

VUOROVAIKUTUS VERKKOPELIYHTEISÖISSÄ

Marko Siitonen

Lectio praecursoria puheviestinnän väitöskirjan "Social Interaction in Online Multiplayer Communities" tarkastustilaisuudessa Jyväskylän yliopistossa 22.9.2007. Vastaväittäjänä tilaisuudessa oli yliassistentti Tony Manninen (Oulun yliopisto) ja kustoksena professori Maarit Valo.

Sosiaaliin verkostoihin kuulumisen on yksi ihmisyyden perusolottuvuuksista. Verkostot sitovat meitä yhteen ja auttavat määrittämään paikkaamme maailmassa. Siihen, keitä me olemme ja millaiseksi me näemme itsemme, vaikuttaa hyvin paljon se, keiden kanssa me olemme tekemisissä ja millaisiin ryhmiin ja yhteisöihin kuulumme.

Teknologiavälitteisen viestinnän mahdollisuudet ovat monipuolistuneet läpi 1900-luvun. Tämä kehitys on avannut ennennäkemättömiä mahdollisuuksia sosiaalisten verkostojen toiminnalle. Asuinpaikan tai muiden, usein sattumanvaraisten ja ulkopuolisten, tekijöiden sijaan yhteisölliset siteet rakentuvat nykyään entistä useammin vapaaehtoiselle valinnalle. Yksi esimerkki tällaisista verkostoista ovat ne ryhmät ja yhteisöt, jotka toimivat verkkopelien, tietoverkkoja hyödyntävien monen pelaajan tietokonepelien, ympärillä. Kutsun tutkimuksessani näitä verkostoja nimellä verkkopeliyhteisöt.

Ensimmäiset omat verkkopelikokemukseni ovat 1990-luvun alusta. Vaikka tuon ajan verkkopelien graafinen loisto jäikin useimmiten värikkään tekstin tasolle ja vaikka yhteys oli hidas ja epävarma, oli toisen ihmispelaajan kohtaaminen verkkopelin sisällä elähdyttävä kokemus. Samassa pelimaailmassa oleminen sai aikaan välittömän

hengenheimolaisuuden tunteen. Paljon myöhemminkin, yliopisto-opiskelijana verkkopelejä pelatessani, yllätyin aina uudelleen siitä, kuinka voimakkaan yhteenkuuluvuuden tunteen samaan pelimaailmaan uppoutuminen parhaimmillaan sai aikaan. Kuitenkin tietokonepelit ja pelaaminen nähtiin vielä pitkään, ja nähdään joskus edelleenkin, epäsosiaalisena toimintana, merkityksettömänä tai vähintään tuottamattomana ja siksi tuomittavana leikkinä. Näin ei kuitenkaan ole. Vaikka tietokoneiden ja tietoverkkojen historia on monelta osin vakavan työntäyteinen, on tietoverkkoja niiden kehittämisestä lähtien käytetty myös hauskanpitoon, pelaamiseen ja epäviralliseen jutusteluun. Nykyään suurimpien yksittäisten verkkopelien pelaajamäärät mitataan miljoonissa, ja niiden taloudellinen sekä kulttuurinen arvo kasvaa jatkuvasti. Tyypillinen verkkopeli perustuu ainakin osin pelaajien väliselle yhteistyölle tai kilpailulle, palkitsee pitkäjänteisestä yhteistoiminnasta ja sisältää monipuoliset viestintämahdollisuudet. Pelaajien välinen vuorovaikutus on monen pelaajan verkkopeleissä keskeisellä sijalla, ja juuri se tekee niistä kiinnostavan tutkimuskohteen puheviestintätieteen näkökulmasta.

Havaitsemani yhteenkuuluvuuden tunteen muodostuminen peliympäristössä innosti minua tutkijana tarkastelemaan lähemmin vuorovaikutusta verkkopeliyhteisöissä. Halusin saavuttaa kokonaisvaltaisen ymmärryksen siitä, kuinka pelaajat rakentavat ja ylläpitävät pelien ympärillä toimivia yhteisöjään.

