

## Lautapelistä juomapeliksi – pelillisen lisäarvon tuottaminen ei-pelillisin keinoin

Vuonna 1967 ilmestyneen Kimble-lautapelin ympärille on rakentunut etenkin opiskelijapiireissä omanlaisensa alakulttuuri, jossa Kimblen tehtävänä on toimia juomapelin muodossa tutustumisväylänä uusien ja vanhojen opiskelijoiden välillä. Toisaalta pelistä on tullut näpertelyn ja puuhastelun kohde, sillä opiskelijat tuottavat jatkuvasti uusia, omaan käyttöön tarkoitettuja (juoma)versioita pelistä.

Pelillistäminen on yleensä nähty pelimäisten ominaisuuksien sisällyttämisenä ei-pelikäyttöön tarkoitettuihin tuotteisiin ja palveluihin (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke 2011). Käsite ja tutkimus laajenevat kuitenkin jatkuvasti, ja esimerkiksi Katriina Heljakka (2015) näkee sen kattavan hyvinkin suuren kirjon erilaisia tuotteita kuten leikki-välineitä ja sovelluksia. Olli Sotamaa ja Jaako Stenros (2016) ovat tutkineet pelillistämisen suhdetta juomapeleihin: he kysyvät, ovatko juomapelit juomisen pelillistämistä vai juominen pelaamisen välineellistämistä. Etenen tässä tutkimuksessa hieman toiseen suuntaan kysyen, miten ei-pelilliseksi mielletyllä keinolla kuten alkoholilla pelillistetään jo peliksi tuotettua esinettä ja millaisia vaikutuksia tällaisella toiminnalla on itse pelille. Tutkimusaineistoni muodostuu vuonna 2015 toteuttamani Kimble-verkkokyselyn vastauksista sekä vuonna 2017 Aalto yliopiston Automaatio- ja systeemiteknikan killan (ASK) opiskelijoiden parissa tekemästäni haastattelusta ja dokumentaatiosta sekä sähköpostitse saadusta selvityksestä.

Sotamaan ja Stenrosin mukaan juomapeleihin liittyvä tutkimus on pitkään käsitelty vain juomapeliin negatiivisia puolia eikä keskustelussa ole huomioitu sitä, mitä hyötyä juomapelitutkimuksesta voi olla pelitutkimukselle yleensä. Juomapeleillä on

erilaisia sosiaalisia funktioita kuten edellä mainittu sosiaalisen kanssakäymisen helpottaminen. Niiden avulla on myös mahdollista tutkia omia rajojaan, ja ne ovat lääke tylsistymiselle. Juomisen vaikutukset johtavat kuitenkin aina siihen, että pelaajasta tulee jatkuvasti vain huonompi kuin pelin alussa. Juomapeliin tarkoituksia voivat siis olla humaltuminen, sosiaalinen kanssakäyminen tai pelaaminen. (Sotamaa & Stenros 2016.) Yksi olennainen seikka Sotamaan ja Stenrosin (2016) mukaan on se, miten vahvasti juominen on integroitu peliin eli voiko peliä pelata ilman (alkoholin) juomista. Elias ja kumppanit (2012) kirjoittavat varsinaisen pelin ulkopuolella tai rinnalla tapahtuvasta toiminnasta (superstructure), joka voi Sotamaan ja Stenrosin (2016) mukaan olla esimerkiksi alkoholien käyttöä. Toisaalta juominen voi Sotamaan ja Stenrosin (2016) mukaan liittyä myös metapeliin (Elias ja kumppanit 2012) eli toimintoihin, jotka eivät kuulu itse peliin mutta jotka liittyvät peliin jollain tapaa.

