

OULUN YLIOPISTO
Humanistinen tiedekunta
Informaatiotutkimus

Matti Pieniniemi

“MAGIC THE GATHERING” -PELIN PELAAJIEN
TIEDONHANKINTAKÄYTTÄYTYMINEN

Informaatiotutkimuksen
kandidaatintutkielma
Oulu 2022

Sisällys

1 JOHDANTO.....	2
2 TEOREETTINEN TAUSTA JA AIEMMAT TUTKIMUKSET.....	3
2.1 Tiedontarve	3
2.2 Tiedonhankinta	4
2.3 Tiedonkäyttö.....	6
2.4 Tiedonhankinnan teoreettisia malleja.....	6
2.4.1 Kuhlthaun tiedonhankinnan prosessimalli (Information Search process).....	7
2.4.2 Brenda Dervinin sense-making-teoria	9
2.5 Vakava harrastaminen.....	11
2.6 Magic the Gathering (MtG)	13
2.7 Aiempi tutkimus	15
3 EMPIRIINEN TOTEUTUS	17
3.1 Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset	17
3.2 Tutkimusmenetelmät	17
3.3 Tutkimuksen toteuttaminen.....	18
4 TUTKIMUSTULOKSET	20
4.1 Tiedontarve	20
4.2 Tiedonlähteet.....	22
4.3 Tiedonkäyttö.....	24
5 POHDINTA	27
LÄHTEET.....	29
Liitteet	32

1 JOHDANTO

Informaatiotutkimus tieteenalana keskittyy tarkastelemaan tiedon hankintatapoja ja tiedonkäyttöä eri tilanteissa sekä tiedon organisointia, välittämistä ja säilyttämistä (Mäkinen 2011, 12). Tiedonhankintatutkimus on alan yksi keskeinen tutkimuskenttä. Tutkimukseni käsittelee arkielämän tiedonhankintaa harrastusten maailmassa, tarkemmin Magic the Gathering -pelaajien keskuudessa.

Aiheen valinta juuri tämän ilmiön ympärillä tapahtuvaan tiedonhankintaan oli minulle looginen valinta. Olenhan harrastanut kyseistä peliä jo vuodesta 2013 saakka, pelannut monia pelimuotoja, ja osallistunut eri kokoisiin turnauksiin niin Suomessa kuin ulkomailla. Magic the Gathering (tästä eteenpäin MtG) -peli on sisällöltään erityisen rikas ja shakin lailla siitä löytyy paljon kirjoitettua tietoa. Pelaajat vaihtavat keskenään strategiaan ja yksityiskohtaisempiin asioihin liittyvää informaatiota monin tavoin. Edelleen julkaistavana keräilykorttipelinä peliin tulee jatkuvasti uutta sisältöä ja pelaajien täytyy olla valmiina tämän kaiken sisäistämiseen voittavan strategian löytymiseksi.

Tutkimukseni alkaa informaatiotutkimuksen käsitteorioista ja jatkuu aihealueen olennaisten käsitteiden avaamiseen sekä aiemman tutkimuksen esittelemiseen. Toteutuksen puolella kerron tekemästani teemahaastattelusta ja sen tuloksista sekä kuvaan pelaajien informaatioympäristöjä. Tämän turvin toivon löytäväni havainnoimani pelaajien keskuudesta heidän toimintaansa selittäviä tekijöitä. Vertailen myös tuloksiani aiempien aihepiiristä tehtyjen tutkimusten kanssa.

2 TEOREETTINEN TAUSTA JA AIEMMAT TUTKIMUKSET

Tiedonhankintatutkimus on informaatiotutkimuksen osa-alue, joka Savolaisen (2011, 76) mukaan on ”kiinnostunut ensisijaisesti siitä, millä kriteereillä yksilöt tai ryhmät valitsevat ja hyödyntävät erilaisia tiedonlähteitä ja tiedonhankinnan kanavia. Tutkimuksen kohteena voi olla myös lähteiden ja kanavien hyödyntämisen useus, säännöllisyys, ongelmat tai esteet”. Tiedonhankintatutkimuksen kolme pääilmiotä, joista kerron seuraavaksi, ovat tiedontarve, tiedonhankinta ja tiedonkäyttö. Tulen avaamaan näitä käsitteitä lyhyesti seuraavissa kappaleissa, ja käyn myös läpi teoreettisia malleja tiedonhankinnasta. Lisäksi kerron vakavan harrastamisen käsitteestä ja tutkimuskohteenani olevasta pelistä.

2.1 Tiedontarve

Tarve on käsitteenä moninainen ja rikas. Green (1990, 65–67) näkee, että tarpeella on neljä peruluontoa. Ensiksi tarpeeseen liittyy jonkin päämäärän tavoittaminen. Esimerkiksi opiskeluun liittyvän tehtävän täyttämiseen tarvitaan tietoa, ja opiskelu johtaa lopulta tutkintoon. Toiseksi tarpeista voidaan kiistellä. Esimerkiksi esseetä kirjoittaessa jollain voi olla tarve lisätä siihen jokin tietty yksityiskohta, kun joku toinen näkee sen tarpeettomaksi. Kolmanneksi tarve saa moraalista painoarvoa, kun se liitetään käsitteisiin, kuten ihmisen perustarpeisiin: ruokaan, suojaan ja rakkauteen. Wilsonin (1981, 663–664) mukaan tiedontarve ei kuitenkaan ole perustarve, vaan se yhdistyy perustarpeisiin ja toimii toissijaisena määrittäjänä. Neljänneksi tarve ei välttämättä ole selvästi tiedostettu, ja yksilö voikin olla tietämätön todellisista tarpeistaan. Esimerkiksi kirjastoon tulevalle tiedonhankijalla voi olla yleinen tarve saada tietoa jostain aiheesta, joka vaatii tarkennusta ollakseen toteutettavissa. (Case & Given 2016, 80–81.)

Tiedontarve voidaan määritellä tietoisuudeksi siitä, että ongelman ratkaisemiseksi tarvitaan tietoa, joka kuitenkin puuttuu vielä tai sitä ei ole saatu käyttöön. Tiedontarve johtaakin monesti tiedonhankintaan ja tiedonkäyttöön. Uuden informaation saanti voi lopulta myös muokata alkuperäisiä tiedontarpeita tai luoda uusia. Vaikka tiedontarpeen

päämääränä on tulla täytetyksi, ei tällä välttämättä ole suhdetta tavoitellun informaation todenperäisyyteen (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 39–40.) Tarkan faktavastauksen sijaan tiedolla voidaan myös tavoitella ahdistuksen helpottamista merkityksien muodostamisen kautta (Park 2010, 257–258).

Tiedontarpeen luonne on kaksijakoinen: se jakautuu tekijään, joka käynnistää tiedonhankintaprosessin sekä sitä liikkeelläpitävään voimaan. Reijo Savolaisen mukaan tämä nähdään myös Robert S. Taylorin (1968) kuvaamassa tiedontarpeen neljällä tasolla. Ensimmäisellä tasolla yksilön mielessä muodostuu epämääräinen tiedontarve aiheesta. Toisella tasolla tarve kehittyy tietoiseksi, ja kolmannella tasolla tarve pystytään jo sanoittamaan, eli sitä osataan kuvata sanoin. Neljännellä tasolla tarve kohtaa käytettävän tietojärjestelmän, ja joudutaan tekemään kompromisseja mahdollisesti eteen tulleiden rajoitteiden mukaan. Kolmella ensimmäisellä tasolla tarpeen muotoutuminen toimii siis tiedontarpeen käynnistäjänä, ja neljännellä tasolla muokattu tarve liittyy toimintaan. (Savolainen 2017, 7–11.)

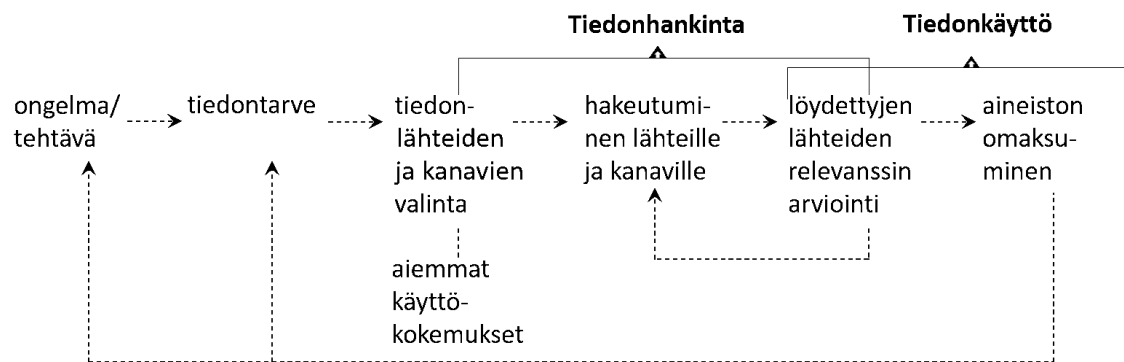
2.2 Tiedonhankinta

Tiedonhankinta määritellään tiedontarpeesta lähtöisin olevaksi toiminnaksi. Tähän toimintaan kuuluu relevanttien tiedonlähteiden ja kanavien tunnistaminen, niistä tiettyjen valitseminen ja niiden käyttäminen tiedontarpeen täyttämiseksi. Tiedonhankinta saa merkityksensä otettaessa huomioon sen tavoitteet ja yksilön alkutiedot asiasta tai ongelmasta. Näiden asioiden huomioonottaminen on tärkeää arvioitaessa alkutilanteen tietojen riittävyyttä, puuttuvan tiedon luonnetta ja käytettävien lähteiden sijaintia. (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 35–36.)

Vaikka tiedonhankinnalla voi olla selkeä alku ja loppu, voivat saadut vastaukset herättää uusia kysymyksiä ja johdattaa uusien tarpeiden ja lähteiden äärelle. Tässä näkyy tiedonhankintaprosessin luonteen kaksi keskeistä näkökulmaa: alusta loppuun suoraan etenevät prosessit tai syklinen malli. Syklisessä mallissa yksilö voi liikkua eri prosessien

välillä edestakaisin saadessaan uutta informaatiota. (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 36–37.)

