

Aasiantuntijat podcast: Etelä-Korean pelikulttuuri

(Pitkänen) Tervetuloa Turun yliopiston Itä-Aasian tutkimus- ja koulutuskeskuksen podcast-sarjaan *Aasiantuntijat*. Tässä jaksossa tarkastelemme Etelä-Korean pelikulttuuria ja sen tutkimusta. Jakso on tuotettu Otto A. Malmin lahjoitusrahaston tuella ja se liittyy vuonna 2023 Helsingissä järjestettyyn Suomi-Korea symposiumiin, jonka teemana olivat Suomen ja Etelä-Korean 50-vuotiset diplomaattisuhteet. Minä olen Ari-Joonas Pitkänen, Turun yliopiston Itä-Aasian tutkimus- ja koulutuskeskuksen väitöskirjatutkija. Vieraana tässä jaksossa on Miia Siutila, joka toimii projektitutkijana Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen yhteisessä pelikulttuuritutkimuksen huippuyksikössä ja on myös väitöskirjatutkija Turun yliopistolla. Miia tutkii pelikulttuuria ja e-urheilua ja hän perehtynyt sekä Etelä-Korean pelikulttuuriin että Etelä-Koreassa tehtävään pelitutkimukseen. Tervetuloa *Aasiantuntijat*-podcastiin Miia.

(Siutila) Kiitos paljon.

(Pitkänen) Tosiaan niin kuin tuossa alussa mainitsin, niin tutkit pelikulttuuria ja e-urheilua ja olet perehtynyt tähän Etelä-Korean pelikulttuuriin ja myös jonkun verran siihen, että minkälaista pelitutkimusta Etelä-Koreassa tehdään. Jos lähdettäisiin ihan liikkeelle siitä, että millaisiin Etelä-Koreaa koskeviin aiheisiin sinä omassa tutkimuksessasi olet keskittynyt?

(Siutila) Mä olen ollut erityisesti kiinnostunut siitä e-urheilun kentästä laajemmin, että mistä se on lähtenyt ja miten se on vuosien kuluessa kehittynyt ja mihin se saattaisi olla tulevaisuudessa kenties menossa. Mä vietin 2019 pari kuukautta Etelä-Koreassa keräämällä dataa, haastattelin paikallisia pro-pelaajia ja joukkueita ja paikallista e-urheiluliittoa ja monia kentän toimijoita, kävin tapahtumissa ja näissä pelikahviloissa, PC-bangeissa, kattelemassa, että millaista se meno on ja samalla sitten koitin päästä käsiksi eteläkorealaiseen tutkimukseen, missä on pieniä kieliongelmiä kun koreankieli ei ihan taivu sillä tasolla että pystyisi sitä tutkimustekstiä lukemaan, mutta kyllä siihenkin jonkin verran tuli tutustuttua.

(Pitkänen) Okei, eli nimenomaan ilmeisesti e-urheiluun olet keskittynyt?

(Siutila) Joo.

(Pitkänen) Okei, joo. No tosiaan olet myös tällä hetkellä tässä kolmen yliopiston tämmöisessä yhteisessä hankeessa, pelikulttuuritutkimuksen huippuyksikössä. Minkälainen yksikkö tää on ja minkälaista pelikulttuurien tutkimusta siellä tehdään?

(Siutila) Tää on tosiaan kolmen yliopiston yhteistyössä toimiva huippuyksikkö. En oo nyt ihan varma kuinka monta tutkijaa meillä tällä hetkellä riittää, mutta kymmeniä, joten niitä erialisia näkökulmia riittää kansa aika paljon. Täällä keskitytään tosi laajasti peleihin, niiden tuotantoon, pelaamiseen, pelikulttuureihin, eri maiden pelikulttuureihin myöskin sekä Pohjoismaisiin että-taitaa yksi tutkija tutkia japanilaista pelikulttuuria erityisesti, kaiken näköistä aiheeseen liittyvää.

(Pitkänen) Joo. Onko teillä minkälaista tutkimusta tällä hetkellä käynnissä?

(Siutila) Tällä hetkelle se projekti, missä mä olen töissä on tuolla Jyväskylän yliopistolla. Siellä me tutkitaan videopeliaddiktiota ja sitä, että minkälaiset asiat siihen saattaa johtaa ja mitkä sit taas ei.

