellun käsikirjoituksen mukaan. Käsikirjoitus sisälsi yhteensä 33 tehtävää, joissa osallistajat laativat kuvauksia arkisista käytännöistään, kokemuksistaan ja näkemyksistään. Näiden tehtävien suorittaminen sai heidät jakamaan tekstiä, kuvia ja videoita elämästään. Tehtävät käsittelivät monipuolisesti pelaamista ja muita digitaalisuuden ilmiöitä (mm. sosiaalista mediaa, tubettamista) sekä välipalojen kuluttamista. Lisäksi he pitivät yksityistä välipalakuluttamista kuvaavaa päiväkirjaa.

Tämän tutkimuksen aineisto koostuu kolmesta yhteisötehtävästä, jotka keskittyivät erityisesti pelaamiseen ja pelitilanteisiin. Kuitenkaan näitä tehtäviä ei tule ymmärtää muusta yhteisön toiminnasta irrallisena kokonaisuutena, sillä kaikki yhteisöissä käyty keskustelu on rakentanut sekä osallistujien keskinäistä yhteisöllisyyttä että ruokkinut tutkijoiden tulkintoja ilmiöiden rakentumisesta. Verkko-yhteisöjä onkin kuvattu väliaikaisiksi, vapaaehtoisiksi ja ei-pakottaviksi sosiaalisiksi organisaatioiksi, sillä verkko-ympäristössä ryhmästä poistuminen on helppoa, tapahtuuhun se kevyimmillään nappia painamalla (Malinen 2016, 78). Näin ollen myöskään kaikki yhteisöihin rekrytoituista henkilöistä eivät pysyneet yhteisöjen mukana loppuun asti, eivätkä kaikki osallistajat vastanneet kaikkiin tehtäviin. Kuitenkin yhteisöjen lopussa saatu palaute oli pääosin positiivista, osallistajat olivat kokeneet vuorovaikutuksen ja oman arkensa tarkkailun kiinnostavana ja kehittävänä.

Ensimmäisessä pelaamista käsittelevässä tehtävässä osallistujia pyydettiin pohtimaan syitä pelaamiselleen (ts. pelimotivaatioita) erilaisissa pelitilanteissa ja se julkaistiin heti toisella yhteisöviikolla. Toisessa tehtävässä pyysimme osallistujia kertomaan yksityiskohtaisesti viimeisimmästä pelaamistilanteestaan ja se julkaistiin ennen taukoa syyskuun lopussa. Kolmatta tehtävää varten muodostimme edellisten tehtävien vastausten perusteella alustavan pelaamistilanneluokittelun ja kehotimme osallistujia kuvaamaan jotakin äskettäistä pelitilannetta sijoittaen sen johonkin luokkaan. Tämä tehtävä julkaistiin ihan yhteisön lopulla. Tässä tehtävässä myös pyysimme osallistujia

kuvaamaan mahdollisesti pelaamisen kanssa yhtäaikaaisesti tapahtuvaa välipalojen kuluttamista. Kaikissa tehtävissä osallistujia kehoitettiin kertomaan ensisijaisesti digitaalisesta pelaamisesta, mutta heille annettiin mahdollisuus kertoa myös analogiseen pelaamiseen liittyvistä hetkistä. Tämä mahdollisti erilaisten pelaamistilanteiden rinnakkaisen analyysin. Näissä tehtävissä ei käytetty mitään erityistoimintoja, kuten pakotettua kommentointia tai muiden osallistujien vastausten piilottamista, vaan vuorovaikutuksellisuutta ruokittiin aktiivisen moderoinnin avulla. Yhteensä pelitehtävät kartuttivat aineistoa 192 sivua (ensimmäinen tehtävä 80 sivua, toinen 57 sivua ja kolmas 55 sivua).

Analyysissä netnografisia tekstejä, kuvia ja videoita tarkasteltiin kulttuurisina tuotoksina. Siten niitä ei nähdä kontekstistaan irrallisina, vaan sekä ympäröivästä reaali maailmasta että digitaalisesta todellisuudesta vaikutteita saavana ja antavana (Halkier & Jensen 2011). Aineiston käsittely noudatti kulttuurisen analyysin tavanomaisia toimintamalleja, joissa empiiristä aineistoa ja aikaisempaa tutkimustietoa punnitaan vuorotellen suhteessa toisiinsa (Moisander & Valtonen 2006). Aikaisempaa teoriaa hyödynnettiin analyysissä siten, että siinä yhdistettiin käytäntöteoreettisten (Halkier & Jensen 2011; Warde 2005) ja foodscape-tutkimuksen käsitteellisiä osatekijöitä (Johnston & Baumann 2014). Yhtäältä analyysissä huomio kiinnitettiin siis **erilaisiin arkisiin käytäntöihin**, olivatpa ne sitten pelaamisen, välipalojen kuluttamisen tai muiden jokapäiväisten toimien käytäntöjä sekä niissä toteutuviin sosiaalisiin prosesseihin ja ympäröiviin viitekehyksiin (Halkier & Jensen 2011). Toisaalta gamescape-tyyppejä tunnistettaessa empiirisestä aineistosta pyrittiin löytämään foodscape-käsitteen analyttiset elementit (vrt. Johnston & Bauman 2014). Toisin sanoen jokaiselle gamescape-tyypille eriteltiin pelaamisen **paikat**, ihmiset (ts. mahdollisesti esiintyvä **sosiaalinen vuorovaikutus** ja sen muodot), tilanteeseen liittyvät **merkitykset** sekä **tunnelma ja luonne**, kulutuksen kohteet (**digitaaliset ja analogiset pelit, pelilaitteet, välipalat**) sekä muut mahdolliset materiaaliset prosessit.

Analyttisesti tutkimuksemme sivuaa jossain määrin Kallion ja työryhmän (2009) tutkimusta. Esimerkiksi tarkastelimme tilanteen luonnetta ja tunnelmaa vastinpareja leppoisa-intensiivinen käyttäen, ja erittelimme pelejä ja pelilaitteita sekä sosiaalisen vuorovaikutuksen olemassaoloa niin kasvokkain kuin verkkoyhteyden välityksellä. Emme kuitenkaan pyrkineet yhtä hienojakoiseen tilanteiden luokitteluun, vaan pikemminkin laajempien kokonaisuuksien

hahmottamiseen osana muuta arkista elämää. Näin ollen kussakin löydetyssä gamescape-tyypissä yhdistyvät arkipäiväiset tekemiset sekä niitä ympäröivät tilalliset, sosiaaliset ja materiaaliset prosessit.

Gamescape-typologia arjen peli- ja välipalatilanteiden kuvaajana

Tutkimuksemme löydöksinä esittelemme neljä gamescape-tyyppiä, jotka kuvaavat hetkiä pelaamis- ja välipalakäytäntöjen risteämäkohdissa. Tämä tarkoittaa sitä, että vaikka kukin gamescape on teoreettisten elementtien kautta rakentuva käsitteellinen muodostelma, se on myös jokaisen pelaajan arjessa esiintuva toimintojen ja muiden prosessien kokonaisuus. Gamescape-tyyppejä ei tulekaan ymmärtää toisistaan irrallisina, vaan limittäisinä, liukuvina ja toisiltaan lainaavina hetkinä. Tiivistämme Taulukossa 1 gamescape-typologian siten, että erittelemme millaisia sisältöjä kussakin gamescapessa annetaan tilanteen tunnelmalle ja luonteelle, välipalojen kulutuskäytännöille, siinä esiintyvälle merkityksille, pelaamispaikoille, peleille, pelilaitteille, vertautumiselle analogisiin pelaamiskäytäntöihin, sosiaalisuudelle ja sen muodoille sekä muille mahdollisesti tilanteessa risteävälle arjen käytännöille. Kukin gamescape-tyyppi on pääotsikoitu pelaamistilanteen mukaan ja alaotsikko havainnollistaa sen kanssa risteävän välipalakuluttamisen luonnetta. Tässä luvussa käsittelemme kunkin gamescape-tyypin edellä mainittujen analyttisten elementtien kautta ja seuraavassa luvussa pohdimme eri gamescape-tyyppien erityisyyksiä ja yhteneväisyyksiä vertailemalla niitä toisiinsa näiden analyttisten elementtien avulla.

Taulukko 1. Gamescape-typologia.

Gamescape	Tosissaan Helposti energiaa	Yhdessä hauskaa Herkuttelua tai kieltäytymistä	Liikkeellä Eväät matkassa tai matkalta	Arjen välitilassa Pelejä ja välipaloja
------------------	------------------------------------	---	---	---

Game scape	Tosissaan Helposti energiaa	Yhdessä hauskaa Herkuttelu a tai kieltäytymi stä	Liikkeellä Eväät matkassa tai matkalta	Arjen välitilassa Pelejä ja välipaloja
Tila nte en tun nel ma & luo nne	Pitkäkestoista, intensiivistä, vakavaa [serious]	Pitkäkestoi sta, intensiivist ä, sijoittuen kasuaalin ja vakavan pelaamisen välimaasto on	Useimmiten intensiivist ä, mutta kuitenkin kasuaalipel aamista	Useimmiten leppoisaa pelailua, mutta voi olla myös lyhyt ja intensiivinen pelihetki, kuitenkin aina kasuaalipelaamista
Väli pal oje n kul utt ami sen käy tän nöt	Jos syödään, välipalan siisteys, helppous ja sotkemattomuus erityisen tärkeää	Joko kieltäytymi nen syömisestä tyystin tai monimuoto inen herkuttelu	Voidaan syödä eväitä tai pysähtyä kahville, usein kuitenkaan ei syödä	Pelaaminen voi täydentää välipalikäytäntöä tai välipalat pelaamiskäytäntöä

