



[Nettipelien sosiaaliset lieveilmiöt](#)

Internetissä pelattavien moninpelien, eli nettipelien, kirjo on valtaisa. Tarjolla on fantasiaa, kilpa-ajoa, räiskintää, urheilua, roolipelaamista ja paljon muuta. Mukaan pääsee jopa ilmaiseksi, sillä uudentyyppiset *free-to-play*-pelit eivät vaadi lainkaan rahallista panostusta, paitsi jos haluaa edetä pelissä nopeammin tai hankkia hienompia varusteita. Nettipelejä on runsaasti. Mukaan pääseminen on helpompaa kuin koskaan.

Syitä nettipelien pelaamiseen on erilaisia. Joillekin nettipelit tarjoavat vaihtoehdoisen maailman, jossa pelaaja voi eläytyä pelitilanteisiin ja samastua pelihahmoihin. Eläytyville pelaajille pelit ovat kuin hyvä kirja tai elokuva, jonka pyörteisiin on hauska uppoutua. Toisille taas peleissä pärjääminen on hauskinta. Haastava kamppailu toisia pelaajia vastaan on kiehtovaa kilpailun toimiessa hyvänä kannustimena. Kolmansille pelien sosiaalisuus on tärkeintä. Uusien ihmisten tapaaminen ja monissa peleissä vaadittava saumaton yhteistyö tuottavat mielekkäitä pelikokemuksia ja yhdessä onnistumisen riemua. Häviäminenkin on haus Kempaa, kun siinä on kavereita mukana.

Eryteisesti sosiaalinen ulottuvuus erottaa nettipelit tavanomaisista yksinpeleistä. Monissa nettipeleissä pelaajat muodostavat joukkueita, joita kutsutaan klaaneiksi tai killoiksi. Joukkueiden sisällä on tyypillisesti erilaisia rooleja, sillä jonkun pitää johtaa toimintaa, järjestää tapahtumia tai vastata uusien jäsenien hankkimisesta. Pelistä riippuen joukkueet saattavat kilpailla toisiaan vastaan erilaisissa liigoissa ja turnauksissa, jotka ovat useimmiten pelaajayhteisön järjestämiä ja hallinnoimia. Parhaat joukkueet saavat sponsoreita, jolloin ovet avautuvat virallisempiin turnauksiin, joissa kilpaillaan rahapalkinnoista ja mestaruuksista jopa kansainvälisellä tasolla.

Mitä vakavammaksi peliharrastus menee, sitä enemmän siihen menee aikaa ja mahdollisesti myös rahaa. Vaikka peliä voisikin pelata ilmaiseksi, on hankala pysyä vauhdissa mukana, mikäli joukkuekaverit ostavat itselleen etumatkaa parempien varusteiden tai nopeamman etenemisen muodossa. Monimutkaisemmat pelit saattavat vaatia myös paljon opettelua, ja kun taktiikoita ruvetaan porukalla hiomaan, siinä saattaa vierehtää useampi tunti – päivittäin. Myös rahankäyttö saattaa lähteä käsistä. Pelien sisällä olevien yksittäisten ostosten ollessa muutaman euron luokkaa ei kulutusta välttämättä osaa arvioida, ja suuret laskut tulevat yllätyksenä.

Nettipelien sosiaaliset lieveilmiöt

Nettipelien sosiaalisuus tuo myös erinäisiä lieveilmiöitä mukanaan. Nimimerkin suojassa kuka tahansa voi esittää ketä tahansa. Tämän vuoksi on hyvä, mikäli peliporukassa on mukana myös netin ulkopuolelta tunnettuja pelikavereita. Uutisista saamme toisinaan lukea tapauksista, joissa nettipelejä on käytetty pahoin aikein, tyypillisesti aikuisten toimesta.

Kiusapelaaminen on toinen lieveilmiö, joka aiheuttaa harmaita hiuksia hyvän pelinautinnon

metsästäjille. Kiusapelaajat pelaavat eri peliä, tarkoituksenaan loukata tai ärsyttää muita pelaajia esimerkiksi huijausohjelmien tai epäsovivan käytöksen avulla. Pelissä seinien läpi näkeminen, kuolemattomuus tai jatkuva viestikanavien täyttäminen huutamisella tai tekstimassalla ovat omiaan karkoittamaan muut pelaajat pois pelistä.

Kuten missä tahansa sosiaalisessa toiminnassa, myös peleissä tunteet joskus kuumenevat ja virtuaaliset ovet paukkuvat karvaan tappion jäljiltä. Netissä on äärettömän helppoa kirjoittaa asioita, joita ei kasvokkain koskaan sanoisi. Tässä piilee suuri vaara, joten on parempi laskea kymmeneen ja hengitellä pari kertaa rauhassa ennen enterin painamista. Mikäli nettipelaaminen aiheuttaa jatkuvaa hermojen kiristystä, lienee aika vaihtaa peliporukkaa tai peliä tai oppia ottamaan rennommin, sillä lopulta kyse on kuitenkin vain – pelistä.

Vaikka nettipeleissä onkin omat sosiaaliset lieveilmiönsä, ne tarjoavat myös ikimuistoisia kokemuksia, joita voidaan myöhemmin jakaa kavereiden kanssa kasvokkain. Kirjoittajan omien kokemusten mukaan nettipelien parhaat kokemukset kumpuavat juuri sosiaalisuudesta, jonka ansiosta kudotaan elinikäisiä kaverisuhteita ihmisiin, joita ei olisi voinut muulla tavoin koskaan tavata.

Janne Paavilainen

projektipäällikkö, Game Research Lab, Tampereen yliopisto

Lähteet

Foo, C. Y., Koivisto, E. M. I (2004). Defining Grief Play in MMORPGSs: Player and Developer Perceptions. In *Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 245–250.

Stenros, J., Paavilainen, J. & Mäyrä, F. (2011). “Social Interaction in Games”. *International Journal of Arts and Technology*, 4, (3), 342–358.

Stenros, J. (2010). “Playing the System. Using Frame Analysis to Understand Online Play”. In *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, 9–16.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior*, 9, 772–775.

Source URL:

<https://nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/pelaaminen/nettipelien-sosiaaliset-lieveilmiot>