

Pelitutkimuksen vuosikirja 2010

Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa (toim.)

Toimituskunta: Jaakko Suominen (päätoimittaja), Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa.

Tekninen toimitustyö ja taitto: Aino Harvola

Kannet: Saara Ala-Luopa

ISBN 978-951-44-8233-5

(cc) Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja, 2010

ARTIKKELI

Pelaajien näkökulmia pelien digitaaliseen jakeluun

SAARA TOIVONEN
saara.e.toivonen@uta.fi

OLLI SOTAMAA
olli.sotamaa@uta.fi

Tiivistelmä

Pelien digitaalinen jakelu on viime vuosina merkittävästi yleistynyt. Tiedämme kuitenkin hyvin vähän pelaajien suhtautumisesta uusiin jakelutapoihin. Siksi käsillä olevan artikkelin painopiste on pelaajissa ja eritoten heidän digitaalista jakelua koskevissa kokemuksissaan ja mielipiteissään. Tutkimuksen tulokset osoittavat, että muun muassa seuraavat seikat ovat merkitseviä tarkasteltaessa digitaaliseen jakeluun kohdistuvia asenteita: pelaamiseen käytetty aika, peliharrastuksen aktiivisuus ja muiden sisältöjen verkkolataaminen. Mitä enemmän pelataan, osallistutaan peliyhteisöihin ja ladataan muita sisältöjä, sitä todennäköisemmin myös ladataan pelejä. Merkittävä enemmistö pelejä ladanneista piti tärkeinä muun muassa ladattavien pelien löytämisen helppoutta, tarjolla olevan valikoiman laajuutta, pelien edullisuutta ja maksamisen helppoutta. Tästä huolimatta yli puolet pelejä joskus ladanneista ilmoitti haluavansa pelit edelleen fyysisinä kopioina.

Asiasanat: *Digitaalinen jakelu, ladattava pelisisältö, pelaajatutkimus, fyysiset kopiot*

Abstract

The online distribution of games has in the past few years become increasingly commonplace. At the same time we know very little of the player attitudes towards digital distribution of games. Therefore the study at hand focuses on examining the players' experiences and notions concerning online distribution. The findings indicate that at least the following factors have a significant influence on how players consider digital distribution: amount of time used on game playing, the social activities related to games and familiarity with other forms of downloadable content. A notable majority of those who had downloaded games highlighted the importance of the following issues: wide variety of games available, ease of finding downloadable games, affordability and simple payment methods. At the same time, more than half of these people announced that they still preferred to have their games as physical copies.

Keywords: *Digital distribution, downloadable content, player research, physical copies of games*

Johdanto

Pelien digitaalinen jakelu on yleistynyt viimeisen muutaman vuoden aikana. PC-pelit ovat olleet tienraivaajan asemassa, mutta myös nykyisen sukupolven

pelikonsolit (Xbox360, PlayStation 3, Nintendo Wii) tukevat laajamittaisesti pelien ja muun sisällön verkkojakelua. Samalla kun täysimittaisen peliprojektien tuotantokustannukset ja niihin liittyvät riskit ovat nopeasti kasvaneet, monet

pelinkehittäjät ovat siirtäneet painopisteensä ladattaviin peleihin. Kotimaisesta perspektiivistä on huomion arvoista, että esimerkiksi vuonna 2009 julkaistuista suomalaisista peleistä selkeästi menestyneimmät, RedLynxin *Trials HD* ja Frozenbyten *Trine* ovat saatavissa vain pelilatauksina. Vaikka analyytikkojen arviot siitä, miten nopeasti pelien digitaalinen jakelu yleistyy, vaihtelevat merkittävästi, on joka tapauksessa selvää, että koko pelien palveluketju julkaisijoista vähittäismyyjiin joutuu reagoimaan tähän muutokseen. Samanaikaisesti tiedetään kovin vähän siitä, miten pelaajat näkevät meneillään olevan muutoksen.

Tutkimuksemme tavoite on kartoittaa pelaajien digitaaliseen jakeluun liittyviä näkemyksiä ja käytäntöjä. Tällaisen tiedon hankkiminen on olennaisen tärkeää pelien lataamisen yleistyessä osaksi yhä useamman pelaajan arkea. Samalla kun pelien digitaaliseen jakeluun liittyviä teknisiä ja liiketoiminnallisia haasteita on viime vuosina pystytty ratkaisemaan, on aktivoitunut kysymys siitä, missä määrin digitaalinen jakelu on kenties syrjäyttämässä fyysiset pelikopiot. Ilman edustavaa otosta tähän on tietenkin mahdotonta antaa suoraan vastata. Aineistomme on lisäksi hankittu suomalaisille pelaajille tehdyllä kyselyllä, joten emme voi tässä yhteydessä ottaa kantaa mahdollisiin kulttuurisiin eroavaisuuksiin. Joka tapauksessa aineiston perusteella voidaan tehdä havaintoja, joista on hahmotettavissa joitakin kehityksen suuntia.

Artikkelin aluksi luomme viimeaikaiseen tutkimukseen tukeutuen yleiskuvan pelien digitaaliseen jakelun nykytilasta. Tämän jälkeen esittelemme tutkimusasetelman ja selostamme artikkelin pohjana olevan kyselyn käytännön toteutuksen. Tutkimusaineiston analyysi jakautuu kolmeen alalukuun. Ensimmäiseksi tarkastelemme pelien ja muun peleihin liittyvän aineiston lataamisen yleisyyttä ja pelien lataamisen suhdetta perinteisempiin jakelumuotoihin. Toiseksi erittelemme PC- ja konsolilataamiseen eroja ja eräitä jakelukanaviin liittyviä erityis-teemoja. Kolmanneksi analysoimme lyhyesti pelien fyysisiin kopioihin liittyviä vetovoimatekijöitä. Artikkelin lopuksi esitämme eräitä aineistosta nousevia mahdollisia sovellusalueita, kokoamme yhteen keskeiset tutkimustulokset ja pohdimme näiden merkitystä suhteessa pelien digitaaliseen jakeluun liittyvään yleisempään keskusteluun.

Pelien digitaalinen jakelu

Verrattuna esimerkiksi musiikkiin tai elokuvaan pelit näyttäisivät soveltuvan erinomaisesti digitaaliseen jakeluun (Jöckel ym. 2008). Konversioon ei ole tarvetta, sillä pelit koostuvat jo lähtökohtaisesti digitaalisesta ohjelmakoodista. Lisäksi digitaalisten pelien aktiiviyleisön tietotekniset taidot ovat perinteisesti olleet verrattain korkealla tasolla. Tästä huolimatta suurin osa digitaalisista peleistä myydään edelleen optiselle levyille tai jollekin muulle tallennemedialle kopioituina. Kun pelit sitten ostetaan erikoisliikkeistä, tavarataloista tai verkkokaupoista, ohjelmakoodin sisältävä tallenne on pakattu erilliseen koteloon, joka useimmiten sisältää myös pelin paperisen käyttöohjeen sekä mahdollisesti muuta oheismateriaalia. Erilaisia verkkopakettuihin pohjautuvia palvelukonsepteja on esitelty ainakin 1980-luvulta lähtien, mutta laajamittaiseksi liiketoiminnaksi pelien digitaalinen jakelu on muotoutunut vasta muutaman viime vuoden aikana.

Verkkopelaamisen yleistymisen viimeisen vuosikymmenen aikana on sidoksissa moniin rinnakkaisiin kehityskulkuihin. Laajakaistaliittymien yleistymisen on ollut tässä yksi merkittävä tekijä, samaten pelikonsolien verkko-ominaisuuksien kehitys. Niin laajamittaiset online-maailmat, peliportaalit kuin sosiaalisen pelaamisen nousu ovat omalta osaltaan esitelleet laajoille pelaajapopulaatioille verkottuneen pelaamisen ulottuvuuksia. Samanaikaisesti kokonaisten pelien, pelipäivitysten ja muun peleihin liittyvän sisällön lataaminen suoraan pelikoneelle on yleistynyt ja arkipäiväistynyt.

PC-pelit ovat olleet keskeisessä roolissa uusien jakelutapojen kehityksessä. Suurin osa kotitietokoneista on vuosia ollut oletusarvoisesti kytkettynä Internetiin, ja tätä kautta ne ovat jo pitkään mahdollistaneet sekä verkottuneen pelaamisen että vaivattoman pääsyn erilaisiin peleihin liittyviin verkkoaineistoihin. Lisäksi PC-pelit ovat perinteisesti perustuneet yleisille standardeille ja avoimille arkkitehtuureille, joten ne ovat lähtökohtaisesti mahdollistaneet ohjelmakoodin päivittämisen ladatuilla korjauksilla ja lisäosilla (Kerr 2006, 54–58). Monet suositut pelit ovatkin opettaneet PC-pelaajat rutiininomaisesti lataamaan sekä pelinkehittäjien tuottamia virallisia päivityksiä että pelaajien itsensä luomia modifikaatiota. PC-peleihin verrattuna konsolipelimarkkinat ovat viime aikoihin asti olleet luon-

teeltaan huomattavasti suljetummat. Kuten Casey O'Donnell (2009) seikkaperäisessä artikkelissaan toteaa, 1980-luvun puolestavälistä ja erityisesti Nintendo Entertainment Systemiin (NES) asennetusta 10NES-sulkupiiristä lähtien konso- linvalmistajat ovat hyvin tarkasti valvoneet konsolipelituotantoa ja -jakelua. Vasta viime vuosina tilanne on alkanut verkkoyhteyksien, kiintolevyjen ja konso- likohtaisten palvelujen (Xbox Live, PlayStation Network, Nintendo Wii Channels) myötä muuttua. Markkina-analyttikoiden arviot ladattavien pelien markkina- arvon kasvusta vaihtelevat, mutta jokseenkin yksimielisiä ollaan siitä, että pelejä aktiivisesti lataavien pelaajien määrä on tasaisessa kasvussa.

Pelien perinteisen vähittäismyynnin haastajat ovat varsin moninaisia. Koko- naisten ladattavien pelien rinnalla myydään erilaisia jatko- ja lisäosia. Merkit- tävä tulonlähde ovat myös kuukausi- ja vuosimaksut, joita pelaajat maksavat yksittäisistä peleistä (kuten World of Warcraft) tai laajemmista palvelukokonai- suuksista (kuten Xbox Live Gold). Tämän lisäksi muun muassa erilaiset mikro- maksuihin ja/tai mainosmyyntiin perustuvat mallit ovat kasvattaneet merkitys- tään. Kansainvälisen markkinatutkimuksen mukaan yhdysvaltalaisen pelaajien peleihin käyttämästä rahamäärästä 20% menee kuukausimaksuihin ja pelipor- taaleihin. Euroopassa osuus on hieman pienempi (10-18%), mutta joka tapauk- sessa sekin on suhteellisen merkittävä. (Caoili 2009) Kaiken kaikkiaan siirtymä kohti verkkojakelua edellyttää erilaisten lisäpalveluiden kehittämistä (Jöckel ym. 2008; Chang, Lee & Lee 2004). Voidaankin ajatella, että yksittäinen pelikoke- mus perustuu lähtökohtaisesti useille erilaisille palveluille peliympäristön yllä- pidosta pelaajan kouluttamiseen ja pelikokemuksen yksityiskohtien personoi- tiin (Stenros & Sotamaa 2009). Digitaalisen jakelun kannalta kokonaisvaltaisen palvelukokemuksen suunnittelu on vähintään yhtä tärkeää kuin korkeatasoinen pelisuunnittelu. Palaamme palvelusuunnitteluun vielä artikkelin lopussa. Seu- raavaksi siirrymme tarkastelemaan lähemmin tutkimusasetelmaa.

Tutkimuksen toteutus

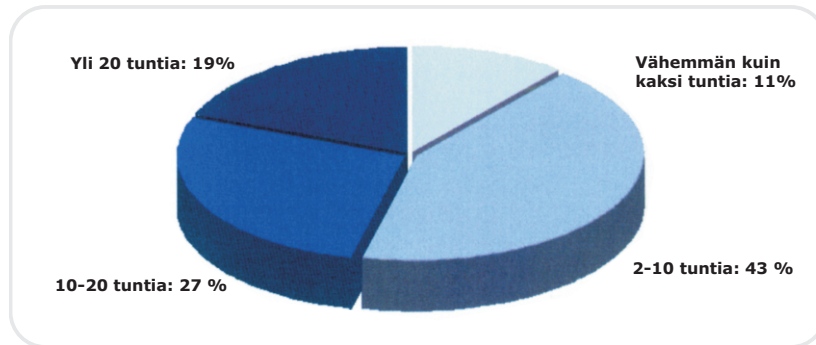
Tutkimuksellamme pyrimme sekä kartoittamaan tietokone- ja konsolipelien digitaalisen lataamisen yleisyyttä aktiivipelaajien keskuudessa että muo-

tamaan kuvaa heidän lataamiseen liittyvistä asenteistaan ja käytännöistään. Aineisto kerättiin kyselylomakkeella, joka koostui neljään osioon jaetuista 37 kysymyksestä. Ensimmäinen osio sisälsi kysymyksiä pelitottumuksista ja erilaisten sisältöjen lataamisesta yleensä. Tämän jälkeen kysyimme yksityiskohtaisempia kysymyksiä erikseen PC- ja konsolipelejä koskien. Kyselyn lopussa oli muutama selainpelejä koskenut kysymys. Kysymykset käsittelivät pelaamiseen käytettyä aikaa ja rahaa, pelitottumuksia sekä pelien lataamiseen liittyneitä kokemuksia ja asenteita. Noin puolet kysymyksistä sisälsi useita kohtia, kuten erilaisia asen- neväittämiä, joten analyysiin saatiin peräti 193 muuttujaa.

Linkkiä kyselylomakkeelle levitettiin suomalaisilla verkkosivustoilla. Näistä kaksi oli nimenomaan peliaiheisia: *Pelit*-lehden sivuston sekä Tilt.tv:n. Pelisivus- tojen kautta haluttiin saada vastaajiksi peliharrastajia, pelien lataajia ja potenti- aalisia lataajia. Vastaajajoukon monipuolistamiseksi kyselyä mainostettiin myös *Taloussanomien Digitoday*-verkkolehdestä, S-ryhmän *Yhteishyvä*-sivustolla sekä *ET*-lehden sivuilla. Runsas puolet tavoitetusta 1184 vastaajasta päätyi kyselyyn Pelit-sivustolta. Valtaosa heistä oli miehiä. Noin puolet vastaajista oli syntynyt 1980-luvulla, tätä vanhempia ja nuorempia oli molempia noin neljännes. Vas- taajat pelasivat varsin paljon tietokone- ja konsolipelejä, ja suurin osa heistä oli myös ladannut niitä.

Vastaajajoukon koostumusta voidaan verrata tietoihin, joita samaan aikaan toteutetussa Pelaajabarometri-hankkeessa (Karvinen & Mäyrä 2009) on saatu kaikkien suomalaisten pelaamisesta. Pelaajabarometrin mukaan tietokone- tai konsolipelejä pelaa ainakin 67 prosenttia suomalaisista. Digitaalinen pelaaminen on yhtä yleistä naisilla ja miehillä, mutta aktiivisempi (vähintään kerran kuussa) pelaaminen on alle 40-vuotiaiden keskuudessa miehillä yleisempää kuin naisilla. Kuitenkin tämän ikäluokan naisistakin 62 prosenttia pelaa aktiivisesti. Pela- minen on yleisempää nuoremmissa ikäluokissa, mutta vielä 60–69-vuotiaista yli kolmannes pelaa tietokone- tai konsolipelejä ainakin jonkin verran ja vajaa neljännes kuukausittain. Pelaamiseen käytetty aika, kun keskiarvoa vääristävät ääritapaukset on poistettu, on keskimäärin kolme tuntia viikossa, kun omassa kyselyaineistossamme yleisin vastaus oli 10–20 tuntia ja mediaanivastaus 5–10 tuntia. Pelaajabarometrin mukaan hieman alle 60 prosenttia 10–75-vuotiaista

suomalaisista pelaa ainakin silloin tällöin PC-pelejä. Konsolipelejä pelaa tutkimuksen mukaan suunnilleen joka kolmas (Karvinen & Mäyrä 2009, 26). Vastavasti omassa tutkimuksessa peräti 92 prosenttia vastanneista pelasi PC:llä ainakin kuukausittain. Konsolilla vähintään kerran kuussa pelasi 60 prosenttia.



Kuvio 1: Peleihin viikoittain käytetty aika omassa aineistossamme

Pelaajabarometrin tietoihin suhteuttamalla voidaan päätellä, että tutkimuksemme vastaajissa on keskimääräistä enemmän paljon pelaavia – ja paljon pelejä ostavia – miehiä. Valikoituminen johtunee siitä, että valtaosa (53%) vastaajista tuli kyselyyn *Pelit*-lehden verkkosivujen kautta, ja tuon sivuston käyttäjäkunnan voidaan olettaa koostuvan pääosin paljon pelaavista miehistä. Kyselyä levitettiin myös muilla sivustoilla, mutta ei ole yllättävää, että juuri *Pelit*-lehden kohderyhmä, eli peliharrastajat, ovat olleet kaikkein kiinnostuneimpia vastaamaan. Tämä oli osin etukäteen arvattavissa, ja kyselyllä haluttiinkin tavoittaa ennen muuta pelaajia, joilla jo on kokemusta pelien digitaalisesta jakelusta. Tuloksia tarkasteltaessa on siis syytä muistaa, että vastaajat edustavat joukkoa, joka ottaa käyttöön uusia teknologioita ensimmäisten joukossa. Ei ole siis lainkaan sanottua, että käytännöt ja asenteet säilyvät vastaavina, kun pelien lataaminen yleistyy pelaajien keskuudessa. Toisaalta on myös niin, että juuri nämä ”varhaiset omaksujat” muodostavat tällä hetkellä parhaan mahdollisuuden tutkia uusien jakelumallien juurtumista pelikulttuureihin (samankaltaisia huomioita tekee

Jenkins 2006, 23). Tulokset voivat siis varmasti ennakoida joitain kehityskulkuja ladattavien pelien saralla, mutta laajempia yleistyksiä tämän aineiston perusteella ei tulisi tehdä. Joka tapauksessa tutkimus tuottaa varsin luotettavaa tietoa siitä, miten aktiiviset suomalaiset pelaajat suhtautuvat pelien digitaaliseen jakeluun.

Kuka lataa ja mitä?

Pelien lataaminen verkosta oli suhteellisen tuttua kyselyn vastaajille: 80 prosenttia kertoi ladanneensa pelejä viimeisen puolen vuoden aikana. Kysyttäessä erikseen PC:lle ja konsolille lataamisesta 93 prosenttia kertoi ladanneensa pelejä tai pienpelejä ainakin joskus. Maksullisia pelejä oli ladannut 66 prosenttia vastaajista. Valtaosa kuitenkin käyttää lataamiseen alle 10 euroa kuukaudessa.

Aineistomme perusteella tärkein lataamisen määrään vaikuttava tekijä on pelaamiseen käytetty aika: mitä enemmän pelataan sitä enemmän pelejä ladataan. Digitaalisia pelejä alle tunnin viikossa pelaavista noin puolet oli ladannut pelejä viimeisen puolen vuoden aikana, kun taas yli viisi tuntia viikossa pelaavista vastaava osuus oli 80 prosenttia. Tarkasteltaessa erikseen PC- ja konsolipelaamista yhteys on erityisen selkeä PC-peleissä. Pelialustojen eroja tarkastellaan tarkemmin seuraavassa luvussa.

Konsolipelaajat

Paljonko pelaat viikossa konsolilla?	Ei yhtään	< 2 h	2-10 h	> 10 h	Kaikki
Olen ladannut pelejä konsolille.	4,3 %	34,8 %	66,8 %	75,6 %	41,5 %

PC-pelaajat

Paljonko pelaat viikossa PC:llä?	Ei yhtään	< 2 h	2-10 h	> 10 h	Kaikki
Olen ladannut pelejä PC:lle.	28,0 %	85,5 %	90,5 %	95,1 %	87,3 %

Kuvio 2: Pelien lataamisen yleisyys suhteessa pelaamiseen viikossa käytettyyn aikaan.

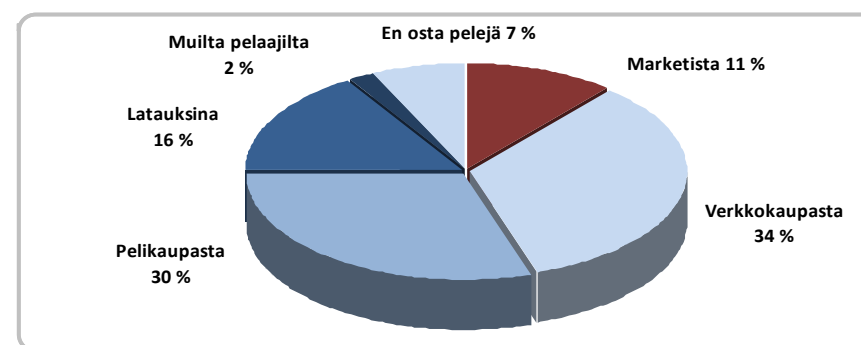
Pelaamiseen käytetty aika on myös yhteydessä ladatuista peleistä maksami- seen. Yli kymmenen tuntia viikossa pelaavista muita suurempi osa ostaa pelinsä mieluiten lataamalla. Enemmän pelaavat myös käyttivät enemmän rahaa ladat- tuihin peleihin. Vastaajan aktiivisuus peliyhteisöissä oli sekin yhteydessä pelien lataamiseen. Arvioimme vastaajien aktiivisuutta neljällä väittämällä. Väittämiin vastattiin viisiportaisella Likert-asteikolla, jonka ääripäät olivat ”täysin samaa mieltä” ja ”täysin eri mieltä”. Väittämät kuuluivat: ”keskustelen usein peleistä muiden kanssa”, ”seuraan aktiivisesti peliaiheisia verkkofoorumeita”, ”osallistun aktiivisesti keskusteluihin peliaiheisilla verkkofoorumeilla” ja ”kuulun johonkin peliyhteisöön”. Verrattaessa näistä luotua summamuuttujaa muihin muuttujiin havaitsimme, että mitä aktiivisempia vastaajat olivat sitä todennäköisemmin he olivat ladanneet pelejä. Vähiten aktiivisesta ryhmästä 22 prosenttia oli ladannut pelejä viimeisen puolen vuoden aikana, kun aktiivisimmasta ryhmästä vastaava osuus oli 89 prosenttia.

Pelien lataamisella on yhteys myös siihen, kuinka tuttua erilaisten sisältöjen verkkolataaminen ylipäättään kullekin on. Vastaajista ne, jotka olivat ladanneet verkosta musiikkia, elokuvia, videoita tai tietokoneohjelmia, olivat todennäköi- semmin ladanneet myös pelejä. Yhteys ei ole sinänsä yllättävä, mutta se näytti olevan vahvempi kuin osasimme odottaa. Kun pelejä oli ladannut kolmannes niistä, jotka eivät olleet ladanneet muuta sisältöä, muuta sisältöä ladanneista yli 80 prosenttia oli ladannut pelejä. Lisäksi muuta sisältöä ladanneet olivat todennäköisemmin maksaneet ladattavista peleistä riippumatta siitä, olivatko he ladanneet muuta sisältöä maksullisena vai maksuttomana.

Olimme kiinnostuneita myös pelaajien ostotottumuksista: pelien lataami- seen käytetyistä rahasummista ja pelien eri ostotavoista. Osoittautui, että vas- taajan tulotasolla ei ollut minkäänlaista yhteyttä pelilatauksiin käytetyn rahan määrään. Myöskään kysyttäessä, pitkö pelaaja edullista hintaa tärkeänä ladat- tavien pelien ominaisuutena tulotasolla ei ollut vaikutusta vastaukseen. Lisäksi kysyimme vastaajilta, olivatko he ladanneet sisältöä vertaisverkkopalveluista (joissa osa tarjolla olevasta sisällöstä on laittomasti jaettua). Ne, jotka olivat käyttäneet BitTorrent-protokollaan perustuvia jakelualustoja, olivat muita use- ammin maksaneet pelilatauksistaan. He myös käyttivät pelien lataamiseen muita

enemmän rahaa.

Verrataksemme eri ostotapojen suosiota pyysimme vastaajia kertomaan, millä tavoin he mieluiten ostavat pelinsä (ks. kuvio 3). Useimmin valitut vaihto- ehdot olivat ostaminen verkkokaupasta ja peliliikkeistä. 16 prosenttia vastaajista ilmoitti ostavansa pelit mieluiten lataamalla. Pelejä ladanneiden ja niiden, jotka eivät olleet pelejä ladanneet, välillä oli huomattava ero suosikkiostotavoissa. Niistä, jotka eivät olleet ladanneet pelejä, 60 prosenttia ei ostanut pelejä lain- kaan. Niiden keskuudessa, jotka ostivat pelejä, mutta eivät lataamalla, oli suosi- tuinta ostaa pelit marketeista.



Kuvio 3: Pelien ensisijainen hankintakanava

Jakauman kohdalla on syytä huomata, että se koskee nimenomaan mielui- sinta hankintamuotoa. Pelejä lataavat eivät siten rajaudu lataamista ensisijai- sena hankintamuotona pitäviin, vaan pelejä lataavia voidaan olettaa löytyvän myös muista ryhmistä. Seuraavassa siirrymme tarkastelemaan, millaisia eroja eri jakelukanavien välille voidaan luonnostella.

Jakelualustojen erityispiirteistä

Tutkimuksemme käsitti pelaamisen PC:llä sekä niin kutsutuilla uuden suku- polven pelikonsoleilla, joita ovat Microsoft Xbox 360, Sony Playstation 3

sekä Nintendo Wii. Sinällään esimerkiksi iPhone tai PlayStation Portable (PSP) olisivat toki myös tarjonneet pelien lataamisen näkökulmasta ajankohtaisen tutkimuskohteen. Päätimme kuitenkin keskittyä PC- ja konsolipelaamiseen, sillä niiden kohdalla fyysisten kopioiden kaupalla on perinteisesti ollut vahva asema ja siksi digitaalinen jakelu edellyttää selkeitä muutoksia totutuista käytännöistä. Lisäksi PC- ja konsolipelit ovat helposti vertailtavissa, koska ne ovat pitkälti samantyyppisiä ja osin jopa aivan samoja pelejä.

PC- ja konsolipelit eroavat toisistaan muun muassa käyttöliittymien ja -tottumusten sekä eri peligenrejen suosion perusteella (Taylor 2007). Erot eivät rajoitu välittömään pelitilanteeseen, vaan myös pelaajille tarjolla olevat palvelut – latauspalvelut mukaan lukien – määrittyvät alustakohtaisesti. Yksi tärkeimmistä eroista tarkastelumme kannalta on se, että kun lähes kaikissa tietokoneissa on nykyisin verkkoyhteys, konsolien kohdalla näin ei ole. Verkko-pelaaminen ja -levitys on ollut PC:llä yleistä jo pitkään, kun taas konsolisektorilla vasta oikeastaan viimeisin laitesukupoli on mahdollistanut laajamittaisen verkko-ominaisuuksien hyödyntämisen. Tämä ero näkyy meidänkin tutkimusessamme. Viikoittain PC:llä pelaavista lähes kolme neljänneestä pelaa verkossa, konsolipelaajista vastaava osuus on 45 prosenttia. Tarkastelemme seuraavaksi yksityiskohtaisemmin PC- ja konsolipelaajien lataamistottumuksia.