Kun kuitenkin on täysin mahdollista pelata ihan naurettavia tuntimääriä ilman et siitä tulee mitään ongelmia ja toisille taas sitten vähän pienemmätkin tuntimäärät niitä aiheuttaa. Koitetaan vähän laajemmin selvittää, et miten tällanen prosessi tapahtuu, että joillekin pelaamisesta tulee ongelma.

(Pitkänen) Okei. Onko tässä vaiheessa jotain havaintoja, johtopäätöksiä, vai onko vielä tutkimus kesken?

(Siutila) Tutkimus on kesken. Tää on viisivuotinen seurantatutkimus, mutta kyllä sen verran voi sanoa, että aika usein siihen liittyy jotain muitakin ongelmia taustalla. Hyvin harva, jos kukaan, jolla ei ole yhtään mitään ongelmia elämässään, vaan yhtäkkiä addiktoituu kauheasti mihinkään - pelaaminen mukaan luettuna.

(Pitkänen) Aivan.

(Siutila) Joo.

(Pitkänen) Mennään sitten tähän Etelä-Koreaan tarkemmin, niin ihan yleisesti ottaen näin aluksi; Kuinka suosittua pelaaminen noin ylipäänsä Etelä-Koreassa on?

(Siutila) On se tosi suosittua. No samalla tavalla kuin vähän joka puolella maailmaa, että vanhemmissa ikäluokissa pelataan vähemmän ja nuoremmissa ikäluokissa sitten paljon enemmän. Kyllä mä sanoisin, että tällainen varsinkin tosi kasuaali pelaaminen on jotain, mitä tapahtuu Etelä-Koreassa vähän kaikissa ikäluokissa.

(Pitkänen) Okei.

(Siutila) Jos sä otat keskimääräisen yliopisto-opiskelijan, niin melkeen varmana pelaa edes jotain edes vähän. Jos sä otat keskimääräisen eläkeläisen, niin ei nyt välttämättä. Mut silti tosi suosittua.

(Pitkänen) Joo, joo. Mulla itsellä semmoinen, ihan vaan en tosiaan juurikaan tiedä, mutta semmoinen mielikuva kuitenkin on, että ainakin nuoremman polven parissa Etelä-Koreassa aika suosittu harrastus?

(Siutila) On joo, on todella suosittu.

(Pitkänen) Joo. Tuota, onko jotain tietynlaisia pelejä, mitä eteläkorealaiset erityisesti tykkää pelata?

(Siutila) PC- ja mobiilipelejä, että konsoleilla ei pelata juurikaan ollenkaan siellä. Osalta se johtuu siitä, että miten siellä pelataan. PC-pelejä hyvin usein pelataan näissä PC-bangeissa, tavallaan niin kuin nettikahviloissa.

(Pitkänen) Joo.

(Siutila) Ja sitten taas, no, mobiilipelejä; kaikilla on kännykät joka tapauksessa, niin niitä saa siinä helposti pelattua koska vaan. Kun sitten taas konsoli vaatisi sen, että sä ostat kotiin sen laitteen, mikä ei sitten taas ole ollut kulttuurisesti niin tavallista.

(Pitkänen) Eli siellä ei ole niin tavallista, että kotiin ostettaisiin erikseen pelikonsoli, että sitten mennään just vaikka kahvilaan pelaamaan?

(Siutila) Joo.

(Pitkänen) Okei.

(Siutila) Tietysti ihmisillä on, samanlailla kuin täälläkin, että sä tarvitset läppäriä että sä voit tehdä kouluhommia ja koulutöitä ja muuta. Mutta sitten se läppäri, minkä sä ostat ei ole sellainen peliläppäri. Että se on se, millä sä saat tehtyy ne työs.

(Pitkänen) Aivan.

(Siutila) Ja sitten sä menet sinne PC-kahvilaan pelaamaan sillä ihan naurettavan tykillä koneella, kuitenkin tosi halvalla hinnalla niitä pelejä.

(Pitkänen) Joo, joo. Onko siellä- voisin kuvitella, että siellä sitten varmaan nämä PC-kahvilat on myös semmoisia, että niitä sitten riittää aika paljon kaupungilla?

(Siutila) Joo, on. Sanotaan, että korona vaikutti aika negatiivisesti siihen alaan, mutta on se tosi hyvin sitten sen jälkeen elpynyt. Ennen koronaa niitä oli vähän- jos sä menet yliopiston lähellä, niin siellä oli jokaisessa kulmassa melkein yksi PC-kahvila, että nyt niitä on ehkä joka toisessa kulmassa. Mutta reippaasti riittää.

(Pitkänen) Joo, okei. Itse asiassa aika mielenkiintoinen havainto, että korona tavallaan-pelikulttuuri voisi kuvitella, että se on semmoista, mitä kotona voi harrastaa ja sitten jos joutuu lukituksi kotiin, niin sitten voin pelata pelejä kotona lock downin aikana. Mutta sitten tietysti, jos tosiaan on tällainen juttu, että on tapana mennä erikseen tällaiseen kahvilaan pelaamaan, niin jos kaikki paikat on kiinni niin se vaikeuttaa. Mielenkiintoinen havainto.

(Siutila) Joo, kyllä siitä huolimatta koronan aikana pelaaminen lisääntys, että sitten se- no enemmän sitten sellaisia pelejä, mitä sillä koneella pystyy pelaamaan, mitä kotoa jo valmiiksi löyty ja sitten enemmän tietysti mobiilipelejä.

(Pitkänen) Joo, joo. Mielenkiintoista sekin, että ilmeisesti siellä kahvilassa pelikoneet on tehokkaampia, pystyy sitten pelaamaan vaativampia tai enemmän tehoa vaativia pelejä. Näkykö sitten koronan aikana se, että ihmiset pelaa erilaisia pelejä?

(Siutila) Joo, mutta mä näkisin, että se ehkä loppujen lopuksi johtuu enemmän siitä, että korona-aikana sellaiset ihmiset, jotka ei muuten olisi välttämättä niin kauheasti pelannut, tällaiset reippaasti kasuaalimmat pelaajat, alkoi sit pelaamaan.

(Pitkänen) Joo, okei.

(Siutila) Eikä niinkään se välttämättä, että ne kaikki, jotka valmiiksi jo harrasti tosi paljon pelaamista, olisi niin hirveästi muuttaneet pelitapojaan.

(Pitkänen) Joo, joo. Mielenkiintoinen toisaalta sekä, että tällöinen pandemia sitten saa ihmiset pelaamaan laajemmin ja enemmän noin yleisesti ottaen, sekä on mielenkiintoinen ilmiö. No tosiaan, olet itse nimenomaan e-urheiluun keskittynyt, e-urheilun tutkimiseen, niin millainen on e-urheilun merkitys sitten eteläkorealaisissa pelikulttuurissa?

(Siuttila) Tähän kysymykseen on jonkin verran ehkä vaikea vastata. Jos miettii sitä, että korealainen pelikulttuuri on tosi vahvasti yhteyksissä just niihin nettikahviloihin tai PC-bangeihin. Jos miettii sitä ihan alkuaikojasta, että mistä ne on lähtenyt liikkeelle, niin ne on kasvanut tosi samassa tahdissa e-urheilun kanssa. Niin tavallaan se on tosi tärkeä osa sitä korealaista pelikulttuuria. Mutta sitten jos alkaa miettiä sitä tapaa tai sitä, että miten se näkyy nykyään siinä korealaisessa pelikulttuurissa, niin en mä osaa sanoa, että näkyykö se siinä loppujen lopuksi ihan hirvittävän vahvasti. Tietysti, jos sä pelaat jotain peliä, tuollaista e-urheilupeliä, paljon ja intohimoisesti, niin todennäköisesti myös seuraat sitä jonkin verran, sitä pro-skeneä ja kilpailuja katsot ja muuta vastaavaa. Mutta sitten toisaalta monet pelaa näitäkin pelejä kohtuullisen kasuaalisti. Se on sellaista mukavaa, hauskaa ajanviettoa eikä sellainen ihan kauhean vakavasti ja intohimoisesti otettava harrastus. Ja silloin se on kyseenalaisempaa, että seuraaks sä sitä kuinka paljon, sitä e-urheilua.

(Pitkänen) Okei. Vaikuttaa vähän siltä, että tässä voi olla vaikeaa vetää sitä rajaa e-urheilun ja sitten tällöisen harrastuksenomaisen pelaamisen välillä, että missä se raja menee?

(Siuttila) Joo. Se on itse asiassa ikuinen ongelma määrittellä, että mikä on e-urheilua ja mikä on vaan sellaista huvikseen PvP-pelien pelaamista.

(Pitkänen) Aivan, joo. Miten sitten, järjestetäänkö Koreassa paljon kilpailuja? Onko siellä paljon tällöistä virallista e-urheilutoimintaa kuitenkin?

(Siuttila) Onhan siellä, että jos miettii näitä kansainvälisesti suurimpia e-urheilupelejä, niin lähes kaikilla niistä on erikseen ihan se korealainen pro-liiga.

(Pitkänen) Okei.

(Siuttila) Lähes kaikilla. *Counter-Strike*:ssa ei taida olla, mutta kaikki niinkun *League of Legends*, mitä näitä nyt on, *Valorant*:tei ja muita, niin sieltä löytyy just se korealainen liiga.

(Pitkänen) Joo.

(Siuttila) Ja jotta toi ois ylipäänsä mahdollista niin kyl se tarkoittaa et siel tarvii olla tosi paljon sitä pelaajakuntaa. Aika mones pelis ne korealaiset kuitenkin sit onnistuvat olemaan ihan maailman huippuja.

(Pitkänen) Aivan.

(Siuttila) Se ei tapahdu, jos ei ole paljon pelaajia, mistä kehittää niitä huippuja.

(Pitkänen) Juu, aivan. Siitä päästään siihen, että millaista on eteläkorealainen peliteollisuus noin niin kuin yleensä ottaen. Mietin sitä, että pelataanko siellä korealaisia pelejä vai ulkomaisia pelejä vai molempia?

(Siutila) Molempia. Korealainen peliteollisuus on todella suuri. Varinkin kun ottaa huomioon, että ei se Korea nyt loppujen lopuksi hirvittävän valtavan kokoinen maa ole. Niin se määrä pelejä, mitä siel tuotetaan ja kuin hyvin ne myy on tosi iso. Ja tietty siin vaiheessa, kun peliteollisuus on tosi iso, niin silloin siel myös tuotetaan erilaisia pelejä ihan laidasta laitaan. Korealaiset itsessään pelaa aika paljon just korealaisia pelejä. Kohtuullisen pitkään on ollut tavallista, et korealaiset peliyritykset ensin julkaisee sen oman pelinsä ihan vaan Koreassa ja sen jälkeen sitten vähän myöhemmin, tai paljon myöhemmin, vasta maailmanlaajuisesti. Kansallinen pelimarkkina on ollut tosi tärkeä näille yrityksille tosi pitkään, mut sit toisaalta tietysti nykyään pelimarkkinat on tosi kansainväliset ja monet ulkomaalaiset peliyritykset tunnistaa sen korealaisen pelimarkkinoiden arvon ja tekevät peleistään myös sen koreankielisen version, joka voidaan siellä julkaista. Se on tyypillistä, että jotta korealaiset pelaisivat jotain peliä niin siitä pitää olla se koreankielinen versio. Täällä Suomessahan me pelataan hyvin tyypillisesti englanninkielisiä pelejä. Suomenkielistä versiota ei löydy kauheen monesta pelistä. Siel taas, jos jostain ei oo koreankielistä versioo niin pelaajakunta tulee jäämään tosi pieneksi.

(Pitkänen) Joo. Varmaan kielimuuri? Onks yleensä ottaen niin, että korealaiset- heidän englanninkielentaitonsa on sellainen, että tarvitaan se koreankielinen versio?

(Siutila) Ei...en nyt osaa suoraan sanoa. En oo lukenut statistiikkaa kielitaidosta, mut mun kokemusten mukaan keskiverto yliopisto-opiskelija ei välttämättä puhu kauheen sujuvaa englantia mutta lukee tosi hyvin, kirjottaa kohtuullisen hyvin ja ymmärtää kyllä ihan hyvin.

(Pitkänen) Joo, okei. Ehkä siinä sit on joku, että kuitenkin mukavampi ja helpompi ja kulttuurisista syistä parempi, jos on vokalisoitu versio heille itselleen.

(Siutila) Ja siihen on totuttu. Jos ei oo koreankielistä versioo ja kaikista muista peleistä on, niin ehkä pelaa sitten niitä muita.

(Pitkänen) Aivan.

(Siutila) Kuitenkin löytyy.

(Pitkänen) No miten sitten, noin niin kuin yleisesti ottaen, korealaisessa yhteiskunnassa suhtaudutaan pelaamiseen ilmiönä, harrastuksena?

(Siutila) Tosi kahtiajakoisesti. Toisaalta pelimarkkinoiden koko tunnistetaan ja niiden merkitys taloudelle tunnistetaan tosi hyvin ja nähdään positiivisena asiana. Mut sit taas toisaalta pelaaminen on samal sellainen mörkö, joka - hyvin kärjistetysti - tuhoaa nuorten tulevaisuuden, koska sit ne vaan pelaa eikä opiskele. Ja aika usein peleihin liitetään edelleen kaiken näköisiä negatiivisia mielikuvia ja ideoita siitä, että ne on vaan viihdettä ja ajanhukkaa. Mut sit taas toisaalta varsinkin nuoremmissa sukupolvissa pelaaminen on tosi suosittu harrastus ja sitä tehdään tosi paljon. Mä näkisin, että Koreassakin on tapahtumassa muutos sinne positiivisempaan suuntaan. Et

aletaan ymmärtää, että kaikki pelaaminen ei oo pahasta vaikka siinä riskejä saattaakin olla. Samalla lailla kuin Suomessa ja muuallakin.

(Pitkänen) Joo. Mietin oman nuoruuteni kautta, kun itse pelasin nuorempana paljon pelejä, niin kuulostaa vähän siltä kuin mikä ehkä Suomessa oli tilanne joskus 20 vuotta sitten. Aikaisemmin täälläkin on puhuttu pelien haittavaikutuksista ja sitten taas nuoret ja lapset tykkää pelata. Ehkä siellä taas sama kehitys on vähän myöhemmin tulossa, Koreassa? Kuulostaisi siltä.

(Siutila) Vähän joo. Ja kyllä se liittyy vahvasti siihen yhteiskuntaankin. Korealainen yhteiskunta on tosi kilpailullinen ja sun on oikeesti silloin lukioiässä pistettävä kaikki paukut siihen opiskeluun, jos sä haluat huippuyliopistoon päästä sisään, niin kyllä sen ymmärtää. Siellä oli jokusen vuoden voimassa tällainen shut down -laki, joka esti tai kielsi alaikäisten pelaamisen, oliko se nyt kymmenen jälkeen illalla tai jotain vastaavaa.

(Pitkänen) Okei.

(Siutila) Peleihin usein piti kirjautua sisään sen oman sosiaaliturvatunnuksen tai muun vahvan tunnistautumisen kautta. Tietysti sit sä vaan lainaat vanhempies tunnistautumisia tai puhelinnumeroa tai millä se käytännös toteutettiin ja pelaat sen kanssa. Että se nähtiin ongelmana.

(Pitkänen) Okei. Nuoret tai lapset sitten löytävät kuitenkin sen keinon kiertää niitä kieltoja?

(Siutila) Tietysti. Nykyään tästä laista on luovuttu, että sen ei todettu olevan kauhean tehokas.

(Pitkänen) Joo, okei. Tuli täs mieleen Etelä-Korean, jos mietitään yhteiskuntaa tai kulttuuria, niin puhutaan, että Etelä-Korea on vähän, tai aika paljonkin, perinteisen kungfutselainen yhteiskunta ja siellä on ne tietynlaiset perinteiset arvot. Ja nimenomaan tää koulutus ja sen tärkeys ja kaikki se mitä siihen liittyy. Kuulostaa siltä, että se myös heijastuu siihen, miten saatetaan ajatella perinteisesti, että pelit on pelkkää ajanhukkaa ja pitäis panostaa just siihen koulutukseen.

(Siutila) Joo, just näin.

(Pitkänen) Joo. No, tosiaan mainitsin, että oot sen lisäksi että itse oot tutkinut Etelä-Korean pelikulttuuria niin sitten myös jonkin verran perehtynyt siihen, minkälaista pelien tutkimusta Koreassa tehdään, korealaiset tutkijat itse, niin minkälaista tutkimusta siellä on tehty ja minkälaisia asioita painotettu?

(Siutila) Perinteisesti se tutkimus on keskittynyt aika paljon palvelemaan joko eri peliyhtiöitten tarpeita tai arvioimaan pelaamiseen liittyviä haittoja. Se mihin tutkimus keskittyy hyvin usein liittyy vahvasti siihen, mistä saadaan rahoitusta, minkälaisia rahoitushakuja on käynnissä ja mihin teemoihin ne haut keskittyy. Hyvin usein rahoitus on tullut peliyrityksiltä, jolloin he tietystikin haluavat tukimusta, josta on heille jotain hyötyä. Tai sitten se on tullut tällaisesta huolinäkökulmasta, että halutaan ymmärtää paremmin, onko pelaaminen vaarallista vai ei ja minkä takia saattaisi olla tai ei olla ja muuta. Sitä kautta se on vahvasti aikaisemmin keskittynyt taloudellisiin näkökulmiin tai haittoihin. Nykyään tilanne on jonkin verran muuttumassa, että siellä

on laajemmin alettu yliopistoissa tutkimaan pelaamista ja pelikulttuuria ja nähdään pelaaminen myös itsessään tärkeänä asiana tutkia eikä välillisestä näkökulmasta.

(Pitkänen) Okei, ehkä siinäkin on tapahtunut jonkin näköistä sukupolven vaihdosta tässä viime aikoina, että jos yhteiskunnassa yleisesti pelikulttuuri on tullut enemmän hyväksytyksi niin ilmeisesti alkaa näkyä myös tutkimuksessa, ja siinä, että minkälaisia asioita painotetaan tutkimuksessa.

(Siutila) Joo ja osaltaan asiaan saattaa liittyä se, että korealainen pelitutkimus itsessään on tullut kansainvälisesti tunnetummaksi. Jos mietin niitä ensimmäisiä isoja pelitutkimuksen konferensseja, joissa mä kävin joskus 2017, niin ei siellä kauheesti korealaisia tutkijoita näkynyt. Kun taas nykyään se on tavallista, että heitä sieltä löytyy ja heidän tutkimuksensa on tosi mielenkiintoisia ja niissä esityksissä käy paljon ihmisiä. Ja toisaalta myös korealaiset tutkijat itsessään nykyään enemmän lukee kansainvälistä tutkimusta ja tuntee sitä paremmin niin sieltä löytyy yhtymäkohtia.

(Pitkänen) Joo tämmönen kansainvälistyminen ollut käynnissä. Siihen liittyen mietin sitä, että miten korealainen pelikulttuuri yleensä ottaen niin eroaako se jollain tietyllä tavalla länsimaisesta pelikulttuurista tai suomalaisesta ylipäänsä?

(Siutila) Ehkä helpompi sanoa, miten se eroaa suomalaisesta. Kun länsimainen pelikulttuuri on itsessään niin iso asia ja käsite, että se miten pelataan Suomessa on aika eri kun miten pelataan vaikka jenkkilässä. Täällä Suomessahan me usein- stereotyyppinen suomalainen pelaaja on sellanen, pelaa yksin kotonaan pitkin iltaa, yötä, ja pelaa *Counter-Strike*:a ja muit tämmösiä FPS-pelejä erityisesti, niin miten korealainen pelikulttuuri siitä eroaa, just se et siel sen sijaan et pelattais kotona, pelataan siel PC-bangissä ja pelit, mitä pelataan on jokseenkin erilaisia. Meil on täällä vuosikautia ollut se *Counter-Strike* tai sen joku versio ainakin kirkkaasti suosituin kilpailullinen peli, mitä pelataan. Kun taas Koreassa on pitkään ollut *League of Legends* ja Suomessa *League of Legends* ei taida olla edes top 10:ssä, et siinä on jonkin verran eroja et minkälaisia pelejä sit tykkää pelata.

(Pitkänen) Joo. Tuli mieleen, muutaman kerran on tässä mainittu eri pelejä. Etenkin tää *Counter-Strike* ja sitten *League of Legends*. Niin semmoisille kuulijoille, jotka ei hirveästi peleistä tiedä tai siitä, että minkälaisia pelejä nää on, niin voitko vähän kertoa, että miten esimerkiksi *Counter-Strike*, jota Suomessa pelataan ja *League of Legends*, jota Koreassa pelataan, niin miten ne peleinä eroaa?

(Siutila) Joo, eli molemmat on kilpailullisia pelejä ja molemmat on joukkuepelejä. Molemmissa on viis vastaan viis joukkueet. *Counter-Strike* on tällainen ensimmäisen henkilön ammuskelupeli eli siinä jokaisella pelaajalla on oma hahmo, mitä liikutellaan ja se kuva on hahmon omasta näkökulmasta ja siinä joko hyökätään tai puolustetaan sitä toista joukkuetta vastaan tällaisin aika modernein asein. En nyt välttämättä realistiseksi sitä sanoisi, mutta sillain joillain lailla oikeeseen maailmaan liittyvillä tyyleillä. Kun taas *League of Legends* on MOBA -peli, joka on sitten tällainen ylhäältäpäin kuvattu peli. Siinä näkee, miten oma hahmo liikkuu siellä kartalla ja siinä on tavoitteena tuhota sen toisen joukkueen kotipesä ja niitä hahmoja on hyvin paljon erilaisia - onks se jossain lähemmäs 130 tällä hetkellä mitä niitä löytyy - kaikilla on vähän erilaisia taitoja ja niitä pelataan vähän eri tyyleillä. Joo, nää on hieman eri genren pelit, vaikka ne molemmat onkin kilpailullisia pelejä.

(Pitkänen) Joo. Painottuuko pelaaminen Koreassa juuri näihin kilpailullisiin peleihin? Että, vaikka ei välttämättä ammattimaisesti urheiluna sitä tehtäis, mutta kuitenkin tämän tyyppisiä pelejä?

(Siutila) Joo, on ne aika usein joko kilpailullisia pelejä tai sellasia pelejä, joita paltaan yhteistyössä toisten pelaajien kanssa. Erilaiset MMO:t on myöskin kohtuullisen suosittuja.

(Pitkänen) Joo. Tää on mielenkiintoista sikäli kun tosiaan niiku sanoit, että suomalainen stereotyyppinen kuva siitä, että minkälainen on suomalainen pelaaja niin yksin jossain nurkassa yötä myöten pelaava henkilö, mutta usein ne mitä ihmiset pelaa on just tommosia, missä on se yhteiskönninen aspekti, että kuitenkin pelataan kavereiden kanssa ja sitten siellä ruudun toisella puolella on tämmösiä monipelejä verkkoyhteydellä. Ilmeisesti Koreassa tää on iso juttu?

(Siutila) On, se on iso juttu ja tässä mä sanoisin, että lähes kaikissa maissa joka puolella maailmaa pelataan tosi samalla tavalla. Hyvin monet ihmiset, joille pelaaminen on tärkeä harrastus, se on sitä just niitten kavereiden kautta joitten kanssa he pelaa ja joiden kanssa he on yhteydessä samalla kun he pelaavat. Aika harva pelaa oikeesti niinkun yksin, yksin. Niitäkin löytyy tietysti, mut hyvin usein se harrastaminen nivoutuu siihen kaveripiiriin.

(Pitkänen) Joo. Puhuttiin tuossa *League of Legends*:stä ja *Counter-Strike*:sta. Onko nää molemmat ulkomaisia pelejä, länsimaisia pelejä?

(Siutila) Joo, molemmat on länsimaisia pelejä.

(Pitkänen) Joo. Tuli mieleen, onko jotain tiettyä suosittua korealaista peliä nimenomaan? Minkälaisia suosittuja korealaisten itse tekemiä pelejä on?

(Siutila) No semmosia pelaaja-vastaan-pelaaja pelejä. Mulle ei nyt tuu yhtään ainutta mieleen, että sitten sieltä löytyy enemmän niitä roolipelejä ja yhteisöllisiä pelejä. Mitäs mä sanoisin? Apua, mulle ei tuu nyt yhtään mieleen...oon pelannutkin ite sitä yhtä vähän aikaa sitten ja mä en muista sen nimee... *New World* oisko ollut, korealainen MMO, ehkä, tai sitten se oli *Ark*:ki. Jompikumpi tai saatto olla jopa molemmat. Sitte *Lineage*, sen aikasemmat versiot on ollut tosi suosittuja, mut se on ollut enemmän suosittu just Koreassa et se ei oo kansainvälisesti niin tunnettu.

(Pitkänen) Joo. Kun tuossa mainittiin, että suomalaiset pelaa enemmän ensimmäisen persoonan ammuskelupelejä ja Koreassa esimerkiksi se *League of Legends*, niin onko korealaiset pelit enemmän samantyylistä kun on tämä *League of Legends*?

