

## ARTIKKELI

# ”Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille”

## MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008

JAAKKO SUOMINEN  
[jaakko.suominen@utu.fi](mailto:jaakko.suominen@utu.fi)**Tiivistelmä**

Artikkelissa käsittelen suomalaisen pelikulttuurin itseymmärryksen rakentamista pelijournalistisissa käytänteissä. Artikkelini perustuu keskeisen suomalaisen tietotekniikan harrastelehden, *MikroBitin* peliarvostelujen 1984–2008 sisällönanalyysiin ja erittelyyn. Olen tutkinut, miten peliarvosteluissa viitataan yhtäältä muihin mediakulttuurin muotoihin (televisio, elokuvat, kirjallisuus, sarjakuvat, mediaurheilu ja uutistapahtumat jne.) ja toisaalta aiempiin digitaalisiin peleihin, pelityyppeihin ja pelintekijöihin. Sisällönanalyysin tavoitteena on ollut selvittää pelikulttuurin oman historiatietoisuuden syntymistä ja mahdollisia muutoksia sekä pelikulttuurin historiallisen ymmärryksen suhdetta laajempiin mediakulttuuriin konteksteihin. Lähtökohtahypoteesini pelikulttuurien sisäisten viittausten kasvusta ja monipuolistumisesta ja muiden mediakulttuuristen viittausten vähentymisestä on empiirisessä tutkimuksessa osoittautunut osin vääräksi, vaikka arvostelujen sisäiset muutokset viittaavatkin siihen, että pelialan toimijoiden alan sisäinen historiatietoisuus on lisääntynyt.

Asiasanat: *pelijournalismi, peliarvostelut, pelien kulttuurihistoria, laadullinen sisällönanalyysi, MikroBitti*

**Abstract**

The article introduces methods how to do research on game journalistic practices and construction of self-understanding of game cultures. The paper presents preliminary results of the study of Finnish digital game reviews, retrieved from a major computer hobbyist magazine, *MikroBitti*, 1984–2008. The results are based on a qualitative content analysis of 592 reviews (from two magazine issues per year). The aim of the study has been to examine how game journalists refer, on one hand to other popular media cultural forms and products such as television series, cinema, comics, literature, sports, news, board games, and on other hand to other digital games, game genres, genre-hybrids, game producers, national game product styles as well as game designer auteurs. The paper argues that by using these references and allusions game journalists construct bit by bit historical understanding of digital gaming as a particular popular media cultural form. Even though the preliminary research hypothesis on increase of digital game cultural references and decline of other media cultural references in reviews has proven to be partially incorrect, the content analysis of reviews hints that historical self-understanding of game cultural actors as well as gaming industry has grown and been enriched since the 1980s.

Keywords: *game journalism, game reviews, cultural history of digital gaming, qualitative content analysis, MikroBitti magazine, Finland*

## Johdanto

Jos et tiedä, miksi vanhat pelaajat itkevät 90-luvun seikkailujen perään, Sam & Max Season 1 paljastaa syyn. Peli on kuin suoraan LucasArtsin kulta-ajoilta. (*Tapio Berschewsky: Sam & Max Season 1 -pelin arvostelu, MikroBitti 12/2007*)

Viimeisen kolmen vuosikymmenen aikana digitaalinen pelaaminen on monipuolistunut.<sup>1</sup> Uudet laiteympäristöt ja pelityypit ovat olleet yhteydessä pelaajakunnassa tapahtuneisiin muutoksiin. Samaan aikaan myös pelejä koskeva julkisuus on muuttunut. Peliarvostelut, joiden julkaiseminen oli pitkään tietokonealan erikoislehtien yksinoikeutta, näkyvät nykyään televisiossa, Internetissä, sanomalehtien nuoremmalle lukijakunnalle suunnatuissa viikkolehdistä ja yleisaikakauslehdissä, usein tosin lyhyinä ”tulitikkolaatikkokritiikkeinä” (Saarenmaa 2009, 88). Samanaikaisesti – tai jo aiemmin – myös Suomessa on levitetty pelkästään digitaalisiin peleihin keskittyviä julkaisuja. 1980-luvulta tähän päivään pelijournalismi on muuttunut, ja tämän artikkelin tehtävä on valaista muutosprosessia erityisesti suomalaisten peliarvostelujen eli journalistisen pelikritiikin<sup>2</sup> näkökulmasta.<sup>3</sup> Peliarvostelutoiminta on keskeinen osa pelijournalismia. José P. Zagal ja kumppanit (2009) ovat jopa väittäneet, että arvostelut ovat vieneet huomiota pois muista mahdollisista pelijournalismin lajeista, kuten pelialaan liittyvistä kriittisistä ja analyttisistä pohdinnoista. Täytyy tosin huomioida, että peliarvosteluihin liittyy useita julkaisu- ja maakohtaisia eroja.

Tietokonepelien osalta journalistisen kehityksen alku voidaan Suomessa asettaa 1970-luvun lopun ja 1980-luvun alun erikoisharrastuslehtiin (*Proessori 1977–, Tietokone 1982–* ja *MikroBitti 1984–*) sekä tietokonekerholehtiin, jotka alkoivat julkaista pelien ohjelmalistauksia mikrotietokoneiden harrastajien tarpeisiin (Saarikoski 2004; Saarikoski & Suominen 2009).<sup>4</sup> Myös *Tekniikan Maailma* seurasi säännöllisesti viihdepelilaitteiden kehitystä 1970-luvulta lähtien (Suominen 1999). Kaupallisten pelien arvosteluja julkaistiin erityisesti 1984 aloitaneessa Tecnopressin *MikroBitti*-lehdessä, joka laajensi pelejä koskevaa kirjoittelua myös taustoittaviin artikkeleihin.<sup>5</sup> Varhaisista mikrotietokoneharrastajille

suunnatuista lehdistä puolestaan A-Lehtien *Printti* (1984–1987) pitkälti ohitti pelit keskittyen tietotekniikan käytön muihin osa-alueisiin, mikä kertoi omalta osaltaan tietokoneen käytön kaksinapaisesta jaottelusta. Tietokoneharrastus jakautui yhtäältä jossain määrin arveluttavana pidettyyn viihdekäyttöön ja toisaalta toivottuun hyötykäyttöön.

MikroBitti ja sen tietynlaiset seurannaiset, Commodore-harrastajien *C=lehti* (1987–1992), *Tietokonepelien vuosikirja* (1987–1991), *Pelit* (1992–) sekä *Peliasema* (1998–2002), toimivat suomalaisen pelijournalismin suunnannäyttäjinä.<sup>6</sup> Näiden julkaisujen piiristä nousivat myös ensimmäiset laajemmin (mikrotietokonekulttuurin sisällä) tunnetut miespuoliset peliarvostelijat ja -toimittajat, kuten Niko Nirvi ja Jyrki J. J. Kasvi. Taustaltaan arvostelijat olivat aluksi nuoria, varhaisimmassa vaiheessa joskus jopa alle 20-vuotiaita peliharrastajia, joiden kirjoitustaidot karttuivat käytännön toimitustyötä tekemällä. Mukana oli myös vähän vanhempia kirjoittajia.

Vaikuttaa siltä, että varsinkin aluksi lehtien peliavustajat kirjoittivat pitkälti omien mieltymystensä mukaisesti, mutta varsin nopeasti muun muassa *MikroBittin* toimitus alkoi kehittää lehteä lukijoiden tarpeista käsin (päätoimittaja Markku Alasen päiväämätön muistio, syksy 1988). Lehden linjanmuutokseen vaikuttivat niin lukijatutkimukset kuin suora lukijapalautekin, kun lukijoiden huomattiin olevan peleistä kiinnostuneita (Saarikoski 2004, 244). Toiminnallaan peliarvostelijat rakensivat omalta osaltaan pelikulttuurille tai -kulttuureille<sup>7</sup> omaa identiteettiä sekä historiatietoisuutta viittaamalla arvosteluissa aiempiin peleihin, pelityyppeihin, pelintekijöihin sekä muuhun populaariin mediakulttuuriin, kuten elokuvaan, sarjakuvaan, kirjallisuuteen, urheiluun tai tv-sarjoihin. Populaari mediakulttuuri oli se konteksti, johon uusi toiminnan muoto, digitaalinen pelaaminen, linkittyi vahvimmin. Arvostelijat käyttivät – ja käyttävät yhä viittauksia – koska viittaukset kontekstualisoivat arvosteltavia pelejä ja kertovat lukijalle arvostelijan ammatitaidosta. Viittauksien avulla arvostelijat rakensivat pelikulttuurin yhteisyyttä, lehden tekijöiden ja lukijoiden jaettua toiminta-alueita.

Uusi peli merkityksellistyy suhteessa aiempiin pelien ja pelaamisen käytänteisiin tai yleisön tuntemiin muihin asioihin ja kiinnostuksen kohteisiin. Esimerkiviittausten avulla arvostelijat selittävät ja tekevät pelejä ymmärrettäväksi lukija-

kunnalle, mutta yhtä lailla lukijat merkityksellistävät yhtymäkohtien kautta pelejä niitä pelatessaan tai hakiessaan niistä tietoa tai keskustellessaan niistä. Tässä artikkelissa tutkin, miten pelihistoriallisen identiteetin rakentaminen käytännössä toimii peliarvosteluissa. Mistä elementeistä pelikulttuurin historia-tietoisuus muodostui ja miten se on muuttunut? Miten historiatietoisuus on rakentunut peliarvosteluissa yhtäältä suhteessa digitaalisen pelaamisen ja pelituotannon muotoihin ja toisaalta suhteessa muihin populaarin mediakulttuurin muotoihin?

Tutkimus on monessa mielessä ajankohtainen. Peliarvostelut ovat keskeinen osa pelijournalismia, ja vaikka pelejä on tutkittu osana laajempaa yhteiskunnallista ja kulttuurista kontekstia, pelijournalismin tutkimus on ollut varsin vähäistä (poikkeuksena esim. Saarikoski 2004; Nieborg & Sihvonen 2009; Zagal, Ladd & Johnson 2009). Ja vaikka esimerkiksi journalistisia elokuva-, kuvataide- ja kirjallisuuskritiikkejä on tutkittu yksittäisten teosten tai taiteilijoiden vastaanoton tai kriittikoprofession kehittymisen näkökulmista (ks. esim. Kivimäki 2001; Lehtisalo 2009; Laine 2009), pelikritiikien tutkimus puuttuu joukosta. Siinä missä journalistisen elokuva- ja tv-kritiikin pitäisi olla osa audiovisuaalisen mediakulttuurin tutkimuksen kohde ja lähde (Lehtisalo 2009, 4), myös pelikritiikien tutkimuksen pitäisi olla osa digitaalisen kulttuurin tutkimusta. Peliarvosteluilla on tärkeä yhdistävä merkitys pelituotannon, tuotteiden ja yleisön välillä, vaikka yhdistäminen on muuttumassa muun muassa Internetin keskustelupalstoilla käytävän pelaajien omaehtoisen pelejä koskevan keskustelun myötä.