Suppean määritelmän mukaan tiedonhankinta muodostuu tiedonlähteiden saataville tuomisesta ja niiden käyttämisestä. Tästä on esimerkkinä yksinkertaisten faktojen etsiminen käyttäen internetin hakupalveluja. Laajemman määritelmän mukaan tiedonhankinta sisältää myös käyttöön saatujen tiedonlähteiden relevanssin arvioinnin (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 37–38.) Savolaisen (2011, 92) mukaan tiedonhankinta ja hankitun tiedon käyttö menevät tässä osittain päällekkäin (katso Kuvio 1).



Kuvio 1. Tiedonhankintaprosessi (Savolainen 2011, 92).

Tiedonhankintaprosessi alkaa jollain ongelmalla, joka toimii toimintaa virittävä nä tekijänä ja johtaa tiedontarpeeseen. Tiedontarpeesta siirrytään tiedonhankinnan tekijöihin, jotka koostuvat tiedonlähteiden valinnasta, hakeutumisesta näille lähteille ja lähteiden relevanssin arvioinnista. Tiedonlähteiden valintaa ohjaavat aiemmat käyttökokemukset, ja löydettyjen lähteiden arviointi voi johtaa uusille tiedon kanaville. Löydettyjen lähteiden arviointi tapahtuu sekä tiedonhankinnan että tiedonkäytön puolella. Tiedonkäyttöön kuuluu lisäksi aineiston omaksuminen, ja se voi johtaa prosessin toistumiseen.

2.3 Tiedonkäyttö

Tiedonkäyttöä on tutkimuskirjallisuudessa käsitelty melko vähän. Tätä vaikeuttavat sanan ”käyttö” moninaiset merkitykset. Esimerkiksi Rich (1975, 241–242) erottaa kaksi sanan käyttötapaa: käsitteellisen ja käytännöllisen. Käsitteellinen käyttö tarkoittaa sitä, miten tieto muuttaa yksilön tapoja ajattelussa ja tavoissa toimia. Käytännöllinen käyttö tarkoittaa näkyviä muutoksia käytöksessä, esimerkiksi tekoja ja päätöksiä (Case & Given 2016, 93.) Yleisesti informaatiotutkimuksessa tiedonkäytöllä tarkoitetaan tiedonhankintaan liittyvien tiedonlähteiden relevanssin arviointia, mutta myös löydetyn tiedon arviointia. Kognitiivisesta näkökulmasta relevanssin arviointia tapahtuukin yksilön suhteuttaessa saamaansa uuta tietoa aiempaan tietämykseensä (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 42.) Karin (2007), Savolaisen (2009) ja Taylorin (1986) mukaan tiedonkäyttö on sidonnaista niin tilanteeseen kuin asiayhteyteen. Näiden lisäksi myös affektiivisilla tekijöillä on merkityksensä tiedonkäytössä. Mikäli saatu tieto koetaan epämieluisaksi, se saatetaan jättää huomioitta. (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 45.)

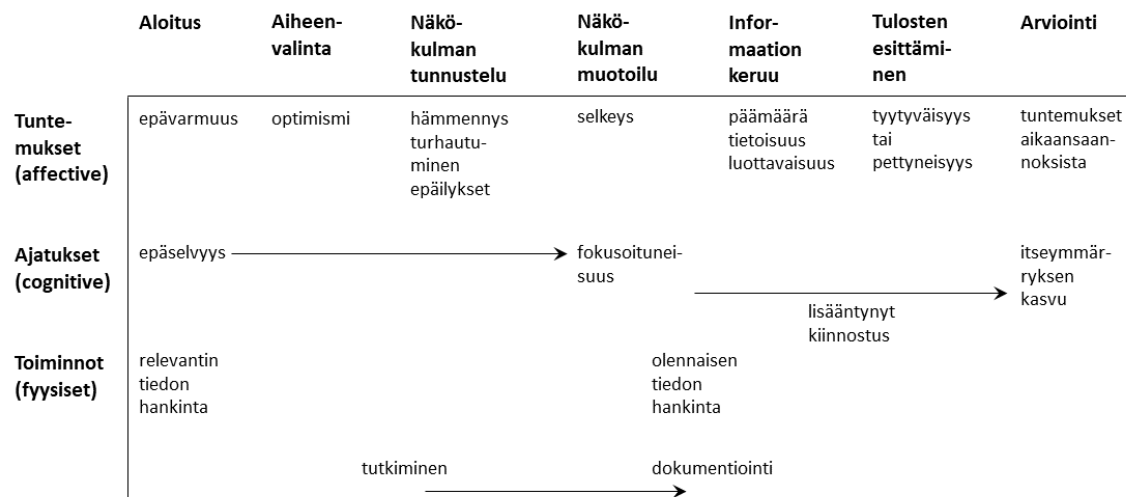
2.4 Tiedonhankinnan teoreettisia malleja

Tiedonhankintaa on selitetty ja selkeytetty erilaisten teoreettisten mallien avulla. Tässä kappaleessa tulen esittelemään tutkimukseni tueksi kaksi mallia, joista ensimmäisessä korostuu tiedonhankintaprosessin alussa oleva epävarmuus ja sen hälveneminen prosessin edetessä, ja toista käytetään pohjustamaan tutkimuksen toteutusta.

2.4.1 Kuhlthaun tiedonhankinnan prosessimalli (Information Search process)

Carol C. Kuhlthaun (1993; 2004) mallin alkuoletuksena toimii hänen nimeämänsä epävarmuuden periaate. Sen mukaan epävarmuus on tietoisuuden tila, joka aiheuttaa ahdistuneisuuteen ja itsetuottamuksen puutteeseen rinnastettavia tunteita. Epävarmuuden, hämmentyneisyyden ja turhautuneisuuden tunteet ovat esillä epämääräisissä ja epäselvissä ajatuksissa jostain aiheesta tai kysymyksestä. Ajatusten muuttuessa keskittyneempään suuntaan, seuraa tämän mukana tunne itsetuottamuksen kasvusta. Tiedonhaun prosessin aloittavia tekijöitä ovat ymmärryksen, merkitysten tai käsitteiden puute. (Kuhlthau 2005, 232–233.)

Tiedonhaun kuvataan olevan mallissa konstruktiosprosessi, joka pohjautuu psykologi George Kellyn (1963) aiempaan työhön mielen konstruktioista. Konstruktion määritellään olevan ”tietoa, joka muotoutuu ja rakentuu yksilön ajatteluprosessien kautta” (Tievie 2022). Malli kuvaa yksilöiden kokemusta tiedonhausta tehtävässä, jossa on selvä alku, loppu ja joka vaatii konstruktioita sekä oppimista. Tiedonhaku ei ole prosessi, jossa vain etsitään ja toistetaan löydettyä tietoa. Tämä konstruktiosprosessi johtaa harvoin suoraan valinnasta poimittujen asioiden esittämiseen. Sen sijaan yksilö tutkiskelee ja muotoilee omalla tavallaan tietoa. Se on prosessi, jossa etsitään merkityksiä. Kokonaisvaltainen prosessi vaikuttaa päätöksiin ja valintoihin, joita yksilö tekee kaikissa tiedonhaun vaiheissa (Kuhlthau 2005, 230–232.) Malli on kehitetty kyselytutkimuksesta, jossa opiskelijat etsivät tietoa esitelmien tai esseiden tekemiseen. Malli on kuvattu kuviossa 2.



Kuvio 2. Kuhlthaun esittämä tiedonhankinnan prosessimalli (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 113).

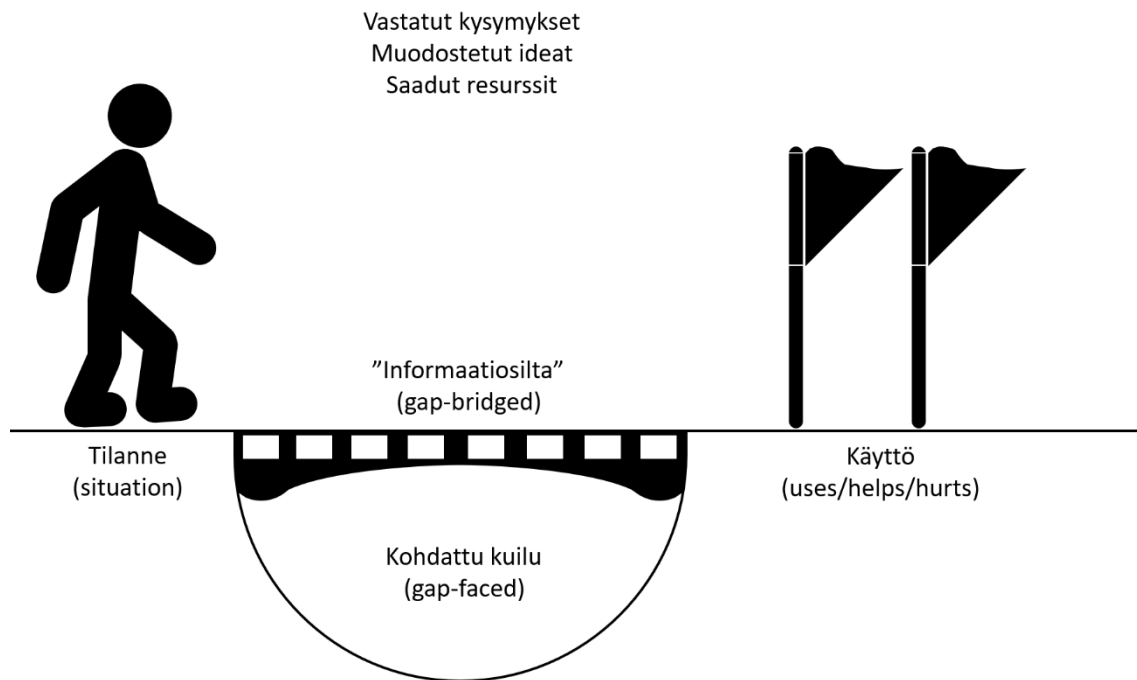
Tiedonhankinnan aloitusvaiheessa tuntemukset ovat epävarmoja ja tutkittava asia saattaa olla vieras, eikä välttämättä tiedetä, mitä hakea. Hakutermit ja tiedonlähteet ovat vielä tuntemattomia, mutta tarkoituksena on löytää jotain, joka auttaa tehtävän etenemisessä. Aiheenvalinnan jälkeen epävarmuus väistyy ja yksilön valtaa optimismi. Aiheen rajauksen jälkeen tiedonhankintaa voidaan kohdistaa uusin rajauksin. Näkökulman tunnistelussa yksilön valtaa jälleen hämmentyneisyys. Esimerkiksi oikeiden hakusanojen löytäminen voi olla vaikeaa. Tästä pääsemme näkökulman muotoiluun, joka päättää onnistuuko vai epäonnistuuko tiedonhankinta. Onnistumisen myötä ajatukset selkeytyvät ja pystytään tekemään yhä tarkempia hakuja, löytämään sopivampia lähteitä ja kiinnostus tehtävää kohtaan kasvaa. Informaation keruussa toimitaan määrätietoisesti informaation koonnissa. Halutun tiedon löydyttyä yksilön valtaavat positiiviset tunteet. Mikäli tiedonkeruu epäonnistuu ja yksilö jää vastauksia vaille, ovat turhautuneisuus, pettymys ja epätoivo tyypillisiä tunteita. Työn ollessa valmis on vuorossa esittäminen, joka tapahtuu joko suullisessa tai kirjallisessa muodossa. Prosessin päättää arviointi, jossa yksilö pohtii oman ymmärryksensä kehittymistä kohteena olleesta asiasta. Vaikka malli kuvataan suoraviivaisena prosessina, voi siinä silti tapahtua palaamista aiempiin vaiheisiin, kuten aiempien tiedonlähteiden hyödyntämiseen tai aiheenvalinnan vaihtumiseen. (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 115–116.)