(Siutila) Joo on, tavallaan. MMO:t riippuu täysin pelistä, että mistä perspektiivistä se on tehty ja hyvin monessahan saa vaihdettua, että haluuko sen pelata ensimmäisestä perspektiivistä vai kolmannesta. Mutta, miten mä sanoisin, että miten nää korealaiset MMO:t ja *League of Legends* on tosi samanlaisia on se, että ne on tosi visuaalisesti näyttäviä ne hahmot. Että, jos kattoo korealaisia pelejä niin ne on tosi nättejä ne hahmot ja se maailma ja sitä on kiva kattoo. Kun taas *Counter-Strike*:ssa tai muissa ammuskelupeleissä tällaiset asiat on hyvin usein aika pienessä roolissa. Onhan se kiva, että se peli näyttää hyvältä, mutta kuitenkin se pelin visuaalisuus ennemminkin tukee sitä kilpailullisuutta ja pelaamista.

(Pitkänen) Joo, itse muistan *Counter-Strike*:sta sen, että ei, niinkun sanoit, maailman realistisin peli, mutta kuitenkin sotapeli, todelliseen maailmaan pohjaava peli. Onko enemmän niin, että Koreassa tykätään pelata fantasiamaailmassa olevia pelejä tai vähemmän realistisessa maailmassa tapahtuvia pelejä?

(Siutila) Joo ja ei. Suurimmaksi osaksi erilaiset MMO:t sijoittuu fantasiamaailmoihin tai ei-realistisiin maailmoihin, mutta pelataan Koreassakin aika paljon esimerkiksi *PUBG*:tä, joka *Counter-Strike*:n tapaan on jollain tasolla ohjautuu oikeeseen maailmaan. Sieltä löytyy näitä aseita, mitä kykyäänkin on käytössä eri paikoissa, eikä ihmisillä ole mitään taikavoimia tai muuta vastaavaa ja *PUBG* on tosi suosittu peli.

(Pitkänen) Joo, okei. Kiinnostavaa. Tuota, miltä näyttää eteläkorealaisen pelikulttuurin tulevaisuus? Mihin suuntaan pelikulttuuri ja eteläkorealainen pelitutkimus on tällä hetkellä menossa?

(Siutila) Samalla lailla kuin muualla maailmassa, että kun pelaavat sukupolvet vanhenee niin samalla pelaajien keski-ikä vanhenee ja pelaamisesta tulee tavallinen osa yhteiskunnan arkea. Sitä ymmärretään paremmin ja se tunnetaan paremmin ja se on vaan yks harrastus muiden joukossa; ei oo kauheen kummallista pelata pelejä samalla lailla kuin ei oo kummallista lukea kirjoja. Samalla kun pelaamisesta tulee osa arkea, niin myös sen tutkimuksesta tulee tavallisempaa ja tutkimuksen kohteet muuttuu. Se ei oo niin paljon sitä huolesta kumpuavaa tutkimusta tai peliyhtiöiden tarpeisiin keskittyvää tutkimusta, vaan nähdään se pelaaminen itsessään arvokkaana kohteena ja pelit arvokkaana tutkimuksen kohteena.

(Pitkänen) Aivan. Se kuulostaa positiiviselta kehitykseltä tietysti, että jos ei enää pelkästään keskitytä niihin haittoihin tai ongelmiin, mitä peleistä syntyy, vaan niistä tulee tavallinen osa elämää ja kulttuuria siinä missä muutkin kulttuuriset ilmiöt. Siinä mielessä vaikuttaa hyvään suuntaan olevan kehitys menossa.

Siinä oli oikeastaan kysymykset, joita minulla oli. Oikein mielenkiintoisia juttuja liittyen Etelä-Korean pelikulttuuriin ja tutkimukseen. Mielenkiintoinen aihe, josta ei ehkä kovin usein, kun Itä-Aasian yhteiskunnallisista ilmiöistä puhuta niin kuitenkin- vaikka pelikulttuurista on tullut tavallisempi osa elämää ja hyväksytympi osa yhteiskuntaa, niin kuitenkin tuntuu, että siitä ei niin paljon puhuta. Oikein mukavaa, että pääsi vähän tutustumaan näihin asioihin. Toivottavasti kuulijoille vähän avautuu tää eteläkorealainen pelimaailma näiden puheiden pohjalta. Kiitos tosi paljon Miia, että pääsit meidän podcastiin.

(Siutila) Kiitos kutsusta, oli tosi mielenkiintoista olla täällä puhumassa.

(Pitkänen) Kiitos.

Kuuntelit *Aasiantuntijat* -podcastia, jonka tuottaa Turun yliopiston Itä-Aasian tutkimus- ja koulutuskeskus. Kiitos ja kuulemiin ensi kertaan.