Journalistisen pelikritiikin tutkimusta perustelee myös alan erityisyys. Pelikritiikki eroaa edellä mainituista kritiikin lajeista. Vertailukohtaa voi hakea ehkä fanzine-tyyppisestä kritiikin perinteestä (esim. tieteisfiktio arvioinnit, ks. Hirsjärvi 2009, esim. 158–169) tai uusmediatuotteiden kritiikeistä (esim. multimedial, dvd- tai bluray-tallenteiden arviot). Pelikritiikin ja koko pelijournalismin kehitystä saattaa kuitenkin haitata tietynlainen yleinen ja historiallinen aliarvostus, minkä Veijo Hietala (2009) näkee olevan myös televisiokritiikin kehittymättömyyden takana.

Tämä artikkelin erityisyys on se, että mediamuodon kritiikin tutkimusta tarkastellaan historiakulttuurisessa viitekehityksessä. Tutkimuksen keskeisenä teo-

reettisena taustana toimivat ajatukset *historiatuotannosta* ja *historiakulttuurista*. Historiakulttuuri on nykykulttuuria, joka muodostuu menneisyyden kohtaamisen muodoista, tavoista, tapahtumista sekä menneisyydelle annetuista merkityksistä ja ylläpitämisen käytänteistä muun muassa kouluopetuksen, museoiden, näyttelyjen tai arkistojen avulla.<sup>8</sup> Ruotsalainen historiakulttuurin professori Peter Aronsson määrittelee historiakulttuurin (historiekultur) lähteiksi, artefakteiksi, tavoiksi, rituaaleiksi ja menneisyysviittauksiksi, jotka tarjoavat ilmeisiä mahdollisuuksia muodostaa linkkejä menneen, nykyisen ja tulevan välillä. Varsinainen linkitys tapahtuu historian käyttönä tai historiatuotantona (historiebruk). Se on legitimoimis- ja merkityksellistämisen prosessi, jossa osia historiakulttuurista aktivoidaan käytännöllisiksi kokonaisuuksiksi. Historiatietoisuus (historiemetvetande) tarkoittaa käsityksiä menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden yhteyksistä. Näitä yhteyksiä ohjataan, vakiinnutetaan ja uudistetaan historian käytön avulla. Aronsson toteaa, että tiettyssä mielessä historiakulttuuri asetetaan näytteille historian käytön avulla. Tällöin historiatietoisuus muodostuu. (Aronsson 2005.)

Digitaalisen pelaamisen kontekstissa muun muassa juuri peliarvostelut ovat historian käytön työvälineitä ja pelijulkaisut näyttämöitä, joiden avulla historiatietoisuus muodostuu sekä kokee jatkuvaa muodonmuutosta. Peliarvostelijat ovat voineet aktiivisesti määrittää tiettyjen pelituotteiden merkittävyyttä ja suhdetta aiempiin peleihin ja pelikulttuurin ilmiöihin: ”Aiemmissa *Quest for Glory* -peleissä Sierra sekoitti graafisen seikkailun täysiveriseen roolipelin runkoon. Osat 1 ja 2 olivat merkittävä osa roolipelien historiaa.” (Jukka O. Kauppinen: *Quest for Glory 3. Wages of War* -pelin arvostelu, *MB* 12/1992, 59)

Edellisessä katkelmassa *historiapuhe* (ks. myös artikkelin loppuluku) on näkyvää ja kumpuaa tunnustetun peliklassikon jatko-osan käsittelystä. Se voi kuitenkin olla myös hienovaraisempaa ja implisiittisempää kuten monet jatkossa käsiteltävät esimerkit tulevat osoittamaan.

## Tutkimusaineisto ja menetelmä

Tutkimuksen päälähteenä ovat *MikroBitti*-lehden peliarvostelut 1984–2008. Vaikka MikroBitti ei ole koskaan keskittynyt pelkästään peleihin ja sen merki-

tys pelijulkaisuna on vähentynyt suhteessa muihin medioihin ja julkaisuihin, lehden avulla on mahdollista koostaa pitkä ja yhtenäinen peliarvostelujen aikasarja. *MikroBitti* on ollut kauan myös levikiltään Suomen merkittävin tietokonealan aikakauslehti, vaikka levikin lisäksi huomiota on kiinnitettävä pelien painoarvon muutoksiin lehden toimituspolitiikassa.<sup>9</sup> Lehden levikki nousi heti julkaisun aloittamisen jälkeen yli 40 000 kappaleeseen mutta kävi 1980–1990-lukujen vaihteessa aallonpohjassa. Levikin laskua selittää muun muassa spin-off-julkaisujen<sup>10</sup> lanseeraaminen. Commodore-tietokoneisiin keskittynyt C=lehti ja tavaltaan sen seuraajaksi perustettu *Pelit*-lehti veivät osan lukijoista.

1990-luvun alun talouslaman jälkeen *MikroBitin* suosio nousi nopeasti saavuttaen huippunsa, yli 100 000 kappaleen levikin, 2000-luvun alussa. Viime vuosina levikki on taas kääntynyt laskuun *MikroBitin* fuusioituttua *Hifi*-lehteen ja tavoitellessa asemaa kodinelektronikan yleislehtenä.<sup>11</sup> Lehden lukijakunnassa tapahtuneiden muutosten suhdetta peliarvostelujen sisältöön ei tässä tutkimuksessa ole mahdollista arvioida.

Olen valinnut lähemmän tarkastelun kohteeksi jokaisen ilmestymisvuoden kaksi *MikroBitin* numeroa (toinen pääsääntöisesti joulukuulta ja toinen loppukevältä) ja niiden kaikki peliarvostelut tietyin poikkeuksin.<sup>12</sup> Vaikka kyseessä on

1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991	1992
44780	43282	41641	39346	37748	38841	40282	36524

1994	1996	1998	2000	2002	2004	2006	2008
33435	56691	71014	81898	86688	100127	102970	93364

Taulukko 1. MikroBitin levikki 1984–2008

Tiedot 1985–1990 ovat Petri Saarikosken Levikintarkastuksen vihkojulkaisuista kokoamia. Tiedot 1992 eteenpäin ovat *MikroBitti*-lehtien mediakorteista (perustuvat myös Levikintarkastus Oy:n lukuihin).

valikoitu otos, se on edustava. Analyysivaiheessa näkyi aineiston kyllääntyminen: peliarvostelujen rakenteellisista piirteistä syntynyt käsitys ei enää juuri muuttanut muutaman vuosikerran analyysin laajentuessa yli kahdenkymmen vuoden kattavaksi jaksoksi. Koko aikasarjan läpikäynti on kyllääntymisestä huolimatta mielekäästä, sillä se paljastaa pelien teknisten ominaisuuksien, pelityyppien, yksittäisten kirjoittajien toiminnan ja pelejä koskevan muistelukultuurin kehityskaaren. Ajallisesti ja määrällisesti kattava aineisto mahdollistaa myös samaan aineistoon perustuvat jatkotutkimukset.

Aineisto on käsitelty induktiivisen sisällönerittelyn ja analyysin keinoin (Pietilä 1976; Tuomi & Sarajärvi 2002; Seppänen 2005). Tutkimusta on ohjannut tietty kysymyksenasettelu ja lähtökohtahypoteesi, mutta peliarvosteluja koskevat havainnot ja niitä koskevat kokonaistulkinnat ovat syntyneet analyysiprosessin kuluessa. Tutkimuksen hypoteesina oli ajatus pelikulttuurin tietynlaisesta itenäistymisestä ja kypsymisestä: oletin, että muihin populaarikulttuurin muotoihin kohdistuvat sisältöviittaukset olisivat yleisempiä ja pelikulttuurin sisäiset viittaukset harvinaisempia lehden ensimmäisissä vuosikerroissa, jolloin pelaaminen ei ollut vielä saavuttanut yhtä vakiintunutta asemaa itsenäisenä populaarikulttuurin muotona. Hypoteesi osoittautui tutkimuksessa osittain vääräksi.

Tarkasteltavien lehtien valinnan jälkeen arvostelut on taulukoitu. Analyysiyksikköjen kirjaaminen taulukkoon tapahtui osittain epäkronologisesti edeten: aloitin taulukoinnin 1990-luvun puolivälin numeroista, en vuodesta 1984. Tämä oli tietoinen valinta, sillä kronologinen eteneminen olisi saattanut johtaa huomaamatta siihen, että tulkintakehikko olisi rikastunut kohti nykyaikaa aineistoon liittyvän ymmärryksen kasvaessa. Taulukkoon on kirjattu aineistoviitteitä yleensä suorina lainauksina tai jossain tapauksissa tiivistyksinä.<sup>13</sup> Taulukosta käyvät ilmi lehden numero, arvosteltu peli, arvostelija, peliviittaukset ja viittaukset muihin mediamuotoihin. Taulukkoon on samassa yhteydessä tehty myös alustavia tutkimushuomioita (sarakkeeseen ”Muuta”), ja olen koonnut myös erillisen arvostelija- ja vuosikohtaisen taulukon. Kaiken kaikkiaan lähiluvun kohteeksi valittu otos koostuu 592 peliarvostelusta ja sisältää 75 arvostelijan tekstejä.