2.4.2 Brenda Dervinin sense-making-teoria

Brenda Dervinin sense-making-teoria (1992, 61) kytkeytyy arkielämän tiedonhankintaan ja se lähtee liikkeelle ihmisten tavoista, joilla merkityksellistetään toiminta sekä valinnat eri tilanteissa. Ymmärryksen (sense) nähdään olevan asioiden käsittämistä. Asioiden käsittäminen on sense-making-prosessin toiminnan tulos. Prosessin tarkoituksena on tehdä asiat itselle mielekkäiksi ja löytää tarvittu informaatio (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 132–133.) Keskeinen perusoletus teorialle on epäjatkuvuus ja siitä johtuvat katkokset (gap). Tämän perusoletuksen mukaan todellisuutemme rakentuu epäjatkuvuudelle ja on täynnä sitä. Se näkyy kaikkialla: entiteettien, aikojen ja paikkojen välissä. Epäjatkuvuusoletuksen käyttäminen tiedonkäytön tutkimuksessa on hyödyllistä, kun halutaan tietää käytöksen sisäisistä prosesseista. (Dervin 1992, 62)

Dervin on myös kehittänyt aikajanahaastattelumenetelmän. Ongelmatilanteet muotoillaan ”tilanne-kuilu-käyttö”-mallin mukaisesti ja esitetään haastateltavalle sarjana kysymyksiä. Kysymykset koskevat ongelmatilanteen syntymistä, sen aiheuttamaa hämmennystä, siihen etsittäviä vastauksia ja löydetyn tiedon käyttöä ongelman ratkaisemisessa. Useiden tilanteiden läpikäyminen on vaadittua, jotta tiedonkäytöstä muotoutuu kattava kuva. (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 141–142.)

Sense-making-teorian muihin perusoletuksiin kuuluu ihminen omana uniikkina yksilönä, jolla on omat rajoitteet. Jokainen tiedonhankkija nähdään erilaisena, ja rajoitteet voivat vaihdella fyysisistä kognitiivisiin tai affektiivisiin. Toisena perusoletuksena on maailma epätäydellisenä ja sen kuvaaminen epätäydellisillä käsitteillä. Tätä voidaan havainnollistaa tiedonhaussa nähtävällä sanojen monimerkityksellisyydellä: esimerkiksi hakusana ”nokia” tuottaa tuloksia niin kunnasta, matkapuhelimista kuin saappaista. Teoriaa on selkeytetty alla kuvatussa (kuvio 3) ”tilanne-kuilu-käyttö” -mallissa, jossa tiedonhankkijan aiemmin luodut merkitykset eivät riitä ja niiden tilalle on luotava uusia. (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 133–135.)

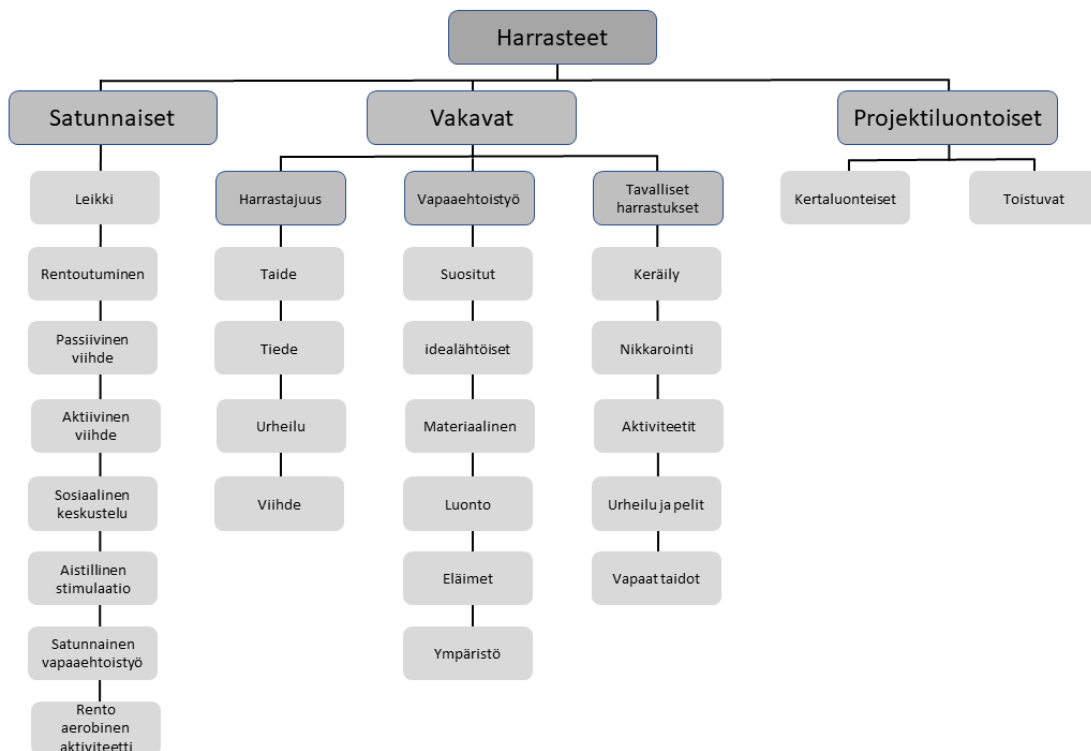


Kuvio 3. Sense-making-teorian käsitys tiedonhankinnasta ja tiedonkäytöstä (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 135).

Kuviossa 3 kuvattu kuilu edustaa tiedontarpeita eli heränneitä kysymyksiä. "Informaatioilta" muodostuu tiedonhankinnan myötä saaduista vastauksista. Kukaan rakentaa oman siltansa eikä sitä voi tehdä toisen puolesta kokonaan. Sillan rakentamiseen voi silti käyttää muilta saatuja välineitä ja aineksia, mutta tiedonhankkijan tehtävänä on itse valita, mikä tästä saadusta informaatiosta on soveltuvaa materiaalia. Käyttäjä muokkaa vielä saadun informaation itselleen soveltuvaksi. "Käyttö" antaa tavat tiedollisten aineiden hyödyntämiseen sillan rakentamisessa ja tuo vastaukset tiedontarpeisiin. Käyttö voi myös johtaa haitalliseen lopputulokseen (hurts) esimerkiksi, jos saadut vastaukset johtavat väärin johtopäätöksiin. (Haasio, Harviainen & Savolainen 2019, 136.)

2.5 Vakava harrastaminen

Robert A. Stebbins on tutkinut vuodesta 1973 saakka vapaa-aikaa ja sen ilmiötä. Yksi tällainen ilmiö on ”vakava harrastaminen”. Stebbins määrittelee sen olevan sellaisen harrasteen järjestelmällistä tekemistä, jonka ydintoiminta koetaan sisällöltään runsaaksi, kiinnostavaksi ja antoisaksi. Vakava harrastaminen johtaa yleensä vapaa-ajan urasuuntaiselle polulle, jolla hankitaan ja kehitetään harrasteen moninaisia erityistaitoja, tietoja ja kokemuksia (Stebbins 2015, 5.) Stebbins erottaa vakavan harrastamisen piiristä kolme eri ryhmää, joita ovat tavalliset harrastukset, harrastelijat ja vapaaehtoistyöntekijät. Vakava harrastaminen on myös hänen tutkimistaan harrastamisen muodoista runsain tiedonlähde informaatiotutkimukselle johtuen sen monimutkaisista sosiaalisista rakenteista ja ydintoiminnoista, jotka vaativat paljon tiedon hakemista ja sen jakamista muille (Stebbins 2009, 622).



Kuvio 4. Harrasteet (Stebbins 2009, 623).