Game scape	Tosissaan Helposti energiaa	Yhdessä hauskaa Herkuttelu a tai kieltäytymi stä	Liikkeellä Eväät matkassa tai matkalta	Arjen välitilassa Pelejä ja välipaloja
Tila nte ess a esii nno use vat me rkit yks et	Ideaalina useamman tunnin tai jopa päivien yhtäjaksoinen pelaaminen	Usein odotettu ja valmisteltu yhdessäolo hetki perheen ja/tai ystävien kesken, erityisenä (juhla)hetkenä	Voi sijoittua osaksi arkista lenkkeilyä tai esim. viikonloppuna koko päivän kestävä pelaamistilanne	Pelaaminen näyttäytyy arjessa siirtymäriittinä tai ajantappona, ohikiitävissä hetkissä tyhjyyden täyttämiseen tai aivojen nollaamiseen
Pai kka	Kotona/kaverilla	Kotona/vieraisilla	Ulkona	Kotona, töissä, matkalla, odostushuoneessa, autossa
Pel atta vat peli t	Keskittymistä vaativat ja koukuttavat pitkäkestoiset pelit, esim. auto-, strategia-, rooli- tai taistelupelit, kuten the Sims, CS:Go, Civilization, Project CARS	Yhdessä pelattavat pelit kuten Lego-pelit, Singstar, Wii Sports tai FIFA	Pokémon GO tai vastaavat	Helppoja, nopeita, pelailupelejä, esim. pasianssi, facebook-pelit, sanapelit, mutta voi olla myös intensiivinen nopeasti pelattava konsoli- tai tietokonepeli

Game scape	Tosissaan Helposti energiaa	Yhdessä hauskaa Herkuttelu a tai kieltäytymi stä	Liikkeellä Eväät matkassa tai matkalta	Arjen välitilassa Pelejä ja välipaloja
Peli lait teet (tyy pill ises ti)	Useimmiten tietokone	Useimmiten konsoli	Matkapuhel in (tabletti harvoin)	Tavallisimmin matkapuhelin tai tabletti, voi olla myös PC tai konsoli
Ver tau tu mi nen ana logi siin käy tän töi hin	–	Lauta- ja korttipelit	–	Sanaristikot, sudokut, lukeminen
Sos iali suu s ja sen mu odo t	Yleensä yksin/kaksin tai online	Sosiaalisuu s kasvokkain keskeistä	Voi olla yksinäistä tai sosiaalista (myös online)	Useimmiten yksinäistä tai vuorovaikutus pinnallista, “jaettua soolopelaamista”

Game scape	Tosissaan Helposti energiaa	Yhdessä hauskaa Herkuttelua tai kieltäytymistä	Liikkeellä Eväät matkassa tai matkalta	Arjen välitilassa Pelejä ja välipaloja
Muut arjen käytännöt	Yleensä kaikki muut arjen toiminnot pyritään eliminoimaan (poikkeuksena musiikin kuuntelu); pelaamisen välissä/tauoilla voidaan syödä, tehdä kotiaskareita ja muita harrastuksia	Sosiaalisen vuorovaikutuksen ja mahdollisesti herkuttelun käytännöt keskeisiä peli-illalle	Voi poikkileikkauksena monien arkisten käytäntöjen kanssa (esim. lenkkeily, kaupassakäynti) tai ei minkään	Sijoittuu arjen käytäntöjen risteämiin, esim. ruoan laittamisen, kulkuvälineessä matkustamisen, tv:n katselun, (ihmistä, asiaa) odottelemisen, tehtävästä toiseen siirtymisen

Tosissaan – Helposti energiaa

Ensimmäinen gamescape, *Tosissaan – Helposti energiaa*, kuvaa **tunnelmaltaan ja luonteeltaan** pitkäkestoisia ja intensiivisiä pelitilanteita, joissa syöminen on ensisijaisesti energian tankkausta. *Tosissaan*-nimitys viittaa vakavaan harrastamiseen (serious leisure), joka Stebbinsin (2001) mukaan tarkoittaa elämän keskeistä kiinnostuksenkohdetta, sijoittuen jonnekin työn ja vapaamuotoisemman harrastelun (casual leisure) välimaastoon. Vastaavasti Kallio ja työryhmä (2009) esittelevät sitoutuneen pelaamisen mentaliteetteja, joissa peleillä ja pelaamisella itsellään on keskeinen rooli. Vaikka tässä tutkimuksessa ei tarkastella pelaamista yksilötasolla, näyttäisi siltä, että useimmiten tässä tilanteessa pelaavat ovat harrastajia, jotka vakavalle harrastamiselle tyypillisesti ovat kokeneita ja taitavia pelaajia sekä tuntevat harrastusyhteisön sosiaalisia koodeja, kulutuskohteita ja kieltä (Stebbins 2001; Syrjälä 2016).

Nämä pelihetkien **paikat** sijoittuvat usein omaan tai kaverin kotiin, mikä määrittää myös **sosiaalisen vuorovaikutuksen luonnetta ja olemassaoloa**. Samoin kuin Kallion ja työryhmän (2009) tutkimuksessa tämä tilanne näyttäytyy intensiivisenä pelihetkenä, joka voi rakentua pelaajan ollessa yksinään, kahdestaan tai pienessä porukassa ja vuorovaikutusta voi ilmetä myös verkon välityksellä.

Pelitalanne on nautittavin kun olen virkeä, on yö, miesystäväni on kamera ja headset auki ja juomme kahvia ja suunnittelemme peliä. Heitellään lentosuukkoja ja sitten aletaan pelaamaan. Siinä menee monta tuntia. Pidetään taukoja välillä ja katsotaan telkkaa. Nauretaan yhdessä jollekin pelin komiikalle (joku puuduttava pahis – speech tai nolo pikkurobotti). (nainen, pelaajaryhmä 36–45 v.)

Pelaamisen pitkäkestoisuus näyttäisi usein houkuttavan kahvin tai muiden energiaa-antavien juomien ja ruokien nautiskeluun. **Välipaloja** kulutetaan usein juuri funktionaalisista tarpeista kuten nälän tunteesta tai energian tarpeesta, jotta jaksetaan pitkäkestoiset pelimaratonit (Cronin & McCarthy 2012). Kuten yllä olevassa lainauksessa, syöminen tapahtuu usein joko pelitauoilla tai ennen tai jälkeen pelaamisen. Tällöin saatetaan syödä hankalammin pelaamisen kanssa yhdistettäviä ruokia kuten salaatteja, leipiä ja hedelmiä, joita saatetaan syödä myös pelaamisen aikana, jos käynnissä oleva peli on luonteeltaan matalatempoisempi. Tavanomaisimmin välipaloiksi kuitenkin valikoituvat karamellit, rusinat, pähkinät, pizza, virvoitusjuomat ja muut herkut. Tämä osaltaan toistaa aikaisempia tutkimuksia, joissa erityisesti nuorista miehistä koostuvat pelaajayhteisöt tyypillisesti kuluttavat epäterveellisiä pika- ja niin kutsuttuja roskaruokia, mikä voi myös näyttäytyä keinona yhteisöllisyyden rakentamiseen ja valtavirtaisten ruuan kulutusnormien vastustamiseen (Cronin & McCarthy 2011).

Pelilaitteena tässä gamescapessa on useimmiten tietokone tai konsoli. *Tosissaan* pelattavia **pelejä** ovat sellaiset, jotka kutsuvat pitkäkestoiseen sessioon niiden koukuttavuuden ja keskittymistä vaativan luonteen vuoksi. Aineistossa tällaisia olivat esimerkiksi rooli-, strategia-, auto-, simulaatio- ja taistelupelit kuten *Counter-Strike: Global Offensive* (Hidden Path Entertainment/Valve Corporation 2012), *Civilization V* (Firaxis 2010), *Call of Duty* ja *The Sims* (Maxis/The Sims Studio 2000). Seuraavassa eräs osallistuja kertoo *Tosissaan*-pelitalanteesta.

Pelasin kotona heräämisestä nukkumaan menemiseen tahdilla intensiivisesti koska nämä on aika koukuttavia ja hauskimpia kun pelaa intensiivisesti. Pelaamista jatkui käytännössä liki putkeen viisi päivää nukkumista, ruuanlaittoa ja kauppareissuja lukuunottamatta. (nainen, pelaajaryhmä, 18–25 v.)

Tarkasteltaessa *Tosissaan* gamescapen **merkityksiä**, pelaamisen ideaalitulanteena on useamman tunnin tai päivien pelisessio, jonka aikana saa vain pelata. Pelaajat kuvaavat tilanteen nautinnollisuuden koostuvan rentoutumisesta, “omasta ajasta” ja siitä, että saa keskittyä pelaamaan. Keskeistä *Tosissaan*-pelihetkille ovatkin ns. flow-kokemukset, jolloin ajan- ja paikantaju katoaa (Salisbury & Tomlinson 2016).

Mieheni lähti koristreeneihin ja sanoi että pyykit ovat kohta valmiit. Hetken kuluttua ovi kävi ja mies tuli takaisin, ihmettelin unohtiko jotain mutta kertoi tulleensa treeneistä. Oli hassu tilanne missä pelin flow todella oli vienyt mukanaan ja ajantaju katosi. (nainen, pelaajaryhmä, 46–55 v.)

Onkin sanottu, että flow-hetkessä ihminen on onnellisimmillaan (Csikszentmihalyi 1990), ja että siihen pääseminen vakavassa harrastamisessa edellyttää kiinnostusta, keskittymistä ja tavoitteellisuutta (Stebbins 2001; Syrjälä 2016). On tyypillistä, että **muut arjen käytännöt pyritään** mieluusti eliminoimaan, mahdollisesti yhtä aikaa tapahtuvaa musiikin kuuntelua lukuunottamatta. “Jos pelaan, muu elämä katoaa. Ei ole nälkä, vessahätä, jano, väsy tai mikään”, kuten yksi pelaaja (nainen, pelaajaryhmä, 36–45 v.) kuvaa tällaista tilannetta. Niinpä myöskään välipalojen kulutuskäytännöt eivät välttämättä risteä pelaamiskäytäntöjen kanssa tässä hetkessä.