MB 1989/04	Hostages	Teittinen, Petri		"Terrorismintorjunta on päivän sana Ranskassa, mistä todisteena on Infogramesin terrorismiaiheinen Hostages."	
MB 1989/04	Joan of Arc	Nirvi, Niko, Teittinen, Petri	"Pelin latauduttua tulee ensimmäisenä mieleen Cinemawaren "interaktiivinen elokuva" Defender of the Crown... Hohei, Joan of Arc peseekin DOTC:n kädet alhaalla", vertailuja jatkuvasti Defender of the Crowniin (Joan of Arcia pitävät paljon parempana"	"Keskiäika! Tuo ritareiden, pulaan joutuneiden neitojen ja Graalin maljan aikakausi. Joan of Arc sijoittuu ajallisesti niille seutumille, plus miinus parisataa vuotta."	Taas esillä termi "interaktiivinen elokuva"
MB 1989/04	L.E.D. Storm	Nirvi, Niko	"Moni kauemmin kuusnepulilla pelaillut muistanee vielä pelin "Bumping Buggies", missä hyppykykyiset kuplavolkkarit murskasivat kanssakilpailijoitaan... Yleiseen Gol-tasoon verrattuna kuitenkin ihan siedettävä."		Tällaisia "muistinvirkistyksiä" alkaa ilmestyä 1980-luvun loppupuolella
MB 1989/04	Leisure Suit Larry Goes Looking for Love in Several Wrong Places	Valkonen, Tero	"... Larryn kakkososa on, jos mahdollista, vielä parempi kuin ykkösosa."		Tuntuu siltä, että muutkin peliarvostelijat ovat tehneet jutuistaan mukaansatempaavia Niko Nirvin esimerkistä intoutuneena, sama pätee ehkä "klassikoimisdiskurssiin
MB 1989/04	Wanderer	Nirvi, Niko	"... Wanderer on vanhahko ranskalainen peli, jonka Elite osti ja muutti... Lopputuloksena on kolmiulotteisuus ilman kalliita erikoislaseja. Ja se jopa toimii siinä määrin, että haluaisinpa nähdä vaikka Eliten in glorious 3-D."		
MB 1989/12	Coloris	Tapaninmäki, Jukka	Aloitus sillä, että suomalainen peli suomalaiselta pelifirmalta, joka täyttää "Amersoftin vuosia sitten jättämää aukkoa", omaperäinen variaatio Tetricsestä	"Avesoftin Jyrki "Jyker" Kummola suostui paljastamaan, että he yrittävät ujuttaa pikapeliversion erääseen kolmoskanavalla pyörivään Speden viihdeohjelmaan. Siinä olisi hupia kerrakseen, kun Suomen julkikset äheltävät Coloriksen kimpussa."	Lehdessä myös Niko Nirvin laajempi juttu SimCitystä
			"Englannissa räpellyt Indy Action Game oli todella surkeaa katsottavaa ja pelattavaa, ainakin minun mielestäni. Odotinkin innolla amerikkalaisen Maniac Mansionista ja Zak McKrackenista tutun Lucasfilmin seikkalupeliä samasta aiheesta. Nyt peli on täällä ja täytyy	Viittaus Indiana Jones -elokuvaan, "Jos jokin asia on menestys, tehdään siitä varmasti tietokonepeli. Todella suuresta menestyksestä tehdään kaksi peliä, näin voidaan todeta Indiana Jones III:n	

Kuva 1. Esimerkkikuva analyysitaulukosta.

## Analyyisin tulokset

Käsittelen artikkelin tulososiossa ensin arvosteluissa tapahtuneita yleisiä muutoksia. Miten arvostelujen kriteerit ovat vaihdelleet? Miten arvostelujen laajuus ja taitto ovat muuttuneet? Millaisia erityispiirteitä yksittäisten peliarvostelijoiden tyyliissä on havaittavissa? Yleisten muutosten jälkeen syvennyn erittelemään pelikulttuurin sisäisten viitteiden ja muihin populaarikulttuurin muotoihin kohdistuneiden viittausten piirteitä.

Käsiteltävät piirteet kattavat vain jotakin peliarvostelujen osa-alueista. Pelien nettiarvosteluja tutkineet José P. Zagal, Amanda Ladd ja Terris Johnson (2009) ovat määritelleet yhdeksän arvosteluista löytyvää teemaa: kuvailu, omakohtaiset kokemukset, lukijan neuvominen, suunnitteluehdotukset, mediakontekstin luominen, pelikontekstin luominen, teknologia, suunnitteluhypoteesit ja teollisuus. Mainituista teemoista oman tutkimukseni kohteena ovat erityisesti kuvaukset, henkilökohtaiset kokemukset, media- ja pelikontekstit sekä peliteollisuus.

### ARVOSTELUISSA TAPAHTUNEET MUUTOKSET

Henkilökohtaisesti en juuri pidä tämän tyyppisistä peleistä, mutta Aito Masters -fani saattaa murskata kalloni ja innostua tästä tuotteesta. Kaipa se nukkekodin voittaa. Toivottavasti He-Man onnistuu ja saa Barbien ja puoli valtakuntaa.” (Niko Nirvi: *Masters of the Universe* -pelin arvostelu, *MB* 5/1987)

Arvosteluissa tapahtuneet muutokset liittyvät muun muassa yksittäisten peliarvostelijoiden toimintaan sekä pelityypeissä tapahtuneisiin muutoksiin. Vuosien varrella peliarvostelujen painoarvo ja laajuus on *MikroBitissä* vaihdellut. Vaihtelu kytkeytyy lehdessä tapahtuneisiin toimituksellisiin muutoksiin ja tietokonelehdistökentän kehitykseen. Alkuvuosien jälkeen arvostelujen laajuus kasvoi, mutta digitaalisen pelaamisen erikoislehtien myötä 1990-luvulla tilanne osittain vaihtui toisenlaiseksi. Toinen toimituspoliittinen muutos tapahtui 2004–2006, jonka kuluessa *MikroBitti* muuttui kodin viihde-elektroniikan yleisaikakauslehdiksi ja sulautti itseensä *Hifi*-lehden.

*MikroBitin* alkuvuosien (1984–1985) peliarvostelut olivat yleensä lyhyitä ja

kuvailevia. Lehdessä arvosteltiin monille eri kotimikroille tarkoitettuja pelejä, ja arvostelijakaarti oli laaja. Arvosteluissa nousi esille myös kysymys kloonipeleistä, sillä useat arvostelluista peleistä olivat *PacManin* (1980) ja vastaavien suosikkipeleiden kopioita. Lisäksi arvosteluissa annettiin jonkin verran konkreettisia vinkkejä muun muassa televisiokuvan säätämiseen parhaan mahdollisen pelikuvan aikaansaamiseksi (Seppo Tossavainen: *Minigolf*-pelin arvostelu, *MB* 4/1984). Voidaankin todeta, että pelikulttuurin sisäisen historian käyttö arvosteluissa oli niukempaa kuin myöhemmin. Lisäksi varhaisissa peliarvosteluissa näkyy osittain samantapainen painotus kuin varhaisissa elokuva-arvosteluissa: huomio kiinnitettiin tiettyssä mielessä yleisöattraktion ja teknologian luonteen kuvaamiseen (vrt. Kivimäki 2001, 295–296).

Niko Nirvin tulo *MikroBitin* avustajaksi 1986 merkitsi yhtä käännekohtaa suomalaisessa pelijournalismissa (ks. myös Saarikoski 2004, 246; Saarikoski & Suominen 2009).<sup>14</sup> Arvostelut pitenevät jonkin verran, ja Nirvi viljeli teksteissään huumoria sekä teki aiempaa enemmän viittauksia muihin populaarikulttuurin muotoihin. Nirvin teksteissä alkoivat lisääntyä myös viittaukset aiempiin peleihin, vähintään ”muistinvirkistykseenä” (Niko Nirvi: *L.E.D. Storm* -pelin arvostelu, *MB* 4/1989) ja pelityyppeihin. Hän kirjoitti Peter von Baghin elokuva-aiheista ohjelmaa mukailen ”elämää suuremmista peleistä” (*MikroBitti* 12/1986, 15–17. Ks. myös Saarikoski 2004, 246; Saarikoski & Suominen 2009, 25–26) ja *peliklassikoista* sekä käytti klassikkopeleistä usein akronyymilyhennyksiä: esimerkiksi DOTC tarkoitti *Defender of the Crownia* (1986) ja WTSS viittasi peliin *Where Time Stood Still* (1988). Nirvin omistautuminen ja innostus oli aivan poikkeuksellista ja vertautuu ”filmihullumaiseen” elokuvasuhteeseen. Nirvin tyyli sopii hyvin sellaiseen pelijournalistiseen, kokemuksellisuutta ja laaja-alaisuutta suosivaan tapaan, jonka Kieron Gillen nimesi 2004 *uudeksi pelijournalismiksi* (New Game Journalism, <http://alwaysblack.com/blackbox/ngj.html>). Nirvi, joka oli siis eräässä mielessä 20 vuotta aikaansa edellä, kuvaili arvosteluissaan eläytyen omaa pelaamistaan ja pääsi irrottelemaan erityisesti koko sivun mittaisissa peliarvosteluissa, joita *MikroBitti* julkaisi ajoittain. Nirvin aloitus oli käännekohta myös historiakulttuurisessa mielessä, nimenomaan siksi, että hän viittasi teksteissään aiempiin peleihin ja määritteli uusia pelejä ”historiallisiksi” tai ”klassikoiksi”<sup>15</sup>. Tällainen historiallistava

ja pian myös muisteleva puhetapa on seurannut suomalaisia peliarvosteluja siitä lähtien.<sup>16</sup>

Vaikuttaa myös siltä, että Nirvin tyyli toimi esimerkkinä useille muille peliarvostelijoille, joiden arvostelujen taso nousi, mikä tässä viittaa tekstin innostuneisuuteen sekä pelikultuurin tuntemuksen kasvuun. Toisaalta jälkeensä tarkasteltuna joidenkin satunnaisten arvostelijoiden tekstit vaikuttavat haaleilta Nirvi-kopioilta, koska heillä ei ollut esikuvansa taitoa kuvata elävästi pelitapahtumia. Heillä ei välttämättä ollut yhtä hyvää ja monipuolista pelialan ja populaarikulttuurin tuntemusta. Kuitenkin arvostelijoilla oli omat tavamerkinsä, ja esimerkiksi Jyrki J. J. Kasvin arvosteluissa (1985–1992) näkyy kiinnostus pelimekaniikan ja käyttöliittymäsuunnittelun kysymyksiin. Pelintekijänä tunnettu Jukka Tapanimäki (arvosteluja *MikroBittissä* 1989–1991, otoksessa 12 tekstiä) oli Nirvin lisäksi toinen, joka 1980–1990-lukujen vaihteessa aktiivisesti viittasi vanhoihin peliklassikoihin ja tarkasteli peleissä tapahtuneita muutoksia. Tapanimäen tyyliin liittyenä oli nimenomaan arvosteltavien pelien asiantunteva taustoittaminen. 1980–1990-lukujen vaihe näyttää myös suomalaisen peliarvostelutoiminnan kypsyneen aikana, jonka jälkeen muutokset arvostelutavoissa eivät ole olleet yhtä merkittäviä.<sup>17</sup> Persoonallisempia peliarvosteluja on tosin sittemmin julkaistu muilla foorumeilla.

Samaan ajanjaksoon sijoittuu myös *Tietokonepelien vuosikirjojen* julkaiseminen sekä *Pelit*-lehden toiminnan aloittaminen. Tavallaan ainakin *MikroBittistä* saa vaikutelman, että 2000-luvulla peliarvostelut saattoivat jopa taantua, koska uusilla arvostelijoilla ei välttämättä ollut vanhojen peliarvioitsijoiden kokemuksen tuomaa osaamista ja persoonallisuutta. Vaikka 2000-luvulla retropelaaminen nousi omaksi trendikseen, tämä ei ainakaan lisännyt arvosteltavien pelien (peli)historiallista taustoittamista. 2000-luvun arvosteluja pitäisi kuitenkin tutkia vielä tarkemmin suhteessa muihin suomalaisiin peliarvosteluihin, jotta tämä väite saisi vahvistuksensa.