Satunnaiset harrasteet ovat sellaisia, jotka ovat itsessään palkitsevia ja joiden ydintoiminto on suhteellisen lyhyt ja helppo oppia. Tällaisia ovat esimerkiksi leikit,

keskusteleminen ja iltakävelyt. Projektiluonteiset harrasteet voivat olla vapaaehtoistoimintaa, lyhytaikaisia tai harvoin toistuvia. Ne voivat vaatia huomattavaa suunnittelua sekä sisältää erityisten taitojen tai tiedon käyttämistä. Vakavissa harrasteissa harrastajuuden ja tavallisten harrastusten ryhmät eroavat toisistaan siinä, että harrastajuuden ryhmissä toimivilla on olemassa ammattilaisvastine. Harrastajuuden ryhmiin kuuluvat toimijat ovat esimerkiksi taidemaalareita tai stand up -koomikkoja. Tavallisten harrastusten ryhmissä taas ei ole olemassa samaa ammattilaisvastinetta, vaikka joillain ryhmillä voi olla liiketoimintaa ja pieni kiinnostunut yleisö harrasteen ympärillä. Tavallisia harrastuksia, joilla ei ole ammattilaisvastinetta, ovat esimerkiksi keräilijät, käsitöiden tekijät, kalastajat, urheilijat ja pelien pelaajat. Vapaaehtoistyö on perheen ulkopuolella tapahtuvaa auttavaa toimintaa, joka hyödyttää yhtä henkilöä tai isoaa ryhmää. Sitä tehdään usein palkatta. (Stebbins 2009, 623–625.)

Vakava harrastaminen määritellään tarkemmin sen kuuden ominaispiirteen kautta, jotka esiintyvät amatöörien, harrastelijoiden ja vapaaehtoistyön ryhmissä. Nämä kuusi piirrettä, jotka Karjalainen (2015, 10) on suomentanut gradussaan seuraavasti ovat: tarve sinnitellä (need to persevere), uran löytäminen (finding a career), oma ponnistelu (personal effort), kestävät hyödyt (durable benefits), ainutlaatuinen olemus (unique ethos) ja taipumus samaistua (identify). Sinnikkyys vastoinkäymisissä palkitsee harrastajaa tekemisen tuomien positiivisten tunteiden takia. Kun harrastaja alkaa tavoitella uraa, hän asettaa itselleen tavoitteita. Tavoitteiden saavuttamiseen voi liittyä epävarmuuksia, käännekohtia ja onnistumisia. Oma ponnistelu uran tavoittelussa perustuu aiempaan opittuun tietoon, taitoon, kokemukseen ja harjoitteluun. Kestävät hyödyt koostuvat harrastuksen tuomista fyysisistä tuotteista sekä erilaisista henkilökohtaisen kasvun osista, joihin kuuluvat esimerkiksi omakuvan paraneminen, onnistumisen tunteet ja sosiaalinen vuorovaikutus. Harrasteen sisältämät ainutlaatuinen olemus ja kulttuuri (ihmiset, tarinat, tavat, kieli) luovat vahvan samaistumisen tunteen. Keveämmät harrasteet eivät luo yhtä vahvaa samaistumisen tunnetta niiden tavanomaisuuden takia. (Stebbins 2009, 625–627.)

Hartelin (2005, 313) mukaan vakava harrastaminen on informaatorikasta ja siihen pitäisi kohdistaa erityistä huomiota informaatiotutkimuksessa (Hartel, Cox & Griffin 2016). Hänen mukaansa tärkeintä vakavassa harrastamisessa informaatiotutkimuksen näkökulmasta on, että harrastajat tekevät merkittäviä ponnistuksia pohjautuen hankittuun tietoon, harjoitteluun tai taitoihin. Voidaankin sanoa, että informaatio, sen aktiivinen

etsiminen ja käyttäminen ovat keskeisessä asemassa vakavassa harrastamisessa (Hartel 2003, 230–231).

2.6 Magic the Gathering (MtG)

MtG on Richard Garfieldin vuonna 1993 kehittämä korttipeli, jonka omistaa Wizards of the coast (2022b). Se oli ensimmäinen lajityyppiään edustava ”keräiltävä korttipeli” (collectible card game (ccg) tai trading card game (tcg)). Se yhdistää keräilykorttien kokoamisen ja strategisen pakanrakennuksen sekä pelaamisen. Muita tämän lajityypin pelejä yhdistäviä tekijöitä ovat satunnaisia kortteja sisältävät korttipakkaukset (booster) ja luomisprosessi, jossa pelaajat rakentavat pelipakkansa valitsemalla siihen haluamansa kortit ja niiden lukumäärät. Tämä luo omistajuutta peliin, jossa pelaajat voivat tuoda esiin taitojaan sekä pelaajana että luojana. Keräiltävät korttipelit toimivat myös vahvasti yhteisönsä kautta, jossa voidaan pelata, vaihtaa kortteja ja neuvoa toisiaan pelin saloissa. (Turkay, Adinolf & Tirthali 2012, 3701–3703.)

MtG kehitti pian oman, rikkaan, laajentuvan fantasiamaailman, jossa nykyään pelin kasvokuvina ja päätoimijoina ovat erilaisia arvomaailmoja edustavat voimakkaat lohtijahahmot (planeswalker). Pelaajia arvioidaan olevan maailmanlaajuisesti yli 30 miljoonaa (Hasbro 2018). Pelikortteja on julkaistu yli 20 000 kappaletta erilaisissa laajennuksissa, ja uusia kortteja tulee vuosittain lisää erilaisille pelaajille ja pelitavoille suunnattuna (Wizards of the coast 2022a). Pelimuotoja ja formaatteja on useita, ja pelaajat pelaavat fyysisen pelin lisäksi digitaalisena joko maksullista MtG onlinea, joka on julkaistu 2002, tai free-to-play Magic Arena, joka on julkaistu 2018. Pelitoiminta tapahtuu joko pelaajien kesken epävirallisena toimintana tai pelikauppojen järjestämässä turnauksissa. Suurimpien turnausten osallistujamäärät voivat olla yli tuhat pelaajaa. Internetin ylitse suoratoistettavat turnaukset ovat verrattavissa televisioituun ammattiurheiluun selostajineen ja lisägrafiikoineen. Pienempien turnausten palkintoina on yleensä kortteja, ja isoissa turnauksissa on useiden tuhansien eurojen rahapalkintoja parhaimmille.

Peliä pelataan korteilla, joiden kuvapuoli on pysynyt pelin alkuaajoista saakka lähes samankaltaisena. Kortin yläosasta löytyvät nimi ja kortin pelaamiseen vaadittava resurssihinta. Sen alla on noin puolet tilasta vievä fantasiataide, joka kuvaa kortin hahmoa, esinettä, maisemaa tai toimintoa. Kuvan alapuolelta löytyvät korttia tarkemmin määrittävät tekijät kuten sen korttityyppi ja varsinainen sääntöteksti. Erilaisia korttityyppejä ovat yksittäiset toiminnot, pysyvämmät vaikutukset, olennot tai esineet. Mikäli kortti on olento, kortin oikeasta alanurkasta löytyvät sen hyökkäys- ja puolustusarvot. Pelin jokaisessa julkaistavassa setissä on paljon uniikkeja kortteja, mutta moni kortin toteutus on nähty jo aiemmin eri nimellä. Tästä esimerkkinä on 2 resurssia maksava olento, jonka hyökkäys- ja puolustusarvot ovat molemmat 2 ilman muuta sääntötekstiä. Olentojen lisäksi korteilla on muita toimintoja, joista seuraavaksi esittelen kolme. Kortilla Lightning bolt tehdään 3 vahinkoa valittuun kohteeseen. Divination-kortilla pelaaja taas voi nostaa kaksi uutta korttia pakastaan. Seuraavalla kortilla on jatkuva toiminto, joka tehoaa, kunnes se poistetaan pelikentältä: City of Solituden ollessa pelikentällä pelaajat voivat pelata uusia kortteja ja aktivoida kykyjä ainoastaan omalla vuorollaan. Yleisimmissä pelimuodoissa pelaajat muodostavat sallitusta korttivalikoimasta 60 kortin pakan, joka voi sisältää kutakin korttia neljä kappaletta pois lukien perusresurssikortit (basic lands). Tavallisesti peliä pelataan kahdestaan, ja suurempien pelaajamäärien kanssa aktiivinen vuoro yleensä vaihtuu järjestyksessä myötöpäivään.



Kuvio 5. Esimerkkejä Magic: the Gathering -korteista. (Wizards of the coast 2022a).

2.7 Aiempi tutkimus

Tässä kappaleessa esittelen tutkimukseni aihealueeseen liittyviä tutkimuksia. Varsinaisia informaatiotutkimuksen alan töitä ei Magic the Gathering -pelistä ole aiemmin tehty. Informaatiotutkimuksen alalla on kuitenkin käsitelty laajalti niin pelaamista kuin yleisesti vakavaa harrastamista. Tässä esiteltävä aiempi tutkimus käsittelee vakavaa harrastamista sekä siinä esiintyvää tiedonhankintakäyttäytymistä.

Skov (2013) on kirjoittanut harrasteisiin liittyvästä verkkomuseokävijöiden tiedonhankintakäyttäytymisestä. Tutkimuksen yhtenä tavoitteena on ollut jaotella verkkomuseon käyttäjät Stebbinsin (2015) harrastajaluokitusten mukaan ja selvittää tyypillisiä piirteitä heidän tiedonhankintakäyttäytymisestään. Museon internetsivulla olleeseen kyselyyn vastasi 153 kävijää, joista 24 haastateltiin. Kyselyn avulla voitiin tunnistaa kaksi erottuvaa harrastajaluokkaa, keräilijät ja vapaiden taiteiden harrastajat, joille muodostuivat erottuvat harrastajaprofiilit. Tutkimuksensa analyysissä Skov nostaa esiin elämäntavan roolin (Savolainen 1995), joka auttaa ymmärtämään harrastajien tiedonhankintatapoja osana heidän arkielämäänsä. Lisäksi hänen tutkimuksensa tuo esiin henkilölähteiden ja harrastuksen sosiaalisen puolen tärkeyden.