Tutkimukseni perustuu ajatukselle, että yhteisöt ovat sosiaalisesti rakentuneita. Olemalla vuorovaikutuksessa keskenään yhteisön jäsenet rakentavat ja ylläpitävät yhteisöprosessia. Tästä näkökulmasta yhteisön jäsenten jokapäiväinen vuorovaikutus nousee tarkastelun keskiöön. Se on se yhteisön ydin, jota ilman yhteisöä ei voisi olla olemassa. Sosiaalinen rakentuminen viittaa myös siihen, että yhteisöt ovat pohjimmiltaan symbolisia. Tällöin yhteisön jäseniä yhdistää jaettujen merkitysten systeemi. Jaetut merkitykset eivät ilmesty tyhjästä – ne ovat jatkuvan neuvottelun tulos. Juuri merkitysten jakaminen mahdollistaa yhteisöllisyyden tunteen

kokemisen ja yhteisöön samaistumisen: erottaa yhteisöön kuuluvat sen ulkopuolisista.

Tutkimukseni edustaa laadullista tutkimusta. Se sijoittuu niin sanottuun naturalistiseen paradigmaan ja noudattelee etnografista lähestymistapaa. Tämä tarkoittaa, että tarkastelun kohteena on vuorovaikutuskäyttäytyminen sen luonnollisessa ympäristössä ja että hypoteesien testaamisen sijaan kohteena olevasta ilmiöstä pyritään muodostamaan kokonaisvaltainen kuva mahdollisimman vähin ennakko-odotuksin. Tutkimukseni päätavoitteena oli kuvata ja ymmärtää vuorovaikutusta verkkopeliyhteisöissä. Tähän tavoitteeseen liittyen halusin pohtia sosiaalisuuden merkitystä verkkopeleille ja verkkopeliyhteisöille. Olin myös kiinnostunut muista motiiveista verkkopeliyhteisöjen toiminnan ja jäsenyyden taustalla ja halusin selvittää, millainen voisi olla stereotyyppisen verkkopeliyhteisön elinkaari. Lisäksi halusin tarkastella yhteisön käsitettä teknologiavälitteisen viestinnän ja verkkopelien konteksteissa ja pohtia niitä mahdollisia haasteita, joita vuorovaikutuksen tutkimiseen verkkopeleissä voisi liittyä.

Käytin tutkimuksessani kahta osin päällekkäistä ja toisiaan tukevaa aineistoa. Ensimmäisen aineiston keräsin osallistuvan havainnoinnin keinoin olemalla jäsenenä kahdessa verkkopeliyhteisössä massiivisessa linjaroolipelissä nimeltään Anarchy Online. Tämä aineisto koostuu aitojen vuorovaikutustilanteiden lokitiedoista, vapaista muistiinpanoista sekä kuvakaappauksista. Osallistuvan havainnoinnin tarkoituksena oli saavuttaa immersio eli päästä mahdollisimman lähelle tavallisten jäsenten elämää verkkopeliyhteisöissä. Toisen aineiston keräsin haastatteleamalla viittätoista verkkopelien pelaajaa. Haastattelujen tarkoituksena oli selvittää pelaajien käsityksiä ja kokemuksia yhteisöllisyydestä verkkopeleissä. Kolme haastateltavistani kuului joko toiseen tai molempiin niistä yhteisöistä, joissa tein osallistuvan havainnoinnin. Suurin osa haastateltujen kokemuksista oli kuitenkin peräisin muista peleistä, joten haastatteluaineiston voidaan nähdä laventavan osal-

listuvan havainnoinnin aineiston näkökulmaa. Analysoin aineistot aineistolähtöisesti laadullisen sisällönanalyysin keinoin.

Tutkimukseni aineistosta käy ilmi, että verkkopelit tarjoavat hedelmällisen ympäristön pelaajien väliselle vuorovaikutukselle ja ryhmien ja yhteisöjen toiminnalle. Verkkopeliyhteisöt eivät muodosta homogeenistä joukkoa, vaan saattavat erota suuresti saman pelin sisälläkin. Yhteisöt voivat erota toisistaan esimerkiksi siinä, kuinka eksklusiivisia ne ovat, millaiset niiden arvot ja tavoitteet ovat, millainen niiden roolirakenne tai valtahierarkia on ja kuinka niiden jäsenet pitävät toisiinsa yhteyttä. Samaten verkkopelien pelaajilla saattaa olla erilaisia motiiveja jäsenyyden suhteen. Yksi hakee seuraavaa ja hauskaa ajanvietettä, toista ajaa eteenpäin kilpailuviettiä ja kolmas näkee yhteisöt keinona saada kaikki irti jostakin tietystä pelistä, pelikokemuksesta. Toisaalta aineistosta käy myös ilmi, että riippumatta verkkopeliyhteisöjen mahdollisista eroista niissä vuorovaikutuksen tavoissa, joilla yhteisöprosessia edistetään, voidaan nähdä yhteneväisyyksiä ja yleisiä linjoja. Nostan seuraavaksi esiin joitakin tällaisia, erityisen mielenkiintoisiksi katsomiani tuloksia tutkimuksestani.

Oli kiinnostavaa havaita, kuinka verkkopeliyhteisöjen jäsenet saattoivat lähentyä toisiaan symbolisella tasolla olemalla pitkäkestoisessa vuorovaikutuksessa keskenään. Voidaan puhua symbolisesta yhteisyydestä, merkitysten lähentymisestä. Tällöin saman yhteisön jäsenet ymmärtävät toistensa tarinat, vitsit ja viittaukset tavalla, johon yhteisön ulkopuoliset eivät kykene. Oli myös kiinnostavaa nähdä, kuinka verkkopeliyhteisöjen jäsenet muodostavat vuorovaikutuksen kautta käsityksen itsestään ja toisistaan. Tämän käsityksen, niin kutsutun sosiaalisen identiteetin, muodostuminen on prosessi, jossa yksilö ja hänen sosiaalinen ryhmänsä käyvät jatkuvaa samankaltaisuuksiin ja eroavuuksiin liittyvää vuoropuhelua. Sosiaalisen identiteetin voidaan nähdä olevan avainasemassa verkkopeliyhteisöjen vuorovaikutuksessa: se auttaa motivoimaan vuorovaikutusta jäsenten välillä, mahdollistaa toisilta jäseniltä tulevien viestien luotettavuuden arvioinnin ja luo mahdollisuuden esimerkiksi roolien muodostumiselle.

Identiteettiin liittyvät kysymykset tuntuvat nousevan usein esiin puhuttaessa tietokonevälitteisestä viestinnästä. Identiteettikeskustelua on tyypillisesti värittänyt puhe identiteeteillä leikkimisestä ja identiteettipetoksista, joilla yleensä tarkoitetaan itsensä esittämistä jonakin muuna kuin mitä fyysisessä todellisuudessa on. Tätä keskustelua on käyty ja käydään myös verkkopelien ympärillä. Mainetta ovat keränneet esimerkiksi tutkijoiden arviot siitä, kuinka monen pelimaailmassa vastaan kävelevän naishahmon takana onkin miespelaaja. Oli kuitenkin mielenkiintoista huomata, että tarkasteltaessa nimenomaan verkkopeliyhteisöjen vuorovaikutusta, identiteettiin liittyvät kysymykset jäivät osin taka-alalle tai saivat uusia merkityksiä. Tunnistettavat identiteetit ovat toki yhteisöjen toiminnalle äärimmäisen tärkeitä. Esimerkiksi roolien tai maineen muodostuminen on mahdollista ainoastaan, mikäli yhteisön jäsenet pystyvät luotettavasti tunnistamaan toisensa. Erityisen kiinnostavana pidän kuitenkin sitä, että verkkopeliyhteisöjen toiminnan kannalta ei näytä useinkaan olevan merkitystä sillä, perustuvatko käsitykset toisista jäsenistä heidän fyysisiin tuntomerkkeihinsä vai eivät. Sen sijaan tärkeäksi näyttävät nousevan esimerkiksi käsitykset siitä, mitä kukin jäsen pystyy tarjoamaan yhteisölle, millainen asenne heillä on yhteisön toimintaa kohtaan ja kuinka luotettavia he ovat.

Mielenkiintoista oli myös johtajuuden merkityksen korostuminen läpi aineiston. Yhteisen vision luominen ja ylläpitäminen sekä yhteisön toiminnan organisointi ovat esimerkkejä niistä tavoista, joilla johtajuus näyttäytyy verkkopeliyhteisöissä. Johtajan kiinnostuksen loppuminen tai johtajan ja yhteisön välinen konflikti ovat puolestaan vaikeimpia haasteita mitä verkkopeliyhteisöt voivat kohdata. Nähdäkseni on ainakin kaksi seikkaa, jotka auttavat ymmärtämään johtajuutta verkkopeliyhteisöissä. Ensimmäinen näistä on verkkopeliympäristön vapaaehtoisuus, jossa toiminnan mielekkyys ja siitä saatava mielihyvä ovat ensiarvoisen tärkeitä. Tällaisessa ympäristössä johtajan antama esimerkki ja hänen kykynsä motivoida muita jäseniä korostuvat. Toinen seikka, joka saattaa selittää johtajuuden korostumista, on teknologiavälitteisen

viestinnän suuri osuus verkkopeliyhteisöjen vuorovaikutuksesta. Vaikka läsnäolon tuntua pyritäänkin useissa nykyisissä verkkopeleissä simuloimaan mahdollisimman hyvin, vaatii sen toteutumisen useimmiten silti jatkuvaa ponnistelua. Tyhjänä kaikuvat viestikanavat ja keskustelualueet ovat jokaisen verkkopeliyhteisön painajainen, jonka välttäminen on erityisesti johtajien vastuulla. Täyttäessään tätä vastuuta johtajat ovat usein korostuneesti näkyvillä, heistä tulee yhteisön toiminnan ruumiillistumia. Kuten eräs haastateltava asian ilmaisi: ”Yhteisöt tunnetaan johtajistaan.”

Mielenkiintoisena pidän myös verkkopeliyhteisöjen prosessinäkökulman korostumista aineistossa. Jos verkkopeliyhteisöjä tarkastellaan yksittäisinä tapauksina, voi ulkopuolisesta tarkkailijasta helposti näyttää siltä, että ne ovat usein liian lyhytikäisiä yhteisöllisyyden muodostumiselle. Suuri osa verkkopeliyhteisöistä ei nimittäin elä joitakin kuukausia pitempään, vaikka esimerkkejä vuosia kestäneistä yhteisöistäkin toki on. Yksittäiseen yhteisöön keskittyminen jättää kuitenkin huomiotta olennaisia piirteitä verkkopeliyhteisöprosessista. Verkkopeliyhteisön hajoaminen ei useinkaan tarkoita sitä, että yhteisön jäsenten muodostama sosiaalinen verkosto romahtaisi täysin. Päinvastoin, on mahdollista, ja jopa tavallista, että verkkopeliyhteisöistä eroaa pieniä versoja, jotka kasvavat uusiksi yhteisöiksi, tai että verkkopeliyhteisön hajoamisen jälkeen osa sen verkostosta alkaa rakentaa uutta yhteisöä.

Mielenkiintoinen ja mielestäni rohkaiseva tulos oli myös verkkopeliyhteisöjen jäsenten usein osoittama valmius neuvotella heille tärkeistä asioista huolimatta siitä, että se ei aina ole ongelmatonta. Ensisilmäyksellä verkkopeleissä näyttää olevan useita tekijöitä, jotka voivat luoda pohjan konflikteille. Tällaisia ovat pelimekaniikkaan usein liittyvä kilpailuhenkisyys sekä yhteisöjen ja pelaajien toisistaan eriävät tavoitteet. Pessimisti voisi vielä lisätä, että tietoverkoissa on niin helppo loukata toista ja kävellä pois mitään menettämättä, että konfliktien ratkaisemiseen ei kannata panostaa. Erityisesti pitkäaikaisissa verkkopeliyhteisöissä vakavat konfliktit ovat kuitenkin verrattain harvassa, ja yhteisöjen jäsenet voivat toi-

mia hyvinkin aktiivisesti niiden hillitsemiseksi ja ratkaisemiseksi. Tähän voi nähdäkseni liittyä monia tekijöitä. Monen pelaajan peleissä on usein taustalla jonkinlainen yhteistoiminnan ideaali. Kun tähän yhdistää yhteistoiminnan vapaaehtoisuuden, hauskan pitämisen tai viihtymisen lähtökohdat, sosiaalisten suhteiden jatkuvuuden ja tämän jatkuvuuden mahdollistaman sosiaalisen identiteetin muodostumisen, voidaan nähdä, että verkkopeliyhteisöjen jäsenillä on monia syitä paitsi vältellä konflikteja, myös ratkaista ne niiden tullessa eteen.

Tutkijantyöhön kuuluu olennaisena osana oman työn jatkuva arviointi ja uudelleenohjaus. On harvinaista, että tutkimus etenisi junan lailla alkupisteestä kohti määränpäättään. Pikemminkin kyseessä on muuttuva labyrintti, jota samotessaan tutkija kulkee sekä synkkien umpikujien että kuulaiden näköalapaikkojen kautta. Labyrintin päätepisteessä huomaa, että monen asian olisi voinut tehdä toisin – että oli olemassa suurempikin reitti. Kuitenkin nimenomaan matka itsessään on ollut tärkeä, sillä se antaa paremmat lähtökohdat tulevien tutkimushaasteiden selvittämiseksi.

Tutkimukseni tarkoituksena oli kuvata ja ymmärtää vuorovaikutusta verkkopeliyhteisöissä. Olen mielestäni onnistunut muodostamaan kokonaisvaltaisen kuvan tarkastelemastani ilmiöstä. Olen mielestäni myös onnistunut syventämään sitä monin paikoin, hyödyntämään aineistoni tarjoamia monipuolisia näkökulmia. Tiedän kuitenkin, että aiheen tutkiminen on kohdallani vasta alkuvaiheessa ja että tutkimukseni aineistostakin löytyy varmasti vielä useita mahdollisuuksia viedä tutkimusta eteenpäin.

Erityisen haasteelliseksi ja samalla hedelmälliseksi olen kokenut verkkopeliyhteisöjen ilmiön monitieteisyyden. Tutkimukseni näkökulma on varsin laeva. Sen sijaan, että olisin tukeutunut vain Anarchy Onlinesta keräämäni aineistoon, olen tietoisesti peilannut sitä haastattelujen tarjoamiin välähdyksiin muista peliympäristöistä, toisenlaisista verkkopeliyhteisöistä. Sen sijaan, että olisin valinnut jonkin tietyn teoreettisen lähtökohdan analyysini poh-

jaksi, olen ammentanut varsin vapaasti sekä puheviestinnän teori-
oista että lähitieteiden näkemyksistä koskien yhteisöjen toimintaa
ja verkkopelaamista. Valitsemani lähestymistapa voi antaa aihetta
kriittiseen tarkasteluun. Se ei välttämättä tarjoa yhtä terävää kuvaa
kuin jos olisin keskittynyt johonkin yhteen tapaukseen tai tukeu-
tunut johonkin yksittäiseen oman tieteenalani teoreettiseen lähtö-
kohtaan. Toisaalta uskon, että tutkimukseni piirtämä kuva on juuri
valitsemani lähestymistavan ansiosta niin monisävyinen, ja toivon,
että olen pystynyt tekemään rikkaalle aineistolleni oikeutta.

Tutkimukseni tulokset nostavat esiin lukuisia haasteita tulevalle
tutkimukselle. Nykyaikaisen viestintätodellisuuden monimuotoi-
suus samoin kuin eri viestintätapojen välinen konvergenssi vai-
keuttavat tutkittavan ilmiön rajaamista. Esimerkiksi jonkin tietyn
verkkopelin sisäisen dynamiikan tunteminen ei välttämättä auta
ymmärtämään kaikkia pelissä toimivia yhteisöjä. Yhteisöillä saat-
taa olla pitkä historia muissa peleissä tai toimintaympäristöissä.
Yhteisön jäsenten välinen yhteydenpito saattaa perustua suurim-
maksi osaksi pelin ulkopuolisiin viestintämahdollisuuksiin: osa
heistä saattaa esimerkiksi tavata myös kasvokkain. Vastaavan
haasteen tulevalle tutkimukselle tarjoaa pitkäikäistutkimuksen vai-
keus kontekstissa, jossa tarkastelun kohteena olevat ilmiöt ovat
jatkuvan muutoksen kohteena. Myös lukuisat eettiset kysymykset
tulevat tulevaisuudessaakin haastamaan verkkopeliyhteisöjen vuo-
rovaikutuksen tutkijoita.

Verkko- tai virtuaaliyhteisöjä koskeva keskustelu on usein ollut
vastakkainasettelun värittämää. Toisaalta on esitetty, että tietover-
koissa toimivat ryhmät ja yhteisöt voisivat olla uuden ja uljaan ajan
alku, toisaalta ne on nähty vähempiarvoisiksi tai epäaidommiksi
kuin perinteiset yhteisöllisyyden muodot. Samoin kuin teknologia-
välitteisen viestinnän keskustelulle on ollut hyödyllistä pyrkiä irti
jatkuvasta vertailusta kasvokkaisviestintään, on verkkoyhteisöjä
koskevalle keskustelulle hyödyllistä pyrkiä irti jatkuvasta vertai-
lusta aikaisempiin yhteisöllisyyden muotoihin.

Tutkimukseni tulosten perusteella voi päätellä, että verkkopelit tarjoavat hedelmällisen ympäristön ryhmien ja yhteisöjen toiminnalle. Vapaaehtoisuuteen ja yhteiseen toimintaan perustuvat verkkopeliyhteisöt ovat tyyppiesimerkki nykypäivän sosiaalisista verkostoista: laajalle ulottuvista, monitasoisista ja alati muuttuvista siteistä samanmielisten ihmisten kesken.