Nirvin siirryttyä *Pelit*-lehden *MikroBittin* peliarvostelujen taso säilyi kuitenkin lähes entisenlaisena. Erityisesti *MikroBittiin* vaihtanut, *C=lehteen* aiemmin kirjoittanut Jukka O. Kauppinen nousi 1990-luvun aikana merkittäväksi arvostelijaksi. Pelejä *MikroBittiin* 1992–2006 arvostelleen Kauppisen tyyli oli

Nirviä hillitympi, mutta myös Kauppinen käytti arvosteluissaan humoristisia sutkauksia, rakensi pelihistoriallisia kytkentöjä ja lähes poikkeuksetta, Nirviäkin yleisemmin, viittasi varsinkin käsiteltävään peliin kirjainlyhenteillä:

M1 Tank Platoon oli pelejä, joiden yliote genressään ei kirvonnut vuosien mittaan, mutta eipä toisaalta ollut todellista kilpailuakaan. Tieto jatko-osasta saman firman ja tuottajan luomuksena kuulosti lupaavalta eikä odotus ole ollut turha.[...] Viimevuotisen iM1A2:n (I-Magic) TP2:kin toimii paitsi tankki- myös taistelusimulaationa.[...] Välittömässä lähitulevaisuudessa on näkyvissä kovaa kilpailua Panzer Commanderin (SSI) ja iPanzer'44:n (Imagic), kanssa, mutta TP2:ta kisa ei huoleta. (Jukka O. Kauppinen: *M1 Tank Platoon II* -arvostelu, *MikroBitti* 5/1998.)

Tämä viittaustapa saattoi johtua osittain pelien nimien piteneemisestä tai arvostelun palstatilan säästöstä, mutta se oli myös tyylikeino. Lyhenteiden viljely yhdistää pelikirjoittamisen laajempaan teknisen kielenkäytön ja tietotekniikan jargon-traditioon (Barry 1991).

Muita 1990-luvun keskeisiä arvostelijoita olivat yleensä yhdessä kirjoittaneet Piiran veljekset (arvosteluja 1992–1999) sekä Petri Teittinen (1989–1997). Heidän tyyliinsä muistutti Kauppista, mutta kirjoitustyyli oli vielä astetta hillitympi. 2000-luvulla merkittäviä arvostelijoita ovat olleet Tapio Berschewsky (2005–), Janos Honkonen (2000–2006), Jarno Kokko (1995–2006), Juha Kettunen (2000–2006), Mikko Rautalahti (1999–2003), Mikko Siukola (2001–2005) ja Jori Virtanen (2000–2006).<sup>18</sup> Yksittäisten arvosteluja vuosien varrella kirjoittaneista mainittakoon myös pelitutkija Aki Järvinen (2000), F-Securen perustaja Risto Siilasmaa (1986) ja roolipelikirjailija Mike Pohjola (2002).

Tietyt arvostelijat ovat keskittyneet johonkin yksittäiseen pelityyppiin, kuten strategiapeleihin, roolipeleihin, jääkiekkopeleihin tai golfsimulaattoreihin, mutta erikoistuminen vaikuttaa poikkeustapaukselta. Tässä mielessä peliarvostelut eivät ole kehittyneet niin kutsuttujen genrekritiikkien suuntaan (vrt. Hietala 2009, 74–75). Vuoden 2006 jälkeen lähes koko arvostelijakaarti on vaihtunut, eikä vaihdoksen seurauksia vielä ole mahdollista täysin analysoida. Televisiokritiikin kehityksen pohjalta (Helman 2009, 65) voidaan kuitenkin ounastella, että aikaisemman kal-

taisten selkeiden pelikritiikin linjaa määritelleiden ”tähtikriitikoiden” puuttuminen saattaa johtaa tilanteeseen, jossa *MikroBitin* arvostelut muuttuvat ennakomainoksiksi tai entistä lyhyemmiksi, linjattommiksi ja alttiimmiksi peliteollisuuden puffaamiselle pelien päivälehti- ja tv-kritiikin tapaan.

Arvostelijat ovat olleet melkein poikkeuksetta miehiä. David Nieborg ja Tanja Sihvonen esittävätkin poleemisesti, että pelijournalismissa edelleen vallitsee tilanne, jossa pojat kirjoittavat kriitikittömästi toisille pojille.<sup>19</sup> Ensimmäinen *MikroBitin* naisarvostelija oli teini-ikäisenä aloittanut Jenni Alanen, joka kirjoitti yksittäisiä arvosteluja vuodesta 1995 lähtien. 2000-luvulla *MikroBittiin* ovat pelejä arvostelleet myös tieteiskirjailijana kunnostautunut Susi Vaasjoki (2000–2003) sekä Sanna Hanskala (2002–2004).<sup>20</sup> Useimmat arvostelijoista ovat lehtiviitteiden ja verkkosivujen tietojen perusteella aktiivisia tieteisfiction ja/ tai fantasian harrastajia. Tämä on mitä luultavimmin vaikuttanut arvosteltavien pelien valintaan.

Peliarvostelujen sisältöihin vaikuttivat muutokset tietokoneiden (ja osin konsoleiden) suosiossa. Samaten pelien jakelutapoihin liittyneet muutoksen huomioitiin arvosteluissa. Esimerkiksi 1990-luvun puolivälissä PC-pelejä jaeltiin jonkin aikaa sekä levyke- että CD-ROM-versioina (ja osittain netin kautta). Tällöin *MikroBitti* julkaisi CD-ROM-pelien erityisarvosteluja, jotka muistuttavat myöhempiä DVD-elokuvien arviointeja: arvosteluissa käsiteltiin itse pelien lisäksi myös niitä ekstroja ja sitä lisäarvoa, jota uusi suurempikapasiteettinen jakelumedia tuotti. CD-ROM-jakelun yleistyminen toki vaikutti myös pelisisältöihin, ja arvosteluissakin joitakin uusia pelejä alettiin uudelleen tarkastella jonkinlaisina interaktiivisina elokuvina: ”UaKM on kuin vuorovaikutteinen elokuva. Klisee, totta, mutta tällä kertaa se pitää hyvin kutinsa.” (J. & P. Piira: *Under a Killing Moon* -pelin arvostelu, *MB* 12/1994) Pelien elokuvallisuuteen oli aiemmin viitannut erityisesti Niko Nirvi. Peliarvostelujen painopisteen siirryttyä PC-peleihin keskeiseksi käsittelykohteeksi tulivat myös muut laitevaatimukset. Arvostelijat kirjoittivat muun muassa siitä, kuinka nopean koneen ja millaisen grafiikkakortin pelit vaativat toimiakseen. Usein arvosteluissa myös valitettiin jatkuvasti pahenevista laitevaatimuksista, joissa eivät edes arvostelijat tahtoneet pysyä mukana. Samoihin aikoihin arvosteluiden yhteydessä alettiin viitata *MikroBitin*

verkkopalvelusta löytyviin pelien bugikorjauspaketteihin tai demotiedostoihin. 1990-luvulta eteenpäin kaikkein merkittävimmistä peleistä saatettiin julkaista kaksi tai jopa kolme arvostelua. Yleensä tämä tarkoitti sitä, että laajemman arvostelun kyljessä oli toisen arvostelijan lyhyempi teksti, joka saattoi olla ristiriidassa ensimmäisen arvostelijan tulkintojen kanssa.



Kuva 2. Kooste MikroBitin peliarvostelukriteereistä 1980-luvulta 2000-luvulle

Vuosien varrella myös pelien pisteytystavat ovat muuttuneet. Aluksi pelien pisteytyksessä käytettiin kouluarvosanaa (4–10), ja arviointikriteereinä olivat grafiikka, äänet ja kiinnostavuus. Pelien kokonaisarvio ilmaistiin elokuva-arvosteluista tuttuna tähtimerkintänä (1–5 tähteä). Kouluasteikon ja elokuvatähtien käyttö toi-



mivat esimerkkeinä keinoista, joilla uuden mediamuodon kritiikkiä linkitettiin lukijakunnalle tuttuihin arvioinnin käytänteisiin. Vähän myöhemmin tähtimerkintä vaihdettiin *MikroBitin* piirtäjän Harri Vaalion (Wallu) Mikrokivikausi-sarjakuvasta tuttuun hahmoon, jonka ilme kertoi pelin yleisestä tasosta. 1990-luvun alussa arvostelujen visuaalista ilmettä ja kriteerejä uudistettiin jälleen. Arvostelun osa-alueina kiinnitettiin huomiota grafiikkaan, ääniin, pelattavuuteen ja vetovoimaan. Osa-alueiden ja kokonaisarvion maksimilukema oli sata pistettä, ja yleisarvosana esitettiin graafisesti lämpömittarimaisena kuviona. Parhaat pelit saivat tunnukseseen myös Mikrokivikausi-sarjakuvan iloitsevan luolamiehen. Mittarikuviota käännettiin myöhemmin pystyasentoon, ja yksittäistapauksissa saatettiin käyttää myös muita arviointikriteerejä, kuten pelin realismi ja oheismateriaali (ks. kuva). Arvostelujen yhteydessä ilmoitettiin myös pelin hinta, julkaisija ja laite, jolla peli oli testattu. Vuonna 1992 lämpömittarigrafikasta luovuttiin, mutta arvostelukriteerit pysyivät samanlaisina. Arvostelujen yhteyteen tuli myös lyhyt tiivistelmä arvosteltavasta pelistä.

Vuonna 1998 omaperäisyys-kriteeri korvasi vetovoima-kriteerin, millä haluttiin korostaa uudenlaisten pelien merkittävyyttä. 2000-luvun alussa kriteeristö pysyi samana, ja muutoksia tapahtui lähinnä arvostelujen taitossa ja värimaailmassa. Seuraava suurempi muutos tapahtui 2007, jolloin palattiin vanhaan tähtiluokitteluun. Se harmonisoi peliarvostelut suhteessa *MikroBitissä* arvosteltuihin dvd-elokuviin ja cd-levyihin. Muiden mediamuotojen arviointi oli uutta *MikroBitissä*. Arvosteluissa haettiin myös yhteyttä laitetesteihin, sillä peleistä kuten laitteista alettiin julkaista plussia ja miinuksia (2006). Arvosteluihin tulivat myös kuvaavat otsikot. Aiemmin arvostelut oli otsikoitu ainoastaan pelien nimillä.

#### PELIKULTTUURIN SISÄISET VIITTAUKSET

Jos mielikuvituksettomat, tylsät ja itseään toistavat tosiaikaiset strategianaksuttelut ovat koskaan päässeet ottamaan päähän, todellinen syyllinen niiden olemassaoloon on vuonna 1995 ilmestynyt *Command & Conquer*. (Tapio Berschewsky: *Command & Conquer 3* -pelin arvostelu. *MB* 5/2007.)