Case (2009) on kirjoittanut tutkimuksen kolikoiden keräilystä, jossa käsitellään kattavasti keräilyä yleensä ja keräilyn syitä läpi historian. Kolikoiden keräilyn kerrotaan olevan erityisen hyvä tutkimuksen kohde, sillä sitä on harjoitettu jo satoja vuosia. Case kertoo hyvin perinpohjaisesti kolikonkeräilijöiden maailmasta käyden läpi erilaiset tiedonlähteet ja toimintaympäristöt. Harrastajien maailman tutkiminen tapahtui keräilymessujen yhteydessä tehtyjen 37 osallistujan keskustelujen muodossa. Hän tapasi keräilijöitä myös kerhotapaamisissa, joissa hän puhui 16 osallistujan kanssa. Haastattelujen pohjalta Case tulkitsee kolikonkeräilijöiden maailmaa Formanekin (1991) viiden teeman mukaan: itsensä jatkeena, taloudellisena sijoituksena, riippuvuutena tai pakkomielleenä ja sosiaalisen puolen mukaan. Case näkee sosiaalisen puolen keräilijöiden osalta erittäin tärkeäksi. Esimerkiksi harrastajaryhmän erikoistunut sanasto, joka on kehittynyt erilaisten erityistermien lyhenteiksi, viestii sosiaalisuudesta.

Karjalainen (2015) tutkii pro gradu -työssään suomalaisten harrastajarockmuusikoiden vakavan harrastamisen yhteydessä tapahtuvaa informaatiokäyttäytymistä. Hänen

tutkimusaineistonsa on koottu teemahaastatteluista, joissa on viisi informanttia. Tutkimustuloksista on luettavissa laaja selvitys muusikoista ja vakavasta harrastamisesta. Karjalaisen tutkimus toistaa aiempia tutkimustuloksia, joiden mukaan vakavissa harrasteissa yhteisöllisyys on avainasemassa. Harrastajamuusikoiden kerrotaan myös edustavan DIY-kulttuuria, jossa turvaututaan oman yhteisön osaamiseen kaupallisten toimijoiden sijaan. Karjalaisen tutkimus korostaa haastateltavien ihmiskontakteja tärkeinä sekä tiedonlähteinä että harrastetoiminnan kannalta.

3 EMPIRIINEN TOTEUTUS

Tässä luvussa esittelen tutkimuskysymykseni, tutkimusmenetelmäni sekä käytännön toteutuksen. Lisäksi esittelen lyhyesti keräämäni aineiston.

3.1 Tutkimuksen tarkoitus ja tutkimuskysymykset

Tutkimukseni tarkoituksena on lisätä tietoutta vakavaan harrastamiseen liittyvästä tiedonhankinnasta. Tavoitteenani on tutkia Magic the Gathering -pelin pelaajien tiedonhankintatapoja kohdentaen huomiota erityisesti tyypillisiin peliharrastuksen tilanteisiin.

Tutkimuskysymykseni ovat:

1. Miten Magic the Gathering -pelin pelaajien tiedonhankintaprosessi etenee?
2. Millaisia tiedonlähteitä pelin pelaajat käyttävät tiedonhauissaan?
3. Miksi tiettyjä tiedonlähteitä suositaan?

3.2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusaineisto kerättiin käyttäen teemahaastattelua. Haastattelussa tutkimusaiheeseen päästään paneutumaan syvällisemmin kuin esimerkiksi kyselyllä. Teemahaastattelussa eli puolistrukturoidussa haastattelussa edetään etukäteen valittujen teemojen ja mahdollisesti hyödynnettävien lisäkysymysten varassa. Teemahaastattelu korostaa haastateltavien tulkintoja asioista, heidän asioilleen antamia merkityksiä ja sitä, miten nämä merkitykset syntyvät vuorovaikutuksessa (Tuomi & Sarajärvi 2018, 87–88). Teemahaastattelu on joustavampi kuin strukturoitu haastattelu tai kysely, ja siinä on monia etuja. Haastattelija

pystyy esittämään tarkentavia kysymyksiä tarpeen mukaan. Kysymysten järjestys voi myös vaihdella haastattelusta toiseen. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 85–86).

Määrällisen tutkimustyön tilastollisen analyysin sijaan laadullinen tutkimus pyrkii kuvaamaan ja tulkitsemaan ilmiöitä tai ymmärtämään toimintaa. Monesti onkin tärkeää, että informantteja ei valittaisi satunnaisesti, vaan tutkimukseen otettaisiin mukaan sellaisia henkilöitä, jotka tietäisivät tutkittavasta asiasta mahdollisimman paljon. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 98). Haastatteluaineiston tulkitsemiseen käytän sisällönanalyysin menetelmiä, joiden avulla aineisto tiivistetään analysoitaviksi osiksi ja kootaan uudelleen loogiseksi kokonaisuudeksi. Analyysilla saadaan selkeämpi kuva aineistosta ja lisätään informaatioarvoa tutkittavasta ilmiöstä (Tuomi & Sarajärvi 2018, 122). Aineiston tiivistäminen tapahtuu koodaamisella, jolla konkreetit ilmaukset merkitään abstrakteilla käsitteillä, jotka kootaan uudestaan yhteen. Näin saadaan uusia analyysiyksiköitä, joita voidaan verrata sisäisesti (Vuori 2022).

3.3 Tutkimuksen toteuttaminen

Tutkimuskysymyksiini nojaten laadin haastattelurungon (liite 1) käyttäen pohjana Savolaisen (2011, 92) esittämää tiedonhankintaprosessin kaaviota (katso luku 2.2.). Testasin aluksi haastattelurungon toimivuutta tekemällä mallihaastattelun tutkimuksen ulkopuolisen, tutun pelaajan kanssa. Näin sain tietoa haastattelun mahdollisesta pituudesta ja teemahaastattelurunkoni toimivuudesta. Harjoitushaastattelu auttoi myös minua kehittämään lopullisessa rungossa käyttämiäni esimerkkitalanteita, joista halusin kuulla haastateltavien ajatuksia.

Tutkimushaastattelut etenivät seuraavalla tavalla: Aluksi kerroin tutkimuksen taustan ja informoin haastattelumateriaalien tutkimuskäytöstä. Seuraavaksi annoin haastateltavan kertoa omin sanoin, mitä hänellä tulee mieleen MtG:n tiedonhankinnasta, ja kirjoitin muistiinpanoihini tästä yksityiskohtia. Käytin näitä yksityiskohtia myöhemmin haastattelun aikana apuna keskustelun ohjaamisessa. Tämän jälkeen kävin läpi järjestyksessä tiedonhankintaprosessia ja sitä, kuinka se linkittyy MtG:iin. Haastateltavan

annettiin vapaasti miettiä erilaisia peliin liittyviä tiedonhankintatilanteita. Kävimme myös läpi neljä ennalta valitsemaani spesifimpää tilannetta, jotka kaikki peliä pelaavat tulisivat kohtaamaan tai ovat jo monesti kohdanneetkin.

Ensimmäinen valittu tilanne käsittelee uuden korttisetin julkaisua ja sitä kun pelaaja tutustuu näihin kortteihin ensimmäistä kertaa. Tästä tilanteesta voi nousta esiin, mistä pelaaja löytää tiedon korteista, mikä saa tutkimaan uusia kortteja ja mikä vaikutus korteista käydystä keskustelulla on. Toisessa tilanteessa pelaaja on valmistautumassa peliturnaukseen ja pohtii uusien korttien lisäämisen vaikutusta. Hän miettii, miten hänen pelaamansa kortit tulevat toimimaan nykyisessä metassa. *Meta*-sana tarkoittaa tässä yhteydessä yleisen pelitavan tai strategian muutoksia (Cunningham 2007). Käytän sanaa myös kuvaamaan yleistä pelikenttää. Kolmas tilanne käsittelee peliturnausten ja peliseururan hakua. Neljäs tilanne koskee peliin liittyvää arkipäiväistä tiedonhakua, jota tapahtuu ilman mitään erityistä syytä.

Päädyin valitsemaan haastateltavat tuntemieni MtG-pelaajien keskuudesta. Kyseessä oli siis näyte MtG-peliä pelaavista pelaajista. Näytteen edustavuutta ei voi taata, mutta pyrin ottamaan haastateltaviksi pelaajia, joilla on erilaisia lähestymistapoja peliin ja jotka ovat samalla harrastajatasolla. Kaikki valitut haastateltavat eivät olleet lähiseudulta, joten valitsin haastattelun toteutustavaksi puhelinhaastattelun. Sovin kunkin haastattelun noin viikko etukäteen. Tallensin haastattelut puhelimelle Call Recorder -ohjelmalla ja tallensin äänitiedostot salasanalla varustetulle tietokoneelleni.

Vaikka aikomukseni oli tehdä kaikki neljä haastattelua puhelimitse, tein lopulta yhden sähköpostin välityksellä haastateltavan toiveesta. Lähetin hänelle lisäksi yhdellä paluuviestillä tarkentavia kysymyksiä. Sähköpostilla lähetetty kysymysrunko löytyy liitteenä (liite 2).

Nauhoitukseni kolmesta puhelinhaastattelusta kestivät yhteensä 2 tuntia ja 5 minuuttia. Litteroin myöhemmin vapaamuotoisesti tallenteiden sisällön taulukkotiedostoon. Tämän jälkeen erottelin litteraatista olennaiset puhekielisyydet pois tarpeen mukaan ja tein litteraatin tekstille sisällönanalyysiä jaotellen tekstiä lyhyempiin lausumiin. Sain poimittua haastattelumateriaalista 110 riviä lausumia ja koodasin nämä käyttäen tälle tutkimukselle olennaisia merkityksiä: taustaa, tiedontarvetta, tiedonlähteitä, tiedonhakua ja tiedonkäyttöä.

4 TUTKIMUSTULOKSET

Tässä luvussa käyn läpi tutkimukseni tutkimustuloksia. Ensin kerron lyhyesti haastatteluissa esiintyneistä asioista ja koodatuista merkityksistä, ja seuraavissa kappaleissa avaan näiden laajempaa sisältöä, käyttöä ja tarkoitusta. Lisäksi käytän apuna lainauksia haastatteluaineistosta. Kerron myös laajemmin MtG-pelaajien informaatioympäristöistä. Olen jakanut tulokset tiedonhankintaprosessin vaiheisiin: tiedontarpeeseen, tiedonlähteisiin ja tiedonkäyttöön. En saanut tiedonhausta haastattelujen pohjalta tarpeeksi materiaalia omaksi kappaleeksi, mutta sisällytin tätä muihin kappaleisiin.

