

Vertailevan juomapelitutkimuksen metodologia

Väitöstutkimus
Antti Kaunismäki
Kulinaarinen tiedekunta
Turun yliopisto
31.10.2011

Sisällys

1. Johdanto.....	1
2. Teoreettinen perusta.....	2
2.1. Esiteoreettinen luonnehdinta.....	2
2.2. Juomapelit osana pelitutkimusta.....	4
2.3. Alkoholitieteelliset pohjat.....	7
3. Aineiston analysointi.....	9
3.1. Aineiston esittely.....	9
3.2. Rasittavuuden mitta: huikkaa/min.....	10
3.3. Huikan koko.....	11
3.4. Juoman kulutus juomapeleissä.....	12
4. Yhteenveto.....	13
Lähteet.....	14

Liitteet

LIITE 1: MacGyver-juomapelin säännöt.....	15
LIITE 2: Salaiset kansiot -juomapelin säännöt.....	16
LIITE 3: Pasila-juomapelin säännöt.....	18
LIITE 4: Tutkimuslomake.....	19

1. Johdanto

Juomapelit ovat viime aikoina olleet hyvin nopeasti yleistynyt ilmiö erityisesti opiskelijoiden keskuudessa. Opiskelijat kokoontuvat mielellään keskenään juomaan, mutta paikalle saadaan usein isompi ryhmä, kun ilmoitetaan, että järjestetään juomapeli-ilta. Vaikka pelit keräävät paljon osallistujia, ei ilmiötä ole kuitenkaan huomioitu akateemisessa tutkimuksessa. Tämän tutkielman tarkoitus on tuoda juomapelit sekä alkoholitieteiden että pelitutkimuksen kentälle merkittävänä alueena.

Tutkielman tärkein tehtävä on luoda juomapelitutkimukselle metodologia, jonka avulla juomapelejä voidaan vertailla keskenään. Tässä tutkielmassa käsitellään ainoastaan TV-sarjoihin pohjautuvia juomapelejä, jotka muodostavat melko selkeän kokonaisuuden. Tätä ennen kuitenkin täytyy selvittää juomapeliin luonne ja sijoittuminen sekä pelitutkimuksen että alkoholitieteiden alueelle. Tämän jälkeen voidaan selvittää, minkälaista metodologiaa voidaan soveltaa, jotta näitä pelejä voidaan vertailla keskenään.

Tämän tutkielman tarkoituksena on kehittää toimiva perusmetodi vertailevalle juomapelitutkimukselle ja soveltaa sitä eri juomapeleihin. Metodologian toimivuus selviää siis myös tutkielman aikana. Pyrkimyksenä on saada menetelmät pidettyä melko yksinkertaisina, jotta niitä on helppo käyttää tulevaisuuden tutkimuksissa. Tutkimuskysymys käsittelee siis sitä, onko juomapeleille mahdollista kehittää metodologia, jonka avulla eri pelejä voidaan vertailla objektiivisesti.

Tutkimushypoteesi on, että voidaan kehittää systemaattinen menetelmä, jolla voidaan mitata juomapeliin kuormittavuus pelaajalle. Toisin sanoen tarkoituksena on kehittää menetelmä, jolla voi selvittää, kuinka paljon alkoholia jonkin tietyn juomapeliin aikana kuluu. Tämän menetelmän kehittämistä varten on kerätty aineistoa eri juomapeleistä, joiden kanssa voidaan suorittaa ensimmäinen koevertailu.

Tutkielman rakenne noudattelee melko perinteistä asettelua, alkaen teoreettisesta pohjustuksesta. Teorioiden käsittelyn tarkoituksena on kehittää juomapelille toimiva määritelmä, jota voidaan käyttää tutkimuksessa. Määritelmään päädytään tutkimustiedon, esiteoreettisen aineiston ja havaintojen kautta, koska pelkkää tutkimustietoa juomapeleistä ei ole saatavilla.

Kun riittävä määritelmä juomapelille on saavutettu, siirrytään aineiston käsittelyyn. Tätä väitöskirjaa varten on kerätty kahdenlaista aineistoa: juomapelin kuormittavuuteen liityvää numeerista aineistoa ja juomien valintaa koskevaa kyselytutkimusaineistoa. Näiden aineistojen pohjalta voidaan selvittää, kuinka kuormittavia juomapelit ovat ja minkälaiset ihmiset niissä käyvät. Kun menetit on kehitetty ja aineistoa on tutkittu niiden avulla, voidaan siirtyä arvioimaan metodien soveltuvuutta juomapelitutkimukseen

2. Teoreettinen perusta

Tämän osion päämäärä on kehittää juomapelille teoreettinen määritelmä, joka toimii koko tutkimuksen pohjana. Apuna käytetään esiteoreettista tietoa eri lähteistä ja akateemista tutkimusta sekä alkoholitieteistä että pelitutkimuksesta. Näiden materiaalien avulla pyritään kehittämään toimiva työmääritelmä, jonka perustalle voidaan rakentaa juomapelitutkimuksen perusmetodologiaa.