Peliarvosteluissa tapahtuneista muutoksista huolimatta toisiin peleihin tai muihin mediamuotoihin kohdistuvissa viittauksissa ei ole havaittavissa selkeää kehitystrendiä. Tällaisia viittauksia on tehty jatkuvasti. Arvosteluihin vakiintui nopeasti käytäntö, jossa viittauksia toisiin peleihin oli aivan arvostelun alussa ja mahdollisesti arvion lopussa. Viittaukset esittelivät uutuuden lukijalle ja toisaalta summasivat pelin arvostelun päätteeksi. Maininnat kertoivat pelintekijöiden aiemmasta tuotannosta, mahdollisen pelisarjan merkityksestä sekä avasivat käsiteltävän pelin taustatarinaa, juonta, sisältöä tai pelimekaniikkaa ja käyttöliittymää. Viittaukset rakensivat omalta osaltaan pelien sisäistä historiakulttuuria, tietoisuutta yksittäisten pelien suhteesta toisiin peleihin ja muuhun pelitoimintaan.

Pelikulttuurin sisäiset viittaukset voi jakaa vähintään kuuteen tyyppiin. Arvostelut sisältävät ensinnäkin viitteitä saman pelisarjan aiempiin peleihin. Tämä näkyy erityisesti urheilu- ja autopelien arvosteluissa (esim. NHL- ja FIFA-pelit jne.) sekä strategia- ja roolipelien arvioinneissa. Jatko-osia peleihin tehtiin jo 1980-luvun alussa. Toiseksi arvosteluissa on viittauksia saman tekijän eli henkilön tai peliyhtiön aiempiin tuotantoihin. Jossain tapauksissa arvostelijat määrittävät pelituotannoille jopa jonkinlaisia kansallisia luonteenomaisuuksia:

John Phillipsin *Nebulus* oli aikoinaan yksi nokkelimmin ideoituja pelejä kasibittiselle koneelle.[...] Nebuluksen jatko-osa viivästyi melkoisesti Hewsonin konkurssin vuoksi.[...] Mutta tällä kertaa haastavuus on melkein positiivinen asia, vaikka peli onkin brittiläiseen tyyliin välillä liian turhauttava. (Jukka Tapanimäki: *Nebulus 2: Pogo a Gog* -pelin arvostelu, *MB* 12/1991).

Kuten edellisestä sitaatista käy ilmi, viittauksia saatetaan tehdä niin ikään jollain tietyllä pelillä tai lajityypillä tunnustusta saaneeseen yhtiöön. Tällä tavalla profiloituivat esimerkiksi jo 1980-luvulla Lucas Arts ja Sierra graafisten seikkailupelien tekijöinä, Infocom tekstiseikkailupeleillä, Microprose simulaattoreilla, SSI strategiapeleillä sekä EA(Sports) urheilupeleillä:

MicroProsen debyytti graafisten hiiriohjattujen seikkailupelien vaativassa maailmassa on kuin Sierran Larry avaruudessa, joskin teknisesti Rex Nebular on huomattavasti Larryja edellä.[...] Hiiriohjaus on tuttu LucasArtsin ja

Sierran peleistä.[...] Rex Nebularin käyttäjäliityntä peittoaa menen tullen LucasArtsin ja Sierran vastaavat osoita-ja-klikkaa-systeemit. (Petri Teittinen: *Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender* -arvostelu, *MB* 12/1992, 58.)

Arvostelijat käsittelivät tiettyjä pelejä ”klassikoina”. Pelien nimeäminen klassikoiksi näkyy sillä tavalla, että esimerkiksi uuden pelityypin aloittajaksi pelikritiikeissä määritelty peli esiintyy vertailukohtana sitä muistuttavien pelien arvosteluissa. Tällaisia klassikoita ovat olleet muun muassa sokkelopeli *PacMan* (1980), reaaliaikainen ”strategianaksuttelu” *Command&Conquer*-sarja (1995–), avaruussimulaattori *Elite* (1984), *Ultima*-roolipelisarja 1980-, verkkoroolipeli *World of Warcraft* (2004) sekä kaupunkirakennuspeli *SimCity* (1989). Arvosteluissa tehdään niin ikään vertailuja muihin saman peligenren peleihin sekä rakennellaan jonkinlaisia genrehybrideitä lajityyppien välille sijoituvia pelejä arvosteltaessa:

Doomin jälkeen tulee *Trials of Battle*, joka panee vähänkin hitaamman koneen näytönohjaimen vinkumaan. [...] Peliä on kuvailtu *Quaken* ja *Mech Warriorin* yhdistelmäksi, jossa oman aluksen varustelulla on lähes yhtä tärkeä osa kuin vihollisen tuhoamisella. (Jere Käpyaho: *Trials of Battle* -pelin arvostelu, *MB* 4/1997, 100).

Klassikon negatiiviseksi vastinpariksi muodostui nopeasti ”pelikloon”, jolla viitattiin suosikkipeliä kopioivaan tuotteeseen. Jossain tapauksissa myös alkuperäinen vertailupari esiintyi negatiivisena, pahamaineisen surkeana pelituotteenä, johon tehtävä vertailu osoittaa käsiteltävän pelin huonoutta.

Uutuuspelin juonta ja toiminnallisuutta selitetään tarvittaessa suhteessa useampiin pelityyppeihin:

Oddworld-maailma on tuttu erikoisista tasoloikkaa ja puzzlepelejä yhdistävistä *Abe’s Exoddus* ja *Munch’s Oddysee* peleistä. *Stranger’s Wrath* jatkaa yhdistelylinjalla, mutta tällä kertaa on risteytetty taso- loikka ja räiskintä. [...] räiskintätasoloikkahybridi. (Mikko Ekholm: *Oddworld - Stranger’s Wrath* -pelin arvostelu, *MB* 5/2005.)

Yleensä arvostelijat eivät kuitenkaan kirjoittaneet hybrideistä vaan sekoituksista, ja arvioitava peli saattoi olla pelityyppien lisäksi sekoitus yksittäisistä peleistä:

Pelin takaa löytyy monille tuttu Teque, jonka meriittilistaan kuuluvat mm. *Laser Squad* ja lukuisat kolikkopelikäännökset. Debyyttiroolipeliin on poimittu parhaat puolet sofistikoituneista roolipeleistä kuten DM:sta [*Dungeon Master*], mutta pelattavuus on silti säilytetty mahdollisimman yksinkertaisena. Tuloksena on täysin hiiriohjattu hieman *Shadow Sorcerin* ja *Hero Questin* risteytykseltä näyttävä isometrinen fantasiaroolipeli. [...] *Shadowlands* tarjoaa tarpeeksi uutta vanhoille RPG-friikeille olematta silti liian monimutkainen aloittelijoille. [...] Kaiken kaikkiaan virkistävää vaihtelua roolipelien turhaan kloonailuun. (J. & P. Piira: *Shadowlands*-pelin arvostelu, *MB* 5/1992.)

Kuten edellinen esimerkki osoittaa, ymmärtäminen vaatii arvostelun lukijalta varsin paljon pelikulttuuriin liittyvää kontekstietoa, mutta toisaalta se antaa myös vihjeitä niistä peleistä, joihin arvosteltavasta pelistä pitävä henkilö voisi myös tutustua. Kaiken kaikkiaan sisäiset viittaukset ovat osa kriitikon tekemää luokittelua. Luokittelu onkin Kimmo Laineen (2009, 83) mukaan yksi kulttuurikritiikin keskeinen keino. Arvosteluluokittelut liittyvät esimerkiksi tekijyyteen, mediatuotteen kansallisuuteen tai lajityyppiin, kuten pelikritiikeistäkin näkyy.

#### INTERMEDIAALISET VIITTAUKSET MUIHIN POPULAARIKULTTUURIN MUOTOIHIN

Käsitteilyyn on haettu mallia Kauniista ja Rohkeista, eli asioita toistetaan niin monta kertaa, että tyhmempikin tajuaa. (J. & P. Piira: *Lost Eden* -pelin arvostelu, *MB* 5/1995.)

Inhat natsit nakkelevat schwein-hundeja kuin Korkeajännityksessä konsanaan, ja hetkittäin peli oikeasti onnistuu tavoittamaan rempsakan yhden miehen sodan tai synkeän film noir -maailman tunnelman. [...] *Another War* on peli, josta haluaisi pitää – jos ei muuten, niin koska *Indiana Jones* -henkistä sotaseikkailua on niin kovin vähän. (Susi Vaasjoki: *Another War* -pelin arvostelu, *MB* 12/2002.)

Suomalaisen Remedyn tekemää *Alan Wake*-peliä käsittelevässä jutussa (*Image* 3/2010) toimittaja Matti Rämö toteaa, että peli ja sen edeltäjä *Max Payne* (2001) viittaavat laajalti pelien ulkopuoliseen populaarikulttuuriin: kirjallisuuteen, sarjakuviin ja elokuvaan. Rämö esittää, että tällaiset ”itsetietoiset viittaukset pelien ulkopuoliseen maailmaan ovat yhä harvinaisia.”<sup>21</sup> Minä puolestani väitän, että kyse ei ole uudesta tai erityisestä ilmiöstä. Digitaaliset pelit ja niiden arvostelut ovat olleet käytännössä koko ajan vahvasti intertekstuaalisia ja intermediaalisia.

Intertekstuaalisuus eli tekstienvälisyys ja intermediaalisuus ovat olennainen osa pelikulttuurin historiatuotantoa. Viittaukset sijoittavat yksittäiset pelit, arvostelijat ja pelaajat – sekä koko pelikulttuurin – osaksi mediatuotannon ja kulutuksen muokkautuvaa verkostoa. Siinä missä edellisessä luvussa käsiteltä pelikulttuurin keskinäiset viittaukset (pelienvälisyys) liikkuvat pienemmässä mittakaavassa, intermediaalisuus vie viittaukset yleisemmälle tasolle. Viittaus-tavat ovat kuitenkin yhtä vaihtelevia.

Intermediaalisuus tarkoittaa medioiden välisiä viittaussuhteita. Se on kahden viestintäväliseen vuorovaikutusta, joka voi toteutua niin tekstien kuin niiden tuotannonkin tasolla. Juha Herkmanin (2005) mukaan intermediaalisuus voi tarkoittaa yhden mediateknologian esittelyä toisessa mediassa; se voi tarkoittaa vaikkapa tietokonepelaamista käsittelevää fiktioelokuvaa. Se voi olla myös televisiosta tuttujen henkilöiden esittelyä lehdissä tai netissä. Kolmanneksi intermediaalisuus viittaa tuotannolliseen synergiahakuisuuteen, esimerkiksi saman uutisen välittämiseen radion, television, teksti-tv:n ja Internetin kautta tai mediatuoteperehden yhteismarkkinointiin.