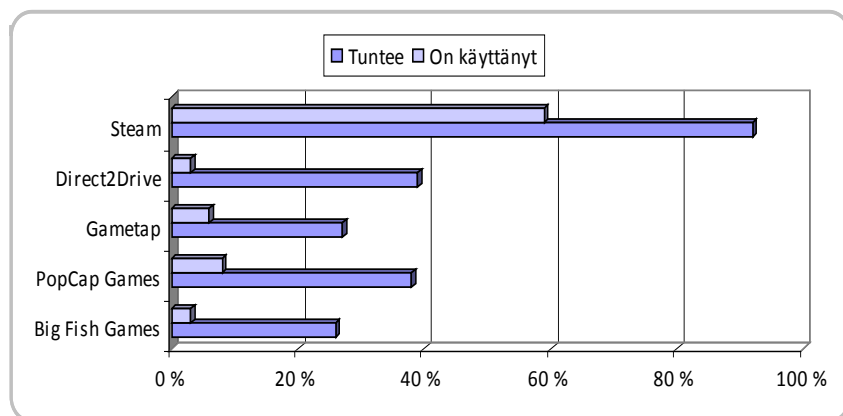
72 prosenttia niistä, joilla oli käytössään uuden sukupolven konsoli (N = 665), oli ladannut pelejä tai pienpelejä konsolilleen. 88 prosenttia oli ladannut jotain peleihin liittyvää sisältöä, kuten demoja, lisäosia, hahmoja tai trailereita. PC:lle pelejä oli ladannut 87 prosenttia kaikista vastaajista ja mitä tahansa pelisisältöä 93 prosenttia vastaajista. PC:lle lataamisen yleisyydestä kertoo varsin hyvin myös se seikka, että peräti 88 prosenttia oli ladannut verkosta päivityksiä PC-peleihinsä. Yli 20 tuntia viikossa pelaavista PC-lataajista (N = 178) lähes kaikki olivat ladanneet päivityksiä. Ladattavista päivityksistä on siis tullut pelaajien arkipäivää. Tämä korostuu entisestään muun muassa tavassa, jolla pelikonsolien käyttöjärjestelmät ja yksittäiset konsolipelit muistuttavat pelaajaa toistuvasti saatavilla olevista päivityksistä tai jopa lataavat niitä automaattisesti.

Vastaajien näkemykset siitä, mitkä tekijät ovat tärkeitä pelien lataamisessa, olivat yllättävän samoja riippumatta siitä, oliko kyse PC:lle vai konsolille lataami-

sesta. Kummassakin tapauksessa yli 75 prosenttia pelejä ladanneista (N = 1139) piti tärkeinä ladattavien pelien löytämisen helppoutta, tarjolla olevan valikoiman laajuutta, pelien edullisuutta ja maksamisen helppoutta. Pelin teeman tuttuus tai pelin kokeellisuus olivat tärkeitä vain neljännekselle. Merkittävin ero alustojen välillä oli se, että lähes kolme neljänneestä konsolilataajista (N = 641) piti pelidemojen helppoa saatavuutta tärkeänä, kun PC-lataajien kohdalla (N = 1102) vastaava luku oli 60 prosenttia. Tässä tarkastelussa on huomattava, että Nintendo Wiille ei ole tähän mennessä ollut tarjolla lainkaan pelidemoja, joten Wiin omistajat (N = 122) (joista vain 45 prosenttia piti demojen saatavuutta tärkeänä) pienentävät PC- ja konsolilataajien eroja. Niinpä ero on itse asiassa vielä suurempi, jos verrataan PC-pelaajia Xbox360:n ja PS3:n omistajiin (N = 543). Nintendo Wiin omistajat myös pitivät muiden konsolien omistajia harvemmin pelien lataamista helppona.

Samanlainen Nintendo Wiin ja muiden konsolien välinen ero näkyy uudessa brittiläisessä markkinatutkimuksessa (TNS 2009). Vaikka aineistomme ei tarjoa varsinaisia selityksiä näille havainnoille, voidaan olettaa Wiin online-palvelujen rajoittuneisuuden olevan pääsyy tähän eroon. Muita tilastollisesti merkittäviä eroja eri konsoleille ei aineistostamme juuri löytynyt. Tällä lieenee tekemistä sen kanssa, että hiukan yli neljänneksellä konsolinomistajista oli useampia konsoleita. Osuus on suunnilleen yhtä suuri kuin tuoreessa USA:n konsolinomistajia koskevassa tutkimuksessa esitetyt luvut (NPD 2009).

Pelikonsoleilla tapahtuva pelien jakelu on tiiviisti kytketty konsolin käyttöliittymään siten, että pelien ja muun sisällön lataaminen on pyritty tekemään mahdollisimman helpoksi. Samalla pelitarjonta rajoittuu kuitenkin tarkalleen siihen valikoimaan, joka konsolivalmistavan virallisessa palvelussa on kulloinkin saatavissa. PC-pelaajille kenttä on paljon hajanaisempi: tarjolla on lukuisia ladattavia pelejä tarjoavia online-palveluita. On kuvaavaa, että 17 prosenttia vastaajista kertoi jättäneensä lataamatta PC-pelejä, koska ei riittävästi tunne pelien latauspalveluita. Olemassa olevista online-jakelukanavista Valven Steam oli ylivoimaisesti tunnetuin. Muihin palveluihin verrattuna Steam oli omaa luokkaansa etenkin, kun otetaan huomioon, että mitään muuta palvelua ei ollut käyttänyt yli kymmenen prosenttia vastaajista.



Kuvio 4: Latauspalveluiden tuntemus

Fyysisten kopioiden vetovoima

Kysyttäessä syitä pelien lataamatta jättämiseen viidennessä vastaajista ilmoitti, etteivät he pidä pelien lataamisesta. Käytännön ongelmat, kuten hitaan internet-yhteyden asettamat rajoitukset, voivat osittain selittää vastauksia, mutta on joka tapauksessa kiinnostavaa, että suurella joukolla pelaajia oli näin vahva näkemys asiasta. Vielä silmiinpistävämpää oli, että hiukan yli puolet vastaajista, jotka olivat ainakin joskus ladanneet pelejä, ilmoittivat haluavansa pelit fyysisinä kopioina. Tämä on yllättävä tulos erityisesti, kun tarkastelun kohteena ovat pelaajat, joille pelaaminen ja olemassa olevat pelipalvelut ovat keskimääräistä tutumpia.

Aineistomme tarjoaa joitain alustavia selityksiä fyysisten kopioiden suosiolle. Fyysisten kopioiden palauttaminen ja edelleen myyminen on suhteellisen helppoa. Näin ei ole digitaalisten latausten kohdalla, joiden palauttamista piti helppona vain kymmenen prosenttia vastaajista. Latausten myynti eteenpäin on käytännöllisesti katsoen olematonta. Päinvastoin kuin fyysisten kopioiden kohdalla, ladattavien pelien kaupassa ei ole helppoa tapaa myydä edelleen peliä, jota ei enää pelaa. Kolmannes vastaajista mainitsi tämän syyksi siihen, ettei lataa pelejä. Kaikki vastaajat, jotka ostivat pelinsä mielui-

ten toisilta pelaajilta, olivat ainakin joskus ladanneet pelejä, joten tietämättömyys voidaan sulkea pois selitysten joukosta. Näiden tekijöiden lisäksi noin puolet vastaajista (55% konsolinomistajista ja 41% PC-pelaajista) pelkäsi menettävänsä ladattavat pelit laitteiden mennessä epäkuuntoon.

Kuten mainittua, digitaaliset pelit vaikuttavat useasta syystä soveltuvan täydellisesti digitaaliseen levitykseen: ne ovat lähtökohtaisesti digitaalisessa muodossa ja niiden kuluttajat ovat useimmiten kokeneita tietokoneiden käyttäjiä. Lisäksi uusimmat tutkimukset osoittavat, että virtuaalisten tuotteiden ostamisesta on tullut kuluttajille yhä arkipäiväisempää (Lehdonvirta 2009). Samaan aikaan aineistomme vääjäämättä osoittaa suurten pelaajajoukkojen olevan yhä vahvasti kiintyneitä fyysisiin kopioihin. Näiden löydösten ristiriitaisuus viittaa siihen, että aihe ansaitsee lisähuomiota.

Vaikka edellä mainitut käytännön tekijät ovat varmasti yhteydessä fyysisten kopioiden pysyvään suosioon digitaalisten pelien markkinoilla, vaihtoehtoisiaakin selityksiä ilmiölle näyttäisi löytyvän. Saadaksemme lisätietoa tästä aiheesta valikoimme vastaajista osajoukon, jota pyysimme vastaamaan avoimiin kysymyksiin fyysisten kopioiden ja lataamisen eroista sekä heidän suhteestaan fyysisiin pelikopioihin. Aineiston analyysi on tätä kirjoitettaessa vielä työn alla ja tarkempien tuloksien raportointi jää tuleviin julkaisuihin, mutta jo alustava tarkastelu näyttäisi tukevan merkitseviä käytännön syitä koskevia hypoteesejamme. Tämän lisäksi erilaiset pelikokoelman keräämiseen liittyvät mieltymykset näkyvät vastauksissa selvästi. Suuri osa vastaajista säilyttää pelejä näkyvillä kotona ja osalle pelit ovat hyvinkin tärkeä osa kodin sisustusta. Fyysisissä kopioissa miellyttää niiden aistittavuus: niitä voi katsella silloinkin, kun ei pelaa, ja niitä voi kosketella sekä selailla käyttöohjeita ja muita oheistuotteita. Moni vastaaja kokee pelit myös luotettavammin olemassaoleviksi, kun ne ovat käsinkosketeltavia.

On esimerkiksi huomionarvoista, että vastaajat eivät koe digitaalisten latausten kartuttavan pelikokoelmaansa samalla tavalla kuin fyysisten kopioiden tapauksessa. Muun muassa tällaisilla syillä voi olla paljonkin merkitystä, kun arvioidaan ladattavien kopioiden merkitystä ja jakelun painopisteiden siirtymänopeutta. Kuten artikkelin alussa todettiin, erilaisten lisäarvopalveluiden merkitys korostuu jakelun siirtyessä verkkoon. Seuraavassa osoitamme löydöksiemme pohjalta

muutamia ehdotuksia siitä, mitä tulisi ottaa huomioon pelien digitaalisia jakelupalveluita suunniteltaessa.

Huomioita palvelusuunnittelusta

Kuten artikkelin mittaan olemme pyrkinneet osoittamaan, digitaalisten pelien pelaaminen on tänä päivänä entistä enemmän sidoksissa erilaisiin palveluihin. Samoin kuin monet muut tietointensiiviset teollisuudenalat, globaali peliteollisuus on siirtymässä yksittäisten muuttumattomien tuotteiden myynnistä palvelunteollisuudeksi, joka tekee kasvavassa määrin liikevaihtonsa peliä laajentavista lisäosista, virtuaalisista hyödykkeistä ja muista lisäarvopalveluista. Digitaalisen jakeluparadigman myötä palveluntarjoaja ja pelinkehittäjä pyrkivät luomaan pitkäaikaisia molemminpuoliseen luottamuksen perustuvia suhteita pelaajien kanssa.

Stenros ja Sotamaa (2009) jaottelevat pelaajille suunnattuja palveluita kategorioihin. Tässä jaottelussa korostuvat pelien ylläpitoon, pelaajien ohjaamiseen ja tukemiseen ja sosiaalisuuden organisointiin liittyvät palvelumuodot. Tämä tarkastelu myös nostaa esiin sen, miten keskeinen suunnittelupanos poikkeuksetta uhrataan pelin aikaisen kokemuksen optimointiin. Aineistomme pohjalta voidaan hyvin perustein esittää, että yksittäisen pelin menestykseen voidaan vaikuttaa merkittävästi myös sillä palvelukokemuksella, jonka pelaaja saa ennen ja jälkeen pelisession. Havaintojemme perusteella mahdollisia kehitysalueita ovat esimerkiksi seuraavat:

1) Parempi kokonaistuote: Digitaalisesta koodista koostuvat pelit soveltuvat lähtökohtaisen luontevasti digitaaliseen jakeluun. Pelaajien tottumukset kuitenkin muuttuvat hitaasti, ellei digitaalisten kopioiden paremmuus oli ilmeistä. Esimerkiksi niin kauan kuin digitaalisten kopioiden uudelleen myyminen on tehty vaikeaksi tai mahdottomaksi, pelaajilla on hyviä syitä pitäytyä fyysisissä kopioissa. Rajoitusten sijaan olisi olennaista keskittyä siihen lisäarvoon, jota saumaton päivitettävyyden ja riippumattomuuden yksittäisestä pelilaitteesta voivat tarjota. Pelaajien vierastamien monimutkaisten kopiointisuojausten sijaan

digitaalisten kopioiden vaivattomuutta voisi näkyvämmiin promotoida esimerkiksi tarjoamalla latausten yhteydessä eksklusiivisia virtuaalisia hyödykkeitä.

2) Virtuaaliset pelikokoelmat: Monet pelaajat korostavat, miten jo vilkaisu perinteiseen fyysiseen pelikoteloon saattaa palauttaa mieleen jonkin tärkeän pelikokemuksen. Näkyvillä olevan fyysisen pelikokoelman mahdollistaa myös oman pelaajaprofiilin vaivattoman esittelyn muille aiheesta kiinnostuneille. Tähän mennessä virtuaalisen pelikokoelman omistajan on ollut vaikea järjestää ja esitellä omia mieltymyksiään. Paremmiin pelaajien tarpeisiin vastaavaa palvelua voidaan rakentaa niin vaivatonta selailua ja organisointia tukevalla käyttöliittymälogiikalla kuin integroimalla yksilöllisempää informaatiota (esim. tilastot ja saavutukset) osaksi yleisnäkymää.

3) Pelaajaidentiteetin hallinta: Monet pelaajat käyttävät paljon aikaa ja energiaa pelihahmojen ja muiden pelikokemuksen ulottuvuuksien personointiin. Pelaajien näkökulmasta olisi luonnollista, että pelaajaprofiileja olisi mahdollista kuljettaa mahdollisimman pienellä vaivalla pelien ja palveluiden välillä. Pelaajien sujuva ja virheetön tunnistaminen on tietenkin yksi palveluiden ydintoiminnoista, mutta identiteetin rakentumista ja presentointia voitaisiin tukea mittavamminkin. Varhaisia esimerkkejä kuvatusista alueista edustavat omasta näkökulmastaan niin Xbox Liven avatar-hahmot kuin Avatars Unitedin tyyppiset verkkopalvelut.

4) Ekopelaaminen: Digitaalisen pelaamisen ekologisia ulottuvuuksia on edelleen tutkittu hyvin vähän. Yleisellä tasolla voidaan ajatella, että fyysisten tuotteiden korvaaminen aineettomilla tukee kestävästä kehitystä. Ladattavat pelit eivät kuluta luonnonvaroja samalla tavalla kuin fyysiseen tallennusmuotoon perustuvat. Toisaalta verkkopelien ylläpitoon tarvittavat palvelinfarmit kuluttavat alati kasvavan määrän energiaa. Pelaajien asenneilmastoon voidaan haluttaessa vaikuttaa tarjoamalla täsmällisempää tietoa kulutusvalintojen seurauksista. On myös esitetty, että uusien jakelumallien edut eivät rajoitu vain fyysisestä kuljetuksesta kertyvien kulujen ja päästöjen eliminointiin, vaan ne voivat samalla tukea elektroniikkajätettä vähentävien kuluttajatottumusten muotoutumista (Moore 2009).

5) Fyysiset oheistuotteet: Kuten edellä keskusteltiin, yksi syy fyysisten pelikopioiden suosioon on niihin liittyvä kouriintuntuisuus ja hypisteltävyys. Pelikotelo ja paperiset käyttöohjeet eivät kuitenkaan ole lainkaan ainoa tai kenties edes tehokkain tapa tuottaa kouriintuntuvia kokemuksia. Ei ole vaikea ennustaa, että perinteinen kivijalkakauppakin alkaa ainakin jossain määrin myydä pelejä pelkkinä latauskoodeina. Samanaikaisesti on oletettavaa, että koodin sisältävien korttien paketointi pyritään tekemään mahdollisimman puoleensavetäväksi ja tätä kautta niistä voi tulla jopa puhelinkortteihin verrattavia keräilykappaleita. Toisessa äärilaidassa ovat harrastajia varten markkinoille tuodut erikoisediot, jotka voivat sisältää alkuperäisen pelin lisäksi mittavan määrän lisäinformaatiota (mm. CD, DVD tai kirja) ja muita oheistuotteita (julisteesta ja t-paidasta hiirimattoon). Lisäksi esimerkiksi FigurePrints-palvelu (www.figureprints.com), jonka kautta WoW pelaajat voivat tilata oman pelihahmonsa fyysiseksi 3D-hahmoksi tulostettuna, ennakoivat, että myös virtuaaliset hyödykkeet voivat tietyissä yhteyksissä kääntyä fyysiseen muotoon.

Kaiken kaikkiaan edellä esitetty havainnot ovat alustavia. Muitakin kiintoisia sovellusalueita on mahdollista löytää.

Yhteenveto

Arviot digitaalisen jakelun yleistymisestä vaihtelevat hyvinkin paljon sen mukaan, kenen mielipidettä asiaan kulloinkin kysytään. Konsolivalmistajat ja uusien jakelupalveluiden kehittäjät ennustavat kilpaa perinteisen pelijakelun alasajoa. Toisaalta vaikutusvaltaiset vähittäismyymäläketjut ovat viime aikoihin asti suhtautuneet verkkojakeluun varsin pidättyväisesti. Muutosvauhdin ennustaminen ei sinällään ole artikkelimme ensisijainen tehtävä. Sen sijaan löydöksemme osoittavat havainnollisesti, miten moninaiset seikat vaikuttavat uuteen jakeluparadigmaan kohdistuviin asenteisiin.

Tutkimassamme joukossa pelaajien tulotasolla ei ollut juuri vaikutusta pelien lataamiseen. Sen sijaan pelaamiseen käytetty aika, peliharrastuksen aktiivisuus ja muiden sisältöjen verkkolataaminen vaikuttaisivat olevan merkitseviä muuttu-

jia, kun tarkastellaan pelaajien verkkojakeluun liittyviä kokemuksia. Mitä enemmän pelataan, osallistutaan peliyhteisöihin ja ladataan muita sisältöjä sitä todennäköisemmin ladataan myös pelejä. Merkittävä enemmistö pelejä ladanneista piti tärkeinä muun muassa ladattavien pelien löytämisen helppoutta, tarjolla olevan valikoiman laajuutta, pelien edullisuutta ja maksamisen helppoutta. Tästä huolimatta yli puolet pelejä joskus ladanneista ilmoitti haluavansa pelit edelleen fyysisinä kopioina. On vielä kertaalleen tarpeen huomauttaa, että aineistomme ei ole edustava ja sen perusteella ei voi tehdä laajempia yleistyksiä. Sen sijaan aineiston perusteella voidaan sekä tarkastella niitä seikkoja, jotka vaikuttavat pelaajien asenteisiin että luonnostella palvelusuunnittelun kannalta keskeisiä kehitysalueita.

Kuten aineistomme osoittaa, pelaajat eivät suhtaudu kriittikittömästi digitaaliseen jakeluun. Muutosvastarintaan vetoaminen olisi kuitenkin liian yksinkertainen selitys. Pikemminkin kysymys on siitä, miten pelit luontevasti asettuvat osaksi pelaajien arkea ja käytäntöjä. Tulostemme perusteella voidaan sanoa, että peliteollisuuden hurjimpiin ennusteisiin pelijakelun vallankumouksellisesta murroksesta kannattaa suhtautua varauksin. Toisaalta, kuten esimerkiksi musiikin jakelun kehitys osoittaa, luotettavat jakelu- ja oheispalvelut saattavat synnyttää suhteellisen nopeitakin käyttökulttuurisia muutoksia.

Lähteet

Caoli, Eric (2009). *Study: 20% of U.S. Game Spending Devoted to MMO's and Portals*. Saatavissa: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=26293. Luettu 18.6.2010.

Chang, Byeng-Hee, Seung-Eung Lee & Yang-Hwan Lee (2004). Devising video distribution strategies via the Internet: Focusing on economic properties of video products. *The International Journal on Media Management*, 6(1&2), 36–45.

Jöckel, Sven, Andreas Will & Florian Schwarzer (2008). Participatory Media Culture and Digital Online Distribution—Reconfiguring the Value Chain in the Computer Game Industry. *The International Journal on Media Management*, 10(3), 102–111.

Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2009). *Pelaajabarometri 2009 - Pelaaminen Suomessa*. Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitos. Tampereen yliopisto. Saatavissa: <http://tampub.uta.fi/infim/978-951-44-7868-0.pdf>. Luettu 18.6.2010.

Kerr, Aphra (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*. London, Thousand Oaks & New Delhi: Sage Publications.

Lehdonvirta, Vili (2009). *Virtual Consumption*. Turku: Turku School of Economics.

Moore, Cristopher Luke (2009). Digital Games Distribution: The Presence of the Past and the Future of Obsolescence. *M/C Journal*, 12, 3 (2009). Saatavissa: <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/viewArticle/166>.

NPD Press Release (2009). Saatavissa: http://www.npd.com/press/releases/press_090914.html. Luettu 18.6.2010.

O'Donnell, Casey (2009). Production Protection to Copy(right) Protection: From the 10NES to DVDs. *IEEE Annals of the History of Computing*, 31(3), 54–63.

Stenros, Jaakko & Olli Sotamaa (2009). *Commoditization of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm*. DiGRA 2009 Conference Proceedings. Brunel University, West London, UK.

Taylor, Laurie N. (2007). Platform Dependent: Console and Computer Cultures. Teoksessa J. P. Williams & J. H. Smith (toim.): *The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming*. Jefferson (N.C.) & London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 223–237.

TNS (2009) *Gamers want instant pleasure: Digital distribution booming on all game platforms*. Saatavissa: http://corporate.newzoo.com/press/PRESSRELEASE_Digital_Distribution_UK_231009.pdf. Luettu 18.6.2010.

ARTIKKELI

Pelimekaniikat osana ansaintalogiikkaa

Miten pelisuunnittelulla luodaan kysyntää¹

JUHO HAMARI

juho.hamari@hiit.fi

VILI LEHDONVIRTA

vili.lehdonvirta@hiit.fi

Tiivistelmä

Virtuaaliesineiden ja muiden pelikokonaisuuden osien myynnistä on noussut yleinen ansaintamalli online-peleille. Merkittävä osa virtuaaliesineiden arvosta määrittyy pelin kontekstissa, jolloin myös pelisuunnittelua joudutaan miettimään markkinoinnin näkökulmasta. Artikkelissa käsitellään tätä peli- ja liiketoimintasuunnittelun leikkauspistettä tarkastelemalla massiivisissa online-peleissä tavanomaisesti käytettyjä pelimekaniikkoja, joilla pelien operaattorit pyrkivät lisäämään virtuaalihujojen kysyntää ja vertaamalla niitä markkinoinnissa käytettäviin keinoihin ja käsitteisiin. Tulokset osoittavat, että markkinoinnin keinoja voidaan soveltaa pelisuunnitteluun ja pelisuunnittelua liiketoiminta- ja palvelusuunnitteluun. Johtopäätöksistä hyötyvät sekä pelisuunnittelijat että liiketoiminnan harjoittajat.

Asiasanat: palvelusuunnittelu, online-pelit, virtuaalimaailma, markkinointi, liiketoimintamalli, virtuaaliesineet

Abstract

Selling virtual goods has become one of the main revenue models for online game operators. However, the business model differs from flat-fee models in that the value for the sold value offerings is, for the most part, derived from the structures built into the game and thus requires game developers to integrate business planning into game design. The paper analyses common game mechanics in MMO-games that are harnessed for creating demand for virtual goods. The results provide a new perspective to game design with interesting implications for developers. Moreover, they also suggest a radically new perspective to marketers of ordinary goods and services: viewing marketing as a form of game design.

Keywords: service design, online games, virtual world, marketing, business model, virtual goods

Johdanto

Virtuaaliesineiden eli digitaalisten, palveluun liittyvien tuotteiden, kuten pelihahmojen, virtuaalivaluuttojen ja esimerkiksi miekkojen ja vaatteiden sekä digitaalisten lisäpalveluiden myynnistä on tullut merkittävä Internetin

yhteisöpalvelujen (Facebook – <http://facebook.com>), verkkopelien (*World of Warcraft*, <http://www.wow-europe.com>) ja sosiaalisten pelien (*FarmVille*, <http://www.farmville.com/>) käyttämä ansaintamalli. Arviot virtuaaliesineiden kansainvälisistä myyntiluvuista liikkuvat 1 miljardista aina 10 miljardiin dollariin. Suurin

osa arvioista näyttää sijoittuvan noin 5 miljardin vuotuisiin myyntilukuihin², jotka pitkälti muodostuvat peleissä myytävistä esineistä. Pelien julkaisusta fyysisiä kanavia pitkin koituvat suhteessa korkeat kustannukset verrattuna koko tuotteen valmistuskustannuksiin, jolloin pelin julkaisu joudutaan usein keskittämään yhteen isompaan kokonaisuuteen, kuten laatikkoon kaupan hyllyllä. Tietotekniikan ja digitaalisten julkaisukanavien kehitys tekee pelien julkaisemisesta kustannustehokkaampaa, jolloin myyntitapahtumien eli transaktioiden määrää voidaan lisätä ja täten myydä erikseen pelituotteen osia, kuten virtuaalihyödykkeitä. Käytännössä virtuaalihyödykkeet ovatkin aina olleet osia pelituotteen kokonaistarjoamasta, mutta teknologian kehittyessä niiden käyttö myös ansaintamallina on tullut mahdolliseksi.

Kun vähittäismyynnissä olevien pelien ostoa edeltävä koettu arvo luodaan pääasiassa mainonnalla, ilmaiseksi pelattavissa peleissä myytävien tuotteiden (virtuaaliesineiden) koettu arvo muodostuu palvelun käytön aikana. Virtuaalitavaroiden myynnillä saatavat varsinaiset rahavirrat syntyvät vasta, kun käyttäjät kokevat pelin ja peliyhteisön kontekstissa olevat haasteet riittävän merkityksellisinä. Käyttäjien tulee siis pitää palvelun kontekstia ja kontekstin luomia tarpeita riittävän tärkeinä, jotta he ovat valmiita maksamaan virtuaalitavaroiden lisäarvosta. Myös jäsenmaksua perivien palveluiden tulee ylläpitää käyttäjien sitoumusta, mutta kun kyseessä ovat virtuaalitavarat, ostohalukkuuteen vaikutetaan myös peli-/palvelusuunnittelulla. Rahastaminen luo ristiriitaisen aselman, jossa joudutaan tasapainoilemaan aggressiivisen markkinoinnin ja pelin mielekkyyden välillä³ (Bartle 2003; Castronova 2004; Lin & Sun 2007; Nojima 2007; Hamari 2009).