Kimble on sekä kyselyvastaajien että ASK:n opiskelijoiden mukaan tarpeeksi helppo ja yksinkertainen kääntää juomapeliksi. Aineistosta on tulkittavissa, ettei juominen ole vain pelin ohella suoritettavaa toimintaa, vaan osa pelisääntöjä ja pelin rakennetta; osa vastaajista oli esimerkiksi käyttänyt olutpulloja tai pullonkorkkeja pelinappuloina. Toisaalta pelin yksinkertaisen luonteen takia sääntöjä usein monimutkaistettiin, mikä teki pelistä haastavamman alkoholia nauttivalle pelaajalle, joka ei lopua kohden enää muistanut sääntöjä. Peliä pelattiin monesti myös ilman alkoholia, ja ASK:n opiskelijat kertovat kokeilleensa esimerkiksi "Euron juusto" -Kimbleä sekä juomisen korvaamista liikuntatehtävillä.

Vaikka alkoholi on tärkeä osa peliä, ensimmäisen vuoden opiskelijoille annetaan mahdollisuus helpotettuun versioon, jossa alkoholijuomia nautitaan normaalia juomapeliä vähemmän.

Tyypillistä Kimble-juomapeliversioille oli myös ylimääräinen puuhastelu ennen pelaamista. Puuhastelu muodostui aineiston perusteella asujen ja pelilaudan valmistelusta tai täysin uusien pelilautaversioiden rakentelusta. Pelilautaversiot toivat peliin lisähaastetta sääntöjen ohella. Jokaisessa juomapeliversiossa oli kuitenkin yhteistä se, että Kimblen peruselementit kuten noppakuppu, silmäluuku kuusi ja toisten pelinappuloiden syöminen eivät muuttuneet. Kimblen alkuperäiset säännöt ja ominaisuudet tosin vaikuttivat oman käsitteistön syntymiseen. Esimerkiksi ASK:n opiskelijat olivat antaneet lisänimiä nopan silmäluvuille ja puhuivat Kimble-jumalista, jotka vaikuttivat jokaiseen peliin. Eräs kyselyvastaaja puolestaan kirjoitti, että kukin joukkue nimettiin ja uudet säännöt kirjoitettiin pelipakkauksen kanteen. ASK:n opiskelijat ovat myös luoneet Kimblestä oman ihmisversionsa, jota pelataan juomapelissäännöillä. Ihmis-Kimblessä pelilauta rakentuu sohvista ja Ikeasta ostetuista matoista, jotka muodostavat peliradan sekä joukkueiden kotipesät. Pelaajat itse toimivat radalla pelinappuloina, ja kullakin pelaajalla on päällään oman joukkueensa väriä edustava poncho. ”Pelilaudan” keskellä on itsarakennettu pienempi pelilauta, jolla tapahtuvat nappuloiden siirrot demonstroidaan ihmispelilaudalla.

Ei-pelilliset elementit lisäävät pelin uudelleenpelattavuutta ja tuovat peliin vaihtuvuutta. Ne estävät pelaajaa kyllästymästä peliin etenkin silloin, kun pelaaja voi itse määrittellä, mitä ei-pelillisiä elementtejä hyödyntää. Alkoholin kaltaisia ei-pelillisiä elementtejä on muitakin, sillä esimerkiksi yksi kyselyvastaaja kertoi korvanneensa kadonneet pelinappulat suklaanapeilla, jotka lopulta syötiin oikeasti. Tällainen käyttäjän toiminta muovaa pelin klassikoitumista ja vanhentumattomuutta, kun peli säilyy käytökelpoisena osien katoamisen tai hajoamisen jälkeenkin.

## Lähteet

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek '11. ACM. <http://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Elias, G. S., Garfield, R., & Gutschera, K. R. (2012). *Characteristics of Games*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Heljakka, K. (2015). Leikkítieto 2015: Pelillistyvä nukkeleikki leikkilisen kääntein aikakaudella. *Pelítutkimuksen Vuosikirja 2015*, (pp. 99–119). <http://www.pelítutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-leikkítieto-2015-pelillistyva-nukkeleikki-leikkilisen-kaantein-aikakaudella>

Sotamaa, O. & Stenros, J. (2016). *Through a Shot Glass, Darkly: The Study of Games in the Light of Drinking Games*. *Games and Culture*, (pp. 1–17). <http://doi.org/10.1177/1555412016679772>