Tässä artikkelissa keskityn sellaiseen peliarvostelujen intermediaalisuuteen, jossa arvosteluteksteissä viitataan johonkin toiseen mediamuotoon tai tuotteen. Tällaiset viittaukset saattavat ankkuroitua joko itse arvosteltaviin peleihin, jos ne esimerkiksi suoraan liittyvät johonkin elokuvaan, sarjakuvaan tai muuhun mediatuotteeseen. Viittaukset voivat olla myös arvostelijan itsensä keksimiä vertauksia, joilla kuvataan yleensä pelin juontaa tai tunnelmaa:

Pelin tekijä lienee nähnyt *Aliens*-elokuvan. Mutta turha odottaa mitään hirviönsilpomisorgiaa, ennemminkin *Infestation* on rauhallisessa tempossa etenevä vektorigraafinen toimintaseikkailu, joka on hyvin *Freescapen* näköinen ja tuntuinen. [...] Vahvasti *Aliens*-henkisiä ideoita ovat tuuletuskanavissa konttailu ja rakennuksen pohjapiirustusten selailu tietokoneen avustuksella. (Jukka Tapanimäki: *Infestation*-pelin arvostelu, *MB* 5/1990)

Maininnat kohdistuvat vähintään kuuteen eri mediamuotoon, tyypillisesti populaarikulttuuriin tai kansanperinteeseen: elokuvaan, televisiosarjoihin, kirjallisuuteen (erityisesti sci-fi, fantasia ja kauhu), sarjakuviin, taruihin ja mytologioihin (esim. antiikin mytologia, pohjoismainen tarusto) sekä (media)urheiluun. Viittauksia on saatettu tehdä myös samassa yhteydessä sekä digitaalisen pelaamisen ilmiöihin että muihin mediamuotoihin. Tässä tapauksessa viittausta voisi nimittää multi(re)mediaatioksi (remediaatiosta ks. Bolter & Grusin 1999):

Erich von Dänikenin erään teorian mukaan maapallon ulkopuolinen äly johdattaa ihmiskunnan kehitystä ohjelmoimalla uudet ideat etukäteen ihmisen geeneihin. Tästä johtuu että suuret keksinnöt tehdään samaan aikaan eri puolilla maapalloa. Nähtävästi uudet peli-ideatkin kuuluvat samaan pakettiin, sen verran ripeästi ovat ”ajetaan ja ammutaan” -pelit lisääntyneet. [...] *Overlander* sijoittuu *Mad Max* -tyyppiseen tulevaisuuteen. [...] Jos idea *Overlanderin* ja ammuskelun yhdistelmästä kiinnostaa, hakkaa *Overlander* kilpailijansa kuin *Schwarzenegger* kääpiöitä, mutta enämpi monimutkaisesta toiminnasta kiinnostuneet käyttänevät ohituskaistaa. (Niko Nirvi: *Overlander*-pelin arvostelu, *MB* 1988/12.)

Viittausten käyttäjistä *MikroBitissä* kaikkein monipuolisin lienee ollut Niko Nirvi, jonka kiinnostuksen kohteena tuntuvat pelien lisäksi olleet erityisesti elokuvat:

Accessin pojat [pelin suunnittelijat] ne pitävät hyvistä elokuvista: uutuuseikkailusta *Martian Memorandum* löytyy selviä lainoja Scottin *Bladerunnerista*, Verhoevenin *Total Recallista* ja De Palman *Body Doublesta*. Kakku on sitten kuorutettu raskaasti *Raymond Chandler* -kastikkeella. (Niko Nirvi: *Martian Memorandum* -pelin arvostelu, *MB* 12/1991.)

Elokuvan ja pelin yhdistäminen on viittauksena kaikkein yleisin. Tämä tarkoittaa sekä yksittäisten elokuvien mainintaa nimeltä sekä puhetta peleistä interaktiivisina elokuvina. Yksi mahdollinen jatkotutkimuskohde olisikin syventyä tarkemmin siihen, millä eri tavoin arvostelut tuottavat suhdetta digitaalisen pelaamisen ja elokuvan välille.

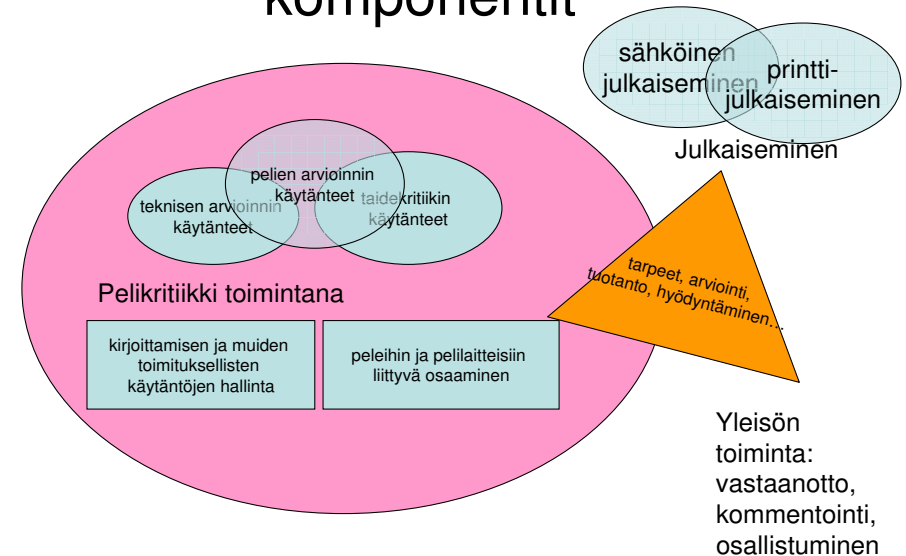
### Lopuksi: Peliarvosteleminen historiatietoisuuden rakentajana taidekriittisiin ja teknisen testaamisen rajapinnassa

Peliarvosteluilla, kuten muillakin arvosteluilla, on ainakin kaksi tehtävää: raportoiva ja arvioiva. Veijo Hietala (2009, 72) kirjoittaa jopa kolmesta tehtävästä, kulttuurikriittiseen triangeliin, johon kuuluvat kuvailu, analyysi ja arvottaminen.<sup>22</sup> Arvostelun tehtävänä onkin ensinnä kohteen esittely ja sen luonteen kuvaaminen – ääritapauksessa puffaaminen (puffaamisesta televisio-ohjelmarvosteluissa ks. Hellman 2009). Arvostelussa myös arvioidaan kohteen laatua eri kriteerien ja osa-alueiden pohjalta. Raportoivassa ja arvioivassa tyyliä rakennetaan viittausuhteita digitaalisen pelaamisen vakiintuneisiin käytänteisiin sekä pelaamisen ulkopuolisiin ilmiöihin.

Viittauksilla muihin peleihin ja pelintekijöihin arvostelija voi selittää pelin juonta, pelityyppiä tai pelin toiminnallisuuksia ja käyttöliittymää. Viittaukset muihin populaarikulttuurin tuotteisiin liittyvät lähinnä pelimaailman piirteisiin tai pelin juoneen; ne kuvaavat pelimaailman tunnelmaa. Eksamplioitujen viittausten lisäksi arvosteluissa on implisiittisiä viittauksia, jotka liittyvät muun muassa jonkun lajityypin mukaiseen toimintalogiikkaan ja juoneen (esim. scifin avaruuskuvausto, Tolkienin fantasiamaailma, ritariromantiikka, toiseen maailmansotaan liittyvä fiktio). Humoristisella otteella arvostelijat hakevat yhteyttä lukijakuntaan, joka oletettavasti jakaa peliarvostelijan kanssa muitakin mielenkiinnon kohteita kuin pelit.

Peliarvostelu on kirjallisena lajityyppinä sekoitus taiteellista arviointia ja teknistä testaamista. (ks. kuvio 1.) Peliarvostelijan on hallittava kumpikin puoli, ja hänen on lisäksi osattava ilmaista itseään kirjallisesti hyvällä tyyliä (ja mielellään varsin virheettömällä suomenkielellä), tunnettava pelejä ja pelilaitteita monipuol-

## Pelijournalismi toimintana - komponentit



Kuvio 1. Pelikritiikki toimintana: komponentit

lisesti sekä usein pelattava peliä mahdollisimman pitkälle. Teknisen testaamisen lähtökohdalla on tuotteiden tai laitteiden ominaisuuksien objektiivinen arviointi ja mittaaminen tiettyjä osa-alueita painottaen ja pisteyttäen. Mittausten tulosten avulla tuotteita on mahdollista vertailla ja asettaa paremmuusjärjestykseen. Peliarvosteleminen on myös taiteellista arviointia, vaikka peliarvosteluissa ei olekaan pyritty pönkittämään uuden kulttuurimuodon taiteellisuutta tai erityisluonetta – verrattuna esimerkiksi viihteellisyyteen, kuten varhaisissa suomalaisissa elokuva-arvosteluissa (Kivimäki 1999, 79–80). Voidaan kuitenkin kysyä, tarvittaisiinko enemmän tällaista pelaamisen erityisyyttä painottavaa käsittelytapaa. Tätä kautta voitaisiin saada rikkaampia ja monipuolisempia muotoja pelijournalismille.

Taiteellinen arviointi on lähtökohtaisesti subjektiivisempaa (tai vähintään sub-

jektikeskeisempää) siitäkin huolimatta, että arvostelija pyrki riippumattomaan tulkintaan käsittelemästään pelistä. Pelattavuudesta ja pelin multimodaalisesta estetiikasta saatu omakohtainen vaikutelma ja kokemus ovat tärkeitä arvioinnissa. Arvostelu itsessään on tyyliään persoonallinen, ja arvostelun lukija voi samaistua arvostelijaan pelaajana; lukija ei pelkästään hae objektiivista tietoutta pelien ominaisuuksista eikä pelikriitikko toisaalta eristäydy lukijoista niin kuin joidenkin suomalaisten elokuva-arvostelijoiden on väitetty tehneen (Lehtisalo 2009, 7). ”Omillen” kirjoittavan peliarvostelijan ei tarvitse tavoitella samantyyppistä näennäisobjektivismia kuin elokuva-arvostelijoiden (vrt. Kivimäki 2001, 285). Hänen ei tarvitse myöskään toimia pelikulttuurisen hyvän maun vaalijana ja normittajana (vrt. Sarjala 1994). Toisaalta nimenomaan tämä voi johtaa siihen, että arvostelijat ovat helpommin peliteollisuuden viettävissä, jos pelintekijät ovat pelaajien ja kriitikoiden kanssa yhtä suurta perhettä.

Taiteellisessa arvostelussa peliä verrataan digitaalisen pelaamisen tai yksittäisen lajityypin klassikoihin, vaikkei ainutkertaisen taideluonteen toteaminen olisi yhtä näkyvää kuin esimerkiksi 1800-luvun taidekriitikeissä (Lehtisalo 2009, 7). Hyvät pelit tuottavat lajiinsa jotain uutta tai yhdistävät taidokkaasti piirteitä aikaisemmista lajityypeistä.

