

# Kirkon työntekijöiden näkemät tavoittavan työn mahdollisuudet paikkatietoon perustuvissa peleissä



## JOHDANTO

Teknologia kehittyy jatkuvasti ja muovaa maailmaamme monin eri tavoin. Tämä koskee myös kirkkoa. Kirkon uusimmat strategiat *Kohtaamisen kirkko 2014–2020* sekä *Ovet auki 2020–2026* käsittelevät sitä, miten kirkko kykenee alati muuttuvassa toimintaympäristössä merkityksellisesti kohtaamaan ihmisiä ja olemaan heidän kanssaan mielekkäästi vuorovaikutuksessa. Vaikka tekniikan, uusien sovellusten ja teknoälyn kehitys tuovat mukanaan monia haasteita, ne tarjoavat myös uusia mahdollisuuksia tavoittavalle työlle. Eräs näistä mahdollisuuksista liittyy paikkatietoon perustuviin peleihin, joissa pelimaailma rakentuu reaali maailmaa mallintavan kartan avulla ja liikkuminen pelimaailmassa tapahtuu siirtymällä fyysisesti paikasta toiseen. Kartalla pelaaja näkee virtuaalisia pelikohteita, joihin monet tärkeät pelin toiminnot on sidottu. Pelikohteiden sijainti on siis tärkeä pelaamista määrittävä tekijä, joka ohjaa sitä, missä pelejä käytännössä pelataan.

Tällä hetkellä ladatuin ja tunnetuin paikkatietoihin perustuva peli on yhdysvaltalaisen Nianticin vuonna 2016 julkaisema Pokémon

GO. Koska useat kirkot, seurakuntatalot ja hautausmaat ovat Pokémon GO:ssa keskeisiä kohteita, monet pelaajat liikkuvat päivittäin näiden rakennusten läheisyydessä.<sup>1</sup> Artikkelimme tavoitteena on pohtia, miten kirkko voi hyödyntää tätä pelimaailmaan kytkeytyvää ilmiötä omassa toiminnassaan, erityisesti kirkon etsiessä uusia keinoja kohdata ihmisiä.<sup>2</sup>

Sonja Gabriel on paikkatietoja koskevassa tutkimuksessaan todennut, että jotkut seurakunnat hyödyntävät paikkatietoon perustuvia pelejä tavoittavassa työssään, kun taas toiset seurakunnat ja jotkut uskonnot ovat suhtautuneet peleihin hyvinkin kielteisesti.<sup>3</sup> Kirkon työntekijöiden asenteita ja näkökulmia paikkatietoja hyödyntäviä pelejä kohtaan ei kuitenkaan ole aikaisemmin laajasti kartoitettu. Korjataksemme tämän puutteen selvitimme kyselytutkimuksen keinoin, miten kirkon työntekijät Suomessa suhtautuvat paikkatietoon perustuvien pelien pelaajiin ja miten he ovat hyödyntäneet, hyödyntävät ja aikovat hyödyntää paikkatietoon perustuvia pelejä tavoittavassa työssään. Tarkastelemme näitä aiheita kirkon *Ovet auki* ja *Kohtaamisen kirkko* -strategioiden ja tavoittavan työn näkökulmista. Lisäksi

hyödynämme Pokémon GO -pelistä jo ole-  
massa olevaa laajaa akateemista kirjallisuutta  
ja pohdimme, miten paikkatietoon perustuvat  
pelit vaikuttavat kirkon toimintaan Suomessa ja  
muualla maailmassa.

Kirkon uudessa vuoteen 2026 voimassa  
olevassa *Ovet auki* -strategiassa mainitaan useita  
päämääriä, jotka voidaan saavuttaa silloin, kun  
paikkatietoihin perustuvien pelien pelaajia koh-  
dataan fyysisesti tai virtuaalisesti kirkon alueella  
ja tiloissa. Strategia korostaa kirkon missionaa-  
rista elämää. Missionaarisuus voi toteutua paik-  
katietoihin perustuvien pelien hyödyntämisessä,  
sillä niiden käyttö tarjoaa kirkolle mahdollisuu-  
den vuorovaikutukseen myös sellaisten ihmisten  
kanssa, jotka eivät kuulu kirkkoon tai ovat sen  
passiivisia jäseniä. Kirkko on strategian mukaan  
myös osallisuuden ja vieraanvaraisuuden yhtei-  
sö. Tämä strateginen päämäärä toteutuu myös  
pelien kautta, sillä ne voivat edistää ihmisten  
osallisuutta ja ylisukupolvista vuorovaikutusta.  
Toivottamalla pelaajat tervetulleiksi kirkon tiloi-  
hin viestitään heille, että kirkon ovet ovat todella  
auki kaikille. Parhaimmillaan tämä voi avata  
mahdollisuuksia myös strategiassa peräänkuu-  
lutetulle yhteiselle työlle ja kumppanuuksille,  
jotka voivat toteutua esimerkiksi yhdessä pela-  
amalla. *Ovet auki* -strategiassa korostetaan kirkon  
muutoskykyä ja ketteryyttä. Nämä tavoitteet  
tulivat esiin jo aiemmassa, vuoden 2020 lop-  
puun asti voimassa olleessa *Kohtaamisen kirkko*  
-strategiassa. Pelaajien ja uuden teknologian  
huomiointi ja käyttöönotto mahdollistavat juuri  
sellaisia rohkeita kokeiluja, joihin ajan mukana  
muuttuvan kirkon tulee kyetä.

Informaatioteknologian aikaansaamat  
sosiaaliset muutokset voivat olla rajuja. Teo-  
logit ovat pohtineet uusien teknologioiden  
merkitystä tutkimalla muun muassa tekoälyn  
teologiaa,<sup>4</sup> virtuaalisten paikkojen pyhyttä<sup>5</sup>  
sekä videopelien teologiaa.<sup>6</sup> Lisäksi informaati-  
teknologia vaikuttaa käytännön teologiaan

muuttamalla ihmisten kommunikointitapoja.  
Informaatioteknologian tuomat muutokset  
haastavat kirkon uudistamaan vuosisatoja  
vanhoja perinteitä. Samalla kun voidaan aja-  
tella informaatioteknologian vieraannuttavan  
ihmisiä kirkosta ja sen sanomasta, sillä on myös  
kyky tuoda ihmisiä kirkkoon. Verkkoraamattu  
ja kirkon keskustelupalstat ovat tästä hyviä esi-  
merkkejä. Nämä ratkaisut rajoittuvat kuitenkin  
usein jo valmiiksi kirkon yhteydessä olevien  
ihmisten käyttöön.

## TEKNOLOGIAN ROOLI KIRKON TAVOITTAVASSA TOIMINNASSA

Kirkko on luonteeltaan missionaarinen yhteisö,  
jonka päätehtäviin on alusta lähtien kuulunut  
sen ulkopuolella olevien ihmisten tavoittaminen  
ja kutsuminen kirkon yhteyteen. Menetelmät  
kirkon tavoittavassa työssä ovat vuosisatojen  
aikana vaihdelleet. Niihin on luonnollisesti vai-  
kuttanut myös teknologia: niin käytössä olevat  
fyysiset liikennevälineet ja niiden teknologinen  
infrastruktuuri kuin viestin tuottamiseen ja  
välittämiseen suunniteltu mediateknologia,  
kirjakääröistä kirjapainoon ja moderneihin  
tietoverkkoihin saakka.

Teknologian kehitys on historian saatossa  
vaikuttanut kirkon teologiseen ajatteluun ja vies-  
tintään. Käsien kirjoitetut ja kopioidut kirjakääröt  
oli tarkoitettu papistolle, joka pystyi – erimieli-  
syyksistään huolimatta – hallitsemaan viestin si-

- 
- 1 Tregel et al. 2017; What makes a high-quality PokémonStop? s.a.
  - 2 Kohtaamisen kirkko 2014, 5.
  - 3 Gabriel (2017) kuvaa eri uskontojen ja kirkko-  
kuntien asenteita tarkastelemalla paikkatietoon  
perustuvien pelien uutisointia ja etnografisia  
havaintoja.
  - 4 Tekoälyn teologiasta tarkemmin ks. Visala  
2018.
  - 5 O’Leary 2013.
  - 6 Bosnan 2019.

sältöä lähes yksinoikeudella. Kirjapainoteknologia muutti asetelmaa, kun kirkon oppia ja elämää ohjaavat tekstit tulivat myös maallikoiden ulottuville. Interaktiivisen teknologian myötä tekstit ja niiden erilaiset representaatiot – kuunneltavat ja katseltavat dokumentit – ovat saavuttaneet yhä useampia ihmisiä. Samalla kuka tahansa on voinut tulkita ja muokata niitä. Viimeaikainen informaatioteknologian kehitys on johtanut moniin mullistuksiin, joissa perinteitä vaalivan kirkon on ollut pakko uudistaa toimintatapojaan. Esimerkiksi sosiaalisen median aikaansaamat ajattelu- ja toimintatavan muutokset ovat pakottaneet kirkon olemaan yhä vahvemmin läsnä digitaalisessa maailmassa.<sup>7</sup>

Teknologiaa käytetään usein olemassa olevien prosessien tehostamiseen eli *konservatiivisesti*.<sup>8</sup> Kirkon toiminnassa tämä tarkoittaa sitä, että se voi käyttää sosiaalisen median sovelluksia välittääkseen tietoja toiminnastaan kohdistetuille ryhmille. Teknologiaa sovelletaan *uudistavasti* silloin, kun luodaan uusia toimintamalleja, jotka edellyttävät teknologiaa. Teknologian uudistava soveltaminen kirkossa tulee näkyviin esimerkiksi Helsingin seurakuntayhtymän verkkopapin toiminnassa. Hänen tehtävänä on toimia ihmisten arjessa uuden median kautta. Kirkko on myös ottanut käyttöön mobiilikirkko.fi-sovelluksen, jossa hyödynnetään teknologiaa aina e-hartauksista rukouskoneeseen.<sup>9</sup> Uudistamista tarvitaan myös tulevaisuudessa. Esimerkiksi tiettyyn ikävaiheeseen sijoittuva rippikoulu voidaan muotoilla uudenlaiseksi elämänpituiseksi oppimisprosessiksi (engl. life long learning), jota teknologia tukee ja kontekstualisoi siten, että ”rippikoululaisen” elämänvaiheet ja -tilanteet otetaan automaattisesti rippikoulun edetessä huomioon.

Teknologian kehitykseen on aina liittynyt vallankäytön uusjako. Kirkon tapauksessa pyhiä tekstejä ja muita keskeisiä dokumentteja tulkitsevan tahon auktoriteetti perustuu yhä enem-

män siihen, kuka hallitsee sekä teknologiaa että sen käsittelemää teologista sisältöä. Asema kirkon hierarkiassa ei itsessään takaa toimijan auktoriteettia. Jotta kirkko voi tavoittaa ihmisiä ja vaalia ydintehtäviään, kirkon työntekijöiden ja muiden jäsenten tulee hallita sekä olemassa oleva että kehittyvä teknologia.

Kirkon ja teknologian kohtaamista tutkitaan digiteologiassa.<sup>10</sup> Tämä tutkimusalue on vielä nuori, mutta se kasvaa ja laajenee jatkuvasti. Digiteologia nivoutuu yhteen ja on osittain päällekkäinen digitaalisen uskonnon (engl. digital religion<sup>11</sup>) tutkimuksen kanssa. Koska digiteologia tutkii laajasti teknologiaan liittyviä teologisia kysymyksiä,<sup>12</sup> sen aihepiiriin sopii luontevasti myös peliteknologian soveltamisen tutkiminen ja arvioiminen osana kirkon missionaarista tehtävää.

Kirkkolain toisessa pykälässä todetaan, että kirkon pysyvä tehtävä koostuu sen tunnustuksen mukaisesta Jumalan sanan julistamisesta, sakramenttien jakamisesta, kristillisen sanoman levittämisestä sekä lähimmäisenrakkauden toteuttamisesta.<sup>13</sup> Interaktiivisen teknologian myötä kirkon tehtävä saa uusia, moderneja tulkintoja. Älypuhelimilla käytettävien sovellusten avulla käyttäjä voi löytää Raamatun tekstin ymmärtämistä helpottavaa lisäinformaatiota. Esimerkiksi ympäristöissä ja olosuhteissa, joissa sakramenttien jakaminen perinteisin järjestelyin ei ole mahdollista – vaikkapa koronaviruspandemian aikana – kirkko voi jakaa sakramenteja online-tilassa.<sup>14</sup> Kirkon lähetys- ja diakoniatyön uudistumiseen teknologia avaa ennennäkemättömät mahdollisuudet. Ihmisten viettäessä yhä enemmän aikaa sosiaalisessa mediassa myös kirkon on ajateltava uudelleen asemaansa eri virtuaalisissa ympäristöissä.

Sekä *Ovet auki* että *Kohtaamisen kirkko* -strategioissa on informaatioteknologian kehittymisen ohella otettu huomioon katsomusten kirjon laajeneminen, väestön ikääntyminen ja lisäänty-

nyt maahanmuutto.<sup>15</sup> Informaatioteknologia voi kasvattaa näihin prosesseihin liittyviä haasteita, mutta sillä on kyky myös tasapainottaa tilannetta. Se on monessa suhteessa myös kohtaamisen teknologiaa. Teknologian jatkuvan kehityksen vuoksi haasteeksi nousee uuden teknologian nopea haltuunotto ja hyödyntäminen. Paikkatietoon perustuvat pelit ovat tässäkin mielessä hyvä tutkimuskohde, sillä ne edustavat uutta mullistavaa median muotoa, jonka merkitystä teologisessa tutkimuksessa ei ole toistaiseksi vielä täysin ymmärretty.<sup>16</sup>

## PAIKKATIETOON PERUSTUVAT PELIT JA POKÉMON GO

Vaikka paikkatietoon perustuvia pelejä on ollut jo kauan ennen älypuhelimia, niiden suosiossa näkyi piikki vuonna 2016, kun Pokémon GO julkaistiin.<sup>17</sup> Sadat miljoonat käyttäjät latasivat pelin ensimmäisten viikkojen aikana, ja pelkästään Pokémon GO Suomi -Facebook-ryhmässä on tämän artikkelin kirjoitushetkellä 29 381 jäsentä. Nykyisin tarjolla on runsaat 50 eri paikkatietoihin pohjautuvaa peliä, ja uusia kehitetään jatkuvasti. Esimerkiksi suomalainen NextGames työstää parhaillaan suosittuun Stranger Things -televisiosarjaan pohjautuvaa paikkatietoon perustuvaa peliä. Lisäksi paikkatietoon perustuvilla peleillä on tutkimuksissa havaittu olevan myönteisiä vaikutuksia muun muassa liikkumisen lisääntymiseen<sup>18</sup>, sosiaaliseen hyvinvointiin<sup>19</sup> sekä paikallistuntemukseen.<sup>20</sup> Sensor Towerin tilastojen mukaan paikkatietoon perustuvien pelien pelaajat käyttivät vuonna 2019 yli miljardi dollaria pelinsisäisiin ostoihin.<sup>21</sup> Voidaan siis olettaa paikkatietoon perustuvien pelien pelaajien näkyvän katuruvassa jatkossakin: kyse ei ole ohimenevästä marginaali-ilmiöstä.

Paikkatietoon perustuviissa peleissä liikkuminen pelimaailmassa on mahdollista vain omaa fyysistä sijaintiaan muuttamalla. Niinpä

pelaaminen tapahtuu yleisimmin kävelen.<sup>22</sup> Pokémon GO:ssa kartalla näkyvät pelikohteet vastaavat oikeita reaali maailman kohteita.<sup>23</sup> Esimerkiksi historialliset kohteet, puistot, patsaat ja taideteokset ovat tyypillisiä pelissä näkyviä ”pisteitä”.<sup>24</sup> Kirkollisista rakennuksista ja paikoista pelissä tyypillisesti keskeisiä pisteitä ovat kirkot, seurakuntatalot ja hautausmaiden merkittävät haudat ja muistomerkit. Pokémon GO -pelissä on kahdenlaisia rakennuksia: pokestoppeja ja saleja. Pokestopeista pelaajat saavat pelissä tarvittavia esineitä, ja niihin voi asettaa pokémoneja houkuttelevan ”luren” eli vieheen. Saleilla taas taistellaan toisten pelaajien pokémoneja vastaan tavoitteena vallata sali tai kampailla yhdessä muiden pelaajien kanssa vahvaa

- 
- 7 Kirkon siirtymää sosiaalisen median aikakaudelle ja siihen liittyviä haasteita kuvaa mm. Wise 2014.
  - 8 Sutinen & Cooper s.a.
  - 9 Sovellus on osoitteessa [www.mobiilikirkko.fi](http://www.mobiilikirkko.fi).
  - 10 Ks. digiteologian tutkimuksesta Philips et al. 2019.
  - 11 Alan tutkimustraditioista ks. digitaalisen uskonnon tutkimuksen pioneeri Heidi Campbellin (2016) analyysi.
  - 12 Ks. Philips et al. 2019 määritelmä.
  - 13 Kirkkolaki 1993.
  - 14 Mikkola & Kallatsa 2021.
  - 15 Kohtaamisen kirkko 2014, 6–7; Ovet auki 2020, 16. Viimeksi mainittu käsittelee myös muita megatrendejä, kuten ilmastonmuutos (s. 14), tuloerojen kasvu (s. 16) sekä polarisaatio (s. 17).
  - 16 Gabriel 2017.
  - 17 Paavilainen et al. 2009.
  - 18 Althoff et al. 2016.
  - 19 Ewell et al. 2020.
  - 20 Oleksy & Wnuk 2017.
  - 21 Chapple 2020. Yksin Pokémon GO -peliin käytettiin vuoden 2019 aikana 894 miljardia dollaria.
  - 22 Althoff et al. 2016.
  - 23 Laato et al. (2019) esittävät, miten Niantic joukoisti pelikohteiden luonnin Ingress-pelin kautta.
  - 24 Tregel et al. (2017) kuvaavat pisteiden luontiprosessia ja -kriteereitä.





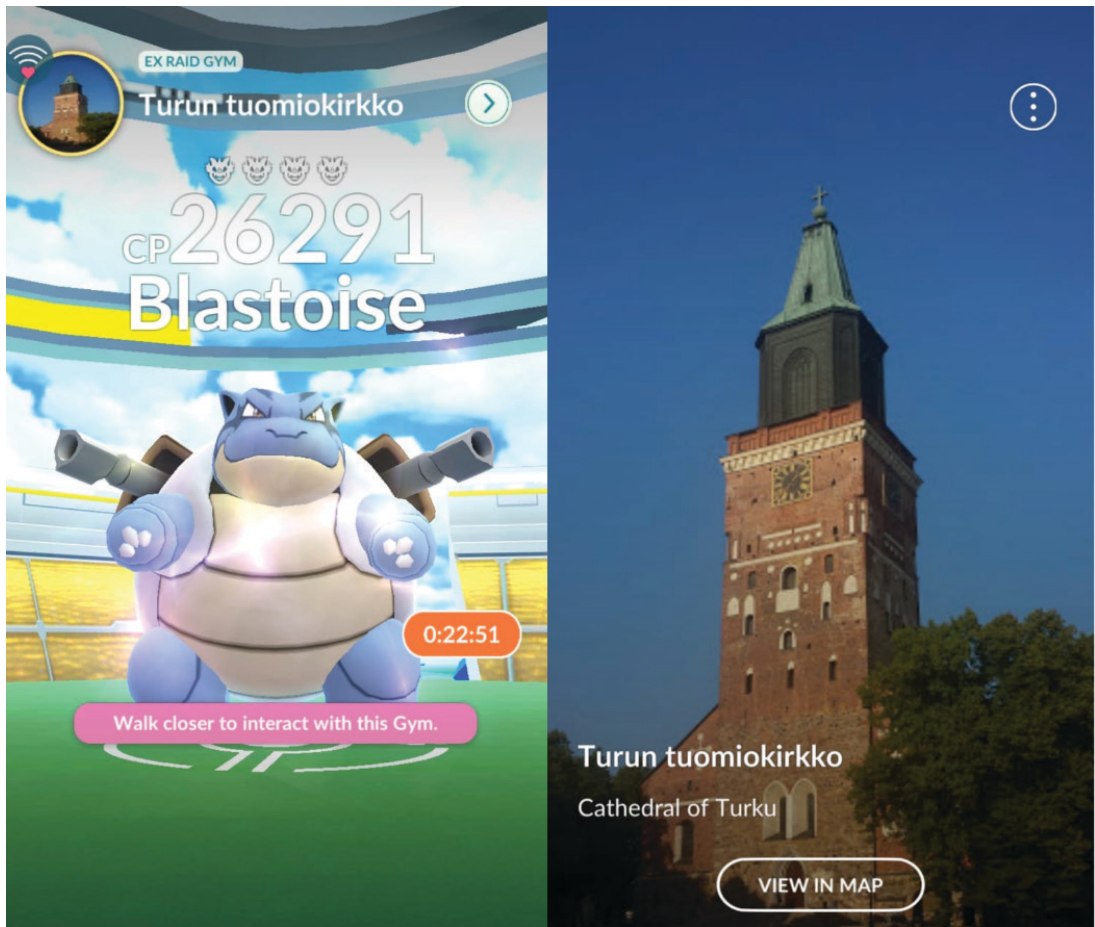
Kuva 1. Ruskon kirkon välittömässä läheisyydessä sijaitsee 13 pelikohdetta. Kuva on leikattu Ingress Intel Map -sivulta. Kuvan pohjana toimii Google Maps -satelliittikartta.

pokémonia vastaan. Kirkollisten rakennusten luona voi olla joko pokéstoppeja, saleja, tai molempia. Kaikki nämä pelimaailman kohteet ja aktiviteetit ovat pelaajille syitä hakeutua kirkollisten rakennusten ja alueiden läheisyyteen ja viettää siellä aikaa toisinaan suurellakin joukolla.

Pokémon GO:n ohella myös muut paikkatietoon perustuvat pelit saattavat johdattaa pelaajia kirkon alueille. Esimerkiksi Ingress Prime ja Harry Potter: Wizards Unite hyödyntävät samoja oikeisiin paikkoihin sidottuja pelikohteita kuin Pokémon GO. Kuvassa 1 näkyy, miltä nämä kohteet näyttävät kartalla Ruskon kirkon ympäristössä. Kohteita kirkon alueella on yhteensä 13. Yksi niistä esittää itse kirkkoa, mutta suurin osa kohteista on erilaisia hautausmaan muistomerkkejä. Hautausmaalla pelaaminen saattaa olla ongelmallista, jos esimerkiksi samaan aikaan on käynnissä hautaustoimitus tai joku on tullut muistamaan poisnukkuneita läheisiään hiljaisuudessa.<sup>25</sup> Mikäli kirkko tai

paikallinen seurakunta haluaa, sillä on oikeus vaatia pelinkehittäjältä pelikohteiden poistamista. Toinen vaihtoehto on ohjeistaa pelaajia kunnioittamaan hautausmaata ja kirkon aluetta, ja suurin osa pelaajista varmasti tekeekin näin ilman erillistä kehotusta. On havaittu, että vaikka ihmiset saattavat käyttäytyä huonommin internetissä kuin oikeassa maailmassa,<sup>26</sup> toimivat paikkatietoon perustuvien pelien pelaajat oikean maailman toimintatapojen, moraalin ja etiikan mukaan.<sup>27</sup>

Monissa paikkatietoon perustuvissa peleissä järjestetään viikottain pelinsisäisiä tapahtumia, jotka kannustavat pelaajia lähtemään liikkeelle. Pokémon GO -pelissä on järjestetty säännöllisin väliajoin EX-raideja, joihin kutsutaan pelaajia.<sup>28</sup> Nämä tapahtumat saattavat koota satojakin pelaajia samoihin pelipaikkoihin, joten kokoontumispaikkoihin täytyy mahtua useita kymmeniä pelaajia kerrallaan ilman sivullisille aiheutuvaa



Kuva 2. Turun tuomiokirkko on sali Pokémon GO -pelissä.

merkittävää häiriötä. Esimerkiksi Turun Tuomiokirkko on toiminut EX-raid-salina. Kuvassa 2 näkyy, miltä kirkko näyttää pelissä. Tuomiokirkko on siitä otollinen pelikohde Pokémon GO:n kehittäjän näkökulmasta, että se on yksi Turun tunnetuimmista ja merkittävimmistä nähtävyyksistä, siellä käy päivittäin satoja ihmisiä ja sen ympäristö on merkitty kartassa pihatieksi. Ennen EX-raidin alkua ja sen päättymisen jälkeen pelaajilla on tilaisuus keskustella kirkon edustalla ja he voivat mahdollisesti puhua myös itse kirkosta ja sen ympäristöstä. Kirkkorakennukset tulevat näin pelaajille tutuiksi, ja kirkon ympäristössä ja sisällä olevista infotauluista he saavat tietoa kirkon ajankohtaisista tapahtumista. EX-

raidien yhteydessä Tuomiokirkon alueella järjestetään päivittäin myös muita pelaajia yhteen kokoavia tapahtumia ja pelaajat voivat toisinaan kamppailla kirkon salin hallinnasta ympäri vuorokauden.

25 Pokémon Go kirkoilla ja hautausmailla 2016.

26 Suler 2004.

27 Alomar et al. 2019.

28 Pelaajat saavat kutsun EX-raidiin määrätyle pokémon-salille vain tiettyyn aikaan. EX-raidiin osallistuvat pelaajat pääsevät taistelemaan yhdessä voimakasta pokémonia vastaan, jonka voi saada vain tämän erityisen tapahtuman kautta. Ex-raideja ei ole toistaiseksi järjestetty maaliskuun 2019 jälkeen covid-19 pandemian vuoksi.

Videopelien joukossa paikkatietoon perustuvat pelit ja Pokémon GO ovat poikkeuksellisia siinä, että ne tuovat monenlaisia ihmisiä kirkkojen ympäristöön. Tämä tarjoaa mahdollisuuksia kirkon tavoittavalle työlle, sillä pelaajien ollessa jo valmiiksi pelin vuoksi kirkon alueella kynnys osallistua kirkon toimintaan voi olla matalampi. Samalla kun teknologia tarjoaa käyttäjilleen viihdettä internetin kautta, nousee yhteiskunnassa jatkuvasti esiin poliittisia, ideologisia ja myös uskonnollisia vastakkainasetteluja, joita avoimien ovien ja kohtaamisen kirkon pitää osata ratkaista myönteisellä tavalla, teknologiankin keinoin.

Vuonna 2016 Pokémon GO:n ilmestyttyä monet seurakunnat ylittivät uutiskynnyksen huomioimalla poikkeuksellisen kannustavasti ja avoimesti kirkkojen lähistöllä pelaavat henkilöt.<sup>29</sup> Jo tuolloin verkkopastori Markus Kartano sekä Kallion seurakunnan pastori ja tiedottaja Mari Mattsson totesivat Pokémon GO:n tuovan ihmisiä kirkkojen läheisyyteen ja auttavan heitä löytämään kirkon uudestaan. Myös eri-ikäisten ihmisten osallistumista pelaamiseen kiiteltiin. Kirkon työntekijät mainitsivat, miten hyvinä tavoittavina strategioina toimivat älypuhelimien latauspisteen tarjoaminen, mehutarjoilu sekä pelaajien kohtaaminen heidän omilla ehdoillaan.

#### TUTKIMUSASETELMA, VASTAAJIEN TAUSTATIEDOT JA RAJOITUKSET

Selvittääksemme kirkon työntekijöiden ajatuksia paikkatietoon perustuvien pelien hyödyntämisestä kirkon työssä lähetimme sähköisen kyselylomakkeen alkuvuodesta 2020 Suomen evankelis-luterilaisen kirkon työntekijöille (N=131). Kyselyä levitettiin yksittäisissä seurakunnissa, seurakuntayhtymien viestinnän kautta ja kirkon koulutuskeskuksen avustuksella maanlaajuisesti. Kyselyyn vastattiin anonyymisti

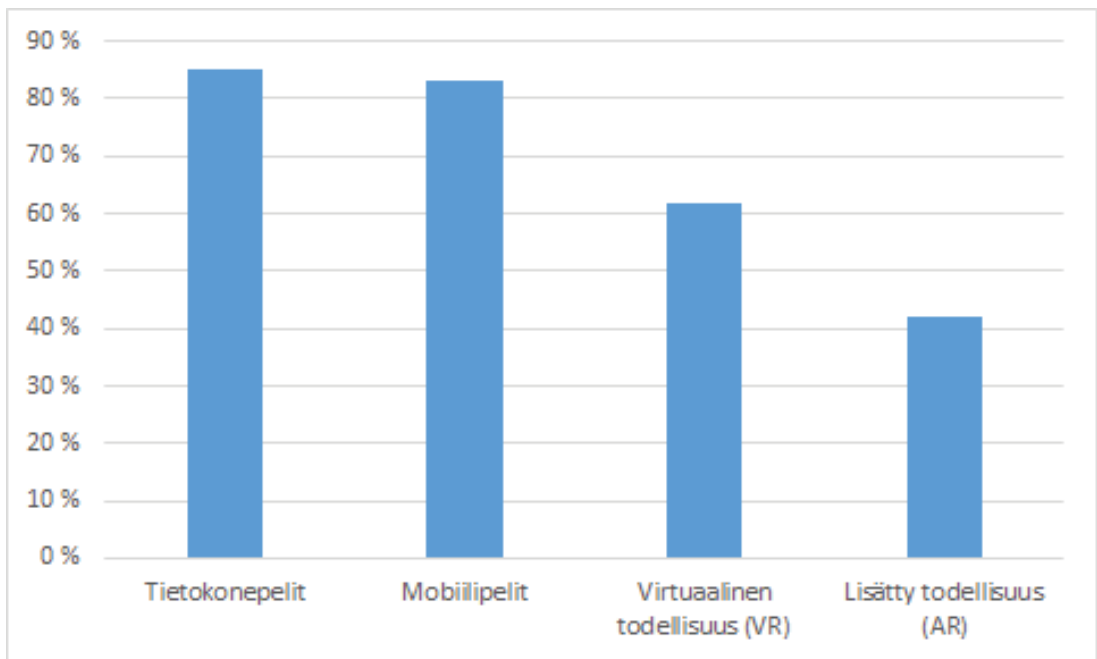
ja sitä levitettiin ainoastaan kirkon omien viestintäkanavien välityksellä.

Taustatietoina kysyttiin ammattinimike, sukupuoli, koulutustaso, ikä ja kuinka monta vuotta työntekijä on ollut kirkon palveluksessa. Lisäksi kysyttiin, auttaako digitaalinen teknologia vastaajia suoriutumaan päivittäisestä työstään, mitkä paikkatietoon perustuvat pelit (Pokémon GO, Ingress Prime, Harry Potter: Wizards United, The Walking Dead: Our World, Jurassic Park: Alive, Follow JC GO) ovat heille tuttuja ja mitä teknologioita (virtuaalinen todellisuus, lisätty todellisuus,<sup>30</sup> tietokonepelit, mobiilipelit) he tuntevat. Taustakysymysten lisäksi kyselyssä esitettiin seuraavat avoimet kysymykset:

- (1) Oletko nähnyt tai tavannut paikkatietoon perustuvien pelien pelaajia kirkon tiloissa tai niiden ympäristössä?
- (2) Mitä mahdollisuuksia näet hengellisen työn tekijänä ottaa huomioon kirkon alueella käyvät paikkatietoon perustuvien pelien pelaajat?

Ensimmäinen avoin kysymys koodattiin numeeriseen muotoon, sillä vastaukset olivat pääsääntöisesti lyhyitä ja luonteeltaan kyllä/ei-tyyppisiä. Muutamat vastaajat kuitenkin perustelivat vastauksensa ja kertoivat esimerkiksi kokemuksia paikkatietoon perustuvien pelien pelaajien kohtaamisesta. Nämä kokemukset käsiteltiin jälkimmäisen avoimen kysymyksen tapaan.

Avointen kysymysten vastaukset jälkimmäiseen kysymykseen koodattiin Straussin ja Corbinin kuvaamalla avoimen koodauksen menetelmällä,<sup>31</sup> minkä jälkeen koodatut ilmiöt kategorisoitiin teemoihin Gioian menetelmää mukaillen.<sup>32</sup> Avoimeen koodaukseen osallistui kaksi tutkijaa, jotka tekivät prosessin ensin itsenäisesti. Sen jälkeen tutkijat keskustelivat



Kuvaaja 1. Mitkä seuraavista ovat sinulle tuttuja?

keskenään ja yhdistivät samanlaiset luokat toisiinsa. Tämän prosessin tuloksena johdetut teemat liitettiin kolmeen ylemmän tason kategoriaan: paikkatietoon pohjautuvien pelien (1) positiivisiin, (2) neutraaleihin ja (3) negatiivisiin vaikutuksiin hengelliselle työlle. Lopuksi analyysin tuloksia tarkasteltiin kirkon *Ovet auki* ja *Kohtaamisen Kirkko* -strategioista käsin. Analyysissä myös hyödynnettiin kirjoittajien omaa runsasta pelikokemusta.

Vastaajista 57 % (75) oli naisia, 42 % (55) miehiä ja 1 % (1) muunsukupuolisia. Naisten suurempi määrä vastaajissa selittyy sillä, että noin 71,4 % kirkon työntekijöistä on naisia ja 28,6 % miehiä.<sup>33</sup> Valtaosa osallistujista sijoittui ikävälille 41–60. Tämä vastaa tietoa siitä, että kirkolla on eniten työntekijöitä 55–59-vuotiaiden ikäryhmässä. Useimmat vastaajat olivat myös työskennelleet kirkon palveluksessa yli 15 vuotta. Noin kolmasosa oli pappeja tai kirkkoherroja, kymmenesosa nuorisotyöntekijöitä ja loput kirkon muita työntekijöitä, kuten dia-

koneja, suntioita ja tiedottajia. Vastaajista valtaosalla oli alempi tai ylempi korkeakoulututkinto, muutamilla tohtorin tutkinto. Vastaajien joukkoa voidaan ikä- ja sukupuolijakauman osalta pitää luotettavana otoksena. Kirkon eri ammattiryhmät olivat myös hyvin edustettuina.

Tietokonepelit ja mobiilipelit olivat tuttuja yli 80 %:lle vastaajista ja yli 60 % vastaajista tunsi virtuaalisen todellisuuden käsitteen. Lisätyn todellisuuden idea, jota esimerkiksi Pokémon GO -peli hyödyntää, oli tuttu noin 40 %:lle vastaajista (Kuvaaja 1). Vastaajien

29 Esimerkiksi Egutkina 2016; Immonen 2016; Keränen 2016; Rautio 2016.

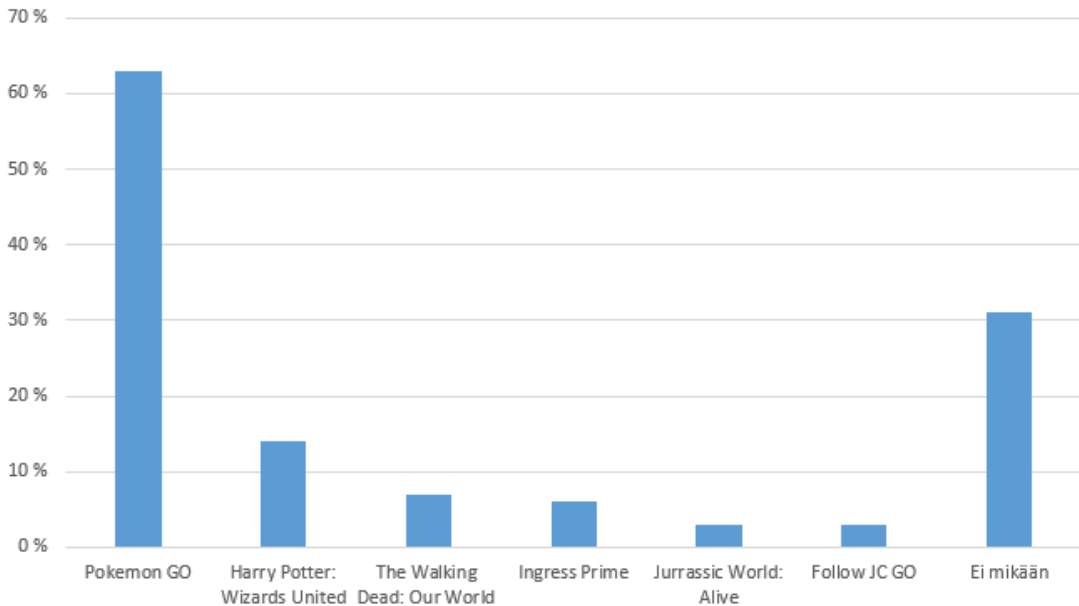
30 Lisätystä todellisuudesta on lisätty tietokonegrafiikalla luotuja elementtejä todellisen ympäristön näkymään. Esimerkiksi virtuaalisen pokémonin voi Pokémon GO -pelissä älylaitteen kameran avulla ”nähdä” oikeassa ympäristössä, jossa pelaaja liikkuu.

31 Strauss & Corbin 2015, 220–238.

32 Gioia et al. 2013.

33 Kirkko on suuri työnantaja s.a.





Kuvaaja 2. Mitkä paikkatietoon perustuvat pelit ovat sinulle tuttuja?

keskuudessa saattoi ilmetä tulkintaeroja siitä, mitä he ajattelivat pelien hyvän tuntemuksen tarkoittavan. Paikkatietoon perustuvien pelien tuntemusta kysyttäessä vastaajat mainitsivat tuntevansa Pokémon GO -pelin, joka on tyyppillinen esimerkki lisätyn todellisuuden (AR) sovelluksesta.

Kuvaajasta 2 ilmenee paikkatietoon perustuvien pelien tuntemus. Vastaajista 42 (33 %) ei tuntenut mitään peleistä, 84 (66 %) tunsi Pokémon GO -pelin. Harry Potter: Wizards United -pelin tunsi 17 vastaajaa (13 %). Muita vähemmän suosittuja ja mediahuomiota vaille jääneitä pelejä tunnettiin selvästi heikommin. Lisätyn todellisuuden idea tunnettiin Pokémon GO -peliä huonommin, joten mahdollisesti vastaajat ovat törmänneet lisätyn todellisuuden tekniikoihin tuntematta itse termiä. Monet ovat voineet myös kuulla peleistä perehtymättä tarkemmin pelaamiseen tai niiden käsitteistöön.

Lähes kaikki kirkon työntekijät (95 %) käyttivät työssään digitaalista teknologiaa ja

sen koettiin auttavan työssä merkittävästi. Teknologian käyttäminen vaihteli perinteisten toimistosovellusten käytöstä tietokoneella tablettien ja älylaitteiden käyttämiseen erilaisissa kenttätöissä. Viestintää verkkosivujen ja sosiaalisen median kautta pidettiin keskeisenä digitaalisen teknologian käyttöalana. Kolme vastaajaa kertoi käyttävänsä pelejä esimerkiksi osana perhe- ja nuorisotyötä. Vain kuusi vastaajaa (5 %) kertoi, ettei käytä työssään lainkaan digitaalista teknologiaa.

Teknologian tuntemuksella oli yhteys myönteiseen suhtautumiseen paikkatietoon perustuviin peleihin ja kykyyn nähdä mahdollisuuksia paikkatietoon perustuvien pelien hyödyntämisessä kirkon työssä. Esimerkiksi kaikki taustakysymyksissä mainitut teknologiat (tietokonepelit, mobiilipelit, virtuaalinen todellisuus, lisätty todellisuus) tuntevista vastaajista 79 % mainitsi avoimissa vastauksissaan, että paikkatietoon perustuvat pelit voivat lisätä kohtaamisia pelaajien ja kirkon työntekijöiden

välillä. Kohtaamisiin sisältyi myös mahdollisuus yhteistoimintaan pelaajien ja kirkon työntekijöiden välillä. Kirkon työntekijöille tämä oli myös tilaisuus ymmärtää paremmin pelien tarjoamia mahdollisuuksia tavoittavassa työssä ja jopa ideoida omia paikkatietoon perustuvia pelejä kirkon sanoman levittämiseen. Pokémon GO:n lisäksi jonkin muun paikkatietoon perustuvan pelin tuntevista vastaajista 73 % koki myönteiset kohtaamiset kirkon työntekijöiden ja pelaajien välillä mahdollisina.

Kyselytutkimukseen liittyy väistämättä myös rajoituksia, jotka täytyy huomioida vastauksia analysoitaessa. Kyselyalustan tilastojen perusteella alle kolmasosa kyselyn avanneista henkilöistä vastasi kyselyyn. Oletamme tämän tarkoittavan sitä, että paikkatietoon perustuvia pelejä valmiiksi tuntevat työntekijät saattoivat vastata kyselyyn innokkaammin kuin aiheen vieraaksi tuntevat. Monet ilmiötä tuntemattomatkin työntekijät uskalsivat silti tuoda näkökulmansa kyselyyn. Lisäksi kyselyn levitysväylillä, eli kyselyyn valikoituneilla sähköpostilistoilla ja viikkopostilistalla, oli oma vaikutuksensa siihen, ketkä lopulta päätyivät vastaamaan kyselyyn. Vaikka vastaajien määrä (N=131) on pienekkö otanta kirkon työntekijöiden kokonaismäärästä (N=15200),<sup>34</sup> se riittää hyvin kvalitatiiviseen analyysiin. Edellä mainitut seikat huomioiden kyselyn voidaan kuitenkin katsoa edustavan kattavasti Suomen evankelis-luterilaisen kirkon työntekijöiden ajatuksia.

Joidenkin kysymysten monitulkintaisuus asettaa myös omat rajoituksensa vastausten tulkintoihin, sillä vaikkapa lisätyn todellisuuden tai tietyn pelin tuttuus voidaan ymmärtää eri tavoin. Kysymysten asettelu saattoi myös ohjata vastauksia tiettyyn suuntaan. Toisaalta vastaajat saivat avointen kysymysten kautta tuoda itselleen tärkeitä teemoja esiin vapaasti. Kvalitatiivisia menetelmiä on kritisoitu subjek-

tiivisiksi, mutta pyrimme lisäämään objektiivisuutta Gioian menetelmää käyttämällä sekä toteuttamalla vastausten avoimen koodauksen kahden tutkijan voimin.

## TULOKSET

Pelaajat kirkollisten rakennusten ympäristössä

Kyselyyn vastanneista kirkon työntekijöistä 74 % (N=97) oli nähnyt tai tavannut paikkatietoon perustuvien pelien pelaajia. Pokémon GO -pelin suosio ja tunnettuus näkyy siinä, että se oli ainoa avoimien kysymysten vastauksissa mainittu peli. Kysyttäessä paikkatietoon perustuvien pelien pelaajien näkemisestä tai tapaamisesta kaikkiaan 34 vastaajaa mainitsi Pokémon GO -pelin oma-aloitteisesti. Neljä vastaajaa mainitsi pelaavansa sitä itse.

Työntekijät tiesivät hyvin, että kirkolliset rakennukset ja niiden lähiseudulla sijaitsevat kohteet ovat usein keskeisiä pisteitä paikkatietoon perustuvissa peleissä. Pelaajia on nähty kirkkojen ja seurakuntatalojen ympärillä, lähiseudun puistoissa ja parkkipaikoilla sekä hautausmailla.<sup>35</sup> Myös nuorisotiloissa ja leirikesköksissä on pelien pisteitä. Yksi vastaajista kuvailee havainnollisesti Pokémon-pelin alkuaikaa syksyllä 2016:

Varsinkin ennen Pokémon GO:n pelaajia liikkui paljon seurakuntamme kirkkojen ja hautausmaan alueella. Kun tulin tähän seurakuntaan syksyllä 2016, oli liikenne varsin aktiivista. Ihmisiä käveli puhelin kädessä hautausmaalla ja kirkkojen ympärillä. Alueen teillä näkyi myös paljon hitaasti tai nopeasti liikkuvia autoja, joissa yksi tai useampi ihminen oli puhelin kädessä. Samat autot kävivät hautausmaan parkkipaikalla päivittäin tai useita kertoja päivässä.

34 Kirkko on suuri työnantaja s.a.

35 Pokémon Go kirkoilla ja hautausmailla 2016.

Teema	%
Pelit antavat vaihtoehtoisia mahdollisuuksia kohtaamiseen	58,7 %
Pelit johtavat konkreettiseen yhteistoimintaan	19,8 %
Pelillisyyden ymmärtäminen uudistaa kohtaamista	3,8 %
Pelejä voi kehittää palvelemaan kirkon hengellistä sisältöä	6,9 %
Pelit ja virtuaalisten maailmojen tarjoamat mahdollisuudet koetaan vieraksi	2,3 %
Pelin tuottama kosketuspinta kirkon hengelliseen sisältöön jää ohueksi	5,3 %
Pelaaminen on kirkon lähtökohtien ja arvojen vastaista	2,3 %
En osaa sanoa	33,6 %

Taulukko 1. Vastauksissa ilmenneet teemat ja niiden lukumäärät.