Tavanomaisissa pelien liiketoimintamalleissa peli- ja liiketoimintasuunnittelu ovat etäämmällä toisistaan, sillä pelituote myydään yksittäisenä pakettina, jolloin pelimekaniikoilla ei päästä vaikuttamaan ostokäyttäytymiseen ennen tuotteen ostamista. Virtuaaliesineiden myynnin kohdalla sen sijaan pelimekaniikat toimivat markkinointitekniikoiden tapaan osana ansaintalogiikkaa ja asiakassuhteen rakentamista. Nykyaikaisten ja etenkin sosiaalisten pelien mekaniikat ovat kuitenkin monitahoisempia kuin tavanomaisessa markkinoinnissa käytetyt bonusjärjestelmät, jotka nekin ovat luonteeltaan periaatteessa pelillisiä. Tämä

yhtäläisyys tekee ilmiöstä mielenkiintoisen tutkimuskohteen niin markkinointi- kuin pelitutkimuksenkin aloilla. Perinteisemmässä markkinoinnissa asiakassuhteen ylläpitämiseen tähtäävät pelit ovat kuitenkin pääasiassa rakennettu varsinaisten tuotteiden ympärille, kun taas peliliiketoiminnassa peli voidaan nähdä itsetarkoituksellisenä kulutuskokemuksena, jota käyttäjä voi parantaa ostettavilla virtuaaliesineillä.

Tämän artikkelin empiirisessä osassa käsitellään, miten usean yhtäaikaisen pelaajan verkkopeleissä eli MMO-peleissä ja erityisesti massiivisissa online-roolipeleissä (MMORPG) luodaan ja ylläpidetään virtuaalitavaroiden kysyntää pelisuunnittelun avulla. Virtuaaliesineiden arvon syntymiseen liittyen on aikaisemmissa tutkimuksissa keskitytty lähinnä kuluttajaan ja pohdittu virtuaalitavaroiden ostamiseen liittyviä motivaatioita ja päätöksentekoprosesseja (mm. Guo & Barnes 2007; Lehdonvirta 2005; Nojima 2007; Lehdonvirta, Wilska & Johnsson 2009).

Peli	Julkaisija
Habbo	Sulake, Suomi
IMVU	IMVU, Yhdysvallat
Maple Story	Nexon, Korea
Puzzle Pirates	Three Rings, Yhdysvallat
Travian	Travian Games, Saksa
World of Warcraft	Blizzard, Yhdysvallat
ZT Online	Giant Interactive, Kiina

Taulukko 1: Pelit ja virtuaalimaailmat.

Taulukossa 1 on lueteltu ne virtuaalimaailmat, joista havainnot on tehty johdopäätösten tueksi. Vaikka kaikki mainitut virtuaalimaailmat eivät käyttäisikään virtuaalitavaroiden myyntiä ansaintamallina, mekanismit joka tapauksessa luovat kysyntää virtuaalitavaroille huolimatta siitä, hankkiiko käyttäjä niitä oikealla rahalla vai "ansaitsemalla" niitä pelissä. Mekanismin tunnistaminen on kohdistunut yleisiin online-pelien ja virtuaalimaailmojen toimintamalleihin, jotka sijaitse-

vat sisällön jaksottamisen, pelaajien segmentoinnin (asiakkaiden ja mahdollisten asiakkaiden jakaminen osajoukkoihin) ja vastaavan virtuaaliesineiden differoinnin (tuotteiden erilaistaminen) leikkauspisteessä. Kaikki jäljempänä analysoidut mekanismit voidaan nähdä toteutuvan jokaisessa mainitussa pelissä. Seuraavassa luvussa mekanismit on pyritty avaamaan mahdollisimman yleisellä tasolla käyttäen esimerkkejä yllämainituista pelistä. On huomioitava, että mekanismien tarkastelu ja luokittelu on väistämättä konseptuaalista ja täten subjektiivista, vaikka se pohjautuukin pelisuunnittelu- ja markkinointikirjallisuuteen.

Edellä mainittuja pelejä on tarkasteltu joko käyttökokemusten kautta tai web-materiaalien perusteella. Havaintojen tukena on käytetty pelisuunnittelukirjallisuutta (mm. Bartle 2003; Alexander 2003, 2005), jotta havainnot on pystytty yhdistämään yleistettäviin ja usein käytettyihin mekanismeihin. Seuraavassa luvussa analysoidaan havaintoja ja verrataan niitä markkinointitekniikoihin.

Miksi virtuaalitavaroita ostetaan?

Virtuaalihyödykkeiden ostamiseen johtavia ja vaikuttavia syitä on tarkasteltu kirjallisuudessa pääasiassa kolmesta eri näkökulmasta: 1) käyttäjien motivaatiot ja päätösprosessit (Lehdonvirta 2005; Guo & Barnes 2007, 2009; Nojima 2007), 2) virtuaaliesineiden ominaisuudet (Lehdonvirta 2009) ja 3) peli-/palvelusuunnittelu (Oh & Ryu 2007; Hamari 2009) (Taulukko 2).

Kun tarkastellaan virtuaaliesineiden ominaisuuksia ja niiden vaikutusta ostokäyttäytymiseen, voidaan huomata, että niitä ostetaan samoista funktionaalisista, sosiaalisista ja esteettisistä syistä kuin muitakin tuotteita (Lehdonvirta 2009). Pelien ja virtuaalimaailmojen kohdalla on mielenkiintoista kuitenkin se, miten nämä ominaisuudet tuotteissa määrittävät vuorovaikutuksessa pelin kontekstiin. Sen, kuinka paljon virtuaalinen miekka tekee vahinkoa tai kuinka harvinainen jokin esine on, määrittelee suurelta osin pelin kehittäjä (Fairfield 2005; Hamari 2009; Lehdonvirta 2009). Toisaalta virtuaaliesineiden arvo määrittyy myös käyttäjäyhteisön vuorovaikutuksessa (Lehdonvirta, Johnson & Wilska 2009).

Pelikokemus koetaan usein paoksi arjesta ja ulkopuoliseksi ”oikean maailman” sosiaalisista hierarkioista. Virtuaaliesineiden ostaminen ja täten oman peli-

suorituksen parantaminen oikean rahan avulla on koettu hankalana, peliin uppoutumista estävänä tekijänä (Lehdonvirta 2005). Toisaalta tutkimukset osoittavat selkeän korrelaation juuri peliin uppoutumisen ja ostohalukkuuden välillä (Nojima 2007).

Virtuaaliesineiden arvon muodostumista on hahmotettu myös markkinoinnin perspektiivistä. Oh ja Ryu (2007) analysoivat virtuaaliesineiden hinnoittelua ja tarjoaman suunnittelua korealaisissa online-peleissä. Hamari (2009) kuvailee virtuaaliesineiden myynnin liiketoimintamallia ja siinä tapahtuvaa arvon luontia.

	Perspektiivi	Teoria/kenttä	Selittävät tekijät
Guo & Barnes 2007, 2009	Käyttäjä	Teknologian hyväksyminen	Leikkisyys, hahmon kyvykkyys, pelin vaatimukset (esim. tehtävät)
Hamari 2009	Suunnittelu	Liiketoimintamallinnus	Pelin kontekstin kautta rakennettu arvo
Lehdonvirta 2005	Käyttäjä	Asenteet	(useita)
Lehdonvirta 2009	Tuotteiden ominaisuudet	Virtuaaliesineiden ominaisuudet	Funktionaaliset, hedonistiset ja sosiaaliset syyt
Lehdonvirta, Wilska & Johnson 2009	Käyttäjä	Arvon muodostuminen yhteisössä	Sosiaaliset erot, identiteetti, itsensä ilmaisu
Nojima 2007	Käyttäjä	Hinnoittelun ja motivaatioiden suhde	Peliin uppoutumisen vahvuus
Oh & Ryu 2007	Suunnittelu	Tarjoaman rakentaminen	(useita)

Taulukko 2: Miksi käyttäjät ostavat virtuaaliesineitä.

Segmentointi ja differointi pelisuunnittelun kautta

Segmentointi ja differointi kuuluvat markkinoinnin perusterminologiaan (Kotler & Keller 2006). Asiakkaiden segmentoinnilla pyritään jakamaan asiakkaat strategisesti relevanttien muuttujien mukaan homogeenisiin ryhmiin ja vastaavasti differoinnilla pyritään tarjoamaan eri segmenteille heidän tarpeisiinsa vastaavia tuotteita. (Day 1981; Sharp & Daves 2001; Jonker ym. 2004; Kotler & Keller 2006). Segmentointimuuttujia voivat olla esimerkiksi käyttöaste, status ja demografiset tekijät (ikä, sukupuoli, perhetyyppi, asuinpaikka ja varallisuus).

HAHMOLUOKAT JA OMINAISUUDET

MMO-peleissä ja virtuaalimaailmoissa käyttäjä toimii luomansa hahmon välityksellä. Hahmoluokat ovatkin selkeä MMO-peleissä käytetty segmentointikeino. MMO-peleissä käyttäjä valitsee yleensä hahmoluokan, jonka mukaan hahmon kyvyt, peliyyli ja käytettävät esineet määräytyvät. Jos kyseessä on sosiaaliseen kanssakäymiseen perustuva peli, voivat ulkonäköön liittyvät ominaisuudet, kuten hahmon sukupuoli, olla hyvinkin merkityksellisiä.

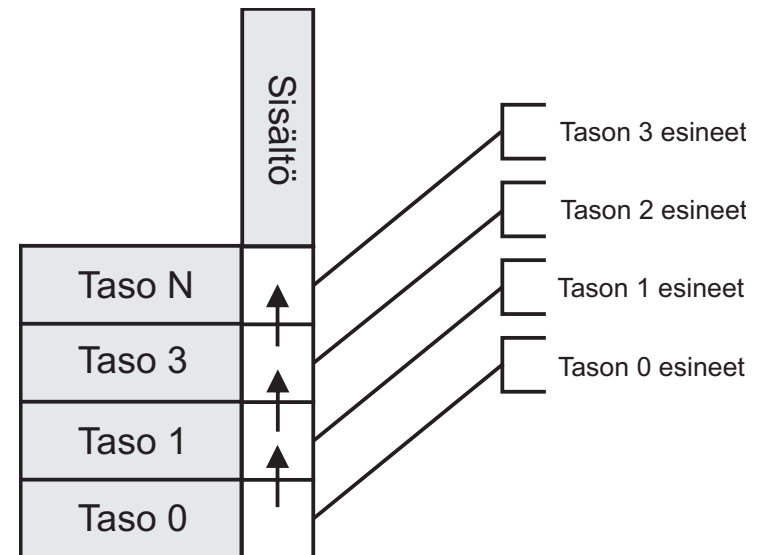
Hahmoluokkien suunnittelu on asiakassegmenttien demografisten ja käyttäytymistä määrittävien tekijöiden suunnittelua. Kun markkinoinnissa asiakkaiden ominaisuuksia jaotellaan ainoastaan nykyisten tekijöiden mukaan, pelisuunnittelijat luovat osan segmentointiattribuuteista etukäteen. Tämä ei tarkoita, että käyttäjään liittyvät tekijät eivät vaikuttaisi segmentointiin, vaan että molemmat, niin hahmon kuin käyttäjänkin ominaisuudet, vaikuttavat käyttäjien segmentointiin. Esimerkiksi Bartlen (1996) pelaajatyypit ovat muodostuneet käyttäjän ominaisuuksien sekä pelitapojen mukaan.

TASOITTAINEN SEGMENTOINTI

Pelien ja virtuaalimaailmojen käyttöastetta ja statusta on helppoa mitata. Tasoittain jaetuissa rakenteissa pelaaja aloittaa alimmalta tasolta ja etenee kohti vaativampia tasoja. Tätä mekanismia käytetään käyttäjien segmentoinnissa ja tuotteiden differoinnissa käyttäjän statuksen ja käyttöasteen mukaan. Mekanis-

mia voidaan verrata markkinointitekniikoihin, joissa tuoteportfolion tuotteet ovat hierarkkisessa, laatuluokitukseen perustuvassa järjestyksessä. Tavanomaisessa markkinoinnissa ei kuitenkaan pystytä vaikuttamaan siihen, mistä tuotekategoriasta kuluttaja aloittaa, mutta peleissä olevilla eksplisiittisillä säännöillä pystytään hallitsemaan pelaajan etenemistä koko tuoteportfolion läpi (Kuva 1).

Kaikkien tuotteiden suunnittelu ja markkinointi eivät toki perustu pelkästään näin rakenteelliseen segmentointiin. Esimerkiksi käyttöastetta ei voida mitata pelkkänä hahmon tasona, sillä suurin osa käyttäjistä etenee tasojen läpi, jolloin segmentoinnin perimmäinen idea häviää. Oleellisempaa on, miten hahmojen kehitystä mitataan suhteutettuna aikaan ja sisällön toistuviin lisäyksiin kehittäjien toimesta. Monet operaattorit tarjoavatkin tasojen sisällä tarkemmin differoituja tuotteita käyttöasteen mukaan. Esimerkiksi *World of Warcraftissa* esineet on

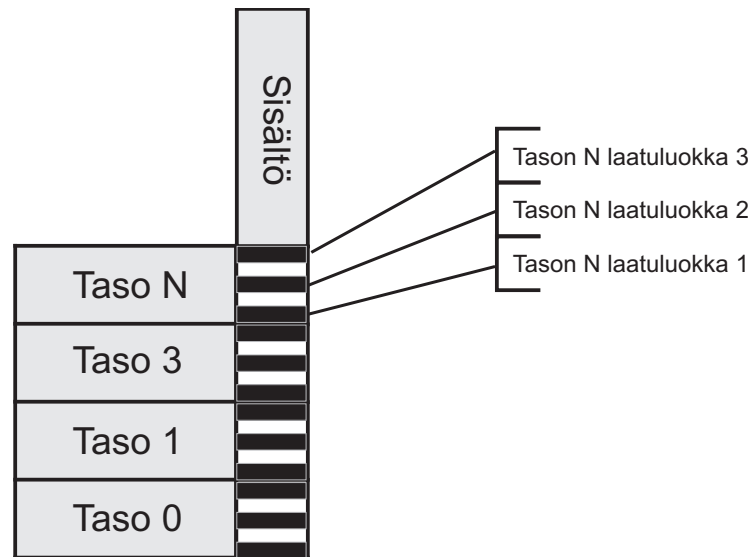


Kuva 1: Sisällön ja hyödykkeiden jakaminen pelaajan tasojen mukaan

jaettu laatuluokituksiin (tuotteen nimessä käytetty väri kuvaa laatuluokitusta) (Kuva 2). Laatuluokat perustuvat käyttöasteeseen ja pelaamisen intensiivisyyteen. Laatuluokituksella differointi pyrkii siis vastaamaan käyttäjien maksuhalukkuuteen ja pelaamisen intensiteettiin⁴.

PELAAJAN STATUKSEN MUKAAN MÄÄRÄYTYVÄT RAJOITUKSET

Pelisuunnittelulla voidaan luoda eksplisiittisiä, esineiden omistamiseen ja käyttöön liittyviä rajoituksia. Perinteisessä markkinoinnissa tuoteportfolio suunnitellaan niin, että se sisältää eri segmenteille differoituja tuotteita olettaen, että asiakas ei siirry segmentistä toiseen. Pelisuunnittelussa hahmon kehityskuitenkin lähtee päinvastaisesta oletuksesta, jossa hahmon ominaisuuksien



Kuva 2: Tasoihin sidottu segmentointi ja differointi

kehittäminen kuuluu osana pelikokemukseen. Kyseinen konteksti mahdollistaa porrastetun ja segmenttien läpi etenevän asiakkaan elinkaaren. Tätä voidaan säädellä asettamalla esineille rajoituksia. Esimerkiksi fyysisen maailman pelissä eriväriset karatevyöt tulee hankkia järjestyksessä ohittamatta yhtäkään tasoa.

Rajoitukset muistuttavat myös keinotekoisista kulumista (planned obsolescence), sillä pelaajan aikaisemmin hankkimien esineiden suhteellinen hyöty vähenee hahmon kehittyessä. Esimerkiksi *ZT Onlinessa* vaativammalle tasolle edennyt hahmo joutuu luopumaan edeltävien tasojen esineistä. Samoin helpommalla tasolla oleva hahmo ei luonnollisestikaan voi käyttää vaativampien tasojen esineitä. *ZT Onlinessa* esineiden käyttöiikkuna on hyvin pieni, joten käyttäjät joutuvat vaihtamaan kaikki pelissä vaikuttavat esineet hyvin nopeassa syklissä (Davis 2007).

PELIN HAASTEELLISUUDEN LISÄÄNTYMINEN

Pelit vaikeutuvat pelaajan edetessä vaativammille tasoille. Tällä mekanismilla on samoja vaikutuksia kuin statukseen liittyvillä rajoituksilla. Pelin vaikeutuessa pelaaja joutuu hankkimaan virtuaaliesineitä tai taitoja säilyttääkseen saman suhteellisen tasonsa.

Sosiaalisissa maailmoissa pelinomaisuus ja käyttäjien tasot eivät ole yhtä selvästi esillä, vaan ne rakentuvat käyttäjien välisessä vuorovaikutuksessa (Johnsson & Toiskallio 2005). Toisaalta monet sosiaaliset virtuaalimaailmat/pelit lisäävät rakenteita, joilla käyttäjän statusta voidaan arvioida. Esimerkiksi *IMVUssa* käyttäjät voivat arvioida toisia käyttäjiä skaaloilla "cool", "smart", "fun", "hot" ja "lame". *Habbossa* käyttäjät voivat antaa toisilleen "respektiä". Näissä sosiaalisissa peleissä pelin vaikeus määräytyy muiden käyttäjien kanssa pelattaessa, mutta eksplisiittisten rakenteiden kautta segmentointia ja käyttäjien toimintaa voidaan ohjata.

HORISONTAALISET PELIN ULOTTUVUUDET

Edellä mainitut mekanismit mahdollistavat sisällön vertikaalisen segmentoinnin ja esineiden vastaavan differoinnin, mutta segmentointia toteutetaan myös horisontaalisesti. Tämä tarkoittaa, että palveluun suunnitellaan vaihtoehtoisia ja toisiaan tukevia kokonaisuuksia. Esimerkiksi suurimmassa osassa MMO-peleistä

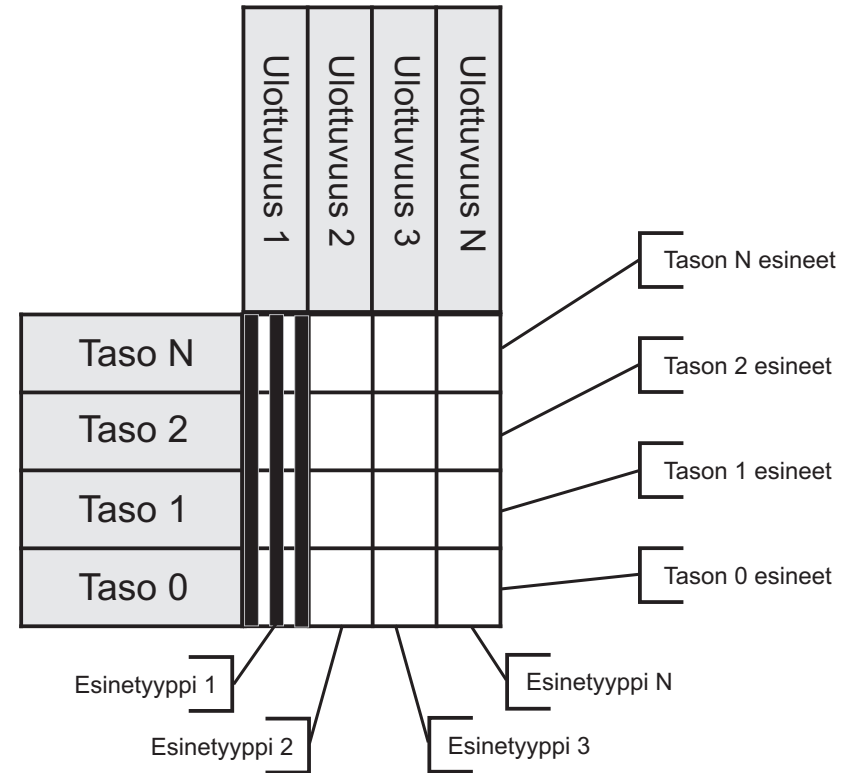
voidaan ajatella olevan taistelun, talouden, sosiaalisen kanssakäymisen ja rakentamisen ulottuvuuksia, joita voidaan käyttää sisällön sekä käyttäjien segmentoinnissa. Eri kokonaisuuksien rakentaminen mahdollistaa erityisesti komplementaaristen virtuaaliesineiden myymisen pelaajille sen sijaan, että käyttäjä korvaisi aikaisemmin hankittuja esineitä. Yhtenä lähtökohtana tämänkaltaiselle segmentoinnille voidaan nähdä esimerkiksi Yeen (2007) MMO-pelien käyttömotivaatiot. Keskenään ei-kilpailullisilla ulottuvuuksilla voidaan palveluita jaksoittaa ja luoda mielekkäitä kokonaisuuksia erilaisille pelaajille. Esimerkiksi casual-pelaajat (pelaajien luokituksista ks. Sotamaa 2007) voivat keskittyä vaikka vain pelin yhteen osa-alueeseen, menestyä siinä ja säilyttää kiinnostuksensa peliin, vaikka käyttäisivät vain vähän aikaa pelaamiseen.

Virtuaaliesineitä voidaan vastaavasti differoida eri pelin osakokonaisuuksille. Esimerkiksi hahmon varustepaikkojen määrä (esim. päähine, jalkineet, aseet) vaikuttaa siihen, kuinka monen eri horisontaalisen tuotekategorian esineitä pelaajan täytyy hankkia. Esimerkiksi palveluntarjoaja *Nexon* lisäsi *Maplestory*-peliinsä lemmikkejä sillä perusteella, että ne luovat komplementaarisia tarpeita ja siten voidaan myydä täysin uudenlaisia esineitä.

Tarjoaman suunnittelu

HYÖDYKKEIDEN KEINOTEKOINEN KULUMINEN

Virtuaaliesineet eivät luonnollisestikaan kulu teknisistä syistä, kuten eivät muutkaan digitaaliset hyödykkeet. Esineiden kuluminen palvelee kuitenkin liiketoiminnallisia tarkoituksia, ja sillä pyritään luomaan nieluja, joilla esineitä poistetaan virtuaalitalouden kierrosta. Näin pyritään estämään pelimaailman sisäistä inflaatiota, joka vähentää pelin mielekkyyttä ja haastetta. Tähän liittyvä ja monille virtuaalimaailmojen kehittäjille haasteellinen lieveilmiö on tilanne, jossa pelaajat lahjoittavat hyödykkeitä muille pelaajille ja samalla vähentävät uusien pelaajien tarvetta hankkia tavaroita itse. Kun hyödykkeet kuluvat, pelaajat haluavat korvata kuluneet tavarat uusilla. Esineiden keinotekoista kulumista voi verrata markkinoinnissa käytettäviin ”planned obsolescencen” (esimerkiksi



Kuva 3: Segmentoinnin ja sisällön dimensiot

Bulow 1986; Choi 1994) ja ”contrived durability” (esim. Orbach 2004) käsitteisiin: myyntiä voidaan lisätä vaikuttamalla tuotteiden elinkaareen joko heikentäen tuotteen kestävyyttä tai vaikuttaen ympäristöön siten, että tuotteen suhteellinen hyöty vähenee tulevaisuudessa.

Virtuaaliesineiden kulumista kuvataan pääasiassa kolmella eri mallilla: 1) kuluminen käytössä, 2) kuluminen määritellyssä ajassa ja 3) esineiden käyttökertojen rajoittaminen. Virtuaaliesineiden suhteellista hyödyllisyyttä ja tehokkuutta pyritään häivyttämään myös varsinaisten esineiden ulkopuolisilla tekijöillä, kuten sääntöjen muutoksilla tai uudella, vaikeammalla sisällöllä.

TARPEIDEN SUUNNITTELU KOMPLEMENTAARISILLE PALVELUILLE

Yleensä tuotesuunnittelussa ja markkinoinnissa tuoteportfolioon suunnitellaan toisilleen komplementaarisia tuotteita. Tuotteisiin jätetään tarkoituksellisia puutteita, joita täytetään ostamalla lisäpalveluita tai täydentäviä tuotteita. Näin myyntiä voidaan lisätä. (Shapiro & Varian 1999.)

Vastaavia mekanismeja käytetään myös virtuaalimaailmoiden pelisuunnittelussa. Kun halutaan lisätä myytäviä virtuaalitavaroita, jostain palvelun osasta saatetaan tehdä joko epäkäytännöllinen tai ajallisesti raskas. Voidaankin käyttää esimerkiksi seuraavanlaisia keinoja:

- Matkustaminen on aikaa vievää (Maplestory)
- Käyttöliittymän rajallisuus ja vaikea käytettävyyys (Travian, Habbo, Special Force)
- Kaverilistan rajallisuus (Habbo)
- Esineiden säilytystilan rajallisuus (Habbo)
- Vaihtamisen rajoitukset (Travian)

Tämänkaltaisen pelisuunnittelu kohdistetaan yleensä sellaisiin kokonaisuuksiin, jotka eivät suoranaisesti auta pelaajien välisessä mittelössä. Tällöin pelaajat eivät voi juuri vaikuttaa omiin kykyihinsä ostamalla virtuaaliesineitä, millä saattaisi olla vaikutusta pelaajien väliseen tasapuolisuuteen. Kehittäjät saattavatkin siis rakentaa pelistä tarkoituksellisesti huonomman ja kerätä tällä tavoin suurempia tuottoja lisäpalveluiden myynnillä.

VIRTUAALIVALUUTAT

Virtuaalivaluuttoja on pitkään käytetty pelimekaniikan osana. Kun virtuaaliesineiden myyntiä alettiin käyttää ansaintamallina, virtuaalivaluutat tulivat tärkeäksi osaksi myös ansaintalogiikkaa. Virtuaalivaluutat toimivat usein välitteisinä poletteina oikean rahan ja virtuaaliesineiden välillä. Tällöin kehittäjät pystyvät hyödyntämään samoja psykologisen hinnoittelun menetelmiä, joihin poleteillakin pyritään, kuten "vähän alle" -hinnoittelua ja sen variaatioita (mm. Hsee ym. 2003).

Kehittäjät ovat joutuneet miettimään, miten valuuttoja voidaan käyttää pelin sisäisessä virtuaalitaloudessa. Tällöin joudutaan ottamaan huomioon niiden merkitys myös myynnin edistäjänä. Ongelmana on kuitenkin pelimekaniikkana käytetyn valuutan sitominen suoraan oikeaan rahaan, sillä silloin oikealla rahalla pystyisi suoraan kasvattamaan virtuaalivaluutan määrää. Tämän vuoksi useissa palveluissa käytetäänkin kahta valuuttaa: 1) pelimekaniikkana käytettävää valuuttaa ja 2) polettivaluuttaa (Wang & Mainwaring 2008). Kahden valuutan järjestelmällä virtuaalitaloutta voidaan säädellä paremmin ja käyttää erilaisia hinnoittelumenetelmiä.

Edellä mainittua valuuttajakoa kutsutaan yleensä nimellä double currency system. Esimerkiksi *Puzzle Pirates* pyrkii kahden valuutan mallin avulla lisäämään kysyntää. Tässä mallissa kaksi valuuttaa ovat keskenään vaihdettavissa. Palvelussa paljon aikaa viettävät ansaitsevat toista valuuttaa, palveluun rahaa käyttävät taas toista. Virtuaaliesineisiin kuitenkin tarvitaan yleensä molempia valuuttoja. Tämä tarkoittaa sitä, että näissä pelaajaryhmissä olevat pelaajat eivät pysty hankkimaan kaikkia haluamiaan tavaroita, elleivät he vaihda valuuttoja keskenään. Tämän mallin uskotaan houkuttelevan toisen ryhmän pelaajia käyttämään enemmän rahaa, jotta he voisivat vaihtaa sitä pois. Intensiivisemmän ryhmän uskotaan taas käyttävän enemmän aikaa peliin, jotta he ansaitisivat enemmän valuuttaa vaihdettavaksi. Mekanismi motivoi käyttäjäkuntaa molempiin tavoiteltaviin käyttäjien aktiviteetteihin sosiaaliseen vuorovaikutukseen sekä oikean rahan käyttämiseen. Mekanismi luo myös tasapainoa rahaa käyttävien ja sen käyttöä välttävien pelaajien välillä.