Neljä informanttia ovat 30–45-vuotiaita miehiä ja heidän pelihistoriansa vaihtelee 4 vuodesta 20 vuoteen. Kaikilla on kokemusta turnauspelaamisesta ja yli 100 hengen turnauksista. Tulen viittaamaan informantteihin tunnisteilla Informanttil–4.

4.1 Tiedontarve

Haastatteluissa esiin tulleita tiedontarvetta määrittäviä tekijöitä ovat seuraavat: uusien korttien julkaisu, korttien tai sääntöjen etsiminen tarpeen mukaan, uuteen tai tuttuun pakkaan syventyminen, pelistrategian syyt, pelikenttään tutustuminen ja korttien rahallinen arvo. Uusien korttien julkaisu ja korttien rahallinen arvo ovat yhteyksissä toisiinsa, sillä kun uusia kortteja julkaistaan, alkavat jälkimarkkinat muodostamaan näille hinta-arviota. Kanavat, joiden kautta uudet kortit tulevat julki, ovat kattava leikkaus pelin eri kohderyhmiin, sillä eri sisällöntuottajat saavat kukin osan korteista paljastaakseen ne ensimmäistä kertaa yleisölleen ja muille pelaajille.

”Luen yleensä vain kortit läpi spoilereissa, en kommentoi kuin tutuille pelaajille, jos joku oikeasti tyhmä kortti spoilataan. Oma luentani perustuu yleensä constructed peliformaatteihin ja mahdolliseen rahalliseen arvoon.”
(Informanttil)

Kuten Informanttil kertoo, voidaan uusia julkaistuja kortteja arvioida eri tavoin. Uusien korttien käyttötapa on yleensä niillä pelaaminen, ja riippuen peliformaatista, korteille voi olla suurikin kysyntä niiden osoittautuessa vahvoiksi osiksi niitä hyödyntäviin pakkoihin. Uusia kortteja analysoidaan monin eri perustein julkaisun yhteydessä. Korttien pelattavuuden arviointi pohjaa pelin yleisiin, taustalla vaikuttaviin seikkoihin, kuten kortin kykyihin, kortista maksettavaan resurssihintaan ja käyttöasteeseen (1–4 kpl pakassa) sitä mahdollisesti hyödyntävissä pakoissa. Jotkin kortit ovat hyödyllisempiä tietyissä peliformaateissa. Yleensä pelivalmistaja suunnittelee kortit ajatellen vain muutaman vuoden väliä julkaisusta, jolloin kortit tulevat standard-formaattiin. Joillekin uusille korteille löydetäänkin usein yllättäviä ja voimakkaita yhdistelmiä muista turnausformaateista, kuten modern-, legacy- ja vintage-formaateista, joissa on käytössä laajempi ja vanhempi korttivalikoima. Näistä kaikista tekijöistä muodostuu myös kortin hinta jälkimarkkinoilla.

”Kyllä mä seuraan ja kattelen niinku, mitä muut ottaa saidille, et missä niinku metagame menee, että onko vaikka joku sidetechi, minkä oon ite missannu. Sitten tuolta turnausten voittodekkilistoilta saattaa löytää jotain vinkkiä.” (Informanttil)

Informanttil:n tavoin turnauspelaajat seuraavat pelaamiensa pakkojen menestystä ja mahdollisia uusia lisäyksiä niihin. Pakkojen muokkaus voi kohdistua joko pelin aloittavaan pääpakkaan, tai paras kolmesta -otteluiden välissä hyödynnettävään sivupakkaan (side). Pelaaja voi vaihtaa kortteja pää- ja sivupakkansa välillä huomioden kuitenkin, että pääpakan koko ei alita 60 korttia. Pakkojen rakentaminen ja päivittäminen on harvoin yksilön vastuulla. Turnausten julkisten pakkalistauksien myötä kaikki pääsevät näkemään uusimmat innovaatiot ja ottamaan ne mahdollisesti omaan pakkaansa käyttöön. Erilaisten pakkatyyppien ympärille rakentuneet yhteisöt voivat myös käydä yhdessä läpi pakkojen päivittämistä. Kerron tästä lisää alaluvussa 4.2 Tiedonlähteet.

Pelaajilla voi myös olla tarve tietää pelin säännöistä, ja tarkemmin korttien yhteisvaikutuksista. Virallisissa peliturnauksissa pelaajien oletetaan osaavan hyvin pelin perussäännöt, mutta jotkin korttien yhteisvaikutukset voivat vaatia tarkempaa tarkastelua. Tällaisissa tilanteissa yleensä auttaa turnauksen tuomari tai rennommassa ympäristössä muut pelaajat. Turnauksissa, tai laajemmin ajateltuna koko peliformaatin, pelattavien

pakkojen eli metan hyvä tunteminen voi antaa tietämystä esimerkiksi siitä, mikä pelistrategia on yli- tai aliedustettuna. Tästä tehdyt johtopäätökset voivat tuoda menestystä monen kierroksen turnauksissa, joissa vastustajien määrä on suuri.

”...Cardmarketista tietenkin katson, jos sinne päivittyy [kortin] hinta, niin se on tosi tärkeää nähdä, mistä hinnasta lähtee. Voi tehdä analyysia, onko tämä alihintainen tai ylihintainen sillä hetkellä. Tällaista teen aika paljon. Vaikuttaa omiin korttihankintoihin. Että, koska yleensä ne hinnat elää aika paljon alkuvaiheessa, pitää sitten olla tarkkana niiden suhteen, miten toimia.” (Informantti3)

Informantti3 on erittäin kiinnostunut seuraamaan korttien hintakehitystä ja pitää tärkeänä korttien hankkimista edullisesti, sillä hän vaihtaa usein pakkaa pysyäkseen metan mukana. Korteja ostettaessa kaikki niistä eivät ole samanhintaisia jälkimarkkinoiden määrittelemänä. Kun pelaaja etsii tiettyä korttia, hän saa sen hankittua varmemmin jälkimarkkinoilta kuin ostamalla satunnaisia kortteja sisältävän korttipakkauksen eli booster-pakkauksen. Jotkut pelaajat voivat myös tavoitella rahallista hyötyä ostaessaan kortteja sijoitusmielessä. Toiset tarkkailevat kokoelmansa arvon kehitystä ja myyvät pois kortteja otollisella hetkellä pitääkseen peliharrastamisen kulut alhaisina. Myös pelikaupat, jotka myyvät uusia korttituotteita, ovat mukana käytettyjen korttien kaupassa, ja monilla on myös omat ostolistat halutuille korteille.

4.2 Tiedonlähteet

Informantit kertovat käyttävänsä tiedonlähteinään monia erilaisia sisältöjä tarjoavia sivustoja. Hakukone Google ja pelivalmistajan oma korttitietokanta Gatherer mainitaan usein haastatteluaineistossa. Lisäksi informantit käyttävät seuraavia artikkeleita ja dataa tarjoavia sivustoja: MTGGoldfishia, MagicCardmarketia, Channel Fireballia, Star City Gamesia, Coolstuffia ja pelivalmistajan omaa tulospalvelua. Video- ja audiosisältöä tarjoavista sivustoista ja medioista informantit hyödyntävät Youtubea, Twitchia sekä podcasteja. Sosiaalisen median - ja yhteisöpalveluista he kertovat käyttävänsä Twitteriä,

Discordia, Redditä ja keskustelupalstoja. Pelikaverit taas toimivat informanttien henkilölähteinä.

Ongelmalliset korttien yhteisvaikutukset löytyvät Googlen kärkituloksista käyttäen kyseisten korttien nimiä hakuehtoina, ja yksittäisistä korteista löytyy Gathererista valmiita alaviitteitä sääntöselvennyksiksi. Sivustot, jotka julkaisevat peliin liittyviä artikkeleita, myyvät myös itse kortteja ja/tai ovat turnausjärjestäjiä. Artikkelit voivat käsitellä esimerkiksi turnaustuloksia, pelistrategioita tai muuta pelin lähiympäristössä tapahtuvaa ilmiötä. Toinen sisältö, jota nämä ja mahdolliset muut sivustot tarjoavat, on selkeästi esitetty, yksityiskohtainen, tilastollinen data turnaustuloksista ja yksittäisten korttien tilastointi eri asiayhteyksissä. Tällaista tietoa voi olla esimerkiksi korttien suosio riippuen formaatista, hintahistoria tai tiettyjen pakkakokonaisuuksien jaottelu niiden avainkortteihin.

”Yleensä uudet kortit tulevat nopeasti metaan mukaan, eli ei niitä tarvi kovin paljoa itse arvioida. Tilastollinen data kertoo paljon enemmän.”
(Informantti4)

Kokenutkaan turnauspelaaja, kuten Informantti4 edellisessä lainauksessa kertoi, ei välttämättä muodosta itsenäisesti arviotaan korttien pelattavuudesta, sillä uudet kortit tulevat pian näkymään turnaustuloksissa, joiden avulla pelaaja voi tehdä omat johtopäätöksensä korteista.

Informantti1 kuuntelee podcasteja paljon ja löytää myös niistä valmiit pohdinnat korteista:

”Ainakin nuo podcastit on tosi hyviä. Niissä monet pitää erillisen jakson uudesta setistä. Niitä kun kuuntelee, niin ei tarvi välttämättä itse kahlata koko spoileria ja mieltä. Jos siellä on jotkut tyypit valmiiksi pureskellut sen, niin voi vaan kuunnella sieltä. Siinä ei välttämättä hirveesti missaa, ei niinku itse kävis koko settiä läpi ajatuksen kanssa.” (Informantti1)

Podcastit tarjoavat laajan valikoiman erilaista sisältöä korttisettien arvostelujen, pakkojen ja turnaustulosten läpikäymisen tai haastattelujen muodossa. Podcastit ovat audiopohjainen mediamuoto, ja Informantti1:n mukaan niiden kuuntelu on yleensä taustalla tapahtuvaa:

”...mä en niin aktiivisesti jotain tiettyä kuuntele. Vaan mä laitan esim lenkillä jonkun randomisti ja kuuntelen, jos sattuu tuleen jotain hyviä, tai työpäivän taustalla.” (Informanttil)

Youtube tarjoaa myös alustan moniin erilaisiin MtG:n videosisältöihin. Sisällöntuottajien aiheet voivat olla esimerkiksi pelivideoita pöytäpeleistä tai digitaalisista peliohjelmista, tuotteidenavaamisvideoita tai pelin tuotteiden arvosteluvideoita. Suoratoistopalvelu Twitchin lähetykset tulevat yleensä näiden tekijöiden omille Youtube-tileille jälkeenpäin. Lisäominaisuutena Twitchissä on vuorovaikutusmahdollisuus katsojien kanssa, sillä lähetystä voidaan kommentoida tai esittäjälle voi antaa lahjoituksia. Striimaajat voivat myös pelata katsojien lähettämiä pakkoja maksua vastaan. Videopohjaisissa sisällöissä etuna esimerkiksi podcasteihin verrattuna on, että mainitut pelikortit voidaan esittää myös kuvina.