2.1. Esiteoreettinen luonnehdinta

Juomapeleistä on olemassa paljon dokumentaatiota, joka ei täytä akateemisen tutkimuksen kriteereitä. Näiden aineistojen pohjalta voidaan kuitenkin muodostaa esiteoreettinen luonnehdinta, jota voidaan soveltaa myöhemmin teoreettiseen aineistoon. Tämän osion tarkoituksena on kerätä juomapelien tärkeimmät piirteet erilaisten aineistojen ja käytännön havaintojen perusteella.

“Drinking games are games which involve the consumption of alcoholic beverages. These games vary widely in scope and complexity, although the purpose of most is to become intoxicated as quickly as possible.”¹

1 http://en.wikipedia.org/wiki/Drinking_game

Yllä oleva Wikipedia-sivustolta peräisin oleva lainaus luonehtii melko hyvin juomapelien tärkeimpiä piirteitä. Käytännössä kyseessä on siis tapahtuma, jossa joukko ihmisiä kokoontuu juomaan, mutta pelkän juomisen sijaan he harrastavat juomapelejä. Tilanteessa on siis jotain piirteitä, jotka yhdistävät juomisen ja pelillisyyden. Nämä piirteet saattavat liittyä moniin eri aspekteihin, mutta yksi tärkeä kriteeri on yleensä se, että pelaajat eivät ole vakavamielisesti asennoituneita.²

Juomapeleissä on havaittavissa useita eri tyyppisiä, jotka korostavat eri asioita, muun muassa kestävyyttä, taitoa tai nopeutta. Esimerkkinä annettakoon *flip cup*, jossa tarkoituksena on juoda tyhjäksi ja napauttaa ylösalaisin oma juomamuki mahdollisimman nopeasti. Tätä peliä pelataan usein joukkueittain, jolloin joukkueiden jäsenet suorittavat kaikki tehtävän omalla vuorollaan ja voittanut joukkue on se, joka saa ensimmäisenä kaikki mukit ylösalaisin.³ Tässä pelityypissä yhdistävänä tekijänä on se, että pelaajan suorituksella on merkitystä lopputuloksen kannalta.

Osa peleistä perustuu puhtaasti onneen, jolloin pelaajien tehtävänä on yleensä heittää noppaa tai nostaa pakasta kortteja vuorotellen. Pelin säännöt määrittävät sen, mitä tietyn tuloksen saadessaan pelaajan on tehtävä. Pelaajalla ei ole suurta vaikutusta tuuriin perustuvien juomapelien tulokseen, vaikka hän onkin aktiivinen osa peliä.

Tässä tutkielmassa käsiteltävät juomapelit poikkeavat edellä esitetyistä siinä, että niissä pelaajat eivät pysty vaikuttamaan pelin kulkuun, vaan he vain seuraavat jotakin kohdetta. Kohteena on usein TV-sarja, elokuva tai musiikkikappale, ja säännöt määrittävät, minkä tapahtumien yhteydessä on otettava huikka.⁴ Näissä peleissä osallistujan rooli on siis hyvin vähäinen suhteessa peliin, ja jokainen osallistuja vastaa lähinnä omista huikistaan. Nämä pelit ovat myös siinä mielessä toimivia, että niiden osallistujamäärä voi olla lähes kuinka suuri tahansa, kunhan kaikilla on mahdollisuus nähdä tai kuulla kohdemateriaali. Tietenkin osallistujat voivat kehittää kilpailuhenkeä keskenään ja kisat esimerkiksi siitä, kuka kestää kauimmin, mutta nämä ovat toissijaisia päämääriä pelin kannalta, sillä näitä ei yleensä pelien säännöissä mainita.

2 <http://fi.wikipedia.org/wiki/Juomapeli>

3 http://en.wikipedia.org/wiki/Flippy_cup

4 <http://fi.wikipedia.org/wiki/Juomapeli>

Tässä vaiheessa on saavutettu jo jonkinlainen esiteoreettinen luonnehdinta juomapeleistä yleensä ja niiden eri tyypeistä. Seuraavaksi käsitellään pelitutkimuksen teoriaa, jonka avulla pyritään pääsemään jo melko lähelle toimivaa juomapelin määritelmää. Samalla saadaan myös osoitettua juomapeleille oma paikkansa pelitutkimuksen kentässä.

2.2. Juomapelit osana pelitutkimusta

Se, että juomapelejä ei ole käsitelty aikaisemmin pelitutkimuksessa ei tarkoita, etteikö niitä olisi ollut olemassa. Ensimmäiset länsimaiset kuvaukset juomapeleistä ovat peräisin antiikin Kreikasta, esimerkkinä taitopeli *kottabos*:

"In *kottabos*, the dregs or drops of wine were flicked from the drinking cup at a target set in the middle of the room. Pride was taken, not only in hitting the object, which usually was a small metal disk balanced on a lamp stand, but in the the correct form of the throwing motion. A simpler form of the game was to hit a basin without spilling any wine, or the symposiasts could attempt to sink one or more small saucers floating in a basin of water. A more complicated version involved striking a small scale and bringing it into contact with a figure below. There were prizes, perhaps special cakes or kisses from a serving girl or boy, as well as penalties. Athenaeus says that some took as much pride in playing *kottabos* as others did in hurling the javelin."⁵

Jos juomapeleillä kerran on näinkin pitkä historia, on ihmeellistä, ettei niitä ole aiemmin tutkittu. Peleillä ja leikeillä on kuitenkin ollut kauan tärkeä asema ihmiskulttuurissa.

Johan Huizinga toteaa teoksessaan *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*, että leikillä on tehtävä, joka ohittaa ihmisen välittömät fyysiset ja psyykkiset tarpeet.

Samalla muuten merkityksettömältä vaikuttava toiminta saa merkityksen.⁶ Tästä voidaan päätellä, että juomapelilläkin on jokin muu tarkoitus kuin vain juominen televisiota katsellessa tai musiikkia kuunnellessa.

5 http://penelope.uchicago.edu/~grout/encyclopaedia_romana/greece/hetairai/kottabos.html

6 Huizinga 1949, s. 1

Leikillä on arveltu olevan monia eri merkityksiä: kerääntyneen energian purkaminen, rentoutuminen, nuorten kouluttaminen, pidättymisharjoitus, kilpailuvietin toteuttaminen tai huonojen impulssien purkaminen.⁷ Eri merkitykset sopivat erilaisille leikeille ja peleille; juomapeleille sopivimpia ovat rentoutuminen ja kilpailuvietin toteuttaminen, joista rentoutumista voidaan pitää selkeästi tärkeämpänä. Voidaan jopa ajatella, että juomapelit lisäävät muuten viihteestä saatua rentoutumisen tunnetta.

Huizingan mukaan halu voittaa saattaa joskus peittää alleen leikkimielisyyden, jota peliin yleensä sisältyy.⁸ Tämä on toissijainen piire juomapeleissä, jotka eivät ole riippuvaisia pelaajan suorituksesta. Yleensä tarkoitus ei ole voittaa, vaan viettää aikaa yhdessä jotakin TV-sarjaa tai elokuvaa katsellen. Pelaajan oma humalatila saattaakin usein olla samalla tavoite ja pahin vastustaja, koska se on ainoa asia pelissä, johon pelaaja itse voi suoraan vaikuttaa. Tästä kaksijakoisuudesta lisää vielä seuraavassa osiossa.

“In themselves, gambling games are very curious subjects for cultural research, but for the development of culture as such we must call them unproductive. They are sterile, adding nothing to life or the mind. The picture changes as soon as play demands application, knowledge, skill, courage and strength. The more “difficult” the game the greater the tension in the beholders. A game of chess may fascinate the onlookers although it still remains unfruitful for culture and devoid of visible charm.”⁹

Yllä oleva lainaus kertoo osittain, miksi televisioon, elokuvaan, onneen tai musiikkiin perustuvat juomapelit eivät lopulta ole erityisen kiinnostavia kulttuurin kannalta, koska niitä voidaan pitää ei-produktiivisina. Näillä juomapeleillä ei myöskään yleensä ole pelin ulkopuolisia katselijoita, vaan kaikki tilanteessa paikalla olevat ovat yleensä osallistujia. Juomapelit muistuttavat myös Huizingan kuvaksen mukaista shakkia, sillä niistä myös puuttuu näkyvä charmi. Esimerkiksi järjestetyissä koetilanteissa ei ollut koskaan kovin kauaa paikalla ihmisiä, jotka eivät osallistuneet itse peliin. Esitetyn tulkinnan mukaan voidaan päätellä, että heidän mielestään ihmisten juomisesta puuttui näkyvä charmi. Tätä tulkintaa on kyllä hyvin helppo tukea, varsinkin jos on joskus jonkin aikaa seurannut ihmisten juomista.

7 Huizinga 1949, s. 2

8 Huizinga 1949, s. 47

9 Huizinga 1949, s. 48

Huizingan mukaan myöskään pelin tulos ei kiinnosta muita kuin siihen osallistuneita tai sen katsojia.¹⁰ Kun tähän lisätään edellisen kappaleen päätelmä katsojien puutteesta, voidaan johtaa sellainen tilanne, että juomapelien tulos kiinnostaa ainoastaan osallistujia itseään. Tämä vastaa myös koetilanteissa havaittuja käytännön kokemuksia jopa siten, että pelaajia ei juurikaan kiinnosta edes toistensa suoritukset vaan kaikki keskittyvät omiinsa.

Pelissä voi yleensä menestyä tai olla menestymättä, juomapeleissä nämä termit ovat kuitenkin melko suhteellisia. Menestyminen johtaa tyytyväisyyteen, jonka kesto vaihtelee.¹¹

Tyytyväisyys voidaan tässä rinnastaa humalaiseen euforiaan, joka saa ihmiset hyvälle tuulelle. Kuitenkin jos menestyy liikaa, voi euforia mennä ohi, ja tilalle tulee kovasta humalasta johtuvia ikävämpiä ilmiöitä ja lopulta sammuminen.

Peleihin liittyy myös läheisesti voittamisen käsite, eli oman ylemmyyden osoittaminen pelissä muihin pelaajiin verrattuna. Tällöin oletetaan myös, että pelissä on muita osallistujia, joita voidaan pitää vastustajina.¹² Tämä on soveltuva tulkinta silloin, kun juomapelejä pelataan kilpailuhenkisesti ja on kriteeri, jolla voittaja määritetään. Tällainen kriteeri voi olla esimerkiksi se, että pelaaja on viimeinen jaloillaan tai on juonut eniten kaikista pelaajista. Toisaalta ei-produktiivisia juomapelejä voi pelata kuin pasianssia, jolloin jokainen pelaa omaa peliänsä, eikä voittajaa voi eikä tarvitsekaan määrittää.

Tässä vaiheessa voidaan kerätä yhteen juomapeleihin liittyvät pelitutkimukselliset näkökohdat, joita voidaan myöhemmin käyttää määritelmän muodostamiseen.

Pelitutkimuksellisesti juomapelit ovat pelaajan vaikutuksen ulottumattomissa olevia ei-produktiivisia katsojia houkuttelemattomia pasianssinkaltaisia yksilösuorituksia, joiden tärkein päämäärä on rentoutuminen. Seuraavaksi siirrytään alkoholitieteelliseen teoriaan, jotta saadaan hyvät pohjat, joiden varassa voidaan käsitellä varsinaista tutkimusaineistoa.

10 Huizinga 1949, s. 49

11 Huizinga 1949, s. 49

12 Huizinga 1949, s. 50

2.3. Alkoholitieteelliset pohjat

Tässä osiossa on tarkoitus selvittää, miksi juomapelit ovat suosittu juomisen muoto, mikä niiden perusluonteessa voittaa tavallisen juomisen esimerkiksi baarissa. Tätä varten käytössä on lähteitä, jotka käsittelevät alkoholin käyttöä erityisesti kulttuurin kannalta, samalla tavalla kuin edellä käsiteltiin leikkiä ja pelejä kulttuurisina ilmiöinä. Ari Turunen toteaa *Humalan henki eli juomatapojen tarina* -teoksensa johdannossa, että toisin kuin lääketieteessä, antropologiassa alkoholia ei koeta ainoastaan ongelmana.¹³ Tämän perusteella voidaan ainakin käsitellä alkoholitieteellistä lähestymistä tasa-arvoisena pelitutkimuksellisen kanssa.

Turusen lisäksi alkoholitieteiden klassikkoteos *Absintin vaikutukset karjalanpiirakoiden tuottamaan kulinaariseen makuelämykseen* vahvistaa Turusen näkemystä, sillä siinä kuvataan, miten absintti saa tutijan vapautumaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että käytös huononisi tai henkilö muuttuisi muuten vihamieliseksi.¹⁴ Samoin tätäkään tutkielmaa tehtäessä ei ole huomattu minkäänlaista väkivaltaista tai huonoa käytöstä yleisen humalaisen sekavuuden lisäksi.

Kuten Turusen teoksen nimikin antaa olettaa, hän käsittelee erityisesti juomatapoja, eli alkoholiin liittyviä käyttäytymissääntöjä, joita on olemassa monissa kulttuureissa ympäri maailmaa.¹⁵ Tämä fokus tekee Turusen kirjan merkittäväksi lähdemateriaalina, sillä juomapelejä voidaan tulkita eräänlaisina juomatapoina, sisältäväthän nekin omat sääntönsä, jotka koskevat alkoholinkäyttöä. Juomapelit eivät kuitenkaan rinnastu aivan suoraan esimerkiksi maljannostoihin, sillä ne eivät ole keskeinen osa tapakulttuuria.

Suomalaisia juomatapoja on jo pitkään kritisoitu käytösoppaissa, joissa on pyritty siihen,

13 Turunen 1999, s.15

14 Heimo & Pajunen 2005, 11

15 Turunen 1999, s.17

että suomalaiset voisivat keski- ja eteläeurooppalaiseen tapaan nauttia vain lasillisen tai kaksi humaltumatta. Tämä ei ole kuitenkaan koskaan istunut suomalaiseen kulttuuriin ja nykyään voidaankin ajatella, että suomalaisilla on oma alkoholikulttuurinsa, joka on yhtä merkittävä kuin hienommiksi koetut ja esitetyt eurooppalaiset.¹⁶ Toisaalta juomapelitkin ovat alunperin peräisin "hienostuneista" kulttuureista, kuten edellä käsitelty *kottabos*.

Alkoholin käyttöön liittyvät oppaat ja pohdiskelut ovat usein kehottaneet kohtuuteen ja samalla olleet kuitenkin melko kaukana todellisuudesta.¹⁷ Eivät antiikin filosofitkaan käsitelleet *kottabosta* kirjoissaan, mutta kuitenkin peliä harrastettiin. Tämän tutkielman tehtävänä on siis osaltaan esitellä tätä aikaisemmin vähän käsiteltyä alkoholinkäytön osaa.

Maljannostokulttuuri on erittäin merkittävä osa erityisesti ruotsalaisia pöytätapoja: illan aikana kohotetaan malja monta kertaa eri henkilöille pöydän ääressä.¹⁸ Juomapelejä voidaan verrata omalta osaltaan maljannostoihin, kun ajatellaan, että osallistujat nostavat maljaa TV-sarjan tai elokuvan tapahtumille. Tähän liittyy vielä usein se, että esiintyvän tapahtuman yhteydessä joku huutaa kyseisen säännön tai osan siitä. Esimerkiksi MacGyver-juomapelissä linkkuveitsen näkyessä kuvassa joku voi huutaa "Linkkari!" ja kaikki ottavat huikan.

Turunen ei käsittele kirjassaan suoraan juomapelejä, mutta hänellä on kilpajuomista käsittelevä luku. Tämä luku kuitenkin auttaa erottamaan kilpajuomisen juomapeleistä tietyillä osa-alueilla. Kilpajuomisen ja juomapelin tärkein ero on kilpailuhengen intensiteetti, juomapeleissä tärkeintä on hauskanpito, mutta kilpaa juodessa on kyse kunniaista ja tarkoituksena on juoda muut "pöydän alle" ja olla viimeinen tolpillaan. Kulttuurissa kilpaa juomista on pidetty tärkeänä miehisyysosoituksena ja kieltäytyminen juomakisasta on merkinnyt kasvojen menettämistä.¹⁹ Tutkijan tiedossa ei ole tilanteita, joissa juomapelit olisivat aiheuttaneet jollekulle kasvojen menetyksen tai aiheen pitää jotakuta vähäpätöisempänä sen vuoksi, että hän on jättänyt osallistumatta tai kestänyt huonosti.

16 Turunen 1999, 25

17 Turunen 1999, 28

18 Turunen 1999, 153

19 Turunen 1999, 169 - 170

Nyt, kun on selvitetty juomapelien luonnetta sekä pelitutkimuksen että alkoholitieteiden osalta, voidaan hahmotella työmääritelmä tutkimuksen loppuosaa varten. Juomapelien voidaan sanoa olevan leikkimielistä sääntöjen mukaista sosiaalista alkoholin nauttimista, jossa jokainen keskittyy lähinnä omaan suoritukseensa ja tarkoituksena on hyvän mielen ja rentoutumisen saavuttaminen. Mikäli tutkimusaineisto antaa aihetta määritelmän muuttamiseen, sitä käsitellään uudelleen aineiston analysoinnin jälkeen.

3. Aineiston analysointi

Tutkielman tässä osiossa esitellään tutkimuksen aineisto ja analysoidaan se, jotta saadaan selville vastaukset tutkimuskysymyksiin. Aineistoa käsitellään asteittain aina korkeammalle teoreettiselle tasolle siirtyen. Aluksi käsitellään vain absoluuttisia tuloksia, jotka näkyvät suoraan tutkimuslomakkeista. Tämän jälkeen listätään muutamia muuttujia, joiden kautta laajennetaan tulosten sovellettavuutta.

3.1. Aineiston esittely

Tutkimuksena on aineistona kolmesta juomapelitapahtumasta kerättyä dataa. Nämä juomapelit ovat kaikki Turun yliopiston opiskelijajärjestöjen järjestämiä tapahtumia. Tapahtumat ovat Turun Yliopiston Satakuntalais-Hämäläisen Osakunnan järjestämä MacGyver-juomapeli, Turun Yliopiston Savo-Karjalaisen Osakunnan järjestämä Salaiset kansiot ('X-Files') -juomapeli ja englantilaisen filologian ainejärjestö Anglican järjestämä Pasila-juomapeli. Kaikkien näiden juomapelien säännöt ovat tutkimuksen liitteinä, jotta käy ilmi, mitä sääntöjä on käytetty kuhunkin sarjaan. Sarjoista on uitenkin useita eri sääntökokoelmia, jotka vaihtelevat luonteeltaan ja intensiteetiltään. MacGyverin ja Salaisten kansioiden säännöt on hankittu internetistä ja Pasilan säännöt on kehitetty Satakuntalais-Hämäläisen osakunnan piirissä.

Tutkimuksen tarkoituksena on pohjimmiltaan ollut selvittää erot juomapelien

rasittavuudessa ja sitä kautta kehittää metodi, jolla juomapelejä voidaan vertailla. Tutkimus toteutettiin lomakeella, johon tutkija merkitsi aina "tukkimiehen kirjanpidolla" viivan kun sääntöjen mukaan tuli ottaa huikka. Lomakkeeseen merkittiin myös aina kyseisen sarjan ja jakson nimi tai numero sekä jakson kesto. Data on siis hyvin numeerista vielä tässä vaiheessa.

Sääntöjen tulkinta juomapelitilanteessa oli hyvin kollektiivista, eli joissain tilanteissa pelaajien yhteinen konsensus oli sitä mieltä, että tuli ottaa huikka. Tutkimukseen on otettu mukaan kaikki huikat, jotka perustuvat suoraan sääntöihin tai kollektiivisen konsensuksen mukaiseen tulkintaan. Ylimääräistä juomista ei ole siis otettu huomioon, koska se ei vaikuta itse pelin rasittavuuteen, vaan sitä voi jokainen pelaaja harrastaa omallakin ajallaan.

3.2. Rasittavuuden mitta: huikkaa/min

Tässä tutkielmassa päädyttiin aineiston analysoinnin kautta käyttämään juomapelin rasittavuuden mittana arvoa 'huikkaa/min', joka lasketaan siten, että kun on saatu kirjattua kaikki jakson aikana otetut sääntömääräiset huikat, jaetaan niiden lukumäärä jakson kestolla minuutteina.

Esimerkki 1

Pasila S01E01

Jakson kesto: 25 min Huikkaa/jakso: 64

Rasittavuus: $64/25$ huikkaa/min = 2,56 huikkaa/min

Kun jokaisesta katsotusta jaksosta on selvitetty nämä arvot, voidaan laskea sarjan keskiarvo. Taulukossa 1 on kaikkien kolmen tutkimuksessa mukana olleiden sarjojen rasittavuuden keskiarvot.

Sarja	Jakson kesto (min)	Huikkaa/jakso	Huikkaa/min
Salaiset kansiot	45	40,5	0,9
MacGyver	58,5	64,5	1,14

Pasila	25	55	2,2
--------	----	----	-----

Taulukko 1: Juomapeliin rasittavuuden keskiarvot

Tuloksista huomataan jo selkeitä eroja juomapeliin välillä, eli Pasilan arvot ovat yli kaksinkertaiset Salaisiin kansioihin verrattuina. Seuraavaksi on selvitettävä, mikä on rasittavuuslukujen konkreetinen vaikutus, eli kuinka paljon juomapeleissä kulutetaan alkoholia.

Yksi selkeä huomio tässä vaiheessa on se, että yksittäisten sääntölauseiden lukumäärällä ei ole suoraa yhteyttä huikkien lukumäärään. Salaiset kansiot -pelin säännöissä on paljon enemmän lauseita kuin Pasilan tai MacGyverin säännöissä, joissa on keskenään yhtä monta lausetta.

3.3. Huikan koko

Jotta tutkimuksessa voidaan edetä seuraavalle tasolle, eli selvittää keskimääräinen alkoholinkulutus pelin aikana, tulee määrittää yhden huikan keskimääräinen koko. Tätä varten tehtiin kolme koesarjaa, kaikki MacGyver-juomapelin aikana. Koehenkilö nautti 0,5 litran juoman pelin aikana huikka kerrallaan siten, että juoman avaus- ja loppumishetki merkittiin kirjanpitoon. Tällä tavoin voidaan laskea, kuinka moneen huikkaan juoma riitti. Tutkimuksen tulokset ovat taulukossa 2.

Olut	Juoman koko (l)	Riittävyys (huikkaa)	Huikan koko (l)
1	0,5	40	0,01
2	0,57	73	0,01
3	0,5	80	0,01

Taulukko 2: Huikan koon määrittäminen (kahden desimaalin tarkkuudella)

Huikan koko on tutkimuksessa määritetty kahden desimaalin tarkkuudella, mikä tarkoittaa samalla senttilitran tarkkuutta. Tämä on alkoholitieteiden kannalta merkittävä yksikkö, koska suuri osa ravintola-annoksista ja myös pullojen koosta ilmoitetaan senttilitroina.

Taulukon mukaan yhden huikan keskimääräinen koko on siis yksi senttilitra.

Tässä on tutkittu vain oluthuikan kokoa koehenkilön mieltymyksestä johtuen. Tutkimusta on myöhemmin varmasti mahdollista laajentaa muihin juomatyyppeihin. Voidaan kuitenkin melko turvallisesti olettaa tämän tutkimuksen osalta, että huikan keskimääräinen koko on suunnilleen sama miedoille juomille.

Huikan kokoa määritettäessä on käytetty MacGyver-peliä sen vuoksi, että se on rasittavuusindeksiltään keskimäinen, eikä se sisällä sääntöjä, joissa määrätään ottamaan jotain muuta kuin yksi huikka. Salaiset kansiot -pelissä esimerkiksi on sääntöjä, joissa tulee ottaa kaksi huikkaa tai isompi hörppy. Näissä tilanteissa tapahtuu helposti kirjanpidollisia virheitä, joten MacGyverin dataa voidaan pitää luotettavampana.

3.4. Juoman kulutus juomapeleissä

Tässä vaiheessa, kun on selvitetty huikan koko ja eri juomapelien rasittavuus, voidaan yhdistää nuo kaksi arvoa, ja selvittää todellinen juoman kulutus peleissä. Tämä on helppo toimitus, jossa kerrotaan keskenään rasittavuus ja huikan koko. Tuloksena on tällöin juoman kulutus minuutissa. Vielä kun tämä arvo kerrotaan 60:llä, saadaan selville, kuinka paljon juomaa keskimäärin pelaaja kuluttaa tunnissa. Eri juomapelien keskimääräiset tuntikulutukset ovat taulukossa 3.

Peli	huikkaa/min	aika (min)	huikan koko (l)	kulutus tunnissa (l)
Salaiset kansiot	0,9	60	0,01	0,54
MacGyver	1,14	60	0,01	0,68
Pasila	2,2	60	0,01	1,32

Taulukko 3: Juoman keskimääräinen kulutus tunnissa

Tässä vaiheessa nähdään, mitkä ovat eri juomapelien konkreettiset erot: Pasila-juomapelissä kuluu tunnissa yli kaksinkertaisesti alkoholia Salaisiin kansioihin verrattuna. Myös huomataan, että suhde on sama kuin vertaillaessa minuuttikohtaista huikkamäärää.

Tässä vaiheessa tutkimuksessa on kuitenkin jo mukana yksi empiirinen taso enemmän, eli kokeellisesti määritetty huikan koko. Tämän tutkimuksen tarkoitus ei ole kattavasti määrittää kaikkia mahdollisia muuttujia, vaan selvittää perusmetodin toimivuus, kun tärkeimmät muuttujat otetaan huomioon.

4. Yhteenveto

Tämän tutkimuksen aikana on saavutettu kaksi asiaa, juomapelin määritelmä ja vertailevan tutkimusmetodin peruseriaatteet. Määritelmää koskeva saavutus on ensisijaisesti teoreettinen ja koskee erityisesti TV-sarjajuomapeliin luonnetta alkoholitieteissä ja toisaalta myös pelitutkimuksessa. Saavutettu määritelmä toimii tämän tutkimuksen pohjana erittäin hyvin, sillä se sisältää kaikki tutkimuksessa käsitellyt osa-alueet, eli säänot ja huikat.

Juomapelin tieteellistä määritelmää tulee kuitenkin tulevaisuudessa tarkastella edelleen, jotta sillä voidaan kattaa myös muut juomapelit. Tätä varten täytyy tutkia erityisesti lisää juomapelejä ja niiden sääntöjä, jotta erilaisten pelien perusluonne saadaan selville. Pelkkien teoreettisten lähtökohtien perusteella ei voi järkevästi määritellä juomapelejä, koska ne ovat niin omanlaisensa kategoria sekä alkoholitieteissä että pelitutkimuksessa.

Juomapeliin erikoislaatuinen luonne vaatii myös omanlaisensa metodologian, jota on tässä tutkimuksessa pyritty muotoilemaan vertailevalta pohjalta. Tutkimuksessa esitetty vertailuarvo 'huikkaa/min' kuvaa perustellusti juomapeliin keskinäistä rasittavuuseroa, ja tutkimuksessa todettiin selkeät erot eri pelien välillä. Toisaalta, kuten tutkimuksessa huomattiin, tämä arvo voidaan helposti muuttaa konkreettiseksi juomamääräksi, joka kuuluu tietynä aikana peliä pelatessa. Metodilla voidaan siis suhteuttaa juomapelit juomiseen yleensä.

Tälle tutkimukselle on olemassa monia jatkosuuntia, tärkeimpänä voidaan mainita kolme erityyppistä polkua. Yksi polku jatkaa juomapeliin vertailua, ja siinä mukaan otetaan myös muut kuin TV-sarjajuomapelit. Tällöin saadaan kattavampi vertailu myös juomapeliin tyyppien välillä. Tämä tutkimussuunta vaatii kuitenkin myös laajemman metodologisen

vertailun. Toinen tutkimuspolku keskittyy alkoholin kulutuksen määrittämiseen, eli tutkimus perustuu vielä enemmän empiriaan ja tilastoihin. Päämääränä on saada juomapelien kulutus absoluuttisena alkoholina. Kolmas merkittävä tutkimuspolku rinnastaa juomapelit alkoholinkäyttöön yleensä. Tätä varten tarvitaan tilastollista dataa myös muista tapahtumista, joihin liittyy paljon alkoholinkäyttöä.

Lähteet

Primäärilähteet

MacGyver-juomapelin säännöt

<http://www.uusitalo.info/blog/2005/10/01/macgyver-juomapeli/>

Pasila-juomapelin säännöt. Turun Yliopiston Satakuntalais-Hämäläinen Osakunta

Salaiset kansiot -juomapelin säännöt

<http://www.webtender.com/handbook/games/x-files.game>

Sekundaariset lähteet - painetut

Heimo Olli – Pajunen Elina, Absintin vaikutus karjalanpiirakoiden tuottamaan kulinaariseen makuelämykseen. Turku 2005.

Huizinga Johan, HOMO LUDENS: A Study of the Play Element in Culture. Lontoo 1949.

Turunen Ari, Humalan henki eli juomatapojen tarina. Jyväskylä 1999.

Sekundaariset lähteet – ei painetut

Kottabos-pelin historia

http://penelope.uchicago.edu/~grout/encyclopaedia_romana/greece/hetairai/kottabos.html

Wikipedia-artikkeli: Drinking game

http://en.wikipedia.org/wiki/Drinking_game

Wikipedia-artikkeli: Flippy cup

http://en.wikipedia.org/wiki/Flippy_cup

Wikipedia-artikkeli: Juomapeli

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Juomapeli>

Liitteet

LIITE 1: MacGyver-juomapelin säännöt

MacGyver-juomapeli

Säännöt:

Huikka otetaan joka kerta, kun:

Tulee MacGyver-tunnari

Tulee epämääräisiä kasarirumpufillejä

Tulee räjähdys

MacGyver löytää jotain

MacGyver keksii jotain

Joku kysyy "What are you doing?" MacGyveriltä

MacGyver selittää mitä hän tekee

MacGyver selittää miten aineet reagoivat keskenään

Joku sanoo MacGyver

Joku sanoo Phoenix-foundation

MacGyver moralisoi

MacGyver hivelee takatukkaansa

MacGyver puistelee kättään lyötyään pahista

MacGyver käyttää linkkaria

MacGyver sanoo: "We need a diversion!"

Paljastuu, että MacGyverillä on ollut elämää vakavampi suhde jakson sankarittareen

Pahikset kuullostavat dorkilta

Näkyy alaspäin laskeva pommi tms. laskuri.

Ylimääräistä juomista ei ole kielletty.

LIITE 2: Salaiset kansiot -juomapelin säännöt

X-Files Drinking game

One Sip:

- Mulder utters a wry witticism or "Mulderism" (two sips if Scully actually smiles as a result).
- Mulder or Scully smile.
- See numbers 10, 13, or 10/13 (Chris Carter's wife's birthday), or 11/21 (Chris Carter's birthday). We don't really know which is whose birthday.
- Any character, including Mulder or Scully, shows their badge.
- Mulder is called "Fox."
- Scully is called "Dana."
- Mulder eats sunflower seeds.
- Reference is made to Mulder's obsession with porn.
- Mulder talks to Deep Throat or Mr. X.
- A computer does something computers cannot do.
- You see Smoking Man (smoking or not).
- Mulder or Scully call each other on cell phone and say, "It's me" or "Where are you?"
- Scully gives some long "scientific" explanation.
- Scully does an autopsy.
- Mulder or Scully is using a car-battery-powered Super-Flashlight.
- Mulder happens to know/notice some obscure fact which later helps solve the case.
- Scully misses the proof of a paranormal event.
- Mulder goes into a dark room and yells, "SCULLY!?!"
- Scully goes into a dark room and yells, "MULDER!?!"
- Scully calls a connection/evidence "purely circumstantial" or "scientifically impossible."
- Skinner is seen outside of FBI Headquarters.
- Lone Gunmen appear/are consulted.
- Mulder loses or destroys his overcoat, and later appears wearing it again as if nothing had happened.

Two sips:

- Scully happens to know/notice some obscure fact which later helps solve the case.
- Scully gets kidnapped.
- Mulder and Scully actually touch each other, anywhere, anyhow.
- Smoking Man smokes in front of a "No Smoking" sign.
- Mulder's sister is mentioned (by him or anyone else).
- Mulder actually watches porn, or there is physical evidence of porno.
- Mulder puts a masking-tape X on the window.
- Scully wears any footwear other than pumps.
- Scully tells Mulder to "get some sleep."
- A mutant/alien/monster kills someone.
- Mulder is called "Spooky."
- Scully is called "Starbuck."
- Mulder is seen in his underwear or a Speedo swimsuit.
- Scully smokes a cigarette, or Mulder has a drink.
- Mulder or Scully actually shoot their guns.

- They drive a car other than a Ford Taurus.
- Scully drives.
- Credits say something other than "The Truth is Out There."
- Mulder or Scully have a date or romantic encounter (not with each other).
- Well-Manicured Man (or any other of the mysterious cabal) appears.

One Big Gulp:

- Mulder and Scully kiss or say, "I love you."
- You actually see an alien or UFO.

LIITE 3: Pasila-juomapelin säännöt

- PASILA -JUOMAPELI -

HUIKKA OTETAAN JOKA KERTA KUN...

...tunnari soi

...sireeni soi

...katsotaan huomenta ihmiset ohjelmaa

...joku pelaa pleikkaa

...huudetaan lääkkeet

...joku kysyy tutista / Pöysti selittää tutista

...joku kysyy "missä Pöysti on?"

...REPOMIES

...kiroilee

...vaihtaa mieltään

..."ei ole hyvä..."

...vetää lääkkeet

...selittää / hourailee

...ROUTALEMPI

...sanoo "jännä juttu"

...huudetaan "hiljaa"

...PÖYSTI

...on treffeillä

...mielistelee naista

...haukkuu / moralisoi / demoralisoi / mainostaa

...vaihtaa mieltään

LIITE 4: Tutkimuslomake

KuITDK Antti Kaunismäki Juomapelitutkimus

Juomapelien rasittavuuden selvittämiseen käytettävä lomakepohja

(Juomapelin säännöt listattava liitteessä)

Sarja/elokuva: _____

Jakso _____

Kesto(min) _____

Huikkien lukumäärä:

Yhteensä _____

Huikkaa/min _____