KULUTUSKULTTUURIN HYÖDYNTÄMINEN JA LUOMINEN

Perinteisessä markkinoinnissa kulutuskulttuuriin liittyvät tapahtumat ja juhlapyhät ovat tärkeitä. Näitä tapahtumia juhlitaan myös virtuaalimaailmoissa joko kehittäjien tukemana tai käyttäjäyhteisön ylläpitäminä. Pelien ja virtuaalimaailmojen kehittäjät itse asiassa pyrkivät aktiivisesti luomaan käyttäjille merkityksellistä kontekstia, jolla voidaan tukea käyttäjien sitoutumista palveluun. Tällä "kulttuurin luomisella" ja lahjojen antamisella on merkittävä rooli virtuaaliesineiden markkinoinnissa. Esimerkiksi Facebookissa brändätyt ja kulttuurisidonnaiset juh-

lapyhiin ja esimerkiksi vuodenaikoihin liittyvät virtuaaliesineet, sekä etenkin virtuaaliset lahjat ovat eniten myytyjä tuotteita⁵.

Esimerkiksi *World of Warcraftissa* joulua juhliitaan ”Feast of Winter Veil”- ja halloweenia ”Hallow’s End”-nimisenä tapahtumana. Blizzard on onnistunut myös luomaan itse pelin tarinaan liittyviä ja kulutukseen liittyviä tapahtumia. Ahn’Qiraj-luolaston ainutlaatuinen ovien avaus on oivallinen esimerkki tällaisesta tapahtumasta, jossa kaikki serveriklustereiden pelaajat ponnistelivat avataksaan portit ja keräsivät miljoonia virtuaalitavaroita (WoWWiki 2009).

KEINOTEKONIN NIUKKUUS

Virtuaaliesineiden hinnoittelu tai saatavuus ei perustu niiden valmistuskustannuksiin, sillä ne ovat digitaalisten tuotteiden tapaan monistettavissa (Shapiro & Varian 1999). Tästä syystä digitaalisten tuotteiden arvonmuodostuksessa on oleellista keinotekoinen niukkuus (esimerkiksi kopiosuojaukset) ja sillä saavutettava eksklusiivisuus. Virtuaaliesineistä puhuttaessa tilanne on hieman erilainen, sillä ne kuuluvat yleensä peliin. Peliin esineet ovat keinotekoisesti niukkoja myös siitä syystä, että peleissä halutut saavutukset ovat niukkoja pelin haasteen vuoksi.

Niukkuutta, tai paremminkin mielikuvaa siitä, käytetään markkinoinnissa viestimään tuotteiden laadukkuutta, jolla puolestaan voidaan perustella korkeita hintoja (Kotler & Keller 2006) ja luoda eksklusiivisuutta.

Esimerkiksi Habbossa joitakin virtuaaliesineitä on loputtomasti, kun taas joidenkin esineiden saatavuutta on rajoitettu. Esimerkiksi vuonna 2002 esitellyä levysoitinta jaettiin vain muutamia kappaleita. Vuonna 2006 levysoittimen markkinahinta käyttäjien välisillä markkinoilla oli noin 200 euroa (Lehdonvirta, Wilska & Johson 2009).

Yhteenveto

Edellisissä luvuissa tarkastellut mekanismit voidaan jakaa kahteen kategoriaan. Ensimmäinen kategoria sisältää mekaniikkoja, jotka markkinoinnin perspektiivistä liittyvät segmentointi- ja differointitekniikoihin, tai pelisuunnittelun

perspektiivistä struktuureihin, jotka jakavat sisältöä erilaisiin polkuihin sekä kokonaisuuksiin vertikaalisilla ja horisontaalisilla akseleilla (Taulukko 3).

Mekanismi	Markkinoinnin näkökulmasta	Tavoite
Tasoihtaisuus	Segmentointi ja differointi	Käyttäjien vertikaalinen segmentointi ja esineiden differointi sekä uusintaostoihin kannustaminen
Differointi pelaajan tason mukaan	Differointi, keinotekoinen kuluminen	Differoinnin vahvistaminen ja uusintaostoihin kannustaminen
Pelin haasteellisuuden lisääminen	Segmentointi, differointi ja keinotekoinen kuluminen	Differoinnin vahvistaminen ja uusintaostoihin kannustaminen
Pelin ulottuvuudet	Segmentointi ja differointi	Horisontaalien segmenttien luominen ja vastaavan differoinnin perustan luominen
Hahmoluokat	Segmentointi ja differointi	Horisontaalien segmenttien luominen ja vastaavan differoinnin perustan luominen

Taulukko 3: Segmentointi- ja differointimekanismit

Toinen kategoria sisältää mekanisme, joita käytetään kysynnän luomiseen virtuaalitavaroille ja lisäarvopalveluille (Taulukko 4).

Mekanismi	Markkinoinnin näkökulmasta	Tavoite
Esineiden kuluminen	Keinotekoinen kuluminen	Uudelleen ostot
Tarpeiden suunnittelu komplementaarisille palveluille	Komplementaariset tuotteet	Tarpeiden luominen
Virtuaalivaluutat	Hinnoittelumallit ja strategiat	Myynnin lisääminen psykologisella hinnoittelulla
Kulutuskulttuurin hyödyntäminen ja luominen	Promootio	Kulttuurisesta kontekstista hyötyminen, mikä lisää ostokäyttäytymistä
Keinotekoinen niukkuus	Eksklusiivisuus	Koetun arvon kasvattaminen

Taulukko 4: Tarjoaman mekanismit

Lopuksi

Aikaisemmissa tutkimuksissa on tarkasteltu käyttäjän motivaatioita ja päätösprosesseja, jotka johtavat virtuaaliesineiden ostamiseen. Tämä artikkeli analysoi tekijöitä komplementaarisesta näkökulmasta ja keskittyi virtuaaliesineiden kysyntää lisääviin pelimekaniikkoihin. Teoreettinen näkökulma perustui markkinointiin, ja tarkastelussa olivat pelimekaniikkojen ja markkinointitekniikoiden analogiset yhtymäkohdat.

PELISUUNNITTELU OSANA LIIKETOIMINTASUUNNITTELUA

Havaintojemme perusteella voidaan todeta, että peliliiketoimintamalleissa, joissa ansaintamallina on pelin osan, esimerkiksi virtuaalihuodykkeen, myyminen, pelimekanismeja käytetään markkinoinnin työkaluina. Arvonluonnin perspektiivistä voidaan sanoa, että virtuaalimaailma tai peli ja sen säännöt toimivat arvoa luovana kontekstina virtuaalihuodykkeille, kun taas perinteisemmissä liiketoimintamalleissa kaikki pelin elementit voidaan ymmärtää pelin sisällöksi. (Ks. Rayport & Sviokla 1994). Pelien operaattorit pystyvät muokkaamaan ympäristöä, jossa heidän tuotteitaan myydään ja markkinoidaan, sekä sääntöjä, jotka määrittävät kuluttajien mahdollisuuksia kuluttaa ja ostaa tuotteita. Liiketoimintamallien kannalta tämä asetelma on erikoinen, poikkeuksena tietyntaiset palvelukokonaisuudet, kuten suuret ohjelmistot tai vaikkapa huvipuistot, joissa toimittajalla voi olla suurten vaihtokustannusten vuoksi vastaavanlaista monopolistista valtaa lisäpalveluiden myynnissä. Yritykset pyrkivät strategisesti löytämään ja täyttämään aukkoja olemassa olevilla markkinoilla (Burt 1995) näin saavuttaen kilpailullista etua erikoistumisen kautta. Tämän asetelman lisäksi pelikehittäjän voidaan nähdä virtuaalihuodykkeiden myynnissä luovan vastaavasti aukkoja tai ongelmia pelin kontekstiin, joihin käyttäjälle tarjotaan ratkaisu virtuaalihuodykkeitä oikeaa rahaa vastaan. Tällaisessa tilanteessa pelin kehittäjän voidaan nähdä sekä muodostavan virtuaalihuodykkeille arvoa luomalla peliin tai pelihahmolle niihin liittyviä tarpeita että vastaavan tarpeisiin tarjoamalla virtuaalihuodykkeitä.

Vaikka virtuaalimaailmojen suunnittelijat ovat olleet edelläkävijöitä palvelusuunnittelussa, jossa yhdistyvät peli- ja markkinointisuunnittelu, konseptuaaliset työkalut synergisoidulle suunnittelulle puuttuvat. Monet virtuaalimaailmojen operaattorit ovat joutuneet tilanteeseen, jossa ansaintalogiikkaan tehtävät muutokset johtavat koko palvelun laajamittaiseen uudistukseen. Esimerkiksi Acclaim Gamesin *Chronicles of Spellborn* kävi läpi pitkän uudistuksen, kun ansaintamallia vaihdettiin kuukausimaksusta virtuaaliesineiden myyntiin. Tällöin myös pelisuunnittelu jouduttiin kytkemään ansaintalogiikkaan. Jatkotutkimuskohteenä voidaankin nähdä työkalujen kehittäminen, millä edesautetaan ja yhdistetään peli- ja liiketoimintasuunnittelua. Lähtökohtana voisi olla konseptuaalisten

liiketoimintamallien sekä pelisuunnitteluviitekehysten tarkastelu, vertaaminen ja yhdistely.

MARKKINOINTI PELISUUNNITTELUN NÄKÖKULMASTA

Pelisuunnittelun ja markkinoinnin suhde voidaan hahmottaa myös toisinpäin. Markkinoinnissa käytetyt bonuspisteet ynnä muut asiakassuhteen vahvistamiseen käytetyt mekanismit ovat luonteeltaan pelimäisiä. Markkinoinnin suunnittelua voidaankin lähestyä pelisuunnittelun lähtökohdista, esimerkiksi muodostamalla valintarakenteita, rajoituksia, saavutuksia, tasoja ja insentivejä, jotka houkuttelevat kuluttaja-pelaajaa osallistumaan interaktiiviseen meta-kuluttamiseen tai -pelaamiseen. Markkinoijat käyttävät jo peleistä tuttuja termejä ja mekaniikkoja, kuten keräämistä, pisteitä ja palkintoja. Pelisuunnittelun kannalta nämä työkalut eivät kuitenkaan ole kovin erikoisia. Tämänkaltaiset markkinointipelit ovat liian yksinkertaisia, eikä niillä välttämättä onnistuta sitomaan kuluttajaa. Pelit eivät anna varsinaista haastetta, vaan niissä ”voittaminen” on usein kiinni ainoastaan sijoitetusta rahamäärästä. Tämä tekee myös myyvän osapuolen motivaatiot hyvin selviksi. Virtuaalitavaroiden myynnin suunnittelussa oleellista onkin juuri ilmaisen ja maksullisen sisällön tasapainottelu siten, että peli tukee sekä käyttäjän pitkäaikaista osallistumista että virtuaaliesineiden ostamista. Yhtenä innovaationa tällä saralla voidaan nähdä esimerkiksi Foursquare-palvelu, jossa käyttäjät keräävät henkilökohtaisia saavutuksia vierailemalla ravintoloissa. Palvelussa kerätyt pisteet oikeuttavat käyttäjän saamaan alennuksia vierailemissaan paikoissa.

Ehdotammekin, että markkinointitehtävää voidaan lähestyä pelisuunnittelun haasteena. Koko asiakassuhteen elinkaari olisi mahdollista mallintaa interaktiivisena pelinä esimerkiksi hyödyntämällä *pervasiivisen* pelaamisen elementtejä, jotka nivoutuvat jokapäiväiseen elämään (Montola & Stenros 2009). Yksi ilmeinen haaste pelimekaniikkojen lisäämisessä tuotteisiin on itse pelin puuttuminen. Monimutkaisia sääntöjä ja saavutuksia voi olla vaikea perustella markkinointiviestinnässä ilman peliä, jonka kontekstissa niillä olisi arvoa. Jatkotutkimuksissa olisikin syytä tutkia tapoja, joilla markkinoijat pystyisivät rakentamaan pelimekaniikkoja markkinointiin, josta puuttuu pelin konteksti.

PERSUASIIVISET MEKANIIKAT

Tässä artikkelissa mainitut mekaniikat voidaan myös yhdistää niin kutsuttuihin *persuasiivisiin peleihin* tai *kaptologiaan*. Näillä termeillä viitataan teknologioihin, joilla pyritään muuttamaan tai vahvistamaan ihmisten käyttäytymistä jotain hyväksi koettua asiaa kohtaan (Fogg 2003). Artikkelissa mainitut mekanismit voidaan nähdä yhtenä haarana persuasiiviselle pelisuunnittelulle, jota voidaan käyttää laajalti eri tarkoituksissa. Persuasiivisia pelejä on käytetty esimerkiksi kannustamaan vihreään kuluttamiseen, liikkumiseen (Toscos ym. 2006) sekä siivoukseen (Strengers 2008). Markkinointi ja pelimekaniikat voidaan tällä tavoin nähdä persuasiivisina, ostamiseen houkuttelevina tekniikoina.

Viitteet

- 1 Artikkelin pohjautuu aikaisemmin julkaistuun artikkeliin Hamari, Juho & Vili Lehdonvirta (2010). Game design as marketing: How game mechanics create demand for virtual goods. *International Journal of Business Science and Applied management*, 5:1, 14-29.
- 2 Ks. esimerkiksi: http://news.cnet.com/8301-13846_3-10440920-62.html, http://news.cnet.com/8301-13846_3-10216152-62.html, <http://executivesummary.wordpress.com/2008/02/18/virtual-goods-market-size/>, <http://www.insidesocialgames.com/2009/08/25/piper-jaffray-says-us-virtual-goods-market-totals-600-million-this-year-we-think-thats-low/>.
- 3 Virtuaalitavaroiden myynti voi rikkoa peliin uppoutumisen, pelin ja virtuaalitalouden tasapainon.
- 4 Pelaamisen intensiteettiä käsittelevät mm. Kallio, Mäyrä ja Kaipainen (2009), jotka jakavat sen kolmeen komponenttiin: pelaamisen pituus, pelaamisen säännöllisyys ja peliin keskittyminen.
- 5 Ks. esimerkiksi: <http://lsvp.wordpress.com/2008/09/02/facebook-selling-digital-gifts-at-a-35m-run-rate/>; Facebook on tältä osin yksinkertaistamassa yritysstrategiaansa ja luopumassa lahjojen myynnistä: <http://blog.facebook.com/blog.php?post=405727117130>.

Lähteet

- Alexander, Thor (toim.) (2003). *Massively Multiplayer Game Development*. Boston: Charles River Media.
- Alexander, Thor (toim.) (2005). *Massively Multiplayer Game Development 2*. Boston: Charles River Media.
- Bartle, Richard (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds. *The Journal of Virtual Environments* 1:1.
- Bartle, Richard (2003). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders Games.
- Bulow, Jeremy (1986). An Economic Theory of Planned Obsolescence. *The Quarterly Journal of Economics* 101:4, 729-749.
- Burt, Ronald (1992). *Structural Holes: The Social Structure of Competition*. Cambridge: Harvard University Press.
- Choi, Jay P. (1994). Network Externalities, Compatibility Choice, and Planned Obsolescence. *Journal of Industrial Economics* 42:2, 167-182.
- Davis, Steven (2007). Gold Farming + RMT + Power-Leveling + PvP + Gambling = The Most Popular Game in China - ZT Online. PlayNoEvil Game Security News & Analysis. Saatavissa: <http://www.playnoevil.com/serendipity/index.php?/archives/1818-Gold-Farming+-RMT+-Power-Leveling+-PvP+-Gambling-The-Most-Popular-Game-in-China-ZT-Online.html>. Luettu 31.1.2010.
- Day, George S. (1981). Strategic Market Analysis and Definition: An Integrated Approach. *Strategic Management Journal* 2:3, 281-299.
- Fogg, B. J. (2003). *Persuasive technology: using computers to change what we think and do*. Boston: Morgan Kaufmann Publishers.
- Guo, Yue & Stuart Barnes (2007). Why People Buy Virtual Items in Virtual Worlds With Real Money. *SIGMIS Database* 38:4, 69-76.
- Guo, Yue & Stuart Barnes (2009). Virtual item purchase behavior in virtual worlds: an exploratory investigation. *Electronic Commerce Research* 9:1-2, 77-96.
- Hamari, Juho (2009). *Virtual goods sales: New requirements for business modelling?* Pro gradu. Jyväskylän yliopisto. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-201003191334>.
- Hamari, Juho & Vili Lehdonvirta (2010). Game Design as Marketing: How Game Mechanics Create Demand for Virtual Goods. *International Journal of Business Science and Applied Management* 5:1, 14-29.
- Hsee, Christopher. K., Fang Yu, Jiao Zhang & Yan Zhang (2003). Medium Maximization. *Journal of Consumer Research: An Interdisciplinary Quarterly* 30:1, 1-14.
- Jonker, Jedid-Jah, Nanda Piersma & Dirk Van den Poel. (2004). Joint optimization of customer segmentation and marketing policy to maximize long-term profitability. *Expert Systems with Applications* 27:2, 159-168.
- Kallio, Kirsi, Frans Mäyrä, & Kirsikka Kaipainen. (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen Yliopisto, 1-15.
- Kotler, Philip & Kevin Keller (2006). *Marketing Management* (12th Edition.). Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Lehdonvirta, Vili (2005). *Real-Money Trade of Virtual Assets: Ten Different User Perceptions*. Proceedings of Digital Arts and Culture (DAC 2005), 1-3 December 2005. Copenhagen, Denmark.
- Lehdonvirta, Vili (2009). Virtual Item Sales as a Revenue Model: Identifying Attributes That Drive Purchase Decisions. *Electronic Commerce Research* 9:1-2, 97-113.
- Lehdonvirta, Vili, Terhi-Anna Wilska & Mikael Johnson (2009). Virtual Consumerism: Case Habbo Hotel. *Information, Communication & Society*, 12:7, 1059-1079.
- Montola, Markus. & Jaakko Stenros (2009). *Pervasive Games: Theory and Design*. Boston: Morgan Kaufmann Publishers.
- Nojima, Miha. (2007). *Pricing models and Motivations for MMO play*. Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play, 24-28 September 2007. Tokyo, Japan.
- Oh, Gyuhan & Taiyoung Ryu (2007). *Game Design on Item-selling Based Payment Model in Korean Online Games*. Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play, 24-28 September 2007. Tokyo, Japan.
- Orbach, Barak (2004). The Durapolist Puzzle: Monopoly Power in Durable-Goods Market. *Yale Journal on Regulation* 21, 67-118.
- Rayport, Jeffrey & John Sviokla (1994). Managing in the Marketplace. *Harvard Business Review*. November/December 1994, 141-150.
- Sharp, Byron & John Dawes (2001). What is Differentiation and How Does it Work? *Journal of Marketing Management* 17:7-8, 739-759.
- Sotamaa, Olli (2007). Perceptions of Player in Game Design Literature Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play, 24-28 September 2007. Tokyo, Japan.
- Strengers, Yolande (2008). *Challenging comfort & cleanliness norms through interactive in-home feedback systems*. Pervasive 2008 Workshop Proceedings, 19-22 May 2008. Sydney, Australia.
- Toscos, Tammy, Anne Faber, Shunying An & Mona Praful Gandhi (2006). *Chick clique: persuasive technology to motivate teenage girls to exercise*. CHI '06: CHI '06 extended abstracts on Human factors in computing systems, 22-27 April 2006. Montreal, Canada.
- Wang, Yang & Scott Mainwaring (2008). *Human-Currency Interaction": Learning from Virtual Currency Use in China*. CHI'08: Proceeding of the 26th annual SIGCHI conference on Human factors in computing, 5-10 April 2008. Florence, Italy.
- WoWWiki contributors 2009. "Gates of Ahn'Qiraj," WoWWiki. Saatavissa: http://www.wowwiki.com/Ahn%27Qiraj_War_Effort. Luettu 31.1.2009.
- Yee, Nick (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.

ARTIKKELI

Hiljaisen tiedon pelikentällä

Lautapelisuunnittelu vuorovaikutusprosessina

KATRIINA HELJAKKA
katriina.heljakka@aalto.fi

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee lautapelisuunnittelua suunnittelijoiden näkökulmasta, pelikustantajan hiljaisen tiedon pelikentällä. Lautapeliin suunnitteluprosessi pohjautuu osittain yleisiin suunnittelumetodeihin, toisaalta aiemmin saavutettuun – hiljaiseen – tietoon (Polanyi 1983; Nonaka & Takeuchi 1995). Jotta pelisuunnittelija kykenisi työskentelemään kansainvälisessä lautapeliyrityksessä ja näin ollen luomaan edellytykset elämykselliselle pelikokemukselle, on hänen ymmärrettävä eri kulttuurien määrittelemiä mieltymyksiä materiaalien, tuotannon, kuvitusten ja pakkauksen suhteen. Lautapelin suunnitteluprosessi on usein tiimityöskentelyn tulos, jossa taustoiltaan erilaiset suunnittelijat ratkovat yhdessä suunniteltavan tuotteen muotoon ja toimintaan liittyviä tehtäviä. Toisinaan sama pelikustantamossa työskentelevä tuotesuunnittelutiimi jalostaa pelin ideasta aina valmiiksi markkinoitavaksi tuotteeksi. Työskentelytapa edellyttää suunnittelijoilta vuorovaikutusta ja prosessin jokaisen työvaiheen ymmärtämistä.

Artikkeli käsittelee pohjoismaisen lautapelikustantamon tuotesuunnitteluprosessia, johon osallistuu ammattimaisia, koulutustaustaltaan, iältään ja urakehitykseltään erilaisia pelisuunnittelijoita. Tutkimus pyrkii selvittämään laadullisen haastattelututkimuksen keinoin, miten hiljainen tieto kulkee suunnittelijalta toiselle ja miten pelisuunnittelija perehdytetään yrityksen muotoilufilosofiaan.

Asiasanat: lautapeli, pelisuunnittelu, pelisuunnittelija, pelikustantaja, hiljainen tieto, muotoilufilosofia

Abstract

This article discusses how designers learn about the creation of board games by familiarizing with tacit knowledge (Polanyi 1983; Nonaka & Takeuchi 1995) and company processes. To some extent board game design depends on general design methodology and knowledge. However, in order to be able to work in an international board game publishing house and to design board games (and thus facilitate play) for a multicultural audience, the designer has to know about preferences regarding materials, production processes, visualization and packaging. A board game is usually a product of teamwork where designers from different fields of expertise come together to solve design challenges having to do with both form and function. As a board game sometimes is created from the idea to a ready made product all set for marketing inside a game publishing house, the designer also has to understand the different stages of the product development process.

This study is conducted in the department of product development at a Scandinavian game publishing house with professional board game designers coming from different educational backgrounds. The designers are of different ages and in different stages of their careers. Traditional research methods such as qualitative interviews are used to demonstrate how tacit knowledge is transferred by both management and fellow designers and how a designer becomes familiar with the company's design philosophy.

Keywords: board game, game design, game designer, game publisher, tacit knowledge, design philosophy

Suunnittelijan rooli kustantamon kentällä

Pelaaminen on osa inhimillistä, universaalia kokemusmaailmaa. Jokaisessa kulttuurissa pelataan iästä tai sukupuolesta riippumatta. Pelaamista käsitellään yhä useammin nimenomaan *kokemuksen* kautta ajatellen sekä pelikokemuksen visuaalista ulottuvuutta että kokonaisvaltaisempaakin elämyksellisyyttä. Perinteiset lautapelit rakentavat yhä tätä monipuolisten kokemusten maailmaa rinnakkain digitaalisten pelituotteiden ohella. Nykyään pelit jakautuvat selkeästi eri kategorioihin: Yhtäällä ovat perinteisinä pidetyt lautapelit, toisaalla uuden teknologian mahdollistamat pelituotteet. Kolmantena, joskin vielä kokeellisena pidettävänä ryhmänä kahden pääkategorian välissä ovat niin sanotut hybridipelit, jotka rakentuvat sekä perinteisten että digitaalisten pelien edustamista elementeistä.

Juulin mukaan pelit ovat olemukseltaan transmediaalisia. Pelejä pelataan ja tuotetaan eri medioihin (Juul 2005, 7). Usein peli voidaan siirtää alustalta toiselle ilman, että sen säännöt tai pelikokemus kärsisivät (Eskelinen 2005, 73). Digitaalisten pelien dynaaminen visuaalisuus ja äänimaailma eroavat pahvisten pelikonsolien tuottamista pelillisistä elämyksistä. Perinteiset lautapelit ovat kuitenkin säilyttäneet suosionsa uuden median mahdollistamien pelaamisen muotojen laajentuessa. Tässä artikkelissa käsittelen lautapelisuunnittelua tiimissä työskentelevien suunnittelijoiden näkökulmasta. Lähestyn aihetta tarkastelemalla pelikustantamoa lautapelisuunnittelijan vuorovaikutteisena oppimisympäristönä ja pyrin vastaamaan kysymykseen siitä, millaisena pelisuunnittelijan rooli näyttäytyy hiljaisen tiedon kyllästämillä pelikentällä. Lisäksi tarkastelen suunnittelutyössä syntyvän ja pelinkehityksen myötä jalostuvan tiedon luonnetta olennaisena osana suunnitteluprosessia. Kansainvälisellä lautapelikustantamoiden kentällä prosessi edellyttää toimijoiltaan eri (peli)kulttuurien tunte- musta ja huomioon ottamista. Myös kustantamon sisäisen muotoilufilosofian (design) ymmärtäminen ja harjoittaminen sisältyvät suunnittelun lähtökohtiin. Tätä laadullista tutkimusta varten tehtyihin teemahaastatteluihin osallistui viisi tuotesuunnitteluryhmässä toimivaa, pohjoismaisessa pelikustantamossa pelisuunnittelusta vastaavaa henkilöä. Vuonna 2009 koostettu tutkimusaineisto

koostuu paitsi lautapelisuunnittelijoiden kanssa tekemistäni teemahaastattelusta, myös omakohtaisesta, vuosien varrella lautapelialalla kerryttämästäni hiljaisesta tiedosta.

Perinteiset pelit säilyttävät asemansa

Lautapelaaminen on kokenut uudelleentulemisen 2000-luvulla. Suuntauksesta on keskusteltu eräänlaisena lautapelaamisen renessanssina, joka sai alkunsa *Haluatko miljonääriksi* -televisiopelin miljoonia kappaleita myyneen lautapeliformaatin myötä.¹ Vaikka monet perinteiset pelit ovat nykyään saatavilla digitaalisina versioina, on lautapeli säilyttänyt asemansa suosittuna pelaamisen muotona, joka kerää pelipöydän ääreen perheenjäsenet ja ystävät. Lautapelaaminen on kasvattanut suosiotaan kaikissa Pohjoismaissa samaan aikaan, kun tietokone- ja konsolipelaaminen on yleistynyt.