Moni vastaaja oli kuitenkin pannut myös merkille, että pelaajien määrä on vuosien kuluessa laskenut ja aktiivisuus jonkin verran vähentynyt.

Vaikka Pokémon GO -peliä pelaavat myös varsin monet aikuiset, mainittiin vastaajien havainnoissa useimmiten lasten ja esimerkiksi rippikouluikäisten nuorten pelaaminen. Toisinaan myös kollegoiden oli havaittu pelaavan peliä:

Huoltomiehemme ylläpiti jonkinlaista pomopokémonia konehallimme ovellakin, jossa sitä käytiin aina silloin tällöin haastamassa.

Vastaus tuo esiin yhden mielenkiintoisen tavan vuorovaikutukseen kirkon työntekijöiden ja pelaajien välillä.

Jotkut vastaajat toivat esiin, miten yhteistoimintaa kirkon työntekijöiden ja pelaajien välillä heräsi spontaanisti. Erityisen helppoa yhteistoiminnan syntyminen oli, jos pelaajat hakeutuivat itse kirkon tiloihin ja heille järjestettiin siellä ohjelmaa: ”Nuorisotiloista pääse pokéstoppiin käsiksi ja meillä nuorisotiloilla oli aikanaan luretorstai.” Eräs vastaaja tuo toisaalta esiin, etteivät pelit välttämättä houkuttele pelaajia tutustumaan kirkollisten rakennusten sisätiloihin: ”Pokémon GO -pelaajia olen nähnyt. En kuitenkaan kirkossa, vaan ainoastaan kirkon ulkopuolella, mikä on surullista.” Vaikka

pelaajat eivät tulisikaan sisätiloihin, kirkolliset rakennukset ja niiden ympäristö tulevat pelaajille kuitenkin jossain määrin tutuksi sekä paikoissa vierailun että esimerkiksi Pokémon GO -pelissä olevien kuvaustekstien kautta.

Suhtautuminen pelaajiin ja paikkatietoon perustuvien pelien hyödyntäminen tavoittavassa työssä

Vastauksista tuli ilmi, että suurin osa kirkon työntekijöistä suhtautui myönteisesti paikkatietoon perustuvien pelien mahdollisuuksiin kirkon tavoittavassa työssä. Osa vastaajista mainitsi kuitenkin myös neutraaleja ja kielteisiä kantoja. Vastaukset koodattiin sisältönsä perusteella, minkä seurauksena muodostui seitsemän keskeistä teemaa ja lisäksi ”En osaa sanoa” -kategoria (Taulukko 1). Teemat eivät sulje pois toisiaan, eli sama vastaus saattoi kuulua useampaankin kohtaan. Seuraavassa esittelemme seitsemän keskeisen teeman tulokset järjestyksessä.

(1) Pelit antavat vaihtoehtoisia mahdollisuuksia kohtaamiseen. Pelaajien läsnäolo nähtiin mahdollisuutena kohtaamiseen ja keskusteluun, ja pelin koettiin myös antavan hyvän syyn lähestyä pelaajia ja aloittaa keskustelu. Paikkatietoon perustuvat pelit tarjoavat näin hengellisen työn tekijöille tilaisuuden kohdata sellaisia henkilöitä, joita he eivät yleensä tapaa

seurakunnan perinteisten työmuotojen piirissä. Vuorovaikutuksen ja ystävällisen lähestymisen kautta hengellisen työn tekijät voivat antaa itsestään ja kirkosta myönteisen kuvan sekä kertoa pelaajien olevan hyväksytyjä ja tervetulleita. Pelaajille haluttiin myös viestiä, että ”seurakunnan työntekijäkin on ihan normaali ihminen, joka on kiinnostunut samoista asioista kuin muutkin ihmiset”.

Vastaajat painottivat, että kirkon fyysinen alue on kaikille avoin ja mahdollistaa pelaajille kohtaamisia niin seurakunnan työntekijöiden kuin seurakuntalaistenkin kanssa. Uteliaalla asenteella pelaajiin saa hyvin kontaktin ja he kertovat mielellään tarkemmin pelaamastaan pelistä. Samalla pelaajat tutustuvat kirkon tiloihin ja ympäristöön. Paikkatietoon perustuvat pelit koettiin myös keinona saada pelaajia houkuteltua uudestaan kirkon yhteyteen:

Pyrin kohtaamaan pelaajat, yleensä alakouluikäiset lapset, tervehtien ja mahdollisesti muutaman sanan vaihtaen. Osa lapsista on vanhoja kerholaisia ja heitä on hauska nähdä pitkän ajan jälkeen.

Samaan tapaan pelit voivat kannustaa rip-pikoulun päättäneitä nuoria säilyttämään kirkkoon ainakin löyhiä sidoksia. Kirkon ovet ovat auki kaikille, mikä mahdollistaa *Ovet auki* -strategiassakin tavoitellun eri-ikäisten ihmisten kohtaamisen ja ylisukupolvisen vuorovaikutuksen.<sup>36</sup>

(2) Pelit johtavat konkreettiseen yhteistoi-  
mintaan. Ovien avaaminen kaikille sekä kirkon tehtävä vieraanvaraisuuden ja osallisuuden yhteisönä on tärkeä osa kirkon strategioita.<sup>37</sup> Vastauksissa ilmeni, että pelaajat haluttiin toivottava tervetulleiksi kirkkoille ja seurakuntaloille ja heidän pelaamistaan haluttiin useimmiten tukea. Vastaajat antoivat tällaisesta pelien aiheuttamasta yhteistoiminnasta konkreettisia esimerkkejä. Monet mainitsivat lämmittelypai-

kan, taukotilan tai puhelimen latauspisteen tarjoamisen pelaajille: ”Olen antanut esimerkiksi [kirkon kahvilan] aukioloaikoina pelaajien ladata kännykköjä kahvilassa.”

E erityisesti Pokémon GO -pelin alkuvillityksen aikana tällaiselle toiminnalle on ollut kysyntää ja se on saanut myös mediahuomiota:

Pokémon GO:n alkuvillityksen aikaan järjestin pelaajille viikoksi mehutarjoilun kirkon aulaan ja mainostin sitä somessa ja toivotin pelaajat tervetulleeksi kirkolle. Mehutarjoilu ylitti valtakunnallisen uutiskynnyksen.

Joissakin tapauksissa pelaajia haluttiin myös kutsua mukaan hengellisempään kirkon toimintaan, kuitenkin edelleen myös heidän harrastuksensa huomioiden: ”Tietysti heidät voisi kutsua rakentamaan messuyhteisöä, jossa heidän harrastukset otetaan huomioon.” Varsinaisesta uskosta puhumisesta pelaajille ei vastauksissa kuitenkaan ollut suoria mainintoja, vaan kohtaamiset ja tavoittava työ pidettiin hienovaraisempina. Voikin sanoa, että vastauksien perusteella *Ovet auki* -strategian painottama rohkea evankeliumin julistaminen ei vielä toteutunut.<sup>38</sup> Sen sijaan kirkon rooli aloitteellisena ja aktiivisena kuuntelijana toteutui, samoin yhteisöllisyys ja yhdessä tekemisen kulttuuri.

(3) Pelillisyyden ymmärtäminen uudistaa kohtaamista. Muutamat paikkatietoon perustuvia pelejä hyvin tuntevat vastaajat toivat myös esiin pelin sisäisen mekaniikan ja tapahtumien hyödyntämisen:

Voisimme isompien pelien (lähinnä vieläkin Pokémon GO) sisäisten tapahtumien aikana tarjota

36 Ovet auki 2020, 16.

37 Kohtaamisen kirkko 2014, 11; Ovet auki 2020, 5, 7.

38 Ovet auki 2020, 5.

myös esim. [puhelimien] latausmahdollisuuksia tai kuumaa mehua. Myös ”pelikaveri paikalla” voisi toimia sellaisina päivinä, kun Pokémoniin tulee jokin uusi tai harvinainen legendaarinen [pokémon] pelattavaksi.

Vastauksissa myös ehdotettiin, että tapahtumia voi luoda ja järjestää itse kokoamalla pelaajia yhteen ja esimerkiksi järjestämällä turnauksia tai käyttämällä Pokémon GO -pelin vieheitä, jotka houkuttelevat pokémoneja tietyille paikalle. Näissä vastauksissa korostuvat kirkon mahdollisuudet kohdata pelaajat heidän oman virtuaalisen pelimaailmansa kautta ja sitä hyödyntämällä. Tämä osuu hyvin yksiin *Kohtaamisen kirkko* -strategian kanssa, jossa korostuu informaatioteknologian läsnäolon voimistuminen useilla elämänaalueilla ja viestintämaailman pelillistyminen.<sup>39</sup> Muuttuvassa toimintaympäristössä kirkon tulisi kyetä uudennaisiin kohtaamisiin.<sup>40</sup> Paikkatietoon perustuvien pelien kautta tähän on hyvät mahdollisuudet, koska lähes kaikki kirkolliset rakennukset ovat Nianticin peleissä keskeisiä pisteitä. Monet seurakunnan työntekijät myös tuntevat Pokémon GO -pelin tai ovat joissakin tapauksessa jopa alkaneet pelata peliä esimerkiksi kohdatakseen nuoria. Kirkon *Ovet auki* -strategian kannalta tässä toteutuu aktiivinen ja laajasti verkottunut työote sekä ovien avaaminen uusille mahdollisuuksille, myös digitaalisessa maailmassa.<sup>41</sup>

(4) Pelejä voi kehittää palvelemaan kirkon hengellistä sisältöä. Vastauksissaan kirkon työntekijät pohtivat, miten hengellistä tai kirkollista asiasisältöä voisi saada osaksi paikkatietoon perustuvia pelejä ja miten kirkon sanoman saisi luontevasti mukaan pelimaailmaan. Peleihin toivottiin raamatunkertomuksia, kirkollisia elementtejä ja kirkollista sanastoa. Useissa vastauksissa mainittiin myös omien paikkatietoon perustuvien pelien kehittäminen:

Olemme aloittaneet mm. yhteistyön [ammattikorkeakoulun] kanssa mobiilisovelluksen kehittämiseksi seurakuntamme toimintaympäristöön, jossa tulisi kirkkohistoriallista, hartaudellista ym. ohjelmaa ns. rukouspolkuna tämän kevään aikana.

Oman pelin kehittäminen koettiin hyväksi mahdollisuudeksi tutustuttaa pelaaja omaan seurakuntaan tai evankelis-luterilaiseen kirkkoon. Esiin nousi myös Sanan seppä -sovelluksen kaltaisen lisätyn todellisuuden kehittäminen pyhille paikoille, jolloin tiettyyn paikkaan voidaan yhdistää vaikkapa historiallista tietoa tai hahmoja.<sup>42</sup> Pelit nähtiin myös mahdolliseksi osaksi kirkon omaa toimintaa ja opetusta: ”Rippikoulutyössä erilaiset mobiilipelit voivat tuoda lisäulottuvuutta opetukseen.” Tämä heijastaa kirkon strategioissakin peräänkuulutettua muutoskykyä ja ketteryyttä; työtä on uskallettava tehdä myös digitaalisesti ja uudennaisia kokeiluja on tehtävä ennakkoluulottomasti.<sup>43</sup>

(5) Pelit ja virtuaalisten maailmojen tarjoamat mahdollisuudet koetaan vieraiksi. Osa vastaajista koki virtuaalisen maailman itselleen hyvin vieraaksi, eikä osannut ehdottaa konkreettisia tapoja pelaajien kohtaamiseen tai hengellisen työn edistämiseen paikkatietoon perustuvien pelien avulla. Silti kohtaamiset pelaajien kanssa koettiin näissä vastauksissa positiiviseksi asiaksi ja heidän mahdollisiin tarpeisiinsa haluttiin vastata:

Rehelligesti sanottuna tunnen tätä maailmaa kovin vähän, mutta jos ilmenee pelin pelaajien osalta tarpeita, niin toki koitamme niihin vastata.