Kuitenkin pelitaukojen aikana voidaan syödä, hoitaa kotiaskareita ja harrastaa muuta, joten pelaaminen voi linkittyä muihin arjen käytäntöihin taukojen lomassa, mutta ei juurikaan itse tilanteessa. Jos kuitenkin **välipalojen kuluttamisen käytännöt** yhdistyvät pelaamiseen, syötävän valinnassa painottuivat helppous, nopeus, sotkemattomuus ja käteen sopivuus (myös Cronin & McCarthy 2011). Esimerkiksi perunalastujen sopivuutta naposteluevääksi pohdiskeltiin aineistossamme näin:

...palkitsin itseni sipsillä. Niitä oli helppo napsia pussista, mutta toki jouduin joka välissä pyyhkiä sormia, kun olivat niin rasvaisia ja suolaisia, että meinasi näppäimistö mennä likaiseksi. (nainen, terveystietoisten liikkujien ryhmä, 26–30 v.)

Yhdessä hauskaa – Herkuttelua tai kieltäytymistä

Tämä gamescape on tyypillisesti peli-ilta, jossa **sosiaalisuudella** ja toisinaan herkuttelulla on keskeinen rooli. Se onkin varsin samankaltainen kuin sosiaalisen pelaamisen mentaliteetit (Kallio ym. 2009). Seuraavassa lainauksessa osallistuja kertoo ideaalipelitilanteesta:

Parhainta on tietenkin jossain illanvietossa laadukas konsolipeli videotykiltä, jossa pelataan joukkueittain tai kaveria vastaan sopivin virvokkein ja välipaloin ;D (mies, terveystieteiset liikkujat, 36–45 v.)

Pelaajat ovatkin usein entuudestaan toisilleen tuttuja, joko kaveriporukoita, perheenjäseniä tai sukulaisia. Usein tällaisissa pelihetkissä vietetään yhteistä aikaa joko aikuisten kesken tai ottamalla myös lapset mukaan. Tarjolla olevat syötävät **välipalat** ja etenkin juotavat vaihtelevat sen mukaan onko paikalla vain aikuisia vai myös lapsia. Yleensä näiden pelitilanteiden **paikkana** on jonkun pelaajan (tai perheen) koti. *Yhdessä hauskaa* -tilanteiden kesto vaihtelee puolesta tunnista useampaan tuntiin, ja tilanteen **tunnelma** sijoittuu jonnekin intensiivisen ja kasuaalin pelaamisen välimaastoon, sillä vaikka pelaaminen on hauskaa yhdessäoloa, voivat tunteet kuumeta pelaamisen tiimellyksessä.

Konsolipelejä pelatessa sosiaalisuus ja yhteisöllisyys on ihan itsestään kiinni haluaako mennä pelaamaan yhdessä muiden kanssa. Mieheni pelaa parin työkaverinsa kanssa joka ilta lasten mennessä nukkumaan pari tuntia. Heillä tuntuu olevan hauskaa, itse pelaan mieluummin itsekseni, enkä tiedä millaista se on. Lautapelejä pelatessa perheen kanssa jouluisin se on naurua, totista taistoa tai sitten ei ja yhdessä olemista. Sitä ei voita mikään. (nainen, pelaajaryhmä, 26–35 v.)

Merkitykseltään keskeisenä näyttäytyy sosiaalisuuden ohella se, että nämä hetket ovat usein hyvin suunniteltuja, etenkin ruokatarjoilujen osalta, ja odotettujakin hetkiä. Monilla perheillä tai kaveriporukoilla näyttää olevan yhteisen pelaamisen perinteitä, jotka ajoittuvat johonkin tiettyyn hetkeen, kuten viikonloppuun, lomareissuun tai johonkin juhlapäivään, kuten joulunaikaan. Aikaisemmassa tutkimuksessa onkin todettu, että välipalojen kuluttaminen kuuluu usein kiinteänä osana erilaisiin kausiluonteisiin tapahtumiin ja juhliin, jossa se ikään kuin täydentää kokonaisvaltaista kulutuskokemusta (Belk 1990). Voidaankin tulkita, että *Yhdessä hauskaa* -gamescapessa yhdistyvät **monenlaiset arjen sosiaaliset käytännöt**, kuten vanhemmuuden, juhlimisen tai lomailun käytännöt. Kuten Kallio ja työryhmä (2009) toteavat, sosiaalisuus näyttäytyy keskeisenä motivaationa tällaisissa pelitilanteissa. Vastaavasti sosiaalisuuden on havaittu määrittävän välipalojen kuluttamista monin tavoin, esimerkiksi yhdessä hauskaa pitäen on sallitumpaa ikään kuin sortua herkuttelemaan (Hirschman ym. 2004). Alla olevassa esimerkissä eräs isä kertoo peli-illasta poikansa kanssa, pizzalla herkutellen.

Pelaamme usein poikani kanssa erilaisia urheilupelejä XBOX360:llä. Eilen viimeksi pelasimme FIFA 16 [EA Canada (2015)] jalkapallopelejä saunan jälkeen. Sovimme että pidämme peli-illan ja pelaamme sekä herkuttelemme pizzalla. Edellisenä saunapäivänä päätimme pelata biljardia, eli aina pelaamiseen ei tarvita konsolia tai tietokonetta... Pelatessa aika kului nopeasti. Urheilupeleissä on lähes vastaava fiilis kuin penkkiurheilussa tosin sillä erolla että itse pääsee vaikuttamaan lopputulokseen. Peli tuntuu välillä imaisemaan ajatukset mukaansa ja "taisteluita" käytiinkin puolitosissaan. Pelaamiseen kuuluu oleellisena myös pientä leikkimielistä sanailua vastustajaa kohtaan. :) (mies, pelaajaryhmä, 36-45 v.)

Kiinnostavaa on, että tämä tilanne näyttäytyy hyvin samankaltaisena pelattiinpa sitten digitaalisia tai **analogisia pelejä**. Digitaalisista **peleistä** mainittiin esimerkiksi *Lego*– (Traveller's Tales 2017), *Singstar* (London Studio 2017), *Wii Sports* (Nintendo 2006), *FIFA* (EA Canada 2015) sekä erilaiset autopelit, toisin sanoen paikallisen moninpelaamisen mahdollistavat pelit. Useimmiten **pelilaitteena** on konsoli. Analogisia pelejä edustivat tyypillisesti lautapelit, kuten *Alias* (Koivusalo 1989), *Monopoli* (Darrow 1935), *Pictionary* (Angel 1985) tai erilaiset korttipelit. Aineistomme sisältää runsaasti kertomuksia kummankin

tyyppisistä peli-illoista, eivätkä niiden kuvaukset eroa toisistaan paljoakaan. Seuraava lainaus havainnollistaa, kuinka analogiset ja digitaaliset pelit voivat yhtä hyvin tulla valituiksi peli-illassa pelattaviksi.

Pidämme silloin tällöin peli-iltoja perheen, sukulaisten ja kaverien kesken. Mukaan pääsee iästä ja osaamisesta riippumatta. Joskus pelataan konsolipelejä kuten Singstar [London Studio (2017)] tai Kinect pelit. Joskus puolestaan mennään lautapeleillä. Viimeksi pelattiin oman perheen ja omien sisarusteni perheiden kanssa Singstaria Pleikkarilla. (mies, pelaajaryhmä, 36–45 v.)

Tämä kertoo osaltaan pelaamisen juurtumisesta kiinteäksi osaksi suomalaista kulttuuria, samoin kuin Mäyrän ja työryhmän (2016) havainnollistama digitaalisten pelilaitteiden yleistyminen. Kuitenkin aineistomme perusteella näyttäisi myös siltä, että usein kuluttajat, jotka kuvailivat itseään ei-pelaajiksi, osallistuivat erityisesti analogisiin peli-iltoihin. Niinpä vaikka tämänkaltainen pelaamistilanne olisikin tuttu, sitä ei välttämättä vielä toteuteta digitaalisesti. Löydös antaa kuitenkin vihjeitä siitä, että pelitilanteiden kautta tarkasteltuna tämä gamescape mahdollistaa digitaalisten pelien vieläkin voimakkaamman valtavirtaistumisen.

Analogiset ja digitaaliset peli-illat erosivat eniten **välipalojen kulutuskäytäntöjen** suhteen. Aikaisemmassa tutkimuksessa onkin havaittu, että digitaaliset objektit, kuten televisio ja tabletti, voivat vaikuttaa siihen millaisiksi ruoan kulutuksen käytännöt muovautuvat (Chitakunye & Takhar 2014). Käsillä olevan tutkimuksen mukaan näyttäisi siltä, että siinä missä analogiseen pelaamiseen liki väistämättä kuuluivat herkuttelu ja aikuisten peli-illoissa myös alkoholin nauttiminen, digitaalisilla laitteilla pelattaessa suhtautuminen syömiseen näyttäytyi ristiriitaisena. Yhtäältä pizza, sipsit, makeiset, popcornit, pullat, dipattavat vihannekset, virvoitusjuomat, kahvi ja alkoholijuomat saattoivat kuulua myös digitaaliseen *Yhdessä hauskaa* -pelitilanteeseen. Toisaalta taas syömiseen pelattaessa saatettiin suhtautua äärimmäisen negatiivisesti, kuten eräs yhteisön osallistuja kuvailee:

Pelatessa ei syödä. Se on tavallaan sääntö ettei peliohjaimet mene sotkuun. Joskus on syöty sipsejä samaan aikaan mutta se teki

ohjaimet rasvaisiksi ja pelaamisen hankalaksi. (mies, vanhempiryhmä, 36–45 v.)