4.3 Tiedonkäyttö

Tiedonkäyttöön vaikuttavia seikkoja tulee esiin haastatteluissa pääasiassa puhuttaessa korttien hankkimisesta. Näihin vaikuttavia tiedonkäyttöllisiä tekijöitä ovat rahalliset tekijät ja korttien käyttöä perusteltavat tekijät joko omaan mielipiteeseen, dataan tai auktoriteettiin perustuen.

”Se, mitä otetaan puheeksi discord-serveilla pakkoihin liittyen, niin odotan keskustelun tulosta, että tietää, onko kortti pelattava, koska aika rajallinen.” (Informantti2)

Informantti2 vetoaa oman ajankäytön rajallisuuteen monissa tiedonkäyttöön liittyvissä asioissa. Hän käyttää Discord-sovellusta, jolla voidaan keskustella joko tekstin tai puheen välityksellä internetin ylitse. Discordin eri palvelimilta löytyy monien aiheiden yhteisöjä, kuten esimerkiksi MtG:iin liittyviä. Nämä MtG:in yhteisöt voivat olla muodostuneet esimerkiksi jonkun sisällöntuottajan, pelaajan tai tiettyyn pelimekaniikkaan keskittyvien

pakkojen ympärille. Informantti2:n käyttämä palvelin on keskittynyt häntä kiinnosta vaan pakkatyyppeihin, ja palvelimen käyttäjämäärä on yli 300.

Informantti2 kokee keskustelun Discordissa helpommaksi kommunikointitavaksi kuin viestien kirjoittamisen keskustelupalstoilla. Hänen käyttämällään palvelimella on myös turnausraporteille keskusteluosio, johon hän myös jakaa omia peliraporttejaan. Kanavan raporteissa pelaajat kertovat, kuinka pakka toimii toisia pakkoja vastaan ja minkälaisia korttimuutoksia he tekevät pelin aikana.

”Jos [kortti] on helposti saatavilla, niin todennäköisesti herkemmin ottaisi omaan testiin. Jos pitäis tilata ja kestäisi pari viikkoa, niin jää tilaamatta.”
(Informantti1)

Eräs korttien hankkimiseen vaikuttavista tekijöistä on aika, kuten Informantti1 kertoo. Pelaajilla on erilaisia vaihtoehtoja korttien hankkimiseen. He voivat tilata niitä esimerkiksi Suomesta korttikaupoista tai MagicCardmarket-sivustolta, jolloin kortit tulevat Euroopan alueelta yksityismyyjiltä. Pelaajat vaihtavat ja myyvät myös kortteja oman lähiseudun pelaajien kesken.

Informantti3 kertoo käyttävänsä Redditistä löytyvää mtgfinance-sivua, joka keskittyy MtG:n hintakehitykseen erinäisten raporttien ja huomioiden muodossa, ja ne kertovat, jos jonkin kortin tai tuotteen arvo on nousemassa tai laskemassa. Keskustelu sivulla, kuten Informantti3 kertoo haastattelussaan, on altista trollailulle ja disinformaatiolle. Viestiketjun aloittajalla voi olla esimerkiksi kortteja jo itsellään, ja hän kirjoittaa sitten saman kortin yllättävästä hintanoususta ja kehoittaa muita ostamaan sen. Tällaisessa keskustelussa täytyy osata erottaa luotettava tieto kaiken muun seasta.

”...itsellä se on ehkä sillain, että joo on joku haju mutta yleensä sitten tulee tehtyä niitä muutoksia, tai itse lähtee vasta testaamaan, kun joku muu ihminen, joka on vähän tuttu tai sitten Discordin kautta niinku käynyt sitä keskustelua. Sen jälkeen tulee vasta itsellä lähdettyä testaamaan.”
(Informantti2)

”...itse en henkilökohtaisesti lähde, jos näen jonkun kortin, kokeilemaan, vaan sitten vähän niinku, jos sen Discordin kautta sitten, kun muut ihmiset

on testannut, niin niiden testitulosten perusteella lähden itsekin niitä kokeilemaan.” (Informantti2)

”...niin tällaisten [kokeneempien] mielipiteitä arvostan korkealle. Että kannattaako korttia lähteä kokeilemaan käytännössä.” (Informantti3)

Informantti2:n ja -3:n mukaan pelaajien pelikokemus, tietämys ja taidot määrittävät, kuinka paljon nojataan muiden, kokeneempien pelaajien mielipiteisiin. Keskustelualustat, kuten Discord, säilyttävät keskustelun historian tallennettuna, ja niistä voidaan löytää nopeasti tarvittavaan korttiin liittyvä keskustelu, kuten Informantti2 kertoo:

”[hakua] tulee aika paljon käytettyä. Oli se sitten joku tietty kortti - tai jos muistan - on tietyn yhteisön jäsen joskus aikaisemmin testannut jotain tiettyä listaa tai tälle. Sitten tulee joko tietyllä hakusanalla tai suoraan katottua tietyn henkilön viestien kautta navigoitua siihen tiettyyn ajanjaksoon tai keskusteluun, jossa käyty asiaa läpi.” (Informantti2)

5 POHDINTA

Tutkimukseni tavoitteena oli suorittaa teemahaastattelu, ja kuvata MtG-pelaajien informaatioympäristöjä sekä selvittää tarkemmin heidän tiedonlähteitään ja syitä niiden käyttämiselle. MtG-pelaajien informaatioympäristön kuvailu osoittaa sen laajuuden ja informaatorikkauden, jonka Hartel (2003) liittyy vakavaan harrastamiseen. MtG-pelaajat ovat suuren tietomäärän edessä valitessaan mitä ja miten pelaavat peliä. Pelaajat etsivät jatkuvasti uutta tietoa uusien korttien julkaisun ja alati kehittyvän metan takia.

Seuraavaksi tutkimuskysymykset ja tutkimukseni tuomat vastaukset:

- 1. Miten Magic the Gathering -pelin pelaajien tiedonhankintaprosessi etenee?*
- 2. Millaisia tiedonlähteitä pelin pelaajat käyttävät tiedonhauissaan?*
- 3. Miksi tiettyjä tiedonlähteitä suositaan?*

MtG-pelaajien tiedonhankintaprosessi etenee tekemäni tutkimuksen valossa aiemmin esitetyn mallin mukaisesti (katso kappale 2.2). Annettujen esimerkkitalanteiden läpikäynti informanttien kanssa ei tuonut mitään erityistä huomioitavaa tähän liittyen. Pelaajien käyttämät tiedonlähteet ovat usein MtG:iin keskittyviä erikoissivustoja, kattavampia media-alustoja kuten Youtube tai yhteisöllisiä keskustelupaikkoja kuten Discord.

Haastatteluissa tiedonlähteiden suosimisesta tulee ilmi, että vapaa-ajan vähyyks voi ohjata pelaajia valmiin tiedon äärelle, jota esimerkiksi Discord ja podcastit tarjoavat. Selkeästi esitetty data turnaustuloksista ja pakkojen koostumuksista peliin keskittyneillä internet-sivuilla voi antaa pelaajille nopean työkalun muokata pakkojaan ajantasaisiksi heidän tavoitellessaan menestystä peleissä.

Tutkimuksen aineiston kerääminen teemahaastattelulla toi paljon käytettävää materiaalia, mutta jälkepäin haastatteluja purkaessani jäin kaipaamaan joidenkin vastausten tarkentamista ja kyseenalaistamista kuten kysyttäessä tiedonlähteistä, olisin jatkanut kysymyksillä niiden käyttötiheydestä. Osa haastateltavista oli lähialueelta, ja ehkä kasvotusten toteutettu haastattelu olisi ollut luonnollisempi aineistonkeruumenetelmä ja se olisi voinut tuottaa tarkempia vastauksia. Mahdollisesti myös Skovin (2013)

tutkimuksessa tehty alkukartoitus kyselyllä olisi ollut hyvä pohjatiedon keruulle, josta olisi voitu jatkaa haastatteluihin.

Haastatteluissa keskityin tiedonhankintaprosessiin ja tästä johtuen arvelen, ettei käsitellyksi tullut aiemmissa vakavan harrastamisen tutkimuksissa havaittua sosiaalista puolta. Vaikkakin juuri Discordia käsitellessäni tulin puhuneeksi Informantti2:n kanssa siellä tapahtuvista keskusteluista ja omista viesteistä, rajoittuivat ne suurimmaksi osaksi turnausraporttien jakamiselle.

Jatkotutkimukset MtG:n tiedonhankinnasta voisivat keskittyä tarkemmin yhteen rajoitettuun tiedonhankintatilanteeseen tai jonkin tietyn tiedonlähteen tarkempaan tarkasteluun. Uskonkin pelkästään korttien ostamisesta löytyvän paljon erilaisia tiedonkäyttöön vaikuttavia tekijöitä. Pelaajia on myös usein kerätty aiempiin tutkimuksiin heidän käyttämiltään keskustelupalstoilta tai Discord-servereiltä.