Pelin maailmaan tutustumisen koettiin toisinaan vaativan erityistietämystä ja -osaamista, jota kaikilla työntekijöillä itsellään ei ole: ”Maailma on minulle vieras. Ehkä kirkosta löytyy nuoria bittinikkareita – –” Vaikkei pelien tarjoamia mahdollisuuksia aina osattukaan tarkasti



yksilöidä, haluttiin omalla työllä mahdollistaa kokeileva toiminta tällä alueella. Kuten *Ovet auki* -strategia tuo esiin, luottamusta ja yhdessä tekemisen kulttuuria rakentaessa kirkon työntekijän rooli on usein mahdollistaja,<sup>44</sup> ei vaikkapa pelien asiantuntija, jolloin toiminta voi rakentua myös pelaajien aloitteellisuuden varaan.

(6) Pelin tuottama kosketuspinta kirkon hengelliseen sisältöön jää ohueksi. Vastauksissa tuli toisinaan myös esiin, miten pelaajien kosketuspinta kirkolliseen paikkaan saattaa pelatessa jäädä hyvin ohueksi. Pelaajalle ei välttämättä useinkaan ole suurta merkitystä sillä, pelaako hän peliä kirkolla vai jollakin toisella pelin kannalta keskeisellä pisteellä, kuten kirjastolla. Mobiililaitteitaan tuijottavat ihmiset saatettiin kokea syrjäänvetäytyviksi ja sisäänpäin kääntyneiksi, eivätkä kirkon työntekijät aina olleet varmoja siitä, miten pelaajia kannattaisi lähestyä. Pelaajien ajateltiin myös haluavan keskittyä omaan tekemiseensä: ”Suurin osa haluaa pelata eikä välttämättä kaipaa pappia juttelemaan”. Näissä vastauksissa ei oteta huomioon sitä mahdollisuutta, että pelien ymmärtäminen ja pelaajien kohtaaminen sekä yhdessä tekeminen voi johtaa mielekkäisiin kohtaamisiin. Näin toteutuisi kirkon strategioiden pyrkimys vuorovaikutuksen myös niiden kanssa, jotka eivät välttämättä ole kirkon jäseniä tai heidän jäsenyytensä on passiivista.<sup>45</sup> *Kohtaamisen kirkko* -strategian painottama syrjäytyneiden ihmisten kohtaaminen ja etsivä työ voi myös onnistua pelien kautta.<sup>46</sup>

(7) Pelaaminen on kirkon lähtökohtien ja arvojen vastaista. Neljä vastaajaa näki pelaamisen kirkollisten rakennusten alueella suorastaan huonona asiana. Eräs vastaaja toteaa:

En yhtään pidä siitä, että kirkon alueelle tullaan pelejä pelaamaan. Haluan kohdata ihmisiä, mutta omalla viestillämme ja toivon kunnioitusta myös

esimerkiksi iäkkäille seurakuntalaisille, joille kirkon perinteet ovat tärkeitä.

Teknologian käyttö kirkollisilla paikoilla saatettiin myös kokea jopa kirkon arvojen vastaiseksi ja niiden edistämistä häiritseväksi. Eräs vastaaja toteaa, mahdollisesti pilke silmäkulmassa, että pelaajilta ”pitää ottaa puhelimet pois ja opettaa lähimmäisen rakkautta.” Joissakin rippikouluissa oli myös nollatoleranssi mobiililaitteille eikä pelien hyödyntämiseen nähty mahdollisuuksia. Pelaamiseen kielteisemmin asennoituvien työntekijöiden vastauksissa tulee esiin suhtautuminen kirkollisiin rakennuksiin ja alueisiin pyhinä, erityiseen käyttötarkoitukseen erotettuina paikkoina, joihin pelaamisen kaltaiset aktiviteetit eivät kuulu:

En kuitenkaan näe hyvänä, että yllä mainittuja pelejä pelattaisiin kirkon tiloissa. Onhan peseytymisellekin tehty omat tilat.

Toisaalta voidaan ajatella myös niin, että säännöllisesti pyhässä paikassa vierailvalle henkilölle paikka arkipäiväistyy ja jokin paikan pyhyttä uhkaava häiriö saattaa yllättäen auttaa uudelleen vahvistamaan käsitystä paikan pyhydestä. Vastauksissa pyhyttä ei aina välttämättä sidottu tiettyyn paikkaan, vaan keskeisenä teemana oli kohtaamisen tai oman hiljentymisen mahdollistuminen. Pyhyden ei tällöin nähty olevan mitenkään kiinni rakennuksista tai fyysisistä sijainneista.<sup>47</sup> Vaikka

---

39 Kohtaamisen kirkko 2014, 7.

40 Tähkää et al. 2012.

41 Ovet auki 2020, 9.

42 Viinikkala et al. 2016.

43 Kohtaamisen kirkko 2014, 20; Ovet auki 2020, 15.

44 Ovet auki 2020, 8.

45 Kohtaamisen kirkko 2014, 10; Ovet auki 2020, 5.

46 Kohtaamisen kirkko 2014, 21.

47 Brereton 1987.

pelejä ei pidettäisikään hyvänä asiana, kirkon missio ohjaa sitä suuntaamaan toimintaansa ulospäin ja tekemään kirkosta relevantin tilan myös pelaajille.<sup>48</sup> Kirkon perustehtävä ja sanoma pysyvät samoina, mutta kukin aikakausi vaikuttaa tapoihin, joilla sanomasta kerrotaan ja tehtävää toteutetaan.<sup>49</sup>

## POHDINTA

Paikkatietoon perustuvat pelit kirkon työssä

Kyselyvastauksissa nousi usein esiin paikkatietoon perustuvien pelien merkitys kirkkorakennusten ja kirkkoa ympäröivien alueiden tutuksi tekemisessä. Tämä voi onnistua käytännössä puhumalla pelaajien kanssa, lisäämällä pelikohteiden viereen ilmoitustauluja tai kylttejä tai kutsumalla pelaajia sisätiloihin. Vaikutusmahdollisuuksia on kuitenkin myös itse pelien sisällä. Jokaisesta pelikohteesta on Pokémon GO -pelissä kuva ja lyhyt kuvaus. Ingress Prime ja Pokémon GO -pelin kautta pelaajat pääsevät ehdottamaan kokonaan uusia kohteita sekä uusia kuvia ja kuvauksia pelikohteille.<sup>50</sup> Osallistumalla kohteiden muokkaukseen ja arviointiin kirkolla ja sen jäsenillä on mahdollisuus parantaa kirkon näkyvyyttä ja asemaa virtuaalimaailmassa. Erityisesti pienillä paikkakunnilla kirkkoalueilla on potentiaalia kasvaa koko kylän keskeisimmäksi pelipaikaksi. Näin on jo tapahtunut esimerkiksi Pyhamaan kirkonkylässä, jossa uhrikirkon salin viereen on luotu kaksi uutta salia ja lukuisia uusia pokéstoppeja.

Pelimaailman sisäisen vaikuttamisen lisäksi vastauksissa nousi esiin vaikuttaminen pelaajien toimintaan pelaamalla itse. Mikäli työntekijä on perillä pelimaailman tapahtumista, muiden pelaajien liikkeet ovat ennustettavampia. Näin kirkolle tarjoutuu mahdollisuuksia osallistua esimerkiksi kerran kuussa viikonloppuisin järjestettäviin Community Day -tapahtumiin

tai EX-raideihin. Pelit tarjoavat myös mahdollisuuden kasvaa yhdessä ja harjoitella tärkeitä sosiaalisia taitoja. Pelimaailman kautta rakennettu luottamus voi johtaa altruistiseen käytökseen pelikavereita kohtaan.<sup>51</sup> Mikäli kirkon työntekijät osallistuvat pelaamiseen, toistaiseksi seurakuntaan kuulumattomat Pokémon GO -pelaajat voivat uudelleenkategorioidua kuulumaan samaan ryhmään kirkon työntekijöiden tai seurakuntalaisten kanssa. Tämä puolestaan johtaa aiempaa positiivisempaan kuvaan kirkkoa kohtaan. Sosiaalipsykologisessa tutkimuksessa tällaista uudelleenryhmytymisen mallia kutsutaan yhteisen sisäryhmän identiteetin malliksi.<sup>52</sup>

Kirkon tehtävänä on olla läsnä ajassa ja paikassa, siellä missä ihmiset elävät. Tämän periaatteen voidaan ajatella kattavan läsnäolon myös virtuaalisissa paikoissa. Kirkko onkin pyrkinyt vastaamaan haasteeseen etsiä uusia merkityksellisiä foorumeita sanomalleen.<sup>53</sup> Esimerkkinä kirkon uusista toimintamalleista on kirkon osallistuminen Assembly-videopelitapahtumaan.<sup>54</sup>

Kohtaamisen teema nousi selkeästi esiin vastauksissa. Joskus voimakkaatkin ennakoasenteet kirkkoa kohtaan sekä keskittyminen pelaamiseen saattavat tehdä paikkatietoon perustuvien pelien pelaajista hankalasti lähestyttäviä. Kohtaaminen voi kuitenkin myös olla epäsuoraa. Voidaan ajatella niin, että kirkot näkyvät ja näyttäytyvät myönteisellä tavalla pelaajille pelimaailman kautta ja sen myötä myös oikeassa maailmassa. Ensinnäkin kirkot ja hautausmaat tarjoavat tärkeinä pelin kohteina positiivisia pelikokemuksia. Suomen evankelisluterilainen kirkko pitää hyvää huolta kiinteistöistään ja peliympäristön tunnetaan vaikuttavan pelikokemukseen.<sup>55</sup> Toiseksi kirkkojen ja muiden kirkollisten rakennusten sijainti pelimaailmassa saa ihmiset puhumaan näistä kohteista. Kirkot ja hautausmaat siis esiintyvät usein keskustelussa. Nämä kaksi tekijää tar-

koittavat, että kirkko on jo positiivisella tavalla läsnä paikkatietoon perustuvien pelien luomassa virtuaalisessa maailmassa rakennustensa kautta. Tällainen implisiittinen kohtaaminen ja vaikuttaminen voi olla luonteeltaan hidasta, mutta vaikuttavuudeltaan silti laajaa.

Kirkkojen alueella paljon liikkuvat kirkkoon kuulumattomat pelaajat tulevat todennäköisesti ennen pitkää kohtaamaan kirkon työntekijöiden lisäksi myös seurakuntalaisia, ja näidenkin kohtaamisten merkitys on syytä huomioida. Seurakuntalaiset voivat toki myös olla itse pelaajia. Paikkatietoon perustuvat pelit tarjoavat erityisesti teknologiasta kiinnostuneille seurakuntalaisille ja vapaaehtoisille työntekijöille mahdollisuuden vaikuttaa. Kirkko voi myös tukea vapaaehtoisten seurakuntalaisten yrityksiä tavoittaa kanssapelaajia muun muassa tarjoamalla tilojaan pelaajien yhteisiä kokoontumisia varten tai antamalla tukea ja ohjeistusta seurakuntalaisille siitä, miten ottaa kirkon asiat puheeksi kanssapelaajien kanssa. Kuten *Kohtaamisen kirkko* -strategiassakin tuodaan esiin, vanhat tavat tukea ihmisiä eivät aina riitä.<sup>56</sup> Maailman muuttuminen edellyttää osallisuuden ja kirkon jäsenyyden uudenlaista ymmärtämistä.

Onko pelaaminen kirkon toimintaa uudistavaa vai nykytoimintoja tehostavaa?

Kvalitatiivisessa analyysissä nousi esiin seitsemän temaattista asennetta paikkatietoon perustuvien pelien soveltuvuudesta kirkon tavoittavassa työssä. Näitä teemoja voidaan tarkastella myös siitä näkökulmasta, miten teknologia palvelee kirkon toimintaa – sitä uudistaen vai nykytoimintoja tehostaen. Erityisesti vastauksissa esiin tulleet teemat ”pelit antavat vaihtoehtoisia mahdollisuuksia kohtaamiseen”, ”pelillisyyden ymmärtäminen uudistaa kohtaamista” ja ”pelejä voi kehittää palvelemaan

kirkon hengellistä sisältöä” edustavat asenteita, joiden perusteella pelimaailma ei ainoastaan tehosta kirkon nykyisiä tavoittavuuskeinoja, vaan avaa sille kokonaan uudenlaisia mahdollisuuksia. Näiden mahdollisuuksien hyödyntäminen edellyttää yhteismuotoilua, jossa eri alojen tutkijat ja sovellusten tekijät yhdessä seurakunnan työntekijöiden ja muiden jäsenten kanssa kehittävät uusia tapoja integroida pelejä kirkon toimintaan.

Vastauskategoria ”pelit johtavat konkreettiseen yhteistoimintaan” edustaa konservatiivista näkökulmaa: pelit nähdään välineinä perinteisen kohtaamisen tukemiseen. Itse yhteistoiminta ja kohtaamiset eivät välttämättä muutu, vaan pelit houkuttelevat kohtaamisiin ainoastaan aikaisempia väyliä tehokkaammin tai kohdistetummin. Vastausten viimeiset temaattiset asenteet – ”pelin tuottama kosketuspinta kirkon hengelliseen sisältöön jää ohueksi”, ”pelaaminen on kirkon lähtökohtien ja arvojen vastaista” ja ”pelit ja virtuaalisten maailmojen tarjoamat mahdollisuudet koetaan vieraiksi” – eivät edustaa paremmin uudistavaa kuin nykytoimintoja tehostavaakaan näkökulmaa. Niissä teknologiaa ei tarvita kirkon toiminnassa mahdollistamaan kohtaamisia ja suhtautuminen siihen on osin jopa negatiivinen.

---

48 Ovet auki 2020, 6.

49 Kohtaamisen kirkko 2014, 15.

50 Nianticin Wayfarer-työkälulla (<https://wayfarer.nianticlabs.com/>) pelaajat vertaisarvioivat toistensa ehdotuksia Nianticin pelien keskeisiksi pisteiksi.

51 Riar et al. 2020.

52 Gaertner et al. 2000.

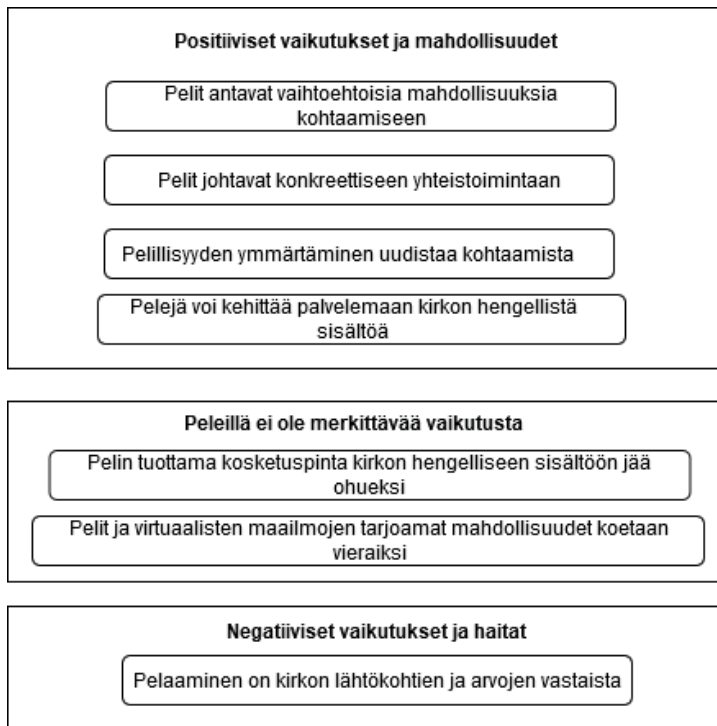
53 Kohtaamisen kirkko 2014, 19.

54 Kartano 2016.

55 Oleksy & Wnuk 2017 havaitsivat Pokémon GO -pelaajien kiintyvän fyysisiin kohteisiin, joissa nämä kävivät pelaamassa peliä.

56 Kohtaamisen kirkko 2014, 17.

57 Brereton 1987.



Kuva 3. Avoimesta koodauksesta syntyneet teemat voidaan jakaa positiivisiin, neutraaleihin ja negatiivisiin vaikutuksiin.

Näin ajateltuna seitsemän teemaa voidaan luokitella positiivisiin, neutraaleihin ja negatiivisiin ulottuvuuksiin, kuten kuvassa 3 näkyy. Ylivoimainen enemmistö vastaajista mainitsi asioita, jotka linkittyvät positiivisiin asioihin ja teknologian tarjoamiin mahdollisuuksiin. Muutamien vastaajien mainitsema paikkatietoihin perustuvien pelien ohut kosketuspinta hengelliseen sisältöön säilyy mielenkiintoisena muistutuksena vaikuttavuuden tärkeydestä. Kysymykset siitä, mihin kirkon tulisi kanavoida resurssinsa, nousevat pintaan. Selkeästi negatiivista ulottuvuutta edustavia teemoja on vain yksi ja tätäkin teemaa tukevia vastauksia oli vähän. Yhteenvetona voidaan todeta kirkon työntekijöiden suhtautuvan hyvinkin positiivisesti paikkatietoon perustuvien pelien tarjoamiin mahdollisuuksiin, joskin positiivisesta asentees-

ta huolimatta suuri osa vastaajista ei kertonut olleensa vuorovaikutuksessa pelaajien kanssa.

Jatkotutkimus ja tulevaisuuden näkymät

Kirkollisten rakennusten sijaintiin liitetty virtuaalinen sisältö voidaan nähdä ongelmallisena teologisessa mielessä. Pyhälle paikalle ei teologiassa ole yksiselitteistä määritelmää, mutta yleisen määritelmän mukaan ne ovat arjesta pyhään tarkoitukseen erotettuja paikkoja.<sup>57</sup> Teologit ovat pohtineet, minkälainen käytös ja mitkä esineet sopivat pyhiin paikkoihin.<sup>58</sup> Esimerkiksi keskiajan Euroopassa kirkkojen eteisissä oli asehuoneet, joihin miekat ja kilvet jätettiin messun ajaksi.<sup>59</sup> Keskustelu pyhistä paikoista ja pyhyiden määritelmistä johtaa myös kysymään, minkälainen virtuaalisen ja lisätyn todellisuuden sisältö sopii kirkkoihin.

Paikkatietoon perustuvat pelit tarjoavat uusia keinoja myös kirkon kasvatustoimintaan. Uudet sukupolvet tottavat maailmaan, jossa teknologia on keskeinen osa elämää. Älypuhelimet, älylaitteet, tekoälyn kasvava rooli ja jatkuva läsnäolo internetin välityksellä tuovat uudistuksia esimerkiksi rippikouluihin ja uskonnonopetukseen.<sup>60</sup> Paikkatietoon perustuvat pelit yhdistävät oikeaa ja virtuaalista maailmaa hyvin konkreettisesti<sup>61</sup> ja tarjoavat mahdollisuuden välittää kristinuskoon kuuluvia keskeisiä näkemyksiä pelaajille siten, että virtuaalinen todellisuus ja sen tuomat ulottuvuudet otetaan huomioon. Esimerkiksi Turun ja Kaarinan seurakuntayhtymän Heinänokan leirikeskuksen luona on lukuisia pokestoppeja ja saleja, samoin Uudenkaupungin seurakunnan ylläpitämä Pamprinniemen raamattuluontopolku on täynnä näitä pelikohteita. Kuten kyselyn vastauksissakin tuli ilmi, jo olemassa olevien pelien kuten Pokémon GO:n hyödyntämisen lisäksi on mahdollista luoda myös omia uusia teknologioita. Aikaisemmin mainittu Sanan Seppä on esimerkki tällaisesta uudesta sovelluksesta, jossa käytetään uutta teknologiaa.<sup>62</sup>

Eri sukupolvet voivat löytää yhteistä tekemistä Pokémon GO:sta.<sup>63</sup> Yhteinen harrastus voi edesauttaa nuoria tulemaan seurakuntiin ja löytämään yhteyden vanhempien sukupolvien edustajien kanssa. Pokémon GO:n kaltaisiin uutta teknologiaa hyödyntäviin sovelluksiin tutustuminen tarjoaa vanhemmalle seurakuntaväelle mahdollisuuden tutustua nuorison elämään ja löytää uusia keinoja kohdata heitä. Paikkatietoon perustuvat pelit myös tuovat pelaajia aktiivisesti ulos liikkumaan ja kohtaamaan ihmisiä sukupuoleen ja ikään katsomatta.

## LOPUKSI

Paikkatietoon perustuvien pelien tarjoamat mahdollisuudet kirkolle ovat moninaisia ja moniulotteisia. Tässä artikkelissamme olemme

keskittyneet tutkimaan erityisesti Pokémon GO:n ja vastaavien pelien hyödyntämistä kirkon tavoittavassa työssä, mutta olemme pohdinnassamme myös esittäneet pelien soveltuvan kirkon kasvatustyöhön ja seurakuntalaisten väliseen kanssakäymiseen. Kuten kyselyssämme tuli ilmi, pelit voivat myös aiheuttaa jännitteitä ja niiden käyttöä on kyseenalaistettu pyhiksi koetuilla paikoilla ja kirkkoalueella.

Kirkon perussanoma pysyy aikojen kuluessa samana, mutta tavat kertoa siitä ihmisille muuttuvat ajan mukana. Paikkatietoon perustuvat pelit ovat tulleet jäädäkseen myös kirkkoon, sen tiloihin ja kirkollisten rakennusten läheisyyteen. Ne voivat auttaa pelaajia säilyttämään ainakin pienen siteen kirkkoon esimerkiksi rippikoulun jälkeen. Kirkolla on pitkät perinteet ja se pyrkii vaalimaan kristillisiä arvoja. Kirkon ajatellaankin usein olevan hidas, kankea ja kehityksestä jäljessä laahaava instituutio. Tämän tutkimuksen perusteella useat kirkon työntekijät ovat kuitenkin valppaita hyödyntämään viimeisimpiä teknologian tarjoamia mahdollisuuksia ihmisten tavoittamisessa ja pitämään kirkon ovet avoinna myös pelaajille. Kirkon tulisi jatkossakin olla eturintamassa mukana käyttämässä ja kehittämässä teknologioita, jotka uudistavat sen tapaa toimia ja vaikuttaa ihmisten kesellä yhteiskunnassa.