Peliarvostelut ovat muuttuneet sekä visuaalisesti että tyyllillisesti. Selkeää ”muutoskaarta” arvosteluissa ei ole havaittavissa, mutta varovasti voi väittää, että pelikulttuurin sisäiset viittaukset vahvistuvat 1990-luvulla intermediaalisten viittausten vähentyessä. Sisäisiä viittauksia arvosteluissa on ollut alusta asti, mutta tiettyä klassikoitumista tuntuu tapahtuvan: pelialan käänteentekeviin tuotteisiin ja kehitykseen viitataan tavan takaa. Kaiken kaikkiaan peliarvostelut ovatkin yksi väylä, joiden kautta peleistä rakentuu kulttuuriperintöä. Kulttuuriperintö tarkoittaa niitä aineellisia ja aineettomia tekijöitä, jotka tietty yhteisö katsoo säilyttämisen arvoisiksi. Tässä tapauksessa yhteisö muodostuu ensisijaisesti digitaalisten pelaajien tuottajista, journalisteista ja harrastajista.

Klassikoiminen on osa *historiapuhetta*, jossa eksplisiittisesti artikuloidaan pelikulttuurin muutosta ja siihen liittyviä arvoasetelmia. Historiapuheen tunnusmerkkeihin kuuluvat myös muut ilmaukset kuin klassikoiminen. Esimerkiksi Oheisessa Jukka O. Kauppisen arvostelun katkelmassa yhdistyvät lähes kaikki

keskeiset käsitteet, jotka liittyvät historiatietoisuuden rakentamiseen: historiallisuus, klassisuus, sukupolvet, pelaajaveteraanit, varhaisuus, muisteleminen, nuoruus/vanhuus. Katkelmassa mainitaan myös ensimmäistä kertaa (tutkimusaineistossa) käsite ’retropeli’, mutta siitä puuttuu pelien tai pelintekijöiden nimeäminen legendaarisiksi tai pioneereiksi, mikä näkyy joissain toisissa arvosteluissa:

80-luvun alkuvuosina Midway-yhtiö loi monta klassista kolikkopeliä, joita käännettiin kaikille sen ajan lukuisille mikrotietokoneille. Naavapartaisten huru-ukkojen iloksi edelleen sinnittelevä Midway on pakannut seitsemän historiallista kolikkopeliään Windows-kuoriin. Nuoremman sukupolven edustajat voivat olla varmoja kulttuurishokista.[...] Pelit olivat yksinkertaisia, mutta niihin pyrittiin injektoimaan ennenkaikkea mehevä pelattavuus. Myös Midwayn kokoelman kaikki seitsemän peliä edustavat tiukasti tätä varhaista aikaa, ajalta ennen 1983-1984 videopelien Suurta Romahdusta. Monet pelit kantavat tuttuja, klassisia nimiä.[...] eivätkä Windows-käännöksetkään kohdelleet kullattuja muistoja epäkohteliaasti.[...] Retropelien toiminnassa ei ole valittamista.[...] positiivinen kokemus, ja omiaan kolikko/tietokonepelien historiasta kiinnostuneille ja 80-luvun alun muistojaan viritteleville mikrovertaaneille. (Jukka O. Kauppinen: *Midway Arcade's Greatest Hits* -pelikokoelman arvostelu, *MB* 5/1998.)

Pelien historiatietoisuus voi viitata kahteen suuntaan. Peliarvostelija voi kirjoituksessaan tuoda esille arvostelijan itsensä tai peliyhteisön aiemmin määrittämiä peliklassikoita. Arvostelijalta vaaditaan niin ikään kykyä tunnistaa historiallinen nykyhetki tai käännekohta merkittävää uutuuspeliä käsitellessään. Arvosteltavan pelin poikkeuksellisuus esitetään yleensä positiivisena, mutta poikkeuksiakin on: ”... ellei koko hoitoa olisi pilattu yhdellä historian hirveimmistä käyttöliittymistä.” (Janos Honkonen: *Fast Food Tycoon* -pelin arvostelu, *MB* 12/2001.)

Tämä artikkeli on tarjonnut vain pintaraapaisun peliarvostelujen muutoksesta ja mahdollisista pelihistorian ja -journalismin tutkimusmenetelmistä. Jatkotutkimusaiheita on useita. Peliarvostelujen kautta olisi mahdollista lähestyä pelilehtien tekijöiden ja lukijoiden dynaamista suhdetta. Miten esimerkiksi *MikroBitin* levikin ja lukijakunnan muutokset näkyvät peliarvosteluissa? Entä millaisena peliteollisuuden rakennemuutos ja suhde pelijournalismiin vaikuttavat arvosteluihin?

Näiden osa-alueiden tutkimusta peräänkuuluttavat myös David Nieborg ja Tanja Sihvonen (2009). Yhtä lailla voitaisiin tarkentaen kysyä, onko pelien myyntimenestyksellä ja arvostelumenestyksellä suoraa korrelaatioita? Millaisia ovat poikkeustapaukset, joissa arvostelijoiden tuomio ja myyntimenestys eroavat toisistaan? Samaten arvostelujen kautta voisi välillisesti tutkia, miten pelityypit syntyvät vallankumouksellisten käänteiden (revoluutio), hitaamman kehityksen (evoluutio) tai sulautumien (hybridit) kautta ja näitä käänteitä koskevan puheen kautta.

Yhtä lailla tärkeää olisi analysoida hienojakoisemmin niitä puheentapoja sekä käytänteitä, joissa pelikulttuurin itseymmärrystä ja historiatietoisuutta rakennetaan. Onko pelikritiikeistä löydettävissä esimerkiksi samantapaisia *nykyaikanihilismien*<sup>23</sup> (Saarenmaa 2009, 90) sävyjä kuin elokuvakritiikeistä? Tutkimuksen yhtenä tarkoituksena on pelijournalistisen toiminnan syvempi ymmärtäminen sekä pelijournalismia koskevien tutkimusmenetelmien kehittäminen. Kyse ei ole kuitenkaan pelkästään tieteellisestä tiedonintressistä. Tutkimus lisäisi parhaimmillaan pelijournalismin tunnettuutta ja toivon mukaan kannustaisi pelijournalismin kehittämiseen ja monipuolistamiseen. Internetin ja sosiaalisen median aiheuttamista muutoksista huolimatta pelikritiikki on edelleen liian yksipuolista. Pelien saaman huomion kasvu ei automaattisesti paranna pelijournalismin yleistä tasoa tai moninaisuutta. Pikemminkin voi käydä päinvastoin.

## Viitteet

- 1 Kiitokset erityisesti Pelitutkimuksen vuosikirjan toimituskunnalle, anonyymeille arvioitsijoille sekä dosentti Petri Saarikoskelle artikkelikäsitteistä koskevista kommentista.
- 2 Käytän tässä artikkelissa käsitteitä ”pelikritiikki” ja ”peliarvostelu” synonyymisesti, vaikka käsitteet voidaan määrittää myös toisistaan eroaviksi. Laajasti tulkittuna pelikritiikin voi määrittellä kattamaan kaiken pelejä koskevan kirjoittelun (ns. anglo-amerikkalainen määrittely sanalle ”criticism”, ks. esim. Kivimäki 2001).

- 3 Riippumattomien julkaisijoiden lisäksi myös pelien maahantuojaat ovat ajoittain julkaisseet pelilehtiä, mistä esimerkiksi käy Semicin julkaisema Nintendo-lehti (1990–1994).
- 4 Pelilehdistön kehityksestä ulkomailla ks. esim. Nieborg & Sihvonen 2009. Ensimmäisenä pelkästään videopeleihin keskittyneenä julkaisuna maailmassa pidetään brittiläistä *Computer and Video Games* -lehteä, jonka julkaiseminen aloitettiin 1981.
- 5 Myöhemmin Tecnopressin lehdet tulivat osaksi Sanoma-konsernia.
- 6 *C=lehden* lopettaminen liittyi lehden levikin laskuun ja taloudelliseen tilanteeseen. Peliarvostelijoiden ja muiden avustajien piti käytännössä valita, kirjoittavatko jatkossa saman konsernin *Pelit*-lehden vai *MikroBittiin*, vaikka kyse olikin saman konsernin julkaisuista.
- 7 Pelikulttuurilla tarkoitan tässä laaja-alaisesti kaikkea digitaalisiin peleihin liittyvää toimintaa. Pelikulttuuri sisältää pelituotannon ja pelaamisen lisäksi pelejä ja pelaamista koskevan julkisen keskustelun, mainonnan ja markkinoinnin, sääntelyn ja niin edelleen. Yksittäisen pelikulttuurin ohella voidaan puhua pelikulttuureista, kun viitataan esimerkiksi tiettyjen erityisryhmien toisistaan poikkeaviin pelejä koskeviin käytänteisiin ja näkemyksiin tai pelaamiseen liittyviin ajallisiin ja paikallisiin eroihin (ks. myös Mäyrä 2008).
- 8 Kulttuurihistorioitsija Hannu Salmi (2001) erottaa viisi historiakulttuurin muotoa, joiden kautta menneisyys on läsnä nykyisyydessä. Menneisyys näyttäytyy muistina, kokemuksena, käytäntöinä, artefakteina eli kulttuuriesineinä sekä hyödykkeinä. Historiakulttuuri nousi käsitteenä keskusteluun erityisesti 1980-luvulla saksalaisen historiantutkimuksen kautta.
- 9 Tässä mielessä huomiota voi kiinnittää esimerkiksi arvostelujen määrään, laajuuteen ja sijoitteluun lehdistä. Pääsääntöisesti arvostelut ovat aina olleet lehden loppuosassa, jonka lisäksi alkuosassa on saattanut olla muita pelejä käsitteleviä juttuja. Sijoittelun kvantitatiivinen analyysi ja pohdinta vaatisivat oman artikkelinsa.
- 10 Nimitän *C=lehteä* ja sen raunioille perustettua *Pelit*-lehteä sekä myöhempää *Peliasemaa* (1998–2001) spin off -julkaisuiksi siinä mielessä, että ne ovat olleet tietokoneharrastajille suunnattuja saman konsernin julkaisuja, joissa on ollut osittain myös samaa avustajakuntaa. Nimitystä voi myös kritisoida, koska suhde ei ole sama kuin esimerkiksi tv-sarjan ja spin-off-tv-sarjan välillä.
- 11 *MikroBitti* muutti sisällöllistä linjaansa 2004 muuttuen kodin elektroniikan yleislehdeksi. Vuoden 2006 lopussa äänentoistoon keskittynyt *Hifi*-lehti lakkautettiin ja sulautettiin *MikroBittiin*.
- 12 Poislukien ensimmäinen ilmestymisvuosi 1984, joka ei muodosta kokonaista vuosikertaa. Vuodelta 1984 otoksessa on mukana yksi numero. En ole myöskään ottanut mukaan joitakin lyhyitä monen pelin yhteisarvosteluja, pelien ennakkoversioiden arvosteluja tai sellaisia laajempia pelejä käsitteleviä artikkeleita, joissa pelejä ei ole arvioitu numeraalisesti.
- 13 Suoritin itse taulukoinnin vuosien 1984–2001 osalta. Taulukon koostaminen tapahtui pidemmän ajanjakson kuluessa vuosina 2008–2010. Vuosien 2002–2008 taulukoinnin teki laitoksemme harjoittelija, opiskelija Taina Graan kesällä 2009.

- 14 Nirvin tekemiä arvosteluja on tämän tutkimuksen otoksessa 53, mikä on Jukka O. Kauppinen jälkeen toiseksi eniten. Kauppiselta mukana on 94 arvostelua. Lukema on vain murto-osa arvostelijoiden vuosien mittaan *MikroBittiin* ja muihin lehtiin kirjoittamista arvosteluista. Jo ennen Nirvin tuloa, keväästä 1985 alkaen, *MikroBittissä* oli nostettu pelijournalismin tasoa Risto Hiedan (Nordic) roolipelaamista koskevien juttujen avulla.
- 15 Peliarvostelijat ovat mukana kanonisoimassa tiettyjä tuotteita ja määrittämässä niitä klassikoiksi. Klassikko (lat. classicus = ensiluokkainen) on viitannut antiikin Kreikassa ja Roomassa huippukauden huomattavaan kirjailijaan tai taiteilijaan, ja sanalla viitataan nykyään yleisesti tunnustettuun kirjailijaan, taiteilijaan tai taideteokseen tai muuhun teokseen. Kaanon (kreik. kanon = sauva, viivoitin, sääntö, ojennusnuora, myöh. mm. kirkolliset säädökset tai esim. Raamattuun hyväksytyt tekstit) puolestaan viittaa nykyään sääntöihin tai hyväksytyihin arvosteosten luetteloihin. Klassikoita ovat digitaaliset pelit, joilla on yleisesti tunnustettua, kestävämpää arvoa ja merkitystä ja jotka ovat muistamisen arvoisia (Mäyrä 2008, 55. Ks. myös Saarikoski 2004, 247-257). Tästä johdettuna pelikaanoniin kuuluisivat ne klassikot, jotka muodostavat muistamisen arvoisen kokonaisuuden. Edelliset ovat kiistanalaisia ja normatiivisia luonnehdintoja, joiden rakentumista on tarpeen tutkia. Tämän artikkelin tutkimusaineistossa Niko Nirvi kirjoittaa ensimmäisen kerran peliklassikoista (*MB* 12/1986, Sanxion-pelin arvostelu). ”Klassikoinnilla” useita viiteyhteyksiä pelimaailmassa ja sen ulkopuolella: aluksi arvostelija ennustaa, että peli on jonkun lajityypin ”klassikko syntyessään” tai uudesta pelistä tulee historian merkkipaalu (1980-luvulla erityisesti Nirvi toimi näin). 1990-luvulla viitataan ”klassikkopeleihin” tai ”klassisiin peleihin”. Pelissä voi olla myös ”klassinen scifi-juoni” tai arvostelussa voi olla viittaus vaikkapa ”klassiseen Monty Python” -sketsiin, eli klassikkoviittaukset voivat olla intermediaalisia tai kohdistua kokonaisen pelin sijasta pelin osa-alueeseen. Kaanon-käsitettä arvostelijat eivät käytä.
- 16 Historiapuheen tunnusmerkkejä peliarvosteluissa ovat sellaiset sanavalinnat kuten historiallisuus, klassisuus, sukupolvet, pelaajaveteraanit, varhaisuus, muisteleminen, nuoruus/vanhuus.
- 17 *MikroBitti* järjesti myös jonkinlaista kirjoittajakoulutusta peliavustajilleen. (Petri Saarikosken tiedonanto, perustuu keskusteluun päätoimittaja Markku Alasen kanssa). *MikroBitti* käsitteli pitkään lähes pelkästään kotitietokoneille ja myöhemmin PC-koneille tarkoitettuja pelejä. Ajoittain mukana oli myös lyhyitä konsolipelien arviointeja, mutta konsolipelien tarkastelu tuli mukaan laajemmin vasta 2000-luvulla konsolipelien yleisen merkityksen lisääntyttyä.
- 18 Arvostelujen määrä tutkimuksen otoksessa: Jarno Kokko 45, J. & P. Piira 33, Petri Teittinen 32, Tapio Berschewsky 29, Janos Honkonen 19, Mikko Rautalahti 19, Mikko Siukola 18, Juha Kettunen 16, Jori Virtainen 15.
- 19 Nieborg ja Sihvonen myös kyseenalaistavat pelijournalistien riippumattomuuden suhteessa peliteollisuuteen. Samaa aihetta käsitteli toimittaja Jussi Ahlroth *Helsingin Sanomien* jutussa ”Peliyhtiöt painostavat toimittajia. Pelikriitikot ovat innokkaita harrastajia, jotka eivät juuri tunne journalismin sääntöjä.” (*HS* 19.3.2010.)
- 20 Otoksessa on 5 Jenni Alasen, 6 Susi Vaasjoen ja 2 Sanna Hanskalan arvostelua. *Pelit*-lehden pitkäaikaisena päätoimittajana on ollut Tuija Lindén. 21 Ks. myös Ahlroth, Jussi: ”Alan Wake valmiina valokeilaan.” *Helsingin Sanomat* 21.3.2010, E1. Pettersson, Juhana: ”Alan Wake lainaa kauhukirjallisuudelta.” *Helsingin Sanomat* 5.5.2010, C2.
- 22 Hietala tosin pohtii itsekään kriittisesti, onko tällainen jaottelu mielekäs kaikkien mediakritiikin lajien kohdalla. Hietala jaottelee kritiikkejä myös taidekriittikkeihin, tekijälähtöisiin kritiikkeihin, realismikritiikkeihin, genrekriittikkeihin, ideologiseen ja moraaliseen kritiikkiin, tähtikritiikkiin ja esteettis-formaaliin kritiikkiin. Joitain näistä erityisesti elokuva- ja televisiomedioista kumpuavista luokituksista voisi soveltaa myös pelikritiikkien analyysiin.
- 23 Laura Saarenmaa tarkoittaa nykyaikanihilismillä arvosteluissa mahdollisesti esille tuotua näkemystä vanhojen mediatuotteiden ylivoimaisesta paremmuudesta verrattuna nykyisiin.

## Lähteet

### PRIMÄÄRILÄHTEET

*Helsingin Sanomat* 2010.

*Image* 2010.

*MikroBitti*-lehden peliarvostelut 1984–2008.

*MikroBitti*-lehden lukijatutkimukset ja toimitukselliset suunnitelmat. Digitaalisen kulttuurin aineistokokoelma. Turun yliopisto.

### TUTKIMUSKIRJALLISUUS

Aronsson, Peter (2005). ”En forskningsfält tar form.” *Kulturarvens dynamik. Det institutionaliserade kulturarvets förändringar*. Red. Peter Aronsson & Magdalena Hillström. *Tema Kultur of samhälle*, Skriftserie 2005:2. Linköping: Linköpings universitet.

Barry, John A. (1991) *Technobabble*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Gillen, Kieron (2004) *The New Games Journalism*. 23.3.2004. Saatavissa <http://alwaysblack.com/blackbox/ngj.html>. Luettu 27.4.2010.

Hellman, Heikki (2009). Kritiikistä puffiksi? Televisioarvostelut Helsingin Sanomien tv-sivuilla 1967–2007. *Lähikuva* 2009(22): 4, 53–68.

Herkman, Juha (2005). *Kaupallisen television ja iltapäivälehtien avoliitto. Median markkinoituminen ja televisioituminen*. Tampere: Vastapaino.

Hietala, Veijo (2009). Kuvailu, analyysi ja arvottaminen – televisiokritiikin laaja kirjo. *Lähikuva* 2009(22): 4, 69–78.

Hirsjärvi, Irma (2009). *Faniuden siirtymä. Suomalaisen Science Fiction –fandomin verkostot*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 98. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kivimäki, Ari (1999). "Elokuvan selostajista tuomareiksi." *Kriisi, kritiikki, konsensus. Elokuva ja suomalainen yhteiskunta*. Turun yliopiston historian laitos. Julkaisuja 54. Turku: Turun yliopisto.

Kivimäki, Ari (2001). "Elokuvakritiikki kulttuurihistorian lähteenä." Teoksessa Kari Immonen ja Maarit Leskelä-Kärki (toim.): *Kulttuurihistoria. Johdatus tutkimukseen*. Tietolipas 175. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Laine, Kimmo (2009). Kritiikki elokuvahistoriallisena lähteenä. *Lähikuva* 2009(22): 4, 79–84.

Lehtisalo, Anneli (2009). Kuka kritiikkiä kaipaa? Pääkirjoitus *Lähikuva*-lehden Kritiikki-teemanumeroon. *Lähikuva* 2009(22): 4, 3–10.

Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London & New York: Sage Publications.

Nieborg, David B & Sihvonen, Tanja (2009). *The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism*. Digra 2009 conference papers. Saatavissa <http://www.digra.org/dl/db/09287.29284.pdf>.

Pietilä, Veikko (1976). *Sisällön erittely*. Toinen, korjattu painos. Helsinki: Gaudeamus.

Saarenmaa, Laura (2009). Osa-aikaisen ensi-iltakritiikin tunnustuksia. *Lähikuva* 2009(22): 4, 85–91.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009). "Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen". Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Salmi, Hannu (2001). "Menneisyyskokemuksesta hyödykkeisiin – historiakulttuurin muodot." Teoksessa Jorma Kalela ja Ilari Lindroos (toim.): *Jokapäiväinen historia*. Tietolipas 177. SKS, Helsinki 2001, 134–149.

Sarjala, Jukka (1994). *Musiikkimaun normitus ja yleinen mielipide. Musiikkikritiikki Helsingin sanomalehdissä 1860–1888*. Turku: Turun yliopisto.

Seppänen, Janne (2005). *Visuaalinen kulttuuri. Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Vastapaino, Tampere.

Suominen, Jaakko (1999). Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna. Teoksessa Timo Honkela (toim.): *Pelit, tietokone ja ihminen*. Suomen tekoälyseuran julkaisuja 15. Helsinki: Suomen tekoälyseura, 70–86.

Tuomi, Jouni, Sarajärvi, Anneli (2002). Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Zagal, José P., Amanda Ladd and Terris Johnson (2009). "Characterizing and Understanding Game Reviews." Proceedings of the 4th International Conference on the Foundations of Digital Games. Saatavissa <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1536553>.