Luonnollisesti osa tästä vaihtelusta ankkuroituu itse pelin tai pelilaitteen ominaisuuksiin. Esimerkiksi toimintapelit, kuten *Counter-Strike: Global Offensive* (Hidden Path Entertainment/Valve Corporation 2012), joiden tapahtumat ovat intensiivisiä ja vaativat jatkuvaa tarkkaavaisuutta ovat pelejä, joiden aikana syöminen ei ole mahdollista ilman pelimenestyksen vaarantumista. *Civilizationin* (Firaxis 2010) kaltaiset strategiapelit puolestaan ovat tahdiltaan rauhallisempia, ja muistuttavatkin tältä osin enemmän analogisia pelejä, mahdollistaen paremmin pelaamisen ja syömisestä yhdistämisen. *Yhdessä hauskaa* -gamescapessa on siis mahdollista, mutta ei itsestään selvää, että välipalakuuluttamisen käytäntö läpileikkaa pelaamiskäytäntöä ja näin tapahtuessa, syöminen on usein herkuttelua.

Liikkeellä – Eväät matkassa tai matkalta

Kolmas gamescape *Liikkeellä – Eväät matkassa tai matkalta* havainnollistaa tilanteita, joissa sekä pelaaminen että välipalojen kuluttaminen tapahtuu ulkona ja usein liikkuen. Samalla se kertoo siitä, kuinka uuden pelin suosio voi muokata pelikulttuuria ja vapaa-ajanviettoa nopeastikin (Paavilainen ym. 2017). Esimerkiksi Kallion ja työryhmän (2009) artikkelissa tällaista pelaamismuotoa ei tunnustettu vielä lainkaan. *Liikkeellä*-gamescape kuvaa pelitilanteita, jotka liittyivät **peleistä** erityisesti *Pokémon GO*:n (Niantic 2016) kaltaisen lisättyä todellisuutta sekä paikkasidonaisuutta yhdistävän pelin (tai vastaavien, kuten *Ingress* (Niantic 2012) pelaamiseen. *Liikkeellä* lukeutuu kiistatta omaksi pelaamistilanteekseen, koska vain siinä pelaaminen sijoittuu useimmiten ulkoilmaan ja pelaaja liikkuu **paikasta** toiseen, mikä korostaa tämän gamescapen spatiaalista dynaamisuutta. **Pelilaitteena** onkin liki poikkeuksetta matkapuhelin. Useissa pelitilannekuvauksissa nousi esiin, että liikkuminen näyttäytyy tärkeänä **merkityksenä** pelaamiselle: “Hyvää liikuntaa, peli on koukuttava ja saa liikkumaan yllättävän paljon”, kuvailee eräs osallistuja (nainen, pelaajaryhmä, 18–25 v.).

Nämä pelitilanteet voivat olla **sosiaalisia** tai *Pokémon GO*:ta (Niantic 2016) voidaan pelata myös yksinään. Liikunnallisuutta ja sosiaalisuutta yhdistävät

pelihetket voivat toteutua vaikkapa kaverin kanssa lenkkeillessä tai lasten kanssa ulkoillessa. Toisinaan peliin rakennettu sosiaalisuus koetaan vieraaksi, toisinaan taas palkitsevaksi.

Mobiilipelejä pelaan lähinnä itsekseni, paitsi Pokemon GO:ta, jota pelaan lasteni kanssa. Siinä on mahtavaa liikkua kerrankin lasten kanssa ulkona, esim. koiran ulkoilutuksen yhteydessä, ja keskustella muustakin kuin juuri saalistetuista pokemoneista. (nainen, vanhempiryhmä, 36–45 v.)

Varsinkin pitkäkestoisissa ja sosiaalisissa pelihetkissä *Liikkeellä*-gamescape yhdistyy **välipalakuputtamisen käytäntöihin** ja näyttäytyy samankaltaisena kuin eväsretkeily (Vannini 2008). Pelaamisen lomassa voidaan syödä mukaan otettuja tai matkalta ostettuja eväitä tai vaihtoehtoisesti poiketa kahvilaan tai ravintolaan. Tyypillisiin syötäviin kuuluivat helposti matkalla syövät välipalat kuten hedelmät (etenkin banaani), välipalapatukat, jogurtit, rahka, makeiset, keksit, (kolmio)leivät, piirakat, pasteijat sekä erilaiset juotavat, kuten pillimehut, kahvi ja tee. Seuraava lainaus havainnollistaa, kuinka pelaamisen, välipalakuputtamisen sekä muut arjen käytännöt voivat linkittyä toisiinsa:

Viimeksi hammaslääkäri reissulla pelasin kun kävin muilla asioilla ennen aikaa niin välimatkat pokemon gota ja söin samalla pähkinä hunaja patukkaa, pakko oli syödä ennen hammaslääkäriä kun muuten olisi tullut aivan liian pitkä väli, pelata ei kyllä olisi välttämättä tarvinnut, pelaan joskus välimatkat tuota peliä mutta varta vasten en lähde sitä pelaamaan. (nainen, vanhempiryhmä, 26–35 v.)

Pelitulanteiden **luonnetta ja tunnelmaa** tarkasteltaessa käykin ilmi, että kesto ja intensiteetti vaihtelevat: toisinaan *Liikkeellä*-gamescape rakentuu vain hetkeksi, vaikkapa matkalla johonkin päivän ohjelmaan muutenkin kuuluvaan paikkaan, kuten yllä olevassa lainauksessa. Toisinaan taas erikseen järjestetty pelisessio voi kestää melkein koko päivän. Tämä pelitulanne voi siis sivuta monia **arjen käytäntöjä**, kuten koiran lenkittämistä, lenkkeilyä, kaupassa käyntiä, muiden ihmisten odottelua tai heidän kanssaan olemista. Tässä eräs pelaaja kuvailee miten monimuotoisesti *Liikkeellä* voi risteytyä erilaisten arjen käytäntöjen kanssa:

Tänään viimeksi pariinkin otteeseen. Aamulenkillä koiran kanssa, bussimatalla keskustaan ja takaisin kotiin, pihalla vähän samalla kun poika oli hiekkalaatikolla ja siitä vielä iltalenkillä. Yhteensä peli ollut tänään auki varmaan pari tuntia. (nainen, pelaajaryhmä, 26–35 v.)

Arjen välitilassa – Pelejä ja välipaloja

Annoimme neljännelle gamescapelle nimeksi *Arjen välitilassa – Pelejä ja välipaloja*, koska se kuvaa niitä hetkiä arjessa, jotka voivat olla yhtä hyvin peli- ja/tai välipalatuokioita. Erään osallistujan sanoin nämä ovat “Pikkuisia pelihetkiä askareiden lomassa. Pieni todellisuuspako josta pääsee nopeasti takaisin.” (nainen, vanhempi-ryhmä, 36–45 v.). Se linkittyy satunnaisen pelaamisen mentaliteetteihin (Kallio ym. 2009), joissa suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen näyttäytyy ensisijaisesti instrumentaalisenä. *Arjen välitilassa* tapahtuva pelaaminen korvaakin **analogisia** pelillisiä toimia, kuten ristikoiden ja sudokujen täyttely, pasianssin pelaaminen tai lehtien ja kirjojen lukeminen (myös Kallio ym. 2009).

Arjen välitilassa kuvaa erityisen hyvin sitä, miten pelihetki syntyy erilaisten **käytäntöjen risteämäkohdassa**. Aineistossamme näyttäytyi vahvimmin erilaisiin siirtymävaiheisiin sijoittuvaa pelaamista, esimerkiksi vaihdettaessa työstä vapaa-ajalle, siirryttäessä tehtävästä toiseen tai pidettäessä pieni tauko työnteon lomassa, kuten seuraava lainaus havainnollistaa:

Toiset pitää tupakkataukoja tai kahvitaukoja monta päivässä, joten olen perustellut asian sillä itselleni: minäkin voin pitää tauon kesken töiden vaikka pelin parissa kerran viikossa. (nainen, vanhempi-ryhmä, 36–45 v.)

Ylläoleva lainaus kuvaa hyvin myös sitä, että nämä *arjen välitilat* voivat olla yhtä hyvin pelaamis- kuin välipalahetkiä. Onkin siis hyvin tyypillistä, että juuri tämä gamescape sijoittui hetkiin, joissa **välipala- ja pelaamiskäytännöt** sulautuvat yhteen. Yksittäisinä ilmiöinä sekä välipalojen syöminen että lyhyiden ajanvietepelien pelaaminen usein asemoituvat juuri *Arjen välitilaan*, joten on luontevaa, että ne myös kohtaavat siinä. Myös aikaisemmassa tutkimuksessa on

havaittu, että teknologiset laitteet ovat mukana ja muovaavat ateriahetkiä (Chitakunye & Takhar 2014). Alla olevassa kuvassa osallistujamme (nainen, terveystietoiset liikkujat, 46–55 v.) havainnollistaa kuvallaan miltä näyttää, kun nämä käytännöt kohtaavat pelaajan arjessa, välipalamunakasta voi nauttia samalla kun pelaa tabletilla kasuaalia *HayDay*-peiliä (Supercell 2012).



Kuva 1. Arjen välitilassa kohtaavat välipala- ja pelaamiskäytännöt.

Myös erilaiset pysähtyneet tilanteet voivat synnyttää *Arjen välitilan*, jossa aktivoituu pelaaminen: esimerkiksi odotellessa jotain toista henkilöä tai kulkuvälinettä saapuvaksi, ruoan valmistumista, saunan lämpenemistä tai vaikkapa nukahtamista. Tämä gamescape voi siis kehittyä hyvin moninaisissa **paikoissa**, kuten kotona, töissä, autossa, junassa tai vaikka odotushuoneessa.

