

# **Sky: Children of the Community**

**Interaktiivisen musiikin ja musisoinnin merkitykset**

***Sky: Children of the Light* -pelin yhteisössä**

Tutkielma (Maisteri)

22.7.2024

Helka Marjamäki

Musiikkikasvatuksen aineryhmä

Sibelius-Akatemia

Taideyliopisto

<p><b>Tutkielman nimi</b></p> <p>Sky: Children of The Community. Interaktiivisen musiikin ja musisoinnin merkitykset <i>Sky: Children of The Light</i> -pelin yhteisössä.</p>	<p><b>Sivumäärä</b></p> <p>67 + 6</p>
<p><b>Tekijän nimi</b></p> <p>Helka Marjamäki</p>	<p><b>Lukukausi</b></p> <p>Syksy 2024</p>
<p><b>Aineryhmän nimi</b></p> <p>Musiikkikasvatuksen aineryhmä</p>	
<p>Tämän laadullisen tapaustutkimuksen kohteena on peliyhteisön sisäinen musiikillinen toiminta onlinepelissä <i>Sky: Children of The Light</i>. Pelissä on pitkälle kehitetty musiikkisysteemi, jonka avulla pelaajat voivat soittaa erilaisia soittimia sekä kuunnella toisten pelaajien soittamista ja reagoida siihen.</p> <p>Tutkimustehtävänäni on tarkastella sosiaalipsykologisista lähtökohdista Skyn yhteisön toimintaa ja sen luomia edellytyksiä pelaajan musiikilliselle kokemiselle. Analysoin, millaisia merkityksiä pelaajat antavat musiikilliselle tekemiselle henkilökohtaisen musiikkisuhteen näkökulmasta ja osana peliyhteisöä. Lisäksi tutkin, kuinka pelin avulla voidaan kehittää prososiaalista käyttäytymistä ja edistää yhteisöllisyyttä erityisesti musiikillisen toiminnan avulla. Tutkimuskysymykseni on:</p> <p>Miten pelaajat kuvailevat musiikillista tekemistä ja millaisia merkityksiä he antavat sille osana peliyhteisöä ja oman musiikkisuhteensa näkökulmasta?</p> <p>Tutkimukseni käsitteellinen viitekehys koostuu käytäntöyhteisön merkityksestä musiikissa ja pelaamisessa, immersion ja virtaavuuden (flow) käsitteistä sekä pelimusiikin, sen tutkimuksen ja pelillistämisen merkityksistä opetuksessa. Keräsin tutkimuksen aineiston laadullisena kyselytutkimuksena ja analysoin sen laadullisen sisällönanalyysin menetelmiä käyttäen.</p> <p>Tutkimuksen tulokset osoittavat, että Skyssa yhteisö, sosiaalinen vuorovaikutus ja pelin sisäinen musiikillinen toiminta ovat vahvasti sidoksissa toisiinsa. Sosiaalinen toiminta koetaan pelissä vaihtelevaksi, mutta tästä huolimatta musiikillinen tekeminen on lisännyt useiden pelaajien motivoituneisuutta heidän omissa soittoharrastuksissaan ja musiikin luovassa toiminnassa, parhaassa tapauksessa vahvistaen heidän musiikillista toimijuuttaan. Sosiaalinen toiminta ulottuu myös pelin ulkopuolelle, jossa pelaajat keskustelevat keskenään ja jakavat esimerkiksi pelin musiikkiin liittyvää materiaalia kuten nuotteja ja soittovideoita. Lisäksi pelin fanit ovat kehittäneet muun muassa musiikkisysteemiin pohjautuvan sovelluksen, jonka avulla voi harjoitella soittamista ja tehdä itse kappaleita.</p> <p>Tulosten perusteella jatkotutkimuksessa tulisi tarkastella syvemmin pelien ja pelimusiikin psykologisia vaikutuksia peilaten erityisesti pelien asemaan nyky-yhteiskunnassa ja maailmantilanteessa. Lisäksi Sky tarjoaa monipuolisen tutkimusympäristön, jota lähestyä esimerkiksi pelintekijän tai pelisäveltäjän näkökulmasta.</p>	
<p><b>Hakusanat</b></p> <p>käytäntöyhteisö, musiikkikasvatus, pelimusiikki, pelitutkimus, soittaminen, videopeli, yhteisö</p>	
<p><b>Tutkielma syötetty plagiointitarkastusjärjestelmään</b></p> <p>22.7.2024</p>	



Sound is more than half of the experience

# Sisällys

Sisällys .....	4
1 Johdanto .....	6
2 Tutkimusympäristönä Sky .....	9
2.1 Pelin kulku.....	9
2.2 Äänimaailma .....	12
2.3 Peliyhteisö .....	13
3 Käsitteellinen viitekehys .....	18
3.1 Peliyhteisö käytäntöyhteisönä .....	18
3.1.1 Käytäntöyhteisö .....	18
3.1.2 Musiikin käytäntöyhteisöt .....	19
3.1.3 Toiminta virtuaali- ja peliyhteisöissä.....	22
3.2 Immersio ja Flow.....	24
3.3 Pelien mahdollisuudet musiikkikasvatuksessa.....	27
3.3.1 Pelillistäminen ja leikki .....	29
3.3.2 Pelimusiikki ja sen tutkimus.....	32
4 Tutkimuksen toteutus .....	34
4.1 Tutkimustehtävä ja -kysymys.....	34
4.2 Metodologiset lähtökohdat .....	34
4.3 Aineistonkeruun menetelmät ja prosessi .....	36
4.4 Aineiston analyysin menetelmät ja prosessi.....	38
4.5 Tutkimusetiikka.....	39
5 Tulokset.....	41
5.1 Sosiaalisuuteen liittyvät affordanssit.....	41
5.1.1 Sosiaalisuus pelaajan näkökulmasta .....	41
5.1.2 Toiminta yhteisössä .....	44

5.2 Musiikki sosiaalisena välineenä .....	47
5.2.1 Musiikin sosiaaliset affordanssit.....	47
5.2.2 Pelaajien suhde musiikkiin .....	51
6 Johtopäätökset ja pohdinta .....	56
6.1 Luotettavuustarkastelu.....	61
6.2 Tulevia tutkimusaiheita .....	62
Lähteet.....	63
Liite 1 .....	73
Liite 2 .....	74
Liite 3 .....	75

# 1 Johdanto

Eräänä pandemian aikaisena kesänä latasin tabletilleni uuden onlinepelin. Ensimmäisinä päivinä tutustuin peliin lähinnä itsekseni. Pelasin hyvin intensiivisesti suuren osan vapaa-ajastani, sillä pelin visuaalinen ilme, taustamusiikki ja pelihahmon lentomekaniikan viihdyttävyyksensä saivat minut uppoutumaan peliin täysin. Edetessäni pidemmälle otin vähitellen kontaktia muihin pelaajiin ja tutustuin heihin, jolloin huomioni alkoi kiinnittyä musiikin vaikutukseen pelissä: musiikki yhdisti ihmisiä tavalla, johon en ollut törmännyt peleissä koskaan aikaisemmin.

*Sky: Children of The Light* (Thatgamecompany 2019) on alun perin mobiilialustalle julkaistu avoimen maailman onlinepeli (internetin välityksellä pelattava videopeli), joka perustuu sosiaaliselle kanssakäymiselle muiden pelaajien kanssa. Verbaalinen kommunikaatio on Skyssa rajattua, joten yleisimmät kommunikaatiotavat ovat pelihahmon (*avatar*) eleet ja ääni. Yksi äänenkäytön tavoista pelissä on musiikki. Musiikki on peleissä tärkeä elementti, sillä sen avulla luodaan tunnelmaa ja vahvistetaan tarinankerrontaa. Videopelien musiikki on interaktiivista, mikä tarkoittaa, että se muuttuu pelaajan tekemien päätösten mukaan, mutta usein pelimusiikin funktio on kuitenkin toimia pelin taka-alalla taustamusiikkina. Skyssa musiikilla on erityinen rooli, sillä pelissä voi keräillä ja soittaa virtuaalisesti erilaisia soittimia ja muiden pelaajien on mahdollista reagoida kuulemaansa soittoon pelihahmonsa kautta erilaisin äänin ja elein. Tässä tutkielmassa musiikki ei siis viittaa vain esimerkiksi taustamusiikkiin, joka on myös tärkeä osa peliä, vaan peliin rakennettuun musiikkisysteemiin ja musiikin ympärille luotuihin interaktiivisiin elementteihin. Vaikka kyseiset elementit eivät ole pelin pääasiallinen tarkoitus, ne vaikuttavat vahvasti pelin sosiaaliseen toimintaan. Sky tarjoaa turvallisen tilan harjoitella ja kokeilla musisointia: pelin maailmasta löytyy paljon erilaisia alueita ja piilopaikkoja, joihin pelaajat usein vetäytyvät soittamaan yksin tai toisten pelaajien kanssa.

Oma ystäväystymiseni muiden pelaajien kanssa tapahtui useimmiten musiikin kautta. Esimerkiksi eräs pelaaja opetti minulle soittamansa kansanlaulun huomattuaan, että olin lennähtänyt hänen vierelleen ja tapailin melodiaa omalla soittimellani. Viestittelymahdollisuutta ei vielä ollut, joten opetustilanne tapahtui sanattomasti vuorotellen. Opittuani kappaleen oli minun vuoroni opettaa häntä, mutta halusin viedä oppitunnin astetta pidemmälle. Siispä opetin pelaajalle melodian Hoagy Carmichaelin kappaleesta *Heart and Soul*

(1938) ajatuksenani säestää soinnuilla. Vaikka palvelimen viive vaikeutti yhteissoittoa, saimme parhaimmillaan aikaiseksi jotain oikeaa musiikkiesitystä muistuttavaa, jota kerääntyi katsomaan muutamien ympärillä lennelleen pelaajan joukko. Tilanne muistutti hämmentävän paljon vapaan säestyksen tuntia, vaikka ainoa todiste toisen osapuolen olemassaolosta oli hänen pelihahmonsa soittamassa pikkuruista pianoa. Olin tähän saakka pelannut paljon onlinepelejä, mutten missään ollut törmännyt näin konkreettiseen ja suoraviivaiseen tapaan musisoida pelin sisällä.

Skyn musiikilliset elementit ovat kasvaneet merkittävästi pelin kehittyessä ja pelaajamäärien kasvaessa. Peliä päivitetään aktiivisesti, ja uusimpien sovelluspäivitysten myötä peliin on lisätty oma kokonaan musiikille omistettu alueensa, jossa sijaitsee muun muassa vain pelaajalle itselleen näkyvä ja kuuluva soittoharjoitteluun tarkoitettu tila. Uusia soitimia lisätään peliin säännöllisesti, ja merkittävimpiä musiikkitapahtumia ovat olleet yhteistyössä norjalaisen pop-artisti Auroran kanssa järjestetyt virtuaaliset konsertit vuosien 2022 ja 2023 vaihteessa. Elokuussa 2023 peli pääsi Guinnessin ennätyskirjaan yksittäisen palvelimen 10 000 osallistujamäärällä (yhteen laskettu määrä palvelimilla oli yli 1,25 miljoonaa pelaajaa).

Onlinepelien yhteisöt ovat usein aktiivisia ja ulottuvat myös pelin ulkopuolelle (ks. Taylor 2009), eikä Sky ole tämän suhteen poikkeus. Pelin virallisella yli 500 000 jäsenen Discord-kanavalla keskustellaan aktiivisesti muun peliin liittyvän ja liittymättömän ohella musiikista ja jaetaan siihen liittyvää materiaalia, kuten muun muassa nuotteja tai videoita omasta soitosta pelissä. Myös videoistopalveluihin ladataan Sky-aiheisia videoita, jotka voivat vaihdella tutoriaaleista musiikkiesityksiin. Yhteisöjen tutkiminen on olennaista, sillä ne kertovat paljon ihmisten sosiaalisesta toiminnasta ja keskinäisestä vuorovaikutuksesta. Peliyhteisöjen tutkiminen on tämän lisäksi arvokasta nykykulttuurin ja sen ilmiöiden ymmärtämisen kannalta.

Peliteollisuus on teknologian kehittymisen myötä vaikuttanut suuresti sosiaaliseen yhteiskuntaan. Pelit ovat olleet osa nuorten arkea 2010-luvulta lähtien (Meriläinen 2024), ja suomalaisista 80,3 prosenttia pelaa aktiivisesti. Peliteollisuuden kasvaessa räjähdysmäisesti myös pelien ja pelimusiikin tutkimus on kasvattanut merkitystään varteenotettavana tieteenalana. Siksi onkin loogista, että musiikkikasvatuksen alalla otetaan huomioon pelien merkittävyys ja potentiaali. Pelit voivat tarjota paitsi tuttuja toimintaympäristöjä myös mielekkäitä toimintatapoja, jotka voivat rakentavasti esiteltyinä motivoida kehittämään erilaisia taitoja. Mikä tekee juuri Skysta ainutlaatuisen on tapa, jolla se on saanut

erilaisista lähtökohdista ponnistavat pelaajansa kiinnostumaan musiikillisesta toiminnasta myös pelin ulkopuolella. Peli toimii siis informaalin oppimisen ympäristönä, jossa sekä pelaajien oppiminen että toisten pelaajien opettaminen on itseohjautuvaa ja spontaania. On myös tärkeää mainita, että vaikka opetuskäyttöön kehitetyt pelit ovat mielenkiintoinen ja olennainen tutkimuskohde, tässä tutkielmassa kyse on viihdekäyttöön luotujen pelien potentiaalista ja vaikutuksesta.

Sky tarjoaa näkemykseni mukaan monin tavoin erityisen peliympäristön, jota tutkia paitsi musiikkikasvatuksen myös yleisesti kasvatuksen ja sosiaalipsykologian näkökulmasta. Videopelit heijastelevat usein kunkin pelin kehityksen aikaisen maailman alati muuttuvia ja kehittyviä sosiokulttuurisia normeja (Kingsland 2022). On tutkittu sitä, kuinka videopelien kautta käsitellään esimerkiksi mielenterveyteen (ks. Schlote & Major 2021) tai ilmastonmuutokseen (ks. Fernández Galeote ym. 2022) liittyviä ajankohtaisia teemoja, ja samankaltaisia aiheita nostetaan esiin myös Skyssa (ks. alaluku 2.1). Vaikka peli on viisi vuotta vanha, ei siitä ole tähän mennessä julkaistu kuin kaksi tutkimusta, minkä vuoksi koen tämän tutkimuksen paitsi tärkeäksi myös ajankohtaiseksi. Koen positioni tutkijana myös tärkeäksi, sillä vuosikymmenten aikana peleistä on tehty tutkimusta lähinnä sellaisten tutkijoiden toimesta, jotka eivät ole itse pelanneet aktiivisesti ja jotka ovat keskittyneet pelien vaikutuksiin itse pelin funktion syvällisen tarkastelun sijaan (ks. Ermi & Mäyrä 2004, 23–24). On oleellista tuoda oman, videopelien ja internetin parissa kasvaneen sukupolveni näkökulmaa esiin sekä pyrkiä tuomaan esiin kaikki se taito, jota pelien luomisprosessit vaativat ja toisaalta pelit voivat kehittää.

Käsittelen tutkielmassani Skyn yhteisöä ja sen pelaajien antamia merkityksiä musiikilliselle toiminnalle pelin kontekstissa. Tutkimustehtävänäni on analysoida, millaisia merkityksiä pelaajat antavat musiikilliselle tekemiselle henkilökohtaisen musiikkisuhteensa näkökulmasta ja osana peliyhteisöä ja tutkin lisäksi, miten pelin avulla voidaan kehittää prososiaalista käyttäytymistä ja edistää yhteisöllisyyttä erityisesti musiikillisen toiminnan avulla.

Toisessa luvussa esittelen peliä tarkemmin käyden läpi sen kulkua, äänisuunnittelua sekä peliyhteisöä. Käsitteellisessä viitekehyksessä lähestyn aihetta yhteisöllisyyden ja käytäntöyhteisöjen, immersion ja flow'n sekä pelien ja pelimusiikin kasvatuksellisen näkökulman kautta, ja tulosluvussa esittelen kyselytutkimukseni tuloksia. Lopuksi avaan vielä päätelmiä ja pohdintaa liittyen tutkimustuloksiin ja aiheeseeni laajemmin.

## 2 Tutkimusympäristönä Sky

Tässä luvussa esittelen, millaisista elementeistä Sky koostuu. Käsittelem pelin kulkua, sen musiikkia ja ääntä sekä avaan pelin yhteisöllistä toimintaa. Tämän luvun tieto perustuu Thatgamecompanyn ja Skyn internetsivuihin, Sky Wiki-sivustoon sekä omaan asiantuntijuuteeni pelaajana.

### 2.1 Pelin kulku

Skyssa tutkitaan kadonneen sivilisaation taakseen jättämää maailmaa lentokyvyn antavan viitan avulla kohdaten henkiolentoja ja lapsenomaisen hahmon muodossa esiintyviä pudonneita tähtiä (valon lapsia). Henkiolennon pelastettuaan pelaaja voi ostaa tältä erilaisia esineitä ja asusteita, ja valon lapset antavat siivekkäitä valoja (*winged light*), jotka kasvattavat pelaajan lentokyvyn kestoja. Valo toimii pelissä myös eräänlaisena elinvoiman lähteenä, jonka ehtyessä pelihahmo menettää myös paitsi lentokykynsä myös henkensä. Pelin maailma koostuu seitsemästä suuresta pääalueesta, jotka ovat keskenään erilaisia ja kätkevät sisäänsä runsaasti pienempiä kenttiä. Pääalueet on pelin päivitysten myötä yhdistetty toisiinsa pienillä reiteillä, mutta näille seitsemälle alueelle pääsee myös erillään sijaitsevan saaren, Kodin (*Home*), kautta (ks. kuva 1). Koti on aloituskenttä, josta pelaaja lähtee aina ensi pelaamisesta lähtien liikkeelle. Kotisaari toimii myös sosiaalisena oleskelu- ja kohtaamispaikkana, josta käsin pystyy muun muassa tarkastelemaan pelikavereiden online-tilaa ja lähettämään heille lahjoja. Vuonna 2023 tulleen päivityksen myötä on avattu uusi kotialue (ks. kuva 2), josta tuoreet pelaajat aloittavat pelinsä (Sky Wiki 2024). Ennen päivitystä aloittaneet pelaajat ovat saaneet päättää, haluavatko jatkaa vanhalla kotisaarella vai siirtää pelinaloituspaikkansa uudelle alueelle.



Kuva 1. ”Home”, portaalit 1–7. Kotialueella pelaajia ajan kulumisesta muistuttamassa on kirkonkellomainen ääni, joka soi erilaisin melodiakuluin viidentoista minuutin välein



Kuva 2. Uusi kotialue, ”Aviary Village” tarjoaa paitsi tutuksi tulleet portaalit, myös kokonaisen kylän erilaisine hahmoineen ja kauppoineen sekä oman sisustettavan kodin

Sky on avoimen maailman peli ja pääosin ei-lineaarinen (pelaaja voi itse päättää missä järjestyksessä pelaa ja missä liikkuu) paitsi alkuvaiheessa, jolloin pelaajan on suoritettava yksi alue kerrallaan avatakseen seuraavan. Kotisaarella on seitsemän oviaukkoa eli portaalit, joiden kautta alueille pääsee, kun on edennyt pelissä tarpeeksi. Kun kaikki alueet on avattu, ei pelaamisjärjestyksellä ole enää väliä. Poikkeuksena tähän toimii seitsemäs alue nimeltään Eedenin silmä (*Eye of Eden*), jonne pääsee vasta kun on kasvattanut lentokykyään tarpeeksi.

Pelissä on käytössä useampi pelinsisäinen valuutta: kynttilät, vahaksikin kutsutut valokappaleet ja sydämet. Vahaa kerryttämällä muodostuu kynttilöitä, joilla voi ostaa esineitä ja kykyjä. Vahaa kerätään sytyttämällä ympäri maailmaa sijaitsevia tulenlähteitä, ja kun yksi lähde on käytetty, täytyy uutta erää odottaa seuraavaan päivään. Sydämiä saadaan muilta pelaajilta, ja niillä ostetaan pääasiassa asusteita.

Skyta päivitetään jatkuvasti kausittaisilla tapahtumilla, jotka kestävät 9–11 viikkoa. Tapahtumat noudattavat aina jotain teemaa tai tarinaa ja niiden aikana on mahdollista kerätä uniikkeja eleitä ja asusteita, mutta näiden ostamiseen käyvät vain tapahtuman aikana kerättävät erikoiskynttilät. Kausien teemojen aiheet vaihtelevat pienistä suuriin. Vuosittain toistuvat kaudet heijastelevat vuodenaikoja tai juhlapyyhiä (esimerkiksi *Days of Feast* – joulunaikaa muistuttava talvinen teema, tai *Days of Mischief* – halloween), mutta kausien kautta on käsitelty myös ajankohtaisia aiheita kuten pandemiaa (*Days of Healing*), luonnonsuojelua (*Days of Nature*) ja tasa-arvoa (*Days of Color*). Lisäksi kausilla on käsitelty taidetta ja kulttuuria liittyen paitsi musiikkiin (*Days of Music* ja *Season of Aurora*) myös kirjallisuuteen, kuten ”Pikku prinssin kaudella” (*Season of The Little Prince*), joka pohjautui Antoine de Saint-Exupéryn (1943) kirjaan.

Skyn tarina on jätetty osittain pelaajan tulkinnan varaan, mutta esimerkiksi pelin lineaarisen kulun ja seitsemän alueen voi ajatella edustavan elämän eri vaiheita. Pelaaja aloittaa alueelta, jossa vasta opettelee maailman sääntöjä ja lainalaisuuksia eikä kohtaa vaaroja. Ensimmäiset alueet ovat idyllisen aurinkoisia ja vehreitä, ja visuaalisen ilmeen lisäksi turvallisuuden tunnetta korostaa rauhallinen musiikki. Edetessään alueelta seuraavalle peli vähitellen monipuolistuu: kolmannen alueen metsässä sataa ja pelihahmon valo alkaa sateen vaikutuksesta heiketä, jos pelaaja ei hakeudu valonlähteen luokse. Lisäksi alueella liikkuu pieniä mustia rapumaisia olentoja, jotka hyökkäilevät pelaajan kimppuun ja vievät pienen osan tämän valovarastoista. Kun valomittari tyhjenee, hahmon viitta katoaa ja hänen keräämänsä siivekkäät valot tipahtavat yksi kerrallaan maahan. Jos niitä ei kerää nopeasti takaisin, niiden loppuessa hahmo kuolee ja ilmestyy uudelleen kotikenttään. Tässä vaiheessa valon menettäminen on vielä kuitenkin hidasta ja muut pelaajat voivat auttaa keräämään valoja takaisin. Viidennestä kentästä eteenpäin kohdattavat suuret lentävät hyönteismäiset hirviöt (*Krill*) sen sijaan vievät pelaajalta suuremman määrän valoa, jos tämä ei hakeudu suojaan olennon etsivästä valokeilasta.

## 2.2 Äänimaailma

Pelien äänimaailman voi karkeasti jaettuna ajatella koostuvan musiikista ja ääniefekteistä. Tässä tutkielmassa jaottelen Skyn äänet taustamusiikkiin, ympäristön ääniefekteihin ja pelaajien tuottamaan ääneen. Taustamusiikki on pelin eri alueilla soivaa musiikkia, joka toimii olennaisena osana tunnelman luontia ja tarinankerrontaa. Musiikin on säveltänyt yhdysvaltalainen Vincent Diamante. Ympäristön ääniefektejä taas ovat kaikki pelissä kuuluvat taustäänet kuten esimerkiksi ympäristön äänet (tuulen humina, sade jne.). Lisäksi ääniefekteihin lukeutuvat pelihahmojen äänet, joita ovat peliin luotujen hahmojen eli NPC:den ääntelyt, ja pelaajan oman hahmon äänet. Pelissä äännellään napauttamalla pelihahmoa, jolloin hahmosta leviää suureneva kehä, joka indikoi samaan aikaan kuuluvaa ääntä tai kutsua. Painamalla hahmoa pitkään napautuksen sijasta kehä laajenee suuremmaksi ja ääni on pidempi. Äänityyppiä on mahdollista vaihtaa elevelikosta osana muita eleitä, ja tähän mennessä ääniä on julkaistu yhteensä 11. Useimmissa peleissä äänimaailma koostuu tavallisesti edellä mainituista elementeistä, mutta sen lisäksi Skyssa on mahdollista soittaa erilaisia soittimia, jotka tässä tutkielmassa luokittelen osaksi musiikkisysteemiksi kutsumaani kokonaisuutta.

Soittimet ovat osa kerättävien asusteiden kokoelmaa. Soittimia on tällä hetkellä kerättävissä yhteensä 29, mikä sisältää niin puhallin- ja jousisoittimia kuin rytmisoittimiakin. Useimmissa soittimissa on 15 ääntä (poislukien rytmisoittimet, joissa on kahdeksan erilaista perkussiivista ääntä), ja niitä soitetaan pelialustasta riippuen joko painelemalla suoraan näytössä näkyvää ruudukkoa (ks. kuva 3) tai ohjainta käyttäen. 15 äänen soittimissa on kahden oktaavin duuriasteikosta koostuva ääniala, ja oktaavialojen korkeus vaihtelee soittimesta riippuen. Esimerkiksi soittimet kuten tavallinen piano ja huilu ovat äänialaltaan C1–C3, kun taas ”talvipiano” on näitä oktaavin korkeammalla ja kitara oktaavia alempana. Soittimien asteikot ovat aina duuriasteikkoja, mutta sävellajit vaihtelevat riippuen siitä, missä päin pelin maailmaa pelaaja kullakin hetkellä hetkellä sijaitsee, sillä sävellaji vaihtuu automaattisesti alueen taustamusiikin mukana. Syynä on pelintekijöiden pyrkimys siihen, ettei pelaajan soittama musiikki ole ristiriidassa taustalla soivan musiikin kanssa (taustamusiikkia on myös mahdollista säätää hiljemmaksi, mutta se ei vaikuta sävellajien vaihtumiseen).

Soittamisen yksinkertaistamiseksi Skyssa on ”nuotteja”, joita pelaaja voi keräillä. Ne ovat kokoelma erilaisia kappaleita, ja tällä hetkellä nuotteja on kerättävissä 47. Varsinaisia nuotteja ne eivät kylläkään ole, vaan nuotin avautuessa alkaa eräänlainen musiikkipeli,

jossa hyppivä tähti kertoo mitä ääntä pelaajan täytyy painaa milläkin hetkellä. Kyseinen ”minipeli” muistuttaa jonkin verran aiemmin julkaistuja musiikki- ja rytmipelejä (esim. PaRappa the Rapper). Sekä nuotteja että soittimia voi ostaa musiikkikauppaa muistuttavalla alueella (*Harmony Hall*), jossa sijaitsee myös yksityiselle harjoittelulle tarkoitettu huone. Kun pelaaja nostaa huoneessa olevan suuren nuottiavaimen ylös, muut pelaajat katoavat tilasta ja pelaaja jää yksin.



Kuva 3. Kun soittimen ottaa esille, pelihahmo istahtaa sen ääreen (jos soitin vaatii istumista) ja soittoruudukko tulee esiin. Ruudukon ylävasemmalla oleva nappi on duuriasteikon ensimmäinen sävel, asteikko etenee vasemmalta oikealle ja oktaavit on merkattu ympyrän ja neliön yhdistelmällä

## 2.3 Peliyhteisö

Sosiaalisuus ja yhteisö ovat Skyn ydin ja perusta, jolle peli on alun perin suunniteltu. Jo kehittelyn alkuvaiheessa pelintekijät halusivat sen pohjautuvan yhdessäoloon ja pelin maailmassa lentelyyn muiden pelaajien kanssa. Tälle olennaisena inspiraationa toimi yhtiön aiempi suurmenestys, *Journey* (Thatgamecompany 2012), jonka visuaalisuus ja tapa tuoda satunnaisia pelaajia yhteen pelin sisällä herätti yleisössään vahvoja tunnereaktioita. Jenova Chen, toinen Thatgamecompanyn perustajista ja Skyn taiteellinen johtaja, kertoo hakeutuneensa pelin suunnittelussa mobiilialustalle sen saavutettavuuden takia. Hänen mukaansa konsolit ovat kalliita ja keskimäärin perheillä on käytössään yksi laite kotitaloutta kohden, kun taas melkeimpä jokaisella on hallussaan mobiililaite. (Martin 2020.)

Pelin tekijät painottavat Sky:n turvallisuuden tärkeyttä: ”Pelaajien turvallisuuden vahvistaminen ja peliyhteisön rakentaminen lähtee liikkeelle pelaajiemme voimaannuttamisesta. Haluamme Sky:ssa varmistaa, että jokainen tuntee voivansa hallita omaa pelikokemustaan...” (Thatgamecompany). Yhtiö nostaa pelin nettisivuilla esiin ”ihmisyden,

myötätunnon ja ihmettelyn” periaatteet (Thatgamecompany 2023. Alkuperäinen teksti englanniksi, ks. liite 2):

Eettinen ohjeistomme toimii suunnannäyttäjänä, jota jokainen Skyn yhteisön jäsen voi käyttää oppaanaan. Sky pyrkii luomaan turvallisen tilan, jossa pelaajat ypäri maailmaa voivat ystävystyä ja jakaa mieltä ylentäviä kokemuksia unohtumattomilla ja sydäntä lämmittäväillä seikkailuilla. Jokainen meistä on elintärkeä tämän päämäärän saavuttamiseksi. Pyydämme nöyrästi jokaista Skyn yhteisön jäsentä kunnioittamaan näitä kolmea periaatetta sekä pelatessaan että online- ja offlinetapahtumiin osallistuessaan.

### **Ihmisyys**

Jokaisen Skyssa vietetyn hetken on tarkoitus olla jaettuna parempi, aina pienimmästä kiltistä eleestä elämänmittaisten ystävyysuhteiden muodostamiseen. Tuokaa siis ystävänne ja perheenne ja toivottakaa tervetulleeksi ne, jotka ovat yksin. Arvostakaa muiden ihmisyyttä ja yksilöllisyyttä, kunnioittakaa toistenne rajoja ja juhlistakaa toistenne eroavaisuuksia.

### **Myötätunto**

Tulkaa yhteen rakentamaan jotain kaunista ja iloitkaa, kun voitte osallistua johonkin meitä suurempaan. Tarjotkaa apua aina, kun voitte, olkaa hyviä toisillenne ja älkää ikinä antako sananne tai tekonne tapahtua jonkun muun kustannuksella.

### **Ihmetys**

Sky on ihmeellinen paikka täynnä taruja seikkailuista ja mysteereistä, ja jokaisella meistä on tärkeä osa näiden suurenmoisten tarinoiden selvittämisessä. Auttakaa pitämään Sky hyvänä ja turvallisena paikkana kaikille, jotta perhe ja ystävät elämän kaikilta varsilta voivat liittyä mukaan ja kokea viattoman ihmettelyn ilon yhdessä.

*Kiitos kun olette mukana ja autatte rakentamaan yhdessä uskomattoman maailman.*

Pelisuunnittelijoiden konferenssissa (GDC 2020) haastateltu Thatgamecompanyn suunnittelija-ohjelmoija John Hughes kertoo, että Sky:n kehittäjät pyrkivät muuttamaan peliä lineaarisesta ja suorituskeskeisestä vapaampaan ja avoimempaan suuntaan huomattavasti,

että tylsistyessään pelaajat olivat vahvemmin vuorovaikutuksessa toistensa kanssa pelin ”suorittamisen” sijaan. Peliin lisättiin kenttiä ja useita erilaisia niitä yhdistäviä reittejä, joita käyttää, mikä antoi useita eri valintoja pelaajille. Tämä johti lopulta Sky:lle tunnusomaiseen pelimekaniikkaan, jossa pelaajat voivat pitää toistensa pelihahmojen kädestä kiinni ja pystyvät siten johdattelemaan toisiaan pelissä. (Martin 2020.)

Kuten internetissä yleisesti, anonymitteetti ja yksityisyyden suoja ovat online-peleissä tärkeitä elementtejä (ks. alaluku 3.1.3). Sky:n maailmassa tämän voi nähdä jo heti ensimmäisen pelaajan kohdatessaan. Kaikki tuntemattomat pelaajat näkyvät toisilleen aluksi vain harmaina hahmoina. Tuntemattomien pelaajien ääni on neutraali ja monotoninen, ja heidän ilmaisustaan näkee vain eleet. Kun kaksi tuntematonta pelaajaa valaisevat toisiaan kynttilöillä, pelihahmot paljastuvat toisilleen, ja pelaajat voivat nähdä toistensa asusteet ja kuulla toistensa äänet. Hughes viittaa Joseph Campbellin kirjaan *Myths to Live By* (Campbell, 1972), jossa keskustellaan rituaalin merkityksestä yhteisössä ja sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Kynttilöiden yhdistäminen pelissä on rituaalimainen hetki, joka tekee ensikohtaamisesta merkityksellisemmän. (Martin 2020.)

Monissa online-peleissä on käytössä yleinen chat-ikkuna, jonka viestit jokainen palvelimella oleva pelaaja voi nähdä. Muille pelaajille saattaa voida myös lähettää yksityisviestejä (jotka he voivat yleensä hyväksyä tai jättää hyväksymättä). Sky:ssa ei kuitenkaan ole mahdollista viestiä verbaalisesti toisen pelaajan kanssa ennen kuin on pyytänyt tätä kaveriksi ja kaverisuhdetta on syvennetty ostamalla (pelinsisäisellä valuutalla) kaveritoimintoja. Saattaa siis usein kestää pitkäänkin, ennen kuin pelissä tulee keskustelleeksi muiden kanssa.

Toinen keskeinen ajatus sosiaalisen pelaamisen taustalla on ilmaisukyky. Niin onlinepelien kuin oikean maailman yhteisöissäkin yksilön ulkonäöllä on suuri merkitys sosiaalisen vuorovaikutuksen ja statuksien muodostumisessa. Tutkimuksen mukaan viehättävä tai esteettisesti huomiota herättävä pelihahmo kerää puoleensa enemmän sosiaalista vetovoimaa kuin pelkistetyimmän ulkomuodon hahmo. (Lo 2008, 1, 8.) Onlinepeleille tyyppillisesti pelin alussa jokaisella pelaajalla on jonkinlainen pelin asettama oletusulkomuoto, joka on yleensä neutraali ja yksinkertainen. Kartuttaessaan pelikokemusta pelaaja saa uusia asusteita ja vaihtoehtot persoonallistaa oman hahmon ulkonäköä kasvavat. Tämän voi ajatella vaikuttavan sosiaaliseen statukseen, sillä ulkomuodon muutoksilla pelaaja viestittää pelissä edistymistään muille pelaajille. Myös Skyssa asusteet ovat tärkeässä osassa lähtien aina viitasta, joka jokaisella pelihahmolla on päällään. Eri väristen ja

muotoisten viittojen lisäksi tarjolla on kaikkea hiustyyleistä ja vaatteista soittimiin. Esteettisen tyylin lisäksi tärkeää on erilaisten eleiden keräily, sillä eleet mahdollistavat tehokkaan sanattoman kommunikaation pelaajien välillä. Näitä kaikkia ilmaisuvaivastavien elementtejä tuodaan peliin uusien päivitysten myötä jatkuvasti lisää, mikä tekee peliympäristöstä alati rikkaamman ja monipuolisemman.

Eleitä voi kerätä äänityyppien lisäksi pelissä tällä hetkellä yli 100. Tähän lukeutuu tavallisten eleiden, kuten esimerkiksi istahtamisen, vilkuttamisen ja kumartamisen lisäksi muun muassa eri asentoja (oletusasento, johon hahmo asettuu ollessaan paikallaan) ja ystävien kesken eksklusiivisia eleitä (reppuselkä, ”high five”, jne.). Suurin osa eleistä on kehitettäviä, mikä tarkoittaa, että pelaaja voi avata (valuuttaa käyttämällä) kustakin eleestä yksityiskohtaisemman tai näyttävämmän version (ks. kuva 4). Eleet monipuolistavat kommunikaatiota ja tekevät siitä persoonallisempaa, mutta niiden suuri määrä myös hidastaa spontaania reagoimista. Pelin elevelikko on jaettu vain kahteen eri sarakkeeseen, jossa toisessa ovat muutamia viimeiseksi käytetyt eleet ja niiden alla loput valittavat eleet (määrä riippuu siitä, kuinka paljon eleitä pelaaja on kerännyt), ja toisessa asennot ja äänet. Koska eleitä on niin paljon, eikä esimerkiksi suosikkieleitä pysty valitsemaan omaan sarakkeeseensa, sopivan eleen valitsemisessa saattaa usein kestää kauemmin kuin on luontevaa. Esimerkkitalanne: pelaaja x menettää valonsa tipauttaen ne ympärilleen, jolloin lähellä oleva toinen pelaaja saapuu auttamaan noukkimaan ne takaisin. Valonsa takaisin saanut pelaaja yrittää kiittää toista pelaajaa kumartamalla, mutta ei löydä heti sopivaa elettä, jolloin toinen pelaaja ehtii lähteä paikalta eikä kommunikaatioyhteyttä synny. Esimerkin kaltaisen tilanteen vuoksi eleen sijasta saattaa tulla todennäköisemmin käyttäneeksi hahmon ääntä (ks. luku 2.2).



Kuva 4. Vihainen, jalkaa polkeva ele ja sen neljä versiota (ks. video: <https://youtu.be/24-vzxHS6QU>)

Koska peli ei itsessään tarjoa laajaa ja avointa väylää keskustella ja pitää yhteyttä pelin yhteisöön, pelaajat hakeutuvat foorumeille, joissa keskustella yhteisestä kiinnostuksen kohteesta, muodostaen näin aktiivisia yhteisöjä pelin ulkopuolelle. Pelin virallinen keskustelu- ja kohtaamispaikka löytyy Discord -alustalta, jossa on mahdollista käydä chat-keskustelua erilaisista peliin liittyvistä (ja liittymättömistä) aiheista. Discordissa jäseniä on yli 500 000. Reddit -keskustelupalvelusta taas voi löytää 40 000 jäsenen epävirallisen ryhmän, jossa muun muassa etsitään pelikavereita ja jaetaan peliin liittyviä kokemuksia. Lisäksi vuodesta 2022 Skyn kehittäjät ovat järjestäneet vapaaehtoisten toimijoiden kautta virallisia tilaisuuksia, joissa pelin fanit voivat tavata toisiaan ([thatskygame.com/sky-assemblies](https://thatskygame.com/sky-assemblies)).

Skyn musiikkisysteemi näkyy myös osana yhteisön toimintaa. Fanien perustamalle Sky music -sivustolle on kerätty soittonäkymään sopivia nuotteja (ks. liite 2), joita jaetaan niin virallisen Discord-kanavan musiikkiaiheisessa ryhmässä kuin muillakin foorumeilla.

## 3 Käsitteellinen viitekehys

Tässä luvussa tarkastelen Skyn ja sen yhteisön, sekä pelien ja pelaamisen taustatekijöitä. Alaluvussa 3.1 käsittelen yhteisöllisyyden ja tarkemmin käytäntöyhteisöjen merkitystä musiikissa ja pelaamisessa. Alaluvussa 3.2 esittelen pelaamisen kannalta olennaisia immersion ja flown käsitteitä, ja alaluvussa 3.3 avaan pelimusiikin ja sen tutkimuksen sekä pelillistämisen merkitystä opetuksessa.

### 3.1 Peliyhteisö käytäntöyhteisönä

Yhteisön ja yhteisöllisyyden käsitteistä on pitkään käyty akateemista keskustelua, ja 1990-luvulla laajalle leviävä internetin käyttö mullisti vallitsevat käsitykset yhteisön määritelmästä ja sen rajoista. Nykyään yhteisöiksi voidaan lukea verkossa toimivat, saman kiinnostuksenkohteen jakavat ryhmät (*affinity groups*). (Waldron 2018.) Lisäksi kielitoimiston sanakirja (2024) määrittelee yhteisön ”elämänmuodon, taloudellisten tai aatteellisten päämäärien tms. perusteella kokonaisuuden muodostavaksi ihmisryhmäksi tai yhteenliittymäksi”. Yhteisöllisyyttä on tutkittu paljon muun muassa musiikkikasvatuksen kontekstissa ja viime vuosikymmeninä myös onlineympäristöihin liittyen (ks. Hallam & MacDonald 2009; Lampe ym 2010; Parti 2012; Preece ym. 2003). Yhteisöt ovat pelien ja erityisesti onlinepelaamisen kannalta hyvin tärkeitä, mikä korostuu Skyn toimintaa ja tämän tutkielman tuloksia tarkastellessa.

#### 3.1.1 Käytäntöyhteisö

Käytäntöyhteisöllä (*community of practice*) tarkoitetaan yhteisöä, jossa ihmisiä yhdistää kiinnostus samasta asiasta tai aihepiiristä. Yhteisön jäsenet oppivat kollektiivisesti ja ovat aktiivisesti ja säännöllisesti vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Käytäntöyhteisön käsite on varsin tuore, mutta ilmiö sitä vastoin on hyvin vanha, sillä käytäntöyhteisöjä on ollut olemassa yhtä pitkään kuin ihmisten välistä oppimistakin. Käytäntöyhteisöt vaihtelevat formaaleista informaaleihin ja suurista pieniin, ja niitä voi löytää niin kotoa, töistä kuin harrastuksistakin. (Wenger-Trayner & Wenger-Trayner 2015, 4.)

Etienne ja Beverly Wenger-Trayner jakavat käytäntöyhteisön kolmeen sen luovaan ja sitä kehittävään tunnuspiirteeseen: aihealue (domain), yhteisö (community) ja harjoittaminen (practice):

**Aihealue** yhdistää käytäntöyhteisön jäseniä, mutta jäsenyys vaatii aktiivista sitoutumista ja aihealueeseen liittyvää pätevyyttä tai perehtyneisyyttä, joka erottaa jäsenet yhteisön ulkopuolisista ihmisistä.

**Yhteisön** sisällä saman kiinnostuksenkohteen jakavat ihmiset toimivat keskinäisessä vuorovaikutuksessa osallistumalla yhteisiin aktiviteetteihin ja keskusteluihin ja jakamalla toisilleen tietoa.

**Käytänteet.** Käytäntöyhteisössä toimivien jäsenten välille muodostuu jaettua harjoittamista (shared practice) kuten kokemuksia, tarinoita ja työkaluja. Käytäntöyhteisö ei siis ole vain joukko samasta aiheesta kiinnostuneita ihmisiä, vaan he itsessään ovat harjoittajia. (Wenger-Trayner & Wenger-Trayner 2015, 2–3.)

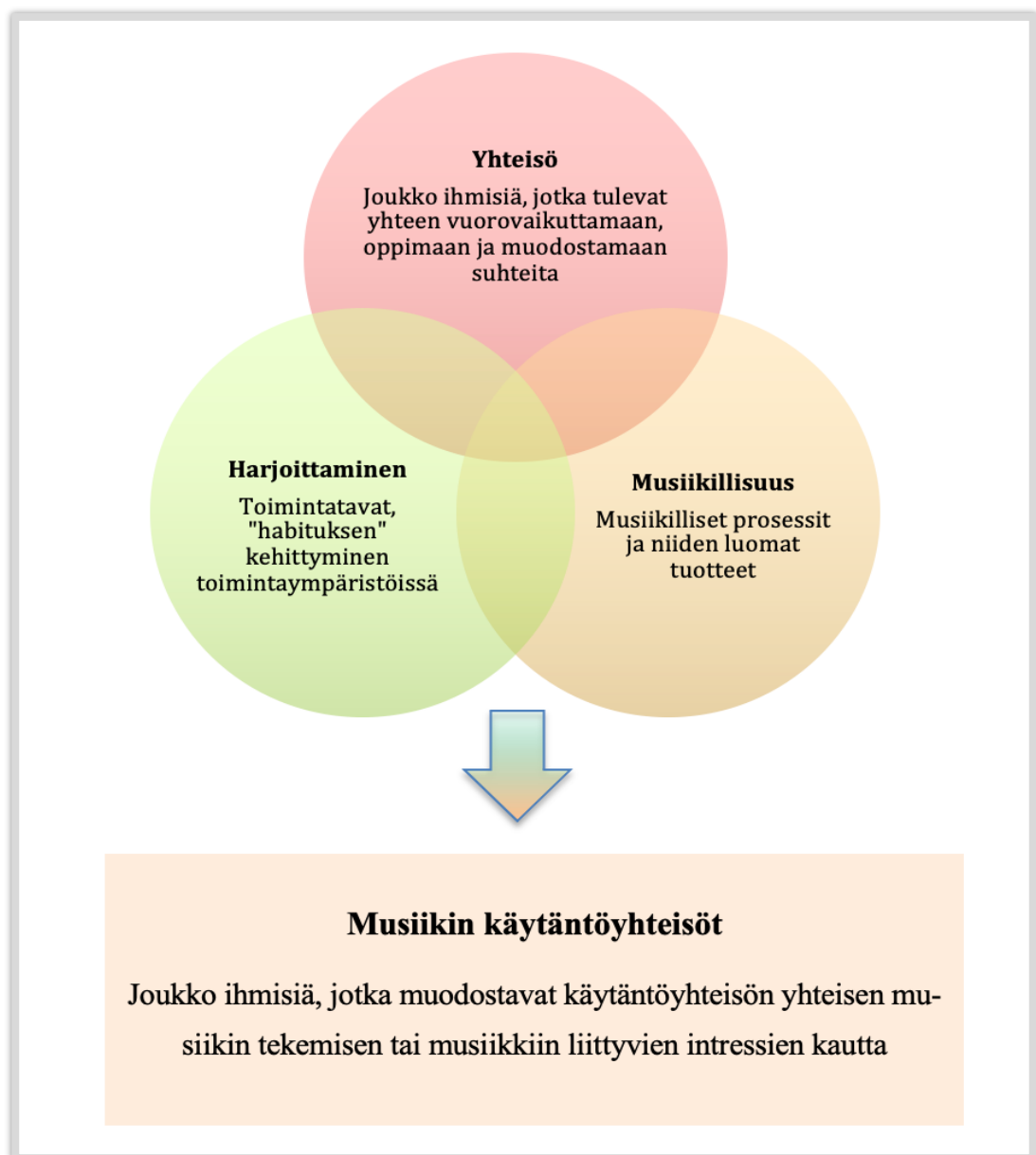
Käytäntöyhteisön jäsenten jaettu kokemus on vähitellen kehittyvää, ja kehittyneet käytännöt liittyvät hitaasti osaksi yhteisön toimintaa. Koska jaettu ”hiljainen tieto” syntyy käytäntöyhteisön kontekstissa, se voi avautua vaikeasti ulkopuolisille. (Repo-Kaarento 2007, 20.)

### 3.1.2 Musiikin käytäntöyhteisöt

Musiikkikasvatuksen kentällä on tutkijoiden mukaan tapahtunut fokuksen muutos ”opettamisesta oppimiseen” (Folkestad 2006, 136; Kenny 2016, 12), jonka myötä tutkimus on keskittynyt erityisesti musiikin paikallisuuteen ja yhteisöihin. Musiikin käytäntöyhteisöt laajentavat käytäntöyhteisön käsitteen musiikillisiin yhteisöihin, ja kuten käytäntöyhteisöt yleensäkin, musiikin käytäntöyhteisöt voivat olla laadultaan niin formaaleja kuin informaaleja. Kennyn mukaan musiikkiryhteisöt nähdään usein instituutioiden ulkopuolisena (Kenny 2016, 12), mutta tällaista näennäistä kahtiajakoa formaalin ja informaalin musiikinoppimisen välillä on pidetty virheellisenä (Allsup 2012; Folkestad 2006).

Kenny (2016, 16) jaottelee musiikin käytäntöyhteisön kolmeen päätekijään (ks. kuvio 1): yhteisöön, harjoittamiseen ja musiikillisuuteen, pohjaten Wengerin ym. (2002), Bourdieun (2002) ja Blackingin (1995) määritelmiin. Wenger ym. kuvaavat yhteisöä ”ryhmäksi ihmisiä, jotka toimivat vuorovaikutuksessa, oppivat yhdessä, rakentavat ihmissuhteita ja muodostavat samalla yhteenkuuluvuuden tunnetta ja keskinäistä omistautuneisuutta. Harjoittaminen on Wengerin ym. mukaan ”sosiaalisesti määriteltyjä toimintatapoja määrättyssä tilassa: yleisten lähestymistapojen ja jaettujen periaatteiden kokonaisuus,

joka luo perustan kommunikaatiolle, ongelmanratkaisulle, suorittamiselle ja vastuunkannolle”. (em. 2002, 38.) Bourdieu puolestaan tarjoaa harjoittamiseen liittyen ajatuksen strukturoiduista sosiaalisista tiloista (*fields of practice*), joissa muodostuu ”habitus” – uskoihin, valmiuksiin, asenteisiin ja käytäntöihin perustuva kokonaisuus (Bourdieu 2002, 230; Kenny 2016, 14). Musiikillisuus (*Musical*) taas on Blackingin (1995) käyttämä termi musiikillisista prosesseista ja niiden synnyttämistä tuotteista. Kenny (2016, 15) viittaa tähän termiin painottaen musiikin käytäntöyhteisöjen laajempaa musiikillisuutta (”communities of ’musical practice’ as opposed to *music practice*”) ja yhteisön sisäistä kehitystä.



Kuvio 1. Kennyn (2016, 16) laatima kuvio musiikin käytäntöyhteisön päätekijöistä, nojaten Wengerin ym. (2002), Bourdieun (2002) ja Blackingin (1995) yhteisön, harjoittamisen ja musiikillisen toiminnan määritelmiin

Kenny nostaa esiin myös Elliottin (1995) ja Daviesin (2005) ajatukset musiikillisen *tekemisen* tärkeydestä suhteessa musiikilliseen kontekstiin. Kennyn mukaan musiikin käytäntöyhteisön sisäistä musiikillista toimintaa ei voi erottaa yhteisön sosiaalisista ja kulttuurisista konteksteista. ”Musiikillinen harjoittaminen” (*musical practice*) nähdään sosiaalisena käytäntönä ja kontekstisidonnaisena Elliottin praksialistiselle näkökulmalle musiikillisten ongelmien ratkaisemisesta aktiivisen musiikillisen tekemisen keinoin. (Kenny 2016, 15; Elliott 1995, 61.)

On perusteltua ajatella, että Skyn pelaajien identiteetti yhteisön sisällä muotoutuu yhtä lailla paitsi musiikillisen vuorovaikuttamisen, myös itsenäisen soittamisen kautta. Tutkijoiden mukaan musiikillinen osallistuminen yhteisön sisällä kehittää yksilön identiteettiä (ks. Finnegan 2007; Pitts 2005). Kuten Moran ja Steiner (2004, 11) kuvaavat, identiteetti on sitä, ”kuinka ihmiset muokkaavat itseään valitsemiensa aktiviteettien ja roolien mukaan”. Musiikillisissa yhteisöissä yhteisön jäsenen identiteetin muodostuminen vaatii luovia ja haastavia kohtaamisia musiikin kanssa, sillä ne saavat aikaan merkityksellistä oppimista (Kenny 2016, 23). Musiikillisen identiteetin muotoutumista tapahtuu myös yksilötason musiikillisessa toiminnassa. Esimerkiksi Juutin ja Littletonin (2010) tutkimuksessa solistisen pianon opiskelijat kokivat yhteisön ”normien” määrittävän toimintaansa, vaikka itse soittaminen tapahtui yksin. Voi siis ajatella, että Skyn yhteisö ja pelin raamit luovat tietynlaisia normeja, jotka muokkaavat pelaajien identiteettiä niin musiikin saralla kuin osana yhteisöäkin. Identiteetin muodostuminen ryhmässä voi olla yhteydessä yhteisöön ”kuulumisen” tunteeseen, joka ei Kennyn mukaan ole aina myönteinen asia, sillä ”kuuluminen” voi johtaa toisten ”kuulumattomuuteen” eli ulosjäämiseen (Kenny 2016, 24). Erään kouluympäristössä tehdyn tutkimuksen mukaan oppilaat, joilla ei ollut mahdollisuutta osallistua soittotunneille koulun ulkopuolella kokivat itsensä ”ei-muusikoiksi” verraten puutteellista taitotasoaan soittoa harrastavien ryhmiin, mikä vaikutti myös heidän suhtautumiseensa musiikkiin koulussa (Lamont ym. 2003, 235–236). Tällainen ajattelutapa on huomattavissa myös Skyn pelaajien suhtautumisessa omin kykyihinsä suhteessa pelin ”muusikoihin” (ks. alaluku 5.2.2).

### 3.1.3 Toiminta virtuaali- ja peliyhteisöissä

Skyn yhteisöllistä toimintaa ja musiikillista tekemistä voidaan tarkastella virtuaali- ja peliyhteisöjen näkökulmasta. Virtuaaliyhteisöiksi voidaan luokitella kaikki yhteisöt, jotka toimivat verkossa tavalla tai toisella. Virtuaaliyhteisön laatuun vaikuttavat monet tekijät, ja siksi se on terminä varsin laaja. Näitä tekijöitä voivat olla muun muassa yhteisön tarkoitusperät, ohjelmistoympäristöt, yhteisön sisäiset säännöt ja normit, yhteisön koko, jäsenten ikä ja kulttuurinen tausta sekä se, onko yhteisöllä mahdollisesti myös fyysistä läsnäoloa. (Preece ym. 2003, 1) Virtuaaliyhteisön tarkoitusperät tarkoittavat itse asiaa tai aihetta (esimerkiksi opiskelu, peli tai liiketoiminta), jonka ympärille yhteisö on muodostunut. Ohjelmistoympäristöt viittaavat siihen, millä alustalla ja millä tavoin yhteisö toimii ja kommunikoi. Näitä ympäristöjä voivat olla esimerkiksi foorumit eli keskustelupalstat, verkkokurssit, chat-viestipalvelut ja onlinepelit. Preece ym. (2003) mukaan onlineyhteisöjen ominaisuuksiin vaikuttavat yhteisön jäsenten sosiaalisuus (*sociability*) ja tapa, jolla ihmiset kommunikoi keskenään. Reaaliaikaiset chat-viestipalvelut mahdollistavat välittömän vuorovaikutuksen, kun synkronoimattoman foorumin hitaampi keskustelu taas näkyy yhteisön toiminnassa eri tavalla. (Preece ym. 2003, 2)

Pelilyhteisöt ovat niin ikään virtuaaliyhteisöjä. Pelilyhteisöjä voidaan ajatella miniatyyriyhteiskuntina (Lo 2007, 1), joissa virtuaaliyhteisön ominaisuudet risteävät pelistä riippuen. Tavallisin tapa kommunikoida onlinepelien sisällä on chat-viestittely, mutta kommunikaatiotapoja on lukuisia (ks. Maloney ym. 2020; Winn & Fisher 2004). Pelaaminen osana käytäntöyhteisöä ei ole vain pelin sisällä toimimista, vaan siihen liittyvät olennaisesti myös verkossa ja sen ulkopuolella käytävät keskustelut (Ståhl 2021, 37). Pelitutkijat ovat tutkineet sitä, miten nämä ”pelien paratekstit” vaikuttavat käsitykseen tietyistä videopeleistä ja siitä, kuinka niitä tulisi pelata. Parateksti on teksti, joka kehystää varsinaista päätekstiä toimien sen kynnyksenä ja muokaten käsitystä siitä (Tieteen termipankki 2023). Monet mediatutkijat näkevät pelien toimivan parateksteinä muille mediamuodoille kuten elokuville tai tv-sarjoille, mutta pelitutkijat käsittävät kunkin pelin itsessään päätekstinä, jota ympäröivät paratekstit kuten pelioppaat ja pelivideot (Consalvo 2017, 178).

Pelikulttuurit liittyvät olennaisesti peliyhteisöjen toimintaan. Ermi ja Mäyrä (2004) määrittelevät pelikulttuurin seuraavasti:

Pelikulttuurilla tarkoitetaan tietyn pelaajaryhmän jakamien pelaamisen käytäntöjen, mentaliteettien ja mielihyvän kytkentöjen sekä heidän harrastamiensa pelien muodostamaa kokonaisuutta. Näkyvästi pelikulttuuri tulee

esiin esimerkiksi pelilajityypeissä, jotka perustuvat joukkoon pelien tuotannon, suunnittelun ja niihin liittyvien pelaamisen tapojen konventioita, joiden kautta pelejä voidaan luokitella samankaltaisuudelle perustuviin ryhmiin. (Ermi & Mäyrä 2004, 29.)

Pelikulttuuri on yhteydessä myös fanittamisen kulttuuriin. Duffett (2013) kertoo, että internet on muokannut fanikulttuuria radikaalisti mahdollistaen helpon informaation hankkimisen ja tuoden fanit lähemmäksi idoleitaan (em. 235–237). Pelikulttuurin kontekstissa faniksi voidaan kutsua pelaajaa, joka erikoistuu johonkin peliin, pelisarjaan tai pelityyppiin käyttäen runsaasti aikaa esimerkiksi pelin hallitsemiseen ja aktiiviseen keskusteluun muiden harrastajien kanssa (Ermi & Mäyrä 2004, 30). Kun faneja on useita, puhutaan fanikunnasta (*fandom*). Faniyhteisö taas on fanikunnan (ks. myös *fan base*) ”fyysinen ilmentymä, toisiaan tukeva sosiaalinen verkosto, jossa yksilöt voivat kommunikoida – ja kommunikoidakin – säännöllisesti keskenään”. (Duffett 2013, 244.) Faniyhteisöä voi siis ajatella myös eräänlaisena käytäntöyhteisönä, mutta esimerkiksi Campbell ym. (2016) kutsuvat tutkimuksessaan faniyhteisön ilmiötä James Paul Geen (2004) luomaan käsitteeseen pohjaten mieltymystilaksi (*affinity space*). Gee kyseenalaistaa kyseisen termin kautta käytäntöyhteisö-termin ulossulkevaa lähestymistapaa, joka ei anna tarpeeksi tilaa muuttuville käsityksille ja tekijöille. Esimerkiksi yhteisön jäsenyyden merkitys voi vaihdella riippuen ihmisestä ja näkökulmasta, eikä se siten ole Geen mukaan helposti määriteltävissä tai välttämättä oleellista, joten hän pyrkii tarkastelemaan yhteisön (ja sen kautta yksilöiden) sijaan tilaa (tähän sisältyvät niin fyysiset kuin esimerkiksi virtuaalisetkin tilat). Tämä mahdollistaa mahdollisten yhteisöjen ja yksilöiden observoinnin tilan määritelyjen rajojen sisällä ilman, että tapahtuu yksilön tai ryhmän lokerointia tai leimaamista. (Gee 2004, 70–71.)

Tutkimusten mukaan anonymiteetin tasolla on olennainen merkitys virtuaaliyhteisöissä, mutta näkemykset sen vaikutuksista vaihtelevat. Anonymiteetin ryhmässä voi ajatella madaltavan kynnystä osallistua ryhmän toimintaan toimien siten sosiaalisuuteen kannustavana elementtinä. Myös turvallisuuden ja yksityisyydensuojan näkökulmasta anonymiteetti on nähty tärkeänä (Christopherson 2007). On kuitenkin tutkittu, että anonymiteetti vahvistaa sosiaalisten stereotyyppien vaikutusta käsityksiin, käyttäytymiseen, ulkopuolisten ryhmien väheksymiseen sekä sisäisten ryhmien suosimiseen (Postmes ym. 1999). Lisäksi erään internetsivuston kommenttikentästä tehdyn tutkimuksen tulokset osoittivat, että mitä enemmän ihmiset toimivat omalla näkyvällä persoonallaan sitä todennäköisemmin heidän kommenttinsa olivat relevantteja sivustolla käytyjen keskustelujen kannalta

ja sitä vähemmän kielteistä tai haitallista käyttäytymistä sivustolla esiintyi (Omernick & Sood 2013, 8). Tämä voi olla yhteydessä normatiivisen vaikutuksen teoriaan (Deutsch & Gerard 1955), jonka mukaan käyttäytymiseen vaikuttava ryhmäpaine on tehokkainta silloin, kun ryhmän jäsenet ovat tunnistettavissa ja joutuvat siten vastaamaan reaktioistaan ryhmälle. Useimmat onlinepelit mahdollistavat anonyymien vuorovaikutuksen pelaajien välillä, ja näissä peliympäristöissä toksinen eli muita häiritsevä pelaaminen on ongelma, joka voi eroavaisuuksistaan huolimatta perustua samaan ilmiöön kuin nettikiusaaminenkin: virtuaalisen ja oikean maailman eriytymiseen (Kwak ym. 2015, 9).

Online-pelilyhteisöissä anonymiteetti voi vaikuttaa pelaajien käyttäytymiseen, mutta käyttäytymisen voi myös ajatella olevan yhteydessä peliin ja sen ominaisuuksiin. Esimerkiksi peleissä, joissa käytetään verbaalista kommunikaatiota chatin tai mikrofonin kautta on tutkitusti esiintynyt enemmän erityisesti naispelaajiin kohdistuvaa toksisuutta (Kuznekoff & Rose 2013; Souza ym. 2021). Pelit ovat kamppailleet toksista käytöstä vastaan erilaisin keinoin, kuten rajoittamalla pelaajien pääsyä peliin tai sensuroimalla loukkaavia sanoja viesteissä. Kordyaka ym. (2020) esittävät, että pelaajien haitallisen käyttäytymisen muuttamiseksi peliyhtiöiden täytyisi puuttua käytöksen taustasyihin kehittämällä esimerkiksi vihanhallinnan työkaluja ja hyödyntämällä vertaisopettamista vanhempien ja nuorempien pelaajien välillä (em. 1095.).

### 3.2 Immersio ja Flow

Ihminen voi pelatessaan ”hukata” itsensä virtuaaliseen maailmaan, jolloin fyysisen ympäristön havainnointikyky ja ajan käsitys heikkenevät, ja pelaaja ei esimerkiksi huomaa, kun hänen nimeään kutsutaan. Tällaista täydellisen keskittymisen tilaa kutsutaan immersiksi (suomeksi *uppoutuminen*). (Jennett ym. 2008, 1.) Immersio on yksi videopelien olennaisimmista elementeistä, sillä se vahvistaa pelaajan pelikokemusta ja pelintekijöiden näkökulmasta katsottuna saa pelaajan todennäköisemmin palaamaan uudelleen pelin ääreen.

”Pelaamisen flow’ksikin” kuvailtua immersiota (Kontiainen ja Pitkänen 2018, 16) pidetään laajalti kriittisenä osana hyvää pelikokemusta (Jennett ym. 2008, 1), mutta subjektiivisen luonteensa vuoksi termin määritelmä on herättänyt tutkijoiden keskuudessa keskustelua (ks. Agrewal ym. 2020; Brown & Cairns 2004; Smith ym. 1998). Tämän vuoksi esimerkiksi Haggis-Burridge (2020) on pyrkinyt vakiinnuttamaan immersion eri tekijät

neljään kategoriaan: Systeminen, empaattinen / sosiaalinen ja narratiivinen / jaksoittainen immersio (Haggis-Burridge 2020, 4–7). Nämä uppoutumisen eri muodot voivat valita niin samaan aikaan kuin erikseenkin, ja pelinkehittäjien tehtävä onkin löytää sopiva tasapaino muotoihin vaikuttavien tekijöiden välille (em. 8).

Systemisessä immersiossa pelaaja uppoutuu pelin mekaniikkaan, haasteisiin ja sääntöihin. Nopeatempoisessa pelissä uppoutuminen voi kohdistua erityisesti vikkelaan päätöksentekoon ja reagoitakykyyn, ja hitaammassa strategisessa pelissä sääntöjen tasapainoon. Tämä immersion muoto on rinnastettavissa Csikszentmihalyin (2005) flow-tilan käsitteeseen, jossa pelin haastavuuden ja pelaajan taitotason sopiva suhde tuottaa palkitsevaa ilon tunnetta. (Csikszentmihalyi 2005; Haggis-Burridge 2020, 4–5.)

Spatiaalinen immersio liittyy pelaajan kokemukseen läsnäolosta tai ”sijaitsemisesta” virtuaalisessa maailmassa ja on liitettävissä kehollisuuteen. Tämän luvun alussakin mainittu ympäristön havainnointikyvyn heikkeneminen saattaa olla Haggis-Burridgen mukaan vahvinta juuri spatiaalisessa immersiossa, ja myös pelaajan käsitys omasta kehostaan voi heiketä tai kadota hetkellisesti. Virtuaaliseen tilaan uppoutumiseen vaikuttavat pelin visuaaliset ominaisuudet, mutta tämä voi vaihdella ihmisestä riippuen. (Haggis-Burridge 2020, 5.) Westerside ja Holopainen (2019) käsittelevät tutkimuksessaan sijaitsemisen tilaa (*placeness*) videopelissä Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games 2018), käyttäen pohjustavana kehyksenä yleensä teatterissa ja kuvataiteessa tunnettua paikkakohtaista esitystä. Ympäristöä kuvailevan tai siitä vaikuttuvan esityksen sijaan paikkakohtainen esitys pyrkii olemaan aktiivisessa vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa ja toimii suhteessa fyysiseen sijaintiinsa (Westerside & Holopainen 2019, 1–2). Pelin kontekstissa se tarkoittaa, että peli luo dynaamisen ”pelipaikan” (*gameplace*), jossa ”sijainti ja maisema ovat elintärkeitä osia pelin ymmärtämisessä, kokemisessa ja tulkitsemisessa kulttuurisena artefaktina” (em. 4). Pelaaja, kuten esityksen seuraajakin, tulkitsee ympäristönsä merkityksiä ja peilaa niitä oman (pelin salliman) toimintansa kanssa (em. 3–4).

Empaattinen tai sosiaalinen immersio tarkoittaa pelaajan muodostamaa tunneyhteyttä pelin hahmoihin ja sosiaaliseen kontekstiin. Hahmot voivat olla NPC:itä (“non-player character” eli pelin ohjaama hahmo) tai muita pelaajia. Pelaajan samaistuminen tai tunneside pelin hahmoihin, pelaajiin tai ympäristöön voi vahvistua pelin kontekstiin (esimerkiksi tarinaan) sopivan tapahtuman vaikutuksesta (pitkään pelaajan seurana kulkeneen hahmon kuolema, jne.). Sosiaalisen yhteyden kokemukset voivat kuitenkin olla myös vain pelin

fasilitoimia kuten vaikkapa online-fantasiapelin killoissa, jossa pelaajat tapaavat säännöllisesti ja toimivat vuorovaikutuksessa omien fyysisen maailman persooniensa pohjalta. Tällöin tunneside kohdistuu pelin sijasta toisiin pelaajiin, ja pelin fiktiiviseen taustaan eläytyminen jää taka-alalle. Toveruuden ja yhteisöllisyyden kokemukset voivat vaikuttaa vahvasti siihen, palaako pelaaja pelin pariin, ja sillä voi olla sekä positiivisia että negatiivisia vaikutuksia. (em. 6–7.)

Narratiivisen tai jaksoittaisen immersion luo pelaajan halu tietää, miten jokin tapahtumien sarja etenee. Tyypillisesti mielenkiintoa ylläpitävät tapahtumat ovat tarinallisia (tätä voi verrata esimerkiksi televisiosarjaan koukuttumiseen), mutta ne voivat liittyä myös uusien tutkittavien alueiden löytämiseen tai pelihahmon taitojen kehittymiseen. (em. 7.)

Immersion ja flow-tilasta puhutaan usein samassa yhteydessä, ja käsitteiden voidaankin tilanteesta riippuen nähdä tulevan melko lähelle toisiaan. Digitaalisista peleistä puhuttaessa immersion ja flowta pidetään usein omina, toisistaan eroteltavina konsepteina (ks. Cairns ym. 2014; Seah & Cairns 2008), mutta esimerkiksi Michailidoksen ym. (2018) mukaan ainoastaan läsnäoloa (*presence*) voi pitää omana tilanaan, eivätkä muut immersion yleensä yhdistetyt ulottuvuudet erota sitä tarpeeksi flow-tilasta (Michailidis 2018, 5). Flow-tilaa on tutkittu liittyen niin musiikkiin, urheiluun kuin kirurgienkin toimintaan (ks. Chen 2023; Jackson & Csikszentmihalyi 1999; McQueen ym. 2024), ja tämä toiminta on toteutettavissa myös videopeleissä (suoraan tai simuloiden). Jin (2012) esittää, että flown tutkiminen videopelien kontekstissa on loogisesti järkevää, sillä pelatessa täyttyvät kaikki Csikszentmihalyin (1990) määrittelemät edellytykset flowlle. (Jin 2012, 2.)

Kun pelaaja uppoutuu peliin, mahdollisuudet flow-tilan muodostumiselle kasvavat aktiivisen keskittymisen ja motivaation syventyessä. Csikszentmihalyi (1990) tuo esiin kahdeksan flow-tilan aikana esiintyvää ja sen määrittelevää ominaispiirrettä:

1. Tehtävän suorittaminen tuntuu mahdolliselta
2. Mahdollisuus keskittyä
3. Selkeä tavoite tai tavoitteet
4. Tehtävä antaa välitöntä palautetta tekijälleen
5. Toimintaan osallistuminen on intensiivistä mutta vaivatonta, ja häivyttää mielestä arkielämän huolet

6. Kokemus oman toiminnan hallitsemisesta
7. Itsetietoisuus vähenee, mutta flow-tilan hälvetessä tietoisuus itsestä on vahvistunut
8. Ajan käsitys muuttuu (Csikszentmihalyi 1990, 3.)

Näitä kahdeksaa (tai yhdeksää, riippuen lähteestä) piirrettä lähestytään eri tutkijoiden toimesta joskus ”kaikki tai ei mitään” -näkökulmasta, jossa flow-tilan syntymiseksi jokaisen kriteerin on täytyttävä eikä tilaan siten ole oikotietä (Cairns ym. 2014, 7). Tästä eriävien teorioiden mukaan jokaisen kriteerin taas ei tarvitse täytyä, mutta minimivaatimukset vaihtelevat (Michailidis ym. 2018, 2). Flow on immersion ohella yksi tärkeimmistä asioista videopelien suunnittelussa, jotka saavat pelaajan syventymään peliin ja todennäköisemmin palaamaan uudelleen sen ääreen. Saavuttaakseen flow-tilan pelaajan on päästävä aktiivisen keskittymisen tilaan, joka muodostuu, kun peli tarjoaa haastetta ja päämääriä sopivassa suhteessa pelaajan taitoihin. Tällöin keskittymistä eli flowta ylläpitää tasapaino tai jännite tylsistymisen ja turhautumisen välillä. (Annetta 2010, 107.)

Immersion on tutkittu myös liittyen pelaamisen haittoihin kuten peliaddiktioon (ks. Abasi ym. 2021; Park & Hwang 2009). Seah ja Cairns (2008) toteavat tutkimukseensa perustuen, että pelaajan immersion vahvuus korreloi peliin sitoutumisen kanssa, mikä taas on tekemisissä mahdollisen riippuvuuden kanssa. Toisin sanoen mitä syventyneempi pelaaja on videopeliin, sitä suuremmalla todennäköisyydellä tämä viettää enemmän aikaa pelissä, jolloin mahdollisuus haitallisen addiktion kehittymiselle kasvaa. (Seah & Cairns 2008, 61.) Edellä mainitut tutkijat painottavat, että addiktioksi mielletty käytös voi jäädä myös vain korkean sitoutuneisuuden tasolle joka on verrattavissa vaikkapa koukuttavan kirjan lukemiseen, eikä siten välttämättä vaikuta elämänlaatuun tai sosiaalisiin suhteisiin.

### **3.3 Pelien mahdollisuudet musiikkikasvatuksessa**

Pelimusikissa ja sen tutkimuksessa on suurta potentiaalia musiikkikasvatukseen liittyen. Pelit voivat toimia oppilaille tärkeänä samaistumispintana, jonka kautta kehittää paitsi Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissakin mainittua tieto- ja viestintäteknologista osaamistaan (POPS 2014) myös musiikillisia taitojaan. On tutkittu, kuinka pelien (ja niihin liittyvät) informaalit oppimisympäristöt tukevat oppimista niin musiikkikasvatuksessa (ks. Väkevä 2013) kuin yleisestikin (ks. Protosaltis ym. 2011). Esimerkiksi

Cayarin (2022, 445) mukaan pelimusiikin yhteisö tarjoaa ”linssin, jonka kautta musiikkikasvattajat voivat pohtia musiikin oppimisen, luomisen ja esittämisen merkityksellisyyttä nykyajan kontekstien ja yhteiskuntien valossa.” Pelimusiikki toimii populaarimusiikin (ja muiden musiikin tyylilajien), teknologian ja internetin risteyskohdassa (Cayari 2022, 446), jolloin sillä voi ajatella olevan selkeä yhteys näihin kolmeen informaalin musiikin oppimisen keinoina.

Musiikkikasvatuksen kentällä on tutkittu paljon musiikkipelejä ja niiden potentiaalia liittyen musiikin oppimiseen (ks. lähteet). Musiikkipelillä tarkoitetaan tässä tapauksessa videopeliä, jossa musiikki on keskeinen osa pelin mekaniikkaa, ja jossa ”pelaaja on vuorovaikutuksessa musiikin kanssa käyttäen käyttöliittymänä tavanomaista tai mukautettua instrumenttia, mikrofonia, tanssimattoa tai musiikinluomiseen tarkoitettua ohjelmaa” (Cassidy & Paisley 2013, 120). Tällaisia musiikin ympärille luotuja pelejä ovat esimerkiksi ajoitukseen ja rytmiin perustuvat *Osu!* (Dean Herbert 2007) ja *Rhythm Heaven* (Nintendo 2008), laulajan virettä mittaava *Singstar* (Sony Computer Entertainment) ja oikean kitaran avulla pelattava *Rocksmith* (Ubisoft 2012). Tutkimuksen mukaan musiikkipeleillä on potentiaalia syventää musiikin tietämystä ja vahvistaa myönteistä musiikillista identiteettiä luokkahuoneessa ja oppijan elämässä (Cassidy & Paisley 2013, 135).

Brown (2016) lähestyy pelien musiikkikasvatuksellista kontekstia musiikki- ja äänituotannon näkökulmasta. Hän esittää, että videopelit voidaan nähdä motivaatiotekijänä musiikki- ja äänituotannon opiskelussa ja toteaa, että videopeleihin liittyvien monitieteisten käytäntöjen omaksuminen osaksi opetusta voi ”luoda pohjan musiikkikasvatuksen integroimiseksi muun muassa visuaalisen taiteen, luovan kirjoittamisen ja informaatioteknologian kanssa” (Brown 2016, 10). Brown listaa ohjelmia kuten Unity, Fmod, GameSalad ja Scratch, joiden avulla luovan musiikin opetusta voidaan laajentaa eri suuntiin. Unity-ohjelman avulla käyttäjä voi muokata olemassa olevan peliprojektiin ääntä ja musiikkia, ja tulokset voivat olla hyvinkin korkealaatuisia. Unity on laajalti pelisuunnittelijoiden ja ammattilaisten käytössä, mutta pedagogiseen tarkoitukseen suunnitellut ohjelmat kuten Scratch tarjoavat matalan kynnyksen lähestymistavan pelisuunnitteluun. (em. 2016, 10.)

Scratch (MIT Media Lab 2003) on nuorille lapsille suunniteltu visuaalinen ohjelmointiympäristö, jossa voi ohjelmoida interaktiivisia tarinoita, pelejä ja animaatioita. Kirjassaan ”Computational thinking in sound: Teaching the art and science of music and technology” musiikin- ja teknologianopettajat Greher ja Heines (2014) kertovat, kuinka Scratchin tuominen osaksi korkeakouluopiskelijoiden musiikin ja ohjelmoinnin yhdistävää

opetusta toimi kompromissina näiden kahden välillä (em. 102–104). Kyseisten opettajien mukaan Scratch ei toimi ainoastaan helposti lähestyttävänä ja opettavaisena ohjelmointiympäristönä, vaan se on myös monipuolinen musiikin luomisen väline. Scratchissa valmiina käytettävien MP3-tiedostojen lisäksi käyttäjä voi paitsi liittää siihen omia äänitteitä myös luoda musiikkia suoraan ohjelmassa käyttäen MIDIä. (em. 105.) Tällaisen luovan musiikintekemisen yhdistämisen teknologiaan voi ajatella toimivan musiikkikasvatusta monipuolistavana tekijänä ja liittää sen osaksi nykyajalle olennaisia taitoja.

### 3.3.1 Pelillistäminen ja leikki

Peliteollisuudella on ollut valtava vaikutus sosiaaliseen yhteiskuntaan, mikä näkyy paitsi suurissa pelaajamäärissä myös pelaamisen aktiivisuudessa. Vuoden 2022 pelaajabarometrin mukaan 80,3 prosenttia suomalaisista pelaa digitaalisia pelejä aktiivisesti eli kerran kuukaudessa tai useammin (Kinnunen ym. 2022), ja nuorten arjessa pelit ovat olleet arkipäivää 2010-luvulta lähtien (Meriläinen 2024). Pelikulttuurin vakiintumisen myötä keskusteluaiheeksi on noussut pelillistäminen (*gamification*), joka on ollut nouseva ilmiö yhteiskunnan eri sektoreilla (Caponetto ym. 2014, 50, Koivisto & Hamari 2019).

Tietojärjestelmätutkimuksessa pelillistäminen viittaa sellaisten järjestelmien suunnitteluun, jotka tarjoavat samankaltaisia kokemuksia ja motivaatioita kuin pelit ja pyrkivät vaikuttamaan käyttäjänsä käyttäytymiseen (Koivisto & Hamari 2019). Tietojärjestelmä on ”tiedoista ja tietoja käsittelevistä ihmisistä, tietojenkäsittelylaitteista, tiedonsiirtolaitteista, tietoja käsittelevistä ohjelmista ja tietojen käsittelysäännöistä koostuva järjestelmä, jonka tarkoitus on tehostaa tai helpottaa jotakin toimintaa tai tehdä toiminta mahdolliseksi” (Finto 2024). Tietojärjestelmät on omalla alallaan jaettu perinteisesti käytännöllisiin ja itsetarkoituksellisiin järjestelmiin, mutta viime vuosina tietojärjestelmäsuunnittelua on hyödynnetty yhä enemmän ihmisten motivoimiseksi erilaisiin hyödyllisiin toimintatapoihin, jolloin itsetarkoituksellista tai ”hedonistista” järjestelmäsuunnittelua käytetään toiminnan hyödyllisyyttä lisäävänä menetelmänä. Pelillistäminen voidaan nähdä myös osana laajempaa ilmiötä, jossa rajapinta pelien ja muiden järjestelmien ja palveluiden välillä hämärtyy. (Hamari 2015, 3.)

Yksinkertaisesti ilmaistuna palvelun tai järjestelmän pelillistäminen motivoi sen käyttäjiä ja saa heidät sitoutumaan järjestelmän toimintaan (Hamari 2015, 3), ja saman ajatuksen voi ajatella toimivan myös opetuksessa sovellettavassa pelillisyydessä. Opetuksen ja eri-

tyisesti varhaiskasvatuksen kontekstissa pelillistämistä yleisempi lienee leikillisyyden käsite, joka nojaa enemmän ihmiselle ominaiseen ja hänen mielekkääksi kokemaansa toimintaan. Leikin ja pelillisyyden raja on kuitenkin joustava, ja siksi puhutaan leikillisestä oppimisesta (*playful learning*) joka yhdistää sekä leikillisyyden että pelillisyyden käsitteitä. (Kangas 2022.)

Johan Huizinga (1984) toteaa leikin olevan kulttuuriakin vanhempi ja sitä muokkaava ilmiö. Leikki voi monien toisistaan eriävien teorioiden mukaan olla elämään valmistautumista, itsehillinnän opettelua, tarvetta dominoida tai kilpailla tai väylä purkaa ei-toivottuja impulsseja. Näitä näkökulmia yhdistää oletus siitä, että leikillä on aina oltava jokin ulkopuolinen ja ei-leikillinen päämäärä ja tarkoitus. (Huizinga 1984, 10.) Huizingan mukaan monet käsitteelliset lähestymistavat kuitenkin jättävät ulkopuolelle leikin keskeiset ominaisuudet, kuten ilon tai hauskanpidon (11) ja vapauden (17).

Huizinga kuvailee leikkiä seuraavin tunnusmerkein:

1. Leikki on ensisijaisesti vapaata toimintaa, jonka tarve syntyy huvista. ”Lapsi ja eläin leikkivät, koska niillä on siitä huvia, ja juuri siinä on niiden vapaus”. (17.)
2. Leikki ei ole ”tavallista” elämää. Se on tarkoituksetonta, mutta välttämätön ja rikastuttava osa ihmisen elämää ja kulttuuria. (17–18.)
3. Leikki tapahtuu määrättyssä tilassa ja määrätyn aikavälin sisällä. Leikin kulku ja tarkoitus sisältyvät siihen itseensä etukäteen – symbolisesti, tarkoituksella tai luonnostaan – rajatussa paikassa. (19)
4. Leikissä on oma ehdoton, esteettinenkin, järjestys: ”leikki luo järjestystä, se on järjestystä. Epätäydelliseen maailmaan ja sekavaan elämään se tuo hetkellisen, rajatun täydellisyyden” (20).
5. Leikissä on epävarmuutta ja sattumanvaraisuutta, eli jännitystä. Jännitys koettelee leikkijän kykyjä ja sen merkitys on sitä suurempi, mitä kilpailullisempaa leikki on. (21.)

Suomen kielessä tunnetaan sanat pelaaminen ja leikkiminen. Leikin ja pelin eroavuudet eivät ole yksiselitteisiä, sillä käsitteet ovat hyvin lähellä toisiaan ja erot ovat jokseenkin kiistanalaisia. Kielitoimiston sanakirjan määritelmän mukaan leikkiä on ”varsinkin lasten mielihyväsävyinen toiminta ilman hyötytarkoitusta, joskus myös määrämuotoisena ja

määräsääntöjä noudattavana” kun taas pelit ovat ”ajanvietteeksi harjoitettavia määrämuo-  
toisia ja -sääntöisiä kilpailuja t. leikkejä, joissa on välineenä kortteja, nappuloita tms”  
(Kielitoimiston sanakirja 2024). Voi myös ajatella, että pelissä on aina kolmas osapuoli,  
jota pelataan. Toisin kuin suomen kielessä, leikki ja peli yhdistyvät monissa kielissä sa-  
maksiksi sanaksi. Vaikka englannin kielessä tunnetaan peliä vastaava sana ”game”, sanalla  
play on viitattu sekä leikkiin että pelaamiseen. Lisäksi sillä voidaan viitata muihin aktivi-  
teetteihin, kuten esimerkiksi soittamiseen, näyttelemiseen/näytelmään tai urheiluun. Di-  
gitaalisten pelien yleistyessä viime vuosikymmenten aikana tämän sanan rinnalle on  
noussut käsite ”gaming”. Alun perin uhkapelaamiseen liitetty sana on jo 1950-luvulla  
yhdistetty sota- tai roolipelien pelaamiseen, ja 1970-luvulta lähtien se on liitetty yhä vah-  
vemmin tietokone- ja videopelien pelaamiseen (Oxford English Dictionary, 2023).

Leikillisellä oppimisella on todettu olevan runsaasti myönteisiä vaikutuksia, kuten luo-  
vuuden ja mielikuvituksen vahvistuminen ja vapaampi tiedon ja ideoiden rakentaminen  
(ks. Rice 2009, 104). Varhaiskasvatuksessa leikillistä oppimista on tutkittu melko paljon  
(ks. Harju-Luukkainen ym. 2022; McInnes 2019), mutta leikillisyyden vaikutukset eivät  
rajoitu lapsuuteen. Esimerkiksi Guitard ym. (2005) toteavat:

Leikillisuus määritellään aikuisen sisäiseksi taipumukseksi, jonka voimak-  
kuus vaihtelee riippuen seuraavien tekijöiden olemassaolosta ja laadusta:  
luovuus, uteliaisuus, huumorintaju, nautinto ja spontaanisuus. Aikuisissa tämä  
asenne ylittää leikin rajat ulottuen elämän kaikkiin tilanteisiin. (...) Leikilli-  
syyttä antaa aikuisille mahdollisuuden saada etäisyyttä itseensä, muihin, ti-  
lanteisiin ja käytänteisiin, jolloin he voivat lähestyä tilanteita avoimin mie-  
lin, löytää omaperäisiä ja uusia ratkaisuja ongelmiin ja kohdata ja hyväksyä  
paremmin vaikeudet, epäonnistumiset ja vastoinkäymiset. (Guitard ym.  
2005, 21.)

Pelillisyyden ja leikillisyyden tarkastelu on olennaista kaikenikäisten ihmisten tapauk-  
sessa, sillä videopelejä pelataan aktiivisesti niin lasten kuin aikuistenkin keskuudessa. Pe-  
lillistämisen ilmiön voi liittää myös siihen, kuinka Sky on rakennettu ja millä tavalla se  
pelillistää musiikin tekemistä.

### 3.3.2 Pelimusiikki ja sen tutkimus

Mundayn (2007) mukaan sellaista tyyliä kuin videopelimusiikki ei ole enää olemassa, sillä peleissä nykyään soiva musiikki (jolla ei ole samanlaisia teknisiä rajoitteita kuin vielä edellisen vuosituhaten puolella) kattaa kaiken ”barokista bluegrassiin” (Munday 2007, 51). Pelimusiikki on siis yksinkertaisesti ilmaistuna peliin sävellettyä tai siihen mukautettua musiikkia (em. 51), mutta siihen liittyvät prosessit ja ominaisuudet vaativat syvempää tietämystä videopelien toiminnasta. Pelimusiikki voi ensisilmäyksellä olla verrattavissa elokuvamusiikkiin, ja monelta osin näiden kahden välillä onkin paljon yhtäläisyyksiä (ks. Whalen 2007, 72). Esimerkiksi musiikin diegeettisyydellä on molemmissa olennainen merkitys. Diegeettinen ääni on elokuvan tai pelin sisällä ja tarinassa tapahtuvaa ääntä tai musiikkia (elokuvassa soiva pianomusiikki, joka kuuluu kohtauksessa soittavasta pianistista), ja ei-diegeettinen ääni taas tulee tarinan maailman ulkopuolelta, eli sen kuulevat elokuvan katsojat mutta hahmot eivät. Pelissä pätevät samat musiikin ja äänen diegeettisyyden säännöt ja musiikki rinnastetaan usein tyyliään ja tarkoituksensa perusteella elokuvamusiikkiin, mutta samankaltaisuuksista huolimatta pelimusiikissa on piirteitä, jotka erottavat sen olennaisesti muista kategorioista. Näistä merkittävin on pelin interaktiivinen luonne ja sen vaikutus niiden äänimaailmaan.

Siinä missä elokuvaan sävelletty musiikki noudattaa elokuvan lineaarista kerrontaa, pelimusiikki on (yleensä) dynaamista, eli se noudattaa pelin tapahtumia ja pelaajan tekemiä valintoja pelissä (Collins 2013, 1). Collins käyttää yksinkertaisena esimerkkinä Super Mario World -peliä (Nintendo 1992) jonka Koji Kondon säveltämän taustamusiikin päällä soi perkussiivinen raita niin kauan, kun pelaajan ohjaama Mario ratsastaa Yoshi-hahmolla. Musiikin säveltäminen muuttuu kuitenkin monimutkaisemmaksi, kun sävelletään pidempiä ei-lineaarisia pätkiä (*audio chunks*), joiden järjestys vaihtelee reaaliajassa pelaajan tekemien valintojen mukaan. Tällöin musiikin dynaamisuus on riippuvainen erilisestä ohjelmasta (esimerkiksi Wwise tai FMOD), joka ohjailee musiikillisten tapahtumien ajoitusta ja järjestystä. (Collins 2013, 1–2.) Esimerkkinä tällaisesta pidempien dynaamisten musiikkipätkien säveltämisestä voi käyttää peliä Abzu (Giant Squid 2016), jossa vedenalaiselta tasolta toiselle siirtyminen on dynaamista musiikkia ohjailevan ohjelman avulla häivytetty lähes saumattomaksi (ks. yhteistyössä Abzun säveltäjän, Austin Wintoryn kanssa tehty [video](#)). Sen lisäksi, että pelimusiikin tarkoitus on vaikuttaa pelaajaan samoin keinoin kuten katsojaan elokuvissakin (esimerkiksi tunteiden välittäjänä tai narratiivin vahvistajana), pelimusiikki pyrkii myös esimerkiksi kiinnittämään pelaajan

huomion pelin eri tilanteisiin (kuten vaikkapa alueen vihollisiin tai pelaajan hahmon tilaan) ja reagoimaan niihin (Collins 2013, 2).

Pelimusiikin tutkimus on monitieteinen alue, sillä se sekä sivuaa että yhdistää pelitutkimusta ja musiikin ja äänitutkimuksen tieteenaloja (Smith 2018, 484). Pelitutkimus (*game studies*) pitää sisällään jakauman pelin ja leikin teorioiden tutkimuksen (pelin tai leikin interaktiivisuuden, rakenteen, ja simulaation tutkimus – ludologia) ja elokuvatutkimukseen pohjaavan narratologian (simulaation, pelaamisen ja yksilön tarkastelu narratiivisuuden näkökulmasta) välillä (McManus & Feinstein 2006, 363). Smithin (2018) mukaan pelimusiikin tutkimuksella voidaan kiertää niin pelitutkimuksen sisäinen jakauma peliteorioiden ja narratologian välillä kuin äänitutkimuksen ja musiikkitieteen epämääräinen suhde toisiinsa. Musiikki mahdollistaa pelien erottamisen elokuvallisista narratiiveista, ja digitaaliset pelit avaavat mediakeskeiselle äänitutkimukselle ja musiikkitieteelle väylän keskustella toistensa kanssa. (Smith 2018, 484.)

## 4 Tutkimuksen toteutus

Tämä luku käsittelee tutkimusprosessin kulkua. Alaluvussa 3.1 esittelen tutkimustehtävän ja -kysymyksen, alaluvussa 3.2 avaatan tutkimuksen metodologisia lähtökohtia ja alaluvuissa 3.3 ja 3.4 käsitteelen aineiston keruun ja analyysin menetelmiä ja prosesseja. Alaluku 3.5 käsittelee tutkimusetiikkaa tässä tutkimuksessa.

### 4.1 Tutkimustehtävä ja -kysymys

Tutkimustehtävänäni on tarkastella sosiaalipsykologisista lähtökohdista Skyn yhteisön toimintaa ja sen luomia edellytyksiä pelaajan musiikilliselle kokemiselle. Analysoin, millaisia merkityksiä pelaajat antavat musiikilliselle tekemiselle henkilökohtaisen musiikkisuhteen näkökulmasta ja osana peliyhteisöä. Lisäksi tutkin, kuinka pelin avulla voidaan kehittää prososiaalista käyttäytymistä ja edistää yhteisöllisyyttä erityisesti musiikillisen toiminnan avulla. Tutkimuskysymykseni on:

Miten pelaajat kuvailevat musiikillista tekemistä ja millaisia merkityksiä he antavat sille osana peliyhteisöä ja oman musiikkisuhteensa näkökulmasta?

### 4.2 Metodologiset lähtökohdat

Toteutan tutkimukseni laadullisena tapaustutkimuksena. Laadullisessa tutkimuksessa kohteen ominaisuuksia ja merkityksiä pyritään ymmärtämään kokonaisvaltaisesti (Jyväskylän yliopisto 2024). Keskiössä ovat henkilöiden subjektiiviset kokemukset ja heidän antamansa merkitykset tekemiselle, tilanteille, olosuhteille, ihmisille ja esineille (Leavy 2017, 124). Laadullinen tutkimus on kuitenkin erittäin monialaista, eikä se sulje pois kvantitatiivisen tutkimuksen soveltamista (Alasuutari 2011, 27). Myös metodologiaa voidaan joutua tarkastelemaan ja muotoilemaan uudelleen tuoreiden tutkimusaineistojen ja löydösten valossa (Leavy 2017, 124). Esimerkkejä laadullisen tutkimuksen menetelmistä ja lähestymistavoista ovat esimerkiksi osallistujavetoinen keskusteluanalyysi (ks. Vatanen 2021) ja fenomenografinen tutkimus (ks. Kettunen 2021).

Tapaustutkimuksessa tutkimuksen kohteena on yleensä jokin rajattu kokonaisuus tai yksikkö. Kohde voi olla jokin ihmisryhmä tai yhteisö, organisaatio, oppilaitos tai vaikkapa projekti, ja tavoitteena on esitellä ja kuvailla sitä perusteellisesti ja tarkkapiirteisesti.

(Rostila 2019; Vuori 2021.) Tutkimukseni tapauksena toimii Skyn pelaajayhteisö, jonka toimintaa tarkastelen pelin sisällä ja sen ulkopuolella sivuten kokemuskäsitteitä, mutta nojaten pääasiassa konstruktionistiseen näkökulmaan. Kokemuskäsitteessä pyritään ymmärtämään tutkittavien henkilöiden kokemuksia ja niiden subjektiivisia merkityksiä (Jokinen 2021), mutta pelaajien antamat subjektiiviset merkitykset toimivat tässä tutkielmassa enemmänkin tukevana osapuolena kulttuurisille merkityksille, sillä tutkimuksen kohteena ovat erityisesti peliyhteisön sisäisen toiminnan rakentuminen ja yhteisön jäsenten väliset suhteet. Konstruktionistisessa lähestymistavassa tutkitaan sitä, kuinka tutkittavat osapuolet luovat toiminnallaan ”sosiaalista todellisuutta”, joka on sidonnainen sen hetkiseen aikaan ja paikkaan. Tämä todellisuus nähdään alati muuttuvana, jolloin myös itse tutkimusta pidetään osana sen rakentumista. (Jokinen 2021.)

Toteutin tutkimukseni kyselytutkimuksena, jonka lähtökohdat ovat määrällisessä tutkimuksessa. Kyselytutkimus on ”tapa kerätä ja tarkastella tietoa muun muassa erilaisista yhteiskunnan ilmiöistä, ihmisten toiminnasta, mielipiteistä, asenteista ja arvoista”(Vehkalahti 2019, 11). Kyselytutkimuksesta käytetään myös englanninkielistä termiä ”survey-tutkimus” (ks. Tilastokeskus 2024), mutta ”survey” pitää sisällään sekä haastattelu- että kyselytutkimuksen, eikä sillä ole suoraa suomenkielistä käännöstä (Vehkalahti 2019, 12). Kyselytutkimuksen laadulliset piirteet ilmenevät kyselyn kysymysten asettelusta ja laadusta: kysymykset ovat johdattelevia mutta tarpeeksi avoimia, jotta vastaajilla on tilaa ja vapaus tuoda esiin omat tulkintansa ja kokemuksensa.

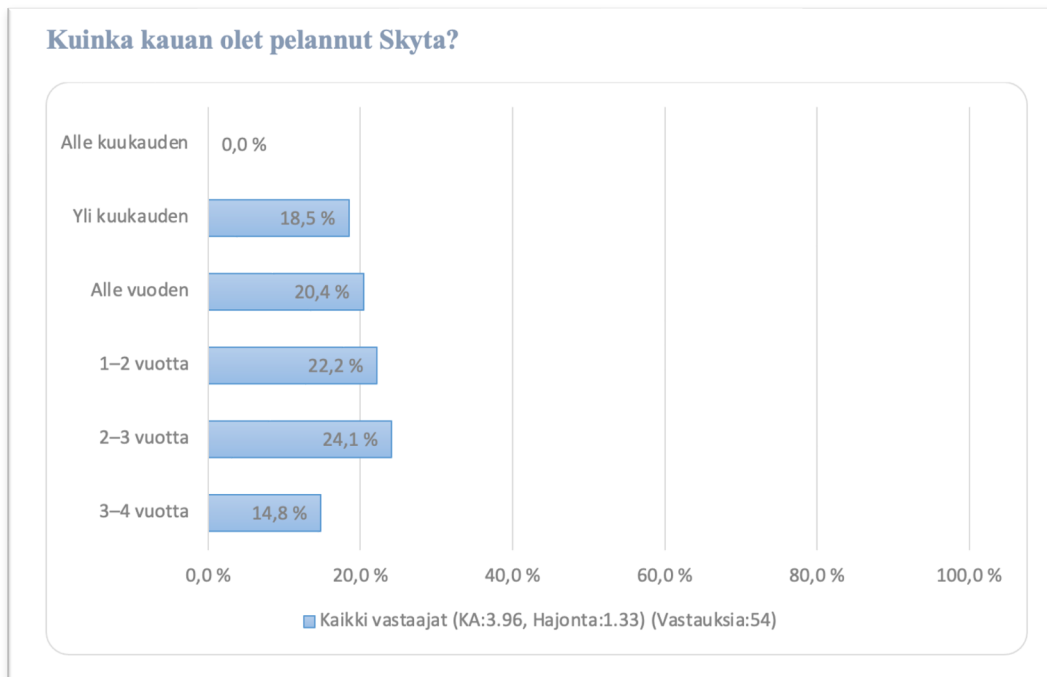
Koska tutkimukseni kohteena on peliyhteisö ja sen ihmiset, tarkastelen tutkielmassa tutkimuskysymystäni fenomenologis-hermeneuttisesta näkökulmasta. Hermeneutiikka on tieteenfilosofinen suuntaus, jonka avulla tutkija voi muodostaa tulkintoja tutkittavien ilmiöiden merkityksistä. Alati uudelleen muodostuva ymmärrys ei synny tyhjiössä, vaan perustuu jo olemassa olevalle ymmärrykselle, jonka osaksi uusi tieto ja tulkinta muodostuvat. Tätä toistettavaa prosessia kutsutaan hermeneuttiseksi kehäksi. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 30.) Fenomenologis-hermeneuttinen perinne pohjaa ihmiskäsitykseen ja siihen, kuinka ihmisestä kohteena voidaan saada tietoa ja millaista tämä tieto on. Tähän perinteeseen pohjaavan tutkimuksen keskiössä toimii kokemuksen merkitys ja tavoitteena on tehdä ”jo tunnettu tiedetyksi”, jolloin pyritään nostamaan tietoisuuteen jokin koettu muttei vielä tietoisesti ajateltu asia. (em. 30–31.) Tutkimukseni käsittelee pelaajien kokemuksia ja heidän antamiaan merkityksiä peliyhteisössä toimimiselle, jolloin keskeisiä käsitteitä ovat kokemus, merkitys ja yhteisöllisyys. Nämä käsitteet ovat olennaisia sekä feno-

menologisessa että hermeneuttisessa ihmiskäsityksessä, joten fenomenologis-hermeneuttinen lähestymistapa sopii tähän tutkielmaan. (em. 30.) Tutkimukseni analyysi on teorialähtöinen, sillä aineiston analyysini pohjautuu käsitteelliseen viitekehykseen, eli aikaisempaa tietoa sovelletaan ja testataan uudessa kontekstissa (Tuomi & Sarajarvi 2018, 81).

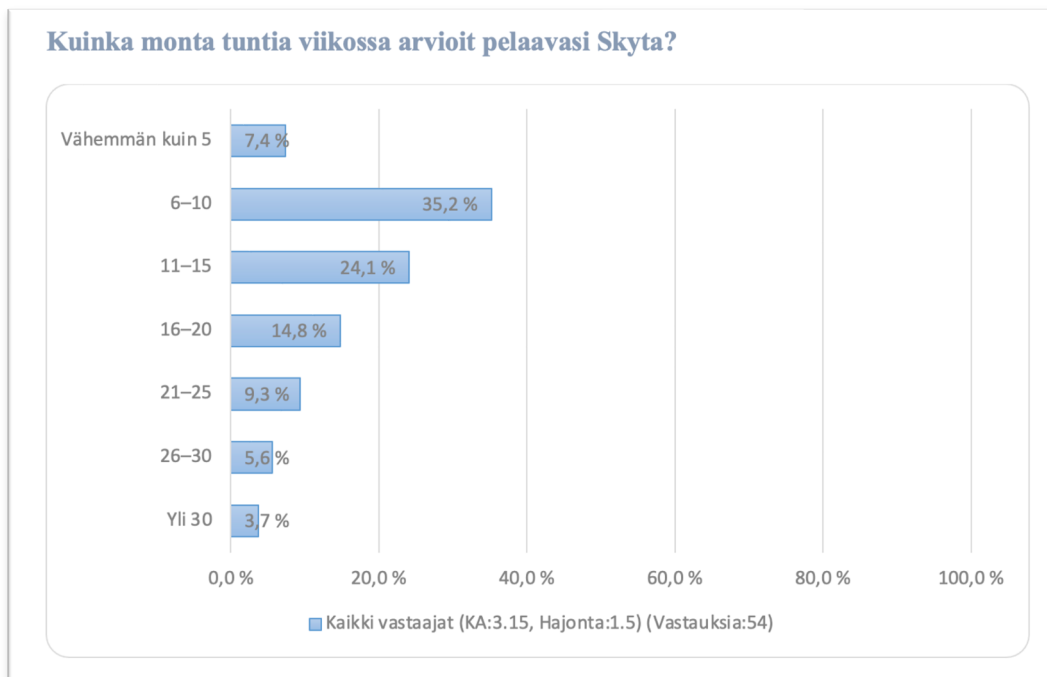
### 4.3 Aineistonkeruun menetelmät ja prosessi

Keräsin tutkimukseni aineiston internetissä julkaistulla kyselylomakkeella (ks. liite 3), kohderyhmänäni Skyn pelaajat. Kyselytutkimus oli perusteltu tapa aineiston keräämiseen, sillä Skyn yhteisö on aktiivinen pääosin internetissä eikä lähipiirissäni ollut pelaavia ihmisiä. Tutkimusaineisto on kerätty tiedonkeruupalvelun Surveypalin sähköisellä kyselylomakkeella, jonka julkaisin ensin kesäkuussa 2023 pelin virallisen Discord-kanavan ”Promote your Sky content” -ryhmässä ja jaoin myöhemmin saman vuoden syyskuussa Reddit-sivuston ryhmään r/SkyGame. Vastauksia kyselyssä on yhteensä 54, joista valtaosa (n. 50) tuli Redditin kautta. Ennen kyselylomakkeeni julkaisua tein tarvittavia korjauksia nojaten sekä ohjaajani että lähipiiriini kuuluvien tutkijoiden kommentteihin ja parannusehdotuksiin. Vehkalahden (2008, 20) mukaan kyselyllä tehtävään mittaukseen on tärkeää panostaa, sillä mahdollisia virheitä ei voi korjata analyysivaiheessa.

Kyselyssä oli kymmenen kysymystä. Näistä ensimmäiset neljä olivat taustoittavia kysymyksiä, vastausvaihtoehtoina ”kyllä” tai ”ei”. Niiden avulla kartoitin vastaajien pelitottumuksia, kuten muun muassa päivittäistä pelaamisen määrää ja sitä, onko vastaaja soittanut pelissä jotain instrumenttia. Ensimmäiset kysymykset olivat tilastollisia ja kartoittivat pelaajien pelitottumuksia liittyen Skyhyn ja pelaamiseen ylipäätään: kuinka pitkään he ovat pelanneet Skyta ja kuinka monta tuntia viikossa he pelaavat sitä (ks. taulukot 1 ja 2), mitä muita pelejä he pelaavat (jos pelaavat), ja ovatko he soittaneet Skyssa jotakin instrumenttia. Loput kysymyksistä olivat avoimia ja liittyivät pelaajien omiin kokemuksiin pelistä, sen yhteisöstä sekä musiikillisesta toiminnasta ja pelaajien musiikkisuhteesta.



Taulukko 1 (Surveypal). Pelaajien Skyn parissa viettämä kokonaisaika (N=54)



Taulukko 2 (Surveypal). Pelaajien viikoittainen peliaika (N=54)

Kyselyn vastaukset vaihtelivat muutamasta sanasta pitkiin tekstikappaleisiin, jotka muodostivat aineistossa selkeän enemmistön. Kyselyn vastauksia tarkastellessa huomionar-

voista oli se, että kaikki vastaajat vaikuttivat ottavan kyselyn tosissaan, mikä näkyi vastauksien pituudessa sekä siinä, ettei joukossa ollut yhtäkään ”trollia” eli tahallisen huonoa tai häiritsevää vastausta.

#### **4.4 Aineiston analyysin menetelmät ja prosessi**

Analysoin tutkimusaineistoni laadullisen sisällönanalyysin menetelmien mukaisesti. Tässä teemoittelua muistuttavassa sisällönanalyysissä tutkittavaa ilmiötä pyritään kuvaamaan sanallisesti ja selkeästi keskittyen aineistosta nouseviin teemoihin ja aiheisiin (Tuomi & Sarajärvi 2018; Vuori 2021). Aloitin aineiston analyysin aineiston järjestämisellä, johon sisältyivät tiedostojen ja yleisten muistiinpanojen sekä tutkimussuostumuksen ja yksityisyysuojalomakkeen tallettaminen. Kyselyraportti oli suoraan ladattavissa Surveyspal-sivustolta, eikä siksi esimerkiksi haastattelututkimuksessa tehtävää litterointia tarvinnut tehdä.

Aineistoon tutustuminen alkoi alustavalla aineiston läpi lukemisella ja muistiinpanojen tekemisellä. Koska kyselyraportin asettelu oli hyvin selkeä, sen läpikäyminen oli alkuun näennäisen nopeaa, mutta tarkempi analyysi toi mukanaan myös haasteita. Astetta syvemmälle pääsin aloittaessani aineistolähtöisen koodaamisen, jossa nimesin vastauksista esiin nousevia olennaisia ja kiinnostavia elementtejä eli koodeja (Vuori 2021). Prosessin aloitettuani huomasin pian, että pienempiä yksittäisiä koodeja oli vaikeampi hahmottaa ennen suurempien päätemojen jakamista. Päädyin siten ensin hahmottelemaan aineiston karkeasti neljään kategoriaan (yhteisö, sosiaalisuus, musiikki, peli), joihin lähdin jaottelemaan koodeja eri värien avulla, ja nämä vaiheet etenivät samaan aikaan ja limittäin. Koodaaminen on toisaalta aineiston muuttamista yksinkertaisempaan muotoon, mutta toisaalta se myös nostaa esiin uusia näkökulmia monimutkaista näin prosessia (Juhila 2021). Siksi koodaaminen vaatiikin monta kierrosta aineiston analyysiä, jotta kaikki esiin nousevat näkökulmat ja aiheet tulevat huomatuiksi. Kierrokset sisälsivät koodien poistamista, uusien koodien löytämistä, lisäämistä ja uudelleen nimeämistä sekä tämän kaiken toistamista yhä uudelleen, kunnes koko aineisto oli luokiteltu tutkielman aiheeseen nojaten loogisesti.

Analyysin viimeisessä vaiheessa siirsin pääkategorioiden alle keräämistäni aiheista tutkimuskysymykseni kannalta olennaisimpia lainauksia tuloslukuun. Loin näistä katkelmia

raportit ja pyrin analysoimaan niitä mahdollisimman kattavasti toimien dialogissa käsitteellisen viitekehysten kanssa. Pelin kansainvälisen luonteen vuoksi julkaisin kyselyn englanniksi. Tämä tarkoitti sitä, että tuloksissa käyttämäni lainaukset oli käännettävä suomeksi. Vaikka kääntäminen oli mielekäästä ja sujuvaa, sen täytyi tulosten luotettavuuden kannalta olla erittäin huolellista, jotta vastausten alkuperäiset merkitykset säilyivät mahdollisimman samoina.

## 4.5 Tutkimusetiikka

Tieteellinen tutkimus edellyttää eettisten periaatteiden noudattamista koko tutkimuksen ajan. Suoritan tutkimukseni Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisemien hyvän tieteellisen käytännön ohjeiden (TENK 2023) mukaisesti eli luotettavasti, rehellisesti ja tarkasti kunnioittaen aikaisempia tutkimuksia ja niiden tekijöitä. Tämä tarkoittaa, että käyttäessäni muiden tutkijoiden lähteitä tutkimukseni pohjana olen pyrkinyt paitsi varmistamaan, että ne ovat vertaisarvioituja ja luotettavia myös käyttämään asianmukaista ja huolellista viittaustapaa. (em. 12–13.) Myös Taideyliopiston tutkimuseettiset ohjeet ohjaavat hyvän tieteellisen käytännön mukaisiin vastuullisiin tiedonhankinta- ja tutkimusmenetelmiin, ja laajentavat vastuun taiteelliseen tutkimukseen. Ohjeet painottavat eettisten kysymysten pohdinnan ja riskien arvioinnin kestävän läpi tutkimusprosessin aina sen alusta lähtien. (Taideyliopisto 2024.) Taideyliopiston opiskelijana olen sitoutunut noudattamaan näitä ohjeita.

Eettisyys on ihmistieteiden ja yhteiskuntatutkimuksen keskiössä, sillä tutkimus, joka kohdistuu muihin ihmisiin ja heidän toimintaansa, ei saa aiheuttaa haittaa (Leavy 2017, 24). Tutkielmani aiheen valinta perustuu paitsi omaan kiinnostukseeni aiheita kohtaan myös arvomaailmaani liittyen siihen, mitä pelikulttuuri merkitsee itselleni ja maailmalle. Näihin merkityksiin sisältyvät pelien elämää rikastavat vaikutukset ja hyödyt sekä toisaalta ristiriidat, jotka vallitsevat pelaamisen haittojen, siihen liittyvien asenteiden ja yhteiskunnallisen aseman ympärillä. Leavyn mukaan ihmisen arvomaailman rakentuminen on sidoksissa ympäröivän maailman sosiaalisiin konteksteihin (em. 25). Omien mielipiteideni ja arvojeni reflektointi on vaikuttanut eettisten kysymysten pohdintaani tutkimusprosessin alusta lähtien, sillä olen vilpittömän kiinnostunut pelien vaikutuksesta ihmisiin ja yhteisöihin sekä aiheen ympärillä vallitsevasta keskustelusta. Pyrin siksi tutkielmassani asettumaan omien ennakkoluulojeni- ja käsityksieni ulkopuolelle ja pohtimaan myös aiheeni ongelmallisiksi havaittuja puolia.

Kyselytutkimuksessa tiedon keräämisen eettisiä toimintaperiaatteita ovat muun muassa kunnioittava käytös ja ennalta sovittujen tai määriteltyjen suostumusten pohjalta toimiminen (Leavy 2017, 39). Aloittaessani aineistonkeruun suunnittelua olin yhteydessä Skyn peliyhtiö Thatgamecompanyyn selvittääkseni, miten he suhtautuvat tutkielmani aihevalintaan ja millaisia ohjeistuksia heillä on liittyen tietojen keräämiseen pelaajilta. Tällä halusin myös varmistaa, että tutkimukseni on pelaajien lisäksi myös pelintekijöille mahdollisimman läpinäkyvää. Peliyhtiössä suhtauduttiin tutkimukseeni hyvin myönteisesti kehoittaen painottamaan erityisesti sitä, ettei tutkimukseni ole virallinen osa yhtiön toimintaa. Yhtiön ohjeisiin ja tietosuojalainsäädäntöön nojaten tutkimusaineisto on kerätty anonyymisti. Kyselyyn vastanneilta ei kysytty henkilökohtaisia tietoja kuten ikää, sukupuolta tai kansallisuutta, ja koska kysymykset olivat avoimia ja kysely julkaistiin Reddit-palstalla, vastaajien henkilöllisyyttä ei ole mahdollista selvittää vastausten perusteella.

## 5 Tulokset

Tässä luvussa esittelen tutkimukseni tuloksia. Alaluvussa 4.1 tarkastelen pelaajien vastauksia liittyen heidän omaan sosiaaliseen toimintaansa ja kokemuksiinsa osana peliyhteisöä. Alaluvussa 4.2 käsittelen sosiaalisen vuorovaikutuksen ja yhteisön teemoja musiikillisen toiminnan näkökulmasta, ja pelin musiikillisia elementtejä liittyen pelaajien musiikkisuhteeseen.

### 5.1 Sosiaalisuuteen liittyvät affordanssit

Sky on luotu sosiaaliseksi peliksi (ks. alaluku 2.3). Tämä näkyy muun muassa siinä, että edetäkseen pelissä pelaajan on jossain vaiheessa otettava kontaktia muihin pelaajiin. Peli tarjoaa pelaajilleen sosiaalisia affordansseja (ks. Gibson 1979) mikä tarkoittaa, että peli (peliyhtiön tietoiset valinnat pelinkehityksessä) ja peliyhteisö mahdollistavat pelaajille sosiaalisen vuorovaikutuksen tapoja ja tilanteita, joilla voi olla pelaajille eri merkityksiä. Nämä sosiaalisen kanssakäymisen muodot esiintyvät niin yksilötasolla kuin laajemmin yhteisön toiminnassa.

#### 5.1.1 Sosiaalisuus pelaajan näkökulmasta

Tulokset osoittavat, että pelaajat kokevat sosiaalisen kanssakäymisen pelin sisällä merkitykselliseksi ja tiedostavat pelin rakentuvan pitkälti sen ympärille, mutta sosiaalinen toiminta itsessään on vaihtelevaa. Tyypillisesti pelaajat pelaavat mieluiten kavereidensa kanssa millä voidaan viitata sekä pelissä tavattuihin että oikean elämän ystäviin. Aineiston analyysi osoittaa, että pelaajat pitävät tärkeänä erilaisten pelitapojen ja sosiaalisen toiminnan mahdollisuutta. On myös huomattavaa, miten eri tavalla pelaajat suhtautuvat sosiaalisiin tilanteisiin pelissä: toiset pitävät sosiaalista vuorovaikutusta yhtä ahdistavana kuin oikeassa elämässäänkin, kun taas toisille peli tarjoaa matalan kynnyksen kanssakäymiseen ihmisten kanssa.

Vastanneista valtaosa kertoo olevansa pelatessaan vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa ja kokee pelin sosiaalisen puolen myönteisenä asiana. Pelin avoin maailma ja laajat pelimekaniikat mahdollistavat useita eri pelitapoja, mikä näkyy erään vastaajan mukaan pelissä monella tavalla:

Jotkut vilkaisevat Skyta ja ajattelevat “tässä pelissä ei ole mitään”, mutta on paljon eri syitä pelata Skyta. Sky ON sosiaalinen peli. Jos sinulla on esine tai löydät jaetun tilan pöydällä ja tuoleilla, voit chattailla kenen tahansa kanssa ympäri maailmaa. Jotkut pelaavat tätä sosiaalisen puolen takia. Jotkut pelaavat rentoutuakseen yksinään, kuunnellessaan pelin musiikkia tai ympäristöjä samalla kun he keräilevät kynttilävahaa. Jotkut nauttivat tutkimusmatkailusta ja menevät niin monen pelialueen rajan yli kuin voivat. Jotkut tykkäävät auttaa uusia pelaajia, olen nähnyt ihmisten odottelevan ympäriinsä yökköjä [*moths*, nimitys uusille pelaajille] joita adoptoida.

Suurin osa pelaajista kokee sosiaalisen toimintansa vaihtelevaksi. Monet pelaavat pääosin ystäviensä kanssa (pelissä tavattujen tai oikean elämän ystävien) ja kokevat heidän kanssaan pelaamisen tärkeänä motivaattorina pelin pariin palaamisessa. Eräs vastaaja kuvaillee: ”Olen Skyssa läheisten kavereideni kanssa vuorovaikutuksessa, mutta yleensä tuntemattomien kanssa en niin usein. Olen pelannut nyt vähän yli 3 vuotta, joten olen saanut joitakin hyvin läheisiä kavereita ja olen edelleen heidän kanssaan erittäin usein tekemisissä.”

World of Warcraftin (Blizzard Entertainment 2004) pelaajista tehdyn tutkimuksen mukaan pelaajan introversio oli yhteydessä pelin tarjoamaan sosiaaliseen kompensatioon, millä puolestaan oli vaikutusta sosiaalisempaan pelityyliin ja sosiaalisen pääoman kerryttämiseen (Reer & Krämer 2017, 102). Moni pelaaja toteaa pelaavansa yksinomaan rentoutuakseen eikä siksi kaipaa sosiaalista kanssakäymistä, mutta suuri osa kaipaa yksinään pelaamisen vastapainoksi myös sosiaalisuutta tai suhtautuu avoimesti sitä kohtaan. Eräs vastaaja puolestaan kertoo pitävänsä muiden ihmisten kohtaamisesta, mutta toteaa päätyvänsä siitä huolimatta usein pelaamaan yksin: ”Joskus en pidä kanssakäymistä kiinnostavana tai en ymmärrä mistä toinen puhuu, joten poistun paikalta”. Pelaajien mukaan pelissä tapahtuva sosiaalisuus peilaa usein oman, pelin ulkopuolisen elämän sosiaalisuutta, jolloin esimerkiksi valmiiksi sosiaalisesti kuormittunut henkilö ei jaksakaan ottaa kontaktia muihin tai vastaavasti yksin oltuaan kaipaa pelissä seuraa. Tähän viitaten eräs pelaaja kertoo:

[Sosiaalisuus] vaihtelee riippuen mielentilasta. Joskus rakastan sosialisoida, kun taas muina aikoina olen mieluummin yksin. Olen huomannut,

että sosiaalisuuteni Skyssa on suhteessa siihen, kuinka sosiaalinen olen oikeassa elämässä. Jos olen ollut oikeassa elämässä hyvin sosiaalinen, olen Skyssa mieluiten yksin ”ladatakseni” sosiaalista akkuani, ja toisinpäin.

Toiset priorisoivat pelin teknistä suorittamista, jota voivat olla esimerkiksi päivittäin vaihtuvien tehtävien tekeminen ja valopallojen (kynttilöiden) kerääminen. Näitä tehtäviä tehdään usein yksin ja mahdollisimman tehokkaasti (”teen vain kynttiläkierroksen ja tehtävät ja sitten lähden”), mutta monet suorittavat niitä myös kavereidensa kanssa pareittain tai ryhmänä. Hahmojen toisistaan käsistä pitämisen mahdollistavan ominaisuuden ansiosta yksi pelaaja voi kuljettaa muita mukanaan, ja kun yksi pelaaja sytyttää valonlähteen, valopallot ilmestyvät kaikkien kerättäväksi.

Monessa vastauksessa mainitaan ahdistuneisuus ja kielteiset tunteet liittyen sosiaaliseen kanssakäymiseen. Useimpien kohdalla tämä tarkoittaa, että pelaaja kokee sosiaalisia haasteita omassa elämässään eikä siksi uskalla pelissäkään ottaa kontaktia muihin, pelähten esimerkiksi ”itsensä nolaamista” tai ”muiden vaivaamista”. Muutaman vastaajan mukaan haasteet sosiaalisten signaalien vastaanottamisessa tai muiden pelaajien sosiaalisten rajojen ymmärtämisessä aiheuttavat stressiä, ja siksi he pelaavat mieluiten yksin. Eräs pelaaja toteaa: ”Pelaan mieluummin yksin, koska ahdistun äärimmäisen paljon sosiaalisesti, jopa peleissä. Jos aion pelata Skyn kaltaista rentouttavaa peliä, haluan rentoutua. En stressata ihmisille puhumisesta.”

Toisilla taas virtuaalinen ympäristö mahdollistaa sosiaalista vuorovaikutusta, jota ei omassa päivittäisessä elämässä uskalla tai kykene toteuttamaan. Tutkimuksen mukaan pelaajat, jotka kärsivät sosiaalisesta ahdistuneisuudesta, käyttävät muita todennäköisemmin videopelejä stressinlievitykseen ja pakokeinona omasta elämästään (Cole & Hooley 2013, 10). Muutama vastaaja myös kertoo teknisten haasteiden vaikuttavan siihen, että he pelaavat mieluiten yksin. Heistä yhden mukaan on ”...hieman stressaavaa olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa pelin viasta (glitch) johtuen, kaikki [chat-viestikentän] teksti on tyhjää...”, kun taas toinen kertoo muun muassa laitteensa iän vaikuttavan pelaamiseen: ”Pelaan mieluiten enimmäkseen yksin ahdistuneisuuden vuoksi sekä sen takia, että puhelimeni on vanha ja chatin avaaminen ja kirjoittaminen kestää kauan.”

Aineiston analyysi osoittaa, että sosiaalinen vuorovaikutus koetaan pääasiassa olennaisena ja joissain tapauksissa tärkeimpänä osana peliä. Tätä indikoi se, että suurin osa vastaajista suhtautuu avoimesti toisten ihmisten kohtaamiseen, ja muutama jopa pelaa aino-

astaan sosiaalisista syistä. Toisaalta tulokset osoittavat, että ihmiset hakevat pelistä monenlaisia eri pelikokemuksia, sillä kaikki eivät koe sosiaalisia tilanteita itselleen sopiviksi tai myönteisiksi. Peli tarjoaa erilaisia affordansseja (Gibson 1979) liittyen niin pelaamisen tapoihin ja tyyleihin yleisesti kuin myös sosiaalisuuteen. Erityisen paljon sosiaalinen toiminta kytkeytyy musiikilliseen tekemiseen, jota käsittelem alaluvussa 4.2.

### 5.1.2 Toiminta yhteisössä

Tulokset osoittavat, että peliyhteisö ja peliin liittyvä oheistoiminta ovat tärkeä osa sosiaalista toimintaa. Yleinen konsensus on, että Skyn peliyhteisö on (ollakseen niin suuri) poikkeuksellisen tiivis, lämminhenkinen ja vastaanottavainen, mikä kertoo toisaalta siitä, millaisia ihmisiä peli vetää puoleensa, mutta myös Thatgamecompanyn pyrkimyksistä tehdä pelistä yhteisöllinen. Peliyhtiö on merkittävä tekijä yhteisön muodostumisessa, sillä se toimii aktiivisesti paitsi pelin sisäisen yhteisön ylläpitäjänä, myös pelin ulkopuolisten (virallisten kanavien) yhteisöjen fasilitoijana.

Pelaajien kokemus Skyn yhteisöstä on pääosin myönteinen. Muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta lähes kaikki ovat sitä mieltä, että yhteisö on lämminhenkinen ja vastaanottavainen. Monen mielestä pelin sosiaalisuuteen kannustavat ominaisuudet vaikuttavat siihen, millaisia pelaajia peli houkuttelee. Tätä tukevat tutkimukset, joiden mukaan prososiaalinen media ja sitä kuluttavien henkilöiden prososiaalinen käyttäytyminen ovat suhteessa toisiinsa (Greitemeyer & Osswald 2010; Li & Zhang 2023; Wu & Kim 2019). Skyn yhteisöllisyyttä vahvistavia elementtejä ovat vastaajien mukaan olleet muun muassa muiden auttaminen, eri alueille jätettävät pienet viestit ja ”muistot” sekä pelin sisäiset tapahtumat kuten Auroran virtuaalikonsertti.

Pelintekijät ovat korostaneet turvallisen tilan merkitystä osana Skyn pelikokemusta (ks. alaluku 2.3), ja siksi pelin sisällä tapahtuva sosiaalinen toiminta on myös tietyiltä osin rajattua. Pelihahmon eleiden kokoelma, vaikkakin laaja, rajoittuu ystävällisiin tai neutraaleihin eleisiin. Eräs pelaaja kuvailee, kuinka nämä rajoitukset vaikuttavat yleiseen käyttäytymiseen: ”Mätiä omenia löytyy sieltä täältä, mutta mielestäni he ovat pelin itsensä sisällä harvinaisia vapaaehtoisen kommunikaation ansiosta. Eipä tapahdu paljoa haukkumista tai riitelyä kun tylyin meiltä löytyvä ele on se missä poljetaan jalkaa...”

Vastauksissa korostuu chat-viestikentän vaikutus pelaajien käyttäytymiseen. Pelaajien kanssa viestittely onnistuu vain tietyin ehdoin ja se vaatii molempien osapuolien aktiivisen suostumuksen. Lisäksi viestipalvelu suodattaa negatiivista sisältöä, jolloin esimerkiksi kiro sanoja sisältäviä viestejä ei voi lähettää. Eräs vastaaja kuvailee yhteisöä ”loistavaksi, varsinkin kun viestikenttä on lukittu”, mikä viittaa siihen, että mahdollisten vahingollisesti tai aggressiivisesti käyttäytyvien pelaajien negatiivinen vaikutus muihin pelaajiin on epätodennäköisempää tai poistuu kokonaan, kun chat-ominaisuudet ovat pois päältä. Pelin ominaisuuksien voi siis ajatella tarjoavan affordansseja turvallisempaan kommunikaatioon (ks. Gibson 1979).

Pelissä esiintyvä yhteisöllinen toiminta rajoittuu pelin konteksteihin, mikä tarkoittaa esimerkiksi, että vain muutamat pelaajat kerrallaan voivat olla keskenään vuorovaikutuksessa. Pelaajat hakeutuvatkin aktiivisesti sosiaalisen median alustoille (Discord, Reddit, Instagram, Facebook, X), jotka mahdollistavat laajempaa peliin liittyvää keskustelua (ks. alaluku 2.3). Gandolfin (2022, 11) mukaan peliyhteisön sisällä koettu sosiaalinen oppiminen vahvistuu sitä mukaa, mitä enemmän aikaa peliin liittyvillä sosiaalisilla alustoilla vietetään. Tämän tutkimuksen kysely julkaistiin Redditissä ja Discordissa, ja yksikään vastaajista ei ollut pelannut alle kuukautta (ks. taulukko 1). Voi siis ajatella, että valtaosa pelaajista on ehtinyt viettää jonkin aikaa pelissä ja keskustelufoorumeilla ennen kyselyyn vastaamista. Aineistonanalyysi osoittaa, että alustat tarjoavat pelaajille väylän myös purkaa tuntojaan ja ilmaista kritiikkiään liittyen esimerkiksi pelin päivityksiin. Joidenkin mielestä tämä näkyy lähinnä ”valittamisena” ja ”toksisuutena”, mutta useimmat kokevat siitä huolimatta pelin ulkopuoliset onlineyhteisöt vilpittömän avuliaksi.

Auttaminen on yksi pelin kantavista teemoista. Pelissä on paljon alueita, jonne päästäkseen pelaajien on tehtävä yhteistyötä, ja esimerkiksi uusien pelaajien (pelihahmon) kädestä pitäen opastaminen on yksi pelin perusominaisuuksista. Lisäksi erilaiset tehtävät liittyvät auttamiseen ja muiden positiiviseen kohtaamiseen. Esimerkiksi päivittäin vaihtuvien tehtävien joukossa on meditaatiotehtäviä (ks. kuva 5), joissa pohditaan kysymyksiä kuten: ”Kuinka auttaisit jotakuta, joka tuntee olevansa yksin tai jääneensä ulkopuolelle?” Miettimisajan kuluttua loppuun pelaaja kirjoittaa vastauksen, jolloin tallennettu vastaus näkyy pelin kavereille. Myös vastauksista käy ilmi, että suurin osa kokee auttamisen kulttuurin olevan vahvasti läsnä niin pelissä, kuin sen ulkopuolellakin. Auttaminen on perustavanlaatuisen osa pelin toimintaa, ja, kuten eräs pelaaja asian ilmaisee, se voidaan siten kokea osaksi pelin viihdyttävyyttä: ”...on hauskaa auttaa tuntemattomia tai pyytää jotain toista näyttämään tietä erityisen vaikealla/hämmäntävällä alueella.” Tästä

päätellen toisten auttamisen voi ajatella olevan osa pelillistämistä. Pelin ulkopuolella auttamisen kulttuuri näkyy muiden alustojen ohella esimerkiksi Discordissa, jossa jaetaan neuvoja ja vinkkejä ja etsitään ja tarjotaan peliseuraa. Auttamisen kulttuuri on vahvasti kytköksissä myös käytäntöyhteisöjen toimintaan, jossa yhteisön jäsenten välille syntyy jaettuja käytänteitä (ks. alaluku 3.1.1; Wenger-Trayner & Wenger-Trayner 2015, 2–3).



Kuva 5. Päivittäisessä tehtävässä meditoidaan kysymyksen äärellä

Musisoimisen, päivittäisten tehtävien ja sosiaalisen ajanvieton lisäksi Skyn uudet päivitykset ovat tuoneet mukanaan uusia ominaisuuksia kuten valokuvaamisen: ”Uuden kameraominaisuuden ansiosta olen nähnyt, kuinka ihmiset haluavat ’Sky-valokuvaajiksi’ ja omistavat aikansa valokuvien ottamiseen pelissä jakaakseen niitä muille”, kertoo eräs vastaaja. Kameraominaisuus lisättiin peliin uuden pelikauden aikana, jossa pelaajan tehtävänä oli valokuvata erilaisia maisemia ja pelihahmoja uudella kamera-asusteella. Pelaajilla on jo ennen päivitystä ollut tapana jakaa muun muassa Discordissa ja Redditissä ottamiaan kuvankaappauksia pelistä, ja tätä on kameraominaisuuden avulla tehty helpommaksi. Valokuvien ottaminen on yksi Skyn tarjoamista ajanvietteistä ja pelitavoista, joita vastaajien mukaan pelissä on paljon. Kuten eräs pelaaja asian ilmaisee,

Tässä pelissä on niin paljon erilaisia pelityylejä, mikä luo melko uniikin yhteisön, ja se kaikki voi jäädä huomaamatta kun ei ole sellaista päämäärää kuten ”pelasta prinsessa ja voita peli”. Skyta ei voiteta, siinä on kyse siitä loputtomasta kokemuksesta jota sinä elät.

Tulosten perusteella pelin ympärille luodut yhteisölliset kontekstit ovat pelaajille sosiaalisesti lähes, ellei yhtä merkittäviä kuin pelin sisällä tapahtuva ihmisten välinen vuorovaikutus. Thatgamecompany toimii itse vahvana yhteisön fasilitoijana ylläpitämillään sosiaalisen median alustoilla (Discord ja Instagram), ja pelaajien suuri aktiivisuus niin näillä virallisilla kuin pelaajakunnan itsensäkin perustamalla alustoilla kertoo ihmisten vahvasta omistautuneisuudesta pelille ja yhteisölle. Pelin sisällä peliyhtiön vaikutus yhteisölliseen ja sosiaaliseen toimintaan näkyy esimerkiksi uusien pelaajien auttamiseen luoduissa mekaniikoissa ja suuremmissa yhteisöllisissä tapahtumissa.

## **5.2 Musiikki sosiaalisena välineenä**

Skyn musiikillista toimintaa tarkastellessa voi nähdä, että sosiaalisuus ja yhteisö ovat siinäkin merkittävässä asemassa. Musiikki ja erityisesti pelissä soittaminen ovat tärkeitä sosiaalisia keinoja, ja aineiston perusteella Skyn musiikkimaailma ja siitä keskusteleminen herättävät pelaajien keskuudessa vahvoja emotionaalisia reaktioita. Yhtä lukuun ottamatta kaikki kyselyyn vastanneista ovat vähintäänkin soittaneet jotain pelin instrumenteista, ja valtaosa hyvinkin aktiivisesti. Myös muut pelin musiikilliset elementit, kuten virtuaalikonsertit ja taustamusiikki, ovat pelaajien mielestä vaikuttava ja tärkeä osa pelikokemusta.

### **5.2.1 Musiikin sosiaaliset affordanssit**

Aineiston analyysi osoittaa, että musiikillinen toiminta koetaan yhdeksi pelin tärkeimmistä elementeistä myös sosiaalisesti. Musisointi luo vuorovaikutustilanteita soittajien ja kuuntelijoiden välillä madaltaen kynnystä uusille kohtaamisille, ja soittaminen tuo pelaajille itselleen vahvistusta muilta pelaajilta. Tähän vaikuttavat myös musiikillista tekemistä ympäröivät sosiaaliset tavat ja etiketit, joita pelaajat vaikuttavat mielellään noudattavan. Monet kokevat tärkeänä myös muiden auttamisen ja opettamisen, mikä näkyy niin aktiivisena musiikinopettamisena kuin esimerkiksi nuottien jakamisena internet-foorumeilla.

Suurelle osalle vastaajista musiikillinen toiminta on nimenomaan sosiaalista ja yhteisöön kytkeytyvää, ja monien mielestä pelissä musisointi on hyvä tapa tutustua ihmisiin ja saada uusia kavereita. Musiikin ja erityisesti aktiivisen yhteismusisoinnin onkin jo pitkään todettu vahvistavan yhteisön jäsenten välisiä siteitä (Dunbar ym. 2012, 2; Huron 2001). Skylla on hyvin laaja kansainvälinen pelaajakunta, ja pelaajien mukaan musiikki toimii

yhtenä vuorovaikutuksen muotona myös silloin, kun verbaalinen kommunikaatio ei ole mahdollista. Yksi vastaajista kertoo musiikin sosiaalisista keinoista seuraavasti:

Soittimet ja musiikki ovat muutamia niistä asioista, jotka houkuttelevat useimpia ihmisiä ja sitä kautta on hyvin helppo saada kavereita. Rakastan soittaa musiikkia, olen alkanut huomata miten musiikissa ei ole kielimureja, ja siten se on jotain sellaista, mistä kuka tahansa voi nauttia riippumatta heidän maastaan tai kielestään.

Vaikka pelissä esiintyy paljon yhdessä musisoimista, monet kokevat reaaliaikaisen yhteissoiton pelin sisällä haastavaksi tai jopa mahdottomaksi palvelimen viiveen takia. Eräs vastaaja kertoo, että: ”Noin kaksi vuotta sitten liityin Skyn muusikoille tarkoitettulle Discord-serverille ja yritimme perustaa bändin... on kuitenkin yksinkertaisesti mahdotonta soittaa duettoja tai bändinä palvelimen viiveen takia”. On kuitenkin pelaajia, joita viive ei tunnu haittaavan: ”...on hauskaa kun saat mahdollisuuden soittaa spontaanissa kokoonpanossa kun tulee tilaisuus.” Pelissä kerättävien nuottien (ks. alaluku 2.2) avulla pelaajat voivat soittaa yhdessä osallistumalla toistensa nuotin soittamiseen reaaliajassa visuaalisen referenssin kanssa. Useimmat pelaajat, jotka ovat vastanneet soittavansa yhdessä muiden kanssa, ovat viitanneet juuri tähän nuottisysteemiin: ”En ole kauhean taitava soittamaan mutta minulla on paljon nuotteja ja tykkään soittaa niitä ja antaa ihmisten liittyä mukaan.”

Yhteissoittotilanne voi alkaa usein sattumalta, kun yksi pelaaja on soittamassa jossain pelin alueella ja toinen pelaaja ilmestyy paikalle liittyen mukaan omalla instrumentillaan. Joissakin tapauksissa yhteissoittoon liittyy osallistavaa leikkiä, kuten erään pelaajan kohdalla hänen soittaessaan kappaletta *Jos sull lysti on*: ”Lempivuorovaikutukseni oli kun soitin ’Jos sull lysti on niin kätes yhteen lyö’ ja se toinen vain toittotti taputuksen tahtiin LOL” (pelihahmon äänimerkistä käytetään englanninkielisten pelaajien kesken nimitystä ”honk”, jonka olen tässä suomentanut ”toittotamiseksi”). Aktiivista yhteissoittamista yleisempää on muille esiintyminen. Tavallisin tapa ”esiintyä” on, kun pelaajat soittelevat ja muita pelaajia alkaa kerääntyä ympärille kuuntelemaan. Monelle tämä on normaalia, ja he nauttivat matalan kynnyksen esiintymisestä: ”Soitan yleensä pelissä itsekseni mutta ihmiset katsovat kun soitan. Katselen myös muiden soittamista. Itse asiassa esiinnyin muiden kanssa tässä yhtenä päivänä ja se olikin varsin hauskaa.” Toiset taas hakeutuvat mieluummin yksin soittelemaan, eikä muiden pelaajien seura silloin ole tervetullutta

(”kun treenaan nuotista, teen sen tietenkin mieluiten yksin”). Todennäköisesti tästä johdun peliin onkin pari vuotta sitten luotu varta vasten tila yksityistä harjoittelua varten.

Musisointiin vaikuttaa pelissäkin liittyvän erilaisia oikean maailman etikettejä ja puhumattomia sääntöjä. Musiikkituokio tapahtuu usein eräänlaisena vuorotteluna, johon yleensä kuuluu esiintyjän kumarrus, yleisön taputus (tai muu kannustava ele) ja soitto-vuoron vaihto: ”Yleensä [soitan] tuntemattomien kanssa, soitamme vuorotellen. Minä kuuntelen, näytän eleillä miten paljon tykkäsin siitä ja sitten he istuvat alas katsomaan minua. Vaikuttaa olevan puhumaton sääntö”. Pelaajat toimivat yleensä kunnioittavasti toisiaan kohtaan, useimmiten reagoimalla kannustavin elein tai kuuntelemalla hiljaa pyrkien olemaan häiritsemättä toisten soittoa: ”Joskus törmään muihin pelaajiin, jotka ovat soittamassa. Yleensä kuuntelen heitä hiljaa ja yritän olla häiritsemättä. Tiedän, että monet Sky-muusikot soittavat mieluummin ilman yleisöä.” Tutkimuksen mukaan toisen matkiminen tai imitaatio edistää prososiaalista käyttäytymistä ja toimii sosiaalisesti yksilöä kannustavana ja hyödyttävänä tekijänä (van Baaren ym. 2004, 3). Voikin ajatella, että kuuntelemalla kohteliaasti ja kannustamalla toista soittajaa, pelaaja tietää itsekin todennäköisesti saavansa tilaisuuden soittaa muille, jolloin muodostuu eräänlainen prososiaalinen kehä. Tätä voi siis affordanssiteoriaan (ks. Gibson 1979) nojaten pitää ilmiönä, jossa prososiaalinen käytös luo edelleen mahdollisuuksia samanlaisen käytöksen lisääntymiseen. Pelaajat vaikuttavat suurelta osin omaksuneen soittamisen vuorottelun ja muiden kannustamisen osaksi sosiaalista etikettiä ja suhtautuvat siihen myönteisesti: ”Rakastan kuunnella ja rohkaista ihmisiä jotka soittavat! Teen aina valonheilutus-eleen, en pidä paljoa ääntä jotta he eivät häiriinny, ja taputan aina kun he ovat lopettaneet.”

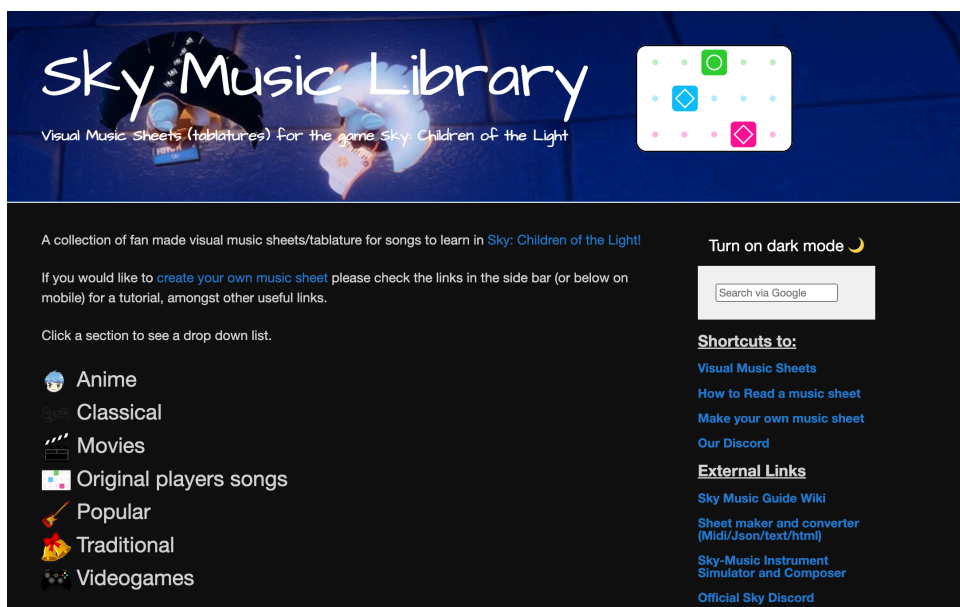
Esiintymisen ja kuuntelemisen lisäksi pelissä esiintyy myös musiikin opettamista. Opettaminen on usein sanatonta (kuten toisilleen tuntemattomien pelaajien välinen kommunikatio pelissä yleisesti) ja se voi saada alkunsa, kun pelaaja koittaa kopioida toisen soittamaa kappaletta omalla soittimellaan. Useimmiten opettamista tapahtuu kavereiden välillä, mutta eräs pelaaja kertoo välillä soittavansa myös uusille pelaajille ”yksinkertaisia melodioita”.

Musiikillinen tekeminen, kuten peliyhteisökin, ulottuu pelin ulkopuolelle. Pelaajat ovat aktiivisia Discordin musiikkiaiheisissa ryhmissä, joissa he ovat muun muassa perustaneet pelinsisäisiä yhtyekokoonpanoja (tosin vaihtelevin tuloksin aiemmin mainitun palvelinviiveen vuoksi). Sosiaalisen median lisäksi monet pelaajat käyttävät pelin fanien luomaa sky-music -sivustoa (ks. kuva 6) ja samannimistä mobiilisovellusta. Sivustolta löytyy

Skyn soittomäkymän pohjalta luotuja nuotteja tunnetuista kappaleista (ks. liite 1), ja sekä nettisivun että mobiilisovelluksen kautta voi harjoitella soittamista.

...nykyään tapaan kokeilla uusia kappaleita Sky Musicissa (web-appi jolla voit harjoitella kappaleita Skyn soittimilla käynnistämättä peliä) ennen kuin kokeilen oikeilla soittimillani, koska Skyn lähestyminen instrumentteihin on hyvin minimalistinen ja helppo testata suoraan puhelimeillani, ja monesti en oikeastaan niin mielelläni halua opetella jotain kappaletta mutta Sky Musicin avulla on tarpeeksi helppo edes kokeilla.

Pelimusiikki nähdään usein tyylilajina, joka, samalla tavalla kuin populaarimusiikki, innostaa ihmisiä informaaliin oppimiseen (ks. luku 3.4.1). Skyssa voi törmätä siihen, kuinka pelaajat soittavat kappaleita lempipeleistään, ja sky music -sivustolla on oma kategoriansa pelimusiikille.



Kuva 6. Sky Music -sivusto. Sivulle lisätyt nuotit on kategorisoitu eri tyylilajien mukaan (Sky Music Library 2024)

Sosiaalinen vaihtelevuus (ks. alaluku 5.1.1) näkyy myös musiikillisessa toiminnassa, sillä kaikki pelaajat eivät nauti huomiosta soittaessaan. Tästä huolimatta tulokset osoittavat, että musiikillinen toiminta kytkeytyy vahvasti sosiaaliseen kanssakäymiseen. Soittamisen, yleisönä toimimisen ja näitä ympäröivien rituaalien avulla pelaajat tutustuvat toisiin pelaajiin ja saavat vahvistusta musiikilliseen toimijuuteensa. Skyn musiikillinen maailma

on kuitenkin itsessään se, joka houkuttelee monia pelaajia pelin pariin ja toimii mielekkäänä ajanvietteenä ja harrastuksena myös niille, jotka eivät välitä sosiaalisuudesta pelissä.

### 5.2.2 Pelaajien suhde musiikkiin

Aineiston analyysin perusteella Sky ja pelaajien henkilökohtainen suhde musiikkiin ovat (molempiin suuntiin) yhteydessä toisiinsa. Sekä pelissä soittaminen että pelin muut musiikilliset elementit ovat toimineet useiden kohdalla motivoivina tai vaikuttavina tekijöinä heidän oman elämänsä musiikillisessa toiminnassa. Monet pelaajat ovat toisaalta myös kiinnostuneet Skysta oman musiikkitaustansa ansiosta, ja he ovat sitä kautta lähteneet kehittämään pelissä ja sen ulkopuolella tapahtuvaa musiikillista tekemistä pidemmälle (esim. kuva 6).

Skyssa musisoidaan paljon. Tulokset osoittavat, että pelaajat, jotka soittavat soittimia pelissä, ovat aineiston perusteella erittäin motivoituneita harjoittelemaan jopa varsin pitkäjänteisesti ja järjestelmällisesti, ja monilla motivaatio syntyy mahdollisuudesta muille esiintymiseen. Kaikkien kohdalla esiintyminen ei kuitenkaan ole soittamiseen liittyvän innokkuuden syy, vaan he soittavat mieluummin omaksi ilokseen piilossa katseilta ja korviltä: ”Ne hetket kun ’esiinnyn muille’ tapahtuvat ainoastaan silloin, kun joku aktiivisesti hakeutuu sille syrjäiselle paikalle jossa harjoittelen ja jää kuuntelemaan”, kertoo yksi vastaajista.

On todettu, että esimerkiksi soitonopiskelijat, jotka saavat musiikista nautintoa ja voimaannuttavia kokemuksia, sitoutuvat todennäköisemmin harjoitteluun ja oppivat arvostamaan musiikkia, mikä auttaa pitämään soittomotivaatiota yllä läpi opintojen (Woody 2021, 17). Flow-tilan (ks. alaluku 3.2) voi ajatella myös toimivan pelaajien vahvan soittomotivaation taustalla. Pelaajat ovat todennäköisesti valmiiksi syventyneitä peliin aloittaessaan soittamisen, ja soittaminen ja erityisesti harjoittelu luo tilaisuuksia flow-tilan syntymiselle. Csikszentmihalyin (1990) mukaan mitä enemmän yksilö kokee flowta harjoitellessaan sitä enemmän aikaa tämä käyttää harjoitteluun. Aineistossa korostuu pelaajien innokkuus harjoitella virtuaalisoitimia tavalla, jonka voi ajatella olevan lähes verrattavissa oikean maailman soittoharrastuksen tavoitteellisuuteen, mikä käy ilmi esimerkiksi erään pelaajan vastauksesta: ”Nautin musiikin harjoittelusta Skyssa. Nautin todella haastavien kappaleiden opettelusta, ja on varsin ihmeellistä mitä 15-äänisellä koskettimistolla

voi saada aikaan. Pidän siitä, kun hallitsen kappaleet hyvin ja saan soittaa tuntemattomille.”

Siinä missä ”oikea” soiton harjoittelu voi olla pitkälti itsenäistä, pelissä se kytkeytyy valtaosalla sosiaaliin konteksteihin. Vaikka pelissä usein harjoitellaan soittamista yksin (yksityisessä harjoittelutilassa tai syrjäisellä alueella), suuri osa pelaajista soittelee julkisilla paikoilla. Tällöin harjoittelu saattaa helposti muuttua esiintymiseksi, kun paikalle ilmestyy muita pelaajia kuuntelemaan soittoa. Tätä pelissä tapahtuvaa kuuntelemisen ja esittämisen toimintaakin voi kutsua Smallin (1999) luomalla termillä ”musicking”.

Vastausten perusteella vaikuttaa siltä, että yleisön läsnäolon mahdollisuus ja spontaanit reaktiot ja palautteet toimivat motivoivana tekijänä, erityisesti kun verrataan soittamisen liittyvään motivoituneisuuteen omassa elämässä: ”Huomaan, että oikeassa elämässä en pidä harjoittelusta niin paljon. Ehkä se johtuu siitä että tykkään esitellä taitojani, ja se, että olen hyvä soittamaan Skyssa tuo sen onnistumisen tunteen ja tuntemattomien arvostuksen.” Myös virtuaalinen ympäristö ja anonymiteetti vaikuttavat pelaajien mukaan myönteisesti soittamiseen ja esiintymiseen, mikä on kontrastissa aiempien tutkimusten kanssa liittyen anonymiteetin haittoihin onlineympäristöissä (ks. alaluku 3.1.3). Eräs omassa elämässään muusikkona toimiva pelaaja suhtautuu myönteisesti paineettomaan esiintymiseen pelissä ja toteaa:

Olen aikaisemmin esiintynyt pienille väkijoukoille eri konserttipaikoissa (enintään 150 katsojaa) oikean maailman instrumentillani ja minusta se on täysin erilaista kuin Skyssa esiintyminen. Ehkä sillä on jotain tekemistä Skyn virtuaalisen ominaisuuden kanssa (ei tarvitse huolehtia ulkonäöstä tai kasvon ilmeistä ja paljon vähemmän stressaavaa)

Vaikka inklusiivisuus on yksi Skyn tekijöiden tavoitteista ja monet kyselyyn vastanneista pitävät Skyn musiikkisysteemiä helposti lähestyttävänä, musiikkisysteemi ja musiikillinen tekeminen saattaa aineistosta päätellen tuntua joistakin pelaajista vieraalta tai hankalalta. Monista vastauksista näkyy, että pelaajat kokevat taitotasonsa riittämättömäksi tai alhaisemmaksi kuin pelin ”muusikoilla”, mikä johtaa siihen, että he tyytyvät vain kuuntelemaan muiden soittoa. Eräs vastaaja kertoo: ”Kuuntelen usein ihmisten soittoa hyvin keskittyneesti ja kehun heitä jälkeenpäin, mutta omat musiikilliset taitoni eivät riitä niiden esittelemiseen”. Tämä viittaa siihen, että monet ottavat Skyssa vallitsevan esiintymisen kulttuurin melko vakavasti ja musisoimiseen yhdistyy tietynlaisia odotuksia liittyen taitotasoon (ks. Lamont ym. 2003).

Pelaajien näkemykset liittyen pelin tarjoamiin musiikillisiin affordansseihin vaihtelevat. Erään vastaajan kokemuksen mukaan systeemi on ”monimutkainen”, sillä soittonäky-  
mässä oleva koskettimisto koostuu vain 15 äänestä, eikä se noudata esimerkiksi pianon koskettimista monelle tuttua kromaattista asettelua:

Totta puhuen olen yrittänyt ymmärtää Skyn soittimia, mutta jouduin nopeasti nöyrytymään, koska on vain 15 ääntä, ei pianon mustia koskettimia vaan vain valkoisia (en tiedä miksi niitä kutsutaan), sävellaji vaihtuu koko ajan vaikka en liiku ja kaikki tuntuvat olevan super hyviä siinä ☺ olen opettanut itselleni muutaman melodian painaen yhtä nuottia kerrallaan ja vain kerta kaikkiaan luovutin.

Tällöin tuttujen melodioiden tai harmonioiden soittaminen vaatii enemmän musiikillista harjaantuneisuutta, kun yksittäisille ylennetyille tai alennetuille nuoteille on keksittävä pelissä korvaava ääni. Lisäksi pelissä soivan taustamusiikin sävellaji saattaa vaihtua odottamatta kesken soittamisen, mikä muuttaa myös soittimen asteikon vastaavaan sävellajiin (pelin äänisuunnittelua tukeva efekti, jolla vältetään riitäään soittimien ja taustamusiikin välillä). Toinen vastaaja taas kokee systeemin liian rajoitteiseksi ja kertoo soittavansa mieluummin omia oikeita soittimiaan. Kolmas pelaaja pitää musiikkisysteemiä positiivisena asiana, mutta koska hän pelaa pelin konsoliversiota ja joutuu siksi käyttämään peliohjainta, soittaminen on ”hyvin haastavaa” (mobiililaitteella soittaminen onnistuu suoraan näytöllä näkyviä koskettimia painamalla, mutta konsolilla pelatessa on opeteltava jokaista ääntä vastaava peliohjaimen nappi).

Soittamisen haasteista huolimatta valtaosa pelaajista kokee pelin musiikillisten elementtien vaikuttaneen myönteisesti heidän omaan musiikilliseen toimintaansa. Skyn musiikkisysteemi on houkuttellut jo valmiiksi musiikin parissa viihtyviä pelaajia, ja monen vastaajan mukaan peli on motivoinut heitä muun muassa heidän omassa soittoharrastuksessaan. Eräs pelaaja kertoo: ”Opeteltuani soittamaan joitakin Skyn instrumenteista, olen viime aikoina huomannut tarttuvani oikeaan kitaraani enemmän. Ehkäpä se [peli] inspiroi ja motivoi minua paljon”. ”Se [peli] sai minut harjoittelemaan oikeaa pianoani ensimmäistä kertaa kuukausiin”, toteaa toinen. Vastaajista vain muutamat eivät koe pelin vaikuttaneen mitenkään omaan musiikilliseen tekemiseensä tai musiikkisuhteeseensa. Eräs vastaaja kertoo päinvastoin kiinnostuneensa pelistä, koska harrastaa musiikkia: ”... pelaan pianoa oikeassa elämässä, mikä vuorostaan sai minut kiinnostumaan Skyn soittimista”.

Joidenkin vastaajien tapauksessa musiikkiharrastus on joko loppunut tai ei ole erinäisistä syistä mahdollista, mutta he pystyvät nauttimaan musiikista pelin avulla. Pelin voi siis ajatella toimivan esimerkiksi taloudellisesti saavutettavana musiikin tekemisen muotona, kun vaikkapa kalliiseen soittimeen tai musiikki-instituutioon ei ole varaa. Skotlannissa toteutetun tutkimuksen mukaan lasten ja nuorten taloudelliset mahdollisuudet musiikin harrastamiseen voivat kytkeytyä heidän taustaansa, jolloin esimerkiksi koulujen nousevat maksut suosivat keskiluokkaisia tai sitä varakkaampia perheitä (Wilson ym. 2020, 487–486). Lisäksi monelle musiikissa harjaantumattomalle Skyn soitinsysteemi on tarjonnut mahdollisuuden matalan kynnyksen musisointiin, mikä on kannustanut heitä oppimaan musiikin perusteita ja jopa säveltämään ja sovittamaan kappaleita: ”Kun tajusin, että voin helposti soittaa joitakin lempikappaleitani, olin iloinen. Se rohkaisi minua opettelemaan musiikin alkeita ja kirjoittamaan kappaleita Skyn nuoteiksi”, toteaa yksi vastaajista. Musiikin luovaan tekemiseen innostaminen näkyy myös aikaisemmin mainitun sky-music -sivuston toiminnassa.

Myös peliin sävelletyllä taustamusiikilla on musiikkisysteemin ohella pelaajille suuri merkitys. Musiikki on pelissä tärkeä tunnelmanluoja ja kerronnallinen väline, joka tekee erään vastaajan mukaan pelistä ”erityisemmän”. Useat pelaajat pitävät taustamusiikkia pelikokemuksen kannalta olennaisena (ks. Klimmt ym. 2019), mutta nauttivat siitä myös sellaisenaan. Pelin musiikkia kuunnellaan paitsi pelaamisen aikana, myös esimerkiksi töiden tai opiskelun taustalla, kuten eräs pelaaja kertoo:

Minusta myös Skyn taustamusiikit ovat todella kauniita. Kuten uudelleen-syntymisen kappale Edenin jälkeen. Ja musiikki/ääniefektit Kätkeyssä Metsässä [*Hidden Forest*] ja Voiton Laaksossa [*Valley of Triumph*] tulevat myös mieleen. Plus se koko Auroran kausi. Se, että voin kuunnella kaikkia näitä kauniita kappaleita plus muiden pelaajien kauan harjoittelemissa kappaleita, on yksi lempiasioistani Skyssa.

Muutamien pelaajien mukaan Sky on saanut heidät myös pohtimaan omia musiikin kuuntelutottumuksiaan ja lisännyt valveutuneisuutta ja arvostusta musiikkia kohtaan. Yksi vastaajista toteaa: ”Olen tavallaan oppinut arvostamaan kuluttamani ja käyttämäni median musiikkia ja sen eteen nähtyä vaivaa.” ”Olen alkanut pitää enemmän interaktiivisista säveltäjistä”, kertoo toinen.

Pelaajien kuuntelutottumuksiin on myös vaikuttanut norjalaisen artistin Auroran esiintyminen pelissä ”Auroran kaudella” (*Season of Aurora*). Pelintekijöiden yhteistyö artistin

kanssa on kasvanut yhdeksi pelin merkittävimmistä musiikillisista elementeistä, mikä näkyy pelaajien toiminnassa niin pelissä kuin sosiaalisessa mediassakin. Eräs pelaaja kertoo tutustuneensa artistin musiikkiin pelissä ja ostaneensa ”Auroran siivet” eli passina toimivan asusteen, jonka avulla kauden aikana pyörineen konsertin voi käydä katsomassa uudelleen. Lisäksi pelaaja liittyi Discord-kanavalle, jossa järjestetään yhteisiä konserttien katseluhetkiä:

...Pari kuukautta sitten liityin Discord-ryhmään, joka kokoaa kerran kuussa ihmisiä yhteen konserttia varten antaakseen kaikille samanlaisen suuren yleisömäärän kokemuksen kuin kauden aikana. On ollut mahtavaa tuntoa yhteyttä ihmisten kanssa liittyen musiikkiin ja eritoten konserttiin. Rakastin encore-tapahtumaa! Oli niin siistiä jakaa se pelissä niin monen ihmisen kanssa.

Siivet omistava henkilö voi myös ottaa mukaansa konserttiin muita pelaajia, jotka eivät omista asustetta. Discord-ryhmän kautta esimerkiksi uudet pelaajat voivatkin pyytää ”kyytejä” konserttiin.

Tulokset osoittavat, että pelaajilla on Skyn musiikillisiin elementteihin ja erityisesti soittamiseen hyvin henkilökohtainen suhde. Musiikki vaikuttaa tutkitusti kuulijaansa hyvin emotionaalisella tasolla (ks. Juslin 2015), ja pelin immersivisyyteen ja sosiaalisiin elementteihin yhdistettynä on ymmärrettävää, että pelaajien keskuudessa voi nähdä innostunutta, ellei jopa intohimoista suhtautumista pelin maailmaan. Sky on vaikuttanut useamman pelaajan omaan musiikkisuhteeseen muun muassa lisäten motivaatiota oikean elämän musiikkiharrastuksissa ja innostaen musiikin luovaan työhön ja musiikin teorian opetteluun. On tutkittu, että ulkoinen ja sisäinen motivaatio toimivat olennaisina tekijöinä musiikin harrastamisessa (Asmus 2021). Voikin ajatella, että Skyn pelaajien kokemat motivoivat tekijät näkyvät sekä pelissä tapahtuvassa musisoinnissa että heidän oman elämänsä musiikillisessa toiminnassa.

## 6 Johtopäätökset ja pohdinta

Tässä luvussa esitän tutkimustuloksiini perustuvia päätelmiä. Tutkimustehtävänäni oli tarkastella Skyn yhteisön toimintaa ja sen luomia edellytyksiä pelaajan musiikilliselle kokemiselle. Analysoin, millaisia merkityksiä pelaajat antavat musiikilliselle tekemiselle henkilökohtaisen musiikkisuhteensa näkökulmasta ja suhteessa peliyhteisöön. Tutkimuskysymykseni oli: Miten pelaajat kuvailevat musiikillista tekemistä ja millaisia merkityksiä he antavat sille osana peliyhteisöä ja oman musiikkisuhteensa näkökulmasta?

Tulokset osoittavat, että musiikillinen toiminta Skyssa on vahvasti sidoksissa sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Peli mahdollistaa sosiaalista ja yhteisöllistä kanssakäymistä monin eri tavoin, ja suuri osa näistä affordansseista (Gibson 1979) liittyy peliin varta vasten sosiaalisen toiminnan edistämiseksi luotuihin mekaniikoihin (esimerkiksi rajoitettu kommunikaatio, uusien pelaajien auttaminen). Musiikki oli näistä mekaniikoista aineistossa merkittävimpiä keskustelun ja emotionaalisten reaktioiden herättäjiä, mikä ei ole yllättävää, sillä musiikilla on voima vaikuttaa hyvin henkilökohtaisella tasolla (ks. Juslin 2016). Tuloksista päätellen on ilmeistä, että suuri osa pelaajista kokee musiikillisen toiminnan tärkeäksi osaksi pelin kokonaisuutta. Musiikillinen toiminta on soittamista, muiden pelaajien soiton ja taustamusiikin kuuntelemista sekä musiikkiin liittyvää keskustelua ja toimintaa pelin ulkopuolella (musiikkiin liittyvät foorumit, Sky-music -nettisivu, jne.), ja se on yksi pelin merkittävistä sosiaalisten tilanteiden mahdollistajista. Musisoinnin ympärillä vallitsevien tapojen ja etikettien kautta pelaajat edistävät prososiaalista toimintaa peliyhteisössä vahvistaen samalla mahdollisesti omaa myönteistä suhdettaan musiikkiin. Aineiston analyysi osoittaa, että Skyn musiikillinen toiminta on suuressa osassa pelaajia lisännyt motivoituneisuutta liittyen heidän omiin soittoharrastuksiinsa ja musiikin luovaan toimintaan.

Musiikillisesti aktiiviset pelaajat ovat aineiston perusteella hyvin motivoituneita pelin sisäisessä soittamisessa ja kertovat peliin liittyvän musisoinnin innostaneen heitä omassa soittoharrastuksessaan. Sky siis inspiroi soittamaan pelin sisällä, mikä puolestaan lisää motivaatiotekijöitä pelin ulkopuoliseen musiikilliseen toimintaan. Tämä vahvistaa aikaisempia tutkimuksia liittyen peleissä musisoinnin myönteisiin vaikutuksiin (ks. Cassidy & Paisley 2013). Motivaatio on yksi keskeisimmistä käsitteistä, joita tuloksista on noussut esiin, luoden vankan pohjan Skyn musiikkikasvatuksellisille mahdollisuuksille. Peli pyrki tarjoamaan kaikille pelaajille tasavertaisen mahdollisuuden musisoida ja saada siihen

liittyen onnistumisen kokemuksiin, mikä toisaalta tekee musiikista helpommin lähestyttävää, mutta myös tietyiltä osin rajoittaa pelin potentiaalia kehittämään musiikillisia taitoja. Mikäli peli perustuisi vain musiikille ja musiikin tekemiselle (jolloin kyseessä olisi musiikkipeli, ks. alaluku 3.3), systeemiä voisi viedä pidemmälle ja pelissä oppiminen voisi olla strukturoitua, jolloin pelaajille voisi esitellä esimerkiksi notaatiota tai haastavampia aseteikkoja. Sky ei kuitenkaan ole opetuskäyttöön suunniteltu peli, mikä voi tarkoittaa, että pelin tarkoitus on antaa käyttäjilleen mahdollisimman monipuolinen pelikokemus, jotta myös esimerkiksi muiden kuin musiikista kiinnostuneiden pelaajien mielenkiinto peliä kohtaan säilyy. Tällöin pelin muut mekaniikat ovat pelintekijöiden näkökulmasta yhtä tärkeitä kuin musiikilliset elementit. Tästä huolimatta Sky on pelinä poikkeuksellisen musiikkipainotteinen, ja esimerkiksi heinäkuussa 2024 alkaneella kaudella (*Season of Duets*) teemana on musiikki ja yhdessä soittaminen.

Musisoinnin yhteydessä esiintyvät puhumattomat säännöt ja toimintatavat (esimerkiksi soittamisen vuorottelu ja konserttietikettiä peilaavat eleet kuten taputtaminen ja kumarus) herättävät pohtimaan, ovatko nämä tavat muodostuneet pelissä musisoinnin myötä vai jonkin muun vaikutuksesta? Kommunikaation ja erityisesti elevalikoiman rajoittamisen pelissä voi ajatella vaikuttavan siihen, että eleitä on vaikea väärinkäyttää. Tämä tarkoittaa, että koska elevalikoimasta ei löydy erityisen kielteisiä tai loukkaavia eleitä, voi musiikkiesityksen yhteydessä olla luontevaa käyttää tilanteeseen sopivaa elettä, yleisimmin kumarrusta tai taputusta. Tämä ilmiö on kytköksissä siihen, kuinka pelintekijät pyrkivät ohjaamaan ja edistämään (pro)sosiaalista toimintaa pelissä. On myös mielenkiintoista pohtia asiaa sen kautta, edistääkö immersio (ks. alaluku 3.2) tällaisia sosiaalisia käytäntöjä. Sky on laadultaan roolipeli, jossa eläydytään pelin maailmaan oman pelihahmon kautta. Oman perehtyneisyyteni ja pelaajien toiminnan tarkastelun pohjalta ajattelen, että pelin viihdyttävyyttä syntyy osin immersioista ja siitä, kuinka oikean maailman toimintakulttuurit ja normit näkyvät pelin maailmassa (ks. Kingsland 2022). Kun pelaaja kuuntelee toisen pelaajan soittoa, hänelle voi olla luontevinta reagoida kuten reagoisi musiikkiesitykseen oikeassa maailmassa eli esimerkiksi taputtamalla, mikä voi saada pelin maailman tuntumaan hetkellisesti lähes yhtä todelliselta kuin oikean maailman. Vastavuoroisesti pelissä jo valmiiksi kokeman immersion voi ajatella vahvistavan tällaisia reaktioita pelin sisällä. Voi myös tuntua, että ikään kuin sijoittamalla itsensä pelihahmoon ja reagoimalla sitä kautta kontakti toiseen pelaajaan vahvistuu (riippumatta siitä, onko kontakti vastavuoroista). Caryn ym. (2020, 2–3) mukaan onlinepelaamisessa esiintyvä mi-

nuuden katoaminen (*deindividuation*) (ks. Postmes 1999) voi vahvistaa pelaajan riippuvaisuutta ryhmässä vallitseviin normeihin, ja minuuden katoaminen vahvistuu suhteessa pelaajan anonymiteetin tasoon. Tämänkin voi siis ajatella osaltaan vaikuttavan Skyssa havaittavaan tarpeeseen noudattaa vakiintuneita sosiaalisia käytänteitä.

Musiikki on siis yksi pelin sosiaalisuutta edistävästä elementeistä, mutta kumpuaako musiikin sosiaalisuus vain peliin tietoisesti luoduista sosiaalisista affordansseista? On aiheellista pohtia, onko musiikin kytkeytyminen sosiaalisuuteen ja erityisesti prososiaalisiin elementteihin kehittynyt musiikillisen tekemisen kautta, vai ovatko pelin vahva sosiaalisuus ja yhteisö se, mikä tekee myös musisoinnista sosiaalisempaa. Tulosteni perusteella esitän, että nämä elementit tukevat toisiaan. Musiikin on todettu kautta aikojen esiintyvän osana ihmisten sosiaalista toimintaa (ks. Hallam & MacDonald 2014; Nummenmaa ym. 2021), minkä perusteella voi ajatella, että ihmiset ajautuvat siten pelissäkin automaattisesti jakamaan musiikkia toisilleen. Sosiaalisen toiminnan ja yhteisön vaikutus musiikkiin (ja toisinpäin) on musiikkikasvatuksen näkökulmasta olennainen ja yhdistettävissä musiikin käytäntöyhteisöjen toimintaan (ks. alaluku 3.1.2). Musiikilliset identiteetit muodostuvat käytäntöyhteisön sisällä paitsi musiikillisen vuorovaikutuksen (Kenny 2016) myös itsenäisen tekemisen kautta (Juuti & Littleton 2010). Tämä tarkoittaa, että peliyhteisön sisäiset normit (joita pelintekijät itse vahvistavat ja ylläpitävät) voivat vaikuttaa pelaajien musiikillisiin ja yhteisöllisiin identiteetteihin riippumatta siitä, onko pelaajien soittaminen pelissä sosiaalista vai ei. Yhteisössä muodostuva identiteetti voidaan kokea myönteisenä, mutta pelaajilla saattaa olla musiikin suhteen myös paineita tai riittämättömyyden tunnetta liittyen musiikilliseen osaamiseen suhteessa taitavammilta vaikuttaviin pelaajiin (ks. sivu 52).

On kiinnostavaa pohtia, mikä ero oikeastaan pelin musiikillisella toiminnalla ja ”oikealla” soittoharrastuksella on. Oikean elämän pitkäjänteinen soittoharrastus toki tähtää usein esimerkiksi musiikin ammattiin ja kytkeytyy yleensä formaaleihin oppimisympäristöihin (joihin kaikilla ei ole resursseja tai mahdollisuutta osallistua), mutta informaali, ”vain” omaksi ilokseen soittelu voidaan nähdä myös yhtä arvokkaana osana elämän musiikillista toimintaa kuin tavoitteellinen harjoittelukin (ks. Batt-Rawden & Denora 2005). On siksi perusteltua tarkastella pelin kontekstissa tapahtuvaa musisointia samalla tasolla kuin mitä tahansa muutakin musiikillista tekemistä.

Peleistä kirjoittaminen on tuntunut usein siltä, että sitä on puolusteltava erityisen paljon. Tämä ei johdu pelkästään siitä, että siitä olisi ympärilläni puhuttu erityisen negatiiviseen

sävyyn. Videopelien ympärillä on kuitenkin edelleen vallitsevia asenteita liittyen niiden viihteellisyyteen ja haitallisuuteen, ja samat asenteet ovat vallinneet niin kauan kuin pelaaminen on ollut suosittua. Kun kirjoitin kandidaatin tutkielmaani huomasin, että esimerkiksi kasvatusalan yhdistäminen viihdetarkoitukseen tehtyjen pelien tutkimukseen tuntui väärältä, ikään kuin viihteellistä mediaa (kuten elokuvia) ei olisi jo pitkään vakavasti tutkittu ja sovellettu esimerkiksi opetuksessa.

Videopelien tarkoitus on perinteisesti ollut tarjota viihdettä. Voi pohtia, miksi videopelien kautta harjoitettavaa musiikillista toimintaa pitäisi ylipäättään tukea, kun jo olemassa olevilla virtuaalisioittimilla voi kehittää musiikillista osaamistaan ilman pelin oheistoimintaa ja todettuja haittavaikutuksia. Pelin musiikillista toimintaa tarkastellessa voisi argumentoida, ettei musiikkisysteemi ole tarpeeksi pitkälle viety tai tarjoa tarpeeksi haastetta kehittääkseen musiikillisia taitoja. Tuloksista voi kuitenkin päätellä, että esimerkiksi sosiaalisuuteen liittyvien positiivisten puolien lisäksi musiikkisysteemin yksinkertaisuus on jättänyt pelaajille tilaa kehittää musiikillista toimintaa itse haluamaansa suuntaan. Tästä konkreettisina esimerkkeinä toimivat Sky music -sivusto ja pelaajien muu musiikkiin liittyvä oheistoiminta. Peli julkaistiin PC-tietokoneversiona keväällä 2024, ja sen myötä on myös avautunut epävirallinen mahdollisuus liittää midikoskettimisto tietokoneen kautta peliin, kuten erään pelaajan [Reddit-julkaisusta](#) käy ilmi (ks. Reddit 2023). Musiikillisen toiminnan pelissä voi ajatella toimivan motivoivana tekijänä osittain siksi, että monelle pelien kanssa kasvaneelle videopeli tarjoaa tutun ja turvallisen ympäristön kokeilla uutta. Tämä ei poista tai vähennä esimerkiksi opetus- tai musiikkipelien relevanssia, vaan tuo lisää variaatiota musiikkiin tutustumisen ja sen harrastamisen eri tapoihin.

Peliteollisuus on kasvanut räjähdysmäisesti tuottaen miljardeittain varoja, pelaajia ja laitteita. Vuonna 2022 maailmanlaajuisten pelimarkkinoiden tuotot olivat arviolta lähes 347 miljardia dollaria ja lukujen ennusteet eivät näytä hiipumisen merkkejä (Clement 2024). Mobiililaitteiden yleistymisen ja kehittymisen myötä mobiilisovelluksista on tullut paitsi kehittyneitä myös tavallinen osa ihmisten arkea. Pelimarkkinoiden tuotoista arviolta 248 miljardia dollaria tuli mobiilipeleistä (em.). Mobiilisovellusten myötä on herännyt keskustelu peliteollisuuden hyperkapitalismista (Nieborg 2021) liittyen sovellustensisäisiin ostoihin. Myös Skyta on kritisoitu sosiaalisessa mediassa sen tavasta hinnoitella pelinsisäisiä tuotteitaan. Pelaajat ovat nostaneet esiin, ettei vaihtuvien kausien välillä ole tarpeeksi aikaa kerätä kynttilöitä (pelin valuuttaa, ks. luku 2), jolloin uuden kauden alkaessa houkutus ostaa kynttilöitä tai asusteita oikealla rahalla kasvaa. Tällaisen rahan nyhtämi-

seltä vaikuttavan toiminnan valossa pelintekijöitä on syytetty kaksinaismoralismista heidän korostaessaan empatian ja myötätunnon kaltaisia hyveellisiä arvoja (ks. Maj 2022), mikä korostuu, kun huomioidaan, että peliä pelaavat monet alaikäiset. Vaikka kulutus on kuluttajien itsensä (tai heidän huoltajiensa) vastuulla, on hyvä pohtia, mikä on esimerkiksi peliyhtiön ja sen työntekijöiden toiminnan rahoittamisen kannalta tärkeää ja oikeuttavatko pelin myönteiset puolet kuten sosiaalisen toiminnan ja taiteen edistäminen mobiilisovellusten kulutuskeskeistä toimintaa. Pelintekijöiden ajatus mobiililaitteen saavutettavuudesta nojaa melko länsimaiseen ajattelutapaan, jossa jokaisella ihmisellä tai perheellä on varaa älylaitteisiin.

Paitsi pelaamista ja pelikulttuuria, myös pelitutkimuksen alaa on syytä tarkastella kriittisesti, sillä pelit ovat jo pitkään olleet kiinteä ja teknologisen kehityksen mukana kasvava osa yhteiskuntaa. Ennen 2000-lukua pelitutkimuksen ollessa vielä nuori ala (mitä se on toki edelleen) tutkijoiden oli ”hyväksyttävää” tarkastella pelejä niiden ulkopuolelta, sillä vaikka videopelaaminen on jo silloin ollut laajalti harrastettua, sitä on pidetty pelien ja leikkien lailla itseisarvottomana. Tämä tarkoitti, että tutkimus keskittyi lähinnä pelien negatiivisiin vaikutuksiin jättäen itse pelaamiseen liittyvän syvemmän asiantuntijuuden puuttumaan. (Ermi & Mäyrä 2004, 23–24.) Siksi on merkittävää, että esimerkiksi Suomessa on vahva pelitutkimuksen kenttä, jonka tutkijat ovat aktiivisesti tekemisissä pelien kanssa ja kehittävät alan monipuolisuutta (ks. Suomen pelitutkimuksen seura). Myös kasvatusalalla on enenevässä määrin otettu huomioon pelien keskeinen asema ja vaikuttavuus ihmisten arjessa (ks. Cayari 2022; Väkevä 2013), mikä on myös musiikkikasvatuksen kannalta tärkeää.

Skyn musiikkikasvatuksellisten mahdollisuuksien pohtiminen on ollut hieman ristiriitaista, sillä tutkielmassani en niinkään keskity pelin konkreettisiin opetusmahdollisuuksiin, mutta en myöskään halua sivuuttaa itse pelissä soittamisen kehittävyyttä. Nämä näkökulmat ovat olleet olennaisia pyrkimyksessäni analysoida laajemmin pelin musiikin merkitystä ja sen vaikutusta pelaajiin. Toisin sanoen olennaista on se, miten peli voi kannustaa ja inspiroida pelaajia musiikin (ja musiikkikasvatuksen) pariin ja mahdollisesti muuttaa käsityksiä toisaalta peleihin ja toisaalta musiikin oppimiseen liittyen.

## 6.1 Luotettavuustarkastelu

Luotettavuuden tarkastelu on tieteellisen tutkimuksen keskeinen käytäntö, sillä tutkimuksessa on pyrittävä noudattamaan määriteltyjä normeja ja arvoja. Luotettavuuden yhteydessä on puhuttu validiteetista ja reliabiliteetistä, joskin niiden käyttö laadullisen tutkimuksen yhteydessä on ollut kiisteltyä. Reliabiliteettia enemmän laadullisessa tutkimuksessa on huomioitu validiteettia. Validiteetilla tarkoitetaan sitä, onko tutkimus pätevä eli ovatko tulokset ja päätelmät aitoja ja miten perusteellisesti työ on tehty. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 24–26.) Puusa ja Juuti (2020, 167) kiteyttävät tutkimuksen luotettavuutta koskevat seikat kolmeen käsitteeseen: uskottavuus, luotettavuus ja eettisyys. Tapaustutkimuksessa aineiston ja sen analyysin perusteellinen kuvaus voi vahvistaa tulosten merkitystä ja oikeellisuutta (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2009, 44). Tutkielmapirosessi tuntui pitkään haastavalta ja abstraktilta, mikä vaikeutti työvaiheiden yksityiskohtaista muistamista, mutta olen pyrkinyt esittelemään aineistonanalyysiäni mahdollisimman läpinäkyvästi ja korrektisti.

Tutkimukseni luotettavuustarkastelussa on huomioitava läheinen suhteeni aiheeseen. Olen pelannut Skyta useamman vuoden ajan ja muodostanut peliin vahvan henkilökohtaisen suhteen. Aiheen asiantuntijuus voi tukea esimerkiksi kyselyn kysymysten asettelua ja muotoilua, sillä peliyhteisön toimintakulttuuri ja kieli ovat olleet ennestään tuttuja. Tämä on toisaalta tuonut myös haasteita tutkimusaiheen objektiiviseen tarkasteluun ja mahdollisiin ennakkokäsityksiin liittyen. (Puusa & Juuti 2020, 172.) Tämän pohjalta olen pyrkinyt toimimaan refleksiivisesti eli tutkijanpositioni tiedostaen koko tutkimusprosessin ajan. Tutkijan onkin otettava tutkimuskohteen suhteen kaikki näkökulmat huomioon, vahvistaen täten tutkimuksen koherenssia ja luotettavuutta (em. 173). Lisäksi käsitteellisen viitekehyksen rakentaminen ja siihen nojaaminen on ollut tärkeä osa tutkimusta, sillä vaikka se on ollut muotoaan hakeva prosessi koko tutkielmatyöskentelyn ajan, se on antanut tarvittavat raamit tutkimuksen rajaamiselle.

Toinen tärkeä seikka tutkimukseni luotettavuudessa on ollut kyselytutkimuksen laatiminen. Julkaisin kyselyn ensin Skyn virallisella Discord-kanavalla ajatellen sen olevan virallisin mahdollinen väylä saada vastaajia. Olin tätä ennen ottanut yhteyttä sähköpostitse peliyhtiöön ja tiedustellut, mitä he haluavat minun ottavan huomioon tutkimusta tehdessäni. He painottivat vastauksessaan erityisesti sitä, ettei pelaajilta saa tiedustella henkilökohtaista informaatiota kuten esimerkiksi ikää tai sijaintia. Kyselystä oli myös käytävä

ilmi, että se ei ole peliyhtiön (Thatgamecompany) virallinen tutkimus tai liity yhtiön toimintaan. Näitä ohjeita noudattaen julkaisin kyselyn Discord-kanavalla, mutta saatuani vain muutaman vastauksen päätin myöhemmin jakaa kyselyn myös Skyn Reddit-ryhmään, josta vastauksia tuli noin 50. Kyselyä tarkastellessani olen pyrkinyt tulkitsemaan vastauksia toisaalta objektiivisesti sellaisina kuin ne ovat, mutta vastaukset ovat vaatineet ymmärrystä pelin ja sen yhteisön kontekstista ja kielestä. Vaikka vastaukset olivat anonyymejä, niiden läpi voi jossain määrin tulkita pelaajien asenteita. Kyselyn avoimet kysymykset mahdollistivat laajojen vastausten kirjoittamisen, jolloin kirjoittajien persoona ja mielipiteet pääsivät paremmin esille, mutta mitä helpompi vastauksesta oli tehdä tulkintoja sitä vähemmän vastausten tulkitseminen tuntui objektiiviselta ja enemmän tunneperäiseltä. Tietämykseni pelistä ja sen toiminnasta sekä englanninkielisen internetkulttuurin tuntemus olivat siksi olennainen osa vastausten tulkinnan prosessia.

## 6.2 Tulevia tutkimusaiheita

Tässä tutkimuksessa pelaajien vastauksissa korostui ahdistuneisuus tavalla tai toisella, usein liittyen sosiaaliseen kanssakäymiseen. Mainittu tutkimus, jonka mukaan sosiaalisesta ahdistuksesta kärsivät pelaajat hakevat muita todennäköisemmin videopeleistä pako paikkaa ja stressinlievitystä (Cole & Hooley 2013, 10) herättää pohtimaan, voisiko videopelien suosion kasvulla ja esimerkiksi vuosi sitten uutisoidun ahdistuneisuuden lisääntymisen (ks. Kangas 2023) välillä olla jonkinlainen yhteys. Jos videopelit toimivat monelle eräänlaisena pakokeinona oikeasta elämästä, ei liene mahdotonta ajatella nykyisen maailmantilanteen mahdollisesti vaikuttavan tähän. Aihetta olisi syytä tutkia jatkossa lisää esimerkiksi haastattelututkimuksen keinoin.

Sky tarjoaa ainutlaatuisuudessaan hyvin monipuolisen ja laajan tutkimusympäristön, jota on mahdollista tutkia lisää paitsi edelleen yhteisön toiminnan kautta myös sen suunnitelluksesta näkökulmasta. Tuloksissa esiin nousivat peliyhtiön luomat affordanssit (Gibson 1979) sosiaaliselle toiminnalle, mikä herätti pohtimaan pelintekijän roolia pelaajan kokemuksen rakentamisessa. Tämäkin on vähän, jos ollenkaan, tutkittu näkökulma varsinkin kasvatusalaa ajatellen, ja siksi haluan perehtyä siihen keskittyen erityisesti pelimusiikin rooliin ja sen säveltämiseen. Tätäkin tutkimusta varten voisi olla mielenkiintoista haastatella esimerkiksi pelisäveltäjiä.

## Lähteet

- Abbasi, A. Z., Rehman, U., Afaq, Z., Rafeh, M. A., Hlavacs, H., Mamun, M. A., & Shah M. U. 2021. Predicting Video Game Addiction Through the Dimensions of Consumer Video Game Engagement: Quantitative and Cross-sectional Study. *JMIR Serious Games* 9/2021 (4). Saatavilla <https://games.jmir.org/2021/4/e30310/>, luettu 3.5.2024.
- Agrewal, S., Simon, A. M. D., Bech, S., Bærentsen, K. B., & Forchammer, S. 2020. Defining Immersion: Literature Review and Implications for Research on Audiovisual Experiences. *Journal of the Audio Engineering Society*, 68(6), 404–417. Saatavilla <https://orbit.dtu.dk/en/publications/defining-immersion-literature-review-and-implications-for-researc>, luettu 26.6.2024.
- Annetta, L. A. 2010. The “I’s” have it: A framework for serious educational game design. *Review of general psychology* 14(2), 105–113.
- Asmus, E. P. 2021. Motivation in music teaching and learning. *Visions of Research in Music Education*, 16(5), 31. Saatavilla <https://digitalcommons.lib.uconn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1787&context=vrme>, luettu 8.6.2024.
- Bourdieu, P. 2002 [1991]. *Language and Symbolic Power*. Polity Press.
- Brown, A. 2016. Game technology in the Music classroom: A platform for the design of music and sound. Teoksessa A. Brown. *Music, Technology, and Education: Amplifying Musicality*. Routledge, 122–133.
- Brown, E., & Cairns, P. 2004. A grounded investigation of game immersion. CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems, 1297–1300.
- Campbell, J., Aragon, C., Davis, K., Evans, S., Evans, A., & Randall, D. 2016. Thousands of positive reviews: Distributed mentoring in online fan communities. *Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing*, 691–704.

- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. 2014. Gamification and education: A literature review. *European conference on games based learning* 1, 50. Academic Conferences International Limited.
- Cary, L. A., Axt, J., & Chasteen, A. L. 2020. The interplay of individual differences, norms, and group identification in predicting prejudiced behavior in online video game interactions. *Journal of Applied Social Psychology* 50(11), 623–637.
- Cassidy, G. G. & Paisley, A. M. 2013. Music-games: A case study of their impact. *Research Studies in Music Education* 35(1), 119–138.
- Cayari, C. 2022. Learning strategies of video game music makers: Informal and school-based learning for online publication. *International Journal of Music Education* 40(3), 445–459.
- Chen, K. 2023. Musical interpretative practices as a way to improve the relationship between the flow theory and musical performance. *Psychology of Music* 51(4), 1288–1301.
- Christopherson, K. M. 2007. The positive and negative implications of anonymity in Internet social interactions: “On the Internet, Nobody Knows You’re a Dog”. *Computers in Human Behavior* 23(6), 3038–3056.
- Clement, J. 2024. Video game industry – Statistics and Facts. Statista. Saatavilla <https://www.statista.com/topics/868/video-games/#editorsPicks>, luettu 20.7.2024.
- Cole, S. H., & Hooley, J. M. 2013. Clinical and personality correlates of MMO gaming: Anxiety and absorption in problematic internet use. *Social science computer review* 31(4), 424–436.
- Collins, K. 2013. Video games, music in. *Grove Music Online*. Oxford University Press. Saatavilla <https://www-oxfordmusiconline-com.ezproxy.uniarts.fi/grove/music/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002293246>, luettu 21.7.2024.
- Csikszentmihalyi, M. 2005. *Flow: elämän virta : tutkimuksia onnesta, siitä kun kaikki sujuu* [suomentanut Ritva Hellsten]. Rasalas.
- Csikszentmihalyi, M. 1990. *Flow: the psychology of optimal experience*. Harper and Row.

- Davies, B. 2005. Communities of practice: Legitimacy not choice. *Journal of Sociolinguistics* 9(4), 557–581.
- Deutsch, M. & Gerard, H. B. 1955. A study of normative and informational social influences upon individual judgment. *The journal of abnormal and social psychology*, 51(3), 629.
- Duffett, M. 2013. *Understanding fandom: an introduction to the study of media fan culture*. Bloomsbury.
- Dunbar, R. I., Kaskatis, K., MacDonald, I., & Barra, V. 2012. Performance of music elevates pain threshold and positive affect: Implications for the evolutionary function of music. *Evolutionary psychology*, 10(4), 688–702.
- Elliott, D. J. 1995. *Music matters: a new philosophy of music education*. Oxford University Press.
- Fernández Galeote, D., Legaki, N. Z., & Hamari, J. 2022. Avatar identities and climate change action in video games: analysis of mitigation and adaptation practices. *Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–18.
- Finnegan, R. 2007. *The Hidden Musicians: Music-Making in an English Town*. Wesleyan University Press.
- Finto 2024. Suomalainen asiansanasto- ja ontologiapalvelu. Saatavilla <https://finto.fi/tt/fi/page/t79>, luettu 21.7.2024.
- Gandolfi, E. 2022. Playing is just the beginning: social learning dynamics in game communities of inquiry. *Journal of Computer Assisted Learning* 38(4), 1062–1076.
- Gee, J. P. 2004. *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. Routledge.
- Gibson, J. J. 1979. *The Theory of Affordances*. Teoksessa J. J. Gibson. *The Ecological Approach to Visual Perception: Classic Edition*. Psychology press.
- Greher, G. R. & Heines, J. M. 2014. *Computational thinking in sound: Teaching the art and science of music and technology*. Oxford University Press.
- Greitemeyer, T. & Osswald, S. 2010. Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of personality and social psychology* 98(2), 211.

- Guitard, P., Ferland, F., & Dutil, É. 2005. Toward a better understanding of playfulness in adults. *OTJR: Occupation, Participation and Health*, 25(1), 9–22.
- Haggis-Burridge, M. 2020. Four categories for meaningful discussion of immersion in video games. Saatavilla [https://pure.buas.nl/ws/portalfiles/portal/1228916/Haggis\\_Immersion\\_4CategoriesInVideoGames.pdf](https://pure.buas.nl/ws/portalfiles/portal/1228916/Haggis_Immersion_4CategoriesInVideoGames.pdf), luettu 3.6.2024.
- Hallam, S. & MacDonald, R. 2014. The effects of music in community and educational settings. Teoksessa S. Hallam, I. Cross, & M. H. Thaut (toim.). *The Oxford Handbook of Music Psychology*. Toinen painos, 471–480. Oxford University Press.
- Hamari, J. 2015. Gamification. Väitöskirja. Aalto-yliopisto. Saatavilla <https://aalto-doc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/15037/isbn9789526060569.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, luettu 14.6.2024.
- Harju-Luukkainen, H., Kangas, J., & Garvis, S. 2022. Finnish Early Childhood Education and Care: A Multi-theoretical perspective on research and practice. Teoksessa *Early Childhood Research and Education: an inter-theoretical focus*. Springer.
- Huizinga, J. 1984. *Leikkivä ihminen : yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseksi*. Suom. Sirkka Salomaa. Kolmas painos. WSOY.
- Huron, D. 2001. Is music an evolutionary adaptation? *Annals of the New York Academy of sciences* 930(1), 43–61.
- Juslin, P. N. 2015. Emotional reactions to music. Teoksessa Hallam, S., Cross, I. & Thaut, M. H. (toim.). 2014. *The Oxford Handbook of Music Psychology*. Toinen painos, 197–213. Oxford University Press.
- Juhila, K. 2021. Koodaaminen. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavilla <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/koodaaminen/> , luettu 9.6.2024.
- Kangas, L. 2023. Nuorten ahdistuneisuus ja kiusaaminen lisääntyivät entisestään – Kouluterveyskysely yllätti tutkijat. *Yle Uutiset* 2.6.2023. Saatavilla <https://yle.fi/a/74-20034814> , luettu 18.7.2024.

- Kangas, M. 2022. Kurkistus pelilliseen ja leikilliseen oppimiseen. Mannerheimin lastensuojeluliitto. Saatavilla <https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/koulun-kerhotoiminta/kerhoaineistot/kurkistus-pelilliseen-ja-leikilliseen-oppimiseen/>, luettu 13.7.2024.
- Kenny, A. 2016. *Communities of musical practice*. Routledge.
- Kettunen, J. 2021. Fenomenografia. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavilla <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/teoreettiset-metodologiset-viitekehykset/fenomenografia/>, luettu 18.7.2024.
- Kielitoimiston sanakirja. 2024. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. Saatavilla <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/>, luettu 4.5.2024.
- Kingsland, K. 2022. *Stories and Changing Social Norms: Representation of Gender in Video Games from 2007 to 2017*. Proceedings of DiGRA 2022 Conference: Bringing Worlds Together. Saatavilla <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/1352>, luettu 1.6.2024.
- Kinnunen, J., Tuomela, M., & Mäyrä, F. 2022. *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. Saatavilla <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144376/978-952-03-2732-3.pdf?sequence=2&isAllowed=y#page=17.40>, luettu 15.7.2024.
- Klimmt, C., Possler, D., May, N., Auge, H., Wanjek, L., & Wolf, A. L. 2019. Effects of soundtrack music on the video game experience. *Media Psychology* 22(5), 689–713.
- Koivisto, J. & Hamari, J. 2019. The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International journal of information management* 45, 191–210.
- Kordyaka, B., Jahn, K., & Niehaves, B. 2020. Towards a unified theory of toxic behavior in video games. *Internet Research* 30(4), 1081-1102.
- Kuznekoff, J. H. & Rose, L. M. 2013. Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541–556.

- Lamont, A., Hargreaves, D. J., Marshall, N. A., & Tarrant, M. 2003. Young people's music in and out of school. *British Journal of Music Education*, 20(3), 229–241.
- Lampe, C., Wash, R., Velasquez, A., & Ozkaya, E. 2010. Motivations to participate in online communities. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems 1927–1936*.
- Li, H. & Zhang, Q. 2023. Effects of prosocial video games on prosocial thoughts and prosocial behaviors. *Social Science Computer Review* 41(3), 1063–1080.
- Maj, B. 2022. *Sky: Children of the Light – the capitalization of compassion*. Maisterintutkielma. Universiteit Utrecht.
- Maloney, D., Freeman, G. & Wohn, D. Y. 2020. “Talking without a Voice” Understanding Non-verbal Communication in Social Virtual Reality. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 4, 1–25.
- Martin, S. 2020. GDC 2020: Designing the social play of Sky: Children of the Light. Saatavilla <https://www.pockettactics.com/sky-children-of-the-light/friends>, luettu 5.6.2024.
- McInnes, K. 2019. Playful learning in the early years – through the eyes of children. *Education* 47(7), 796–805.
- McManus, A. & Feinstein, A. H. 2006. Narratology and ludology: Competing paradigms or complementary theories in simulation. In *Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference* 33.
- McQueen, S., Mobilio, M., McParland, A., Sonnadara, R., & Moulton, C. 2024. The surgeon experience of flow. *Canadian Journal of Neurological Sciences* 51(1), 46–46.
- Meriläinen, M. 2024. Digitaalinen pelaaminen. Mannerheimin Lastensuojeluliitto. Saatavilla <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/>, luettu 15.7.2024.
- Michailidis, L., Balaguer-Ballester, E., & He, X. 2018. Flow and immersion in video games: The aftermath of a conceptual challenge. *Frontiers in psychology* 9, 1682.

- Munday, R. 2007. Music in video games. *Music, sound and multimedia: From the live to the virtual*, 51–67.
- Moran, S. & John-Steiner, V. 2004. How collaboration in creative work impacts identity and motivation. Teoksessa D. Miell & K. Littleton 2004. *Collaborative Creativity: Contemporary Perspectives*. Free Association Books. 11–25.
- Nummenmaa, L., Putkinen, V. & Sams, M. 2021. Social pleasures of music. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 39, 196–202.
- Nieborg, D. B. 2021. Apps of empire: Global capitalism and the app economy. *Games and Culture* 16(3), 305–316.
- Omernick, E. & Sood, S. O. 2013. The impact of anonymity in online communities. 2013 *International Conference on Social Computing* 526–535.
- Oxford English Dictionary. 2024. Saatavilla <https://www.oed.com/>, luettu 21.7.2024.
- POPS 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet. Opetushallitus.
- Park, S. & Hwang, H. S. 2009. Understanding online game addiction: Connection between presence and flow. Teoksessa Jacko J. A. (toim.) 2009. *Human-Computer Interaction. Interacting in Various Application Domains: 13th International Conference*. Springer Berlin Heidelberg. 378–386.
- Partti, H. 2012. Learning from cosmopolitan digital musicians: Identity, musicianship, and changing values in (in) formal music communities. Väitöskirja. Sibelius-Akatemia.
- Pitts, S. 2005. *Valuing musical participation*. Ashgate.
- Postmes, T. 1999. Postmes, T., Spears, R., & Lea, M. 1999. Social identity, group norms, and "deindividuation": Lessons from computer-mediated communication for social influence in the group. Teoksessa N. Ellemers, R. Spears, & B. Doosje (toim.) *Social identity: Context, commitment, content*. Blackwell.
- Preece, J., Maloney-Krichmar, D., & Abras, C. 2003. History of online communities. Teoksessa K. Christensen, & D. Levinson (toim.) *Encyclopedia of community: From Village to Virtual World*. Sage Publications. 1023–1027.

- Protopsaltis, A., Pannese, L., Pappa, D., & Hetzner, S. 2011. Serious games and formal and informal learning. *E-learning papers* 1887, 1542.
- Puusa, A. & Juuti, P. 2020. Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät. *Gaudeamus*.
- Repo-Kaarento, S. 2007. Innostu ryhmästä: Miten ohjata oppivaa yhteisöä. *Dark oy*.
- Reddit. 2023. Sky PC – Play music using your MIDI controller! Saatavilla [https://www.reddit.com/r/SkyGame/comments/175pcu9/sky\\_pc\\_play\\_music\\_using\\_your\\_midi\\_controller/](https://www.reddit.com/r/SkyGame/comments/175pcu9/sky_pc_play_music_using_your_midi_controller/), luettu 21.7.2024.
- Reer, F. & Krämer, N. C. 2017. The connection between introversion/extraversion and social capital outcomes of playing World of Warcraft. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 20(2), 97–103.
- Rice, L. 2009. Playful learning. *Journal for Education in the Built Environment* 4(2), 94–108.
- Rostila, I. 2019. Objektiivinen hermeneutiikka tapaustutkimuksen lähestymistapana. *Janus Sosiaalipolitiikan ja sosiaalityön tutkimuksen aikakauslehti* 27(3), 283–298.
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2009. Menetelmäopetuksen tietovaranto KvaliMOTV. Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellisen tietoarkiston julkaisuja, 2.
- Schlote, E. & Major, A. 2021. Playing with mental issues: Entertaining video games as a means for mental health education? *Digital Culture & Education* 13(2), 94–110.
- Seah, M. L. & Cairns, P. 2008. From immersion to addiction in videogames. *People and Computers XXII Culture, Creativity, Interaction (HCI)*. The British Computer Society.
- Sky Music Library. 2024. Saatavilla <https://sky-music.github.io/>, luettu 20.7.2024.
- Small, C. 1999. Musicking – the meanings of performing and listening. A lecture. *Music education research* 1(1), 9–22.
- Smith, J. 2018. I Can See Tomorrow in Your Ludomusicology. *Journal of the Royal Musical Association* 143(2), 483–488.

- Smith, S. P., Marsh, T., Duke, D. J., & Wright, P. C. 1998. Drowning in Immersion.
- Souza, A. C. C., Pegorini, J. I., Yada, N. T., Costa, L. M., & Souza, F. C. M. 2021. Exploring toxic behavior in multiplayer online games: Perceptions of different genders. SBC – Proceedings of SBGames.
- Taylor, T. L. 2009. Play between worlds: Exploring online game culture. MIT press.
- Thatgamecompany. 2023. Code of Conduct. Saatavilla <https://www.thatskygame.com/news/letters-from-sky-player-support-co-creating-wonderful-experiences-together/>, luettu 12.4.2024.
- Tilastokeskus. 2024. Survey-tutkimus. Saatavilla [https://stat.fi/meta/kas/survey\\_tutkimus.html](https://stat.fi/meta/kas/survey_tutkimus.html), luettu 21.7.2024.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi (uud. laitos). Helsinki: Tammi.
- Vatanen, A. 2021. Keskusteluanalyysi. Teoksessa J. Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavilla <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvaliteoreettiset-metodologiset-viitekehykset/keskusteluanalyysi/>, luettu 18.7.2024.
- Van Baaren, R. B., Holland, R. W., Kawakami, K., & Van Knippenberg, A. 2004. Mimicry and prosocial behavior. *Psychological science* 15(1), 71–74.
- Vehkalahti, K. 2019. Kyselytutkimuksen mittarit ja menetelmät. Helsingin yliopisto.
- Vuori, J. 2021. Laadullinen sisällönanalyysi. Teoksessa J. Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavilla <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvalianalyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallonanalyysi/>, luettu 9.6.2024.
- Vuori, J. 2021. Tapaustutkimus. Teoksessa J. Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavilla <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvalitutkimusasetelma-tapaustutkimus/>, luettu 18.7.2024.

- Väkevä, L. 2013. Informaali oppiminen, musiikin opetus ja populaarimusiikin pedagogiikka. Teoksessa ML. Juntunen, H. Nikkanen, & H. Westerlund (toim.) Musiikkikasvattaja. Kohti reflektiivistä käytäntöä. PS-kustannus. 93–104.
- Wenger, E., McDermott, R., & Snyder, W. M. 2002. Seven principles for cultivating communities of practice. *Cultivating Communities of Practice: a guide to managing knowledge*.
- Wenger-Trayner, E. & Wenger-Trayner, B. 2015. An introduction to communities of practice: a brief overview of the concept and its uses. Saatavilla <https://www.wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice>, luettu 13.5.2024.
- Westerside, A. & Holopainen, J. 2019. Sites of play: Locating gameplace in red dead redemption 2. DiGRA.
- Whalen, Z. 2007. Case study: Film music vs. video-game music: The case of Silent Hill. *Music, sound and multimedia: from the live to the virtual* 68–81.
- Wilson, A., Hunter, K., & Moscardini, L. 2020. Widening the gap? The challenges for equitable music education in Scotland. *Support for learning* 35(4), 473–492.
- Winn, B. M., & Fisher, J. W. 2004. Design of communication, competition, and collaboration in online games. *Computer game technology conference*. Toronto.
- Woody, R. H. 2021. Music education students' intrinsic and extrinsic motivation: A quantitative analysis of personal narratives. *Psychology of Music* 49(5), 1321–1343.
- Wu, L. & Kim, M. 2019. See, Touch, and Feel: Enhancing Young Children's Empathy Learning Through a Tablet Game. *Mind, Brain, and Education* 13, 341–351.

# Liite 1

”Code of Conduct”, Skyn toimintaperiaatteet.

Our Code of Conduct serves as a guiding light for everyone in the Sky community to strive towards.

Sky aspires to create a safe place where players from around the world can forge new friendships and share uplifting experiences together, on unforgettable and heartwarming adventures. Each of us are crucial to achieving and fostering this vision.

We humbly ask every member of the Sky community to honor these three principles when playing Sky, and when participating in our online communities and offline events.

## **Humanity**

Every moment in Sky is meant to be better when shared, from the smallest kind gesture to developing life-long friendships. So bring your friends and family, and welcome those who are alone. Appreciate the humanity and individuality of others, respect one another’s boundaries, and celebrate our differences.

## **Compassion**

Come together to build something beautiful and take delight in participating in something larger than ourselves. Offer help whenever you can, be good to one another, and never let your words or actions be at the expense of others.

## **Wonder**

Sky is a wondrous world full of tales of adventure and mystery, and each and every one of us plays an important role in unfolding these spectacular stories together. Help keep Sky a wholesome and safe place for all, so that family and friends from all walks of life can join in and experience the joy of innocent wonder together.

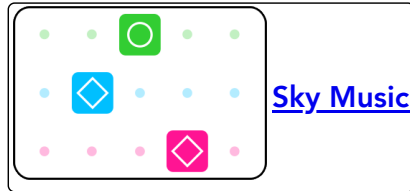
*Thank you for joining us and helping us build an amazing world together.*

# Liite 2

Clair de Lune (C. Debussy) kirjoitettuna Skyn systeemiin pohjautuvaksi nuotiksi.

31.5.2024 klo 22.08

Clair de Lune - Debussy



## Clair de Lune - Debussy

Original Artist(s):

Transcript: イエア

Musical key:

## Liite 3

Kyselytutkimuslomake.

**UNIARTS  
HELSINKI**

**✕ SIBELIUS ACADEMY**

Thank you for taking part in my research!

My name is Helka Marjamäki, and I am gathering research material for my Master's thesis in the Sibelius Academy.

The goal of this research is to examine Sky: Children of the Light and to find out how the game and it's community and musical elements are perceived by the players.

This survey is targeted to players of Sky: Children of the Light. Answering the survey is completely anonymous and I will not be collecting any direct personal information. No single person can be identified from the published thesis.

Please see further information on data privacy through this link:

<https://drive.google.com/file/...>

The survey is independent and not an official part of TGC.

Participation is completely voluntary and there is no monetary or in-game compensation for completing the survey.

Answering the survey can take approximately 5 - 10 minutes.

How long have you been playing Sky? \*

- Less than a month
- Over a month
- A year
- 1-2 years
- 2-3 years
- 3-4 years

Approximately how many hours do you play Sky per week? \*

- less than 5
- 6-10
- 11-15
- 16-20
- 21-25
- 26-30
- over 30

Do you play other games? If so, what kind of games? \*

- Yes
- No

Have you played an instrument in Sky? \*

- Yes
- No

When playing Sky, do you interact with other players or do you prefer to play alone? Why? \*

---

---

---

---

Have you interacted musically with other players in the game or on discord?  
How?

(Performing for/with others, listening to someone play, etc.) \*

---

---

---

---

How would you describe Sky's community?

(In-game, Discord and/or other social platforms) \*

---

---

---

---

Have the musical elements in Sky (or it's community) influenced your own relationship with music and if so, in what ways? \*

---

---

---

---

Feel free to share any additional thoughts! 😊

---

---

---

---

Thank you for your participation!