---

58 Culianu ja Burgdoff 1987.

59 Nilsén 1984.

60 Ojala & Poropudas 2019.

61 Liberati 2018; Liberati 2019; Jensen et al. 2019. Liberati ja Jensen et al. esittävät, että Pokémon GO:n luoman lisätyn todellisuuden voidaan ajatella olevan oma todellisuuden kerros, joka on olemassa, vaikka sitä ei nähdä. Tähän kerrokseen voidaan ottaa yhteyttä puhelimilla.

62 Viinikkala et al. 2016.

63 Malik et al. 2019.



DI Sampsa Rauti (sjprau@utu.fi) on ohjelmistotekniikan yliopisto-opettaja Turun yliopiston Tulevaisuuden Teknologioiden laitoksella. Muun tutkimuksensa ohella hän on perehtynyt paikkatietoon perustuviin peleihin.

FT Samuli Laato (sadala@utu.fi) on toiminut useissa Turun yliopiston opetushankkeissa teknisenä toteuttajana ja on erikoistunut poikkitieteellisiin projekteihin ja tutkimukseen. Hän ylläpitää Turun yliopiston digiteologian verkkosivustoa.

FT Erkki Sutinen (erkki.sutinen@utu.fi) on vuorovaikutusmuotoilun professori ja hän toimii Turun yliopiston etäkampuksen johtajana Namibian pääkaupungissa Windhoekissa.

TT, FM Antti Laato (antti.laato@abo.fi) työskentelee Vanhan testamentin eksegetiikan ja judaistiikan professorina Åbo Akademiassa.

## KIRJALLISUUS

- Alomar, Noura, Mansour Alsaleh & Abdulrahman Alarifi (2019). Behavioral Consequences of Pokemon GO: The Exaggerated Picture. *Computers in Human Behavior* 90, 223–245.
- Althoff, Tim, Ryen W. White & Eric Horvitz (2016). Influence of Pokémon Go on Physical Activity: Study and Implications. *Journal of Medical Internet Research* 18:12, e315.
- Bosman, Frank G. (2019). *Gaming and the Divine: A New Systematic Theology of Video Games*. London: Routledge.
- Brereton, Joel P. (1987). Sacred Space. *Encyclopedia of Religion*. Toim. Mircea Eliade. New York: Macmillan, 526–535.
- Chapple, Craig (2020). Pokémon GO Has Best Year Ever in 2019, Catching Nearly \$900 Million in Player Spending. <https://sensortower.com/blog/pokemon-go-has-best-year-ever-in-2019-catching-nearly-900m-usd-in-player-spending> (luettu 6.10.2020).
- Culianu, Petru & Craig A. Burgdoff (1987). Sacrilege. *Encyclopedia of Religion*. Toim. Mircea Eliade. New York: Macmillan, 8010–8017.
- Egutkina, Anna (2016). Kirkko iski Pokémon Go -viihtelyyn – ”Joku hiljentyi, toinen etsii pokémo-neja”. *Iltalehti* 20.07.2016. <https://www.iltalehti.fi/uutiset/a/2016072021936470> (luettu 6.10.2020).
- Ewell, Patrick, Michelle Quist, Camilla Øverup, Hather Watkins & Rosanna Guadagno (2020). Catching More than Pocket Monsters: Pokémon Go’s Social and Psychological Effects on Players. *The Journal of Social Psychology* 160:2, 131–136.
- Gabriel, Sonja (2017). Pokémon Go - How Religious Can an Augmented Reality Hunt Be? *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 12.
- Gaertner, Samuel & John Dovidio (2000). *Reducing Intergroup Bias: The Common Ingroup Identity Model*. New York: Psychology Press.
- Gioia, Dennis A., Kevin G. Corley & Aimee L. Hamilton (2013). Seeking Qualitative Rigor in Inductive Research: Notes on the Gioia Methodology. *Organizational Research Methods* 16:1, 15–31.
- Immonen, Joonas (2016). Seurakunnissakin luretetaan Pokémonien innostamina. *Seurakuntalainen* 30.09.2016. <https://www.seurakuntalainen.fi/uutiset/seurakunnissakin-luretetaan-pokemonien-innostamina/> (luettu 6.10.2020).
- Jensen, Lucas J., Keri D. Valentine & Joshua P. Case (2019). Accessing the Pokélayer: Augmented Reality and Fantastical Play in Pokémon Go. *Educational Media and Technology Yearbook*. Toim. Robert M. Branch, Lee Hyewon & Sheng S. Tseng. Cham: Springer, 87–103.
- Kartano, Markus (2016). Osallistu Pokémon Go -kilpailuun. Kirkko Assyilla -blogi elokuu/2016. <http://kirkkoassyilla.blogspot.com/2016/07/osallistu-pokemon-go-kilpailuun.html> (luettu 6.10.2020).
- Keränen, Tuomas (2016). Maailmaa villitsevä Pokémon-ilmio saa siunauksen kirkolta. *Turun Sanomat* 20.7.2016. <https://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/2725094/Maailmaa+villitseva+Pokmonilmio+saa+siunauksen+kirkolta> (luettu 6.10.2020).
- Kirkkolaki (1993). *Finlex*. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/1993/19931054> (luettu 6.10.2020).

- Kirkko on suuri työnantaja (s.a.). *Suomen evankelis-luterilainen kirkko*. <https://evl.fi/tietoa-kirkosta/tilastotietoa/henkilosto#6b0cc772> (luettu 6.10.2020).
- Kohtaamisen kirkko (2014). *Suomen evankelis-luterilaisen kirkko*. <https://evl.fi/plus/hallinto-ja-talous/strategiat/kohtaamisen-kirkko> (luettu 6.10.2020).
- Laato, Samuli, Tarja Pietarinen, Sampsa Rauti & Teemu H. Laine (2019). Analysis of the Quality of Points of Interest in the Most Popular Location-based Games. *Proceedings of the 20th International Conference on Computer Systems and Technologies*. Toim. Tzvetomir Vassilev & Angel Smrikarov. New York: ACM, 153–160.
- Liberati, Nicola (2018). Phenomenology, Pokémon Go, and Other Augmented Reality Games. *Human Studies* 41:2, 211–232.
- Liberati, Nicola (2019). Mediation Theory between Pokémon GO and the Everyday World. *Augmented Reality Games I*. Toim. Vladimir Geroimenko. Cham: Springer, 51–60.
- Malik, Aqdas, Kari Hiekkänen, Zaheer Hussain, Juho Hamari & Aditya Johri (2019). How Players across Gender and Age Experience Pokémon Go? *Universal Access in the Information Society* 19, 1–14.
- Mikkola, Sini & Laura Kallatsa (2021). Elettyä teologiaa: Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkkoherrojen ja seurakuntalaisten suhtautuminen etäehtooliseen. *Teologinen Aikakauskirja* 126:4, 327–347.
- Nilsén, Anna (1984). Det medeltida vapenhuset: Om benämningen och användningen. *Fornvännen* 79, 181–194.
- O’Leary, Stephen D. (2013). Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks. *Religion Online*, 45–66.
- Ojala, Eveliina & Salla Poropudas (2019). Mobiililaitteiden käyttö rippikoulussa: Tapaustutkimus rippikoululeiriltä. *Teologinen Aikakauskirja* 124:5 447–464.
- Oleksy, Tomasz & Anna Wnuk (2017). Catch Them All and Increase Your Place Attachment! The Role of Location-based Augmented Reality Games in Changing People-place Relations. *Computers in Human Behavior* 76, 3–8.
- Ovet auki – Suomen evankelis-luterilaisen kirkon strategia vuoteen 2026. (2020). <https://evl.fi/plus/hallinto-ja-talous/strategiat/kirkon-strategia-20261> (luettu 6.10.2020).
- Paavilainen, Janne, Hannu Korhonen & Hannamari Saarenpää (2009). Pelaaminen matkapuhelimella nyt ja tulevaisuudessa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa. Tampereen yliopisto, 67–81.
- Phillips, Peter, Kyle Schiefelbein-Guerrero & Jonas Kurlberg (2019). Defining Digital Theology: Digital Humanities, Digital Religion and the Particular Work of the CODEC Research Centre and Network. *Open Theology* 5:1, 29–43.
- Pokémon Go kirkoilla ja hautausmailla. (2016). *Lahden seurakuntayhtymä*. <https://www.lahdenseurakunnat.fi/uutiset/-/news/10607287> (luettu 6.10.2020).
- Rautio, Samppa (2016). Kirkot avaavat ovensa pokettajille: ”Seurakunta voi tarjota vähän virtaa, ettei harvinainen Pokémon mene sivu suun”. *Yleisradio* 19.07.2016. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/07/19/kirkot-avaavat-ovens-pokettajille-seurakunta-voi-tarjota-vahan-virtaa-ettei> (luettu 6.10.2020).
- Riar, Marc, Benedikt Morschheuser, Juho Hamari & Ruediger Zarnekow (2020). How Game Features Give Rise to Altruism and Collective Action? Implications for Cultivating Cooperation by Gamification. *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*. Maui, HI, 695–702.
- Strauss, Anselm & Juliet Corbin (2015). *Basics of Qualitative Research*. California: Sage Publications.
- Suler, John (2004). The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & Behavior* 7:3, 321–326.
- Sutinen, Erkki & Ant Cooper (2021). *Digital Theology: A Computer Science Perspective*. Bingley: Emerald Publishing Limited.
- Tähkääpää, Ari, Tiina Taavitsainen, Katja Lehtinen, Eija Kallinen, Sami Ojala, Juha Jutila, Sirpa Syrjä-

- Turpeinen, Pekka Tukeva & Simon Lampenius, toim. (2013). *Nuoret seurakuntalaisina*. Helsinki: Kirkkohallitus.
- Tregel, Thomas, Lukas Raymann, Stefan Göbel & Ralf Steinmetz (2017). Geodata Classification for Automatic Content Creation in Location-based Games. *Proceedings of the Joint International Conference on Serious Games*. Toim. Mariano Alcañiz, Stefan Göbel, Minhua Ma, Manuel Fradinho, Oliveira Jannicke, Baalsrud Hauge & Tim Marsh. Cham: Springer, 212–223.
- Viinikkala, Lauri, Laura Yli-Seppälä, Olli. I. Heimo, Seppo Helle, Lauri Härkänen, Sami Jokela, Lauri Järvenpää, Timo Korkalainen, Jussi Latvala, Juho Pääkylä, Kaapo Seppälä, Tuomas Mäkilä & Teijo Lehtonen (2016). Reforming the Representation of the Reformation: Mixed Reality Narratives in Communicating Tangible and Intangible Heritage of the Protestant Reformation in Finland. *Proceedings of the 2016 22nd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSMM)*. Toim. Harold Thwaiters, Lau S. Lun & Alonzo Addison Alonzo, *IEEE*, 1–9.
- Visala, Aku O. (2018). Tekoälyn teologiasta. *Teologinen Aikakauskirja* 123:5, 402–417.
- Wise, J. (2014). *The Social Church: A Theology of Digital Communication*. Chicago: Moody Publishers.
- What makes a high-quality PokéStop? (s.a.). *Niantic*. <https://niantic.helpshift.com/a/pokemon-go/?l=en&s=pokestops&f=what-makes-a-high-quality-pokestop&p=web> (luettu 6.10.2020).