Näissä tilanteissa pelaamiseen kiinnittyvät **merkitykset** liittyvät rentoutumiseen, tylsyyden tappamiseen, tyhjyyden täyttämiseen tai vaikkapa älynystyröiden haastamiseen. Pelitilanteet ovat **luonteeltaan** enemmän leppoisia kuin intensiivisiä, mutta voivat vaatia voimakastakin keskittymistä. *Arjen välitilassa* pelattavat **pelit** ovat usein ilmaisia ja helppoja mobiilipelejä, kuten erilaiset Facebook-pelit, *Candy Crush* (King 2012) -pelit, *HayDay* (Supercell 2012), *FarmVille* (Zynga 2011) tai sana- ja älypelejä (pasianssi, *Tetris* [Pajitnov (1984)]). Toisinaan kuitenkin voidaan pelata nopeasti joitain konsoli- tai tietokonepelejä, kuten esimerkiksi autojalkapallopelejä *Rocket League* (Psyonix 2015). **Pelilaitteet** voivat siis vaihdella matkapuhelimesta ja tabletista aina tietokoneeseen ja konsoliin.

Yksin pelaaminen sopii paremmin minulle mobiili- ja tietokonepeleissä ja siinä on ideana pitää pieni tauko, mieluiten pelin pitäisi olla sen verran haastava, että ajatukset siirtyvät peliin pelaamisen ajaksi (mielellään lyhyt aika ehkä max 15 minuuttia) ja pelin aikana nollautuvat sopivasti työhön liittyvät ajatukset tai on helppo siirtyä johonkin kokonaan eri aiheeseen työssä. (nainen, vanhempiryhmä, 36-45 v.)

Vaikka **välipalojen** syömisen helppoudelle ei aseteta yhtä tiukkoja kriteerejä kuin *Tosissaan*-gamescapessa, valikoituu tähän kuitenkin tyypillisesti sellaista syötävää, jota voi popsia samalla kun pelataan leppoisasti. Tällaisia välipaloja ovat voileivät, smoothiet, hedelmät, makeiset, jogurtit, rahat, kahvi, dipattavat vihannekset ja muut sormisyötävät. Aineistosta nousee kiinnostavasti esiin kuinka toisinaan pelaamiseen yhdistettiin napostelu ja toisinaan taas pelaaminen täydensi välipalalahetkeä, kuten seuraavassa esimerkissä kerrotaan:

Ennen pelaamista laitoin syötävät valmiiksi lautaselle ja sitten näppäillä puhelinta samalla kuin mutustin ruokaa. Sen jälkeen taas jatkoin töitä töissä tai kotona puuhiani. Illalla taas pelasin, kun olin kotipuuhat tehnyt ja halusin istua sohvalle “nollaamaan” ajatukset hetkeksi mahdollisesti tv:n ohjelman alkamista odottaen. (nainen, terveystietoiset liikkujat, 36–45 v.)

Arjen välitilassa rakentuvaa **sosiaalisuutta** tarkasteltaessa useimmiten yksityisyys leimaa näitä hetkiä (Kallio ym. 2009), mutta toisinaan ne jaetaan muiden kanssa. Kiinnostavasti nouseekin esiin ilmiö, jota nimitämme “jaetuksi soolopelaamiseksi”, jolloin esimerkiksi puolison kanssa pelataan samanaikaisesti, mutta kumpikin omalla laitteellaan. Tällöin voidaan olla vuorovaikutuksessa pelin sisällä tai vaihtoehtoisesti pelataan samaa peliä, mutta vain omista (epä)onnistumisista kumppanille raportoiden. Onkin mielenkiintoista havaita, että siinä missä Kallio ja työryhmä (2009) kuvasivat satunnaista pelaamista liki poikkeuksetta yksinpelaamisena, meidän aineistossamme sosiaalisuus näyttäytyy kuitenkin tunkeutuvan mukaan myös tähän gamescapeen. Itse asiassa tällainen kanssakäymisen muoto näyttäisi luovan pelaamiskäytäntöihin uuden tyyppistä sosiaalisuutta (vrt. Seo & Jung 2016), jota voisi nimittää vaikkapa “vierekkäissosiaalisuudeksi”.

Keskustelua: Mitä gamescape-tyypit kertovat pelaamisesta ja pelaajien arjesta?

Olemme käsillä olevassa tutkimuksessa pyrkineet havainnollistamaan moninaisten peli- ja välipalatilanteiden kirjoa osana varsin erilaisten kuluttajien arkisia käytäntöjä. Tätä tarkoitusta varten olemme esitelleet gamescape-typologian, joka havainnollistaa niitä tiloihin sidonnaisia hetkiä, jolloin pelaamiskäytännöt risteävät välipalajen kulutusikäntöjen kanssa. Tarkastelemalla näiden kahden arkisen käytännön yhdistymistä, olemme pyrkineet havainnollistamaan toisaalta pelaamisen kulttuurista monimuotoisuutta ja toisaalta erilaisia tapoja, joilla pelaaminen sijoittuu osaksi kuluttajien jokapäiväistä elämää. Taulukko 1 tiivistää kussakin gamescape-tyypissä esiin nousevat käsitteelliset elementit.

Gamescape-tyyppejä voidaan vertailla suhteessa toisiinsa analytyttisten elementtien avulla. Ensinnäkin voimme tarkastella gamescape-tyyppejä suhteessa **pelitilanteen tunnelmaan ja luonteeseen**. Tällöin pystymme havaitsemaan, että siinä missä *Tosissaan* ja *Arjen välitilassa* näyttäytyvät ääripäinä pelaamisen vakavuuden ja kasuaalisuuden suhteen, sijoittuvat kaksi muuta gamescape-tyyppiä näiden välimaastoon hieman eri tavoin. Tarkemmin gamescape-tyyppien eroja kuvaavatkin niissä esiintyvät **merkitykset**. Vertailtaessa *Yhdessä hauskaa* ja *Liikkeellä* gamescape-tyyppejä ovat niihin kiinnittyvät merkitykset varsin erilaisia. Kun *Yhdessä hauskaa* näyttäytyy tyypillisemmin yhteisenä juhla- ja kenties herkutteluhetkenä perheen ja/tai ystävien kanssa, *Liikkeellä* on tavanomaisemmin arkisempi tilanne, ja pelaaminen sijoittuu esimerkiksi osaksi lenkkeilyä tai kaupassakäyntiä ja nautittavat välipalat ovat pikemminkin käytännöllisiä eväitä kuin herkkuja. Kussakin gamescapessa pelattavat **pelit ja pelilaitteet** mukailevat tätä jaottelua.

Tarkasteltaessa erityisesti scape-keskustelujen näkökulmasta huomaamme, että pelaamisen **paikka** ja tila rakentuu muista poikkeavaksi *Liikkeellä*-gamescapessa. Se on ainut pelitilanne, jossa pelaaminen tapahtuu liikkuen paikasta toiseen useimmiten ulkoilmassa. Tämän gamescapen rakentuminen omaksi kategoriakseen (vrt. Kallio ym. 2009) kertoo mielenkiintoisella tavalla, kuinka uusien pelien valtavirtaistuminen muokkaa ihmisten jokapäiväisiä käytäntöjä, houkuttellen uusia kuluttajia pelaajiksi tai vaihtoehtoisesti jo pelaavia kuluttajia uudenlaisten pelikäytäntöjen toteuttajiksi. Pokémon-huuma (Paavilainen ym. 2017) onkin omiaan rikkomaan stereotyyppisiä käsityksiä pelaamisesta pelkästään paikallaan istuen ja epäterveellisiä välipaloja nauttien (Cronin & McCarthy 2011, 2012), korostuuhan tässä gamescapessa liikunnallisuus ja välipaloina muita gamescapejä tyypillisemmin terveellisemmät vaihtoehdot (myös Althoff ym. 2016).

Pohdittaessa **välipalojen kulutuskäytäntöjä** muissa gamescape-tyypeissä huomataan, että etenkin *Arjen välitilassa* rakentuu tyypillisesti arkiseksi tilanteeksi, jossa pelaaminen ja syöminen kohtaavat. Tässä gamescapessa välipalikäytännöt ja pelaamiskäytännöt läpileikkasivat toisiaan siten, että kumpi tahansa käytäntö saattoi näyttäytyä ensisijaisena ja toinen sitä täydentävänä. Toisin sanoen toisinaan pelaamiskäytäntö täydensi välipalojen kuluttamiskäytäntöä esimerkiksi hetkissä, jolloin välipalojen syöminen oheen kaivattiin muuta tekemistä. Toisinaan taas pelaamiskäytännön ohessa saatettiin

napsia välipaloja. Tässä gamescapessa pelaaminen näyttäytyi myös muita gamescapeja tavanomaisemmin **analogisen** toiminnan korvaajana. Siinä missä pelaamisen sijaan voisi välipaloja kuluttaessa esimerkiksi täytellä sanaristikoita tai sudokuja, gamescapen aktualisoituessa tässä tilanteessa pelataan tai tehdään edellä mainittuja älytehtäviä digitaalisessa muodossa.

Tosissaan– ja *Yhdessä hauskaa* –gamescapet näyttäytyvät ristiriitaisina suhteessa välipalojen kuluttamiseen. Kummassakin gamescapessa välipalojen kuluttaminen voi jäädä kokonaan toteutumatta, johtuen käytäntöjen hankalasta yhteensovittamisesta (esim. sotkeminen). Kuitenkin välipalikäytännöt voivat myös läpileikata pelaamisen käytäntöjen kanssa. Siinä missä *Tosissaan*–gamescapessa välipalan vaatimukset kiinnittyvät erityisesti helppouteen, nopeuteen ja energiasisältöön, *Yhdessä hauskaa* –gamescapessa käytäntöjen läpileikkaavuutta säätelevät ensisijaisesti perheen ja sosiaalisen yhteisön käyttäytymisnormit. Mikäli välipalojen nauttimista pelattaessa ylipäänsä pidetään suotavana, muodostuukin kyseisestä gamescapesta tyypillisesti sosiaalinen herkutteluhetki. Verrattaessa analogiseen pelaamiseen, jossa peli-iltapelaaminen oli liki poikkeuksetta nautinnollinen välipalahetki, tässä gamescapessa ratkaisevaksi tekijäksi muodostuu pelaajien kokemus digitaalisten laitteiden ja ruokailun yhteensopivuudesta (myös Chitakunye & Takhar 2014).

Myös **sosiaalisen vuorovaikutuksen** ilmeneminen ja muodot vaihtelevat kiinnostavalla tavalla eri gamescapeissa. Siinä missä *Yhdessä hauskaa* muodostuu vahvasti juuri sosiaalisen vuorovaikutuksen varaan, muut gamescapet näyttäytyvät vivahteikkaampina sosiaalisuuden suhteen. Kolme muuta gamescapea voivat olla täysin yksinäisiä pelihetkiä, niihin voi kuulua vuorovaikutusta verkon välityksellä tai samassa tilanteessa voi olla myös muita ihmisiä läsnä, pelattiinpa heidän kanssaan sitten tai ei. Kiinnostavana, uutena sosiaalisuuden ilmentymänä *Arjen välitilassa* –gamescapessa ilmenee niin kutsuttu ”jaettu soolopelaaminen”, jolloin ikään kuin pelataan yksin, mutta yhdessä. Tällöin peli rakentuu kanavaksi ja välineeksi sosiaaliseen vuorovaikutukseen, kuitenkin siten että tällöin ei (tavanomaisesti) pelata yhtäaikaaisesti samaa peliä, kuten *Tosissaan*–gamescapessa, vaan kumpikin pelaa omaa peliään, kommentoiden (yleensä kasvokkain) toiselle henkilölle omasta pelaamisestaan.

Verrattaessa gamescape-tyyppejä suhteessa muihin arjen käytäntöihin, huomataan, että tyypillisesti mobiililaitteisiin kiinnittyvät gamescapet *Liikkeellä* ja *Arjen välitilassa* sijoittuvat tavanomaisimmin arjen monimuotoisten käytäntöjen risteämiin. Nämä gamescapet voivat rakentua erilaisiin odottelu- tai siirtymätoimintoihin, värittämään sen hetkistä arjen todellisuutta. Sen sijaan *Tosissaan*– ja *Yhdessä hauskaa* -gamescapet ovat pikemminkin pelaamiseen ja itse hetkeen keskittyviä kuin muuta arkista aherrusta, jota pelaaminen vain läpileikkaisi. Nämä hetket saattavatkin vaatia järjestelyjä ja etukäteissuunnittelua. Tarkasteltaessa gamescape-tyyppejä käsitteellisten elementtien valossa, digitaalisesta pelaamisesta rakentuu varsin monisäikeinen kuva. Vaikka gamescape-tyypit ovat laajahkoja hahmotelmia erilaisista pelitilanteista, joihin pelaaja voi kulloisiakin pelillisiä tarkoituksia toteuttaessaan asettua, ne ovat myös ajassa liikkuvia, dynaamisia ja limittäisiä.

Johtopäätökset

Olemme käsillä olevalla tutkimuksella pyrkineet osallistumaan kulttuurisen pelitutkimuksen keskusteluun rakentamalla uutta ymmärrystä pelaamisesta osana suomalaista kulttuuria sekä pelaajien arkea. Toisin sanoen olemme siirtäneet huomion pois pelaajien ryhmittelystä (mm. Bartle 1996; Kahn ym. 2015; Hamari & Tuunanen 2014; Yee 2006) ja sen sijaan tyypitelleet erilaisia pelaamistilanteita, gamescapeja. Tutkimuksemme rakentuu aikaisemman foodscape-keskustelun päälle, hahmottaen miten tätä analyttistä kehikkoa soveltamalla on mahdollista löytää tyypittely tilanteista, jotka syntyvät pelaamiskäytäntöjen ja muiden arjen käytäntöjen, erityisesti välipalojen kulutuskäytäntöjen kohdatessa erilaisissa pelaamisen paikoissa.

Tutkimuksemme löydökset ja lähtökohdat ovat monelta osin yhteneväiset Kallion ja työryhmän (2009) muodostaman pelaamimentaliteetti-luokittelun kanssa, mikä osaltaan vahvistaa kyseisenkaltaisten kategorioiden olemassaoloa.

Löydöksemme tukevat heidän näkemystään pelaamisen monimuotoisuudesta, avaten etenkin satunnais- ja kasuaalipelaamisen monikirjoisuutta ja yleisyyttä (myös Mäyrä ym. 2016). Tämän avulla on mahdollista rikkoa stereotyyppisiä oletuksia pelaamisen yksiulotteisuudesta, jossa pelaaminen nähdään vain tietynkaltaisiin ihmisiin ja vain tiettytyyppisiin tilanteisiin liittyvänä.

Kuitenkaan tutkimuksemme ei jää vain pelaamistilanteiden tai -mentaliteettien luokitteluksi, vaan yhdistämällä pelitilanteet välipalojen kulutuskäytäntöihin

erilaisissa paikoissa rakentuu entistä monipuolisempi ja elämänmakuisempi kuvaus pelaajan arjesta. Esimerkiksi edellä mainittuja stereotyyppisiä käsityksiä tutkimuksemme tulokset onnistuvat rikkomaan tuomalla esiin, kuinka välipalojen kuluttaminen pelatessa ei ole esimerkiksi vain epäterveellisten pikaruokien kuluttamista, vaan hyvinkin monimuotoista. Työmme rakentaakin uudenlaisia näkökulmia ja jatkotutkimusehdotuksia pelitutkimuksen ja pelisuunnittelun kentälle sekä luo ehdotuksia tulosten käytännön hyödynnettävyydestä.

Yhtenä uutuusarvona tutkimuksemme tarjoaa Pokémon-huuman (Paavilainen ym. 2017) synnyttämän Liikkeellä-gamescapen. Tämä gamescape rakentuu omaksi tyyppikseen erityisesti, koska nojaudumme scape-keskusteluihin. Juuri huomion kiinnittäminen pelaamisen tilalliseen ulottuvuuteen rakentaa tästä tyyppistä oman kategorian muun kasuaalipainotteisen mobiilipelaamisen rinnalle. Liikkeellä-gamescapen kautta voimme osallistua näkemyksiin pelaamisen positiivisista terveysvaikutuksista (Althoff ym. 2016), sen sijaan että stereotyyppisesti pidettäisiin pelaamista automaattisesti terveydelle haitallisena. Tämä osaltaan rakentaa mahdollisuuksia tutkimuslöydösten yhteiskunnalliseen hyödyntämiseen, esimerkiksi liikuntaan ja terveellisiin elämäntapoihin ohjaavien pelien suunnittelun kautta.

Tämä suhteellisen lyhyessä ajassa syntynyt pelaamistilanne antaa myös viitteitä siitä, että uusia gamescapeja voi kehittyä nopeastikin, uusien pelien tai sovellusten lyödessä läpi markkinoilla. Toisaalta on kiinnostavaa pohtia, voiko vanhoja gamescape-tyyppejä myös kuolla yhtä nopeasti, tai rakentuvatko uudet gamescape-tyypit nykyisten risteämäkohtiin? Käsillä oleva tutkimuksemme antaa viitteitä siitä, että gamescape-tyypit eivät suinkaan ole stabiileja ja toisistaan irrallisia, vaan esimerkiksi samaa peliä voidaan pelata eri gamescapeissa, vaikkapa simulaatiopeli *The Simsiä* (Maxis/The Sims Studio 2000) *Tosissaan* ja *Arjen välitilassa*. Vastaavasti emme pystyneet luokittelemaan eri gamescapeihin vain tietyn tyyppisiä pelaajia, vaan esimerkiksi kaikista kolmesta kuluttajayhteisöstä saimme esimerkkitalanteita kaikkiin gamescape-tyyppeihin. Pelaaja näyttäytyy siis toimissaan varsin dynaamisena, eikä olekaan mielekasta kategorisoida pelaajia staattisiin luokkiin (Vahlo ym. 2017). Ehdotammekin, että jatkotutkimuksessa olisi hyvä tarkastella lisää pelaamistilanteiden muuttumista ja kehittymistä ajassa.

Toisena jatkotutkimusehdotuksena nostamme esiin digitaalisen pelaamisen tarkastelun suhteessa analogiseen pelaamiseen ja muihin arkisiin käytäntöihin, joita pelaaminen mahdollisesti korvaa tai muokkaa. Pohdittaessa pelaamista erityisesti kulttuurisena ilmiönä, on kiinnostavaa nähdä, kuinka pelaamisen käytännöt osallistuvat ihmisten arkisten toimien ja sosiaalisten viitekehysten muokkaamiseen kulttuurin asettamissa raameissa. Tämä tutkimus antaa viitteitä siitä, että erityisesti *Arjen välitilassa* ja *Yhdessä hauskaa* -gamescapet ovat korvaamassa analogisella pelaamisella tai muilla toimilla aikaisemmin täytettyjä hetkiä. Kuitenkaan käsillä oleva aineisto ei riittävällä syvyydellä vastaa tähän pohdintaan, sillä emme suoraan pyytäneet osallistujia vertailemaan tällaisia tilanteita. Oletammekin, että kohdistetummalla kysymyksenasettelulla tästä saataisiin syvällisempää informaatiota.