LÄHTEET

- Case, D.O. (2009). Serial Collecting as Leisure, and Coin Collecting in Particular. *Library Trends* 54(4), s. 729–752.
- Case, D.O.& Given, L.M. (2016). *Looking for information*. Bingley: Emerald.
- Cunningham, J. (2007). What is the metagame.
<https://magic.wizards.com/en/articles/archive/magic-academy/what-metagame-2007-01-06> (käytetty 12.05.2021).
- Dervin, B. (1992). From the mind's eye of the user: the sense-making qualitative-quantitative methodology. Teoksessa: Glazier, J.D. & Powell, R.R. (toim.) *Qualitative research in information management* (s. 61–84). Englewood, Colorado: Libraries Unlimited.
- Formanek, R. (1991). Why do they collect: Collector's reveal their motivations. *Journal of social behavior and personality* 6(6), s. 275–286.
- Haasio, A., Harviainen, J.& Savolainen, R. (2019). *Johdatus Tiedonhankintatutkimukseen*. Helsinki: Avain.
- Hartel, J. (2003). The Serious Leisure Frontier in Library and Information Science: Hobby Domains. *Knowledge Organization* 30(3), s. 228–238.
- Hartel, J. (2005). Serious Leisure. Teoksessa: Fisher, K.E., Erdelez, S.& McKechnie, L. (toim.) *Theories of information behavior* (s. 313–317). Medford, NJ: Information today.
- Hartel, J., Cox, A.M.& Griffin, B.L. (2016). Information activity in serious leisure. *Information research* 21(4). <http://informationr.net/ir/21-4/paper728.html>
- Hasbro. (2018). Hasbro and Wizards of the Coast Announce Major Esports Entrance For Magic: The Gathering®. <https://newsroom.hasbro.com/news-releases/news-release-details/hasbro-and-wizards-coast-announce-major-esports-entrance-magic> (käytetty 12.05.2021).
- Vuori, J. (2022). Laadullinen sisällönanalyysi.
<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallönanalyysi/> (käytetty 1.2.2022).

- Kari, J. (2007). Conceptualizing the personal outcomes of information. *Information Research* 12(2). <http://informationr.net/ir/12-2/paper292.html>
- Karjalainen, A. (2015). *Rock-muusikoiden yhtyeharrastukseen liittyvä informaatiokäyttäytyminen*. Informaatiotutkimuksen pro gradu -työ. Oulu: Oulun Yliopisto. <http://jultika.oulu.fi/Record/nbnfioulu-201505211598>
- Kelly, G.A. (1963). *A theory of personality: the psychology of personal constructs*. New York: W.W. Norton & Company.
- Kuhlthau, C.C. (1993). A principle of uncertainty for information seeking. *Journal of Documentation* 49(4), s. 339–355.
- Kuhlthau, C.C. (2004). *Seeking meaning: A process approach to library and information services*. Norwood, NJ: Ablex.
- Kuhlthau, C.C. (2005). Kuhlthau's information search process. Teoksessa: Fisher, K.E., Erdelez, S. & McKechnie, L. (toim.) *Theories of information behavior* (s.230–234). Medford, NJ: Information today.
- Mäkinen, I. (2011). Informaatiotutkimuksen tie. Teoksessa: Serola, S. (toim.), *Ote informaatiosta – Johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan* (s. 11–74). Vantaa: BTJ Finland Oy.
- Park, C.L. (2010). Making sense of the meaning literature: an integrative review of meaning making and its effects on adjustment to stressful life events. *Psychological Bulletin* 136(2), s. 257–301.
- Rich, R.F. (1975). Selective utilization of social science related information by federal policy-makers. *Inquiry* 12(3), s. 239–245. <https://www.jstor.org/stable/29770949>
- Savolainen, R. (2009). Epistemic work and knowing in practice as conceptualizations of information use. *Information Research* 14(1). <http://informationr.net/ir/14-1/paper392.html>
- Savolainen, R. (2011). Tiedonhankintutkimuksen lähtökohtia. Teoksessa: Serola, S. (toim.), *Ote informaatiosta – Johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan* (s. 75–115). Vantaa: BTJ Finland Oy.

- Savolainen, R. (2017). Information need as trigger and driver of information seeking: a conceptual analysis. *Aslib Journal of Information Management* 69(1), s. 2–21.
- Skov, M. (2013). Hobby-related information-seeking behaviour of highly dedicated online museum visitors. *Information research* 18(4). <http://informationr.net/ir/18-4/paper597.html>
- Stebbins, R. (2009). Leisure and its relationship to library and information science: Bridging the gap. *Library Trends* 57(4), s. 618–631. <https://doi.org/10.1353/lib.0.0064>
- Stebbins, R. (2015). Serious Leisure: A Perspective for our time (paperpack edition)
- Taylor, R.S. (1968). Question-negation and information seeking in libraries. *College & Research Libraries* 29(3), s. 178–194.
- Taylor, R.S. (1986). Value-added processes in information systems. Norwood, NJ: Ablex publishing.
- Tievie. (2022). Käsitehakemisto. http://tievie oulu.fi/verkkopedagogiikka/luku_8/kasitehakemisto.htm (käytetty 11.08.2021)
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2018). Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Turkay, S., Adinolf, S. & Tirthali, D. (2012). Collectible card games as learning tools. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812018666> (käytetty 12.05.2021)
- Wilson, T.D. (1981). On user studies and information needs. *Journal of Documentation* 37(1), s. 3–15.
- Wizards of the coast (2022a). Gatherer. <https://gatherer.wizards.com/Pages/Default.aspx> (käytetty 12.05.2021)
- Wizards of the coast (2022b). The history of magic. <https://magic.wizards.com/en/content/history> (käytetty 12.05.2021)

Litteet

Liite 1, haastattelurunko



Liite 2, sähköpostissa lähetetty haastattelurunko informantille

Kandidaatin tutkielman kysymykset informantille

Vastaa seuraaviin kysymyksiin järjestyksessä äläkä katso sivuja eteenpäin ennen kuin olet vastannut aiempiin kysymyksiin.

Taustaa:

Tämän kyselyn vastaukset auttavat minua tekemään tutkielmaani aiheena "magic-pelaajien tiedonhankintakäyttäytyminen". Voin käyttää muutamia suoria lainauksia antamistasi vastauksista työssäni. Tulen hävittämään työn teossa tuotetut haastattelumateriaalit (kuten tähän antamasi vastaukset) viiden vuoden sisällä työn valmistumisesta. Riippuen vastauksistasi voin lähettää sinulle vielä jatkokysymyksiä ja mikäli sinulla tulee mieleen mitään kysyttävää minulta, niin tiedät sähköpostiosoitteeni.

Aloittakaamme

Kuinka kuvailisit itseäsi mtg-pelaajana ja kauanko olet harrastanut peliä?

Vastaus:

-----sivuvaihto-----

Mitä sinulla tulee mieleen omin sanoin aiheesta mtg ja tiedonhankinta (tilanteet, syyt, tavat, käytöt...)?

Vastaus:

-----sivuvaihto-----

Tämä haastattelu tulee koostumaan tiedonhankintakäyttämisen kolmesta osa-alueesta. Tiedontarpeesta, tiedonhankinnasta ja tiedonkäytöstä.

Ensiksi kysymyksiä tiedontarpeistasi mtg-pelaajana. Vastaa mitä mieleen tulee, ei tarvitse miettiä, että jättäisi jotain mainitsematta tulevia kohtia odottaen.

Millaisia tilanteita sinulla tulee mieleen, joissa sinulla herää tarve etsiä jotakin tietoa mtg:hen liittyen? Ja onko tilanteita, joissa etsit uutta tietoa tai tilanteita, joissa haet vahvistusta vanhaan tietoon?

Vastaus:

-----sivuvaihto-----

Olen miettinyt ennakkoon neljä tilannetta, joissa mtg-pelaajalla voi syntyä tiedontarve. Mitä sinulla tulee mieleen seuraavista tilanteista tiedontarpeeseen liittyen:

Uusien korttien julkaisu

Vastaus:

Oman pelipakan muokkaaminen turnauksia varten

Vastaus:

Turnausten ja peliseuran haku

Vastaus:

Arkipäiväinen tiedonhaku mtg:hen liittyen (uutiset, mitä skenessä kotimaassa tai maailmalla tapahtuu, jotain mitä teet ilman mitään varsinaista syytä)

Vastaus:

-----sivuvaihto-----

Seuraavaksi kysymyksiä liittyen mtg:n harrastamisen tiedonhankintaan

Millaisia lähteitä käytät tiedonhankintaan?

Vastaus:

Koetko tiedonhaun helpoksi?

Vastaus:

Joudutko arvioimaan lähteiden luotettavuutta?

Vastaus:

-----sivuvaihto-----

Esimerkkeinä jälleen samat tilanteet kuin aiemmin mutta nyt tiedonhankinnan näkökulmasta. Mitä sinulla tulee mieleen seuraavista tilanteista tiedonhankintaan liittyen:

Uusien korttien julkaisu

Vastaus:

Oman pelipakan muokkaaminen turnauksia varten

Vastaus:

Turnausten ja peliseuran haku

Vastaus:

Arkipäiväinen tiedonhaku mtg:hen liittyen (uutiset, mitä skenessä kotimaassa tai maailmalla tapahtuu, jotain mitä teet ilman mitään varsinaista syytä)

Vastaus:

-----sivuvaihto-----

Lopuksi tiedonkäyttöön liittyviä kysymyksiä.

Millaiseen toimintaan tiedonkäyttösi johtaa?

Vastaus:

Onko jotain, joka saa sinut palaamaan takaisin alkuun tiedonhaussa?

Vastaus:

-----sivuvaihto-----

Esimerkkeinä jälleen samat tilanteet kuin aiemmin mutta nyt tiedonkäytön näkökulmasta. Mitä sinulla tulee mieleen seuraavista tilanteista tiedonkäyttöön liittyen:

Uusien korttien julkaisu

Vastaus:

Oman pelipakan muokkaaminen turnauksia varten

Vastaus:

Turnausten ja peliseurauksen haku

Vastaus:

Arkipäiväinen tiedonhaku mtg:hen liittyen (uutiset, mitä skenessä kotimaassa tai maailmalla tapahtuu, jotain mitä teet ilman mitään varsinaista syytä)

Vastaus: