

KUINKA YLLÄTYSLAATIKKO SITOUTTAA PELAAJAN

Autoetnografinen tutkimus japanilaisen rytmipelin sitouttavuudesta

Karita Kohvakka, 284301

Pro gradu -tutkielma

Kulttuurintutkimus,

erikoistumisalana

mediakulttuuri ja viestintä

Maaliskuu 2019

SISÄLLYS

1. JOHDANTO.....	1
1.1 Tutkimuskysymykset	3
2. GACHASTA NOSTAMINEN JA PELAAMINEN.....	8
2.1 Love Live! School Idol Festival -peli	12
2.2 Pelaaminen ja nostaminen	17
3. TEORIA.....	24
3.1 Peliin sitoutuminen	24
4. METODOLOGIA JA AINEISTO.....	27
4.1 Autoetnografia	27
4.2 Kenttäpäiväkirja	31
4.3 Aineistolähtöinen sisällönanalyysi	33
4.4 Tutkimuksen etiikka	35
5. SITOUTUMISTYYPIT LLSIF-PELISSÄ.....	38
5.1 Sosiaalisesti suuntautunut	39
5.2 Toimintaan suuntautunut	43
5.3 Ympäristöön suuntautunut	50
5.4 Itseen suuntautunut	52
6. TULOKSET.....	62
LÄHTEET.....	68
Liiteluettelo.....	73

ITÄ-SUOMEN YLIOPISTO

Tiedekunta Filosofinen tiedekunta		Osasto Humanistinen osasto	
Tekijät Karita Kohvakka			
Työn nimi KUINKA YLLÄTYSLAATIKKO SITOUTTAA PELAAJAN: Autoetnografinen tutkimus japanilaisen rytmipelin sitouttavuudesta			
Pääaine	Työn laji	Päivämäärä	Sivumäärä
Mediakulttuuri ja viestintä	Pro gradu -tutkielma	<input checked="" type="checkbox"/>	19.3.2019 73
	Sivuainetutkielma	<input type="checkbox"/>	
	Kandidaatin tutkielma	<input type="checkbox"/>	
	Aineopintojen tutkielma	<input type="checkbox"/>	
Tiivistelmä			
<p>Autoetnografisen tutkielmani tarkoituksena on tutkia, kuinka mobiilipeleissä oleva <i>gacha</i>-ominaisuus sitouttaa pelaajan palaamaan sen pariin pitkällä aikavälillä. Tutkimusaineistonani toimii vapaamuotoisesti kirjoitettu kenttäpäiväkirja, joka koostuu havainnoistani ja kokemuksistani Love Live! School Idol Festival!-pelin <i>gachasta</i>.</p> <p>Käytän tutkimuksessani sitoutumis-käyttäytymistyyppimalleja, jotka on jaettu ympäristöön, sosiaalisesti, itseen ja toiminnallisesti suuntautuneeseen tyyppiin. Tämän mallin avulla pääsen sisälle aktiivisesti peliä pelaavan pelaajan kokemuksiin, sekä siihen, miten nämä neljä tyyppiä osaltaan sitouttavat pelaajan <i>gachaan</i>.</p> <p>Tutkimuksen tuloksina sain selville, että <i>gacha</i>-pelaamisessa pelaajan sitouttaa monen tekijän summa, joka koostuu neljästä sitoutumistyyppistä. Toiminnallisuus näkyi suunnitelmallisuudessa, uhkapelimäisyydessä sekä tuhlaamisessa ja impulsiivisuudessa. Sosiaalinen oli toiminnan aloittaja, joka kiteytyi ihailun hakemisena ja oman toiminnan vertaamisena muihin. Ympäristöön sitoutuneeseen tyyppiin kuului rentoutuminen ja eskapismi, jossa tunteet ja tunteisiin vaikuttaminen oli pääosassa. Itseen suuntautunut tyyppi puolestaan keskittyi keräämiseen ja omistamiseen, jolloin korttien ominaisuudet ja hahmoihin syntyvät suhteet olivat keskiössä.</p> <p>Pelin <i>gachaan</i> sitoutuminen näyttäytyy suunnitelmallisuutena ja rahankäyttönä. Säästäminen ja nostojen suunnittelu rytmittää pelaamista ja määrittää sitä, milloin pelaaja aikoo käyttää <i>gachaan</i> pelinsisäistä valuuttaa ja milloin taas oikeaa rahaa. Keskeisin havaintoni oli se, että kaikki neljä käyttäytymistyyppiä sitouttivat minua pelaajana. Nämä luokat eivät kuitenkaan olleet niin yksiselitteisiä, vaan niiden väliltä löytyi myös yhteneväisyyksiä.</p>			
Avainsanat			
Autoetnografia, pelitutkimus, peliin sitoutuminen, mobiilipeli, Love Live! School Idol Festival, gacha, rahapelaaminen, sitoutumis-käyttäytyminen, Japani, rytmipeli, yllätyslaatikko, Free-To-Play, mikrotransaktio			

UNIVERSITY OF EASTERN FINLAND

Faculty Philosophical Faculty		School School of Humanities		
Author Karita Kohvakka				
Title HOW A LOOTBOX ENGAGES A PLAYER: Autoethnographic study of a game engagement in a Japanese rhythm game.				
Main subject	Level		Date	Number of pages
Media Culture and Communication Studies	Pro gradu -tutkielma	<input checked="" type="checkbox"/>	19.3.2019	73
	Sivuainetutkielma	<input type="checkbox"/>		
	Kandidaatin tutkielma	<input type="checkbox"/>		
	Aineopintojen tutkielma	<input type="checkbox"/>		
Abstract				
<p>The goal of my autoethnographic study was to study how the <i>gacha</i> mechanic in a mobile game engage the player in a long term. I collected the research data by keeping a field diary of my observations and experiences while playing the Love Live! School Idol Festival -mobile game's <i>gacha</i>.</p> <p>I used engaged-behavior models, which are separated into four types of engagement: environmental, social, action and self. I used these models to get inside of active player's experiences and how these four types are engaging the player to the game.</p> <p>Results of this study suggest that there are multiple factors that engage the player to the <i>gacha</i>. All of the four engaged-behaviour types are present. Action is shown as an orderliness, gambling, wasting currency with impulsive actions. Social type was shown as a starter of an action, which culminates as a seeking a admiration and comparing players own results to those of others. Environment type was about relaxation and escapism. Self-type was shown through collecting and owning cards and how the card's attributes and bonds to the characters become important to the player.</p> <p>Engagement to the <i>gacha</i> game is shown as systematical behavior and money spending. Saving money and planning pulls paces the playing and helps the player to decide whether to use real currency or soft currency. My main observation in this study was that all four engaged-behaviour types were present and engaged me as a player. These types are not as unambiguous, and there can be some correlations between them.</p>				
Keywords				
Autoethnography, game studies, game engagement, mobile game, Love Live! School Idol Festival, gacha, gamble, engaged-behaviour, Japan, rhythm game, lootbox, Free-To-Play, microtransaction				

1. JOHDANTO

En ole aina ollut suuri pelaamisen ystävä. Ensimmäiset muistoni pelaamisesta olivat vanhempieni tietokoneella, jossa oli englantia opettava peli. Emme omistaneet pelikonsolia, joten ensimmäisen kerran tutustuin konsolipelaamiseen kaverini kautta, joka antoi minun kokeilla hänen PlayStation2 -konsoliaan. Se tuntui pelottavalta aluksi, ja muistan vieläkin miten oudolta se tuntui pitää ohjainta kädessä perinteisen näppäimistö ja hiiri yhdistelmän jälkeen. Pian saimme itsekin PS2-konsolin, ja sen jälkeen Xbox360:n. Pikkuhiljaa ihastuin pelaamiseen ja aikuisiällä hankin itselleni PS4:n. En kuitenkaan koskaan ollut konsolipelien himopelaaja, vaan minulla oli tiettyjä pelejä joiden pelaamisesta nautin. Mobiilipelaamiseen tutustuin saatuaani ensimmäisen älypuhelimeni, johon oli edes mahdollisuus ladata mobiilipeli. Ensimmäinen mobiilipelini taisi olla *Candy Crush Saga*, joka kuitenkin poistui nopeasti, sillä se ei pystynyt pitämään mielenkiintoani yllä. Ensimmäinen mobiilipeli, joka oikeasti sai minut koukkuun oli *Love Live School Idol Festival*, eli LLSIF.

LLSIF koukutti minut nopeasti värikkäiden hahmojen ja mukaansatempaavan musiikin avulla, mutta eritoten aloin nauttia sen *gachasta*. *Gacha* toimii samalla logiikalla kuin länsimaisissa peleissä löytyvät yllätyslaatikot, joissa pelaaja maksaa tietyn määrän pelivaluuttaa ja saa vastineeksi arpomalla valitun hyödykkeen. Tämän voi katsoa olevan eräänlaista arpapelaamista. Mobiilipelit, ja eritoten sellaiset joissa on olemassa *gacha*-ominaisuus, ovat käyneet minulle ajansaatossa tutuksi. Olen löytänyt niistä itselleni ajantappajia ja stressinlieventäjiä, jotka täyttävät tylsiä hetkiä arjessa, ja eritoten silloin, kun haluan paeta hetkeksi muualle. Minulla on tapana ladata ja poistaa pelejä tiuhaan tahtiin, sillä suurin osa niistä ei koskaan saa mielenkiintoani heräämään siihen pisteeseen, että alkaisin niitä pelaamaan säännöllisesti. Vain muutama peli on pysynyt puhelimesani jo neljättä vuotta. Tästä syystä tutkimukseni kohteeksi valikoituikin yksi kauimmin pelaamistani peleistä eli LLSIF. Olen pelin aktiivinen pelaaja, josta kertoo myös se, että olen pelannut aktiivisesti kohta neljä vuotta ja päivittäisiä sisäänkirjautumisia on jo yli 1600 kappaletta.

Minulla on hyvin syvä kiintymys LLSIF:iin pelinä. Latasin pelin alun perin kaverin suosittelemuksen jälkeen. En tuolloin olisi uskonut miten sitoutunut olisin peliin muutamaa kuukautta myöhemmin. Olin tuolloin vielä suhteellisen uusi mobiilipelaamisen parissa, ja jatkuvan uuden sisällön saaminen ilmaiseksi kuukausittain oli huumavaa. Aikaisempi kokemus

konsolipeleistä oli totuttanut minut siihen, että ostin pelin ja pelasin sen sisällön mitä siinä oli. Usein etsin kaikki mahdolliset etsittävät asiat kentistä ja tein kaikki sivutehtävät, kunnes mitään ei ollut jäljellä. Nyt minulla oli edessäni peli, johon tuli koko ajan uutta kerättävää ja pelattavaa. Se ehkä osaltaan koukutti minut alussa niin lujasti peliin. Ja siihen liitettynä vielä *gacha*, joka toi aivan uuden ulottuvuuden pelaamiseen.

Minulle *gachasta* korttien nostaminen on nykyään LLSIF:ssä tärkeää, kenties jopa tärkeämpää kuin muu pelaaminen. Nostaminen-termillä tarkoitetaan toimenpidettä, jossa pelaaja maksaa tietyn määrän pelin sisäistä valuuttaa ja saa vastineeksi sattumanvaraisesti arvotun hyödykkeen peliä varten. LLSIF:ssä tämä tarkoittaa eri pelihahmoista tehtyjä hahmokortteja joita pelissä voi kerätä, ja jotka vaikuttavan pelaamiseen. LLSIF:ssä nostaminen kulkee englanninkielessä nimellä *scouting*, joka kuvastaa sitä miten idoliryhmä hakee uusia jäseniä tiimiinsä laatikolla, johon uudet jäsenet laittavat hakemuksensa. Näistä hakemuksista pelaaja sitten sattumanvaraisesti saa uusia jäseniä tiimiinsä. Käytän tässä tutkielmassa kuitenkin suomalaisen pelaajakunnan käyttämää nostaa-verbiä, sillä sitä pelaajat käyttävät usein muidenkin samantyylisten pelien kanssa.

LLSIF:n pelaamiseni on suhteellisen säännöllistä. Pidän kirjaa siitä, milloin ja minä kuukautena pelissä kerättävät hahmokortit, joita pelaajat tarvitsevat parantaakseen omaa suoritustaan pelissä, julkaistaan WW (*World Wide*) -serverillä. Samat kortit on jo julkaistu pelin Japanin serverillä, joten voi suhteellisen helposti laskea, mille kuukaudelle mikäkin kortti sijoittuu. Käytän tästä edespäin servereistä lyhennettä WW ja JP. Olen myös pelannut pelin JP versiota, mutta se toimii minulla enemmänkin kausiluontoisesti. En ole siellä aktiivinen pelaaja, mutta seuraan myös sen avulla, mitä uusia kortteja on tulossa WW-puolelle.

Tutkimuksen taustalla on tiedettävä, että olen tutkimuksen aineiston keräämisen hetkellä opiskelija ja tulotasoni on siis opiskelijan tasoa. Tämä tarkoittaa sitä, että minulla ei edes olisi mahdollisuutta käyttää oikeaa rahaa peliin samalla tavalla, kuin jotkut toiset pelaajat tekevät. He, joilla on vakaat tulot, pystyvät käyttämään peliin kuukaudessa enemmän rahaa kuin sellainen, jolla tulot ovat epäsäännölliset. Tämä vaikuttaa myös pelaamiseen ja nostamiseen. Peli ei vaadi oikean rahan käyttämistä *gachasta* nostamiseen, mutta silloin pelaaja joutuu pelaamaan peliä ahkerammin kerätäkseen nostoon vaaditun valuuttamäärän pelin sisällä. Itse suosin pelaajana pelin sisäistä valuuttaa, ja pyrin säännöstelemään oikean rahan kulutukseni minimiin. Olen siis tietoinen omasta rahankäytöstäni.

Mitä pelirytmieni tulee, se riippuu todella paljon ajankohdasta. Pelin *eventtien* eli pienimuotoisten kisojen aikana pelaamiseni riippuu täysin siitä, mitä kortteja on kisoissa palkintona. Jos kyseessä on suosikkihahmoni kortti, pelaan tällöin huomattavasti enemmän, mikä vaikuttaa suoraan siihen, kuinka paljon saan kerättyä pelin sisäistä valuuttaa nostoja varten. Toisinaan minulla on myös kausia, jolloin en pelaa ollenkaan, mutta kirjaudun silti päivittäin sisään saamaan päivittäiset *login* bonukseni.

Käytän tutkimuksessani sanastoa, joka löytyy tutkielmani liitteistä. Osa pelin sanastosta on sellaisia, että niiden kääntäminen suomenkielelle on mielestäni turhaa ja osittain mahdotonta. Pelistä ei ole olemassa suomenkielistä versiota, joten käyttämäni suomennetut termit tulevat omista kokemuksistani sekä suomalaiselta pelaajakunnalta omaksumistani käsitteistä. En ole kokenut tarpeelliseksi lähteä kääntämään termejä suomeksi, jos on ollut vaara että sanan oma merkitys katoaa.

1.1 Tutkimuskysymykset

Mobiilipelit ovat tulleet osaksi ihmisten arkea viimeisten vuosien aikana. Useimmilta löytyy älypuhelimestaan jonkinlainen peli, jota he pelaavat joko aktiivisesti tai aina silloin tällöin kuin päivässä on tylsempiä hetkiä. Mobiilipelien kasvavan suosion syynä on osittain myös se, että mobiilipelejä voi pelata samaan aikaan kun tekee jotain muuta (Shibuya & Teramoto & Shoun 2015, 2). On pelejä, jotka vaativat enemmän taitoa ja sitten niitä, joita pystyy vaivatta pelaamaan samaan aikaan kun juo, syö tai katsoo televisiota. Huomion jakaminen kahteen eri asiaan onnistuu, kun pelin pelaamiseen ei tarvitse keskittyä kuin hetkiksi kerrallaan. Kuulun itsekkin tähän ryhmään, jotka pelaavat samaan aikaan kun sivusilmällä katsovat televisiosta uutisia.

Mobiilipelit ovat kätevästi aina saatavilla, muutaman painalluksen päässä, eroten perinteisistä konsolipeleistä. Konsolipelit ovat sitoutettuja yhteen paikkaan, oli se sitten olohuone tai jokin muu paikka. Niiden kanssa on hieman vaikea lähteä kouluun, koska peli keskeytyy kun virtajohto napsahtaa irti seinästä. Viime vuonna jo yli 50 prosenttia globaaleista pelituloista tuli mobiilipeleistä. Arvioidaankin että mobiilipelaaminen tulee olemaan vuonna 2021 jo 100 miljardin dollarin ala. (Wijman 2018.) Konsolipeliyritykset eivät ole jääneet katsomaan mobiilipelien kehitystä sivusta. Pelaajan ei tarvitse enää kävellä pelikauppaan ostamaan

fyysistä kopiota pelistä, vaan hän voi ostaa konsolipelin esimerkiksi eri konsolien nettikaupoista konsolille ladattavaksi. Vaikka tämä on edistystä, se ei silti poista konsolipelien ja mobiilipelien perustavanlaatuaista eroa, eli liikkuvuutta.

Samaan aikaan kun teknologia kehittyy, mobiililaitteiden ruudut kasvavat tasaiseen tahtiin ja grafiikat paranevat. Mobiilipeleistä tulee entistä visuaalisesti miellyttävämpiä, sekä suurempi ruutukoko helpottaa pelaamista heilläkin, joille se oli ennen vaikeaa. Älypuhelin on vaivatonta kaivaa esiin esimerkiksi junassa tai lounastauolla, ja pelata suosikkipeliään muutamia minutteja. Ne käyvät hyvin ajantappoon, kun ei keksi enää mitään muutakaan tekemistä. Mobiilipelit tarjoavat myös usein mahdollisuuden viestitellä muiden pelin pelaajien kanssa, tarjoten pelaajalle keinon uusien pelikavereiden ja sosiaalisten verkkojen löytämiseen. Koodien avulla voi lisätä ystäviään kaveriksi ja jakaa näiden kanssa saavutukset joita pelissä saa. Se on aivan oma maailmansa, johon mielellään uppoutuu myös pitemmäksi aikaa. Osa pelaajista panostaa peleihin myös rahallisesti pysyväkseen parhaiden pelaajien joukossa. Tähän lisäpainostusta tuo pelien pistetilastot, joihin parhaiten *eventeissä* pärjänneet saavat nimensä. Samalla myös peleihin käytetty aika ja rahamäärä voivat kasvaa huomattaviin lukemiin.

Mobiilipelien kirjo kasvaa myös kovaa vauhtia ja jokaiselle löytyy jotain. Mobiilipeleistä ei useinkaan tarvitse maksaa heti peliä ladattaessa, vaan maksut tapahtuvat erillisinä ostoina pelien sisällä, mikrotransaktioina. Tällaisia ilmaisia pelejä kutsutaan nimellä *Free-To-Play* eli F2P. Pelaamisen aloittaminen on siis helppoa, jos vain omistaa siihen tarkoitetut välineet ja nettiyhteyden. Pelaajabarometrin 2018 mukaan mobiilipelaaminen on pitänyt paikkansa suosittuna pelimuotona, tietokonepelaamisen ja konsolivideopelaamisen ohessa. Barometrin mukaan aktiivisia pelaajia on noin 38,3%, eli he pelaavat mobiililaitteilla vähintään kerran kuussa. Pelaajat käyttävät myös aikaisempaa enemmän rahaa pelien hankintaan, ja 15,1% prosenttia barometriin vastanneista on maksanut Free-to-play pelin lisäominaisuuksista. (Kinnunen & Lilja & Mäyrä 2018, 4, 7.)

F2P-peleissä lisäominaisuudet ovat usein maksullisia ja vaihtelevat eri peleissä. Toisissa peleissä jopa pelin jatkaminen voi vaatia pelaajalta maksua (Kinnunen & Alha & Paavilainen 2016, 2). Ilmaiseksi ladattu peli antaa maistiaisen millaista pelaaminen on, jolla pelaaja yritetään saada koukuttumaan peliin. Uusien maksujen tekeminen pelissä tuntuu luontevammalta, kun kokee pelin itselleen tärkeäksi. Useissa peleissä pienellä rahallisella lisäpanostuksella voi saada uusia ulkoasuja tai tavaroita, joilla muokata hahmoa tai

peliympäristöä enemmän oman mielensä mukaan (Kinnunen & Alha & Paavilainen 2016, 2). Taustakuvia ja hahmojen vaatteita vaihtamalla saa personoitua peliä omanlaisekseen. Erikoisempiin tavaroihin laitettu hintalappu takaa sen, että pelaajan on pakko maksaa niistä ne saadakseen.

Pelaajien halua saada uusia lisäosia peliinsä hyödyntääkin länsimaisissa videopeleissä viimevuosina yleistyneet yllätyslaatikot, jotka ovat samantyyllisiä kuin aasialaisissa peleissä olevat *gachat* (Mansikka 2018.) Pelaaja sijoittaa yllätyslaatikkoon tietyn summan pelivaluuttaa ja saa sieltä arpomalla itselleen jonkin hyödykkeen, hahmon tai muun pelissä avustavan tekijän. Kyseessä on siis eräänlainen onnenpeli. Vuoden 2018 alussa Belgian viranomaiset antoivat yllätyslaatikoita koskevan tiedonannon, jossa ne todettiin lainvastaisiksi. Nämä *lootboxit* muistuttivat toimintalogiikaltaan liikaa uhkapelejä. Tämän lisäksi videopelejä pelaavat olivat usein lapsia, jolloin *lootboxit* voitiin katsoa tutustuttavan lapset tätä kautta uhkapelien maailmaan. (Yin-Poole 2018.) Viranomaiset olivat ottaneet kantaa asiaan jo vuotta aikaisemmin muun muassa Kiinassa ja Britanniassa. Suomessa ei kuitenkaan olla tehty päätöstä, onko *gacha*-ominaisuus laskettavissa arpajaislainpiiriin. (Lappalainen 2017.) Asiasta on kuitenkin suunnitteilla keskustelun avaaminen Kilpailu- ja kuluttajaviraston kanssa (Lehtinen 2019).

Viranomaisia huolestuttaa erityisesti *gacha*-ominaisuuden vaikutus lapsiin ja nuoriin. Aikuisilla ei välttämättä ole edelleenkään täyttä käsitystä siitä, mitä ominaisuuksia lapsien pelaamisessa peleissä on ja miten ne vaikuttavat lapsen käyttäytymiseen. PEG-ikärajajärjestelmä ei edelleenkään paljasta, millainen pelin sisäinen ansaintamekanismi on (Lappalainen 2017). Lasten koukuttuminen yllätyslaatikoihin ja peliyritysten rahastaminen tällä mekaniikalla on tullut koko ajan enemmän esiin uutisissa. On tunnistettu, että peliyhtiöt käyttävät hyödykseen samoja psykologisia keinoja rahapeliyhtiöiden kanssa. (Lehtinen 2019.) *Gacha*-ominaisuuden pelejä ei kuitenkaan pelaa ainoastaan lapset, vaan myös vanhempi sukupolvi, johon myös itse kuulun. Olen pelannut *gacha*-pelejä jo useita vuosia. Tällä hetkellä minulla on älypuhelimessani viisi peliä, joista neljää pelaan aktiivisesti. Huomasinkin, että olen pelannut *gacha*-pelejä huomattavan kauan, samalla kun konsolipelaamiseni on vähentynyt. Myös ystäväpiirissäni on paljon ihmisiä, joihin olen tutustunut *gacha*-pelejä pelaamalla ja jotka ovat niihin yhtä kiintyneitä kuin minäkin.

Tutkimuskysymykseni lähti näistä ajatuksista. Tämä tutkimus antaa siis näkökulmaa siihen, mitkä tekijät *gacha*-pelissä voivat olla sitouttavan käyttäytymisen aiheuttajia. Tutkimuskysymykseni tässä tutkielmassa ovatkin seuraavat:

- *Mitkä asiat sitouttavat pelaajan yllätyslaatikkoon LLSIF-pelissä?*
 - *Miten sitoutuminen näyttää pelatessa?*
 - *Mitkä tekijät sitouttavat pelaajan pitkällä aikavälillä?*
 - *Mitkä sitoutumistyytit yhdistyvät yllätyslaatikkoon?*

*Gachoj*a sisältäviä pelejä on todella paljon. Olisin voinut valita tutkimuskohteekseni niistä useampiakin, mutta valitsin tutkimuskohteekseni pelin, jota olin pelannut pisimmän aikaa. Valitsin peliksi siis LLSIF:n (kuva 1). Tämä siksi, että tiedän kuuluvani pelin pelaajayhteisöön, mikä auttaa minua myös ymmärtämään pelin logiikkaa ja käytänteitä. Lisäksi minulla oli tähän peliin kehittynyt jo rutiinit, jotka helpottivat aineistonhankintaa.



Kuva 1: "Love Live! School Idol Festival:in aloitusruutu Aqours:in hahmoilla"

Kiinnostuksen kohteenani tässä tutkimuksessa on etenkin se, miten LLSIF:n *gacha*-ominaisuus sitouttaa pelaajaa palaamaan sen äärelle aina uudestaan. Kiinnostukseni asiaa kohtaan heräsi, kun olin jo joitain vuosia pelannut peliä ja huomasin aina palaavani pelin pariin, vaikka se ei enää pelillisesti tuonut erityisesti haasteita tai uusia asioita. Peli on suhteellisen suoraviivainen, ja ilman *gacha*-ominaisuutta olisin saattanut jo jättää sen sikseen. Sen sijaan pelin uhkapelimäinen ominaisuus kiehtoo minua edelleen. Uhkapeleistä ei voi täysin puhua, koska

pelissä ei ole mahdollista voittaa rahaa, vaan pelissä hyödyttäviä kortteja. Toiseksi minua kiinnostaa todella paljon ihmisten koukuttuminen peleihin ja rahapelaamiseen. En ole itse panostanut LLSIF:iin suuria summia, mutta pidän silti itseäni hyvän esimerkkinä sitoutuneesta pelaajasta.

Alun perin olin aikeissa sisällyttää tähän tutkimukseeni myös muita pelejä, joissa oli *gacha*-ominaisuuksia, mutta tulin siihen tulokseen, että niiden toimintaperiaatteet ovat *gachan* suhteen suhteellisen samankaltaisia, jolloin myös yhdestä pelistä on mahdollista vetää yleistettävissä olevia johtopäätöksiä. Tämän lisäksi minulla on juuri erityinen yhteys LLSIF-peliin, jolloin autoetnografisella menetelmällä kerättyä aineistoa tutkimalla on mahdollista saada sitoutuneen pelaajan ajatusmaailmasta hyvä ja kattava otos. Muiden pelien kohdalla en olisi ollut yhtä mukana, jolloin aineistosta olisi saattanut tulla hajanaisempi. Tämä tutkimus koskettaakin nimenomaan jo peliin sitoutuneen pelaajan kokemuksia *gachasta* nostamisesta, ja näiden havaintojen pohjalta eri sitoutumistyyppien muodostamista.

2. GACHASTA NOSTAMINEN JA PELAAMINEN

Pelit ovat muuttaneet muodotaan ajan saatossa aina pihapeleistä, arcade-peleihin ja niistä e-sports kisoihin. Moni ei välttämättä ymmärräkään, miten tärkeä tekijä Itä-Aasian valtiot, muun muassa Japani, Kiina, Etelä-Korea ja Taiwan ovat olleet pelibisneksen kehitykselle. Aasialaisissa peleissä voidaan nähdä aivan erityisiä piirteitä siinä, miten pelit tuovat esiin aasialaista sosioekonomisia nyansseja, tehden niistä erityisiä. Siitä huolimatta aasialaisessa pelimarkkinoissa ollaan tähdätty jo pitkään kohti monikansallista toimintamallia, joka mahdollistaa rajat ylittävän pelaajakunnan. Tästä johtuen Aasialaisten pelien tutkiminen on pelitutkimuksellisesti hyvin tärkeää. (Lee & Pulos 2017, 1.) Japanin pelimarkkinat olivatkin vuonna 2018 maailman kolmanneksi suurimmat, ja japanilaiset pelaajat käyttivät peleihin enemmän rahaa kuin muualla. (Wijman 2018.) Juuri ne pienet erot mitkä erottavat aasialaiset länsimaalaisista peleistä, ovat hyvin kiinnostavia. Samalla tavalla kuin kulttuurit eroavat toisistaan, myös pelien sisäiset asetelmat ovat hyvin erilaisia riippuen siitä, missä ympäristössä ne on tehty. Erityisesti aasialaisissa peleissä on huomattava määrä *gacha*-ominaisuuden omaavia pelejä.

”*Gacha*” tai ”*gasha*” sana tulee alun perin japaninkielisestä, onomatopoeettisista sanoista ”*gachapon*” ja ”*gashapon*”, joilla kutsutaan japanissa suosittuja myyntiautomaatteja. Nämä myyntiautomaatit sisältävät erilaisia värikkäitä tuotteita, joita asiakkaat tulevat ostamaan siinä toivossa, että saisivat itselleen jonkin tietyn tuotteen. (Kanerva 2016; Shibuya & Teramoto & Shoun 2015, 3). *Gachat* yleistyivät länsimaissa 2012, japanilaisten mobiilipelien saavuttaessa yhä suurempaa suosiota läntisillä markkinoissa. Kyseessä on pohjimmiltaan peliyritysten keinosta rahastaa pelaajiaan (Famularo 2017.)

Gachat osittain sumentavat pelaamisen ja uhkapelaamisen välistä rajaa. Ne toimivatkin arpakoneen tapaan, sillä pelaaja ei voi tietää, minkä *gachassa* olevasta esineestä juuri hän saa. On kuitenkin tutkittu, että suurin osa pelaajien käyttämästä rahasta F2P peleissä ei menekään *gachoihin*, vaan peliä edistäviin ostoihin. (Kinnunen & Alha & Paavilainen 2016, 2–3; Mäyrä et al. 2010, 333–334.) *Gachat* erottaa rahapeleistä se, että niissä ei pysty voittamaan oikeata rahaa. On kuitenkin otettava huomioon, että tunne harvinaisen tavaran saamisesta *gachan* kautta kuitenkin tuottaa samanlaisen reaktion pelaajassa, kuin hän olisi voittanut suuren summan rahaa. (Shibuya & Teramoto & Shoun 2015, 3.) *Gacha*-pelejä voi pelata myös käyttämättä oikeaa rahaa, mutta niissä käytetään silti pelin sisäistä valuuttaa, jota pelaaja voi

suhteellisen kovalla työpanoksella pelissä kerätä. Peliä pelaamalla kertynyttä valuuttaa kutsutaan F2P-peleissä pehmeäksi valuutaksi (*soft currency*) ja oikealla rahalla hankittua valuuttaa kovaksi valuutaksi (*hard currency*). (Kinnunen 2016, 408.) F2P-peleissä pystyy ostamaan kovalla valuutalla pehmeää valuuttaa, mutta toimintoa ei voi tehdä toisinpäin. Pelaaja ei siis voi muuttaa pehmeää valuuttaa kovaksi rahaksi ja siitä oikeaksi rahaksi. Tämä erottaa ne uhkapeleistä.

Useat japanilaiset *gacha*-pelit ovat F2P-pelejä, ehkä juuri sen takia että ne houkuttavat käyttäjän ensin pelaamaan ja sitten käyttämään *gachaan* myös omaakin rahaa. F2P-pelit ovatkin tulleet yhdeksi suosituimmaksi tavaksi rahastaa peleillä. Pelit ladataan käyttämällä jotain sovelluskaupoista, kuten *Google Play*. Tästä johtuen pelaajan ei tarvitse siirtää rahaa erilliselle pelitilille käyttääkseen sitä pelin hyödykkeisiin, vaan maksu tapahtuu tämän sovelluskaupan kautta. Tämä mahdollistaa pankkikortin linkittämisen tiliin, jolloin ostaminen tapahtuu vain nappia painamalla, eikä sitä tarvitse halutessaan edes varmistaa. Kynnys pelinsisäisiin ostoihin koetetaan tehdä mahdollisimman matalaksi, mikä rohkaisee pelaajia uudenlaiseen rahankäyttöön. (Kinnunen & Alha & Paavilainen 2016, 1–2.) Näin peleihin myös helpommin kuluttaa enemmän rahaa. LLSIF:ssä voi yhdellä painalluksella kuluttaa 54,99 euroa, jos pelin kaupasta haluaa ostaa itselleen 86 *love gem*:iä eli sydäntä. Nopealla laskemisella yksi 50 sydämen nosto tulee siis ostetuilla sydämillä maksamaan noin 32 euroa. Pelkästään yksi nosto pelissä ostetuilla sydämillä vastaa jo vanhemman konsolipelin hintaa. F2P-peleissä liikkuukin enemmän rahaa, kuin mitä aluksi voisi luulla.

*Gachoj*a on erilaisia, ja ne toimivat eri funktiolla, riippuen täysin siitä, millaisesta pelistä on kyse. Usein *gachan* ja sieltä saatavien hyödykkeiden ulkoasu liittyy vahvasti pelin tyyliin. LLSIF:ssä kortit ovat stillejä eli niiden grafiikka ei liiku. Toisissa peleissä hahmot ovat liikkuvia ja tehty 3D-grafiikalla. Olen itse huomannut 3D-grafiikan ja Live 2D-grafiikan saavan suurempaa suosiota uusissa peleissä. *Gachasta* kortin nostaminen on siis periaatteessa pohjimmiltaan samanlaista kuin fyysisen *gachan* käyttäminen. Virtuaalisuus tuo lisänä mahdollisuuden kuulla hahmon ääni tai jokin muu erikoistehoste, sekä kehittää korttia esimerkiksi vaihtamalla hahmon ulkonäköä, jota ei luonnollisestikaan ole mahdollista fyysisissä paperisissa korteissa tai hyödykkeissä tehdä.

Gacha-pelien kohdeyleisö on laaja, koska ominaisuus voidaan liittää niin moneen erilaiseen pelityyppiin. Niitä löytyy esimerkiksi taistelupeleistä, pulmapeleistä sekä rytmi- ja

musiikkipeleistä. Toiset pelit on suunnattu kaikenikäisille, kun taas toiset voivat olla suunnattu enemmän aikuisille. Siitä voi seurata myös ongelmia, sillä *gachat* ovat usein hyvin koukuttavia ja niihin voi upota lyhyessä ajassa suuriakin summia, kuten muihinkin rahapeleihin. Hyvin nuoret pelaajat eivät välttämättä vielä tiedosta, mikä on kohtuullisen pelaamisen raja. On tutkittu että *gachan* käyttämisessä tai *lootboksien* avaamisessa aivoissa erittyy dopamiinia, joka on hyvin herkkä ennakoimattomille palkinnoille. Toisin sanoen, dopamiinin erittyminen on suurempaa silloin, kun saa haluamansa palkinnon tietämättä siitä, kuin että pelaaja tietäisi saavanne sen. (Wiltshire 2017.) Tämä dopamiiniryöppy vaikuttaa oli pelaaja sitten vanha tai nuori, ja mielihyvän tunnetta ei voi aliarvioida.

Pelillisesti *gacha*-ominaisuuden hallitseminen on yksinkertaista, mutta hyvin koukuttavaa. Yksinkertaisimmillaan se on napin painamista ja noston tulosten katselemista, joissain peleissä se vaatii esimerkiksi sormen vetämistä kuvaruudun poikki (kuva 2). *Gachan* sisältävissä peleissä on usein erillinen osio toiminnolle, josta pelaajat voivat nostaa kortteja. Se voi olla erillinen välilehti tai valikko pelin pelillisen osuuden lomassa. Korttien nostamiseen *gachasta* tarvitaan pehmeää valuuttaa, joka voi olla erilaisia timantteja, sydämiä, tai vaikka erinäisiä lippuja tai tarroja. Näitä pelaajat saavat pelaamalla peliä tai ostamalla niitä pelin sisäisestä kaupasta oikeaa rahaa vastaan. Erona näissä on se, että pelaamalla kerätty valuutta kertyy usein suhteellisen hitaasti. Tämäkin on pelikohtaista, sillä joissain peleissä pehmeän valuutan kerääminen on aluksi helppoa ja vaikeutuu, kun kaikki tervetuliaisbonukset on kerätty. Toisissa peleissä on eroteltu kova valuutta ja pehmeä valuutta toisistaan, jolloin esimerkiksi pelin kaupasta ostetulla valuutalla voi nostaa halvemmalla kuin pelissä kerätyllä valuutalla.



KUVA 2: Nostonäkymä LLSIF:n gachassa

Gachoja on erilaisia, mutta on olemassa tiettyjä *gachoja*, joita löytyy useimmista mobiilipeleistä. *Limited-time gacha* on *gacha*, joka on auki vain tietyn ajan, kunnes se poistuu pelistä. On tutkittu, että *limited-time gachaan* rahojaan käyttävät pelaajat kuluttavat myös ylipäättänsä enemmän rahaa mobiilipeleihin. (Shibuya & Teramoto & Shoun 2015, 12). *Step-up gachassa* pelaajalle tarjotaan mahdollisuus nostaa *gachasta* hyödykkeitä niin, että *gacha* muuttuu hieman nostojen välillä. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että *gachaan* käytettävä rahamäärä kasvaa, mutta samalla myös mahdollisuus saada harvinaisia hahmoja paranee. Tämä johtaa siihen, että pelaajalla on tunne, että hän on aivan lähellä tavoitteensa saavuttamista, jolloin hän myös saattaa kuluttaa enemmän. (Shibuya & Teramoto & Shoun 2017, 102.) Ne antavat pelaajalle selkeän tavoitteen, jonka hän näkee. Esimerkiksi LLSIF:ssä (kuva 3) *step-up* on toteutettu selkeiden askelmien mukaan, jossa 10+1 nostosta saa aluksi hyvinkin alennusta, ja joka askelmalla hinta nousee, mutta myös mahdollisuus saada paremman tasoisia kortteja.



Kuva 3: ”Aqoursin 2019 vuoden Uuden Vuoden Step-up boksi”

Japanilaisissa mobiilipeleissä, jollainen myös LLSIF on, tapahtui muutoksia vuonna 2012, kun *kompu gachat* alettiin nähdä syynä sosiaalisiin ongelmiin. *Kompu gacha* on *gacha*, jossa pelaajan on mahdollista saada erittäin harvinaisia tavaroita keräämällä korttisarjoja tai erilaisia hyödykkeitä kokonaisuksi seteiksi. Pelaajien oli mahdollista muuttaa voittojaan oikeaksi rahaksi vaihtamalla kortteja keskenään, jolloin toiminta alkoi muistuttamaan oikeaa uhkapeliä. Pelaamista aloitettiin rajoittamaan asettamalla peleille rajat, kuinka paljon eri ikäryhmät saattoivat peliin käyttää rahaa kerralla. (Shibuya & Teramoto & Shoun 2015, 3). *Gacha-*

pelaamiseen herättiin Japanissa siis hallinnollisella tasolla, mikä muutti myös *gachojen* toimintaa peleissä.

Tätä tutkimusta tehdessäni en törmännyt moniin *gachoista* kertoviin tutkimuksellisiin englanninkielisiin teksteihin. Aasiassa tutkimuksia on todennäköisesti jo tehty enemmänkin, sillä se on kuitenkin ollut aasialaisissa peleissä yleinen rahastuksen väline. Länsimaissa ne saatetaan ehkä vielä nähdä enemmän pelin osana tai sen edistäjänä, kuin omana kokonaisuutena. Niistä on mainintaa eniten uutisissa ja blogeissa, ei niinkään tutkimuksellisessa tekstissä. Sen takia on tärkeää että tätäkin puolta pelimaailmasta tutkitaan, varsinkin kun lasten yllätysboksipelaamisen ongelmat ovat tulleet esille. Olisi ollut mielenkiintoista sisällyttää tähän tutkimukseen enemmän Aasialaista tutkimusaineistoa, mutta tämän tutkimuksen resurssit ja aikajänne ei mahdollista tätä. Lisäksi tutkimuskirjallisuus on usein muulla kielellä kuin englanniksi, mikä vaikeuttaa asiaa entisestään. Tämä tutkimus pohjaa siis englanninkieliseen tutkimuskirjallisuuteen.

2.1 Love Live! School Idol Festival -peli

LLSIF on japanilainen rytmipeli, jonka tekijöinä toimii *KlabGames* ja *Bushiroad*. Peli on ilmainen eli F2P, mutta pelaajalle tarjotaan mahdollisuus myös ostaa kovaa valuuttaa tai kausittaisia paketteja (*pack*) joiden avulla pelissä voi edetä nopeammin. Pelillä on tällä hetkellä yli 40 miljoonaa pelaajaa ympäri maailmaa. (Love Live! School Idol Festival 2018a.) Peli pohjautuu laajaan Love Live! -tuoteperheeseen, johon kuuluu muun muassa animoitu TV-sarja, musiikki CD:itä, lehtiä, sarjakuvia, mobiilipelejä ja korttipelejä. Tuoteperheen ytimessä ovat idoliryhmät, jotka koostuvat oikeista ihmisistä, joille on luotu omat hahmonsia ja joita laulajat ääninäyttelevät. Näistä hahmoista koostuu muun muassa idoliryhmät μ 's ja Aqours (kuva 4), joilla pelissä pelataan.



Kuva 4: ”Pelissä on kaksi idoliryhmää μ 's (vasemmalla) ja Aqours (oikealla)”

Pelissä olevat idoliryhmät μ 's ja Aqours ovat konsertoineet ympäri Japania ja maailmaa. μ 's:in Ensimmäinen TV-animesarja julkaistiin tammikuussa vuonna 2014 ja sarjan jatko-osa tuli saman vuoden huhtikuussa. Tuoteperheen ensimmäinen elokuva pääsi Japanissa valkokankaalle vuonna 2015, saavuttaen suuren suosion. Aqours perustettiin μ 's:in jälkeen, mutta on saanut yhtälailla suuren suosion. Heidän ensimmäinen singlensä julkaistuun vuonna 2015. Heikin ovat saaneet 2 kautta TV -animesarjaa, musiikki CD:itä sekä elokuvan. (Love Live! School Idol Festival 2018b.) Pelissä on nähty hahmoja myös kolmannesta idoliryhmästä, sekä sivuhahmoja, mutta ne eivät tutkimukseni kannalta ole olennaisia. Ensiksi siksi, että tämä kolmas ryhmä ei vielä tutkimukseni aikaan ilmestynyt peliin, ja toiseksi siksi, että nämä hahmot eivät ole kertaakaan olleet pääosassa *gachasta* nostamisessani. Heille kun ei ole edes ilmestynyt omaa *gachaa*, vaan heidän korttejaan on saanut pääasiallisesti *login* bonuksina. Tästä syystä jätän tämän ryhmän sivuun tutkimuksestani.

Pelin kummassakin pääryhmässä, μ 's:ssa ja Aqoursissa on yhteensä 9 jäsentä. Pelin tarinassa nämä idolien hahmot opiskelevat ja koettavat pelastaa oman koulunsa sulkemisuhan alta. Pelin tarina ei ole siis yhteydessä laulajien tilanteeseen oikeassa elämässä. Pelin tarinassa hahmot on jaettu niin, että jokaisella *High School* -vuositasolla on kolme hahmoa. μ 's:ssa on ykkösluokkalaisina Rin Hoshizora, Maki Nishikino ja Hanayo Koizumi. Kakkosluokkalaisia ovat Honoka Kousaka, Kotori Minami sekä Umi Sonoda. Kolmosluokkalaisia ovat Nico Yazawa, Eli Ayase sekä Nozomi Tojo. Honokan voidaan katsoa olevan μ 's:n keulahahmo. Tämä ryhmä jaetaan myös kolmeen *sub unit*:iin, jossa he esittävät kappaleita. Nämä ovat Pritemps (Hanayo, Honoka, Kotori), LilyWhite (Rin, Umi ja Nozomi) sekä BiBi (Eli, Maki,

Nico). μ 's on ryhmistä vanhempi eikä hahmojen takana olevien ääninäyttelijöistä koostuva Idoliryhmä enää esiinny. Heidän viimeinen esiintymisensä oli vuoden 2016 huhtikuussa.

Aqoursissa ykkösluokkalaisia ovat Yoshiko Tsushima, Ruby Kurosawa ja Hanamaru Kunikida. Kakkosluokkalaisia ovat Riko Sakurauchi, Chika Takami ja You Watanabe. Kolmosluokkalaisia ovat Mari Ohara, Kanan Matsuura sekä Dia Kurosawa. Chika on tässä ryhmässä keulahahmo ja jakaa hyvin paljon samoja piirteitä μ 's:n Honokan kanssa. Aqoursin *sub unit*:it ovat Guilty Kiss (Yoshiko, Riko, Mari), CyaRon (Ruby, Chika, You) sekä Azalea (Hanamaru, Dia, Kanan). Aqoursin ääninäyttelijöistä koostuva idoliryhmä on edelleen aktiivinen ja konsertoi ympäri maailmaa. Peli on siis vahvasti kääntynyt Aqoursin hallintaan, ja uusia korttisetjeä tulee enemmän Aqoursille.

Pelin englanninkielinen WW-versio saavutti elokuussa 2018 21 miljoonan pelaajan rajan. (Love Live! School Idol Festival 2018c.) Voi siis todeta, että peli on saavuttanut myös länsimaat ja muun maailman hyvin, eikä pelin suosiolle ole tutkimuksen kirjoitushetkellä näkyvillä muutosta. Pelillä vaikuttaisi omien kokemuksieni perusteella vakiintuneen hyvin lojaali pelaajakunta, joka jaksaa pelata peliä aktiivisesti kuukaudesta toiseen. Tätä tutkimusta kirjoittaessa LLSIF:n JP-versio on sijalla 39 japanissa parhaiten tuottavien *GooglePlay* -sovellusten listassa, sekä sijalla 28 *Apple App Store*ssa. (SimilarWeb 2018). LLSIF:n WW-versio sen sijaan on *GooglePlay*:n tuottavimpien sovellusten listassa sijalla 122 (Google Play 2019a), ja tuottavimpien pelien listassa sijalla 97 (Google Play 2018b).

LLSIF on F2P-peli, eli sen voi ilmaiseksi ladata sovelluskaupasta puhelimeensa. Pelissä ei siis ole minkäänlaisia aloitusmaksuja, tai kuukausimaksuja, mutta pelin sisällä voi ostaa peliä helpottavia tai edistäviä esineitä. On todettu, että F2P pelien pelaajat voivat kuitenkin käyttää peliin enemmän rahaa, kuin mitä esimerkiksi keskiverto konsolipelit maksavat. Tämän lisäksi F2P pelaajat usein saattavat kuluttaa peliin niin paljon rahaa, kuin heillä on siihen varaa. Tällaiset pelit voidaankin katsoa olevan hyvin lähellä uhkapelaamista. F2P peleissä ei myöskään ole ennalta määriteltyä kohtaa, jossa peli loppuu, vaan sisältöä tehdään usein niin kauan, kuin pelaajakin on. (Kinnunen & Alha & Paavilainen 2016, 1.) LLSIF täyttää nämä kaikki kohdat. LLSIF:iin tulee kuukausittain uusia kortteja, uusia pelattavia kappaleita ja *eventtejä*. Nämä pitävät pelaajakunnan aktiivisena. Säännöllisin väliajoin avautuvat uudet *gachat* tekevät pelaamalla kerätyn valuutan säästämistä vaikeaa, jolloin pelaaja helposti sortuu käyttämään pelissä myös omaa rahaa.

Itse pelaaminen on yksinkertaista. Pelaaja asettaa itselleen yhdeksän hahmon tiimin, jonka avulla hän koettaa suorittaa pelin kappaleita. Kappaleiden aikana ruudussa liikkuu rinkuloita, joita pelaajan täytyy napauttaa sormella oikealla hetkellä (kuva 5). Tästä tuleekin pelin jakautuminen rytmipeli-kategoriaan. Pelin kortit auttavat pelaajaa tässä tehtävässä. Kortit jakautuvat *Pure*, *Smile* ja *Cool* kategorioihin, jotka vastaavat myös soitettavia kappaleita. Mitä enemmän esimerkiksi *Cool* kappaleessa on tiimissään *Cool* kortteja, sitä enemmän pisteitä siitä saa. Korteilla on myös ominaisuudet jaettuna *Scorer*-, *Stamina*- ja *Timing*-kategorioihin. *Scorer*-kortit tuovat pelatessa ylimääräisiä pisteitä aktivoituessaan. *Stamina*-kortit antavat lisää ”elämää” eli LP:tä, joka kuluu kun pelaaja ei osu rinkuloihin oikeaan aikaan. *Timing*-kortit auttavat pelaajaa saamaan varmemmin täyden osuman rinkuloihin, jolloin saa parhaat pisteet.



Kuva 5: ”LLSIF:n pelaaminen tapahtuu painamalla rinkuloita niiden ylittäessä hahmot”

Pelaaja voi näitä korttien kategorioita yhdistelemällä luoda itselleen parhaan mahdollisimman tiimin. Tämän lisäksi joillain korteilla on lisäksi erityistaito, joka voi esimerkiksi lisätä muiden korttien peruspisteitä tai tietyn korttikategorian peruspisteitä, jos kyseisen kortin asettaa tiiminsä johtoon. Yleensä näitä taitoja on harvinaisimmilla korteilla.

Pelissä on periaatteessa kolmenlaisia pehmeitä valuuttoja: Ystävyyspisteet (*friendpoints*), kolikot (*coins*) sekä sydämet (*love gems*). Näistä kolikoilla voi suorittaa erilaisia maksuja esimerkiksi hahmojen kehittämistä ja idolisoimista varten. Ystävyyspisteillä voi nostaa *gachasta*, jossa on alemmpitasoisia kortteja. Sydämillä voi nostaa harvinaisempia kortteja, ja

nämä kortit ovat niitä, joita nostoissani tavoittelen eniten. Kovaa valuuttaa voi ostaa pelinsisäisestä kaupasta, ja siihen tarvitaan oikeata rahaa. Kaupasta voi ostaa joko suoraan sydämiä, tai sitten erilaisia paketteja. Paketit sisältävät vaihtelevasti erilaisia nostotikettejä, sydämiä, tukihahmoja tai muita hyödykkeitä (kuva 6). Hinnat vaihtelevat paketin sisällön mukaan. Nämä paketit voi katsoa olevan suhteellisen hyvä tarjous, sillä niillä saa sydämien hinnalla myös muita pelissä hyödyttäviä asioita. Jokaisella hahmolla on esimerkiksi oman syntymäpäivän aikaan oma erikoispaketti, joka sisältää tämän hahmon erikoisnostotiketin.



Kuva 6: ”Pelissä voi ostaa joko sydämiä tai paketteja, joissa tulee muitakin hyödykkeitä”

Idolipeleissä on usein ominaisuutena myös korttien ”idolisoiminen”, joskin termi vaihtelee pelin mukaan. Idolisoiminen tapahtuu yhdistämällä kaksi samaa korttia tai maksamalla tietyn määrän erinäisiä tavaroita tai muita hyödykkeitä. LLSIF:ssa tämä tarkoittaa sitä, että kortin ominaisuudet paranevat ja sen ulkonäkö muuttuu (kuva 7). LLSIF on idolipeli, joten usein idolisoitujen korttien liittyy esiintymiseen ja konsertointiin, ne ovat esiintymisvaatteita ja tilanteita jossa hahmot pitävät konsertteja eri teemoilla. Tämä ei kuitenkaan pidä aina paikkaansa.



Kuva 7: ”Idolisoimattomasta kortista (vasen) idolisoiduksi kortiksi (oikea)”

Idolisoinnin logiikka riippuu täysin, mikä peli on kyseessä. Pääsääntö on, että idolisoimaton kortti on hieman tavanomaisempi, hahmolla saattaa esimerkiksi olla päällä koulupuku, mutta idolisoitu kortti voi olla hyvin värikäs ja täynnä pieniä yksityiskohtia. Kortin taitojen kasvaessa siitä tulee myös pelillisesti arvokkaampi. Idolisoiminen hyödyttää sekä esteettisesti että pelillisesti.

2.2 Pelaaminen ja nostaminen

Tässä tutkielmassani puhun vain WW -serverin perusteella tehdyn tutkimukseni pohjalta, ellen erikseen mainitse Japanin serveriä. Kortit ilmestyvät ensiksi Japanissa, ja vasta muutamien kuukausien jälkeen WW -versioon. Tästäkin syystä pelin suunnitteleminen on WW-versiossa helpompaa, sillä JP-version korttijulkaisujen perusteella pystyy laskemaan, milloin kyseinen setti julkaistaan WW -puolella. Tämä auttaa pehmeän valuutan säästämiseksi, jolloin pelaajan ei välttämättä tarvitse käyttää niin paljon kovaa valuuttaa korttien hankkimiseen.

Nostamisen kannalta on tärkeää ymmärtää, millaisia kortteja pelissä on. Kortit ovat LLSIF-pelin *gachan* olennaisin osa, sillä niitä pelaaja haluaa ja tavoittelee. Korttien ominaisuudet vaikuttavat myös siihen, kuinka paljon niillä on pelillistä arvoa. Tarkastelen seuraavaksi siis tarkemmin eri korttien ominaisuuksia.

Pelin kortit on jaettu viiteen eri harvinaisuustasoon, eli kuinka suuri todennäköisyys niitä on *gachasta* saada. Nämä tasot ovat harvinaisuusjärjestyksessä helpoimmasta vaikeimpaan saada N, R, SR, SSR ja UR. Mitä harvinaisempi kortti, sitä vaikeampi se on pelissä saada. UR on siis pelin harvinaisin korttitaso. Kortteja on tätä tutkimusta kirjoittaessa WW-serverillä jo 1525 kappaletta (School Idol Tomodachi 2018). Aineistonkeruun aikana kortteja oli siis hieman vähemmän kuin nyt, koska aineistonkeruun jälkeen kortteja on ehtinyt ilmestymään enemmän. Olen eritellyt eritasoisten korttien lukumäärät oheiseen taulukkoon (taulukko 1).

Taulukko 1: Korttien harvinaisuus ja määrä pelissä Tammikuussa 2019

Kortin taso	Pelissä nostettavissa olleet kortit (ei yhtä aikaa <i>gachassa</i>) määrä kpl	Pelissä olleet Promo-kortit määrä kpl
N	151	-
R	158	51
SR	488	36
SSR	100	21
UR	167	46
YHT. 01/2019	1064	154

Pelissä *gachasta* nostettavissa olleita kortteja on ollut 1064 kappaletta, mutta ne kaikki eivät ole boxissa samaan aikaan, vaan boxista poistuu vanhempia kortteja sitä mukaan kuin uusia tulee tilalle. Tämän lisäksi on 154 erilaista promo-korttia, joita on ollut mahdollisuus saada erilaisten kampanjoiden sekä hahmojen syntymäpäivien yhteydessä, sekä ostamalla niitä pelissä olevasta tarrakaupasta. Tässä kaupassa voi toisien korttien myymisestä saaduilla tarroilla ostaa itselleen muita hahmoja, tai hyödykkeitä. SSR-kortteja onkin pelissä vähemmän kuin muita kortteja, koska SSR-tasoluokka on tullut peliin vasta myöhemmässä vaiheessa.

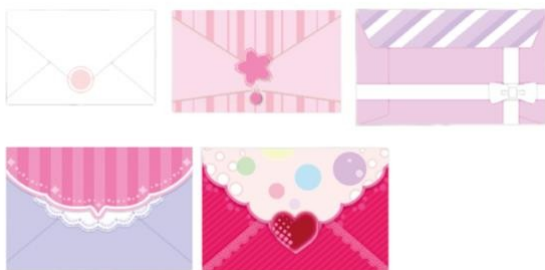
Gachassa on kerrallaan 146 korttia, joista osa on aikaisemmin julkaistuja kortteja, osa uuden setin kortteja sekä osa *eventeissä* saatavilla olleita kortteja. Esimerkkinä on *China* -setin *Honor Student Scouting* -gachan (taulukko 2). *Honor Student Scouting* on gachan nimi, josta saa R+ tasoisia kortteja, eli kaikkia pelin harvinaisimpia kortteja. Kortit ilmestyvät pelissä aina korttisetteinä, eli kaikilla idoliryhmän jäsenillä on yhtenäiset, eri teemoihin sopivat asut. *China* -setissä asut ovat saaneet vaikutteita Kiinasta. Pelissä ilmestyvien uusien settien korttien

ilmestymisprosentit ovat tietyn ajan korkeammalla kuin muiden korttien. Eli jos pelaaja nostaa UR-kortin, sillä on 50% mahdollisuus olla uuden setin UR-kortti (taulukkoa 2). Tällöin pelaajalla on suurempi mahdollisuus saada juuri julkaistun setin kortteja. *Eventeissä* olleet SR-kortit ovat vaikeampia saada *gachasta* kuin muita SR-kortteja. Prosenteista voi nähdä, että pelin harvinaisimmilla UR-kortteilla on vain 1 % ja R-tasoisilla 80% mahdollisuus tulla valituksi. Nostettaessa onkin suurempi todennäköisyys saada alempitasoisia kortteja kuin harvinaisempia. Nämä prosentit ovat pelaajille näkyvissä, eikä niitä yritetä pelissä salata. Pelaaja siis tietää, mihin ryhtyy.

Taulukko 2: Esimerkki korttien ilmestymisprosentista *Honor Student Scouting - gachassa China-setin* aikaan

Kortin taso	Korttien määrä kpl	Korttien ilmestymisprosentti	Yksittäisten korttien ilmestymisprosentti uudella setillä	Yksittäisen kortin ilmestymisprosentti	Event-kortit
R	63	80%	–	1.59%	–
SR	49	15%	16.67%	1.21%	0.24%
SSR	17	4%	50%	3.13%	–
UR	17	1%	50%	3.13%	–

Kortit ilmaantuvat *gachasta* kirjekuorissa, joiden ulkonäkö jo paljastaa, mitä kortteja on tulossa (kuva 8). N-tason kortit ilmaantuvat nostettaessa valkoisissa, yksinkertaisissa kirjekuorissa. N-korttien hahmot eivät kuulu päähahmoihin, eikä niillä ole pelissä ääniä. Eritasoiset kortit eroavat toisistaan ulkonäöllisesti ja usein myös grafiikan laadun perusteella (kuva 9). R-tason kortit ovat harvinaisista korteista kaikista yleisimpiä. Uusia R-kortteja julkaistaan pelissä harvemmin. Ne ovat hyvin yksinkertaisia, eikä idolisoitu asu ei ole monimutkainen. R-tasoisien kortin kirjekuori on vaaleanpunainen ja se on suljettu tummemmalla kirsikankukalla.



Kuva 8: ”N-, R-, SR-, SSR- ja UR-kirjekuoret”



Kuva 9: ”Hanamarun UR, SSR, SR ja R kortteja vertaillessa huomaa, miten grafiikkaa muuttuu hiotummaksi.”

SR-tasoisia kortteja on yleensä 5 korttia julkaistavista 9:stä uudesta kortista. SR-kirjeen kuori on myös vaaleanpunainen, mutta siinä on valkoinen ristiin kulkeva nauha, sekä violettivalkoinen raidoitus kirjekuoren lipassa. SR-korttien hahmojen asut ovat yhtenäisempiä keskenään, juuri sen takia, että ne tulevat seteissä (kuva 10). Yhteen settiin kuuluu aina 2 UR-korttia, 2 SSR-korttia sekä 5 SR-korttia. Hahmot myös saavat vuoron perään UR -kortin, joten yksi hahmo ei ole koko aikaa harvinaisten korttien listalla.



Kuva 10: Kortit tulevat 9 kortin seteissä, joissa hahmoilla on yhtenäiset, teemoitetut asut

SSR-kortit ovat uusin lisäys korttien joukkoon. Niiden kirjekuori on violetti, vaaleanpunaisella läpällä sekä valkoisella pitsireunuksella. SSR-tasoisia kortteja on kaksi yhdeksän kortin setissä, eli ne ovat jo harvinaisempia kuin SR-kortit. SSR-korteissa on tausta, mutta kaksi SSR-korttia ei tee yhtenäistä paria taustansa suhteen, vaikka taustassa voi olla yhteneviä elementtejä. SSR-korttien ilmestyminen ei välttämättä ole kaikille pelaajille toivottua. SSR-korttien *initial*- eli ensimmäiset setit ovat ulkoasultaan hieman eri tyyllillä piirrettyjä kuin uudemmat kortit, tehden niistä monelle ei-toivotun yllätyksen. Omalla kohdallani en myöskään pidä *initial*-korteista niiden ulkoasun takia.

UR-kortit on piirretty tarkemmin ja yksityiskohtaisemmin kuin muut kortit. Hahmojen asennot ovat monipuolisempia ja taustat tehty sopimaan hahmon asun teemaan. UR-tasoisia kortteja on setissä myös kaksi, ja ne muodostavat taustansa ja hahmojen asentojen puolesta UR-parin (kuva 11). UR on korteista harvinaisin. Nämä kortit ovat korteista yksityiskohtaisempia niin taustaltaan kuin hahmojen asuilta. Nämä ovat myös ne kortit, joita pelaajat eniten toivovat. UR-tasoisien kortin kuori on väritään kirkkaan punainen ja siinä on pitsinauhoja, erivärisiä palloja vaaleassa lipassa sekä suuri tummanpunainen sydän keskellä. Pelkän kuoren näkeminen saa ainakin minussa suuren tunnereaktion aikaan.



Kuva 11: ”Kahdesta UR kortista muodostuu pelissä pari, jotka ovat teemaltaan yhtenäiset”

Pelaaja voi nähdä jo korttien ilmestyessä laatikosta, kuinka monta eri tasoista korttia nostossa on. Kirjekuorien ulkonäkö toimii hyvänä visuaalisena keinona nostaa pelaajan odotuksia tulevan suhteen. Toisaalta yhden SR-kuoren saaminen kaikkien R-kuorten joukossa latistaa

tunnelmaa aivan yhtä paljon. *Honor Student scouting -gachasta* nostettaessa pelaaja voi nostaa joko viidellä sydämellä yhden kortin tai aina 10+1 korttia 50 sydämellä. Näissä 10+1 nostoissa on parempi mahdollisuus saada SR-tasoa korkeampia kortteja, vaikka se ei ole mahdotonta yksittäisnostollakaan. Yksittäisnoston ja 10+1 noston ero on lisäksi se, että 10+1 nostossa on usein ainakin yksi taattu SR-tasoinen tai sitä ylempi kortti. Tätä ei ole yksittäisnostossa, jolloin helposti pystyy tuhlaamaan kerätyt valuutat pelkkiin R-kortteihin. Yksittäisnostolla saatu UR tosin voi tuntua jopa paremmalta kuin 10+1 kortin nostossa. Erilaisten kampanjoiden yhteydessä voi olla mahdollista nostaa 10+1 korttia halvempaan hintaan kuten esimerkiksi 30 sydämellä 50 sydämen sijaan. Tämä on yleistä esimerkiksi hahmojen syntymäpäiväbokseista, tai erilaisten teemoitettujen *step-up* boksien kohdalla.

Sydämällä nostettavien korttien lisäksi pelissä on mukana *Scouting Coupon* - sekä *Scouting ticket* -nostot. *Scouting tickettejä* voi saada *eventtien* yhdeydestä (kuva 12), sekä sisäänkirjautumiskampanjoista. Nämä vihreät lipukkeet toimivat 5 sydämen tavoin, eikä niissä ole nostettua *rate*:a korttien tason suhteen. Nostettu *rate* tarkoittaa sitä, että joillakin korteilla on suhteessa suurempi todennäköisyys tulla nostetuksi *gachasta*. *Rate* on korkeampi etenkin uusien settien korteilla. Niillä ei usein ole niin suurta toivoa saada erikoisempia kortteja.



Kuva 12: ”Scouting Tickettejä saa haalittua esimerkiksi eventtien yhteydestä”

Scouting Coupon -nostoilla voi nostaa 5 kupongilla yhden SR+ kortin, 10 kupongilla yhden SSR+ kortin tai 25 kupongilla yhden UR kortin (kuva 13). Näitä kuponkeja saa esimerkiksi sen mukaan, kuinka monta päivää on kirjautunut sisään peliin, tai nostamalla 11 kertaa *honor student -gachasta*, tai vaihtamalla tarroja niihin. Ne siis kertyvät hitaasti, mutta niillä saa aina vähintään SR-tasoisien kortin. Niitä ei myöskään voi käyttää uusissa julkaistuissa seteissä, vaan niillä nostetut kortit tulevat ilman korotettua *rate*:a kaikista pelissä jo julkaistuista seteistä.



Kuva 13: "Scouting coupon- nostot ovat aina pelissä auki"

Nostaminen on siis teoriassa sekä käytännössä yksinkertainen toimenpide, jossa pelaaja painaa ruudulla näkyvää nappia ja animaation jälkeen näkee mitä hahmoja sai. Tulokseen ei voi vaikuttaa, vaikka useat sitä yrittävät erilaisilla rituaaleilla ja taktiikoilla. Itselläni se on usein pelin valikkolehtien selailua tai N-tasojen korttien nostamista hetkeä ennen *Honor Student - gachasta* maksamista. Näillä ei kuitenkaan voi todeta olevan oikeaa vaikutusta, vaan tulos riippuu vain onnesta. Eri *gachoissa* voi olla erilaiset prosentiosuudet eri korteille. Pääsääntönä kuitenkin on että perushintaisessa 50 sydämen 10+1 nostossa on aina mukana yksi SR+ tasoinen kortti. Halvemmissa 10+1 nostoissa ei tätä välttämättä aina ole. Se onko SR+ tasoista korttia mukana, ilmoitetaan boksin yhteydessä.

LLSIF:ssä on aina kerralla käynnissä vähintään yksi uuden setin *gacha* per ryhmä (kuva 14). Aqoursilla ja μ 's:lla on kummallakin oma boksi, mistä johtuen näiden ryhmien kortteja on aina nostettava erikseen. Sama pätee muissakin bokseissa. Tämä on sekä hyvä, että huono asia sellaisen pelaajan kannalta, jolla on suosikki kummassakin ryhmässä. Minä en siis voi yhdellä nostolla saada sekä Nozomin että Hanamarun kortteja, vaan joudun käyttämään tuplasti sydämiä, jos haluan yrittää nostaa molempia.



Kuva 14: Aqoursin ja μ 's:n erilliset gachat

3. TEORIA

LLSIF on *Free-to-Play* peli, mutta rohkaisee pelaajia ostamaan maksullista sisältöä pelin kulun helpottamiseksi. Siksi pelin tekijöille onkin tärkeää saada pelaajakunta uskolliseksi tuotteelle, sillä F2P -pelien pelaajan on myös helppo siirtyä pelistä toiseen. (Bouvier & Lavoué & Sehaba 2014, 492.) Omalla älypuhelimellani onkin ollut monta erilaista F2P-peliä, joihin en ole koskaan sijoittanut rahaa. Pelin vaihtaminen onkin vaivatonta tarjonnan laajuuden vuoksi. Tästä syystä pelaajan sitouttaminen peliin jollain tavalla on peliyhtiölle tärkeää.

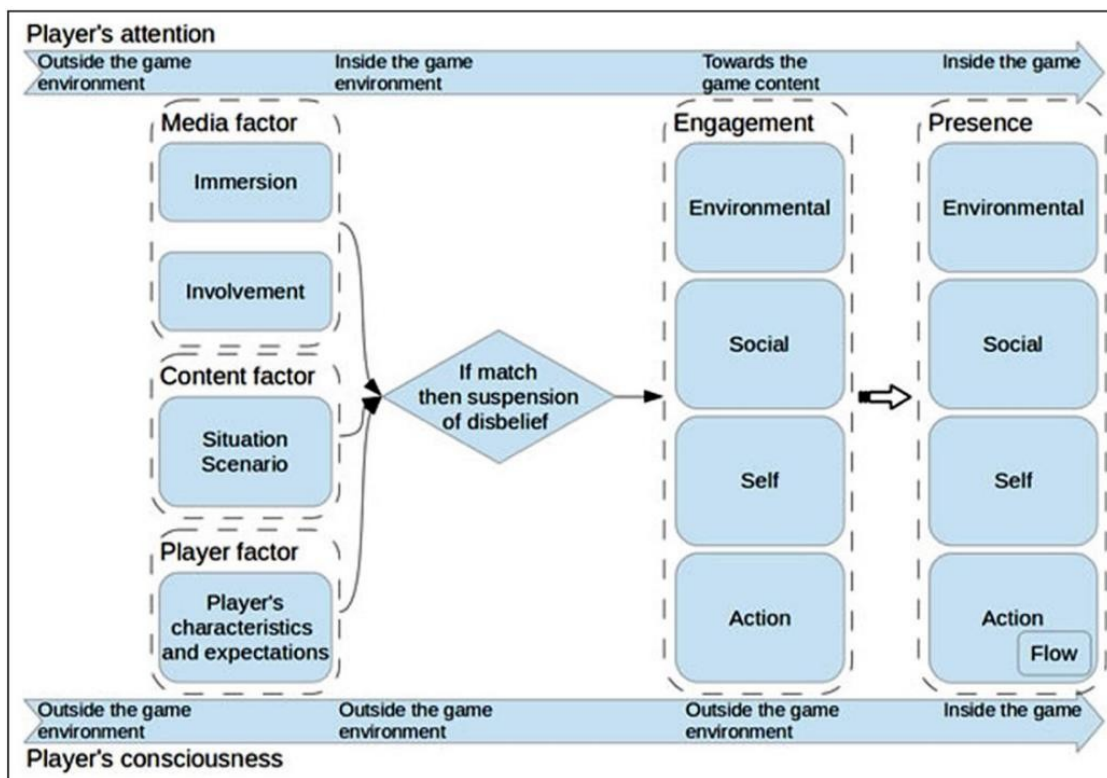
Peliyhtiöt kilpailevat toistensa kanssa saadakseen osuuden pelimarkkinoista, joille on tavanomaisten peliyhtiöiden lisäksi tulossa myös tavalliset yritykset. Nämä yritykset ovat huomanneet, miten kiinnittyneitä pelaajat voivat peleihin olla, ja miten se taas saa nämä käyttämään enemmän rahaa niiden hankintaan ja ylläpitoon. (Li & Jiang & Tan & Wei 2014, 116–117.) Siksi peliyhtiöt koettavat löytää mahdollisimman hyvän yhdistelmän asioita, jotka saavat pelaajan sitoutumaan peliin.

3.1 Peliin sitoutuminen

Peliin sitoutuminen (*Game Engagement*) on ollut pitkään hyvin sekava käsite pelitutkimuksessa, sillä siitä on olemassa monia eri variaatioita jotka nojaavat peliin sitoutumisen ideaan, kuten esimerkiksi *immersio*, läsnäolo sekä *flow* (Bouvier & Lavoué & Sehaba 2014, 493). Toiset taas tarkastelevat sitoutumista kognitiivisella tasolla, joihin liittyy pelin vaikeus ja sen tuttuus. (Li & Jiang & Tan & Wei 2014, 116–117.) Motivaatio, tahtoa, tunnetta ja energiaa uuden oppimiseen on myös pidetty peliin sitouttavina tekijöinä (Kim et al. 2017, 400). Peliin sitoutuminen on myös jaettu kahtia, korkeaan ja matalaan peliin sitoutumiseen (Procci et al. 2018, 162). On myös ehdotettu, että peliin sitoutuminen olisi mielikuvituksen, tunteiden ja aistein koettavan leikkimielisen kulutuksen aikaansaama (Abbasi et al. 2019, 52). Termit menevätkin päällekkäin ja aina löytyy uusia tapoja käsitellä peliin sitoutumista. Tutkijat eivät näytä pääsevän yhteisymmärrykseen siitä, miten peliin sitoutuminen tulisi määritellä. Toiset sisällyttävät *flow*n ja *immersion* siihen, toiset taas pitävät termit erillään.

Tässä tutkimuksessa pidän sekä *flown* että *immersion* erillään peliin sitoutumisesta. En ole *gachaa* käyttäessäni koskaan päässyt *flow*-tilaan, tai immersoituneeni siihen niin kuin esimerkiksi konsolipeleihin. Gachan käyttö on tapahtumana vain muutaman sekunnin mittainen ajanjakso, jossa painetaan nappia, katsotaan animaatio ja nähdään tulokset. Se ei siis tuota vauhdikasta peliympäristöä, jonka pelaamiseen kuluisi monta tuntia. En kiellä, etteivätkö jotkut pelaajat voisi immersoitua tästä muutaman sekunnin ajanjaksosta. Gachaa käytettäessä pelaajalla korostuu enemmänkin teon välittämä tunne ja ajatukset.

Bouvier, Lavoué ja Sehaba (2014, 496) määrittelevät sitoutumisen (*engagement*) tahdoksi kohdistaa tunteet, affektit ja ajatukset kohti aktiviteettia saavuttaakseen jonkin tietyn tavoitteen (kuvio 1). Toisin sanoen sitoutuminen tapahtuu, kun pelaajan odotukset täyttyvät. Tästä syystä pelaajan ajatukset voivat olla pelissä pelisession jälkeenkin. He voivat miettiä mennyttä peliä tai pohtia tulevia. Pelaajat siis sitoutuvat peliin voidakseen tunkea pelin tuottamia tunteita uudelleen ja uudelleen (Bouvier & Lavoué & Sehaba 2014, 496.)



Kuvio 1: Pelaajan huomion kulku oikeasta maailmasta pelimaailmaan (Bouvier & Lavoué & Sehaba 2014, 497.)

Bouvier, Lavoué ja Sehaba (2014, 500) esittelevät neljä sitoutumis-käyttäytymistyyppiä. Nämä ovat **ympäristöön suuntautunut** (environment-directed), **sosiaalisesti suuntautunut** (social-directed) **itseän suuntautunut** (self-directed) **sekä toimintaan suuntautunut** (action-directed). **Ympäristöön suuntautunut** pelaaja on kiinnostunut pelimaailmasta ja sen tarjoamista mahdollisuuksista. Hän saattaa vaeltaa hahmollaan koko pelikentän laidasta laitaan, tai pitää itse kenttien suunnittelusta. Heille voittaminen ei ole tärkeintä, vaan pelin ymmärtäminen. LLSIF:ssä ei kuljeta hahmolla laajojen kenttien lävitse, eikä suunnitella omia kappaleita. Omassa tutkimuksessani ympäristön muodostaa *gacha*, ja sen herättämät ajatukset pelaajassa itsessään. Sekä pelimaailmassa kulkeminen kuin *gachaan* syventyminen herättävät pelaajassa tunteita, jotka kohdistuvat löytämiseen ja rentoutumiseen. Jollain tavalla myös uteliaisuus on osana tätä, koska kummassakaan ei voi välttämättä tietää, mitä toiminnasta voi saada. Olennaisinta on se, että kumpikin peliympäristö herättää nämä tunteet.

Sosiaalisesti suuntautuneet pelaajien tavoitteena on laajentaa sosiaalista verkkoaan pelin sisällä, kilpailla tosia vastaan sekä saavuttaa toisten silmissä kunnioitettavan aseman. Harvinaisten korttien saaminen voi saada muissa pelaajissa aikaan ihastusta ja kateutta, ja peliä pelatessa on mahdollista tutustua muihinkin LLSIF:n faneihin. Tämä ei kuitenkaan tapahdu välttämättä pelin sisällä, vaan sosiaalinen media on tässä vahvassa osassa. **Itseen suuntautuneet** pelaajat taas kokevat tärkeäksi samaistumisen hahmoihin sekä asioiden omistamisen. He motivoituvat jos pelissä on mahdollista saada uusia aseita, asuja tai muita kerättäviä asioita. LLSIF:ssä korttien kerääminen ja hahmojen idolisoiminen ovat selkeitä merkkejä itseän suuntautuvasta sitoutumistyyppistä. **Toimintaan suuntautunut** pelaaja rakastaa haasteita ja tavoitteiden täyttymistä. LLSIF:ssä pelin suunnittelu ja valuutan säästäminen ovat hyvinkin esimerkkejä tästä toiminnasta.

Bouvier, Lavoué ja Sehaban (2014, 500.) neljä sitoutumismallia sopivat *gachan* sitouttavuuden tutkimiseen, sillä siitä on tunnistettavissa nämä neljä sitoutumis-käyttäytymistyyppiä. Sitoutumismallit korostavat pelaajan halua kokea pelin tuottamia tunteita uudelleen ja ottavat huomioon affektit ja ajatukset peliä kohtaan. Teoria kattava, ja sitä hyödyntäen voi avata *gachan* käyttöä tarkemmin kuin mitä pelkkä *immersion* tai *flown* käsite voisi. Tästä huolimatta käytän teoriaa mukaillen sitä, en sellaisenaan. LLSIF:ssä sitoutumismallit ilmenevät eritavoin kuin alkuperäisessä teoriassa.

4. METODOLOGIA JA AINEISTO

Olen aktiivinen LLSIF:n pelaaja. Pelikokemukseni on muodostunut neljän vuoden lähes päivittäisestä pelaamisesta, mikä kertoo jo hyvin sitoutuneesta pelityylistä. Olen pelin sisällä sellaisella tavalla, jota ulkopuolisen voi olla vaikea käsittää. Henkilön, joka ei ole koskaan sitoutunut johonkin hahmoon samalla tavalla kuin minä, on vaikea käsittää, minkä takia olen valmis maksamaan saadakseni JPEG-kuvan piirretystä tytöstä. Tämän takia autoetnografia menetelmänä tarjoaa hyvän kanavan tutkia näitä tunteita. Autoetnografia hyödyttääkin tutkijaa juuri sellaisissa tutkimuskohteissa, jossa asian syvempi ymmärtäminen vaatii oman itsen tutkimista (Uotinen 2014, 10). Menetelmää käyttämällä minulle tarjoutui tilaisuus päästä käsiksi omaan käyttäytymiseeni pelin parissa.

4.1. Autoetnografia

Autoetnografia muodostui alun perin niistä tutkimuksista, joissa tutkijat kirjoittivat etnografioita omista kansoistaan, marginaalisista ryhmistä ja kulttuureista (Muncey 2010, 32; Hämeenaho & Koskinen-Koivisto 2014, 24). Autoetnografian voidaan yksinkertaisesti katsoa tarkoittavan kulttuurin tutkimista ja siitä kirjoittamista tutkijan näkökulmasta. (Adams, Holman Jones & Ellis 2015, 46.) Autoetnografisuuden totuudenmukaisuudesta voidaan olla monta mieltä. Laadullisen tutkimuksen tekijät kuitenkin tunnustavat, että todellisuus ei ole pysyvä tai ikuinen vaan muuttuu sen mukaan, kuka sitä katsoo. Tämän vuoksi myös subjektiivista näkökulmaa on alettu pitämään hyväksyttävänä tutkijan työssä, kuten myös sitä, että tutkijan perspektiivissä vaikuttaa myös ihmisyyden eri puolet, kuten tarkoitus ja aikomus. (Duncan 2004, 4.) Autoetnografiasta on kuitenkin monta vaihtelevaa käsitystä, eikä yhtä yhteistä näkökulmaa ole vielä täysin muotoutunut.

Autoetnografia on laadullinen tutkimustapa, jolla voidaan esittää, miten koemme ja mitä merkityksiä annamme henkilökohtaisille ja kulttuurisille kokemuksille. Se kuvastaa yksittäisiä tapauksia, eikä niinkään yleistä käsitystä kustakin ilmiöstä. Menetelmässä tutkijan omia kokemuksia käytetään kuvaamaan ilmiöitä ja uskomuksia tutkittavasta asiasta. Autoetnografiassa katsotaan siis sisäänpäin, tutkijan omiin tunteisiin ja kokemuksiin, sekä ulospäin, suhteisiin, yhteisöihin ja kulttuuriin. Tutkijan tulee kuitenkin heijastella ja tunnistaa missä hänen omat ajatuksensa ja kokemuksensa ovat, ja erottaa ne tutkimuskohteesta.

Autoetnografiassa otetaan myös huomioon tutkijan suhde muihin ihmisiin, eikä tutkija suinkaan sulje itseään tutkimuskohteesta erilleen. (Adams, Holman Jones & Ellis 2015, 1–2, 21–25, 48.) Autoetnografi pitää silmällä sitä, miten hän on yhteydessä tutkimiinsa henkilöihin tai tapahtumiin. (Chang 2013, 107).

Autoetnografiaa on eritoten käytetty hoiva-aloilla, sekä koulutuksen parissa, jonne se soveltuu hyvin. Näillä aloilla ollaan tekemisissä tunteitten ja sellaisten kokemusten kanssa, jotka ovat hyvin yksilöllisiä, eikä niihin välttämättä pääse kiinni ilman hyvin syvällistä analyysia. (Chang 2008, 40–51). Metodina autoetnografia tarjoaa tilaisuuden nähdä ilmiö sisältäpäin, ja kuvata sitä tavalla, joka ulkopuoliselle on mahdotonta. Jotain tapahtumia ei voi mitata kyselyillä tai haastatteluilla, ei ainakaan yhtä tehokkaasti kuin jos havainnoija on itse osa tapahtumaa. Tällaisia voi olla esimerkiksi läheisen kuolema tai parisuhteen päättyminen. (Adams, Holman Jones & Ellis 2015, 31–35.) Pelitutkimuksessa on myös asioita, jotka voi olla vaikea saada selville haastatteluilla tai ihmisten toimintaa seuraamalla. Etenkin rahapelaaminen voi olla monille vaikea asia puhua, vaikka heillä ei olisi asian kanssa mitään ongelmaa. Tämän takia autoetnografinen tutkimus antaa välineen päästä kiinni asiaan, jos tutkija itse tunnistaa itsessään tällaisen piirteen. Autoetnografia on *gachan* tutkimiseen hyvä työväline, sillä se paljastaa tutkijalle myös omaa käyttäytymistä rahankulutuksen parissa.

Heewon Chang (2013, 108) on määritellyt autoetnografisen tutkimuksen niin, että

- 1) siinä käytetään pääasiallisena aineistona tutkijan omia kokemuksia.
- 2) sillä pyritään laajentamaan sosiaalisia tapahtumia
- 3) niiden prosessit ja tulokset voivat vaihdella käytettävän aineiston mukaan.

Tässä tutkimuksessa aineistona on kenttäpäiväkirja, jonka olen kerännyt pelaamisen yhteydessä. Autoetnografiset tutkijat hyödyntävät aineistona muistojaan, kokemuksiaan, päiväkirjojaan, kuviaan, haastattelujaan ja muita lähteitä, joissa he ovat itse osana. Tämän ansiosta he pääsevät usein käsiksi myös sellaisiin aineistoihin, jotka saattavat olla muiden tutkijoiden ulottumattomissa. (Chang 2013, 108.) Esimerkiksi hyvin arkaluonteiset päiväkirjat voivat hyvinkin olla sellaisia, joihin tutkija ei pääsisi tutkiessaan muita henkilöitä. Tällainen avaa tutkimukselle aivan uusia mahdollisuuksia, mutta myös korostaa tutkijan omaa roolia tutkimuksessa. Hän itse valikoi, mitä tutkimuksessaan ”paljastaa”, ja mitä ei. Tällainen oman itsensä paljastaminen tutkimuksessa voi herättää kysymyksiä siitä, mikä on lukijoille liikaa. Haluavatko lukijat lukea tutkijan henkilökohtaisia tarinoita, jotka voivat olla liiankin yksityisiä

(Uotinen 2014, 7). Itse pidän tätä juuri kaikista kiinnostavimpana osana tutkimusta, sillä se mitä tutkija paljastaa omasta aineistostaan on tutkijan vastuulla. Olen aineistoani analysoidessa törmännyt itsekin tähän kysymykseen. Toisaalta se on myös tutkimuksen voimavara, sillä olen myös havainnut asioita, joita en itse olisi ilman tutkimusta huomannut. Näihin kuuluu muun muassa oma rahankäyttöni ja mitkä tekijät ovat minut siihen ajaneet. Siinä missä tutkija jättää jotain huomiotta, se saattaa myös tapahtua automaattisesti. Liian tutuksi tullut ilmiö voi saada tutkijan jättämään joitain asioita huomiotta, vain sen takia, että siitä on tullut jo tutkijalle normi (Muncey 2010, 33).

Autoetnografille tutkimuskohteena voi olla mikä tahansa, tiettyjen rajojen sisällä. Autoetnografi laittaa oman itsensä ja uskottavuutensa tutkijana muiden katseen alle (Uotinen 2014, 10). Siksi on tärkeää, että tutkija tiedostaa mikä on tutkimisen arvoista. Hän voi valita tutkittavakseen joko laajempia kokonaisuuksia tai pienempiä palasia samasta ilmiöstä. (Chang 2008, 48–49.) Tutkijan pitää pystyä tunnistamaan, mitä voidaan tutkia, sekä se, miten omat henkilökohtaiset kokemukset voidaan yhdistää yleisempään tietoon. (Adams, Holman Jones & Ellis 2015, 1–2, 21–25, 48.) Autoetnografian tuleekin huolella tarkastella omaa autoetnografista prosessiaan tutkimuksen yhteydessä (Chang 2013, 109). Tutkijan täytyy siis havaita se, että vaikka hän tutkiikin jonkin asian pientä yksityiskohtaa, se on kuitenkin osa laajempaa kokonaisuutta. Samalla tavalla, jos tutkin *gacha*-ominaisuutta, en voi olla huomioimatta muutakin peliä. Tai jos tutkin omaa kokemustani, niin minun on otettava huomioon, että kokemukseeni tulee vaikuttamaan myös muiden ihmisten tuottamat reaktiot tai heidän omat tuloksensa samasta *gachasta*. Esimerkiksi, jos en ole saanut sitä korttia jota haluan, mutta ystäväni on, niin voin kokea kateutta tai tyytymättömyyttä suoritukseen. Mutta jos en näe ystäväni tulosta, voin pitää nostoa paljon tyydyttävämpänä. Tämän takia tutkimuksessani nouseekin ilmi sosiaalisuus pelin ulkopuolella, eikä niinkään sen sisällä.

Autoetnografia valikoitui aineistonkeruumenetelmäksi myös sen takia, että se sopi erinomaisesti *gachasta* nostamisen tallentamiseen. Nostot eivät tapahdu säännöllisesti, minkä takia toisten pelaajien seuraaminen olisi ollut haastavaa ja aikaa vievää. Tämä onkin yksi autoetnografian eduista. Sillä on helpompaa keskittyä omassa elämässä tapahtuviin pieniin, huomaamattomiin asioihin, kuin saada samaa irti tarkkailemalla tai haastatteleamalla muita ihmisiä (Uotinen 2014, 9). Autoetnografia on siis tutkijaystävällinen, sillä se säästää aikaa ja kustannuksia. Autoetnografia tarjoaa myös keinoin jolla tutkija pystyy myös paremmin ymmärtämään itseään ja toisiaan. Toisaalta, menetelmällä on myös sudenkuoppansa.

Autoetnografia nojaa usein muistinvaraiseen tietoon, mikä on valikoiva ja kokemusten muokkaama. Toisaalta juuri se tekee siitä tiedonlähteenä uniikin, ja sellaisen, että siihen ei ole muilla tutkijoilla samanlaista pääsyä. (Chang 2008, 48–49, 52–55.)

Tämän takia tutkimusta täytyisi pystyä tekemään mahdollisimman reaaliajassa. Kuten omassa tutkimuksessani tutkiessani pelaamiseen liittyviä mielikuvia, minun täytyy pystyä kirjoittamaan havainnot ylös joko pelaamisen aikana, tai heti sen jälkeen. Muistojen rakentaminen jälkikäteen voi olla haastavaa, ja niiden luotettavuutta ei voi aina taata (Chang 2008, 72). Täytyy ottaa huomioon, ettei aineiston kirjaaminen heti tapahtuma hetkellä ole aina mahdollista. Mobiilipelaaminen ei sijoitu vain yhteen paikkaan ja aikaan, ja mitä impulsiivisempi *gachan* pelaaminen on, sitä suuremmalla todennäköisyydellä se tapahtuu aina eri aikaan. Tämän luonnollisen impulsiivisuuden poistaminen sillä, että olisin valinnut jonkun tietyn ajan nostamiselle, vääristää aineistoa. Pyrinkin kirjoittamaan kokemuksistani aineistoon mahdollisimman nopeasti, ja viimeistään seuraavana päivänä.

Olen useammin kuin kerran kuullut, kuin joku on todennut: ”*Mitä sinä oikein näet tuossa pelissä. En ymmärrä siitä mitään*”. Tämä reaktio muissa ihmisissä kuvastaa hyvin sitä, minkä takia autoetnografia sopii pelitutkimukseen. Pelaajayhteisöt vaihtelevat peleittäin, joten joskus tutkijan on vaikea hahmottaa mitä pelaamiseen kuuluu, ellei hän itse ole tutustunut peliin. (Verhagen & Johansson & Jager 2017, 416.) Tutkimukselleni on siis luontevaa, että teen sen autoetnografisesti, sillä olen kuitenkin pelannut LLSIF:iä jo noin neljä vuotta hyvin aktiivisesti. Pelimaailman tunteminen helpottaa ja auttaa tutkijaa tekemään syväluotaavaa analyysia aineistosta (Verhagen & Johansson & Jager 2017, 417). Sellaisen ihmisen, joka ei ole sisällä peliyhteisössä, on vaikeaa ymmärtää pelaajien suhtautuminen peliin. Pelaan useampaa japanilaista rytmipeliä, joissa on *gacha*-ominaisuus. Vaikka pelien logiikka on jotakuinkin sama, niin pelaajayhteisöissä ja peleissä on eroa. Näin olen aktiivisena pelaajana huomannut. Tämän takia onkin vain hyväksi, että tutkija on osa tällaista yhteisöä ja että hän on sitoutunut peliin. Sillä tavalla voidaan saada aivan erilaista tietoa pelin vaikutuksista.

Tutkimuksessani olen jo valmiiksi tilanteessa, jossa pidän tutkimastani asiasta hyvin paljon. Tämä voi johtaa siihen, että tutkijan positioni katoaa, ja katson asiaa fanin silmin. Tällainen *going native* -ilmiö on huomattava sudenkuoppa autoetnografisessa tutkimuksessa (Fingerroos & Jouhki 2014, 84, 91–93.) Se voi vaarantaa tutkimuksen luotettavuuden ja estää tutkimuksen valmistumisen. Katson kuitenkin tämän olevan enemmän tutkimuksen vahvuus kuin

heikkous. Vaikka oman itsensä etäännyttäminen tutkimuskohteesta on tärkeää, tutkimuskohteen kanssa aktiivisessa vuorovaikutuksessa ollessa huomaa siitä asioita, joita joku muu ei huomaisi. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että en uskoisi tutkijan position säilyttämisen olevan tärkeä tutkimusta tehdessä. Tärkeää on se, millä tavalla sisällyttää itsensä tutkijana suhteessa tutkimuskohteeseen. Omien tunteidensa ei saa päästä valloilleen, varsinkaan kun kyseessä on autoetnografinen tutkimus aiheesta, joka käsittelee arkoja aiheita, kuten rahapelaamista ja sivuaa jopa addiktioita. Tutkijana minun on osattava katsoa tilannetta ulkoapäin.

4.2. Kenttäpäiväkirja

Halusin tutkimusaineistostani mahdollisimman laajan, mutta *gacha* ominaisuutena ei tarjoa jokapäiväistä tutkimuskohdetta. Tarkoitin tällä sitä, että vaikka pelaan itse peliä päivittäin, en kuitenkaan käytä *gachaa* niin usein. *Gachaan* valuutan kerääminen vie aikaa, ellei sitten ole varaa ostaa joka päivä sydämiä tai paketteja. Minulla ei ole sellaiseen pelityyliin varaa, eikä edes halua. Tästä syystä päätin kerätä aineistoa mahdollisimman pitkällä aikavälillä, ja päädyin lopulta keräämään sitä vuoden ajalta. Ensimmäinen merkitty pelitapahtuma on aineistossani 10.7.2017 ja viimeisin 9.6.2018. Pitkäaikaisena pelaajana tämä lähestymistapa tuntui kaikista luontevilta, sekä kiinnostavammalta. Keräämistapani pyrin toteuttamaan mahdollisimman johdonmukaisesti, toteuttaen sen samalla tavalla joka kerta.

Valitsin vapaamuotoisen kenttäpäiväkirjan aineistonkeräykseni välineeksi sen vuoksi, että se antoi mahdollisuuden avoimeen ajatuksenjuoksuun. Itse nostaminen tapahtumana voi olla vain muutaman minuutin mittainen tapahtuma, mutta ajatukset siitä voivat olla runsaat. Päiväkirjoilla saa myös hyvin esiin pitkän aikavälin muutoksia ja toistuvia tapahtumia (Fox & Gilbert & Tang 2018, 4059). Nostot tapahtuivat säännöllisen epäsäännöllisesti. Joinain kuukausina niitä ei ollut ja toisina oli enemmän. Se riippui hyvin paljon siitä, mitä olin päättänyt nostaa seuraavaksi. Toisinaan nostin impulsiivisesti, jolloin minulla ei ollut mahdollisuutta kirjoittaa aineistoa heti samaan aikaan. En koe sen olleen huono asia, sillä pystyin palauttamaan ajatukset ja tunteet jälkikäteen. Pyrin kuitenkin kirjoittamaan aineistoa aina samana päivänä toiminnan kanssa, tai enintään seuraavana päivänä. Merkitsin tämän myös aineistooni. Nostin siis aina silloin kun halusin, ja kirjoitin joko heti noston jälkeen tai heti kun pääsin käsiksi kirjoitusvälineisiin. Kokosin aineistoni *Excel*-taulukkoon, josta kävi ilmi,

milloin olin nostin tehnyt, mikä setti oli kyseessä, oliko setissä kortteja jotka erityisesti halusin sekä kommenttini nostosta.

Huomasin kuitenkin aineiston keruun alkumetreillä oman kokemattomuuteni tutkimuksen tekijänä, sillä ajatukseni saattoivat liikaa keskittyä aineiston keräykseen. Se ei välttämättä ollut huono asia, mutta se myös osaltaan muutti tapaa jolla ajattelin nostoa. Pääsin kuitenkin yli tästä ajattelusta tiedostettuani sen, ja palasin takaisin tavanomaiseen nostotilaan ja sen tunteisiin. En myöskään sensuroinut aineistoani mitenkään, eli annoin sinne tulla mietteeni tapahtumista sellaisina kuin ne olivat. Aineistoa kirjoittaessani kirjoitin ajatuksenvirralla. Näin teksti muodostui minämuotoiseksi ja keskittyi subjektiivisesti siihen mitä näin ja koin (Adams, Holman Jones & Ellis 2015, 78–79).

Rajasin aineistoni jo ennen keräämisen alkamista siten, että keräsin dataa ainoastaan nostoista, joita tein joko sydämällä, *scouting ticketeillä* tai *scouting coupongeilla*. Otin mukaan myös erilaiset ilmaisnostot, joissa oli mahdollisuus saada edes 1 SR+ tasoinen kortti. Tämä rajaus johtui siitä, että näillä tavoin nostetut kortit ovat pelissä se itselleni tärkein asia. N- ja R tasoiset kortit eivät ole enää uusia, tai minulle pelissä merkityksellisiä. En nähnyt siis tarpeelliseksi kirjata ylös nostoja, jos niitä tein tästä alempitasoisten korttien laatikosta.

Aineiston kerääminen alkoi usein sillä, että kirjoitin joko etukäteen odotuksiani noston suhteen, jos niitä oli. Toisinaan, en voinut tätä tehdä, juuri suunnittelemattomien nostojen aikana. Suoritin toimenpiteen ja kirjoitin tämän jälkeen ylös kaikki ajatukset, joita sen suhteen oli. Jos tein useamman noston peräkkäin, pyrin kirjoittamaan nostojen välissä ensimmäisen noston ajatukset. Aineistoa syntyi noin 11 sivua, eli yhteensä 52 tapahtuman verran. Näistä joissain oli enemmän kuin 1 nosto samassa. Erittelin nostot päivien mukaan, en niinkään nostojen mukaan. Valitsin tämän siksi, että usein 2 nostoa vaikuttavat toisiinsa, jos ne on tehty peräkkäin. Halusin myös tietää, vaikuttiko aikaisempien päivien nostot vielä muutaman päivän jälkeen.

Aineistonkeruu ei kuitenkaan ollut aina helppoa. Päiväkirja-aineistojen heikkous on usein se, että ne vaativat pitkän aikavälin sitoutumista osallistujilta (Fox & Gilbert & Tang 2018, 4059.) Tämän haasteen huomasin myös itse, kerätessäni aineistoa. Muutamia kertoja olin unohtaa aineiston keräämisen. Kun kyseessä oli pitkän aikavälin aineistonkeruu, se sitoutti minut vuodeksi kirjoittamaan kokemuksiani ylös. Välillä mietin, että entä jos en enää pidäkään pelistä

muutaman kuukauden päästä? Entä jos löydän jonkin paremman pelin ja koko tutkimus ei enää tunnu mielekkäältä? Onnekseni peli-intoni pysyi tallella koko ajan, ja pelaan peliä edelleen. Se vahvistaa entisestään sitä, että olen peliin hyvin sitoutunut.

4.3 Aineistolähtöinen sisällönanalyysi

Käytän tässä tutkielmassa aineiston analyysimenetelmänä aineistolähtöistä sisällönanalyysia. Aineistoni ei ole yhtä yhtenäistä tekstiä, vaan koostuu monen päivän erillisistä havainnoista, joista toistuu usein samoja asioita. Aineistolähtöistä sisällönanalyysia käyttäen pääsen luokittelun ja kategorisoinnin avulla käsiksi toistuviin teemoihin ja saan tiiviin kuvan siitä, mitkä peliini sitoutumisen tekijät oikeasti ovat. Se sopii hyvin täysin strukturoimattomankin tekstin analyysiin, mikä tekee siitä oman kenttäpäiväkirjani analyysiin soveltuvan menetelmän. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 117–118.) Aineistoni on koottu vuoden aikana, mutta nostokertojen lyhyys näkyy myös aineiston tiiviudessa.

Sisällönanalyysi on analyysimenetelmänä paljon käytetty, sillä sitä voidaan käyttää monenlaisiin tutkimuksiin. Voidaankin sanoa, että useat laadullisen tutkimuksen analyysitavat pohjautuvat sisällönanalyysiin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103.) Sisällönanalyysista puhutaan myös sisällönerittelyinä, mutta periaatteessa käsitteillä ei ole eroa (Seppänen 2005, 145). Sisällönanalyysia voidaankin pitää myös väljänä teoreettisena kehyksenä. Laadullista analyysia tehtäessä tutkijan tulee varhaisessa vaiheessa päättää, mikä aineistossa on tutkimuksen kannalta tärkeää. Usein aineistosta saattaa paljastua moniakin kiinnostavia asioita, mutta ne eivät välttämättä koske tutkimuskysymystä. Tällöin tutkijan on osattava jättää nämä seikat huomiotta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103–107.)

Tämän jälkeen aineistoa jäsennetään joko luokittelemalla, teemoittelemalla tai tyypittelemällä. Tutkijan on päätettävä, onko tutkimuksen kannalta tärkeämpää hakea aineistosta eroavaisuuksia vai samankaltaisuuksia. Jäsentelyn voi päättää sen pohjalta. Luokittelussa aineistosta määritellään luokkia ja lasketaan niiden esiintyvyyttä aineistossa. Näin aineisto voidaan esittää taulukkomuodossa. Teemoittelussa painottuu luokittelua enemmän se, mitä mistäkin teemasta on sanottu. Siinä aineisto pilkotaan aihepiirien mukaan ja etsitään tiettyä teemaa kuvaavia näkemyksiä. Tyypittelystä aineistosta etsitään tiettyjä ominaisuuksia, joista

myöhemmin muodostetaan tyyppiesimerkki. Tyypittelyssä siis pyritään luomaan teemaa koskevia yleistyksiä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103–107.)

Analysoin aineiston useampaan kertaan tutkimuksen aikana. Lähdin aineistoa analysoidessani liikkeelle siitä, että kävin aineistoa läpi ja poimin niitä osia, jotka koin liittyvän *gachan* herättämiin tunteisiin, ajatuksiin tai peliin sitoutumiseen. Päätin jo alussa, että en ota liian tiukkaa otetta aineiston jäsentelyyn, jotta saisin parempaa kuvaa, mitä aineisto lopulta sisälsi. Aineistosta erotetut ilmaukset siirsin Exceliin ja pelkistin ne kuvaamaan ilmauksia. Näitä muodostui vähän yli sata. Järjestin pelkistetyt ilmaukset teemojen alle, ja värikoodasin ne Exceliin. Tutkimuskysymys ohjasi teemoitteluani ja karsi alusta alkaen pois epäolennaisuuksia. Aineistosta nousikin nopeasti esiin samankaltaisuuksia, joita aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä haetaan. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 120, 122–127.) Keskimäärin teemojen alle kertyi noin kolmesta kuuteen ilmausta, jota koskivat samoja tunteita tai ajatuksia. Huomasin myös, että teemojen alla oli alateemoja, jotka olivat samankaltaisia mutta niissä oli myös tiettyjä eri vivahteita, esimerkiksi se, miten *kaverin tulos on ollut kimmokkeena nostamiseen* ja *tulosten vertailu kaverin tuloksiin*. Kummassakin on kyseessä sosiaalinen toiminta, mutta se on kuitenkin pohjimmiltaan erilaista.

Aineistoni alaluokat muodostivat yläluokkia, joihin kuuluivat muun muassa *sosiaalisuuden merkitys rahan kuluttamiseen* sekä *tulevaisuuden nostojen suunnittelu ja säästäminen*. Tässä vaiheessa alkoi näkymään entistä selvemmin jakautuminen sitoutumistyyppeihin, jotka ohjasivatkin minua luomaan pääluokat, ja kategorisoimaan ne sitoutumistyyppeihin. Ensimmäinen analyysikertani jätti kuitenkin kysymyksiä siitä, olinko kenties kategorisoinut liiankin tiiviisti ja palasin takaisin analysoimaan uudestaan. Tämä oli hyvä, sillä toisella kerralla minulla oli jo parempi käsitys aineistostani. Tutkijana täytyykin muistaa, että liian aikaisessa vaiheessa liian tiiviiksi kategorisoiminen voi viedä osan tutkimuksen tuloksista mennessään. Tutkijan täytyy siis pystyä hahmottamaan, miten pienet yksityiskohdat luovat kokonaisuuksia ja miten ne sitten heijastuvat jo olemassa olevista alan tutkimuksista. (Chang 2013, 116.)

Luokittelun jälkeen aineiston analyysia voisi vielä jatkaa kvantifioimalla, jolloin eri luokkien määrät taulukoidaan. Aineiston määrällistäminen ei välttämättä ole tarpeenmukaista, mutta sen voidaan nähdä tuovan laadulliseen tutkimukseen erilaista näkökulmaa. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 135–137.) Omassa tutkimuksessani aineisto on sen verran pieni, etten näe syytä alkaa

määrällisesti analysoimaan tuloksia. Jos olisin jatkanut aineiston keruuta esimerkiksi kaksi vuotta, olisi siinä ollut enemmän merkitystä tutkimuksen kannalta. Ainut määrällinen huomio jonka aineistoa tehdessä teen, on se, mikä ryhmä nousee alaluokiltaan isoimmaksi.

4.4. Tutkimuksen etiikka

Pelinä LLSIF ei ole sellainen, että sen pelaaminen itsessään tuottaisi tutkijalle suuria eettisiä ongelmia. Peli ei sisällä arkaluontoista tai loukkaavaa materiaalia, eikä sitä ole suunnattu esimerkiksi vain aikuisille. Omassa tutkimuksessani suurin tutkimuseettinen kysymys onkin se, miten tuon esille oman suhteeni peliriippuvuuteen ja rahapelaamiseen. Toiset eivät koe ongelmaksi kertoa, kuinka paljon rahaa he ovat mobiilipeleihin laittaneet. Toisille se voi olla kiusallista, sillä he eivät halua myöntää käyttäneensä varoja pelaamiseen. Pelaamisen asema yhteiskunnassa on kuitenkin kokenut murroksen viime vuosina. Uutisista on voinut lukea kuinka Suomi on voittanut Ruotsin e-urheilun mm kisoissa (Yle Uutiset 2018) tai kuinka Joonas Sotala voitti *StarCraftin* maailmanmestaruuden (Lappalainen 2018). Pelaamisesta on siis tulossa arvostettu laji, joka houkuttaa yhä enemmän ihmisiä sen pariin. Rahapelaamista sen sijaan ollaan Suomessa harrastettu jo 60-luvulta ja Lotosta on tullut koko kansan peli (Parviainen 2018.) Mitä eroa siis on sillä, jos pelaaja laittaa saman rahamäärän Loton sijasta mobiilipelin *gachaan*? Se on aivan eri tutkimuksen aihe, mutta pistää miettimään sitä, miten minun tutkijana pitäisi asennoitua siihen, millaisen kuvan tämä tutkimus antaa itsestäni pelaajana.

LLSIF:ssä toiset pelaajat eivät näe, onko pelaaja ostanut rahalla pelivaluutta vai ei. Tästä syystä esimerkiksi pelaajan lähipiiri ei välttämättä käsitä millaisia summia pelaaja peliin käyttää. Rahasummat ovat siis yksityisiä ja jokaisen pelaajan oman harkintavallan alla. Olen päätenyt tätä tutkimusta tehdessäni jättämään pois rahamäärät, joita olen itse peliin käyttänyt. Tutkimuksessa, ja etenkin autoetnografisessa sellaisessa, tutkija itse päättää, mitä kohtia omasta elämästään tai tutkimuksestaan kertoo (Turner 2013, 221). Tämä on valintani tutkijana ja myös pelaajana, sillä lasken käyttämäni rahamäärän yksityiseksi asiaksi, jolla ei ole tässä tutkimuksessa itsessään arvoa. Käyttämäni oikea raha on vain avustanut sitä, kuinka paljon voin nostaa boksista, enkä näe sillä olevan itse tulosten kanssa suurempaa merkitystä. Tärkeintä on, että olen rahaa käyttänyt, ei se, kuinka paljon.

Olen käyttänyt summittaisia summia kertoessani ostoistani. Tämän kertominen tutkimuksessani kuitenkin mielestäni tuo vain enemmän ilmi sitä, että ihminen joka ei itse tunnista itsestään rahapelaajan ominaisuutta, saattaa sittenkin tuottaa samanlaista käyttäytymismallia. On myös mielenkiintoista huomata, miten pitkittäisaineistossani tulee esille se, miten helposti ihminen myös unohtaa ostaneensa kovalla valuutalla itselleen hyödykkeitä pelissä. Tiesin päätyväni lopulta paljastamaan omaa pelikäyttäytymistäni laajemmin kuin oli ajatellut, kun valitsin autoetnografian menetelmäksi. Mutta autoetnografian on tarkoituskin tuoda esiin sellaista tietoa josta ei yleensä julkisesti puhuta ja asioita, joita vain meitä lähellä olevat ihmiset, tai vain me itse tiedämme. Tutkijan täytyykin pysähtyä pohtimaan, minkä takia hän on valinnut juuri tämän metodin ja miksi maailman on tiedettävä juuri hänen kokemuksistaan. (Turner 2013, 213–214).

Pelaamisen suosion kasvun myötä on alettu myös enenemissä määrin huomata sen haittavaikutukset. Verkkopelaamisesta johtuva peliriippuvuudesta on tullut yksi kansainvälisesti nopeitten kasvavin riippuvuuden muoto. Peliriippuvuudesta on uutisoitu viime vuosina entistä enemmän. Muun muassa Kiina on ottanut kovat otteet poistaakseen peliriippuvuuden nuorilta lapsilta muun muassa sulkemalla maan pelimarkkinat (Matikainen 2018). Kaikista intensiivisin pelaajakulttuuri katsotaan olevan Etelä-Koreassa, jossa pelaajilla on myös suurempi vaara kehittää itselleen peliriippuvuus. Tämä johtuu suuresti siitä, että Etelä-Koreassa yhdistyy kovaa vauhtia kasvava pelitalous sekä halvat internetyhteydet. (Yu 2016, 211.) Peliriippuvuus on arka aihe, varsinkin, kun sen kohteena on entistä enemmän nuoria ja jopa lapsia.

Tutkimuksessa eettiseksi kysymykseksi nousee myös oman pelaajatilini suojeleminen. Jotta LLSIF-tilini ei joudu väärinkäytösten kohteeksi, olen päättänyt olla tuomatta esiin pelaajanimeäni tässä tutkimuksessa. Ottamistani kuvankaappauksista poistan pelaajanimeni jos se esiintyy. Se ei ole tutkimuksen kannalta oleellinen. Tällä tavalla kunnioitan myös pelaajatovereideni yksityisyydensuojaa, sillä tutkimuksessani mainitsen heidät ystävinä. Heidät pystyisi oman käyttäjätunnukseni kautta myös jäljittämään, jos joku sellaista haluaisi. En kuitenkaan tutkimuksessa tule mainitsemaan kenenkään toisen pelaajan käyttäjätunnuksia.

Menetelmänä autoetnografian käyttäminen tuottaa aina tutkijalle oman eettisen ongelman, ja saattaa vaatia myös varatoimenpiteitä. Kirjoittaessa vakavista ja herkistä aiheista kuten esimerkiksi häirinnästä, lapsena kokemastaan väkivallasta tai rahapelaamisesta, tutkija asettaa

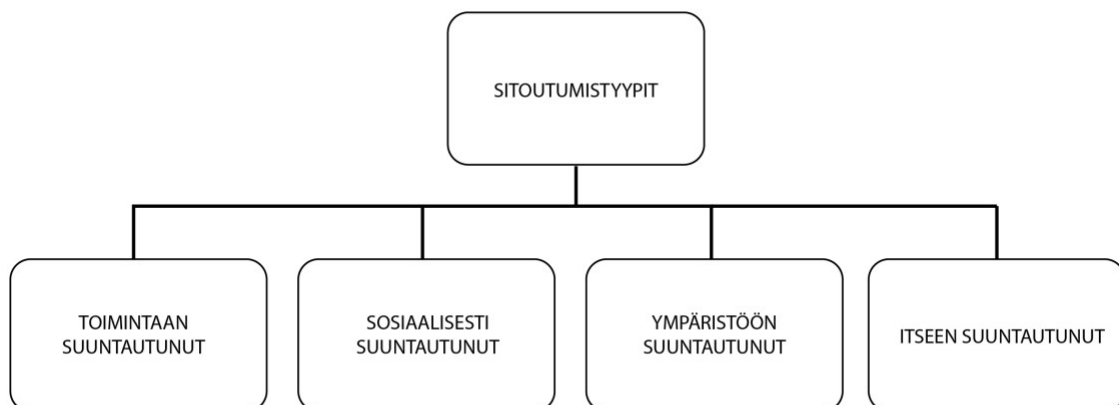
itsensä aina alttiiksi muiden ihmisten mielipiteille. Toisinaan tutkijat päättävät loppujen lopuksi jättää tutkimuksensa julkaisematta, suojellakseen itseään tai omia perhesuhteitaan. Tutkija joutuu miettimään mahdolliset riskinsä aina tapauskohtaisesti. (Adams, Holman Jones & Ellis 2015, 62–63.) En kuitenkaan näe tällaista varotoimenpidettä tarpeellisena. Aiheena mobiilipelaamisen rahapelaaminen ei kuitenkaan ole niin herkkä, sillä en tunnista aineistostani peliriippuvuutta tai rahapeliongelmaa.

5. SITOUTUMISTYYPIT LLSIF-PELISSÄ

”Olin taas nähnyt, kun ihmiset olivat ostaneet 50 euron arvoisen packin, missä sai itse valita yhden UR kortin joltain tytöltä minkä halusi nostaa, – – , Noh, packi on minulle liian kallis, joten uhrasin sitten tarroja. Minulla on niitä nyt 15. Eli nostan ensin yhden varman SSR/UR kortin, ja sitten vielä yhdellä varman SR+ kortin.”

(Kenttäpäiväkirja 2017-2018)

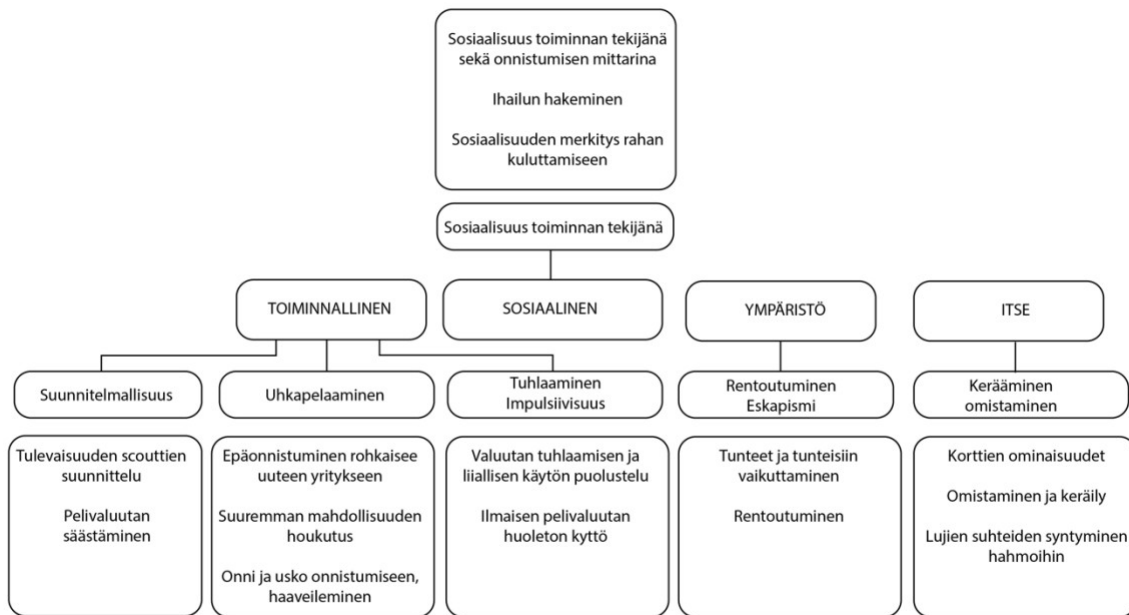
Analyysin tuloksena sain aineistosta muodostettua neljä sitoutumistyyppiä (kuvio 2). jotka mukailevat Bouvierin, Lavouén ja Sehaban (2014, 497) artikkelissa *Defining Engagement and Characterizing Engaged-Behaviours on Digital Gaming* esittelemiä sitoutumiskäyttäytymisen tyyppejä. Huomattavaa on se, että vaikka LLSIF:n *gacha*-ominaisuus on pelillisesti hyvin yksinkertainen, aineistosta nousi esille hyvin monta erilaista sitoutumisen tyyppiluokkaa.



Kuvio 2: Sitoutumistyytit LLSIF-pelissä

Nämä sitoutumistyytit ovat siis ympäristöön suuntautunut, sosiaalisesti suuntautunut, itsen suuntautunut sekä toimintaan suuntautunut. Vaikka en analysoi aineistoa määrällisesti, niin huomioitavaa on, että toimintaan suuntautuneeseen luokkaan syntyi muodostui muita enemmän pääluokkia. Nämä pääluokat ovat **suunnitelmallisuus**, **uhkapelaaminen** ja **tuhlaaminen/impulsiivisuus**. Muihin muodostui vain yksi pääluokka. Sosiaalisesti suuntautuneella se on **sosiaalisuus toiminnan tekijänä**. Ympäristöön suuntautuneella se on

rentoutuminen/eskapismi ja itseen suuntautuneella **kerääminen/omistaminen**. Olen laittanut taulukkoon näkymään myös mistä alaluokista pääluokat koostuvat (kuvio 3).



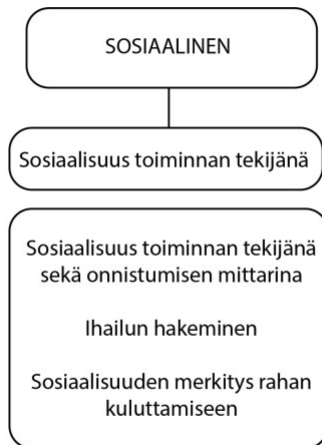
Kuvio 3: Sitoutumistyyppit

Nämä sitoutumistyyppien pääluokat muodostavat sitoutumistyyppiluokat, jotka mukailevat Bouvierin, Lavouén ja Sehaban (2014, 497) luokkia, mutta ne myös joiltain osin eroavat toisistaan. Tämän ymmärtää jo pelkästään sillä, että heidän artikkelissaan painotettiin enemmän pelejä, jossa pelaaja pelasi hahmoa peliympäristössä. Tällaista ominaisuutta ei ole LLSIF:ssä samalla tavalla, mikä tulee esiin etenkin ympäristöön suuntautuvassa luokassa. Mutta tutkijat silti painottavat sitä, että mallia voidaan käyttää kaikenlaisten pelien tutkimiseen (Bouvieri, Lavoué & Sehaba 2014, 503). Seuraavaksi tarkastelen syvemmin kaikkien neljän tyyppin löytymistä pelistä.

5.1 Sosiaalisesti suuntautunut

Tutkimusaineistossani nousi hyvin vahvasti esille pelin sosiaalinen puoli. Tämä oli yllättävää, sillä pelin sisäisesti sosiaalisuus rajoittuu lähinnä yksityisviesteihin sekä *eventeissä* tapahtuviin kommentointeihin ennalta määrättyjen tarrojen avulla. Pelissä ei siis ole suuria *chat*-huoneita tai muita tapoja kommunikoida toisten pelaajien kanssa. Aineistoa analysoidessani sosiaalisesti suuntautuneen sitoutumiskäyttäytymisen keskeisiksi alaluokiksi muodostuikin kolme tekijää.

Nämä olivat **sosiaalisuus toiminnan tekijänä sekä onnistumisen mittarina, ihailun hakeminen** sekä **sosiaalisuuden merkitys rahan kuluttamiseen** (kuvio 4).



Kuvio 4: Sosiaalisuuden alaluokat

Aineistossani oli huomattavan paljon viittauksia käyttäytymiseeni sosiaalisessa mediassa, johtuen varmasti suuresti siitä, että LLSIF:sssä pelin sisäiset kommunikoinnin välineet ovat heikot. Sosiaalisuuden voidaankin katsoa tarkoittavan tässä mieliessä sosiaalisia suhteita muuhun pelaajakuntaan sekä pelikavereihini pelin ulkopuolella. Sosiaalisuus tapahtuu minulla usein kuvankaappauksien ottamisena nostojen tuloksista ja niiden laittamisena sosiaaliseen mediaan. Toisinaan merkitsin kaverin mukaan, jos jokin nosto jotenkin kosketti erityisesti jotakuta kavereistani ja halusin näyttää sen heille. Tällainen kuvien laittaminen sosiaaliseen mediaan on käytäntö, jota näkee useamman *gacha*-pelin kohdalla. Eli se ei ole vain LLSIF:lle olennainen. Tämä tieto tulee omasta kokemuksestani pelaajayhteisön sisällä, ja omasta käyttäytymisestääni. Kaikki pelaajat eivät toista samaa käyttäytymistä, mutta se on silti suuri trendi pelaajien keskuudessa. Se myös tarjoaa pelaajille mahdollisuuden keskustella toisten kanssa, mikä pelissä itsessään on paljon hankalampaa. LLSIF:n ja muiden *gacha*-pelien ympärille on myös syntynyt livestriimaukseen erikoistuneita pelaajia, joilla on suuret fanijoukot katsomassa nostotapahtumaa reaaliajassa. Nämä pelaajat korostavat entistä enemmän, että pelaaminen on sosiaalinen tapahtuma, jossa huomion saaminen ja sen antaminen toisten suorituksille on tärkeää.

Kenttäpäiväkirjani mukaan LLSIF:iä pelatessani nostaminen tapahtui usein saatuaani **kimmokkeen muilta pelaajilta** sosiaalisessa mediassa. Usein en ollut tätä edes tiedostanut nostoa tehdessäni. Tällaisia virikkeitä saattoivat olla muiden pelaajien postaukset samasta *gachasta*, tai esimerkiksi ystäväni minulle laittamat viestit. Sitä suurempi vastareaktio tuli, mitä enemmän halusin juuri sitä korttia, jonka joku toinen oli jo saanut. Esimerkiksi suosikkiahmoni, Nozomin, kortteja saaneet saivat minut usein nostamaan uudelleen, jos olin jo nostanut, tai monta UR tai SSR korttia saaneet saivat kuluttamaan vaikka en ollut edes harkinnut käyttäväni säästöjäni johonkin tiettyyn boxiin. Tämä toisten tuloksien näkeminen johti usein myös hallitsemattomaan pehmeän valuutankäyttöön.

”Myöhemmin näin kaverin saaneen sen SR Nozomin jonka halusin. Tulin sitten kuluttaneeksi 20 sydäntä, ilman mitään.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Hanayon synttäriboksi. Mietin jo pari päivää, pitäisikö siihen uhrata sydämiä. Hahmo ei sinällään kiehdo, mutta moni tuttavani oli laittanut Twitterissä tuloksiaan. Kukaan ei oikeastaan ollut saanut sellaisia kortteja joita minä haluaisin, eikä myöskään UR:iä. SSR:n oli muutama saanut.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Toinen huomioitava seikka oli myös oman onnistumisen **vertaaminen toisten suorituksiin**. Kavereiden ”huono” tulos sai vaikuttamaan oman huonomman noston hyvältä, tai vastaavasti hyvät kortit tuntuivat kehnommilta, jos toiset olivat saaneet niitä kortteja, joita itse halusin. Tämä vaikutti suoraan siihen, millaisen kimmokkeen nostoni sai. Omaa nostoa pakosti vertasi toisten vastaaviin, mikä puolestaan sai hyvänkin noston tuntumaan paljon huonommalta, mikä puolestaan sai haluamaan uutta yritystä. Taustalla voi ehkä nähdä myös pientä kilpailuviettiä.

”Samalla näin että samainen kaveri sai UR Marin ja SRR Chikan enkelisetistä. Ei edes tuntunut pahalta koska olin itse saanut Dian ja Kananin.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Hyvä ystävä oli myös nostanut aiemmin tänään sirkusboksista sekä Kananin UR:n, että Hanamarun, ja olen aika katkera”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Sosiaalinen media toimi myös kanavana omien tuntemusten purkuun sekä tulosten hehkuttamiseen. Toisinaan saatoinkin jopa tögätä ihmisiä omiin kuviin nostoistani. Tämän voi tulkita myös eräänlaiseksi kilpailuksi toisia vastaan, tai haluksi saada muilta pelaajilta **ihailua ja kunnioitusta** saavutuksistaan, mitkä Bouvier, Lavoué ja Sehaba (2014, 500) mainitsivat sosiaalisesti suuntautuneen sitoutumistyyppin tunnusmerkeiksi. Pelissä korkeatasoisten korttien hankinta on sekä pelillisesti saavutus, mutta myös osoitus rakkaudesta tiettyjä hahmoja kohtaan, sillä osa pelaajista haluaa myös kerätä suuren määrän suosikkiahmonsa kortteja. Itse kuulun myös tähän pelaajaryhmään.

”Idolisoin Dian heti ja laitoin Twitteriin kuvat nostoista. Tägäsin kaverin joka fanittaa Diaa.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Yksi syy, minkä takia aloin tutkimusajanjaksona **kuluttamaan peliin enemmän rahaa**, oli juuri sosiaalisuus. Huomattavaa on, että vaikka joku toinen olisi saanut kortin, jota en edes itse halunnut, mutta se oli tasoltaan SSR tai UR niin se toimi tehokkaasti toiminnan aloittajana. Kenttäpäiväkirjan mukaan en kertaakaan kuitenkaan ostanut pelissä suoraan sydämiä, vaan ostin nimenomaan aina sillä hetkellä olevia paketteja, jotka olivat hinnaltaan 3 eurosta 10 euroon. Sosiaalinen yhteys muihin pelaajiin onkin yksi syy, minkä takia pelaajat voivat kuluttaa pelissä enemmän rahaa, kuin he olisivat kuluttaneet ilman sitä (Shibuya & Teramoto & Shoun 2015, 4).

Ostin 10 million player -paketit sekä museille että aqourseille. Twitteristä olin nähnyt, että 1 ihminen oli saanut UR Chikan. Vaikka en sitä edes haluaisi, niin päätin ettei 8 euroa nyt olisi niin kauhea (hintaa) ostaa.

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Näin kun joku oli kirjoittanut nostaneensa starter packeilla SSR -ja UR -kortin. No, piti sitten mennä itsekin ostamaan ne.”

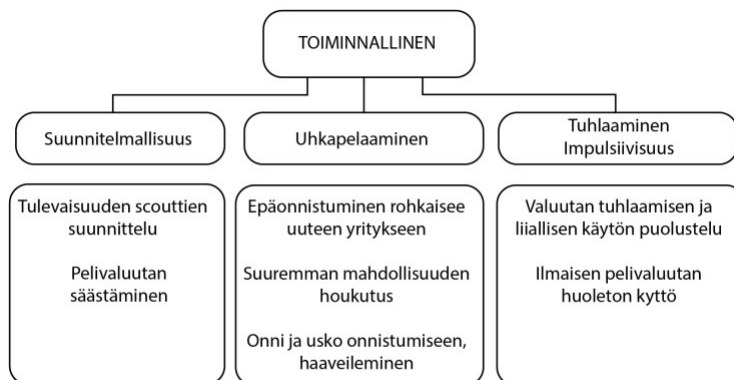
(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Nämä kaikki pelin ympärillä tapahtuvat sosiaalisuuden muodot sitoutuivat minua peliin. En olisi alkuun uskonut, että sosiaalisuus heijastuu pelaamiskäyttäytymiseeni niin paljon, etenkin

rahankäytössä. Pelin muuttuessa ilmaisesta *Free-To-Play*:sta peliksi, johon on jo sijoittanut tavallisen konsolipelin verran tai enemmän rahaa, on entistä vaikeampi lopettaa se. Toisin sanottuna, mitä enemmän pelaaja on jo panostanut peliin kovaa valuuttaa, sitä vaikeampi hänen on vain jättää peli kesken. Tähän lisättynä kavereiden painostus tai tunne siitä, että jää fanikunnan ulkopuolelle, ellei pelaa peliä sekä sosiaalisesta mediasta jatkuvana syöttönä tulevat aistiärsykkeet jotka saavat nostamaan.

5.2 Toimintaan suuntautunut

Toimintaan suuntautuneessa sitoutumistyyppissä on kolme pääluokkaa, jolloin se on sitoutumistyyppistä määrällisesti suurin. Nämä luokat ovat **suunnitelmallisuus**, **uhkapelaaminen** sekä **tuhlaaminen/impulsiivisuus**. Nämä kaikki voisi periaatteessa yhdistää myös pelkän uhkapelin alle, sillä jokaista näistä toiminnoista katsoisin kuuluvan esimerkiksi vedonlyöntiin ja rahapelaamiseen (kuvio 5). Päädyin kuitenkin jakamaan toiminnallisen näiksi kolmeksi pääluokaksi selkeyttääkseni aineistoani ja tuodakseni esiin eri toimintojen eroja.



Kuvio 5: Toiminnallinen sitoutumistyyppi LLSIF:ssä

LLSIF:iä ei markkinoida rahapelinä, tai uhkapelinä, mutta ne elementit on kuitenkin pelissä nähtävissä. On myös tutkittu, että uhkapelejä simuloivat pelit luovat usein pelaajille väylän rahapeleihin tottumiseen. Tämä voi johtaa joissain tapauksissa pelaajien siirtymisen oikeiden rahapelien pariin. (Romer & Moreno 2017, 103.) LLSIF tarjoaa pelaajalle tämän mahdollisuuden silloin, kun pelaaja päättääkin ettei pelin sisällä kerätty pehmeä valuutta riitäkään tarvittavan tuloksen saamiseksi. Merriem-Webster määrittelee uhkapelin joko 1) pelaamiseksi rahasta tai omaisuudesta, 2) vedonlyöntiksi epävarmasta lopputuloksesta, 3) siinä on riski (Merriam-Webster 2018). LLSIF:ssä ei voi voittaa oikeaa rahaa, mikä onkin yksi

harvoista syistä, minkä takia sitä ei lueta suoraan uhkapeliksi. Mutta *gacha*-peleissä onkin tarkoitus saada peliä parantavia hyödykkeitä, mitkä voidaan jo jossain määrin laskea omaisuudeksi pelin sisällä. Tästä syystä kategorisoin sen silti uhkapeliksi, sillä tuloksen epävarmuus ja riski siihen sijoitetun rahan tuottamattomuudesta tekevät siitä onnenpelin.

LLSIF:ssä noston tulos on aina epävarma. Pelaaja ei voi tietää, mitä kortteja hän tulee saamaan, vaikka korttien ilmestymiselle on annettu ennalta nähtävissä olevat prosenttiosuudet. Korttien lukumäärä on kuitenkin sen verran suuri, että esimerkiksi UR:n saaminen on hyvin epätodennäköistä. UR kortin saamisprosentti on yleensä 1%. Tämä luku saattaa olla hieman korkeampi, jos kyse on erikoisboksista. Tämän alhaisen saatavuuden takia pelaajat käyttävätkin suuret määrät pehmeää, ja kovaa, valuuttaa niiden hankkimiseksi. Omasta kokemuksesta tiedän myös sen, että uusien korttisettien kortteja voi myös olla vaikea saada, vaikka ne olisivat vain helpommin saatavia SR-tasoisia kortteja, ja vaikka boxin *rate-up* on nostettu näiden korttien osalta paremmaksi.

Uhkapelin alaluokasta nousivat esille esimerkiksi se, että **epäonnistuessani päädyin nopeasti nostamaan uudestaan**, vaikka se oli vastoin suunnitelmiani. Tällöin valuuttaa tuli käytettyä enemmän, kuin oli tarkoitus. Huonoa tulosta ei voinut hyväksyä, etenkin, jos tavoitteena oli jokin sellainen kortti, jota erityisesti halusi. Tästä seurasi se, ettei enää ollutkaan varaa käyttää sydämiä niihin setteihin, joihin oli alun perin niitä säästänyt. Nostin usein heti pelin päivityksen jälkeen, jolloin uskoin saavani parempia kortteja **suuremmalla mahdollisuudella**. Tämä liittyy siihen, että osa pelaajakunnasta pitää heti päivityksen jälkeistä nostoa tapana saada varmemmin UR.

”Koetin nostaa Wonderland Hanamarua heti kun maintenance (pelin päivitys) loppui. Sain vain yhden SR:n, joka oli sirkus You, sekä SSR initial Honokan, —, Mutta jäi todella huono fiilis. Olisin halunnut Hanamarun, koska sitä olin pitkään jo odottanut. Ei ollut enää edes sydämiä (jäljellä).”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Huono tulos on pettymys, ja varsinkin silloin, kun on jo käyttänyt kaiken omistamansa pehmeän valuutan, jota oli suunnitellut säästävänsä johonkin muuhun. Tällöin tekisi mieli nostaa, mutta ei pysty. Tämä johti taas siihen, että päädyin ostamaan juuri päivityksen jälkeen pelin sisäiseen kauppaan tulleet paketit. Paketit ovat usein jaettu kahdelle idoliryhmälle

erillisiksi, jolloin pelaajat voivat ostaa samanlaiset ja samanhintaiset paketit kummallekin, mikä taas kaksinkertaistaa käytetyn rahan määrän. Toisaalta tämä myös antaa pelaajille mahdollisuuden valita, kummalle ryhmän pakettiin hän haluaa rahansa käyttää, jos toinen ryhmä ei ole mieluinen. Tällainen samaan aikaan uuden setin kanssa kaupattava paketti on erinomainen taktiikka pelin kehittäjiltä. Jos uudesta setistä ei saa mitään, ja pelissä kerätty valuutta loppuu, on mahdollista koettaa uudelleen ostamalla kaupasta paketin, josta saa lisää sydämiä halvemmalla kuin erikseen ostettuna.

”Mainteinancen jälkeen tuli packit n. X euroa sekä Museille ja Aqourseille. Siinä tuli 20 sydäntä, supporttihahmoja sekä 2x SR+ scouting ticketit. Ostin ne enempiä ajattelematta. Näin paljon en ole ennen kerralla käyttänyt peliin. Mutta tarjous oli liian hyvä, sillä X eurolla 20 sydäntä on hyvä tarjous.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Ostin myös Halloween packit, koska siihen hintaan 20 sydäntä oli hyvä hinta.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Kenttäpäiväkirjan mukaan nämä 20 sydämen paketit olivat kallein ostokseni, mikä jo itsessään maksaa melkein halvan konsolipelin verran. Kuten aineistosta kuitenkin huomaa, olin itsekin tajunnut ostokseni kalleuden, mutta heti **oikeutin ostoni tarjouksen ”hyvyydellä”** tai sillä, että sydämet olivat paketeissa ”halvempia” ja niiden kanssa sai usein myös muita tavaroita peliin. Viimeistään tässä vaiheessa tästä *Free-To-Play* -pelistäni oli tullut minulle rahapeli, johon olin valmis sijoittamaan lyödäkseni rahani peliin jotta saisin haluamani kortin, jonka saamisesta ei ollut edes varmuutta.

Käydessäni läpi aineistoa huomasin, että en kuitenkaan tuhlannut impulsiivisesti juuri ostamiani sydämiä samana päivänä enää uudelleen. Alun perin kallein pakettiostoni tapahtui sen jälkeen, kun olin käyttänyt kaikki sydämeni saamatta haluamaani Hanamarun korttia. En kuitenkaan nostanut enää Hanamarua, vaan kahdeksan päivää myöhemmin mietin jo nostavani 30 sydämellä *step-up* boksista. Mielenkiintoista on nähdä, että minulta oli täysin hämärtynyt ajankulu, sillä puhun siitä kuinka en ole pitkään aikaan nostanut mitään, vaikka juuri kahdeksaan päivää sitten käytin kaikki sydämeni.

”Mietiskelin, että josko sitä nostaisi 30 gemmillä Aqoursien step-up boksista. En pitkään aikaan ollut nostanut – – ,”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Voisi luulla, että kun laitoin sovelluksen kiinni, niin peli olisi jäänyt taka-alalle ajatuksissani. Sen sijaan **haaveileminen** selvästi jatkui myös pelin ulkopuolella. Se ilmeni kenttäpäiväkirjassa erilaisia lausahduksina siitä, kuinka nostaminen pyörii päässä ja kuinka sitä ei enää malttaisi odottaa. Se saattoi myös ilmetä juuri suoritettun noston jälkeen, kun jo odotin uutta nostoa. Tähän liittyi myös **vahvasti usko** siihen, että tulevassa toiminnassa on onni mukana. Kenttäpäiväkirjasta huomaa sen, että uskominen hyvään tulokseen myös lisää tulevan noston odottamisen mielekkyyttä, sekä saa entistä enemmän haluamaan noston suorittamista.

”Koko ajan kuitenkin tekee mieli nostaa ja haaveilen jo saavani ne kortit jotka haluan.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Tiketti kuumottelee, mutta koetan jaksaa huomiseen”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Sain SR Elin vihreällä tiketillä. Hyvä tuuri sai minut nostamaan uudestaan.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

LLSIF sekä muut *gachat* ovatkin hyvin tehtyinä todella addiktoivia, kuten rahapelit usein ovat. Ne kourkuttavat ja saavat kokemaan riippuvuuden tunnetta. Suomen Mielenterveysseuran määrittelee riippuvuuden muun muassa seuraavasti: *Riippuvuus tarkoittaa tilannetta, jossa henkilö on valmis käyttämään huomattavan paljon aikaa ja vaivaa voidakseen käyttää jotain ainetta tai suorittaa jotain toimintoa, esimerkiksi pelaa uhkapelejä* (Suomen Mielenterveysseura 2018). Tämä saa pelaajan esimerkiksi pelaamaan peliä, joka toistaa itseään hyvin paljon, jotta saisi siitä palkinnoksi pehmeää valuutaa, tai vastaavasti palaamaan peliin joka ikinen päivä keräämään saatavissa olevat *login bonukset* ja muut hyödykkeet. Mistä pääsemmekin pelivaluutan keräämiseen sekä suunnitteluun.

”Login bonuksia etc. on saanut viime aikoina hyvin, ja olen taas 150 sydämessä, huolimatta että taannoin nostin 30 sydämellä jotain?”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Kenttäpäiväkirjan mukaan pelaamiseni ei suinkaan ollut pelkkää tuhlaamista, vaan hyvin tasapainoista. LLSIF tarjoaa pelaajilleen suhteellisen paljon ilmaista pelin sisäistä valuuttaa, minkä kerääminen on helppoa sekä tuottoisaa. Tämän takia settien välissä pystyy keräämään sen verran valuuttaa, että pystyy suorittamaan nostoja myös ilman oikein rahan käyttöä. Asiaan vaikuttaa vahvasti sekin, että minulla on hahmoista vain 2 sellaista, joiden kortteja todella haluan. Nämä kaksi hahmoa eivät edes ole jokaisessa uudessa boksissa, joten valuuttaa tulee myös kulutettua pitemmin väliajoin.

”Tärkein olisi saada sydämiä. Jos saan yhtään scouting tickettiä niin tulen käyttämään sen seuraavaan settiin.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Suunnitelmallisuus onkin yksi keskeinen teema toiminnallisessa sitoutumisessani LLSIF:iä pelatessani. Kun pelin pelaamista suunnittelee, siitä tulee myös entistä yhtenäisempää selvine päämäärineen sekä tarvittavine säästöineen. Tämä sitouttaa toistamaan asioita päämäärän eteen, sillä muutenhan tavoitteeseen ei voi päästä. Bouvierin, Lavouén ja Sehaban (2014, 500) artikkelissa todetaan että toimintaan suuntautuneessa sitoutumistyyppissä pelaajan usein luovat myös omia haasteitaan, pelin tarjoamien haasteiden lisäksi. Esimerkiksi yhden hahmon kaikkien korttien kerääminen tai 150 sydämen kerääminen on pelaajan itsensä asettamia tavoitteita. Ne herättävät pelaajassa positiivisia saavuttamisen tunteita, joiden takia peliä jaksaa pelata koko ajan enemmän (Bouvierin, Lavouén ja Sehaban 2014, 500).

Suunnitelmallisuus näkyi myös siinä, miten joko ennen nostoa tai noston jälkeen suunnittelin jo seuraavia nostoja. Suunnitelmat saattoivat myös koskea sitä, nostaisinko heti kun on mahdollista vai odottaisinko iltaan asti. Tämä korostaa entistä enemmän sitä, että jokin siinä nimenomaisessa ajankohdassa ei ollut nostolleni otollista. Halusin luoda pelaamiselle aivan oman hetkensä ja uppoutua vain siihen. Suunnittelin nostoja myös puolen vuoden päähän asettaen tavoitteen sille, kuinka monta sydäntä halusin siihen mennessä kerätä. Aineistosta käy myös ilmi, että itse peliä pelaan juuri sen takia, että saisin siinä kerättyä sydämiä *gachaan*.

”– odottaisiko iltaan vai nostaisiko heti.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

” – yli puoli vuotta aikaa kerätä sydämiä. Peli into nousee taas. Koetan säästää 150 (sydäntä) jotta voin nostaa 3 kertaa.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

” – olen pelaillut viimeaikoina keräten sydämiä, sillä odotan Wonderland settiä, johon seuraavaksi tulen käyttämään 50 sydäntä.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Käyttäytymisessäni nostotilanteessa oli havaittavissa myös huomattavissa määrin **impulsiivista tuhlaamista**. Tällä tarkoitan tilanteita, joissa saatoin kuluttaa huomattavan määrän pelivaluuttaa hetken mielijohteesta. Nämä mielijohteesta tehdyt nostot olivat usein kertanostoja, eli yksi kortti kerrallaan tehtyjä nostoja, joissa ei ole takuita R-tasoista korttia paremmasta kortista. Toisinaan päädyin nostamaan impulsiivisesti myös suuremmilla valuuttamäärillä, mikä jälkikäteen tuotti harmitusta. Huomattavaa on myös se, että nostoja ei siis mietitty ja harkittu ennalta, kuten pelityyliini yleensä kuuluu.

”Tulin sitten kuluttaneeksi 20 sydäntä ilman mitään. Hieman kaduttaa, mutta toimin impulsiivisesti”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

” – joten ilman turhia mietintöjä nostin uudelleen – – ”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Pettymyksen korvikkeeksi päätin sitten kuitenkin nostaa Aqoursin Valentines boksen step-up osioista 30 sydämellä, sillä olin saanut säästettyä jo 180. Näin jälkeenpäin ajatellen se oli virhe, vaikka sainkin ihan hyviä kortteja.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Impulsiivisuus saattoi lähteä myös negatiivisista tunteista, kun haluamaansa korttia ei saanut. Aineistosta pystyi havaitsemaan usein saman virheen ja pettymyksen tunteen. Kuin olisin tehnyt jotain väärin. Tiedostin siis jälkikäteen, että minun olisi pitänyt säästää, mutta en pystynyt siinä hetkessä estämään itseäni. Toisinaan nämäkin nostot toivat jotain hyvää, mutta suuremmalla osalla vaikutus oli päinvastainen. Usein oikeutin nämä nostot sillä, että pelivaluuttaa oli säästynyt sen verran, että sen pystyi ”huoletta” tuhlaamaan, vaikka suurta

tarvetta sille ei ollut. Tällainen tuhlaaminen tuntui hetkessä hyvältä, mutta silloin kun ei saanutkaan mitä halusi, niin kadutti sitä enemmän.

”Ei pitänyt sitä nostaa, sillä halusin säästää, – –, mutta se tulee vasta puolen vuoden päästä joten kyllä siihen mennessä ehtii kerätä sydämiä.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Olin kyllä aika pettynyt, että käytin 30 sydäntä siihen.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Oikeutuksena kävi myös se, että jokin setti johon halusi säästää ilmestyi vasta puolen vuoden kuluttua. Aineistoa tutkiessani kuitenkin huomasin tämän ajattelutavan ristiriitaisuuden. Säästin selvä tavoite mielessäni, mutta silti jo seuraavalla viikolla saatoin sortua tuhlaamiseen. En siis jaksanut odottaa sitä puolta vuotta, vaikka itse itselleni niin vakuutin. Puoli vuotta on pitkä aika, ja siinä vaiheessa kun on tottunut *gachan* tuottamaan mielihyvään, on vaikea olla nostamatta siitä. Tässä vaiheessa huomasin olevani kierteessä, jossa nosto tuottaa mielihyvää, mutta se katosi nopeasti huonon tuloksen vuoksi, mikä taas sai kokeilemaan uudestaan. Aivan kuten rahapelaamisessakin, olin pelaajana koudussa pelin tuottamaan hyvänolontunteeseen. Olin sitoutunut pelaamaan sitä tietyin väliajoin, omista suunnitelmistani huolimatta.

Kiinnostava aineistosta noussut huomio oli **ilmaisen valuutan käytön keveys**. Tällä tarkoitan tilaa, jossa käytin ilmaiseksi pelissä saatua pehmeää valuuttaa tai ilmaisia nostoja, ilman, että se suuremmin vaikutti minuun tavalla tai toisella. Eli toisin sanoen en ollut itse tehnyt mitään ansaitakseni tuon valuutan, eikä se ollut myöskään oikealla rahalla hankittua. Niissä ei siis ollut samanlaista riskiä kuin jos olisin käyttänyt pelaten hankkimaani valuuttaa tai sovelluskaupasta ostettua. En siis voinut menettää niissä mitään, vain ansaita.

”Sain login bonukseksi 5 sydäntä, jotka käytin, – –, Sain R-kortin, mikä ei ollut yllätys.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Huhtikuussa/toukokuussa oli myös ilmaiset 4 nostoa anniversaryn (pelin vuosipäivän) vuoksi, – –, ilmaisiksi nostoiksi ne olivat ihan hyvät. Yhtään UR:ää ei tullut, mutta ei se haittaa.”

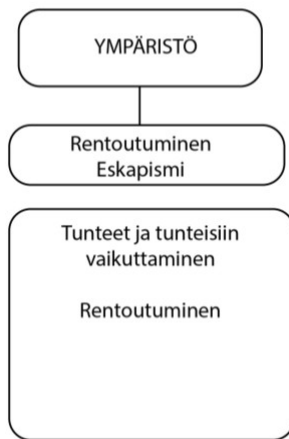
(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Näistä ilmaisnostoista jäi neutraalit tai hieman positiiviset tunteet. Ne eivät tuntuneet samalla tavalla tuhlaukselta, kuin itse kerätty tai ostettu valuutta. Koska ilmaisnostot eivät maksaneet mitään, ne saattoi katsoa vain ylimääräiseksi plussaksi. Samalla niiltä ei odottanutkaan paljoa. Mutta ne sitoutuivat peliin sen vuoksi, että peliin piti palata tiettyinä päivinä saamaan nämä ilmaiset edut, tai muuten ne jäivät saamatta. Samalla ne antoivat ilmaisiksi sen tunteen, mitä nostosta saa, vaikka tulosta ei odottanut samalla tavalla.

5.3 Ympäristöön suuntautunut

Tässä tutkimuksessa ympäristöön suuntautunut käyttäytyminen eroaa Bouvierin, Lavouén ja Sehaban (2014, 500) mallista jo siinä, että LLSIF ei ole peli jota pelataan hahmoja liikuttamalla näitä paikasta toiseen pelimaailman sisällä. Sen takia heidän jaottelunsa kahteen pääkäyttäytymisen muotoon, tutkiskeluun ja uteliaisuuteen, ei toimi omassa tutkimuksessani. Mutta siinä missä laajassa monin pelissä niin myös LLSIF:ssä on oma pelimaailma. Tämä pelimaailma on tässä tarkoituksessa pelin tarinan luoma kokonaisuus pelaajan omassa mielikuvituksessa. Bouvierin, Lavouén ja Sehaban listaamat tunteet jotka linkittyvät avoimiin pelimaailmoihin toimivat myös sitouttajina LLSIF:ssä ja löytyvät myös kenttäaineistostani.

Miksi nämä on siis listattu ympäristöön suuntautuneeseen kategoriaan? Tämä johtuu siitä, että nämä tunteet on herättänyt tämä ympäristö, joka tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden eskapismiin ja rentoutumiseen siinä missä juokseminen hahmolla pelimaailmassakin. Ympäristöön suuntautuneeseen sitoutumiskäyttäytymisen muodosti pääluokka **rentoutuminen/eskapismi**, jonka alaluokat ovat **tunteet ja tunteisiin vaikuttaminen** sekä **rentoutuminen** (kuvio 6)



Kuvio 6: Ympäristöön suuntautunut sitoutumistyyppi

Tähän **eskapismiin ja rentoutumiseen** pelin parissa kuuluikin suuresti pelin ja pelimaailman herättämät tunteet. Peli toimi eräänlaisena pakopaikkana arjesta. Aineistossani mainittiin useampaan kertaan **nostaminen itsensä palkitsemisen välineenä**. Peli pystyi siis luomaan minulle siis sellaisen olon, että pystyin palkitsemaan nostamisella itseäni samalla tavalla kuin olisin voinut palkita vaikka hyvällä ruualla. Mielenkiintoiseksi asian tekee se, että en edelleenkään voinut olla varma, saisinko mitään tahtomaani näillä nostoilla. Siinä mielessä koko palkitsemisen ajatus on itseään vastaan. En siis nostanut palkitakseni itseni sillä, mitä boxista sain, vaan sillä itse toiminnolla. Kuten olen aikaisemmin jo tässä tutkimuksessa maininnut, *gachasta* nostaminen saa aivoissamme erittymään dopamiinia (Wiltshire 2017), jonka aiheuttama mielihyvä on itsessään minulle palkinto.

”Sain erään esseen kirjoitettua, niin päätin kuitenkin palkita itseni nostamalla yhden yksittäisnoston synttäriboxista.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Käytin Musen spesiaali ticketin palkitakseni itseäni, --, Minun piti alun perin säästää sitä tickettiä, mutta näinkin ihan hyvä.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Siinä missä nostaminen oli palkinto, se oli myös **piriste**. Tein nostoja piristääkseni itseäni huonoina päivinä, tai jos en muuten voinut hyvin. Nostaminen toimi minulle välineenä purkaa pahaa oloa ja stressiä ja auttaa minua irrottamaan itseni arjen pulmista. Tässä huomaan taas

ristiriidan, sillä usein huono nosto jätti pettyneen mielen. Eli jos pahoilla mielin nostinkin huonon noston, niin voiko sitä kovin piristäväksi luonnehtia. Näissä tilanteissa apua tuotti SR+ tikettien käyttö, sillä niistä sai joka tapauksessa harvinaisempia kortteja, jolloin pettymyksen mahdollisuus oli vähäisempi.

”Päätin nostaa ihan vaan sen takia, että tulisi parempi mieli. Olin ostanut 2 packia aikaisemmin ja niistä oli jäänyt yli SR+ tickettejä 2. Päätin käyttää ne.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Gachan eskapistinen luonne tulee esiin juuri tässä **tunteisiin vaikuttamisessa**. Tällainen eskapismi kestää vain hetken, eikä siihen voi hukuttautua samalla tavalla kuin esimerkiksi tunnin peliin verkkoroolipelissä. Siksi nostamisen aiheuttama nopea hyvänolontunne onkin hetken helpotus, etenkin jos nosto ei ole tuonut mitään hyvää. *Gachaa* käyttäessä tunneskaala vaihtuukin hetkessä ilosta harmistukseen, eikä koskaan voi tietää, oliko toiminto kannattava vai ei. Aineistosta nousi esiin myös muutamia vahvempia pettymyksen tunteita.

”OTTAA PÄÄHÄN SAIN GT:llä SR Yohanen (cheerleader)”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”– – hyvin pettynyt. Ei yhtään mitä halusin. Itkettää.”

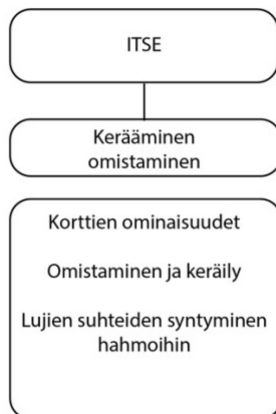
(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Nämä eivät kuitenkaan olleet kovin vahvoja, ja keskittyivät eniten siihen, jos haluamaansa korttia ei saanut. Samaten jos pehmeää valuuttaa oli käyttänyt niin sanotusti ”turhaan” eli liian paljon siihen nähden mitä oli saanut. Nämä ovat luonnollisia reaktioita tilanteessa, jossa sijoittaa omaisuutta johonkin, jota ei kuitenkaan saa. Nämä purkaukset näyttäytyivät aineistosta usein myös *capslock*:lla kirjoitettuna. Pettymys oli toisinaan niin voimakas, että se meinasi ilmentyä niinkin fyysisenä reaktiona kuin itkuna. Tämä on yllätys myös minulle itselleni, sillä vaikka tiedostan pelin olevan minulle tärkeä, hieman ehkä jopa hävettää myöntää sen saavan minussa esiin tällaista toimintaa. Huomattavaa on että nämä negatiiviset tunteet eivät kuitenkaan pystyneet murentamaan kokonaiskuvaani pelistä. Pettymyksistä huolimatta palasin pelin pariin uudelleen ja uudelleen. Uskoin siis edelleen mahdollisuksiini saada pelissä sellaisia nostoja ja kortteja, joita toivoin. Mietittäväksi jää, olisiko suuremmat pettymykset pystyneet ajamaan minut pois pelin luota. LLSIF:n *gacha* on siis hyvänolon ja pettymyksen

vuoristorataa. On hyvin mielenkiintoista, että nämä vaihtuvat tunnetilat saavat minut kuitenkin pysymään pelin parissa. Siitä on tullut ehkä jo tapa, johon kuuluu hyvinolontunteen hakeminen *gachan* avulla.

5.4 Itseen suuntautunut

Bouvierin, Lavouén ja Sehaban (2014, 500) mallissa itseen suuntautunut käyttäytyminen ilmenee hahmoin identifiointina ja omistamisena. Pelaaja tuntee mielihyvää omistamisesta ja hahmon kehittämisestä. Pelaaja pelaa mieluusti hahmolla kolmannessa persoonassa, jossa hahmo ja siihen tehdyt muutokset näkyvät. Se on omalla tavallaan eräänlaista identiteetin rakentamista. LLSIF:ssä ei voi pelata hahmolla kolmannessa persoonassa, mutta siinä pystyy asettamaan itselleen aloitusruutuun suosikkiahmonsensa. Myös muut pelin pelaajat näkevät sen hahmon, jonka pelaaja haluaa näiden näkevän. Omalla tavallaan se voim roolipelaamista, tai osaltaan se on myös oman ”omaisuuden” näyttämistä muille. Aineistossani itseen suuntautunut malli tuli esiin vahvasti juuri omistamisen ja keräilyn osalta. Alaluokiksi muodostuivat **korttien ominaisuudet, omistaminen ja keräily** sekä **lujien suhteiden syntyminen hahmoin**. (kuvio 7)



Kuvio 7: Itseen suuntautunut sitoutumistyyppi LLSIF:ssä.

Korttien ominaisuuksissa oli jakoa useampaan eri suuntaan. Ensiksi iloa aiheutti se, jos kortit olivat peliominaisuuksiltaan hyviä. Suosin enemmän tiettyjä ominaisuuksia kuin toisia. Pidin todella paljon *scorer*-ominaisuuden korteista, mikä tarkoittaa sitä että kortilla saa pelatessa

enemmän pisteitä. Haluni saada *scorer*-kortteja oli odottamaani suurempi, sillä en tutkimusta tehdessäni pitänyt korttien pelillisissä ominaisuuksia minulle niin tärkeinä. Syynä voi olla sekin, että pidän itseäni suhteellisen vakaana pelaajana, jolloin en tarvitse esimerkiksi *stamina*-kortteja niin paljon.

”Olen niin iloinen että sain niin monta scoreria.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Nostin scouting tiketillä 2 kertaa ja sain SR Yohanen Job -setistä. Ihan jees ja scorer”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Mutta Umi ja You olivat todella hyviä nostoja ja kaiken lisäksi scorereita.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Toinen ilon aihe oli korttien tasoon liittyvä. Mitä harvinaisempi kortti, niin sitä enemmän se tuotti iloa. Nostin *gachasta* usein juuri silloin, kun suosikkiahmosta oli saatavilla harvinaisempi kortti. UR-tasoiset kortit tuottivat yleensä iloa enemmän kuin muun tasoiset kortit. Jotkin kortit ovat saaneet sellaisen aseman, että niitä toivoo saavansa enemmän kuin muita, johtuen juuri tästä niiden saamisen vaikeudesta. Näitä kortteja sain muutaman tutkimusaineiston aikana ja muistan edelleen millaisia tunteita ne herättivät kun vihdoinkin sain ne.

”Ensimmäisellä SR+ Muse nostolla tuli UR Dancer- Kotori, jota olen halunnut siitä asti kun sain UR Rinin samasta setistä. Kotorin kortti on kaunis ja mielestäni paras Kotorin kortti. No riemuahan se vain oli, sillä se oli vielä ensimmäinen SR+ nosto.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Esimerkiksi Kotorin UR-kortti *Dancer*-setistä on yksi minun suosikkikorttini kyseiseltä hahmolta. Olin jo aikaisemmin, kyseisen setin ilmestyessä WW-versioon, koettanut saada sitä, mutta tuolloin yritys ei onnistunut. Nyt sain nostokupongeilla, eli *gachasta*, jossa oli sekaisin monta eri settiä. Voin edelleen muistaa, miten iloinen olin tuolloin. Minulla on muitakin samanlaisia tavoitekortteja, joista useimmat ovat UR- tai SSR-tasoisia, mutta toki niitä SR-tasoisia on esimerkiksi suosikkiahmoillani.

”Seuraavaksi tulikin UR Hanamaru ja olin todella iloinen, sillä olin halunnut tätä Hanamarua niin pitkään. Hanamaru on suosikkini Aqoursin puolelta”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Seuraava kortti olikin sitten UR Riko enkelisetistä. Aivan mahtavaa, sillä nyt minulla on pari Mari UR:lle, ja pidän hyvin paljon idolisoiduista versioista. Sen lisäksi vihreä tiimini on kohta pelkkää UR:rää.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Sitten tuli ensimmäinen UR, —, Se oli Ruby, mikä on todella söpö. Punainen tiimini tarvitsikin uutta UR:ää, vaikka sen taito ei ole mikään hyvä, —, ja kaksi UR peräkkäin on todellinen onnenpotku.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

UR-tasoiset kortit tuottivat iloa oikeastaan aina, kun sellaisen sain nostettua. Aina vain parempi, jos minulla jo oli kortin pari, tai jos kortti sopi sillä hetkellä tiimiini, jolla peliä pelasini. Samaten, jos hahmo oli yksi minun suosikkiahmoistani, kuten esimerkiksi Hanamaru. Kortin idolisoidun version miellyttävyys toi kortille lisäarvoa, sillä minulla on tapana koettaa idolisoida kortit niiden ominaisuuksien parantamiseksi. Idolisoidessa kortin ulkoasu muuttuu, mutta pelissä on myös mahdollisuus vaihtaa kortille takaisin ei-idolisoitu ulkoasu. Tämä ei kuitenkaan heikennä kortin ominaisuuksia. Eli, jos pelaaja pitää enemmän ei-idolisoitun kortin ulkoasusta, hän voi jättää sen näkyville idolisoidun sijaan.

Aina ei kuitenkaan käynyt niin, että olisin saanut *gachasta* juuri sitä mitä halusin. Jos SSR- tai UR -tasoinen kortti olikin sellainen mitä ei ollut toivonut, niin hahmo saattoi kuitenkin olla sama, jota toivoi. Tällöin väärä kortti ei tuntunutkaan niin pahalta. Meillä on pelaajapiirissäni hyvin tavanomaista, että esimerkiksi μ :in *Initial* eli ensimmäiset pelissä julkaistut kyseisen ryhmän SSR-tasoiset kortit, eivät ole kovinkaan suuressa suosiossa. Eli siitä huolimatta, että ne ovat tasoltaan toiseksi parhaimpia, niiden näkeminen *gachasta* nostettaessa ei ole toivottavaa. Tämä tulee esiin aineistostanikin, vaikka minun onnekseni sain juuri suosikkityttöni *initial* SSR-kortin kaikista muista *initial* korteista. Tämä sai noston tuntumaan siedettävämmältä.

”Toisella 50 nostin 10+1 nostolla, --, sain 2 SR joista toisen sain idolisoitua, sekä initial SSR Nozomin. Olin jo hetken varma että saisin Birthstone Nozomin, mutta ehkä se, että se oli initiaaleista juuri Nozomi, ei haitannut niin paljon. ”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

SSR+-tasoinen kortti sai myös paljon anteeksi, jos se ei ollut suosikkiahmon kortti tai sen ulkonäkö ei miellyttänyt. Esimerkiksi SSR-tasoinen Nikon kortti oli suuremmilta osin hyvä vain sen takia, että se oli SSR. En suuremmin pidä Nicosta hahmona, joten jos kortti olisi ollut SR-tasoinen, en olisi todennäköisesti ollut yhtään iloinen. Eli pelkkä SSR-tasoinen kortti saa jo tasonsa puolesta paremman tunteen nostosta, vaikka se ei suosikkiahmoni olisikaan. Samoin jos kortin setti ei ole suosikkini, niin silloin SSR-tasoinen kortti voi kuitenkin olla ihan hyvä saavutus. Toisaalta, kuten Kananin SSR-kortin kanssa kävi, pettymys SSR-kortista ei ollut niin suuri silloin, kun odotti UR-korttia, jos SSR-tasoisen kortin hahmo miellytti.

”-- sain SSR Umin, joka oli sama pyjama versio jonka olin aiemmin nostanut. Toinen oli SSR Nico Pool -versio. Se on ihan jees, vaikka en kortista liiemmin tykkää.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Mutta sainkin SSR Rubyn. En hirveästi kyseisestä setistä pidä, mutta kortti on scoreri ja pure, vaikka pure tiimini onkin jo täynnä.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Tämän noston seurauksena päätin käyttää 10 sinistä tickettiä SSR/UR boxiin, josta toivoin toista UR:ää. Mutta SSR sieltä tuli, kaiken lisäksi Enkeli Kanan, jota olin koettanut aikaisemmin saada.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Korttien idolisoiminen oli yleensä aineiston perusteella hyvä asia, vaikka tuplakortin saaminen uuden sijaan oli myös pettymys. Tämä voi johtua siitä, että kerran jo saatu kortti ei enää tuota samanlaista uutuudenviehätystä, varsinkin koska pelissä ei enää tarvitse kortin idolisoimiseen toista samanlaista. Aikaisemmin kahdella samalla kortilla sai idolisoitua hahmon, eli tällöin tämän asu vaihtui. Nykyään pelissä voi idolisoida käyttämällä hahmoista saatuja tarroja (*stickers*), jolloin tuplakorttia ei tarvitse.

”Seuraavaksi tuli Kotorin Birthstone-kortti, joka pystyin edellisenä päivänä jo Idolisoimaan. Se nyt oli pettymys, mutta UR Kotorin jälkeen sillä ei ollut enää väliä. Oikeastaan olin jo tyytyväinen yhteenkin UR:ään.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Toisella 50 nostin UR Rikoa Aqoursien Wonderland boksista, mutta sain siitä 2 SR Yohanea samaa settiä, – –, Olin hieman pettynyt, mutta Yohanen idolisoiminen oli ihan tyydyttävää.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Yksi tärkeimmistä ominaisuuksista oli kortin ulkonäkö. Se, millainen asu tai poseeraus hahmolla oli, merkitsi todella paljon. Jopa vähemmän miellyttävän hahmon saaminen oli tyydyttävää, jos kortti itsessään oli kaunis. SSR ja UR korteissa oli lisäksi tausta, ja joskus taustakin oli hyvä syy pitää kortista. Suunnittelin nostoja myös tätä silmällä pitäen. Kortin ulkonäköhän on ensimmäinen asia, jonka pelaaja kortista näkee. Itsellenikin kortin ominaisuudet ja kuinka hyvä se on missäkin tiimissä, selviävät vasta sen jälkeen, joten kortin ulkonäkö ratkaisee nopeasti sen, haluanko yrittää nostaa sitä vai en.

”Suunnaton ilo! Nozomilla on aivan ihana asu ja Elin kortti on niin upea. Pakko saada nostettua.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Aineistosta käy ilmi se, että kortin ulkonäkö vaikutti tyytyväisyyteen vielä suuremmissa määrissä hahmoilla, jotka eivät olleet suosikkeja. Suosikkiahmoja halusi jo pelkästään niiden itsensä takia, mutta huonommat hahmot vaativat lisäksi kauniin grafiikan. Sama päti myös toisinpäin. Jos hahmolla, josta en pitänyt, ei ollut kaunista korttia, en sitä yleensä halunnutkaan.

”Sieltä tuli SR Hanayon Uusi Vuosi ver.1. Stamina-kortti, mutta ulkoasu on niin nätti. Tykkään tällaisista kimonotyylisistä korteista. Olen siis tyytyväinen”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Valentines Hanayo sekä eventti You, – –, olin aika pettynyt, sillä en paljoa perusta kummastakaan hahmosta. Kortit eivät edes olleet äärimäisen kauniita.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Toinen alaluokka oli **keräily ja omistaminen** mikä on myös läheisessä yhteydessä kolmannen alaluokan, **hahmoihin syntyvät suhteet**, kanssa. Keräileminen ja omistaminen tulee aineistossani ilmi juuri suhteessa hahmoihin, jotka ovat sydäntäni lähellä. Nämä suosikkiahmot ovat sellaisia, joilta koetan kerätä kaikki mahdolliset kortit mitä pelissä on mahdollista kerätä. Näiden hahmojen kortteja en myöskään myy pelissä pois, tai käytä niitä muiden hahmojen parantelemiseen. Aineistosta kuvastuu näiden hahmojen kohdalla eräänlainen kaipaus hahmoa kohtaan. Suhde on siis niin syvä, että hahmon näkeminen tuottaa jo itsessään iloa. Hahmot joista en suuresti välitä eivät taas puolestaan herättäneet minkäänlaisia tunteita.

”Nostin aamulla 15 sydämellä koska kaipasin Hanamarua.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”En Kotorista hirveästi välitä, joten ei herättänyt suuria tunteita.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Toisinaan suosikkiahmo houkutteli tuhlaamaan yllättäen. Ja yleensä suosikkiahmojen erikoisboksit saivat suuren prioriteetin nostosuunnitelmissani. LLSIF:ssä on toisinaan bokseja, joihin on valikoitu hahmoja tiettyjen hahmo-ominaisuuksien perusteella. Voi olla tietyn ikäisten boksi (ykkösluokkalaisten boksi) tietyn sub unitin boksi (Lily White, Pritemps jne.) tai jonkin pelillisen ominaisuuden esimerkiksi kortin värin mukainen boksi (Pure, Smile, Cool). Nämä boksit tulevat usein yllättäen, eikä niitä pysty ennakoimaan omissa nostosuunnitelmissa. Tällöin saattaa huomata olevansa päätöksen edessä, nostaako vai ei. Toisinaan näissä bokseissa on pelaajan suosikkiahmoja useampiakin, jolloin oman suosikkiahmon harvinaisemman kortin saaminen on todennäköisempää.

”Minun oli tarkoitus säästää sydämiä Aqoursin bokseihin, mutta Lily White boksi tulikin aikaisemmin kuin ajattelin. Ja vielä Nozomin spesifi boksi, josta saa suuremmalla todennäköisyydellä Nozomi kortteja.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Tästä eteenpäin en kyllä nosta kuin Nozomin ja korkeintaan Rinin synttäri boxeista.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Hahmoon syntyvä luja suhde on siis hyväksi myös peliyhtiölle. Jos jotain hahmoa alkaa fanittamaan, ja haluaa kerätä kaikki kortit, joutuu pakostakin käyttämään peliin myös kovaa valuuttaa. Idolipeleissä eri hahmoilla on myös usein selkeät hahmotyyppit, mitkä toistuvat pelistä toiseen. Tästä syystä jokainen pelaaja löytää itselleen juuri sen omanlaisensa suosikkiahmon. *Gachasta* nostettaessa ei koskaan voi olla varma, että juuri se kortti tulee mitä haluaisi, vaikka kyseinen kortilla olisi boxissa parempi *rate-up*. Ja jos hahmoja on enemmän kuin yksi, tällöin olemassa olevaa valuuttaa voi käyttää puolta vähemmän per hahmo, koska se täytyy jakaa kahden hahmon kesken. Tästä syystä aineistostani käykin ilmi, että suunnittelin nostoja jopa puolen vuoden päähän.

”Päätin kuitenkin nostaa ja sieltä ponnahti SSR ja toivoin sydämeistäni että se olisi ollut Nozomi. Mutta sitten se olikin Initial Honoka ja petyin todella paljon. , – –, Ei olisi pitänyt käyttää toista 50 sydäntä. Nyt voin nostaa vain kerran Wonderland Hanamarua.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”En vielä tiedä, mitä varten alan keräämään sydämiä, mutta Nozomin synttäriseksi kesäkuussa on pakko tehdä. Sinne pitäisi 120 sydäntä säästää. Tietenkin Autumn viewing olisi myös tulossa, kuten Merirosvogetti.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

”Tämä oli hyvin pettymys. olisi pitänyt jättää nostot siihen, kun sain SSR:n, mutta halusin Nozomia niin kovasti. Nyt kulutin ihan turhaan sydämiä. Tämä tulee vaivaamaan pitemmän aikaa, sillä olin niin innoissani kerännyt sydämiä Nozomin synttäriboxiin.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Aineistossani nousee monesti esille Nozomin syntymäpäiväboksi. Se oli yksi suunnitelmieni kohokohta aineistonkeruun aikana, koska Nozomi suosikkiahmonani on erityisen tärkeä. Olen joka vuosi yrittänyt säästää hänen *gachaansa* mahdollisimman paljon pehmeää valuuttaa, eikä tämä kerta ollut poikkeus. Syntymäpäivä*gachat* tulevat vain kerran vuodessa, joten niihin on hyvä valmistautua hyvissä ajoin, ellei sitten aio käyttää peliin kovaa valuuttaa.

Nozomin syntymäpäiväboksi on siitäkin mielenkiintoinen, että se näyttää hyvin pehmeän valuutan tuhlaamiskierteeni. Boksista sai vain ja ainoastaan Nozomin kortteja, joten olin valmistautunut käyttämään siihen enemmän pehmeää valuuttaa kuin muihin *gachoihin*. Olin valmistautunut hyvin, ja sainkin tehtyä kaikki *Step-up* boxin askeleet, eli 30, 40 ja 50 sydämen 10+1 nostot, joista oli mahdollista saada ainakin 1 SR+ kortti.

”Olin odottanut Nozomin synttäriboksia koko vuoden. Odotukseni olivat verrattain korkealla, sillä en ollut saanut viimekerralla Nozomin UR korttia. Päätin käyttää kaikki step-up askeleet eli 30+40+50. Sainkin niillä 3 uutta SR korttia pari jotka minulla jo oli sekä SSR initial Nozomin.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Olin saanut boxista SSR kortin, ja 3 SR korttia suosikkityöltäni. Sen olisi voinut riittävän ja olisin voinut jättää nostot siihen. Sen sijaan olin pettynyt ja tahdoin lisää. Olin päättänyt, että saisin UR-kortin, ja vaikka tiesin mahdollisuuden olevan häviävän pieni, halusin kokeilla uudelleen. Toisaalta syynä voi myös olla se, että en kokenut nostoa kovin suurena riskinä, sillä boksista sai vain suosikkityttöni kortteja, oli ne sitten tasoltaan mitä tahansa. Jos boksissa olisi voinut olla myös muita hahmoja, olisin saattanut pitää riskiä suurempana.

”Oloni oli verrattaen pettynyt, joten päätin käyttää myös 50 sydäntä ihan tavalliseen Nozomin boksiin. En saanut kuin SRiä. Olin hyvin pettynyt.”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Tavallinen Nozomin boksi tarkoittaa *gachaa*, jossa nostetaan 50 sydämellä 10+1. Eli siinä ei ole *step-up gachan* kaltaista alennusta sydämien määrässä. Olin sen verran pettynyt jopa tavalliseen nostoon, että saatujen SR määräkään ei kiinnostanut. Minulla oli tähtäimessäni vain se UR kortti, jonka halusin. Joten siirryin käyttämään sinisiä *scouting* kuponkeja, joista saattoi tulla kuka tahansa hahmo. Nostot olisi taas voinut jäädä siihen, sillä olin käyttänyt jo 50 sydäntä ja yhden sinisen tiketin liikaa suunnitelmiini nähden. Mutta peliin lisättiin myöhemmin samana päivänä Nozomin kortti uudesta *Crayon* -setistä, mikä vain pahensi tilannetta. Siirryin säästämiini vihreisiin tiketteihin. *Crayon* -kortti ei siis ollut Nozomin syntymäpäiväboksissa, koska se oli niin uusi korttijulkaisu WW-serverillä, vaan erillisessä *Honor Student Scouting* boksissa.

”Käytin vielä yhden sinisen tiketin ja silläkin tuli vain Rin. Noston jälkeen sainkin selville että peliin tuli juuri Crayon Nozomi SR, joten päätin käyttää keräämäni vihreät tiketit siihen. SR pomppasikin esiin, mutta se oli Devil Honoka. TAAS. Noh, ajattelin kuitenkin säästää huomisen vihreän tiketin siihen, että koetan huomenna uudelleen saada sitä (Nozomia).”

(Kenttäpäiväkirja 2017–2018)

Käytin siis kaiken pelin sisäisen valuuttani saadakseni suosikkityttöni UR-korttia, saamatta kuitenkaan loppujen lopuksi sitä. Tästä voi huomata miten se että tarjolla on houkuttava palkinto saa pelaajan tuhlaamaan valuuttaansa holtittomasti. Olisin voinut missä tahansa vaiheessa lopettaa ja säästää jäljellä olevan valuutan tuleviin bokseihin mutta menetin kontrollin. Onnekseni en kuitenkaan ollut kuluttanut tuohon aikaan peliin oikeaa rahaa, jolloin tuhlauksesta kärsi ainoastaan pelin sisäinen maailma. Huomioitavaa on se, että päätin edelleen jatkaa nostamista seuraavana päivänä pettymyksistä huolimatta. Uskoin siis edelleen mahdollisuuteeni saada jotain parempaa.

Pelaaja ei välttämättä ymmärrä, miten pieni UR:n 1% mahdollisuus on. Kun ajattelee, miten paljon kortteja yhdessä boksissa on kerralla, täytyy olla todella onnekas jos saa yhden UR:n saati sitten enempiä kerralla. On toki tapahtunut niinkin, että pelaajat saavat useampia UR-kortteja samalla nostolla. Aineistostakin näkee, että esimerkiksi minulla oli nostokupongeilla tehty nosto, jossa sain kaksi UR-korttia peräkkäin. Tässä oli kuitenkin suurempi todennäköisyys saada UR-kortti, kuin tavallisessa 10+1 -nostossa. Silti pelaaja uskoo onneensa ja yrittää uudestaan ja uudestaan. Sehän onnenpelien viehätys on.

Korttien ominaisuuden sitouttavat *gachaan* sillä tavoin, että jos gachassa on kortti, joka on joltain ominaisuuksiltaan sellainen mikä vetoaa pelaajaan, hän todennäköisesti palaa nostamaan tätä korttia. Toisinaan, vaikei ollut edes suunnitellut. Joskus yksi ominaisuus riittää, esimerkiksi hahmon ulkonäkö on kaunis. Toisinaan pelaaja tarvitsee tiimiinsä parantajaa (*healer*), jolloin myös se itselle ei niin mieluisa hahmokin käy. Nämäkin riippuvat hyvin paljon siitä, mikä pelaajan pelityyli on ja mikä häntä sitouttaa. Itse huomasin kaikkien edellä esitettyjen ominaisuuksien tavalla tai toisella liittyvän siihen, minkä takia palaan nostamaan *gachasta*. Tärkeimpänä minulle kuitenkin on oman suosikkiahmon korttien keräily sekä niiden omistaminen.

5. TULOKSET

Gachoista ja yllätyslaatikoista on entistä enemmän tutkimuksia, ja niiden ongelmallisuus on huomattu. Pelejä pelaavat usein nuoriso ja lapset, mikä saattaa kyseenalaiseksi sen, miten lähellä kyseiset toiminnot ovat uhkapelejä. Peliyrietykset ovat kuitenkin riippuvaisia pelaajien sitoutumisesta peleihin markkinoilla, joille tulee koko ajan uusia pelejä ja yrityksiä kilpailemaan omasta siivustaan. Ei voida pitää itsestäänselvyytenä sitä, että pelaajat jatkavat hankkimansa pelin pelaamista, vaan he saattavat olla jo huomenna lataamassa uusinta peliä laitteellensa. Tämän takia peliyrietykset koettavat saada pelaajia jäämään entistä pitemmäksi aikaa pelien pariin, tarjoamalla näille sisältöjä jotka sitouttavat.

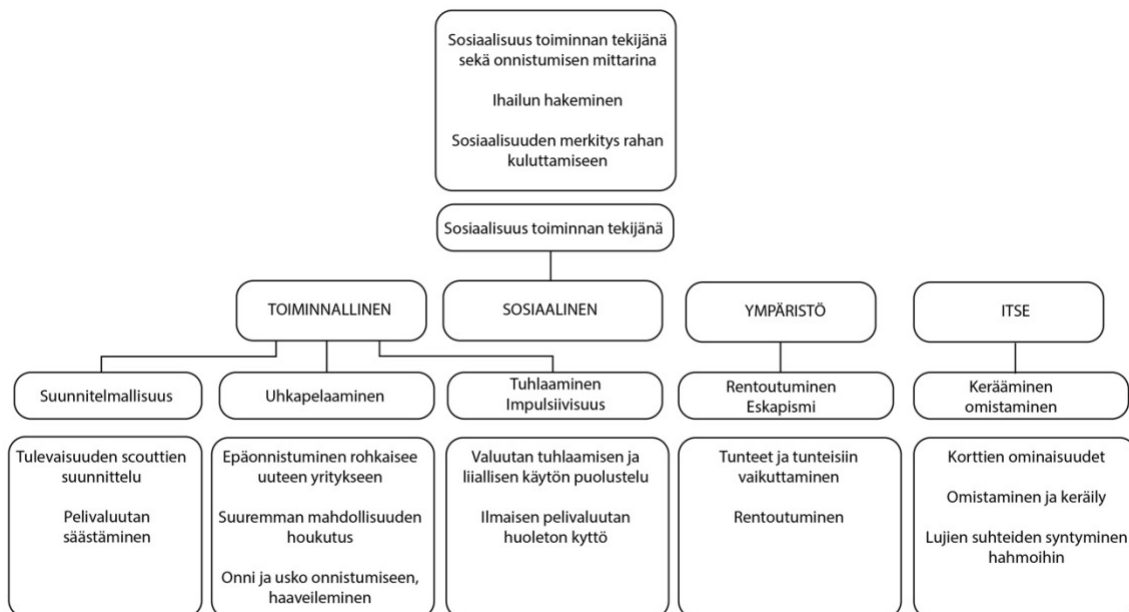
Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli tunnistaa niitä tekijöitä, jotka sitouttavat pelaajan pitkällä aikavälillä palaamaan *gachan* luo *Love Live! School Idol Festival* -pelissä. Tutkimuksen autoetnografinen aineisto on rakentunut omista havainnoistani ja tuntemuksistani LLSIF:ä pelatessani, mutta nämä tulokset kuvaavat myös muita samalla logiikalla toimivia pelejä. Täytyy kuitenkin ottaa huomioon, että vaikka olen aktiivinen pelaaja, pelityylini saattaa olla vähemmän aggressiivinen kuin toisilla pelaajilla, joilla on enemmän varaa kuluttaa peliin oikeaa rahaa. Tämä voi vaikuttaa nostojen määrään ja intensiivisyyteen. Opiskelijan tulot ovat tietävästi pienemmät kuin useimmat vakituisesti työskentelevien palkat, jolloin jo pieni määrä rahaa peliin voi olla isompi taloudellinen uhraus kuin sellaiselle, jolla tulot ovat isommat.

Tutkimuksen ajankohtaisuudesta kertoo uutisoinnit yllätyslaatikoista ja niiden vaikutuksista lapsiin sekä niiden lainvastaisuuksista (Lappalainen 2017; Mansikka 2018; Yin-Poole 2018; Lehtinen 2019.). Kun yhdistetään onnenpelien tuoma koukuttavuus, pelien sosiaalisuuteen ja hahmoihin kiintymiseen, on valmiina sekoitus, joka jo itsessään kuulostaa addiktoivalta. *Gacha* on usean pelin tärkein rahastuksen väline, joten tavat joilla pelaaja sitoutuu siihen ovat hyvin merkittäviä. Rahankulutuksesta tulee siis tapa, joka tuottaa hyvää mieltä, eikä sitä välttämättä edes itse osaa tiedostaa.

Tutkimuksen alussa minulla oli jo tiettyjä ennakko-odotuksia siitä, mitkä asiat pelissä pelaajaa sitouttivat. Suurimpana näistä oli juuri kiintymys hahmoon ja keräileminen. Odotin näiden kahden olevan näyttävämmän esillä aineistossa. En kuitenkaan aineistoa kerätessäni painottanut havaintojani ennakko-odotusten mukaan, vaan pyrin mahdollisimman neutraaliin

aineistonhankintaan. Aineisto koostuikin jokaisen noston aikaisesta tunnelmoinnista ja havainnoinnista. Vuoden mittainen aineistonkeruujakso olisi voinut olla pitempi, jos olisin niin päättänyt. Se olisi saattanut tuoda esiin paljon enemmän vaihteluja esimerkiksi sen kautta, millainen elämäntilanne minulla olisi ollut. Mutta toisaalta tiiviimpi aineisto sopi paljon paremmin tähän tutkimukseen, sillä minulla ei olisi ollut aikaa ja resursseja tuottaa laajempaa aineistoa.

LLSIF:n *gachan* sitouttavat sitoutumistyytit olivat tämän tutkimuksen perusteella **toimintaan suuntautunut, sosiaalisesti suuntautunut, ympäristöön suuntautunut** sekä **itseensä suuntautunut** (kuvio 8). Nämä neljä pääluokkaa muodostuivat kukin omista alaluokistaan. Toimintaan sitoutunut pelaajatyypin oli luokista isoin alaluokkien osalta, mikä johtuu siitä, että minusta oli tärkeää nostaa suunnitelmallisuus, uhkapelaaminen sekä tuhlaaminen/impulsiivisuus paremmin esille, sillä ne olivat selkeitä isoja teemoja pelaamiseni ympärillä.



Kuvio 8: *Gachan* sitoutumistyytit

Toimintaan suuntautunut pelaajatyypin on valmis panostamaan peliin uudestaan, epäonnistumisesta huolimatta, haaveilee optimaalisesta tuloksesta ja usein suunnittelee toimintansa etukäteen, vaikka sortuukin impulsiivisuuteen. Pelaaja haaveilee tuloksesta pelin ulkopuolella ja haluaa uskoa, että onni on tällä kertaa myötä. Hänessä on tietty uhkapelaajan

vire, vaikka ei käyttäisikään pelaamiseen kovaa valuuttaa. Pelissä kerätty pehmeän valuutan eteen on kuitenkin tehty huomattava määrä työtä, eikä sitä mielellään haaskaisi. Omassa aineostossani voi havaita tietynlaista riippuvuutta *gachan* pelaamisessa. Ei välttämättä siinä määrin, että se olisi haitallista tai haittaisi arkipäiväistä elämääni. Käyttäytymisessäni oli kuitenkin havaittavissa impulsiivisen tuhlaamista. Hetken mielijohteesta tehtyjä nostoja, jotka eivät välttämättä tuoneet minulle mitään hyvää, muuta kuin sen nostamisen riemun.

Sosiaalisesti suuntautunut sitoutumistyyppin pelaaja suorittaa toiminnon toisen pelaajan aiheuttamasta ärsykkeestä, ja joka vertaa omaa suoritustaan muihin pelaajiin. Pelaaja usein huomaa kuluttaneensa enemmän pehmeää valuuttaa, jos hänen pelaajaystävänsä ovat onnistuneet omissa nostoissaan häntä paremmin. Vertaileminen ja muiden huomion saaminen on sosiaalisesti sitoutuneen pelaajan tunnusmerkki. Vertaileminen voi tapahtua esimerkiksi sosiaalisessa mediassa, eikä niinkään pelissä. Pelaaja kuitenkin jo noston aikana saattaa ajatella, että tämä on jaettava muiden kanssa. Voisin väittää, että jos en itse olisi ollut aktiivisesti mukana sosiaalisessa mediassa tutkimuksen aikana, tämä tutkimustulos voisi olla erilainen. Sosiaalisuus kun ei tule pelissä ilmi niin vahvasti, jos ei ole mukana pelin ulkopuolisessa sosiaalisessa kanssakäymisessä. Tämä on vain hypoteesi, joka kaipaisi vahvistusta ja jatkotutkimusta. Jos tämän tutkimuksen olisi toteuttanut laajan haastatteluaineistona, tuloksesta olisi voinut käydä ilmi myös enemmän painotusta eri päätyyppien välillä.

Sosiaalisuus on tärkeä ulottuvuus jo senkin takia, että se kannustaa pelaajia myös panostamaan peliin enemmän rahallisesti. Toisen pelaajan SSR tai UR kortti toimi usein toiminnan aloittajana, mikä sai minut lopulta ostamaan kovaa valuuttaa, eli käyttämään peliin oikeaa rahaa. Tämä huomio on minulle tutkija ja pelaajana merkittävä, sillä en ollut huomannut sitä käytöksestäni ilman tätä tutkimusta. Se, että tämä sosiaalisuus ei tapahdu suoraan nostohetkellä, vaan epäsuorasti joko ennen tai jälkeen noston, tekee siitä vaikeasti havaittavan. Tästä syystä *gacha*-peleissä sosiaalisuus on hyvin tärkeä sitouttamisen tekijä.

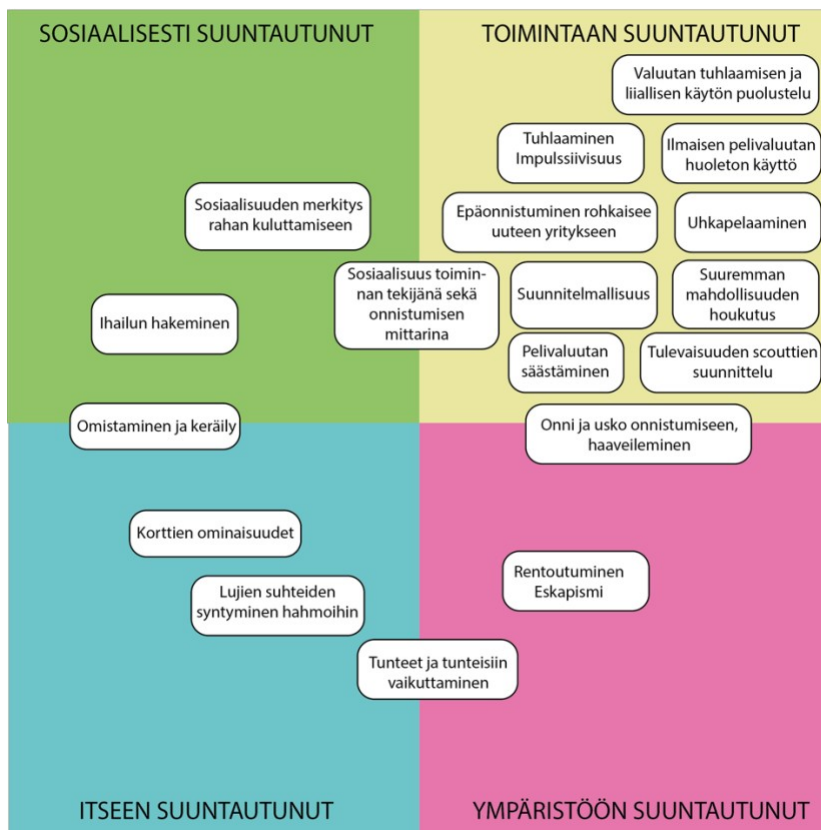
Ympäristöön suuntautunut pelaaja nauttii pelin tuomasta eskapismien tunteesta ja rentoutuu sen äärellä. Häntä pelissä sitouttaa tunteet ja niihin vaikuttaminen. Pelaajalle nostaminen on tapa palkita itseään, huolimatta siitä, mikä lopputulos on. Tästä saatu hyvänolon tunne toi myös piristävän vaikutuksen. Vaikka eskapismi kestääkin nostamisessa vain muutaman minuutin, se toi tarvittavan irtioton arjesta. Tämä sitoutumistyyppi oli tutkimuksessani vähäisin, mutta

merkittävä. Näin pelin siis tapana palkita itseäni, samalla tavalla kuin olisin voinut tehdä vaikka hyvällä ruualla. Voisi melkein sanoa, että se toimi minulle samalla tavalla kuin päihteet toisille. Tällainen avun ja pakopaikan tarjoaminen, joka koskettaa jo syväälle ihmisen tunteisiin, sitouttaa pelaajaa ilman että hän edes huomaa. Kun pelaaja kaipaa nopeaa piristysruisketta, hän kääntyy pelin puoleen. Huomattavaa on, että en pelaajana kuluttanut näihin piristäviin annoksiin kuin yksittäisiä erikoistikettejä ja yksittäisiä 5 sydämen nostoja. Minulla oli siis silti kontrolli oman pehmeän valuutan kulutukseeni. Nämä havainnot tässä tutkimuksessa ovat mielenkiintoisia, ja pitemmällä tutkimusvälillä niitä olisi voinut tulla enemmän.

Viimeisenä luokkana tutkimuksessani nousi esiin **itseän suuntautunut**. Tällä tavalla sitoutunut pelaaja haluaa *gachasta* itselleen kortteja, joita omistaa ja kerätä mahdollisimman paljon. Hänellä ovat tärkeitä korttien ominaisuudet tai sitten hänelle on valikoitunut suosikkiahmo. Minulle yllätyksenä tuli korttien ominaisuuksien tärkeys. En ollut kuvitellut että kortin peliominaisuus merkitsisi minulle niin paljon. Kuitenkin tämä oli yksiä ensimmäisiä havaintojani. Myös korttien harvinaisuustaso oli tärkeää, ja se, pystyinkö kortin idolisoimaan. Peliominaisuuden lisäksi kortin ulkonäkö oli hyvin tärkeää. Nämä kaikki yhdessä vaikuttivat siihen, palasinko *gachan* luo miten nopeasti edellisestä kerrasta. Jos *gachassa* oli tarjolla kortti joka täytti kaikki ominaisuudet joita halusi, niin siihen käytti suuremmalla todennäköisyydellä enemmän valuuttaa.

Tutkimuksen alussa selvin sitoutumisen syy minulle itselleni oli hahmoon sitoutuminen. Se myös tuli odotetusti esille. Myös se, miten kulutin enemmän pehmeää valuuttaa suosikkiahmoihini, ei tullut minulle yllätyksenä. LLSIF:n tapaisessa pelissä hahmoihin kiintyminen on kuitenkin luonnollista, ottaen huomioon että LLSIF:n ympärillä oleva monimediainen tuotanto tarjoaa mahdollisuuden kiintyä hahmoihin myös pelin ulkopuolella. Omalla kohdallani ja tutkimuksen kannalta eduksi oli se, että olin tutustunut tuoteperheeseen ensin pelin kautta. Minulle oli siis syntynyt suhde hahmoon pelin kautta, eikä pelin ulkopuolella. Tämä korostaa sitä, että on mahdollista kiintyä pelihahmoon *gacha*-pelissä, ja että se on tärkeä seikka sitouttamaan pelaajan peliin.

Aineiston perusteella huomasin alaluokkia, jotka ovat sidoksissa muihin sitoutumisluokkiin (kuvio 9). Esimerkiksi **Itseen suuntautuneen** luokan *tunteet ja tunteisiin sitoutuminen* alaluokka on läheisessä yhteydessä **ympäristöön sitoutuneen** toiminnan kautta. Se että pelaaja käyttää peliä itsensä piristämiseen on yhteydessä pelin ääressä rentoutumiseen.



Kuvio 9: Alaluokkien sitoutuminen toisiinsa

Samoin **toiminnallinen** alaluokka *onni ja usko onnistumiseen, haaveileminen* on yhteydessä eskapismiin. Pelaaja pakenee arjesta haaveidensa ja tulevan onnistumisen kuvittelemisella. **Toiminnallinen** ja **sosiaalinen** on yhteydessä *sosiaalisuus toiminnan tekijänä ja onnistumisen mittarina* alaluokan kanssa, sillä sosiaalisuus synnyttää toimintaa ja toiminnan tulos peilataan sosiaalisen kautta. Samalla tavalla myös *Sosiaalisuuden merkityksen rahan kuluttamisena* -alaluokan voi nähdä olevan tiukassa yhteydessä toiminnallisen kanssa. Koska sosiaaliset kontaktit saavat pelaajan tekemään toiminnon, eli rahan kuluttamisen. **Itse** ja **sosiaalinen** on yhteydessä löyhästi *omistamisen ja keräilyn* alaluokan kanssa, sillä sosiaalisen ihailun hakemiseen kuuluu korttien kerääminen ja niiden toisille näyttäminen.

Gachasta nostaminen onkin siis monen eri tekijän ja sitoutumistyyppien summa, mitä omaan pelaamiseen ja aineistooni tulee. Se koostuu monesta osasta, joista toiset ovat tärkeämpiä kuin toiset, mutta jokainen niistä vaikuttaa omalla tavallaan pelikokemukseen. Voisikin sanoa, että *gachasta* nostaminen on toiminnan kokonaisuus, josta ei voi erottaa vain yhtä merkitsevää osatekijää. Vaikka pelaaja kokeekin *gachan* toiminnallisen osan kiinnostavaksi, se ei silti

välttämättä sitouta pelaajaan palaamaan takaisin *gachan* luo, ellei hän ole sitoutunut myös jollain muulla tavalla. Vaikka pelaaja rakastaisi jotain pelin hahmoista, hän ei välttämättä ollenkaan välitä *gachan* toiminnasta, vaan voi ehkä kokea ahdistavaksi, jos ei saakaan nostettua *gachasta* mitään. Jollain pelaajilla saattaa jäädä joku tässä tutkimuksessa ilmi tulleesta tyyppistä pois. Esimerkiksi jotkut pelaajat eivät varmasti ole niin kiinnittyneitä pelaajayhteisöön, jolloin sosiaalinen puoli vähenee tai jää kokonaan pois.

Huomasin myös sen, että negatiiviset tulokset saivat käyttäytymiseni kallistumaan enemmän uhkapelimaiseksi, kuin positiiviset tulokset. Huono tulos sai minut käyttämään enemmän pehmeätä valuuttaa impulsiivisesti, kun taas hyvä tulos jopa esti jatkonostot, koska olin jo tyytyväinen. Voinkin sanoa, että tämä on osa gachojen koukuttavuutta. Pettymyksen ja onnen tunteet vuorottelevat, jolloin ne positiiviset kokemukset vain korostuvat huonojen rinnalla, vaikka nostoon olisi käyttänyt enemmän valuuttaa kuin oli aiemmin tarkoitus.

Sitoutumiseni *gachaan* näyttäytyy pelatessa monella eri tavalla. Suunnittelu on yksi niistä asioista, jotka eivät aluksi olleet minulle sitoutumismerkkeinä ilmiselviä. Tämä suunnitelmallisuus näkyy omassa pelaamisessani haluna pitää kirjaa tulevista *gachoista* ja niiden sisällöistä, sekä siitä, miten paljon pehmeää valuuttaa haluan kyseisiin *gachoihin* säästää. Tämä näyttäytyy ihan fyysisenä toimintona, kun kirjaan ylös mitä haluan ja mitä en. olen siis jo toiminnan tasolla valmis pelaamaan peliä seuraavan puolen vuoden ajan, mihin yleensä kirjanpitoni ylettyi.

Tämän tutkimuksen autoetnografinen aineisto tuotti havainnon, että sitoutuminen näyttäytyi myös rahankäyttönä. Kyseessä oli sekä pehmeän valuutan että kovan valuutan käyttäminen, mikä tuli itselleni yllätyksenä. Tämä havainto oli samalla mielenkiintoinen että hälyttävä, sillä en ole koskaan pitänyt omaa *gacha*-pelaamistani rahapelaamisena. Olen siis ollut valmis maksamaan pelistä, huolimatta siitä että peli itsessään on *Free-to-Play*. Se kertoo aika paljon sitoutumisesta peliin, varsinkin kun ostoja on ollut useampia. Vaikka rahankulutukseni ei ole ollut suurta, olen silti käyttänyt LLSIF:n keskihintaisen konsolipelin verran. Onko siis eroa, olisinko käyttänyt rahan konsolipeliin, vai tekemällä monta pientä mikro-ostoa mobiilipelissä. Itse en näe tällä eroa. Tämä käytetty rahamäärä on kuitenkin tuonut iloa, joka on kestänyt nämä neljä vuotta peliä pelatessani. Samalla pidän sitä myös eräänlaisena kiitoksena peliyhtiölle. He ovat luoneet jotain, josta nautin.

Lähteet

Abbasi, Amir Zaid & Ting, Ding Hooi & Hlavacs, Helmut & Costa, Liliana Vale & Veloso, Ana Isabel 2019. *An Empirical Validation of Consumer Video Game Engagement: A Playful-Consumption Experience Approach*. Entertainment Computing 29 (2019) 43–55. [<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.12.002>] viitattu 18.1.2019

Adams, Tony E. & Holman Jones, Stacy & Ellis, Carolyn 2015: *Autoethnography. Understanding Qualitative Research*. UK: Oxford University Press.

Bouvier, Patrice & Lavoué, Elise & Sehaba, Karim 2014. *Defining Engagement and Characterizing Engaged-Behaviours in Digital Gaming*. –Simulation & Gaming 2014, Vol. 45(4–5), 491–507. SAGE Publications. [<https://doi.org/10.1177/1046878114553571>] viitattu 8.11.2018

Chang, Heewon 2013. Individual and Collaborative Autoethnography as Method. A Social Scientist's Perspective. –Tony E. Adams, Carolyn Ellis & Stacy Holman Jones (toim.), *Handbook of Autoethnography*, 107–122. London: Routledge.

Chang, Heewon 2008: *Autoethnography as Method*. California: Left Coast Press.

Duncan, Margot 2004. *Autoethnography: Critical appreciation of an emerging art*. - International Journal of Qualitative Methods 3 (4). Viitattu 3.6.2015. http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/3_4/pdf/duncan.pdf

Famularo, Jessica 2017. 'Fire Emblem Heroes' Is a Gacha Game – Here's What That Means. Inverse. [<https://www.inverse.com/article/27267-what-are-gacha-games-fire-emblem-heroes?refresh=34>] viitattu 28.9.2018

Fingerroos, Outi & Jouhki, Jukka 2014: Etnologinen kenttätyö ja tutkimus: Metodien monimuotoisuuden pohdintaa ja esimerkkitapauksia. –Pilvi Hämeenaho ja Eerika Koskinen-Koivisto (toim.), *Moniulotteinen etnografia*, 79–109. Helsinki: Tallinnan kirjapaino.

Fox, Jesse & Gilbert, Michael & Tang, Wai Yen 2018. *Player Experiences in a Massively Multiplayer Online Game: A Diary Study of Performance, Motivation and Social Interaction*. –New Media & Society 2018, Vol. 20(11), 4056–4073. SAGE Publications [<https://doi.org/10.1177/1461444818767102>] viitattu 8.11.2018

Google Play 2019a. *Tuottavimmat: Sovellukset*. [<https://play.google.com/store/apps/collection/topgrossing?hl=fi>] viitattu 14.1.2019.

Google Play 2019b. *Tuottavimmat: Pelit*. [<https://play.google.com/store/apps/category/GAME/collection/topgrossing?hl=fi>] viitattu 14.1.2019

Hämeenaho, Pilvi & Koskinen-Koivisto, Eerika 2014. Etnografian ulottuvuudet ja mahdollisuudet. –Pilvi Hämeenaho ja Eerika Koskinen-Koivisto (toim.), *Moniulotteinen etnografia*, 7–29. Helsinki: Tallinnan kirjapaino.

Kallio, Kirsi Pauliina & Frans Mäyrä & Kirsikka Kaipainen 2010: *At Least Nine Ways to Play: Approaching Gamer Mentalities*. *Games & Culture* (2011), 6:4, s. 327–353. [<https://tampub.uta.fi/handle/10024/65823>] viitattu 13.7.2017.

Kanerva, Taija 2016: *Cultures Combined: Japanese Gachas Are Sweeping F2P Mobile Games In The West*. Helsinki: Game Refinery. [<http://www.gamerefinery.com/japanese-gachas-sweeping-f2p-games-west/>] viitattu 28.9.2018.

Kinnunen, Jani & Alha, Kati & Paavilainen, Janne 2016. *Creating Play Money for Free-To-Play and Gambling Games*. [<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2994336>] viitattu 28.9.2018.

Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans 2018. *Pelaajabarometri 2018 – Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampereen Yliopisto. [<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/104293/978-952-03-0870-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>] viitattu 8.1.2019.

Kim, Sunha & Chang, Mido & Deater-Deckard, Kirby & Evans, Michael A. & Norton, Anderson & Samur, Yavus 2017. *Educational Games and Students' game Engagement in Elementary School Classrooms*. *Journal of Computers in Education* 4 (2017):4, 395–418. [<https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-017-0095-4>] viitattu 18.1.2019.

Kinnunen Jani 2016. *Reilusti addiktiivinen peli – Pelinkehittäjien näkökulma vastuullisiin free-to-play- ja rahapeleihin*. *Yhteiskuntapolitiikka* 81 (2016):4, 407–417. [http://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131567/YP1604_Kinnunen.pdf?sequence=1&isAllowed=y] viitattu 10.1.2019.

Lappalainen, Elina 2017. *Poliisi ja sisäministeriö tarkkailevat tietokonepelien maksumekanismeja – ”Vaatii analyysia onko Suomen arpajaislain piirissä”*. *Talouselämä*. [<https://www.talouselama.fi/uutiset/poliisi-ja-sisaministerio-tarkkailevat-tietokonepelien-maksumekanismeja-vaatii-analyysia-onko-suomen-arpajaislain-piirissa/e7e9a146-6cce-351f-9f54-5992dcbc0461>] viitattu 7.1.2019.

Lappalainen, Elina 2018. *Joona Sotalan tuore MM-pokaali toi 280 000 dollaria – E-urheilumenestys ruokkii myös sponsoreita*. *Talouselämä*. [<https://www.talouselama.fi/uutiset/joona-sotalan-tuore-mm-pokaali-toi-280-000-dollaria-e-urheilumenestys-ruokkii-myo-sponsoreita/064d9884-5a51-3925-8d6b-d7998cef2292>] viitattu 10.1.2019.

Lee, A. Austin & Pulos, Alexis 2017: Introduction: Histories and Industries of Gameplay – Seungcheol Austin Lee & Alexis Pulos (toim.), *Transnational Context of Development History, Sociality, and Society of Play: Video Games in East Asia*, 1–9. Palgrave Macmillan US: New York.

Lehtinen, Toni 2019. *Supercellin uutuspeli iskee ihmisen heikkouksiin ja koukuttaa – vanhempien on syytä olla hereillä*. Helsingin Sanomat. [<https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000006003437.html>] viitattu 18.3.2019.

Li, Mengxiang & Jiang, Qiqi & Tan, Chuan-Hoo & Wei, Kwok-Kee 2014. *Enhancing User-Game engagement Through Software Gaming Elements*. Journal of Management Information Systems Vol 30, No.4. 115–149. [<https://doi.org/10.2753/MIS0742-1222300405>] viitattu 18.1.2018.

Love Live School Idol Festival 2018a. *Home Page*. [<https://www.school-fes.klabgames.net/>] viitattu 26.9.2018

Love Live School Idol Festival 2018b. *Introduction*. [<https://www.school-fes.klabgames.net/introduction/>] viitattu 26.9.2018.

Love Live School Idol Festival 2018c. *21M Overseas Players – Special Video Message*. [<https://www.school-fes.klabgames.net/news-content/20180831.html>] viitattu 26.9.2018.

Mansikka, Ossi 2018: *Yllätyslaatikot ovat pelien uusi villitys – Suomen poliisi selvittää asiaa, koska se vaikuttaa laittomalta*. Helsingin Sanomat. [<https://www.hs.fi/nyt/art-2000005827320.html>] viitattu 19.9.2018.

Matikainen, Jenny 2018. *Lasten nettiaddiktiosta tuli Kiinassa sosiaalinen ilmiö – viranomaiset määräsivät suosikkipeleihin tuntirajoituksen ja sulkivat maan pelimarkkinat*. Yle Uutiset. [<https://yle.fi/uutiset/3-10550979>] viitattu 14.1.2019.

Merriam-Webster 2018. Sanakirja. *Gamble*. [<https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamble>] viitattu 22.11.2018.

Muncey, Tessa 2010. *Creating Autoethnographies*. SAGE Publications Inc. California.

Mäyrä Frans et al. 2010: *Monialainen pelitutkimus. – Sami Serola (toim.), Ote informaatiosta. Johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan*, 306–354. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Parviainen, Aapo 2018. *Lotto on enemmän kuin rahapeli: ”Se on osa hyvinvointivaltion eetosta”*. Yle Uutiset. [<https://yle.fi/uutiset/3-10523155>] viitattu 10.1.2019.

Procci, Katelyn & Bowers, Clint 2011: *An Examination of Flow and Immersion in Games*. Proceedings of The Human Factors and Ergonomics Society 55th annual meeting 2011, 2183–2187. University of Central Florida: Orlando, FL. [<https://doi.org/10.1177/1071181311551455>] viitattu 8.11.2018.

Procci, Katelyn & Bowers, Clint A. & Jentsch, Florian & Sims, Valeria K. & McDaniel, Rudy 2018. *The Revised Game Engagement Model: Capturing the Subjective Gameplay Experience*. Entertainment Computing 27 (2018) 157–169. [<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2018.06.001>] viitattu 18.1.2019.

Romer, Dan & Moreno, Megan 2017. *Digital Media and Risks for Adolescent Substance Abuse and Problematic Gambling*. Pediatrics vol.140, 103–106. [http://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/140/Supplement_2/S102.full.pdf] viitattu 22.11.2018.

School Idol Tomodachi 2018. *Cards*. [<https://schoolido.lu/cards/>] viitattu 19.3.2019.

Seppänen, Janne 2005. *Visuaalinen kulttuuri: Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Tampere: Vastapaino.

Shibuya, Akiko & Teramoto, Mizuha & Shoun, Akiyo 2015: *Systematic Analysis of In-game Purchases and Social Features of Mobile Social Games in Japan*. Digital Games Research Association DiGRA. [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/137_Shibuya_etal_Systematic-Analysis-of-In-game-Purchases.pdf] viitattu 19.3.2019.

Shibuya, Akiko & Teramoto, Mizuha & Shoun, Akiyo 2017: *In-Game Purchases and Event Features of Mobile Social Games in Japan*. –Seungcheol Austin Lee & Alexis Pulos (toim.), *Transnational Context of Development History, Sociality, and Society of Play: Video Games in East Asia*, 95-122. Palgrave Macmillan US: New York.

SimilarWeb 2018. *Mobile App Ranking*. [<https://www.similarweb.com/apps/top/google/store-rank/jp/all/top-grossing>] viitattu 14.1.2019.

Snodgrass, Jeffrey G. & Dengah II, H. J. Francois & Lacy, Michael G. & Fagan, Jesse 2013. *A Formal Anthropological view of motivation models of Problematic MMO play: Achievement, Social, and Immersion Factors on the Context of Culture*. – Transcultural Psychiatry 50(2), 235–262. [<https://doi.org/10.1177/1363461513487666>] viitattu 8.11.2018.

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. uudistettu painos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Turner, Lydia. 2013. *The Evocative Autoethnographic 1: The Relational Ethichs of Writing About Oneself*. –Grant, Alec & Turner, Lydia & Short, Nigel P (toim.), *Contemporary*

British Autoethnography, 213–229. Rotterdam: Sense Publishers.

[https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-94-6209-410-9_14] viitattu 21.9.2018.

Uotinen, Johanna. 2014. *Autoethnography in Media Studies - Digitalization of Television in Finland, or Carrying Home Cardboard Boxes*. The International Encyclopedia of Media Studies. 7:2:9:217–235.

Verhagen, Harko & Johansson, Magnus & Jager, Wander 2017. Games and Online Research Methods. –Nigel G. Fielding & Raymond M. Lee & Grant Blank (toim.), 414–428. *The SAGE Handbook of Online Research Methods*. Los Angeles: Sage Publications.

[<http://dx.doi.org/10.4135/9781473957992.n17>] viitattu 26.9.2018.

Wijman, Tom 2018. *Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 billion in 2018*. Newzoo.

[<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>] viitattu 18.1.2019.

Wiltshire, Alex 2017. *Behind the Addictive Psychology and Seductive art of Loot Boxes*. PC Gamer. [<https://www.pcgamer.com/behind-the-addictive-psychology-and-seductive-art-of-loot-boxes/>] viitattu 28.9.2018.

Yin-Poole, Wesley 2018. *Now Belgium Declares Loot Boxes Gambling and Therefore Illegal*. Eurogamer. [<https://www.eurogamer.net/articles/2018-04-25-now-belgium-declares-loot-boxes-gambling-and-therefore-illegal>] viitattu 7.1.2018.

Yle Uutiset 2018. *Suomi voitti e-urheilun MM-kultaa, Ruotsi nurin finaalissa 3-0*.

[<https://yle.fi/urheilu/3-10502629>] viitattu 10.1.2019.

Yu, Hongsik 2016. Development of an Internet Gaming Addiction Scale Based on the DSM-5's Nine Diagnostic Criteria with South Korean Gamer Samples –Seungcheol Austin Lee & Alexis Pulos (toim.), *Transnational Context of Development History, Sociality, and Society of Play: Video Games in East Asia*, 211–236. Palgrave Macmillan US: New York.

LIITELUETTELO

LIITE 1: Autoetnografinen aineisto

LIITE 2: Pelit

LIITE 3: Taulukot

LIITE 4: Kuviot

LIITE 5: Kuvat

LIITE 6: Sanasto

LIITE 1: Aineisto

Kenttäpäiväkirja 2017–2018

LIITE 2: Pelit

Love Live! School Idol Festival (WW-versio) [<https://www.school-fes.klabgames.net/>]

LIITE 3: Taulukot

Taulukko 1: <i>Korttien harvinaisuus ja määrä pelissä Tammikuussa 2019</i>	18
Taulukko 2: <i>Esimerkki korttien ilmestymisprosentista Honor Student Scouting -gachassa China-setin aikaan</i>	19

LIITE 4: Kuviot

Kuvio 1: Pelaajan huomion kulku oikeasta maailmasta pelimaailmaan (Bouvier & Lavoué & Sehaba 2014, 497.)	25
Kuvio 2: Sitoutumistyytit LLSIF-pelissä.....	38
Kuvio 3: Sitoutumistyytit	39
Kuvio 4: Sosiaalisuuden alaluokat	40
Kuvio 5: Toiminnallinen sitoutumistyyppi LLSIF:ssä	43
Kuvio 6: Ympäristöön suuntautunut sitoutumistyyppi	50
Kuvio 7: Itseen suuntautunut sitoutumistyyppi LLSIF:ssä	53
Kuvio 8: Gachan sitoutumistyytit.....	63
Kuvio 9: Alaluokkien sitoutuminen toisiinsa	66

LIITE 5: Kuvat

Kuva 1: ”Love Live! School Idol Festival:in aloitusruutu Aqours:in hahmoilla”	6
Kuva 2: Nostonäkymä LLSIF:n gachassa.....	10
Kuva 3: ”Aqoursin 2019 vuoden Uuden Vuoden Step-Up boksi”	11
Kuva 4: ”Pelissä on kaksi idoliryhmää μ's (vasemmalla) ja Aqours (oikealla)”	13
Kuva 5: ”LLSIF:n pelaaminen tapahtuu painamalla rinkuloita oikealla hetkellä”	15
Kuva 6: ”Pelissä voi ostaa joko sydämiä tai paketteja, joissa tulee muitakin hyödykkeitä” ...	16
Kuva 7 : ”Idolisoimattomasta kortista (vasen) idolisoiduksi kortiksi (oikea)”	14
Kuva 8 : ”N-, R-, SR-, SSR- ja UR-kirjekuoret”	19
Kuva 9 : ”Hanamarun UR, SSR, SR ja R kortteja vertaillen huomaa, miten grafiikkaa muuttuu hiotummaksi.”	20
Kuva 10: Kuva 10: Kortit tulevat 9 kortin seteissä, joissa hahmoilla on yhtenäiset, teemoitetut asut	20
Kuva 11 : ”Kahdesta UR kortista muodostuu pelissä pari, jotka ovat teemaltaan yhtenäiset” ..	21
Kuva 12 : ”Scouting Tickettejä saa haalittua esimerkiksi eventtien yhteydestä”	22
Kuva 13 : “Scouting coupon- nostot ovat aina pelissä auki”	23
Kuva 14: ” Aqoursin ja μ's:n erilliset gachat”	23

LIITE 6: Sanasto

10+1 nosto. 50 sydämellä tehty nosto jossa saa yhteensä 11 korttia. Yksi kortti on usein aina taattu SR+-tasoinen kortti.

Gacha. Etenkin aasialaisissa peleissä oleva yllätyslaatikko, johon pelaaja maksaa tietyn määrän pelivaluuttaa ja saa vastineeksi *gachassa* olevista asioista arpomalla valitun hyödykkeen. *Gachoissa* on yleensä prosentiosuuden eri hyödykkeiden todennäköisyydelle tulla nostetuksi.

Eventti. Pelin sisäinen kilpailu, jossa pelaajat suorittavat haasteita ja saavat niistä palkinnoiksi pelissä hyödyttäviä hyödykkeitä. Pelaajat saattavat pelata vastakkain siitä, kuka suoriutuu kappaleista korkeimmilla pisteillä, tai koettavat selviytyä heille annetuista haasteista. *Eventit* kestävät vain tietyn ajan, jonka jälkeen he saavat vielä palkinnoksi asioita riippuen siitä, millä sijalla he ovat kokonaistilastoissa.

Honor Student Scouting. Pelissä oleva *gacha*, josta voi saada SR+ tasoisia kortteja, ja johon uusien settien kortit lisätään.

Korttiseti. LLSIF:ssä kortit julkaistaan 9 kortin korttiseiteissä. Kummallakin idoliryhmällä julkaistaan erilliset, toisista riippumattomat setit. Seteillä on aina jokin teema, esimerkiksi ystävänpäivä tai Halloween. Hahmoilla on tyyliltään samanlaiset asut, jotka sopivat teemaan. Aqoursilta setit julkaistaan kahdessa osassa, jossa kummassakin on yksi UR-tasoinen kortti, jotka yhdessä muodostavat parin. μ 's:lla korttiseti julkaistaan neljässä osassa, eli Aqoursilta on ehtinyt tulla ulos 2 uutta kokonaista korttisetiä samaan aikaan, kuin μ 's:ta vain yksi. Tämä johtuu siitä, että peli painottuu nykyään enemmän Aqoursin puolelle.

Love Gems. Myös tunnetaan nimellä *Loveca* tai suomennettuna sydämet. Pelin sisäistä valuuttaa, jolla voi nostaa kortteja *Honor Student Scouting* -boksista, tai täyttää LP-pisteet joilla pelissä pystyy pelaamaan kappaleita.

Login Bonus. Pelaaja voi saada kerran päivässä peliin kirjautuessaan palkkion, joka vaihtelee päivän mukaan. Nämä voivat olla sydämiä, ystäväpisteitä, kortteja tai kolikkoja. *Special login*

bonukset tapahtuvat kampanjoiden yhteydessä, jolloin palkintona voi olla kortteja tai erilaisia tikettejä, jotka oikeuttavat nostoihin *gachasta*.

Rate Up. Uusissa *scouting* -bokseissa oleva prosenttiosuuksien muutos, mikä antaa paremman mahdollisuuden saada uuden setin kortteja.

SR+-tasoinen kortti. Kortti, joka on joko SR-, SSR-, tai UR-tasoinen.

Yllätyslaatikko. Pelaaja sijoittaa yllätyslaatikkoon tietyn summan pelivaluutaa ja saa sieltä arpomalla itselleen jonkin hyödykkeen, hahmon tai muun pelissä avustavan tekijän. Kyseessä on siis eräänlainen onnenpeli.