Käsillä olevan tutkimuksen aineisto ei myöskään kata kaikenlaisia pelaamismuotoja, joten gamescape-typologiaa tulisi kehittää edelleen vieläkin monipuolisemman pelaajajoukon myötä. Erityisen kiinnostavana mahdollisuutena näyttäytyy analogisten pelien puolella live-roolipelit (LARP) (Rantalainen 2010; Mitchell 2016). Live-roolipeleissä pyritään rakentamaan pelin käsikirjoittajan luoma hetki, niin tunnelmallisesti kuin tarinallisestikin. Mitchell (2016) nostaakin esiin juuri tilaan liittyviä käsityksiä, kuten narratiivisuuden ja leikillisyyden, mikä antaa viitteitä siitä, että gamescape-typologiaa olisi mahdollista kehittää entistä monipuolisemmin kuvaamaan tilanteita, joissa tilallisuus ja pelimaailma kohtaavat. Lisäksi Rantalainen (2010) esittää ruuan yhtenä tärkeänä työkaluna live-roolipelien toteuttamisessa ja tehostamisessa. Gamescape-typologian näkökulmasta voisikin olla mielenkiintoista tutkia, miten live-roolipelien sisäiset tapahtumat, kuten ruokailut, sopivat typologiaan, sekä sopisiko typologia tämän kaltaisten pelien suunnittelun apuvälineeksi. Mahdollinen jatkotutkimuskohde voisi olla myös gamescapejen ilmeneminen pöytäroolipeleissä. Mielenkiintoista olisi nähdä esimerkiksi millaisia eroavaisuuksia on roolipeli- ja seurapelitilanteiden välillä.

Tutkimuksemme antaa ideoita myös pelisuunnitteluun. Koska pelaajatyypittelyt (Kahn ym. 2015) ja pelaajamotivaatiot (VandenBerghe 2012; Canossa ym. 2015) ovat jo pelisuunnittelussa käytettäviä työkaluja, tämä tutkimus avaa pelisuunnitteluun toisenlaisen näkökulman. Gamescape-typologian näkökulmasta voisikin olla hedelmällistä pohtia, kuinka pelaajan arjen tapahtumat vaikuttavat hänen pelivalintoihinsa eri gamescape-tyyppien

realisoituessa, ja miten pelin sisäiset elementit ja mekaniikat vastaavat näihin tilannekohtaisiin valintoihin. Lisäksi pelisuunnitteluprosessin aikana pelin sisällön, keston ja interaktiovaatimusten suunnittelu gamescapejen asettamien rajoitteiden ja toiveiden mukaisesti tai näitä hyödyntäviksi voi auttaa pelivalintojen ohjaamisessa sekä pelimotivaation kasvattamisessa. Löydöstemme valossa näyttäisi esimerkiksi, että sosiaalisuus rakentuu erilaiseksi kussakin gamescapessa, mikä antaa tilannesidonnaisia ideoita pelien suunnitteluun.

Tuloksiamme kautta voidaan pohtia myös mainospelien ja pelien sisäisen mainonnan suunnittelua. Tässä kiinnostavana nousee esiin *Arjen välitilassa* - gamescape, jonka aikana pelataan lyhyitä hetkiä keskeytettävissä olevia pelejä. Tässä gamescapessa välipalatuotteiden sekä pelin välillä oli selvin yhteys, mikä herättää luontaisia mahdollisuuksia pelinsisäiselle mainonnalle. Nämä havainnot ovat mielenkiintoisia myös kaupallisten pelien tuottajille varsinkin ilmaisten mobiilipelien ansaintalogiikkaa ja asiakassegmentointia pohdittaessa.

Lähteet

Kirjallisuus

Althoff, Tim, White, Ryen W., & Horvitz, Eric (2016). Influence of Pokémon Go on Physical Activity: Study and Implications. *Journal of Medical Internet Research*, 18:12, e315. DOI: 10.2196/jmir.6759

Adema, Pauline (2007) Foodscape: An Emulsion of Food and Landscape. *Gastronomica: The Journal of Food and Culture* 7:1, 3. DOI: 10.1525/gfc.2007.7.1.1

Arnould, Eric J. & Thompson, Craig J. (2005). Consumer Culture Theory (CCT): Twenty years of research. *Journal of Consumer Research* 31:4, 868–882. DOI: 10.1086/426626

Bartle, Richard (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *Journal of MUD research* 1:1, 19.

Belk, Russell W. (1990). Halloween: An evolving American Consumption Ritual. Teoksessa Marvin E. Goldberg, Gerald Gorn and Richard W. Pollay (toim.): *Advances in Consumer Research*, Vol. 17. Provo, UT: Association for Consumer Research, 508–517. Verkossa: <http://acrwebsite.org/volumes/7058/volumes/v17/NA-17> Viitattu: 1.12.2017

Bitner, Mary Jo (1992). Servicescapes: The Impact of Physical Surroundings on Customers and Employees. *Journal of Marketing*, 56:2, 57–71. DOI: 10.2307/1252042

Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., ja Taylor, T.L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press.

Bradford, Tonya Williams & Sherry Jr., John F. (2017). Grooving in the Ludic Foodscape: Bridled Revelry in Collegiate Tailgating. *Journal of Consumer Culture*, 17:3, 774–793. DOI: 1469540515623612.

Brembeck, Helene & Johansson, Barbro (2010). Foodscapes and Children's Bodies. *Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research* 5:2, 707–818. DOI: 10.3384/cu.2000.1525.10242797

Brown, Ashley (2015). Awkward. The Importance of Reflexivity in Using Ethnographic Methods. Teoksessa Petri Lankoski & Staffan Björk (toim.): *Game Research Methods: An Overview*. ETC Press, 77–92.

Canossa, Alessandro, Badler, Jeremy B., El-Nasr, Magy Seif, Tignor, Stefanie, & Colvin, Randall C. (2015). In Your Face (t) Impact of Personality and Context on Gameplay Behavior. Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015), June 22–25, 2015, Pacific Grove, CA, USA. ISBN 978-0-9913982-4-9.

Chitakunye, Pepukayi & Takhar, Amandeep (2014). Consuming Family Quality Time: The Role of Technological Devices at Mealtimes. *British Food Journal* 116:7, 1162–1179. DOI: 10.1108/BFJ-12-2012-0316

Cronin, James, M. & McCarthy, Mary, B. (2011). Fast Food and Fast Games. An Ethnographic Exploration of Food Consumption Complexity among the

Videogames Subculture. *British Food Journal* 113:6, 720–743. DOI: 10.1108/00070701111140070

Cronin, James M. & McCarthy, Mary B. (2012). Marketing “Gamer Foods”: Qualitative Insights into Responsible Strategy Development. *Journal of Foods Product Marketing* 18, 163–185. DOI: 10.1080/10454446.2012.666448

Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: HarperCollins Publishers.

Díaz, Steffan Igor Ayora (2012). *Foodscapes, Foodfields, and Identities in Yucatan*. Vol. 99. Oxford, New York: Berghahn Books. DOI: 10.1111/aman.12085_2

Dolphijn, Rick (2004). *Foodscapes: towards a Deleuzian ethics of consumption*. Delft: Eburon Publishers.

Halkier, Bente & Jensen, Iben (2011). Methodological Challenges in Using Practice Theory in Consumption Research: Examples from a Study on Handling Nutritional Contestations of Food Consumption. *Journal of Consumer Culture* 11:1, 101–123. DOI: 10.1177/1469540510391365

Halkier, Bente, Katz-Gerro, Tally & Martens, Lydia (2011). Applying Practice Theory to the Study of Consumption: Theoretical and Methodological Considerations. *Journal of Consumer Culture* 11:1, 3–13. DOI: 10.1177/1469540510391765

Hall, Charlie (2017). Bolivia formally complains to French embassy about Ghost Recon: Wildlands – Government threatens legal action. *Polygon* 3.3.2017. Verkossa <http://www.polygon.com/2017/3/3/14801948/bolivia-complains-to-french-embassy-ghost-recon-wildlands> Viitattu 31.3.2017.

Hamari, Juho & Tuunanen, Janne (2014). Player Types: A Meta-Synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association* 1:2, 29–53. Verkossa: <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/13/19> Viitattu: 1.12.2017

Hirschman, Elizabeth C., Carscadden, Nicole, Fleischauer, Lindsay, Hasak, Martin & Mitchell, Melissa (2004). Exploring the Architecture of Contemporary American

Foodways. Teoksessa Barbara E. Kahn & Mary Frances Luce (toim.): *NA – Advances in Consumer Research*, Vol. 31. Valdosta, GA: Association for Consumer Research, 548–553. Verkossa:

<http://www.acrwebsite.org/volumes/8962/volumes/v31/NA-31> Viitattu: 1.12.2017

Jaskari, Minna-Maarit, Leipämaa-Leskinen, Hanna & Syrjälä, Henna (2015). Revealing the Paradoxes of Horsemeat – The Challenges of Marketing Horsemeat in Finland. *The Nordic Journal of Business* 64:2, 86–102. Verkossa:

<http://njb.fi/vol-64-no-2-summer-2015/> Viitattu: 1.12.2017

Johnston, Josée & Baumann, Shyon (2014). *Foodies: Democracy and Distinction in the Gourmet Foodscape*. New York: Routledge. DOI: 10.1111/j.1755-618X.2011.01251.x

Kahn, Adam S., Shen, Cuihua, Lu, Li, Ratan, Rabindra A., Coary, Sean, Hou, Jinghui, Meng, Jingbo, Osborn, Joseph and Williams, Dmitri (2015). The Trojan Player Typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior*, 49, 354–361. DOI: 10.1016/j.chb.2015.03.018

Kallio, Kirsi, Frans Mäyrä, & Kirsikka Kaipainen. (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa. (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen Yliopisto, 1–15. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2009> Viitattu: 1.12.2017

Kozinets, Robert V. (1998). On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture. Teoksessa Joseph W. Alba & J. Wesley Hutchinson (toim.): *NA – Advances in Consumer Research*, Vol. 25. Provo, UT: Association for Consumer Research, 366–371. Verkossa:

<http://acrwebsite.org/volumes/8180/volumes/v25/NA-25> Viitattu: 1.12.2017

Kozinets, Robert V. (2006). Click to Connect: Netnography and Tribal Advertising. *Journal of advertising research* 46:3, 279–288. DOI: 10.2501/S0021849906060338

Kozinets, Robert V. (2015). *Netnography: Redefined. 2nd Edition*. London: Sage.

Leipämaa-Leskinen, Hanna, Syrjälä, Henna & Laaksonen, Pirjo (2016). Conceptualizing Non-Voluntary Anti-Consumption: A Practice-Based Study on

Market Resistance in Poor Circumstances. *Journal of Consumer Culture* 16:1, 255–278. DOI: 10.1177/1469540514521082

Lindley, Craig A., & Sennersten, Charlotte C. (2007). An Innovation-Oriented Game Design Meta-Model Integrating Industry, Research and Artistic Design Practices. Teoksessa O. Leino, H. Wirman & A. Fernandez (toim.): *Extending Experiences. Structures, Analysis and Design of Computer Game Player Experiences*. Suomi: Lapland University Press, 250–271.

MacKendrick, Norah (2014). Foodscape. *Contexts* 13:3, 16–18. DOI: 10.1177/1536504214545754

Macnaghten, Phil & Myers, Greg (2004). Focus groups. Teoksessa C. Seale ym. (toim.): *Qualitative Research Practice*. London: Sage, 65–79.

McDonagh, Pierre & Prothero, Andrea (2005). Food, Markets & Culture: The Representation of Food in Everyday Life. *Consumption Markets & Culture* 8:1, 1–5. DOI: 10.1080/10253860500068895

Malinen, Sanna (2016). *Sociability and Sense of Community among Users of Online Services*. Tampere: Tampere University Press. Verkossa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9998-2>

Mikkelsen, Bent Egberg (2011). Images of Foodscapes: Introduction to Foodscape Studies and Their Application in the Study of Healthy Eating Out-of-Home Environments. *Perspectives in Public Health* 131:5, 209–216. DOI: 10.1177/1757913911415150

Mitchell, Laura (2016). Materiality, Magic and Belief: Framing the Countryside in Fantastical Live-Action Roleplay Games. *Ethnography* 17:3, 326–349. DOI: 10.1177/1466138115609376

Moisander, Johanna (2005). Kulttuurinen kuluttajatutkimus. *Kuluttajatutkimus.Nyt* 1, 37–48.

Moisander, Johanna & Valtonen, Anu (2006). *Qualitative Marketing Research: A Cultural Approach*. London: Sage.

Moragues–Faus, Ana & Morgan, Kevin (2015). Reframing the Foodscape: The Emergent World of Urban Food Policy. *Environment and Planning A* 47:7, 1558–1573. DOI: 10.1177/0308518X15595754

Mäyrä, Frans, & Ermi, Laura (2014). *Pelaajabarometri 2013. Mobiilipelaamisen kasvu*. TRIM Research Reports 11, ISSN: 1799–2141. Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3> Viitattu 31.3.2017

Mäyrä, Frans, Karvinen, Juho, & Ermi, Laura (2016). *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. TRIM Research Reports 21, Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0153-8> Viitattu 31.3.2017

Närvänen, Elina, Saarijärvi, Hannu & Simanainen, Olli (2013). Understanding Consumers' Online Conversation Practices in the Context of Convenience Food. *International Journal of Consumer Studies* 37:5, 569–576. DOI: 10.1111/ijcs.12021

Paavilainen, Janne, Hannu Korhonen, Kati Alha, Jaakko Stenros, Elina Koskinen & Frans Mäyrä (2017). The Pokémon GO Experience: Location-Based Augmented Reality Mobile Game Goes Mainstream. ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems 2017 Proceedings. Denver: ACM. DOI: 10.1145/3025453.3025871

Rantalainen, J. (2010). Food as a narrative – About the game saving and destroying powers of our favourite substance. Teoksessa Dombrowski, Karsten (toim): *LARP: Einblicke*. Braunschweig, Germany: Zauberfeder Ltd. ISBN 978-3-938922-23-1.

Reckwitz, Andreas (2002). Toward a Theory of Social Practices: A Development in Culturalist Theorizing. *European Journal of Social Theory* 5:2, 243–263. DOI: 10.1177/13684310222225432

Salisbury, John Hamon, & Tomlinson, Penda (2016). Reconciling Csikszentmihalyi's Broader Flow Theory: With Meaning and Value in Digital Games. *Transactions of the Digital Games Research Association* 2:2. Verkossa: <https://doi.org/10.26503/todigra.v2i2.34> Viitattu: 1.12.2017

Sandikci, Ozlem & Ger, Guliz (2002). In-between Modernities and Postmodernities: Theorizing Turkish Consumptionscape. *NA-Advances in Consumer Research* 29. Duluth, MN: Association for Consumer Research. Verkossa: <http://acrwebsite.org/volumes/8703/volumes/v29/NA-29> Viitattu: 1.12.2017

Savige, Gayle, MacFarlane, Abbie, Ball, Kylie, Worsley, Anthony & Crawford, David (2007). Snacking Behaviours of Adolescents and Their Association with Skipping Meals. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity* 4, 36. DOI: 10.1186/1479-5868-4-36

Schatzki, Theodore R. (2001). Introduction: Practice theory. Teoksessa Theodore R. Schatzki, Karin Knorr Cetina & Eike von Savigny (toim.): *The Practice Turn in Contemporary Theory*. London: Routledge, 10–23.

Schatzki, Theodore R. (2011). Landscapes as Temporalspatial phenomena. Teoksessa Jeff Malpas (toim.): *The Place of Landscape: Concepts, Contexts, Studies*. Cambridge: MIT Press, 65–89. DOI: 10.7551/mitpress/9780262015523.001.0001

Schau, Hope Jensen, Muñoz Jr., Albert M. & Arnould, Eric J. (2009) How Brand Community Practices Create Value. *Journal of Marketing* 73: September, 30–51. Doi: 10.1509/jmkg.73.5.30

Seo, Yuri & Jung, Sang-Uk (2016). Beyond Solitary Play in Computer Games: The Social Practices of eSports. *Journal of Consumer Culture* 16:3, 635–655. Doi: 10.1177/1469540514553711

Shaw, Adrienne (2010). What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture* 5:4, 403–424. DOI: 10.1177/1555412009360414

Stebbins, Robert A. (2001). Serious Leisure. *Society* 38:4, 53–7. Verkossa: <https://doi.org/10.1007/s12115-001-1023-8> Viitattu: 1.12.2017

Syrjälä, Henna (2016). Turning Point of Transformation: Consumer Communities, Identity Projects and Becoming a Serious Dog Hobbyist. *Journal of Business Research* 69:1, 177–190. Doi: 10.1016/j.jbusres.2015.07.031

Vahlo, Jukka, Kaakinen, Johanna K., Holm, Suvi K., & Koponen, Aki (2017). Digital Game Dynamics Preferences and Player Types. *Journal of Computer-Mediated Communication* 22:2, 88 – 103. DOI: 10.1111/jcc4.12181

VandenBerghe, Jason (2012). The 5 Domains of Play: Applying Psychology's Big 5 Motivation Domains to Games. *Puhe Game Developers' Conference 2012*. Verkossa <http://www.gdcvault.com/play/1015595/The-5-Domains-of-Play> Viitattu: 1.12.2017

Vannini, Phillip (2008). Snacking as Ritual: Eating Behavior in Public Places. Teoksessa Lawrence C. Rubin (toim.): *Food for Thought: Essays on Eating and Culture*. Jefferson, NC: McFarland, 237–47.

Väistö, Terhi (2016). *Children's Discourse on Development in Online and Offline fields: A Study of Positions and Symbolic Power*. Aalto University publication series, doctoral dissertations. Helsinki: Aalto yliopisto. Verkossa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-6848-0>

Warde, Alan (2005). Consumption and Theories of Practice. *Journal of Consumer Culture* 5:2, 131–153. Doi: 10.1177/1469540505053090

Yee, Nick (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior* 9:6, 772–775. Doi: 10.1089/cpb.2006.9.772

Pelit

Alexey Pajitnov (1984). *Tetris*. Useita alustoja, Neuvostoliitto.

Angel, Robert (1985). *Pictionary*. Lautapeli, Yhdysvallat: Hasbro.

Charles Darrow (1935). *Monopoli*. Lautapeli, Yhdysvallat: Hasbro.

EA Canada (2015). *FIFA 16*. Microsoft Xbox 360, Yhdysvallat: Electronic Arts.

Firaxis (2010). *Civilization V*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Take-Two Interactive Software, Inc.

Hidden Path Entertainment/Valve Corporation (2012). *Counter-Strike: Global Offensive*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Valve Corporation.

King (2012). *Candy Crush Saga*. Android/iOS, Ruotsi: King.

Koivusalo, Mikko (1989). *Alias*. Lautapeli, Suomi: Nelostuote Oy.

London Studio (2017). *Singstar*-pelit. Sony Playstation, Japani: Sony Interactive Entertainment.

Maxis/The Sims Studio (2000). *The Sims*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Electronic Arts.

Niantic (2012). *Ingress*. Android/iOS, Yhdysvallat: Niantic.

Niantic (2016). *Pokémon GO*. Android/iOS, Yhdysvallat: Niantic.

Nintendo (2006). *Wii Sports*. Nintendo, Wii, Japani: Nintendo.

Psyonix (2015). *Rocket League*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Psyonix.

Slightly Mad Studios (2015). *Project CARS*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Bandai Namco Entertainment.

Supercell (2012). *HayDay*. Android/iOS, Suomi: Supercell.

Traveller's Tales (2017). *Lego*-videopelit. Useita alustoja, Yhdysvallat: Warner Bros. Interactive Entertainment.

Zynga (2011). *FarmVille*. HTML5, Yhdysvallat: Zynga.

 admin / marraskuu 30, 2017 / Vuosikirja2017 / artikkeli

Pelitutkimus.fi / Tietosuojakäytäntö / Palvelun tarjoaa WordPress