Eric Zimmerman näkee peliteollisuuden kuuluvan sisältöä tuottavaan teollisuudenalaan, joka koostuu tuottajista, julkaisijoista ja jakelijoista, ja johon liittyvät teknologiset, kaupalliset ja kulttuuriset haasteet (Zimmerman 2007). Lautapeliteollisuudessa ovat läsnä etenkin kaksi viimeksi mainittua. Yhteistä perinteisen ja uuden median peleille on jatkuvan uusiutumisen vaatimus. Peliala voidaankin luokitella myös trendeistä ja viihdeteollisuuden muista tuotteista riippuvaiseksi alaksi. Lautapelituottajat tuovat vuosittain markkinoille useita kymmeniä, jopa satoja, pelituotteita. Tavoitteena on luoda pelejä, jotka voisivat elää markkinoilla useampien vuosien ajan. Lautapeliyritys, tarkemmin sanoen *pelikustantamo*, voi tuoda vuosittain markkinoille monia kymmeniä uutuustuotteita. Nämä pelit perustuvat ideoihin, jotka on seulottu sadoista pelinkeksijöiden, pelisuunnittelijoiden, muiden pelinjulkaisijoiden ja harrastelijakeksijöiden peli-ideoista.

Jokainen pelinjulkaisija haluaa luoda tuotteen, joka saavuttaa klassikon aseman markkinoilla. Klassikon syntymisestä päättävät kuitenkin kuluttajat, pelaava yleisö. Lautapelien elinkaaret ovat lyhentyneet viime vuosikymmenien aikana. Ideoiltaan ja mekaniikaltaan toimivat pelit saattavat pysyä markkinoilla vain muutamia vuosia, klassikot useita vuosikymmeniä. Pelinkustantajan näkökulmasta pelinkehitysprosessi ideasta valmiiksi tuotteeksi voi vaihdella pituudeltaan kol-

mesta kuukaudesta puoleentoista vuoteen, visuaalisista elementeistä, komponenteista ja tekstisisällöstä riippuen.

Saksankieliset maat yhdessä Iso-Britannian kanssa muodostavat kaupallisesti merkittävimmät lautapelikulttuurit Euroopassa. Saksalaisia lautapelejä pidetään todellisten pelaajien peleinä (*gamer's games*) paitsi laadukkaiden osiensa ja taiteellisen kuvituksensa etenkin usein monitasoisen mekaniikkansa ansiosta. Osa pelaavasta yleisöstä pitää saksalaisia pelejä todellisina designer-peleinä massamarkkinoiden peleihin verrattuna niiden sisältämän strategisen ja mekaanisen syvyyden ansiosta. (Ks. myös Keskitalo tässä teoksessa.)

Pelillistä elämystä suunnittelemassa

Yleisesti ottaen on suunnittelijalla usein ajatus siitä, millaisen kokemuksen hän toivoo käyttäjän saavan suunnitteilla olevaa tuotetta käyttäessään. Kustantaja siirtää idean tuotantoon liittäen siihen samalla materiaalisia ja teknisiä ulottuvuuksia. Peli-idea voi kehittyessään saada merkityksiä, joita suunnittelija ei ole siihen alun alkaen ajatellut, esimerkiksi pelaajan näkökulmasta. Suunnittelija on kuitenkin mahdollistanut näiden merkitysten syntymisen (Luutonen 2007, 16). Lautapelit ovat suunniteltuja tuotteita, joissa pelisuunnittelijan luova panos on perustava osa tuotetta. Pelikustantaja ei voi toimia ilman yhteistyötä pelisuunnittelijoiden kanssa, toimivatpa he yrityksen sisällä tai freelancereina.

Pelisuunnittelijan on osattava tarkastella pelejä analyttisesti: hänen on ymmärrettävä, miten peli toimii, ja mikä tekee siitä kiinnostavan. Kantavana ajatuksena voidaan pitää kiinnostavien temaattisten ideoiden yhdistämistä uusiin pelimekaanisiin toimintoihin. Suunnittelun keskiössä on toisin sanoen systeemien kehittäminen. Pelisuunnittelija voidaan näin ollen nähdä paitsi pelillisten elämysten myös eräänlaisena systeemien arkkitehtina ja käsityöläisenä, jonka suunnittelutaito käsittää myös kyvyn ymmärtää, millaiset pelit vetoavat pelaajiin, tuotteiden todellisiin loppukäyttäjiin. Pelikustantamon suunnitteluosastoa voidaankin pitää eräänlaisena hiljaisen tiedon pelikenttänä, jossa saumaton yhteistyö eri osaajien välillä mahdollistaa laadukkaiden ja mielenkiintoisten peliutuusien synnyn.

Polanyin käsitys hiljaisesta tiedosta on yksinkertainen. Tämän näkemyksen mukaan voimme tietää enemmän kuin voimme kertoa (Polanyi 1983, 4). Nonakan ja Takeuchin teoriassa tieto nähdään nimenomaan hiljaisena tietona – sellaisena, joka ei ole helposti nähtävissä tai kommunikoitavissa. Hiljainen tieto on mitä suurimmissa määrin henkilökohtaista ja vaikeasti jäseneltävissä. Näin ollen tämänlainen tieto on vaikeasti jaettavissa muiden kanssa (Nonaka & Takeuchi 1995, 8). Menestyksellä pelisuunnitteluprosessi edellyttää, että hiljaista tietoa paitsi hyödynnetään myös jaetaan kollegojen kesken. Hiljaisen tiedon subjektiivinen ja intuitiivinen olemus tekee sen käsittelyn ja siirtämisen muualle organisaatioon kuitenkin vaikeaksi. Hiljainen tieto onkin muokattava sanoiksi tai numeroiksi, joita jokainen voi ymmärtää. Hetkellä, jolloin hiljainen tieto muuttuu eksplisiitiksi ja jälleen takaisin hiljaiseksi tiedoksi, syntyy organisatorista tietoa (organizational knowledge) (Nonaka & Takeuchi 1995, 9).

Prosessi alkaa suunnittelijan pohtiessa, kenelle ja millaiseksi hän pelin tahtoo luoda. Onko markkinoilla tilaa tällaiselle pelille, entä onko sillä riittävästi uutuusarvoa? (Ellington, Addinal & Percival 1982, 20.)²

Peli tuotesuunnitteluprosessina

Pelisuunnittelua voidaan tarkastella muotoilun näkökulmasta. Muotoilu tarkoittaa muodon ja rakenteen luomista. Suunnitellessamme jotain luomme ja välitämme merkityksiä visuaalisen muodon kautta. Suunnitteluprojekti alkaa asiaan perehtymisellä, jatkuu tarkasteluna ja johtaa alustavaan tuotesuunnitteluun. Uusien tuotteiden suunnittelu edellyttää luovaa ajattelua ja aiemmin opitun hiljaisen tiedon soveltamista. Suunnittelutyö on myös ongelmanratkaisua: suunnittelija ryhtyy välittömästi ongelmanratkaisuun pohtiessaan lopputuotteen mahdollisuuksia (Berin 1983, 30).

Miten lautapelejä suunnitellaan? Mitä tehtäviä sisältyy pelisuunnittelijan toimenkuvaan? Millaista luovaa prosessia edellytetään, jotta peli-ideasta muokkautuu julkaistava tuote?

Peli on systeemi: erilaisten osien yhdistelmä, jotka toimivat yhdessä monimutkaisin tavoin. Pelisuunnittelija antaa materiaallisen muodon pelilliselle toiminnal-

le. Salen ja Zimmerman luokittelevat pelisuunnittelun toisen asteen suunnitteluaktiviteetiksi. Vuorovaikutusta ei voi suunnitella, mutta pelisuunnittelija voi luoda esineitä ja sääntöjä, jotka kannustavat pelilliseen vuorovaikutukseen (Salen & Zimmerman 2006, 422).

Lautapelisuunnitteluun sisältyy pelilaudan suunnittelu, pelinappuloiden tai -merkkien määrittely suhteessa pelilautaan ja miten niitä voidaan liikuttaa laudalla, pelimerkkien sääntely pelaajien kesken, pelilaudalla liikkuminen suhteessa muihin pelin elementteihin sekä muiden välillisten pelivälineiden luonne ja rooli pelin mekaniikkaan nähden (Ellington, Addinal & Percival 1982, 49–50).

Pelikustantamossa työskentelevä pelisuunnittelija ei, kuten moni muukaan suunnittelija, ole toimessaan yksinäinen susi. Hän työskentelee osana vuorovaikutteista ryhmää, jonka antaman palautteen myötä uusia peli-ideoita testataan ja kyseenalaistetaan. Vaikka yksittäinen henkilö voi saada kiitosta erityisestä ideasta, on vaikeaa kuvitella että tämä henkilö vastaisi idean synnystä ilman asialle omistautuneen, samanmielisten henkilöiden, kuten toisten suunnittelijoiden, tukea. Yksittäistäkään ideaa ei voida yhdistää ainoastaan yhteen henkilöön, koska ideat eivät ole tärkeitä ennen kuin ne on käsitelty, uudelleentulkittu ja sovellettu muiden toimesta (Sawyer 2007, 15).

Ryhmädynamiikka ja aktiivinen keskustelu kehitteillä olevista pelituotteista edesauttaa hiljaisen tiedon viestimistä eteenpäin ja näin ollen laadukkaiden pelituotteiden kehitysprosessia pelikustantamossa. Sawyer yhdistää kollegoiden väliseen kommunikointiin myös luovuutta edistävän *flow*:n käsitteen. Työelämässä keskustelu kollegoiden välillä on yksi *flow*:ta eniten synnyttävä aktiviteetti. Keskustelu johtaa *flow*:hun, joka puolestaan johtaa luovuuteen (Sawyer 2007, 29).

Suunnittelijat ja julkaisijat pelinkehittäjinä

Lautapelejä kustantavassa yrityksessä suunnitellaan pelejä kolmesta eri lähtökohdasta käsin (Heljakka 2007, 29), 1: kehittämällä ammattimaisen pelinkeksijän (inventor) ideasta (pelin mekaniikka) valmis pelituote, 2: adaptoimalla valmis pelituote omaan kulttuurisen kontekstiin sopivaksi, ja 3: suunnittelemalla

peli oman tuotesuunnitteluryhmän keksimästä peli-ideasta alkaen valmiiksi tuotteeksi.

Pelikustantamossa työskentelevä pelisuunnittelija on henkilö, joka vastaa pelikonseptin tuotteistamisesta. Pelisuunnittelija ei välttämättä ole pelin alkupeiräisen idean keksijä, vaan eräänlainen arkkitehti, joka yhdessä tuotesuunnitteluryhmän kanssa määrittelee pelin piirteet sen ulkonäöstä aina tuotannon suunnitteluun. Ammattitaitoinen pelisuunnittelija ymmärtää tavoittelevansa pelillisen elämyksen syntymistä. Peli-idean keksiminen ei ole vaikeaa, sillä idean lähtökohta voi olla lähes mikä tahansa. Idean kehittäminen ja jalostaminen pelattavaksi tuotteeksi muodostavat pelisuunnittelijan kohtaaman haasteen.

Tämän päivän pelisuunnittelijat omaavat lähes poikkeuksetta koulutuksen tietotekniikan, humanistisen alan tai visuaalisen kulttuurin kentiltä. Toistaiseksi Suomessa ei ole tarjolla lautapelisuunnittelijan ammattiin tähtäävää koulutusohjelmaa. Pelikustantamon tuotesuunnitteluryhmä voi siksi koostua erilaisen koulutustaustan, teoreettiset tiedot ja käytännölliset taidot hallitsevista pelisuunnittelijoista.

Pelisuunnittelijaksi oppiminen ei voi tarkoittaa ainoastaan teoreettisen tiedon omaksumista. Salenin ja Zimmermanın sanoin pelisuunnittelijat oppivat parhaiten suunnitteluprosessien kautta, kokemalla suunnitteleman pelin käytännössä (Salen & Zimmerman 2003, 11). Tätä suunnittelun metodologiaa kutsutaan myös *iteratiiviseksi* suunnitteluksi. Kyseessä on jaksottainen prosessi, jonka vaiheita voivat olla prototyypin rakentaminen, pelintestaus, arviointi ja peli-idean jalostaminen. Pelikustantamossa toimivan tuotesuunnitteluryhmän työskentelymetodit kuvaavat hyvin iteratiivista suunnitteluprosessia.

Prosessin kuvaus

Pelisuunnittelijan tärkeimpiä työkaluja ovat luovuus, avoimuus uusille ideoille ja ajattelua rikastuttava, erilaisten ärsykkeiden täyttämä arkielämä. Lautapelille ei kuitenkaan riitä kekseliäs idea tai pitkälle jalostettu pelimekaniikka. Lautapelin luojan, kuten kenen tahansa sisällöntuotantoalalla työskentelevän suunnittelijan, on otettava huomioon kehitettävän tuotteen kohdeyleisö ja markkinointipoten-

tiaali jokaisessa suunnitteluprosessin vaiheessa. Lautapelin suunnitteluprosessin voi kuvata ja siihen liittyvät kysymykset esittää seuraavasti:

1. Peli-idean keksiminen

Onko tämä kiinnostava idea suhteessa jo markkinoilla oleviin tuotteisiin – onko idealla uutuusarvoa (benchmarking)?

2. Pelimekaniikan suunnitleminen:

Onko pelin mekaniikka toimiva, onko se helposti ymmärrettävä?

3. Sääntöjen kirjoittaminen

Ovatko säännöt yksinkertaiset ja riittävän selkeät?

4. Pelin komponenttien suunnittelu (pelin osat)

Onko pelin osat suunniteltu hyvin niin visuaalisesti kuin materiaalisestikin?

Ovatko pelin osat taloudellisesti valmistettavissa?

5. Pelin kuvittaminen (pelilauta, komponentit, säännöt)

Ovatko pelin komponentit esteettisesti miellyttäviä? Ymmärtääkö pelaaja osien käytön?

6. Pakkaussuunnittelu

Kertooko pakkaus pelin idean tehokkaasti?

Onko pakkaus huomiotaherättävä muihin markkinoilla oleviin pelipakkauksiin nähden?

7. Prototyypin valmistaminen

Toimivatko pelin elementit suhteessa toisiinsa?

8. Pelin testaaminen oikealla kohderyhmällä

Miten peli koetaan? Onko se tarpeeksi hauska, ilahduttava, jännittävä, haastava?

9. Prototyypin parantelu.

Mitä puutteellisuuksia pelissä on korjattava?

10. Pelin tarjoaminen kustantajalle.

Onko markkinoilla jo vastaavia pelituotteita?

TAI (takaisin kohtaan 1)

Onko idealla uutuusarvoa?

Lautapelisuunnittelu kustantamossa tarkoittaa ryhmässä toimimista. Käytännöllisesti katsoen ovat pelisuunnitteluprosessin vaiheet seuraavat: peli-idean keksiminen (usein ryhmässä tapahtuvan aivomyrskyn avulla), parhaimpien ideoiden valinta, kustannuspäätösten tekeminen, ideoiden kehittäminen valmiiksi tuotteiksi, markkinointitoimenpiteiden ja mainonnan suunnittelu kustannuspäätöksen saaneille peli-ideoille.

Ideoiden kehittäminen valmiiksi pelituotteiksi sisältää moniulotteisen päättökentekoprosessin koskien pelin komponentteja, visuaalisuutta ja sääntöjä. Koska pelisuunnittelijat ovat kunkin kehitteillä olevan pelituotteen asiantuntijoita, osallistuvat he usein myös pelikohtaisten markkinointiviestien suunnitteluun. Pelisuunnittelijan tehtäviin voi lisäksi kuulua tekstien luominen ja muunlaisen sisällön tuottaminen markkinointimateriaaliin, kuten kuvastoihin ja muuhun painettuun pr-materiaaliin, mainoksiin ja yrityksen kotisivuille.

Pelikustantamon vastaanottama ja oman tuotesuunnitteluryhmän itse kehittelemien peli-ideoiden määrä on paljon suurempi kuin vuositasolla julkaistavien ja kaupallistettavien pelituotteiden lukumäärä. Pelikustannusala, aivan kuten kirjakustannusala, on toimiala, jossa täytyy olla kyky nähdä ja erotella joukosta merkittävät ideat ja sivuuttaa merkityksettömät. Näin ollen myös lautapelialalla toimivaa kustantamoa voidaan tarkastella kulttuurisena portinvartijana.

Suunnittelupeliä oppimassa

Tätä vuonna 2009 suorittettua laadullista tutkimusta varten tehtiin henkilökohtaisiin teemahaastatteluihin (ks. liite A) osallistui viisi tuotesuunnitteluryhmässä toimivaa, pohjoismaisessa pelikustantamossa pelisuunnittelusta vastaavaa henkilöä. Kaikki haastateltavat ovat toimineet yhdessä, vuodesta neljään vuoteen samassa yrityksessä, eikä kenelläkään heistä ole taustanaan suoraan pelisuunnittelijan ammattiin tähtäävää koulutusta. Ne suunnittelijat, jotka työskentelevät pakkaussuunnittelun, pelin visuaalisuuden ja komponenttien muotoilun (pelilauta, pelinappulat yms.) parissa, ovat saaneet graafisen suunnittelijan koulutuksen toisen asteen koulutuslaitoksissa ja muotoiluoppilaitoksissa. Pelin kehittäjä ja tuotesuunnitteluryhmän esimiehellä on yliopistotasoinen, lähinnä

humanistisen alan koulutustausta.

Haastatellut pelisuunnittelijat edustivat seuraavia rooleja tuotesuunnitteluryhmässä: graafinen suunnittelija (3), pelinkehittäjä (keskittyy peli-ideoiden ja -mekaniikan kehittämiseen (1), tuotesuunnitteluryhmän esimies (1). Pelisuunnittelijoiden lisäksi ryhmässä työskentelee tekstityksestä ja käännöksistä vastaava tekstikoordinaattori sekä sesongista riippuen lukumäärältään vaihteleva, lähinnä graafisista suunnittelijoista koostuva freelancereiden joukko. Viimeksi mainitut jäivät tutkimuksen ulkopuolelle. Kaikki ryhmän pelisuunnittelijat ovat pelanneet lautapelejä lapsuudessaan ja pelaavat edelleen säännöllisesti uusia pelitrendejä kartoittaakseen. Vain pelin kehittäjänä toimiva pelisuunnittelija määritteli itsensä innokkaaksi peliharrastajaksi. Yleisesti ottaen pelikustantamon tuotesuunnitteluryhmässä toimiminen on innostanut haastateltuja pelaamaan yhä enemmän niin digitaalisia kuin muitakin pelejä.

ALUKSI: INNOITUKSEN RAKENNUSPALIKAT

Lautapelisuunnittelun prosessi käynnistyy idean keksimisestä. Mikäli mekaniikkaan tai teemaan liittyvää peli-idea pidetään jatkokehittelyn arvoisena, voi varsinainen suunnitteluprosessi alkaa. Visuaalista ja temaattista innoitusta lautapelisuunnitteluun saadaan muista medioista: kirjallisuudesta, televisiosta ja elokuvista. Muoti, trendit ja pakkaussuunnittelu tarjoavat kaikki uusia ideoita. Myös pelien maailma itsessään inspiroi pelisuunnittelijoita. On tärkeää tietää, millaisia peli-ideoita markkinoilla on jo hyödynnetty. Suunnittelutyötä innoittaa se, että kehiteltävät pelit eroavat aina toisistaan. Uudet projektit inspiroivat, kuten myös jo toteutuneet työt, joista oman suunnittelun jäljen voi todeta. Kun peli pohjautuu teemaan, josta ei tiedetä paljoakaan, aihetta tutkitaan tarkemmin. Internet on hyvä lähde uusien asioiden oppimiseen. Oppimisesimerkkinä voi olla merirosvoaiheinen peli, jonka suunnittelun innoittajaksi suunnittelijan kollega toi merirosvojen historiasta kertovan kuvakirjan.

Myös hyvin pienet yksityiskohdat peli-idean briiffauksessa voivat auttaa ideoiden syntyisessä. Työn innoittajana voivat toimia myös käytännön seikat, kuten se, mitä värejä ei ole käytetty pakkauksissa viime vuosina, tai onko jotain tämän hetken trendiväriä, jota kaikki käyttävät. Kaikki visuaaliset ärsykkeet sekä

painetussa että digitaalisessa mediassa voivat ylipäättään sysätä ideaprosessin käyntiin. Lähtöpointe lautapelin suunnittelulle voi sijaita missä tahansa, ja innoituksen rakennuspalikat ovat siksi moninaisia, kuten erään haastateltavan näkemys osoittaa:

Se, ettei siinä [pelisuunnittelussa] ole yhtä oikeaa tapaa toimia innoittaa minua. On niin paljon erilaista tekemistä, niin monta erilaista elementtiä pelin suunnittelussa: teksti, ulkonäkö, tuottavuus, kansainvälinen yleisö. Kaikki nämä tekevät tehtävästä haastavan. Yksikään päivä ei ole tylsä. Haasteita on moneksi vuodeksi eteenpäin ja tämä inspiroi minua. (*Tuotesuunnittelun esimies*)

IDEAN TYÖSTÖ JA SUUNNITTELIJAN ARVOT

Antoisimpana työtehtävänä pidetään peli-ideoiden keksimistä (sekä temaattiset että mekaaniset peli-ideat) ja pakkaus- sekä komponenttisuunnittelua. Vähiten suosittu pelisuunnitteluun kustantamossa liittyvä työtehtävä on haastatteluaineiston mukaan toisen pelisuunnittelijan työn jatkaminen ja kehittäminen, toisin sanoen pakkaussuunnitteluun ja tekstiensijoitteluun liittyvä toimitus- ja viimeistelytyö. Yhden haastateltavan sanoin:

Pidän vähiten työtehtävistä, joissa ei voi käyttää omaa luovuuttaan, kuten tekstien sijoittelusta ja toisten suunnittelijoiden työn käsittelystä. [Eniten pidän] oman kuvituksen tekemisestä ja peliosien suunnittelusta. Minusta on kiinnostavaa nähdä miten [pelin] osat ja kuvitus toimivat keskenään. (*Graafinen suunnittelija*)

Myös suunnitteilla olevan pelin aihe ja pelitapa inspiroivat suunnittelijoita tarttumaan uuteen tehtävään: mieluisana koetaan uuden projektin aloittaminen miettimällä ja tutkimalla, mitä pelillä halutaan viestiä kuluttajille.

TIETOTAIDON PELIKENTÄLLÄ: KOLLEGAT TIEDON JAKAJINA

Koska suunnittelijoilla ei ole varsinaista koulutusta alalle, ovat pelisuunnittelun alkeet siirtyneet haastatelluille kollegoiden kautta. Tuotesuunnittelun ja Tuotesuunnittelun esimies ja graafiset suunnittelijat korostuvatkin hiljaisen tiedon

annostelijoina ja välittäjinä. Suunnittelija oppii myös kaikilta tuotesuunnitteluryhmässä. Pelin toimivuuteen liittyvät asiat ovat parhaiten pelinkehittäjän hallussa, sillä tämä taas tietää eniten peleistä. Esimiesasemassa toimivat kollegat, kuten aiemmin organisaatiossa toiminut pääsuunnittelija ja yrityksen johtaja koetaan tärkeinä tiedonlähteinä. Suunnittelun tarkasteleminen myös taloudellisista lähtökohdista on välttämätöntä, ja pelisuunnitteluun liittyvien laskenta-kaavojen käyttöä voidaan oppia esimerkiksi yrityksen johtajalta.

ITSEOPPIMINEN: OMATOIMISET OPINNOT OIVALLUSTEN SYNNYTTÄJINÄ

Haastatteluaineisto osoittaa, että pelien ja pakkaussuunnittelun parissa suoritettu omatoiminen oppiminen edesauttaa pelisuunnittelijan tietotaidon kehittymistä. Kirjallisuuteen perehtyminen, messutilaisuuksissa vierailu ja pelien analysointi tarjoavat arvokkaan itseoppimisen mahdollisuuden. Tietokonepelaaminen ja 3D-grafiikan opiskelu, ammattilehtien lukeminen ja pelisivustojen seuraaminen internetissä auttavat kartuttamaan tietoa. Eräs graafinen suunnittelija muistuttaa, että omatoimiset ekskursiot toisenlaisillekin pelikentille voivat antaa potkua omaan suunnittelutyöhön; inspiraatiota voi hakea leluista ja kaikenlaisesta pakkaussuunnittelusta, esimerkiksi kosmetiikkapakkauksista. Näissä tuotteissa suunnittelijat ovat tehneet sellaista, mitä voi hyödyntää lautapelisuunnittelijankin työssä. Myös lapsuuden kokemukset pelisuunnittelijana toimimisesta seuraavat mukana ja voivat tuoda kehitysprosessiin uusia oivalluksia, kuten yksi haastatelluista kertoo:

Lapsuudessani, kun pelasin kavereitteni kanssa, keksimme omia sääntöjä ja piirsimme omat kuvituksemme. Muistan myös suunnitteleeni oman pelin. Sen pelaaminen ei ollut olennaista, mutta suunnittelu oli hauskaa.
(Graafinen suunnittelija)

SUUNNITTELUN SÄÄNNÖT: MUOTOILUFILOSOFIAN MERKITYS

Pelikustantamon muotoilufilosofian ymmärtäminen voidaan nähdä hiljaisen tiedon omaksumisena, sillä ohjeistukset voivat siirtyä pelisuunnittelijalta toiselle vain tuotesuunnitteluryhmän keskinäisten keskusteluiden ja saadun palautteen kautta. Haastateltujen mukaan design-filosofiaa säätelevät moraaliset ja eettiset

arvot, kestävän kehityksen ajatus ja kaupallinen ajattelu.

Yrityksen muotoilufilosofia määrittelee haastateltujen mukaan etenkin sen, ettei suunniteltu peli närkästyä ketään. Perhesuuntautunut sisältö on tärkeää, toisin sanoen tuotteet, jotka eivät aiheuta närkästystä sisältönsä tai aihepiirinsä vuoksi. Massoja pyritään tavoittamaan myös edullisen hinnoittelun kautta. Suunnittelijat kokevatkin usein, että tärkeintä on ajatella kaupallisesti. Usein uudet ideat, jotka liittyvät pelien visuaaliseen uudistamiseen, eivät välttämättä etene, vaikka ne voisivatkin houkutella kuluttajaa. Moraalinen arvomaailma välittyy tuotteista. Paitsi että ne opettavat hyviä tapoja, ne ovat myös eettisiä lapsia ajatellen – kestävän kehityksen tuotteita. Suunnittelutyöllä on rajoja, ja mahdollisia ohjeistuksia on noudatettava. Suunnittelutiimin pelinkehittäjänä toimiva henkilö summaa markkinatilanteen ohjaavan muotoilufilosofista ajatusta ratkaisevalla tavalla: markkinat ohjaavat paljon sitä, mitä teemme, mutta niin toimimalla tarjoamme massoille, mitä ne haluavat.

HILJAISEN TIEDON OPIT VÄLITTYVÄT ETEENPÄIN

Olen varma että on asioita, jotka on näytettävä – joita ei voi kuvailla sanoin.
(Graafinen suunnittelija)

Haastatellun antama kommentti nivoo hyvin yhteen pelisuunnittelun tietotaidon olemuksen ja edellytykset sen välittymiselle. Hiljainen tieto määritellään ei-sanallisena ja ei-numeraalisena tiedon muotona, joka on henkilökohtaista ja asiayhteyteen sidottua. Se liittyy läheisesti yksilön omakohtaisiin kokemuksiin, ideoihin, arvoihin ja tunteisiin (Gourlay 2002). Hiljainen tieto ymmärretään tärkeänä prosessina pelisuunnittelun yhteydessä. Täsmällisen koulutuksen puuttuminen ja toisaalta kustantamon määrittelemät ohjeistukset haastaa suunnittelijat rakentamaan tietotaitoaan oppimalla tekemisestä ja analysoimalla aiempia suunnitteluprojekteja. Alalla, johon ei ole koulutusta, lähes kaikki tieto on hiljaista tietoa. ”Se on vain kaivettava esiin itse”, kuten eräs tuotesuunnittelutiimin jäsen asian kiteyttää.

Pelikustantamossa voi olla enemmän hiljaista kuin muodollista tietoa. Muodollisella tiedolla tarkoitetaan tässä yhteydessä käytäntöjä, joista on neuvoteltu.

Esimerkkinä hiljaisesta tiedosta pelikustantamossa voi olla vaikkapa graafisten suunnittelijoiden tietokoneen ja ohjelmistojen käyttöön liittyvä osaaminen – se ei ole jäsennettävissä sellaiseksi, että sen voi antaa hetkessä toiselle. Hiljainen tieto voi olla myös vallan väline pelikustantamon eri osastojen kuten suunnitteluosaston ja tuotannon välillä. Omatoimisuus, esimerkiksi koneiden käytännöistä kysyminen suoraan tuotannosta on auttanut haastateltavia oppimaan ja ymmärtämään pelien materiaalista tuotantoa paremmin. Kirjoitettua tietoa ei ole paljon, joten päivittäinen kommunikaatio perustuu hiljaisen tiedon välitykseen. Se syntyy myös tuotteita katsomalla, ja keskustelemalla siitä, miksi tuote on tietynlainen, ja mitä on tapahtunut ennen kuin siitä tuli sellainen. Jokainen pelin osa, kirjoitettu tai materiaallinen, sisältää hiljaista tietoa. Pelinkehittäjän sanoin:

Minulla on hiljaista tietoa – ymmärrän pelialaa ja se vaikuttaa siihen, miten pelejä kehitän. Yritämme tarjota loppukäyttäjille [pelaajille] pelikokemuksen, ja tämä on sitä [hiljaista tietoa]. Mielestäni olen saanut tämän [tietotaidon] yrityksessä ja pelialalla viettämänäni aikana, keskustelemalla menestyksistä ja epäonnistumisista. Koostamme [tiimin sisällä] verkkoa, jonka sisällä tieto kulkee muille.

LEIKILLISYYDEN JA KULTTUURIN ARVOT TUNNUSTETAAN

Mielestäni hyvän pelin on oltava jännittävä ja hauska. Pelatessasi sitä sinun pitäisi tuntea perhosi vatsassasi, mutta myös pystyä nauramaan. (*Tuotesuunnittelun esimies*)

Pelillistä arvoa ajatellaan paljon. Pelin hauskuus, jännittävyys, opettavuus, haasteellisuus, sujuva pelitapa ja hyvin suunniteltu visuaalisuus koetaan kaikki tärkeiksi tekijöiksi. Yleisesti koetaan, että pelin suunnitteluun olisi hyvä sisällyttää jokin oivallus, jostain hauskaa. Pyritään siihen, että grafiikka tukee peli-idea. Se miten suunnittelijan ajatus välitetään eteenpäin on keskeistä. Peli tulee tehdä helposti ymmärrettäväksi. Pelit, joissa ei ole monimutkaista mekaniikkaa, koetaan parempina yleisöä ajatellen.

On ymmärrettävä vastaanottajan ajatuksia ja pohtia niitä. Tuotteelle lisä-

arvoa luo tietynlainen laadun ajattelu. Tuotteiden lokalisointi tuottaa paljon töitä, mikäli ajatellaan esimerkiksi pelien eri kieliversioita, mutta se tuottaa huomattavaa lisäarvoa pelaajan kannalta. Kieli on hyvin merkityksellinen identiteettillemme, ja kun peli on saatavilla pelaajan omalla kielellä, on ostopäätös helpompi tehdä.

SUUNNITTELUA YLI RAJOJEN: KANSAINVÄLISYYS VAIKUTTAA SUUNNITTELUTYÖHÖN

Lautapelialalla kulttuuriset mieltymykset vaihtelevat. Kansainvälisen yrityksen monikulttuurinen yleisö vaikuttaa pelien graafiseen suunnitteluun ja kieleen. Tietoisuus siitä, millaista kuvitusta voidaan, ja millaista ei voida käyttää suunnittelussa, on opittavissa vain kokemuksen kautta. Opittu edustaa usein hiljaisen tiedon muotoa, jossa pienetkin yksityiskohdat voivat olla ratkaisevassa roolissa. Jotain tiettyä kielellistä seikkaa ei välttämättä voi käyttää, kun peli käännetään toisesta kielestä. Peliä ei kuitenkaan voi suunnitella ainoastaan kielellisistä lähtökohdista. Se rajoittaa suunnittelutyötä, ja sille on vaikea rakentaa. Kuvituksessa pitää ottaa huomioon se, että esimerkiksi ovenkahva voi näyttää erilaiselta eri maissa. Eri kulttuuriympäristöille suunnittelu koetaan mielenkiintoisena, mutta se lisää myös suunnittelutyön haasteita. Lokalisoiduissa peleissä otetaan enemmän huomioon kohderyhmä ja paikallinen kulttuuri. Laaja markkina-alue vaikuttaa suunnittelutyöhön ainakin silloin, kun yritetään löytää peliin paras mahdollinen teema. Suunnittelijan on otettava huomioon monta näkökulmaa, ettei suunniteltava pelituote loukkaa yhtäkään kohdekulttuuria. Kulttuurienväliset erot pitää nähdä todella selvästi. Erilaiset kuvitukset ja merkit aikaansaavat erilaisia reaktioita eri maissa, ja tämä on huomioitava suunnittelussa.

PALAUTE OHJAA SUUNNITTELUA

Eri suunnitteluvaiheissa olevia pelejä koskeva palaute tulee tuotesuunnitteluun usein myyntiosaston kautta ja välittyy tuotesuunnittelun esimieheltä tuotesuunnitteluryhmälle. Myyntiosastolta tulevia viestejä pidetään usein epäselvinä, ja pelisuunnittelijat suhtautuvat niihin kriittisesti. Toisilta pelisuunnittelijoilta saatava tuki ja tuotesuunnitteluryhmän sisäiset keskustelut koetaan tärkeinä, jotta saataisiin näkemystä siitä, mitä kussakin suunnitteluprojektissa tarvitaan. Palautetta ei useinkaan saada suoraan kuluttajilta. Se tulee muuta tietä, kuten pelin-

kehittäjältä graafiselle suunnittelijalle. Jos kuluttajat ovat mukana pelitesteissä, he usein myös kommentoivat pelin muotoilua. Toisinaan palaute tulee kirjoite-
tussa muodossa, toisinaan suullisesti. Usein palautetta saadaan myynniltä kos-
kien sitä, mitä joltain tietyltä tuotteelta vaaditaan. Myynniltä suodattuva tieto
ei aina ole paras tapa oppia, kuinka projekteja pitäisi viedä eteenpäin. Tarvitaan
keskustelua kaikkien pelien kanssa tekemisissä olevien välillä.

Ostajilta/kaupan edustajilta ja loppukäyttäjiltä tuleva palaute tulee useim-
miten tuotesuunnitteluryhmään myyntiosaston kautta. Toisinaan kuluttajat/
loppukäyttäjät antavat suoraan palautetta pelisuunnittelijoille esimerkiksi
sähköpostin kautta. Pelitestit kohderyhmän edustajien kanssa tarjoavat nekin
näkökulmia pelimekaniikan ja visuaalisten elementtien vastaanottoon. Myös
myynti välittää eteenpäin viestejä kuluttajilta ja loppukäyttäjiltä eli pelaajilta.
Myyntiedustajat eri maista kertovat oman mielipiteensä pelien eri kieliversi-
oista ja heillä on sanottavansa maakohtaisista asioista. Loppukäyttäjät antavat
palautetta kahdella tavalla: kuluttajamessuilla ja kritiikkinä netin kautta. Suurin
osa pitää peleistä, mutta myönteinen palaute loppukäyttäjiltä on harvinaista.
Messuilla voi sen sijaan konkreettisesti nähdä, kuinka paljon pelaajat nauttivat
pelaamisesta.

SUUNNITTELUOSAAMISTA KOHENTAMASSA

Suunnittelutaitojen kartuttaminen liittyy suunnittelijan omiin kykyihin.
Jatkuvasti muuttuvassa ympäristössä ja uusien tuotteiden suunnittelupai-
neessa suunnittelijat kohtaavat tilanteita, joissa on opeteltava asioita alusta
alkaen. Teknistä tietoa voi kartuttaa keskustelemalla tuotannon ammattilaisten
kanssa, ja tietotaito pelimekaniikoista kasvaa hankkimalla tietoutta pelinkehit-
täjiltä. Joskus oman idean välittäminen piirtämällä se kuvaksi koetaan vaikeana:

[Haluaisin parantaa taitoani] Miten viedä ideaa tai ajatusta eteenpäin.
Henkilö X tuotannostamme selitti minulle, miten kartongille painetut peli-
merkit saa helpoiten irrotettua kehyksistään. Tekninen tieto tihkuu tuo-
tannosta, ja monessa tapauksessa voi saada tietoa jostain asiasta, mikä
eiväلتämättä ole koskaan saavuttanut tuotannon esimiestä. Mutta ei voi
alkaa kyselemään kaikilta kaikenlaista. (*Graafinen suunnittelija*)

Suunnitteluun liittyviä taitoja haluttaisiin kohentaa laaja-alaisesti. Haastatel-
lut kokivat, että heidän tulisi voida parantaa osaamista muun muassa seuraavilla
alueilla: matemaattiset taidot, jotka liittyvät todennäköisyyslaskelmiin peleissä,
kielitaito ja tuntemus kustantamon peliarkistosta (tämän katsottaisiin tuovan
uusia ideoita, joita voisi kehittää eteenpäin). Taiteellista osaamista tärkeämpänä
nähdään tuotteiden kehittäminen entistä soveltuvammiksi tuotantoon. Myös
pelien analyttinen tarkastelu nähdään keskeisenä. Vaaditaan kykyä kehittää
ymmärrystä pelin ytimeä, milloin se on hyvä ja milloin ei. Pelisääntöjen kirjoi-
tustaitoja haluttaisiin myös parantaa. Pelinekehittäjä toteaa seuraavasti: "Haluaisin
kirjoittaa optimaaliset säännöt peliin. Uskon, että tämän taidon voi oppia ajan
kanssa." Myös graafiset suunnittelijat kokevat tarpeita kohentaa kommunikaati-
oon liittyviä pelisuunnittelutaitoja. Selkeämpi tapa kertoa omista ideoista muille
koetaan toisinaan haasteellisenä. Idea ei välttämättä näytä yhtä hyvältä paperilla
kuin se on omassa mielessäsi, eräs haastatelluista toteaa.

Lopuksi: Päätelmiä (lauta)pelisuunnittelusta hiljaisen tiedon kenttänä

Artikkelini tavoitteena oli selvittää, miten pelikustantamossa työskentele-
vät pelisuunnittelijat ymmärtävät lautapelisuunnittelun toimintaperiaat-
teet ja prosessin tuomalla käytännön työhön hiljaisen tiedon myötä oppimansa
suunnitteluperiaatteet. Aloitin esittelemällä lautapelin osana nykypelaamisen
kenttää ja kuvaamalla lautapelisuunnitteluun liittyvän prosessin. Toiseksi esit-
telin lautapelisuunnitteluun liittyviä käytännön tehtäviä pohjoismaisen peli-
kustantamon näkökulmasta. Pelisuunnittelu pelillisen elämyksen suunnitteluna
voidaan nähdä moniulotteisena ja vuorovaikutteisena prosessina, johon sisäl-
tyy paitsi teoreettista osaamista että, vielä tärkeämmin, hiljaista, pelisuun-
nittelijan omaksumaa tai omakohtaista ja kokemukseen perustuvaa tietoa.

Pelisuunnitteluun liittyvä hiljainen tieto välittyy tämän tutkimuksen yhtey-
dessä suoritettujen haastattelujen ja toisaalta kirjoittajan omakohtaisen havain-
noinnin valossa tuotesuunnitteluryhmässä työskentelevien kollegojen välisen,
aktiivisen ja monitahaisen vuorovaikutuksen kautta. Hiljaista tietoa välittyy peli-

suunnittelijoille muilta osastoilta, kuten myynnistä, tuotannosta ja yrityksen johdosta. Pelisuunnittelijoiden moninaiset koulutustaustat näyttäisivät rikkaitaan tuotesuunnitteluryhmää hiljaisen tiedon omaksumisympäristönä. Lautapelin temaattinen lähtökohta voi olla mikä tahansa, ja taustaltaan erilaiset suunnittelijat voivat näin ollen tuoda monenlaista näkemystä uusien peli-ideoiden kehittelyyn. Työskentely-ympäristöstä muodostuu ainutlaatuinen oppimipaikka. Omakohtaiset opinnot peleistä, pakkaussuunnittelusta ja visuaalisesta kulttuurista yleensä tukevat ja innoittavat suunnittelutyötä. Suunnittelussa syntyvien pelituotteiden kansainvälinen käyttäjäryhmä vaatii paneutumista kulttuuriin erityispiirteisiin. Kansainvälinen pelisuunnittelu ei ainoastaan tarjoa haasteita, mutta tekee työskentelystä kiinnostavampaa suunnittelijoiden näkökulmasta. Pelillisen arvon (*play value*) syntymistä pidetään tärkeänä pelituotteita suunnitellessa. Pelikustantamo määrittelee tietyt eettiset arvot ja hyvät tavat lopputuotteille, joiden tulisi välittyä käyttäjille pelikokemuksen yhteydessä. Viime kädessä on suunnittelijoiden määriteltävissä, mitkä ovat pelillisen kokemuksen rakennuspalikoita. Kuten yksi haastateltavista sanoi: ”Hyvän pelin on oltava jännittävä ja hauska. Pelatessasi sitä sinun tulisi tuntea pieniä perhosia vatsassasi, mutta pelaamisen pitäisi myös olla hauskaa.”

Hauskuus, jännitys, peli-ilo ja haasteellisuus nähdään pelillisen arvon osatekijöinä. Lopulta on suunnittelijoiden tehtävä päättää, miten nämä tekijät suunnitellaan pelituotteeseen ja sitä kautta pelielämykseen. Pelillisen elämyksen tarkempi analyysi ja jäsentäminen konkreettiseen, pelisuunnittelua hyödyntävään tietoon voisi tarjota aiheen mahdolliselle jatkotutkimukselle. Myös hiljaisen tiedon välittymistä mahdollistavat ja edistävät työskentelytavat vaikuttaisivat tarpeellisilta tarkastelun kohteilta jatkossa. Näin hiljaisen tiedon pelikenttä voisisaada vielä siltä puuttuvan äänen. Tämä artikkelin valossa voin todeta pelisuunnittelun ammattitaidon sisältävän taidon ratkaista moniulotteisia suunnittelun haasteita. Taidon voi oppia perehtymällä ja hiomalla sekä arkipäivän työelämässä opittuja taitoja, mutta myös analysoimalla monilta tahoilta saatavaa palautetta ja hiljaista, muilta suunnittelijoilta, johdolta, myynniltä, asiakkailta, kuluttajilta ja etenkin loppukäyttäjiltä tulevaa tietoa. Merkittävien tiedon lähteiden lopputuotteiden käyttäjät, siis pelaajat itse. Viime kädessä pelaajat päättävät,

ovatko suunnittelijat onnistuneet luomaan pelillistä arvoa – upean ja unohtumattoman (lauta)pelielämyksen.

Viitteet

- 1 Lautapelialalla vastaava ’renessanssi’ koettiin tätä ennen Trivial Pursuit -tietopelin tullessa markkinoille ja saavuttaessa suuren suosion 1980-luvulla.
- 2 Kansainvälisen pelikustantajan näkökulmasta tärkeiden kysymysten joukkoon liittyy kustannusrakenteen ohella kysymys siitä, voidaanko peli-idea jalostaa tuotteeksi, jota voidaan markkinoida mahdollisimman laajasti. Kulttuurinen adaptaatio tähtää pelin muokkaamiseksi siten, että se soveltuu tietyn kohdemaan kulttuuriin mahdollisimman hyvin. Usein kansainvälinen pelikustantaja tavoittelee kuitenkin mahdollisimman laajasti markkinotavaa pelituotetta, jolloin eri kulttuureihin spesifisesti liittyvät, esimerkiksi visuaaliset yksityiskohdat, pyritään karsimaan minimiin pelin kuvituksessa.

Lähteet

PRIMÄÄRIINEISTO

Haastattelut pohjoismaisen pelikustantamon tuotesuunnitteluosastolla, 2009.

(Aineisto kirjoittajan hallussa)

LUENNOT

Zimmerman, Eric, (2007). Games & Storytelling Workshop
Taideteollisen Korkeakoulun Medialaboratoriossa 5.-9.2.2007.

KIRJALLISUUS

Berin, Marjorie E. (1983). *Design Through Discovery – An Introduction to Art and Design* (5. painos.), The Dryden Press.

Ellington, Henry, Eric Addinal, Fred Percival (1982, toim.). *A Handbook of Game Design*. London: Kogan Page.

Eskelinen, Markku, (2005). *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Helsinki: Sitra.

Gourlay, Stephen (2002). *Tacit knowledge, tacit knowing or behaving?*
Athens: Organizational Knowledge, Learning, and Capabilities (OKLC).

Heljakka, Katriina, (2007). *The Art of Making a Game. Analyzing and managing the creative process behing (board) game development*, (Master's thesis). Helsinki: University of Art and Design.

Juul, Jesper, (2005). *Half-real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

Luutonen, Marketta, (2007). *Tuotesuhteita. Pohdintoja ihmisistä ja tuotteista*. Hamina: Akatiimi.

Nonaka, Ikujiro, Hirotaka Takeuchi (1995). *The Knowledge Creating Company. How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation*. Oxford: Oxford University Press.

Polanyi, Michael, (1983). *The Tacit Dimension*. New York: Doubleday & Company, Inc.

Salen, Katie & Eric Zimmerman (2003). *Rules of play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Salen, Katie & Eric Zimmerman (2006). *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology*. Cambridge: The MIT Press.

Sawyer, Keith, (2007). *Group Genius. The Creative Power of Collaboration*. New York: Basic Books.

LIITE A: HAASTATTELUKYSYMYKSET

Ammatti:

Ikä:

Työvuodet yrityksessä:

Koulutus:

1. Suhtautuminen peleihin ja pelaamiseen ennen nykyistä toimea ja sen aikana?
2. Tavallisin pelisuunnitteluun liittyvä tehtävä toimessa?
3. Mieluisin/vähiten mielusin tehtävä suunnittelutyössä?
4. Oma määritelmä yrityksen pelisuunnittelufilosofiasta?
5. Oma pelisuunnittelufilosofia (mikä on ehdottoman tärkeää pelissä, mikä luo pelillistä arvoa)?
6. Kuka yrityksessä on opettanut sinulle pelisuunnittelua?
7. Oletko oppinut itsenäisesti pelisuunnittelusta (miten, missä)?
8. Miten oletettu kansainvälinen yleisö vaikuttaa suunnittelutyöhösi?
9. Miten vastaanotat palautetta työstäsi suunnitteluosaston sisällä, myyntiosastolta, hallinnolta, asiakkailta, loppukäyttäjiltä?
10. Millä tavoin tieto näistä asioista kulkeutuu sinulle/sinulta ?
11. Millä tavoin hiljaista tietoa välitetään yrityksessä - onko sinulla hiljaiseen tietoon liittyviä taitoja?
12. Mitä pelisuunnitteluun liittyviä taitoja haluaisit kehittää tulevaisuudessa?
13. Mikä innoittaa sinua suunnittelutyössäsi?

ARTIKKELI

Verkkorahapelienvetovoimatekijät

EETU PALOHEIMO
eetu.paloheimo@ray.fi

Tiivistelmä

Digitaalinen pelaaminen on kasvanut hurjaa vauhtia viime vuosikymmeninä ja sen rinnalla myös digitaalinen rahapelaaminen. Tutkimusalueina rahapelit ja muut pelit erottuvat silti toisistaan. Rahapelikentällä aihetta lähestytään usein ongelmanäkökohdasta ja pelitutkimuksessa yksinkertaistettuna viihdenäkökulmasta. Erityisesti internetin tarjoamien mahdollisuuksien myötä rahapelisuunnittelussa voidaan silti hyödyntää, ja hyödynnetäänkin, samoja vetovoimatekijöitä kuin digitaalisten pelien suunnittelussa. Osa näistä vetovoimatekijöistä on käytössä myös perinteisten rahapelienvetovoimien puolella, mutta erityisesti audiovisuaalisia, kilpailullisia, mielikuvituksellisia ja sosiaalisia elementtejä hyödynnetään yhä enemmän digitaalisten rahapelienvetovoimien parissa. Artikkelissa pureudutaan näiden vetovoimatekijöiden kartoittamiseen pelitutkimuksen näkökulman ja PKR.com-nimisen pokerisivuston avulla.

Asiasanat: verkkorahapelit, digitaaliset pelit, pelikokemus, immersio

Abstract

Digital gaming has grown significantly during the last decades and as a result also digital gambling has grown substantially. However, gambling research and gaming research are still very much separate research fields. Gambling research often takes the problem gambler perspective as opposed to gaming research that is often interested in what makes games so interesting to play. Internet has enabled digital gambling designers to take a lot of influence from digital gaming and to use the same attraction factors in game design. Some of these factors have been used already in traditional slot machine design, but especially audiovisual, competitive, imaginative and social elements are used more in digital gambling games than traditional slot machine design. This article maps these attraction factors from the game research point of view using the PKR.com poker site as an example.

Keywords: online gambling, digital games, game experience, immersion

Johdanto

Tässä artikkelissa pureudutaan digitaalisten pelien pelikokemukseen ja sovelletaan niiden alueella tehtyjä löydöksiä verkkorahapelienvetovoimien arvioimiseen. Minkälaiset digitaalisten pelien piirteet voivat verkkorahapelaamiseen

siirrettyinä vahvistaa pelikokemusta, toimia vetovoimatekijöinä ja joissain tapauksissa mahdollisesti johtaa ongelmalliseen pelaamiseen? Artikkelin loppupuolella esitellään tapauskohtainen esimerkki PKR.com-nimisestä pokerisivustosta ja sen pelikokemusta vahvistavista elementeistä. Käänteisesti artikkelissa myös

pohditaan, mitä piirteitä pelitutkimus voisi hyödyntää rahapelitutkimuksen puolelta.

Rahapelitutkimus on usein lähestynyt pelaamiskokemusta ongelmalähtöisesti. Jotta konteksti ei unohdu, myös tässä artikkelissa tuodaan esille tätä tutkimuspuolta. Yleisen ongelmapelaaminen-termin sijasta artikkelissa käytetään sanamuotoa ongelmallinen pelaaminen, jonka tarkoituksena on lieventää termiä sisällyttämään mahdolliset rahapelaamisesta syntyneet pienimmätkin haitat, kuten liiallinen ajankäyttö rahapeleihin ja vähentyneet sosiaaliset suhteet.

Verkkorahapelit ovat viimeisten 15 vuoden aikana kasvaneet pienen pelaajajoukon harrastuksesta suuren yleisön tuntemaksi alaksi. Vielä vuonna 1995 maailmassa oli vain 24 verkossa operoivaa rahapelisivustoa. Vuonna 2006 rahapelisivustoja oli jo 2500, joista 1083 oli verkkokasinoita, 529 urheiluvedonlyöntiä, 532 pokerihuoneita ja 17 backgammon-huoneita. (Wood ym. 2007, 235.) Tässä artikkelissa verkkorahapeleillä tarkoitetaan digitaalisessa muodossa olevia pelejä, joihin voi panostaa rahapanoksen ja voittaa rahaa. Suuresta yleisöstä iso osa on tutustunut verkkorahapelialaan lukemalla juttuja internetpokerilla rikastuneista, jotka ovat vaihtaneet vanhan päivätyönsä verkkopokerin pelaamiseen. Verkkorahapeliala on jatkanut huimaa kasvuaan, mutta finanssikriisiä seurannut taantuma on jonkin verran vaikuttanut alan tuottoihin. Ala yrittää löytää jatkuvasti uusia tuotteita, jotka nettipokerin tavoin valloittaisivat maailmaa. Esimerkkejä uusista tuotekokeiluista ovat erilaiset noppa-areenapelit, joissa pyritään luomaan samanlaista interaktiivisuutta kuin pokerissa laittamalla pelaajat kilvoittelemaan toisiaan vastaan. Vaikka mahdollisuudella voittaa rahaa on verkkorahapelaamisessa luonnollisesti suuri merkitys, erityisesti nuoremmat pelaajat tuntuvat hakevan peleiltä muutakin. Hauskanpito ja viihdyttävyyttä näyttävät nousevan joillakin pelaajilla jopa tärkeämmäksi kuin rahan tienäminen. (eCOGRA 2007, 6.)

Verkkorahapeleihin on ilmaantunut uudenlaisia viihteellisiä ominaisuuksia parantuneiden grafiikoiden, ääniefektien ja animoitujen bonuspelien muodossa. Myös kokonaan uudentyylisiä pelejä on tullut perinteisten verkossa pelattavien raha-automaatti- ja kasinopelien rinnalle. Nämä viihteelliset verkkorahapelit ottavat vaikutteita tai ovat puhtaita konversioita tutuista digitaalisista peleistä.

Konkreettisina esimerkkeinä toimivat verkossa pelattavat raha-automaattipelit, joissa hedelmien sijasta pyörivät *Call of Duty* -pelin hahmot tai Marvelin sarjakuvasanankarit, kuten *Ihmenelöset* ja *Hämähäkkimies*.

Usein viihteellisissä verkkorahapeleissä on mukana taitoelementti, ja pelit perustuvat joko tietyn pistetuloksen saavuttamiseen tai toisia pelaajia vastaan kilvoitteluun rahaturnauksissa. Hyvänä esimerkkinä tällaisista peleistä toimii esimerkiksi www.king.com-niminen palvelu, jossa monia PopCapin suosittuja pikkupelejä voi pelata rahasta. *Bejeweled*-peli on pysynyt suosituimpien pelien listalla jo muutaman vuoden ajan.

Rahapelitutkimuksessa on todettu, että pelikokemukseen ja pelaamispäättökseen eivät vaikuta vain pelaajan psykologiset ominaisuudet vaan myös pelien rakenteelliset ominaisuudet. Rakenteelliset ominaisuudet voivat vahvistaa pelikokemusta, tyydyttää pelaajan tarpeita ja lisätä ongelmallisen pelaamisen mahdollisuutta. (Griffiths 1993, 101; Turner 2004, 331–342.) Esimerkiksi raha-automaattipelaamisessa on havaittu, että näyttävät grafiikat, animoidut bonuspelit ja hyvin toteutettu äänimaailma aiheuttavat toissijaista ehdollistumista raha-automaatin pelaamiseen ja vahvistavat pelikokemusta. (Schull 2005, 65–81.) Erityisesti elokuvabrändeihin, kuten *Braveheart*, tai sarjakuvahahmoihin, kuten Hulk, teemoitetuissa peleissä grafiikoihin ja äänimaailmoihin on panostettu paljon. Monista vanhoista peleistä on myös tehty uusia digitaalisia versioita, joissa on käytetty enemmän animointia ja syvennetty äänimaailmaa tuomaan lisää houkuttelevuutta. Perinteisestä ruletista on esimerkiksi tehty flipperiruletti, jossa palloa ohjataan ensin flipperissä erän verran, minkä jälkeen pallo putoaa perinteiseen rulettikiekkoon ja varsinainen rahapeli alkaa.

Digitaalisten pelien tutkimuksessa on todettu, että pelin olemus on sen interaktiivisessa luonteessa. Peliä ei ole ilman pelaajaa (Ermi & Mäyrä 2005, 1). Pelejä pelataan, jotta saadaan osallistuva ja eläytyvä pelikokemus. (Lazarro 2004, 1.) Nettipokeri on esimerkiksi hyvin intensiivinen peli, jossa kamppaillaan muiden pöydässä istuvien pelaajien kanssa omien rahojen säilyttämisestä ja toisten rahojen viemisestä. Pelissä on monia strategisia ulottuvuuksia, jotka luovat sille rahapelien joukossa aivan omanlaisensa pelityypin leiman. Pelikokemuksen tuottamaa pelimotivaatiota voidaan soveltaa myös rahapelitutkimuksen puolella.

Pokerin pariin uppoudutaan helposti pitkäksi aikaa, ja tosissaan peliin suhtautuvat pyrkivät parantamaan taitojaan analysoimalla pelitilanteita ja pelikäsiä. (Svartsjö ym. 2008.) Tosin usein intensiiviset pelikokemukset ovat myös suuri tekijä ongelmallisen pelaamisen kehittymiselle. (Park 2007, 243.)

Pelikokemuksen muodostuminen ja rahapelaaminen

Salen ja Zimmerman (2004, 314) luonnehtivat pelaamista runollisesti ”pelin kokemiseksi”. Heidän mukaansa pelaajat osallistuvat peliin itselleen merkittävällä tavalla. Pelaajat näkevät, tuntevat, kuulevat, haistavat ja maistavat pelimaailman. Heidän ruumiinsa liikkuu pelin tapahtumien myötä, he kokevat tunteita tulevista tapahtumista ja muokkaavat ajattelurutiineitaan pelimaailman kautta. Digitaalisten pelien tutkimuksen puolella onnistuneen pelikokemuksen erääksi merkittäväksi tekijäksi on nostettu immersion käsite, joka on lähellä suomenkielistä termiä ”upota” tai ”uppoutua”. Pine ja Gilmore (1999) ovat määritelleet immersion siten, että henkilö on fyysisesti tai virtuaalisesti osa kokemuksesta. Immersiota on myös käytetty läsnäolon tunteen synonyyminä (Ermi & Mäyrä 2005, 4). Murray (1997) on määritellyt immersion tunteeksi, joka valtaa koko havaintokentän ja jonka aikana uusi todellisuus vie kaiken huomion. Myös perinteisten rahapelienvälisten pelialueiden parissa pelialueympäristöissä on raportoitu tapauksia, joissa pelaajien todellisuudentaju on hämärtynyt. Vahvan immersion vallassa pelaajat voivat laiminlyödä muita velvollisuuksiaan ja upota monien tuntien pelimaratonneihin. (Heikkilä ym. 2009, 22–25.)

Aiheuttavatko digitaaliset rahapelit helpommin immersoivia vaikutuksia kuin perinteiset rahapelit? Ainakin uudenkaltainen teknologia ja grafiikka mahdollistavat entistä paremman audiovisuaalisen kokemuksen. Peleihin voidaan myös suunnitella enemmän haasteita, koska digitaalisessa jakelussa ei ole perinteisten automaattien tapaan fyysisten tuottovaatimusten aiheuttamia rajoitteita, esimerkiksi automaatin sijoittelun suhteen. Tilakustannukset eivät ole yhtä kriittisiä, ja verkossa voidaan tarjota pienemmällä kuluilla marginaalisimmille ryhmille heidän pelimaakuunsa sopivia erikoisempiakin rahapelejä. Verkossa samaa peliä voivat pelata monet henkilöt yhtäaikaaisesti, tai pelit voivat olla pitkäkes-

toisia, kuten uudet nettiarvat, joihin sisältyy palapelienvälisten kokoamista ja aarteiden kaivamista. Myös kynnys viestimiseen toisten pelaajien kanssa anonyymisti digitaalisten kanavien välityksellä voi olla matalampi kuin keskustelu fyysisessä ympäristössä. Kaikki pelaajat eivät viihdy pelipaikkojen ihmistungoksissa ja arvostavat verkon tarjoamaa helppoa kanavaa peleihin (Wood ym. 2007). Esimerkiksi nettibingo on lähtenyt uuteen nousuun erityisesti naispelaajien joukossa pitkälti virtuaalisen keskustelun ansiosta. (Pollard 2008; Campbell & Merrit 2009.)

Kaikkia edellä mainittuja tekijöitä on pidetty merkittävänä immersion aiheuttajina. (Ermi & Mäyrä, 2005, 4–8.) Usein immersioiviset kokemukset aiheuttavat vahvoja tunteita ja huippukokemuksia. Rahapeleissä mukaan tulee jännitys mahdollisesta rahavoitosta, mikä luo vahvoja kokemuksia esimerkiksi ruletin pelaamisessa, jossa kuulan putoaminen kehälle ja pienet pompahdukset voivat merkitä satojen eurojen eroa lopputuloksessa. Rahapelitutkimuksessa erityisesti huippukokemusten jahtaajat on usein luokiteltu ongelmallisiksi pelaajiksi. (Zuckerman 1999.)

Immersion kokemuksesta on hyödynnetty myös raha-automaattien suunnittelussa. Tällöin on muodostettu kombinaatiota tietyistä voittofrekvensseistä ja ”läheltä piti -tilanteista”. Läheltä piti -tilanteissa peliautomaatti on ohjelmoitu niin, että pelaaja saa lupaavan näköisen tilanteen ja pääsee jännittämään mahdollista suurta rahavoittoa. Täysosuman sijaan esimerkiksi raha-automaatin hedelmäpelellin viimeinen kuvio jää yhden sijoituksen verran voittolinjasta ja pelaaja joutuu tyytymään uuteen kierrokseen tai pienempään voittoon. Tällaisilla kombinaatioilla luodaan huippuhetkiä ja pyritään vaikuttamaan pelaajan pelikokemukseen (Schull 2005, 67–71).

Edellisen esimerkin kaltaisilla raha-automaattien kokemusmanipulaatioilla pyritään synnyttämään pelaajissa flow-tuntemusta, jolla on käsitteenä paljon samankaltaisuuksia immersion kanssa (Brown & Cairns 2004, 1297–1299). Mihaely Csikszentmihalyin (1990, 71) mukaan flow-kokemus syntyy, kun henkilön taidot ja haasteen taso ovat balanssissa keskenään. Flowta on kuvailtu tilaksi, jossa yksilö tuntee hallitsevansa tilanteen ja keskittyminen on niin suurta, että millegään ylimääräiselle ei uhraudu ajatustakaan. Kokemus omasta itsestä ja ajasta hämärtyy. Flow-tuntemuksia on raportoitu monenlaisissa aktiviteeteissa, kuten esimerkiksi kalliokiipeilyssä, taidemaalauksessa ja tehdastyöskentelyssä. Usein

myös monissa rahapelaamiseen liittyvissä tarinoissa kuvaillaan niin kutsuttua ”onnen jaksoa”. Tällaisessa tilassa pelurilla tuntuu kaikki onnistuvan, ruletin numerot osuvat kohdalle ja pokerissa kaikki kädet pitävät maaliviivalle saakka. Tarinat muistuttavat hyvin paljon flow-kokemuksen aiheuttamaa tilaa, ja usein niissä kerrotaan kontrollissa olemisen tunteista ja ainakin kuvitellusta taidosta. (Cbase 1999, 230–260.) Ongelmia voi syntyä, jos pelaaja ei pysty lopettamaan ajoissa. Onni kääntyy ja flow-kokemus alkaa rikkoontua. Äkillistä häviämistä voi olla vaikea käsitellä, ja pelaaja saattaa aloittaa häviämiensä rahojen takaisinvoittoyriyksen. Lyhyellä aikavälillä rahapeleissä varianssi on suurta ja pelitulokset voivat vaihdella uskomattoman paljon. Pelaaja voi optimaalisella pelillä tienata paljon, mutta pitkällä aikavälillä pelatessa matematiikka (peleissä, jossa talolla on etu) iskee takaisin ja tappiot alkavat. Pelaaja voi pyrkiä takaisin flow-tilaan ja nostaa panoksiaan, mutta päätyy vain jahtaamaan takaisin häviämiään rahoja. Tällaisen kierteen jatkuminen on jo kauan liitetty ongelmaiseen pelaamiseen (Lesieur 1979, 79–87).

Immersion ja flow-tilan kaltaisten elementtien käyttö rahapelisuunnittelussa nousee entistä merkittävämmäksi tekijäksi, kun digitaaliset rahapelit kilpailevat samalla kentällä muun digitaalisen viihteen kanssa. Elementit on hyvä huomioida puhuttaessa ongelmallisesta rahapelien pelaamisesta ja siihen johtaneista syistä.

Myös digitaalisten pelien tutkimuksen puolella on hyvä alkaa kiinnittää huomiota rahapelitutkimuksessa esiin nostettuihin asioihin. Rajojen häiväminen ei kulje vain yhteen suuntaan, ja rahaan liittyviä lieveilmiöitä on jo nähty digitaalisissa peleissä. Ehkä tunnetuimpia esimerkkejä ovat *World of Warcraftin* ympärille kehittynyt virtuaalinen kullankaivuuteollisuus ja pelihahmojen tasojen maksulliset kohottamispalvelut. On mielenkiintoista seurata, milloin ensimmäistä kertaa yhdistetään toimiva rahapelikonsepti jo rikkaaseen digitaalisen sisältöön. Muutama yritys on jo nähty. Esimerkiksi *Kwari*-nimisessä kokeilussa pyrittiin yhdistämään First Person Shooter-peli (FPS) ja rahapeli. Jokaisesta tuhotusta vihollisesta sai rahaa, ja vastaavasti aseiden panokset olivat maksullisia. Laukaus aseella oli panostus, ja jos onnistui tuhoamaan toisen pelaajan, sai palkinnon. Kokeilu ei ainakaan vielä ole ottanut tulta allensa. Koska virtuaali-

esineille ja -valuutalle pystytään jo laskemaan arvo (Lehdonvirta 2009) oikeassa rahassa, voi olla vain ajan kysymys, milloin esimerkiksi pelien sisällä aletaan pelata rahasta tai tavaroista.

Rahapelaamisen ja digitaalisen pelaamisen erot

Eräs suurimmista eroavaisuuksista digitaalisten pelien ja rahapelien välillä ovat pelien aiheuttamat tunnetilat. Digitaalisissa peleissä viihteellisyyttä käytetään usein synonyymina pelikokemuksen onnistumiselle. (Bartle 2004; Crawford 2003; Koster 2004; Salen & Zimmerman 2003.) Rahapelaamisen maailmassa pelin viihteellisyys ei välttämättä ole paras termi kuvailemaan pelaajien odotuksia pelistä. Erityisesti digitaaliset rahapelit pyrkivät silti voimakkaammin tälle viihteellisen pelaamisen sektorille. Verkkoraha-automaatteihin rakennetaan humoristisia voittoanimaatioita, ja nettipokeriyhtiöt järjestävät suuria turnauksia ja isoja käteispelejä, jotka televisioidaan ja esitetään osana pelaamisen viihdepaketia. On kuitenkin huomioitava, että rahan tuominen mukaan peliin muuttaa usein pelin luonnetta.

Digitaalisten pelien tutkimuksessa on havaittu, että pelaajat valitsevat yleensä pelattavakseen pelejä, jotka sopivat heidän senhetkiseen mielentilaansa. Voidaan olettaa, että pelaajat etsivät erityisesti pelejä, jotka antavat heidän pelikokemukselleen toivotunlaista emotionaalista vastinetta. (Browns & Cairns 2004, 1300.) Pelaajan valitessa tietyn pelin tai pelityypin hän odottaa sen luovan tietynlaisia kokemuksia (Ermi & Mäyrä 2005, 3). Pelin valinta on siis rinnastettavissa esimerkiksi elokuvan valintaan, jolloin elokuvateatterin aulaan seisova henkilö miettii, sopisiko hänen mielentilaansa enemmän nukkela komedia vai jännittävä murhamysteeri. Samalla lailla pelaaja saattaa mielentilasta riippuen haluta pelata esimerkiksi jotain haastavaa strategiapeliä tai nyrkkeilykehään sijoittuvaa kamppailupeliä.

Digitaaliset pelit voidaan nähdä omina todellisuuksinaan, jotka ovat suhteellisen irrallisia arkitodellisuudesta (Malaby 2007, 95–113). Rahapelaamisen sapeliin tuodaan mukaan ominaisuus, joka on hyvin oleellinen osa arkea. Rahaa on vaikea irrottaa todellisuudesta. Rahapelien luonnetta voisi kuvailla viihdyt-

tävytyden sijaan paremmin termeillä kiehtova tai houkutteleva. Pienillä panoksilla pelaaminen voi hyvin täyttää viihdyttävyyden merkit. Monet esimerkiksi pelaavat pokeria tai vedonlyöntiä pienillä panoksilla kokien sen hauskaksi ajanvietoksi. Rahan panostaminen tuo peliin pientä suolaa, mutta tappiota ei koeta rahalliseksi häviöksi vaan pikemminkin maksuksi pelistä.

Sosiologian kentällä on todettu, että rahapelaaminen on osa ihmisyhteisöä (Goffman 1967). Ihmisillä on luonnollinen tarve leikkimiseen, riskinottoon ja kilpailuun. Sosiaalisena tekijänä rahapelit mahdollistavat ihmisille arkielämän tylsyyden pakenemista, pelin äärellä uusien roolien kokeilemista ja jännityksestä nauttimista (Griffith & Delffabro 2002, 5). Motivaatio digitaalisten pelien pelaamiseen on samankaltaista, mutta digitaaliset pelit voidaan helpommin luokitella toiminnaksi, jota tehdään vain pelaamisen aiheuttaman mielihyvän takia. Tällainen pelaaminen on omaa todellisuuttaan, joka on erotettu arkipäivästä ja käytännön elämästä ja sitä sitovat vain sen omat säännöt (Huizinga 1955).

Rahan tuominen mukaan peliin muuttaa pelin luonnetta. Jos peliä on aikaisemmin pelattu vain viihdyttävyyden vuoksi, tuo raha mukaan uuden ulottuvuuden. Kuvaavana esimerkkinä toimii lainaus *Magic The Gathering* -korttipelin luonteen muutoksesta. *Magic The Gathering* on fantasiateemainen strategiapeli, jossa pyritään nujertamaan toinen pelaaja erilaisilla loitsukorteilla ja kontrolloiduilla olennoilla. Normaalisti *Magic The Gathering* -peliä pelataan viihteen vuoksi, mutta eräissä sessioissa pelattiin rahapanoksin, mikä muutti peliin suhtautumista myös tulevaisuudessa. Pelaaja kuvailee kokemusta seuraavanlaisesti:

Ei ole mitään vangitsevampaa kuin rahan aiheuttama metapeli. Jos pelataan vain tulitikuista, niin kukaan ei koskaan tiedä kuka lopulta on paras, koska sillä vain ei ole tarpeeksi väliä. Mutta raha muuttaa peliä. Jos pelaat hyvin, pelin loppuessa edessä ei olekaan tulitikkuja vaan oikeata rahaa. Rahan avulla kaikki joutuvat pelaamaan peliä tosissaan (Kushner 2007).

Rahaelementin tuominen mukaan peliin rikkoo pelin todellisuudesta irti olevan luonteen ja kytkee pelin todelliseen elämään. Rahapeliympäristö voi myös olla osallistujille sopivilla panoksilla leikkilinen ja pelillinen, mutta raha-

pelaamiseen suhtaudutaan kuitenkin vakavammalla mielenlaadulla, koska pelin lopputulokset vaikuttavat todelliseen maailmaan. (Stenros ym. 2007.)

Eräs mielenkiintoinen huomio on, että aikaisemmassa luvussa kuvatut immersiotekijät, kuten audiovisuaaliset elementit, voivat olla ongelmallisille rahapelaajille myös häiriötekijöitä. He haluavat mahdollisimman sulavan rahapelikokemuksen, ilman ylimääräisiä ”hauskoja” grafiikoita tai ääniä. Heitä eivät kiinnosta viihde- tai bonuspelit, he haluavat vain uppoutua peliin kokonaan ja ylimääräiset häiriötekijät vain ärsyttävät heitä. (Schull 2005, 67–71.)

Erilaisia pelaamisen tasoja on myös digitaalisten pelien puolella. Erityisesti verkkoroolipelien parissa on nähty ylilyöntejä, jotka ovat verrattavissa rahapelien ongelmalliseen pelaamiseen (Yee 2002). Pieni osa verkkoroolipelien pelaajista siirtyy kokonaan elämään virtuaalimaailmaan. Tällaisessa pelaamisessa eivät ongelmana ole suorat taloudelliset menetykset vaan ennemminkin sosiaalisten suhteiden väheneminen ja arjen muuttuminen merkityksettömäksi.

Rahapelien immersiotekijät

Kuten digitaalisten pelien suunnittelussa myös rahapelien suunnittelussa on monia tekijöitä, jotka vaikuttavat pelikokemuksen syntyyn. Griffiths ja Wood (1998, 1–34) ovat tutkineet rahapelien rakenteellisia tekijöitä, jotka vaikuttavat pelikokemukseen ja voivat myös johtaa ongelmalliseen pelaamiseen.

Griffithsin ja Woodin listalla pelitapahtumien rytmi rahapeleissä on usein nähty ongelmia aiheuttavaksi ominaisuudeksi. Pelit, joissa on nopea ja tapahtumarikas rytmi, paljon voittoja ja mahdollisuus nopealle uusintapelille, ovat usein aiheuttaneet ongelmallista pelaamista. Esimerkkejä ovat raha-automaattien yleiset autoplay-painikkeet, jolloin peli pelaa itseään, eikä pelaajan tarvitse kiinnittää huomiotaan edes valintojen tekemiseen. Palkinnot ovat toinen rakenteellinen tekijä, jolla rahapelaamisen pelikokemusta voidaan säädellä. Monet automaattit antavat usein paljon pieniä voittoja, jotka voivat olla jopa alle panostetun summan, mutta pelaajasta tuntuu, että hän on voittanut jotakin. Kolmantena tekijänä ovat ”läheltä piti -tilanteet”, epäonnistumiset, jotka ovat hyvin lähellä voittoa pitävät yllä pelihaluja. Neljäntenä on harkintakyvyn hämärtäminen. Tällä tarkoitetaan

peiliin liittyviä elementtejä, joilla pyritään hämmentämään pelaajaan tajua rahan arvosta, niin että hän mahdollisesti käyttää pelaamiseen enemmän rahaa kuin alun perin oli tarkoitus. Pelissä voidaan esimerkiksi rahan arvon sijasta näyttää krediittejä, jolloin pelaaja ei välttämättä pysty suoralta kädeltä arvioimaan peliin käyttämänsä summaa. Pelaajalle pyritään näyttämään mahdollisimman vähän oikeaa rahaa, jottei hän jää pohtimaan kokonaistappioitaan. (Griffiths ja Wood, 1998.)

Rakenteelliset tekijät vaikuttavat usein rahapelaamisen jatkamiseen, pelikokemuksen syntyyn ja myös ongelmalliseen pelaamiseen. Näiden tekijöiden lisäksi varsinkin digitaalisissa rahapeleissä immersiotekijät pitäisi nähdä osakokonaisuutena, joka vaikuttaa myös rahapelaamisessa syntyvään kokemukseen.

Immersiivisen ja samalla palkitsevan pelikokemuksen elementeiksi on luokiteltu pelin audiovisuaalisuus, toiminnallisuudet ja rakenteelliset elementit (Järvinen, Heliö & Mäyrä 2002, 15–35). Palkitsevat pelikokemukset saavat pelaajat usein palaamaan takaisin pelin pariin. Ermi ja Mäyrä (2005, 8) ovat rakentaneet mallin, jonka avulla voidaan huomioida pelin immersiiivisiä elementtejä. Mallia voidaan käyttää lähtökohtana sille, minkälaisia elementtejä digitaalisissa rahapeleissä pitäisi myös huomioida, mikäli halutaan kartoittaa pelikokemuksen syntyä ja uusia, mahdollisia syitä, jotka voivat johtaa ongelmalliseen pelaamiseen digitaalisissa rahapeleissä.

Ermin ja Mäyrän mallissa pelaaminen on esitetty interaktiona pelin ja pelaajan välillä. Malli ei niinkään yritä kuvata kaikkia pelikokemuksen muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä vaan pikemminkin ohjaa huomiota niihin vaikutussuhteisiin, joita pelaajan ja pelin välillä on pelitilanteessa. Ermin ja Mäyrän (2005, 7) mukaan välitön pelikokemus on vain väliaikainen tila, ja lopullinen kokemus muodostuu myös muista tekijöistä kuin pelaajan ja pelin välisestä interaktiosta. Tällaisia tekijöitä ovat esimerkiksi sosiaalisten suhteiden vaikutukset, peliarvostelut, yhteiskunnallinen hyväksyttävyys ja muut sosiaaliset sekä kulttuuriset tekijät.

Malli perustuu kolmen immersiivisen elementin ympärille. Nämä elementit ovat haaste, aisti ja mielikuvitus. Elementeillä on yhteyksiä muihin tekijöihin, joilla on vaikutusta pelikokemuksen muodostumiseen. Aisteihin liittyvä immersio aiheutuu pelien audiovisuaalisista ominaisuuksista. Pelaajan pelikokemus muo-

dostuu pelin grafiikoista ja äänistä. Haasteeseen liittyvä immersio on suhteessa siihen, millaiseksi pelaaja kokee vaikutusmahdollisuutensa suhteessa pelin haastavuustasoon. Jos pelaaja kokee löytävänsä tyydyttävän välimaaston omien taitojensa ja pelin haastavuuden väliltä, on tämä immersion taso toiminut. Haasteet voivat olla yhtä hyvin niin fyysisiin kuin henkisiin taitoihin liittyviä. Mielikuvitukseen perustuvalla immersiolle tarkoitetaan pelaajan mahdollisuutta käyttää pelin yhteydessä mielikuvitustaan. Tämä voi liittyä pelihahmoihin samaistumiseen tai pelimaailmaan eläytymiseen. Mallia ympäröi sosiaalinen ulottuvuus, joka heijastaa pelaajaan sosiaalista todellisuutta ja siinä vaikuttavia arvoja, tapoja ja uskomuksia. (Em.)

KUINKA DIGITAALISTEN RAHAPELIENTÄ IMMERSIOTEKIJÄT TOIMIVAT KÄYTÄNNÖSSÄ

Rahapelien audiovisuaaliset ominaisuudet ovat muuttumassa koko ajan tärkeämmiksi. Kun turvallisuuteen ja käytettävyyteen liittyvät seikat ovat tyydyttävässä kunnossa, digitaalisten rahapelien grafiikkaan ja äänimaailmoin panostetaan entistä enemmän. Digitaaliset rahapelit ottavat yhä enemmän vaikutteita digitaalisten pelien puolelta ja panostavat yhä enemmän immersiiivisiin grafiikoihin ja ääniin. Tämä näkyy digitaalisten pelien puolelta tuttujen elokuva- ja sarjakuvalisenssipelien tulosta rahapelimaailmaan. Audiovisuaalisesti näyttävät pelit vangitsevat pelaajansa hyvin kokonaisvaltaisesti. Isot näytöt ja voimakkaat äänet helposti ylikuormittavat aistit, eikä pelaaja huomaa todellisen maailman tapahtumia keskittyessään pelistä tuleviin ärsykkeisiin. Pelaaja imeytyy helposti pelin tapahtumiin, jolloin muu informaatio ei pääse häiritsemään pelikokemusta. (Ermi & Mäyrä 2005, 7). Rahapeleissä audiovisuaalinen ärsyke usein keskittyy voitto- tai bonuspelitilanteissa tapahtuviin animointeihin ja äänistimulointeihin (Schull 2005, 65–81) siten, että pelaaja jää odottamaan jo seuraavan voiton tai bonuspelin audiovisuaalista ärsykettä.

Uusista audiovisuaalisista verkkorahapeleistä esimerkkitapaus on PKR.com-pokerisivusto (<http://www.pkr.com>), jossa yhdistetään nettipokeria ja The Sims-tyylistä peliä. PKR.com-pokerisivustosta tehdyt päätelmät tässä artikkelissa perustuvat kirjoittajan osallistuvaan havainnointiin pelisivustolla. Pelaaja saa luoda itselleen avatarin, jonka ulkoasua, taitoja (erilaisia pelimerkkitemppuja) ja ääni-

maailmaa voi säädellä hyvinkin pitkälle. Avatarin luonti tuo mieleen digitaalisten roolipelien hahmonluonnin. Erikoisominaisuudet ulkonäössä, äänessä tai taidoissa ovat maksullisia ominaisuuksia. Pokeripöytien grafiikka on 3D-maailmasta, ja pelipöytien ympäristöt vaihtelevat yökerhoista aurinkorantoihin. Hahmot voivat reagoida pöydän tapahtumiin erilaisin toiminnoin, kuten tuuletamalla ja hihkumalla voittaessa ison potin, tai pilkkaamalla toista pelaajaa, jos tämä ei uskaltaudu mukaan korotukseen. Graafinen näyttävyys ja elävä äänimaailma luovat kuvaa oikeasta pelitilanteesta ja pyrkivät immersoimaan pelaajan entistä tiukemmin pokeripeliin mukaan.

Digitaalisten pelien puolella kilpailu ja kamppailu on havaittu yhdeksi päätekijäksi pelikokemuksen syntymisessä (Voderrer ym. 2003, 1–9). Erityisesti haastavuuteen perustuvassa immersiossa voi syntyä flow-tilan kaltaisia kokemuksia, jolloin henkilön taidot ja haastavuuden taso ovat balanssissa keskenään. Haastavuuteen perustuva immersio voi olla hyvin voimakasta rahapeleissä, joissa on mukana kuviteltu tai todellinen taitoelementti. On argumentoitu, että kaikista addiktoivimmat rahapelit sisältävät juuri sen verran taitoelementtejä, että pelaajalla on ainakin pieni vaikutusmahdollisuus pelin lopputulokseen (Clarke ym. 2006, 29–40). Nettipokeri on tästä tunnetuin esimerkki. Taitoa vaativissa peleissä pelaajan pitää panostaa aikaa pelissä kehittymiseen, jotta hän voi saada pelin tarjoamat palkinnot (Brown & Cairns 2004, 24–29). Pelikokemuksen nautinnollisuus syntyy onnistumisen tunteesta ja omien taitojen mahdollisesta kehittämisestä (Ermi & Mäyrä 2005, 7). Rahan tuominen mukaan tähän kuvioon voi vahvistaa pelikokemuksen kehittymistä, koska pelaaja saa onnistumisen tunteen lisäksi rahallisen palkkion. Digitaalisissa haastetta tarjoavissa rahapeleissä pelien nopea rytmi tarjoaa jatkuvan virran haasteellisia tapahtumia, kuten esimerkiksi monen pokeripöydän samanaikainen pelaaminen, jolloin ärsykkeiden tulva on moninkertainen. Tällöin kaikki keskittymiskyky on pakko pitää pelin tapahtumissa ja immersio on hyvin kokonaisvaltaista.

PKR.com-pokerisivuston puolella kamppailu muita pelaajia vastaan ei tiivisty pelkästään rahan voittamiseen toiselta pelaajalta, vaan myös hahmojen kontrollointi ja erityisesti emotioihin liittyvät toiminnot selvästi ajavat pelaajia ärsyttämään toisiaan pöydässä. Irvailun ja virtuaalihahmon temppuilun taustalla

on yritys saada muut pelaajat ärsyyntymään, jolloin heidän kontrollinsa heikenee ja pelaaja pystyy mahdollisesti saamaan etua toisen pelaajan huonoista päätöksistä. Lisäksi hahmojen kontrollointi tuo uuden metapelin mukaan nettipokeriin, koska hahmoilla voi antaa vinkkejä pokerikädestään käyttämällä hahmon kehonkieltä. Oman käden paljastamisesta muille pelaajille on luonnollisesti haittaa, mutta yllättävän moni pelaaja haluaa temppuilla hahmollaan ja haastaa muita pelaajia antamalla niin sanottuja vääriä vinkkejä hahmollaan.

Mielikuvitukseen perustuva immersio digitaalisissa rahapeleissä ei niinkään kohdistu kuvitteellisen pelimaailman tapahtumiin tai mahdolliseen pelihahmoon eläytymiseen. Kognitiivinen näkökulma rahapelaamiseen olettaa, että yksilö pelaa rahapelejä nimenomaan halusta voittaa rahaa (Neighbors ym. 2002, 361–369). Tällöin mielikuvitukseen perustuva immersio rahapeleissä syntyy ennen kaikkea voitoista haaveilemisesta ja mahdollista kulutuskäyttäytymiseen liittyvistä muutoksista ja unelmoinnista. Digitaalisissa rahapeleissä tätä puolta pyritään korostamaan pelaajille progressiivisten jackpottien avulla ja erityisesti pyörittelemällä näkyvillä paikoilla viimeisempien suurvoittajien tietoja ja voittosummia. Tarkoituksena on luoda kuva siitä, että kuka tahansa voi rikastua.

PKR.com-pokerisivustolla tätä mielikuvitukseen perustuvaa immersiota ruokitaan eri keinoin. Taustalla on se, että reaali maailmassa media on luonut nettipokerin ympärille tähtikulttia, jossa menestyneet pelaajat ovat varakkaita julkiksia. PKR.com-pokerissa tavallinenkin pelaaja voi leikkiä olevansa virtuaalinen pokeritähti ja varustaa pelihahmonsa kallein vaattein ja merkkikelloin. Peliympäristöksi voi valita 3D-mallinnetun trendikkään yökerhon tai tv-studion. PKR.com vie asian vielä pidemmälle, takaisin reaali maailmaan, sillä paljon pelaajille järjestetään omia tapahtumiaan, jossa heitä kestitään kuin oikeita tähtiä.

Sosiaalinen ympäristö rahapeleissä ja digitaalisissa peleissä eroaa toisistaan, sillä rahapelaaminen nähdään yleisesti digitaalista pelaamista tuomittavana. Yhteiskunnallisen suhtautumiseröjen lisäksi myös pelaajien sosiaalinen ympäristö eroaa toisistaan. Digitaalisten pelien puolella on havaittu, että moninpelien ympärille syntyvät pelaajayhteisöt ovat usein yksi tärkeimmistä syistä pelaajille palata takaisin pelin pariin (Koivisto 2003). Yhä useammassa digitaalisessa pelissä on mukana moninpelimahdollisuus. Rahapeleissä on perintei-

sesti arvostettu anonyymiyttä, ja kasinotyyppisissä peleissä pelaajien pelisuo-rituuksilla ei ole ollut vaikutusta muiden peleihin. Rahapelejä on pelattu yksin ryhmässä. Nettipokeri ja yleistyvät digitaaliset moninpelattavat viihteelliset rahapeliturnaukset ovat muuttaneet tätä rahapeliä piirrettä. Esimerkiksi nettipokerin pelaajat muodostavat aktiivisia yhteisöjä toisten pelaajien kanssa. Kommunikaatio ei tapahdu niinkään pelin sisällä vaan pelin ulkopuolella keskustelufoorumeilla. Pelaajat hakevat foorumeilta sosiaalista hyväksyntää, pelitaitojensa arviointia, parantamista sekä tietoa parhaista pelipaikoista ja mahdollisuuksista. (Parke & Griffiths 2006).

PKR.com-pokerisivusto hyödyntää sosiaalisia ympäristöjä monin eri tavoin. PKR.com-pokerisivustolla on aktiivinen keskustelufoorumi, jolla riittää keskustelua aina pokeristrategioista pokeriin liittymättömään yleiseen keskusteluun. PKR.com on myös aktiivisesti esillä muun muassa Facebookissa, jonka kautta se tarjoaa faneilleen uusia etuja ja bonuksia pelisivustolle. Lisäksi PKR.com tuottaa sisältöä omaan nettitelevisioonsa ja nostaa esille parhaiten menestyneitä pelaajia ja heidän hahmojaan palvelussa.

Päätelmät

Digitaaliset rahapelit ottavat yhä enemmän vaikutteita digitaalisten pelien puolelta. Samalla rahapeliä erikoispiirteet – jännitys, riskinotto ja rahallisten palkkioiden mahdollisuus – vievät pelikokemusta ja peliin uppoutumisen mahdollistavia immersiiivisiä elementtejä aivan eri tasolle.

Digitaalisen tekniikan ja internetin ympäristön tuomat mahdollisuudet lisäävät ennen kaikkea audiovisuaalisuuteen, haastavuuteen, mielikuvitukseen ja sosiaaliseen ympäristöön perustuvia immersiotekijöitä rahapeleihin ja entisestään voimistavat pelikokemusta. Raja-aidat pelityyppien välillä hämärtyvät, ja rahapelitutkimuksen puolella pitää laajentaa käsitystä rahapelaamisen motiiveista. Rakenteellisten tekijöiden lisäksi yhä enemmän pitäisi digitaalisen rahapelin vetovoimatekijöitä arvioidessa korostaa rahapeliin liittyviä immersiiivisiä tekijöitä ja niiden vaikutusta pelikokemukseen.

Jatkotutkimuksen pohjana rahapelitutkimukselle on se, etteivät vanhat

ongelmapelaamisen mittarit välttämättä enää toimi hyvin digitaalisissa rahapeleissä. Tarvittaisiin uutta kvantitatiivista tutkimusta, jossa kartoitettaisiin tarkasti digitaalisten rahapeliä uusien immersiiivisten tekijöiden vaikuttavuutta ongelmalliseen pelaamiseen. Uudet lähestymistavat voisivat tarjota tutkijoille hedelmällistä tietoa digitaalisen rahapelaamisen motivaatiotekijöistä ja avata uudella tavalla pelikokemuksen luonnetta näissä peleissä. Pelikokemuksen kartoittaminen ja avaaminen voisi olla myös hyödyksi ongelmapelaajien kanssa työskenteleville. He voisivat saada arvokasta tietoa siitä, mitä tarpeita digitaalinen rahapelaaminen tyydyttää ja ennen kaikkea ymmärrystä pelin luonteesta. Rahapeliä tunteminen on ennako-oletuksena sille, että on ylipäättään mahdollista ymmärtää eroja ongelmapelaamisen ja normaalin pelaamisen välillä. (Turner & Fritz 2007, 3.)

Digitaalisten pelien jatkotutkimuksen puolella pitää ottaa myös huomioon kehityskulku, jonka myötä aikaisemmin puhtaasti viihteelliset pelit lisäävät rahapeliominaisuuksia pelien sisään. Rahapeliä ja digitaalisten pelien välisen raja-aidan hälventyminen ei kulje vain yhteen suuntaan. Rahapelitutkimuksen puolella on pitkä perinne ongelmallisen pelaamisen tutkimisesta, mistä voidaan ammentaa tietoa digitaalisten pelien puolelle ja käsitellä myös viihteellisten pelien ei-toivottuja ominaisuuksia.

Lähteet

Bartle, Richard A. (2004). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders Publishing.

Brown, Emily & Paul Cairns (2004). *A Grounded Investigation of Game Immersion*. Late Breaking Results Paper: CHI 2004, April 24–29. Vienna, Austria.

Campbell, Matthew & David Merritt (2009). *Bookmakers bank on 1.6 billion internet bingo sales*. Saatavissa <http://www.bloomberg.com/apps/news?pid=20601085&sid=aeeJlhY8LOzM>. Luettu 6.6.2010.

Clarke, Dave, Samson Tse, Max Abbot, Sonia Townsend, Pefi Kingi & Wiremu Manaia (2006). Key Indicators of the Transition from Social to Problem Gambling. *eCommunity-International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 3, 29–40.

Pathological Gambling: A Critical Review (1999). Commission on Behavioral and Social Sciences and Education (CBASSE). Washington, D.C.: National Academy Press.

Crawford, Chris (2003). *Chris Crawford on Game Design*. Boston: New Riders.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1990). *Flow: the Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.

eCOGRA, e-Commerce and Online Gaming Regulation and Assurance (2007). *Media summary: eCOGRA Global Online Gambler Report* London: eCOGRA.

Ermi, Laura & Frans Mäyrä (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analyzing Immersion*. Selected Papers Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, 2005.

Griffiths, Mark (1993). Fruit Machine Gambling: The Importance Of Structural Characteristics. *Journal of Gambling Studies* Vol. 9 (2), 101–120.

Griffiths, Mark & Paul Delfabbro (2002). The Biopsychosocial Approach to Gambling: Contextual Factors in Research and Clinical Interventions. *The Electronic Journal of Gambling Issues*, Vol. 5, 1–34.

Griffiths, Mark & Richard Wood (1998). *Lottery Gambling and Addiction: An Overview of European research*. Saatavissa http://www.european-lotteries.org/data/info_130/Wood.pdf. Luettu 17.9.2009.

Goffman, Erving (1967). *Interaction Ritual*. New York: Anchor.

Huizinga, Johan (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press.

Heikkilä, Jukka, Juha Laine & Tarja Salokoski (2009). *Rahapeliin haitta-arviointi*. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. THL, Raportti 18/2009. Helsinki: Yliopistopaino.

Järvinen, Aki, Satu Heliö & Frans Mäyrä (2002). *Communication and Community in Digital Entertainment Services: Prestudy Research Report*. Hypermedia Laboratory Net Series 2. Tampere: University of Tampere.

Koster, Raph (2004). *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale: Paraglyph.

Koivisto, Elina M. 2003. *Supporting Communities in Massively Multiplayer Online RolePlaying Games by Game Design*. Level Up – Digital Games Research Conference. (toim.) Marinka Copier and Joost Raessens. Utrecht University, Netherlands.

Kushner, David (2007). *Johny Magic and the Card Shark Kids*. London: Arrow Books.

Lehdonvirta, Vili (2009). *Virtual Consumption*. Sarja A-11:2009, Turku: Turun Kauppakorkeakoulu.

Lesieur, Henry (1979). The compulsive gambler's spiral of options and involvement. *Psychiatry: Journal for the Study of Interpersonal Processes*, Vol. 42, 79–87.

Malaby, Thomas (2007). *Beyond Play, A New Approach to Games*. *Games and Culture*, Vol. 2, No. 2, 95–113.

Murray, Janet H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.

Neighbors, Clayton, Ty W. Lostutter, Jessica M. Cronic & Mary E. Larimer (2002). Exploring College Student Gambling Motivation. *Journal of Gambling Studies*, Vol 18, No.4

Park, Byungho (2007). *Gambling is in My Genes: Correlations between Personality Traits with Biological Basis and Digital Entertainment Choice*. Proceedings of DiGRA 2007, 243–247, September 24.– 28. The University of Tokyo, Japan.

Parke, A. & Mark Griffiths (2006): *Computer Mediated Communication and Poker Gambling: A Cyber-Ethnographic Study of Poker Web-communities*. Lecture slides from 13th International Conference of Gambling & Risk Taking. May 22–26 2006.

Pine, Joseph & James Gilmore (1999). *The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage*. Boston: Harvard Business School Press.

Pollard, Jake (2008). *Chat rooms lead the way to success*. Saatavissa <http://www.egrmagazine.com/news/11871/chat-rooms-lead-the-way-to-success.shtml>. Luettu 6.6.2010.

Salen, Katie & Eric Zimmerman (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Schull, Natasha D. (2005). Digital Gambling: The Coincidence of Desire and Design. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science* 2005, 597, 65–81.

Stenros, Jaakko, Markus Montola & Frans Mäyrä (2007). *Pervasive Games in Ludic Society*. Proceedings of 2007 Future Play Conference, November 15–17. Toronto, Canada.

Svartsjö, Mikko, Jani Kinnunen, Eetu Paloheimo, Frans Mäyrä (2008). *Järjellä vai tunteella. Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta*. Stakesin raportteja 24 / 2008.

Turner, Nigel (2004). How Do Slot Machines and Other Electronic Gambling Machines Actually Work? *Journal of Gambling Issues*, Vol. 11, feature.

Turner, Nigel & Barry Fritz (2007). *Games and systems*. Teoksessa Robert D. Murray (toim.): *Helping the problem gambler*. Addiction Research Foundation, Canada.

Vorderer, Peter, Tilo Hartman, Christoph Klimtt (2003). *Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition*. ACM International Conference Proceeding Series; Vol. 38 archive, 1–9, Proceedings of the second international conference on Entertainment computing. Pittsburgh, USA.

Wood, Robert, Robert Williams & Paul Lawton (2007). Why do Internet Gamblers Prefer Online Versus Land-based Venues? Some Preliminary Findings and Implications. *Journal of Gambling Issues*, Vol. 20, 253–252.

Yee, Nicholas (2002). *Adriane: Understanding MMORPG addiction*. Saatavissa <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>. Luettu 29.4.2010.

ARTIKKELI

Leikkisä raha peleissä

JANI KINNUNEN

jani.kinnunen@uta.fi

Tiivistelmä

Pelitutkimuksen parissa rahapelejä ei aina ole nähty aidoiksi peleiksi, vaan eräänlaisiksi pelien rajatapauksiksi. Peliin liittyvä raha ei ole mahtunut peliä määrittävien rajojen sisään. Kun tarkastellaan lähemmin rahan leikkisää kykyä muuttaa muotoaan tilanteesta riippuen sekä siihen liitettäviä sosiokulttuurisia merkityksiä, nähdään, että myös rahapelien pelaaminen on itsetarkoituksellista toimintaa. Raha on välttämätön elementti rahapelin käynnistymiselle, mutta pelin ollessa käynnissä siihen suhtaudutaan kuin se olisi leikkirahaa. Rahapelejä pelataan pelin aiheuttaman jännityksen tähden, ei ensisijaisesti taloudellisen hyödyn tähden. Sekä rahapelitutkimus (*gambling studies*) että pelitutkimus (*games studies*) painostavat osittain samasta teoriaperinteestä, mutta niiden tutkimuskohteet eroavat usein toisistaan. Viime vuosina rahapelien ja digitaalisten viihdepelien rajat ovat entisestään sekoittuneet verkkoympäristössä. Raha ja rahaan verrattavat valuutat liittyvät verkossa uusilla tavoilla peleihin. Tästä syystä rahapelitutkimuksen ja yleisemmän pelitutkimuksen olisi syytä lähentyä toisiaan.

Asiasanat: *pelit, rahapelit, peliraha, rahan merkitykset, pelivaluutat*

Abstract

In games studies gambling games are sometimes considered as borderline cases unlike true or real games. Money has not fitted inside the boundaries which define games. However, money is not stable or unambiguous object, but it can playfully transform to different kinds of currencies. Money connected to gambling games has different meanings than money outside the frame of the game. Money is essential for starting to play gambling games, but during the games it is considered as play money which has little or no economical value. Gambling games are played for the excitement rather than for the economical gain. Gambling studies and games studies have partially the same theoretical background, but the research objects are often different. In recent years the borderline between gambling games and other games have become more blurred especially in the Internet. Money and other currencies comparable to money are connected to games in new ways in online environments. This is the reason why gambling studies and games studies should move closer to each other.

Keywords: *games, gambling games, play money, meanings of money, game currencies*

Johdanto

Tässä artikkelissa tarkastellaan rahapelejä nimenomaan peleinä. Erityisesti huomio kiinnittyy siihen, millä tavoin pelissä tarvittavaan rahaan

kohdistuvat tulkinnat vaihtelevat tilanteesta ja kontekstista toiseen. Periaatteessa mistä tahansa pelistä voidaan muodostaa rahapeli, jos pelaajat liittävät pelaamiseensa mukaan rahapanoksen. Silti pelitutkimuksen parissa rahapelit on

joskus nähty eräänlaisina pelien rajatapauksina, jotka eivät olisi aitoja tai oikeita pelejä tai leikkejä (ks. esim. Juul 2005). Rahapelien pelillisten ja leikillisten elementtien huomioon ottaminen on kuitenkin oleellista, jos halutaan ymmärtää rahapelien pelaajien pelikokemusta. Artikkelialkaa pelin ja leikin määritelmien tarkastelemisella ja sen pohtimisella, kuinka hyvin ne kattavat rahapelit. Tämän jälkeen huomio kiinnittyy rahaan sekä sen pelillisiin ja leikillisiin ominaisuuksiin. Rahan merkitykset vaihtelevat tilanteesta ja kehiksestä toiseen. Myös pelit voidaan nähdä omanlaisinaan tulkintakehyksinä, joiden sisällä rahaan liitetään eri merkityksiä kuin muissa kehiksissä. Tällöin rahapeleihin käytetty raha ei ole samaa rahaa, jota käytetään esimerkiksi ruokaostoksiin. Tämä tulee ilmi pelaajien haastatteluista, joista koostuvaan aineistoon artikkelissa tehdyt huomiot pohjaavat.

Haastattelut on kerätty useassa vaiheessa vuosien 2000 ja 2009 välillä eri tutkimusprojekteihin liittyen. Aineisto koostuu yhteensä 19 teemahaastattelusta, joiden kesto vaihteli noin kahdestakymmenestä minuutista lähes kolmeen tuntiin. Haastattelijana toimi jokaisella kerralla tämän artikkelin kirjoittaja. Haastateltavat olivat iältään 24–70-vuotiaita ja pelasivat Suomessa tarjolla olevia rahapelejä. Haastattelujen sitaattien kohdalla ilmoitetaan pelaajien sukupuoli, ikä ja suosikkirahapeli. Pelaamisen tavat eri haastateltavilla vaihtelivat satunnaisesta kolikkoautomaatilla pelaamisesta tai lottoamisesta pitempiaikaiseen ja säännölliseen rahapelaamiseen harrastamiseen. Tässä artikkelissa huomio kiinnitetään siihen, millä tavalla pelaajat tulkitsevat pelaamiseen liittyvää rahaa. Eri-tyyppisistä pelaamisen tavoista huolimatta yhteistä rahapelien pelaajille on se, että pelissä oleva raha tulkitaan erilaiseksi rahaksi kuin pelin ulkopuolella oleva raha. Kun pelattava raha koetaan leikkirahaksi, muodostuu myös rahapelien pelaamisesta itsetarkoituksellista toimintaa.

Rahapelien ja muiden pelien välinen raja on nykyisin varsinkin verkkoympäristössä hämärä. Raha liittyy verkkopeleihin uusilla tavoilla ja verkkorahapeleissä voi varsinaisten rahapanosten lisäksi olla mukana muita rahaan verrattavia valuuttoja. Artikkelin lopuksi pohditaan lyhyesti sitä, mikä merkitys uudella laisilla peleihin liittyvillä valuutoilla on pelitutkimuksen ja rahapelitutkimuksen kannalta.

Rahapelit peleinä

Rahapelaaminen tarkoittaa pohjimmiltaan vedonlyöntiä jonkin tapahtuman lopputuloksesta. Pelaaja voi lyödä vetoa esimerkiksi sen puolesta, että raha-automaattipelin pelikierros on voittoisa, tai mitkä seitsemän palloa arvotaan seuraavalla kierroksella lottokoneesta. Vedonlyönti vaatii panoksen, joka on yleensä rahaa, mutta rahan tilalla voi toimia myös jokin muu rahaan verrattava hyödyke. Panos asetetaan jollekin vedonlyönnin kohteena olevan tapahtuman mahdolliselle lopputulokselle, joka ei ole etukäteen tiedossa. Panoksen asettamalla pelaaja ottaa riskin hävitä, mutta saa samalla mahdollisuuden voittaa. Sekä häviämisen riski että voittamisen mahdollisuus aiheuttavat pelaajalle jännitystä, joka usein koetaan miellyttäväksi.

Rahan rooli rahapeleissä on monitulkintainen ja paradoksaalinen. Toisaalta se on välttämätön edellytys pelin käynnistymiselle, toisaalta raha menettää arvonsa pelin kehikseen siirryttyään. Ilman rahaa pelikokemuksesta muodostuisi laimea, mutta pelin ollessa käynnissä, siihen suhtaudutaan kuin se olisi leikkirahaa (Reith 1999, 145–150). Rahapeleissäkin pelaamisesta voi muodostua itsetarkoituksellista toimintaa, joka näkyy juuri panoksena olevaan rahaan suhtautumisessa pelin ollessa käynnissä. Tästä syystä myös rahapelejä kannattaa tarkastella nimenomaan peleinä, joiden tietyt ominaisuudet erottavat ne muusta maailmasta.

Jesper Juul (2005) on tarkastellut eri teoreetikkojen pelimääritelmiä ja pohjinnut niiden käyttökelpoisuutta erityisesti nykyisten digitaalisten viihdepelien tarkastelemiseen. Samalla hän on pyrkinyt luomaan oman pelin määritelmänsä, jonka pitäisi kattaa kaikki pelit. Ne ilmiöt, jotka eivät täytä hänen kriteerejään, luokitellaan pelien rajatapauksiksi tai kokonaan pelien ulkopuolelle. Koska rahapelien seuraukset ovat ennalta neuvoteltuja (*pre-negotiated consequences*), hän näkee ne rajatapauksiksi pelien joukossa (Juul 2005, 44). Juul ei käsittele rahapelejä erityisen paljoa; ne ovat mukana vain esimerkin luonteisesti pelien rajoja määrittämässä. Tästä syystä on hieman epäselvää, mitä hän tarkoittaa rahapelien kohdalla ennalta neuvotelluilla seuraamuksilla. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että Juul näkee kaikenlaisen rahapelaamisen uhkapelaamiseksi.

Englanninkielen termi *“gambling”* tarkoittaa sekä rahapelaamista että uhka

pelaamista. Näiden kahden pelaamistavan välille on hyvä tehdä jaottelu. Kaikki rahapelaaminen ei ole uhkapelaamista, mutta mistä tahansa rahapelistä voi muodostua myös uhkapeli, jos panokset kasvavat liian suuriksi. Samalla tavalla mikä tahansa peli, jonka lopputuloksen perusteella voidaan erottaa voittaja ja häviö, voi toimia rahapelinä, jos pelaajat liittyvät mukaan rahapanoksen. Uhkapelaamiseksi pelaaminen muuttuu silloin, kun pelin panos on jollekin pelaajalle liian suuri. Toisin sanoen uhkapelaamisessa pelaamisen seurauksista voi muodostua jollekin pelaajalle liian vakavat, jolloin seurauksista ei enää pysty neuvottelemaan. On kuitenkin mahdotonta määritellä absoluuttisesti esimerkiksi jokin rahasumma, jonka jälkeen pelaaminen muuttuu uhkapelaamiseksi, koska pelaajien varallisuuserot vaihtelevat laidasta laitaan. Suurimmalle osalle rahapelien pelaajista pelaaminen ei koskaan tuota vakavia ongelmia. Rahapanoksen liittyminen peliin ei ainakaan yksin voi olla syy siihen, että rahapelit olisivat pelien rajatapauksia.

Tarkastellaan kahta klassista pelin määritelmää, joiden varaan Juulkin omaa määritelmäänsä rakentaa. Huizingan (1984 [1938], 39) mukaan:

[Peli tai lleikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrättyssä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoituksensa, ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on "toista" kuin "tavallinen elämä".

Caillois (2001 [1958], 9–10) hyödyntää omassa määritelmässään Huizingaa, mutta parantelee sitä myös rahapeleihin sopivaksi. Pelaaminen on hänen mukaansa:

1. Vapaata toimintaa, joka menettää kiinnostavuutensa ja iloa tuottavan luonteensa, jos peli muodostuu pakolliseksi; 2. Peli on erotettu edeltä käsin määritettyjen ajan ja paikan rajojen sisälle; 3. Pelin suuntaa ja lopputulosta ei voi ennakoon tietää ja pelaajille on jätettävä mahdollisuus luoviin ratkaisuihin; 4. Peli ei tuota mitään. Pelaajien välisen omaisuuden vaihdon lisäksi peli päättyy samaan tilaan, joka valitsee pelin alussa; 5. Peliä määrittävät säännöt, joita on noudatettava

ja jotka hetkellisesti syrjäyttävät tavanomaiset lait tai säännöt; 6. Pelaajat tietävät, että kyseessä on arkielämän vastainen "toinen todellisuus".

Koska pelaaminen on Huizingan mukaan oma tarkoituksensa, ei pelaamiseen kuulu minkään materiaallisen tai pelin ulkopuolisen hyödykkeen tavoittelu. Tästä syystä rahapelit näyttäisivät ensisilmäyksellä rajautuvan pois pelin määritelmästä. Caillois on ottanut omassa määritelmässään tämän huomioon, ja esittää ratkaisuksi sitä, että pelaaminen ei itsessään tuota mitään. Rahapelien pelaamisessa on kyse vain rahojen uusjaosta. Kun tarkastellaan lähemmin rahan kykyä muuttaa muotoaan ja merkityksiään tilanteesta riippuen, havaitaan, että jo Huizingan määritelmä kattaa rahapelit. Pelin ollessa käynnissä rahapelien pelaajat eivät tavoittele mitään pelin ulkopuolista hyödykettä, vaan pelirahaa, joka on pelkästään pelin rajojen sisäpuolella.

Molemmissa määritelmissä toistuu myös ajatus, että pelaaminen on erotettu muusta todellisuudesta omaksi alueekseen. Juulin (2005, 35–36) mukaan pelien tuottamattomuus ja niiden erottuminen muusta maailmasta ei ole selvärajaista. Pikemminkin on niin, että pelaamisen seuraamukset ympäröivään maailmaan ovat neuvoteltavissa (*negotiable consequences*). Samalla tämä tarkoittaa sitä, että myös pelin rajat ovat neuvoteltavissa. Ajatus on kannatettava, eikä ole mitään syytä, miksei myös peliin käytettävä raha kuuluisi neuvoteltavien asioiden joukkoon. Rahapelien pelaamiseen käytetään rahaa, mutta monista muistakin peleistä täytyy maksaa ennen kuin niitä pääsee pelaamaan. Toisaalta edes rahapelejä ei aina pelata samanlaatuisella rahalla, vaan peliin kulutettuun rahaan suhtautuminen vaihtelee tilanteesta toiseen. Pelaamisesta koostuvia seurauksia voidaan hallita ja niistä voidaan neuvotella. Yksittäinen pelaaja voi tilanteesta riippuen nähdä peliin panostetun rahan osana kokonaisvaltaista elämystä tai arkista rutiinia.

H7: Että jos kerran viissataa [kasinolla] pelattas, niin sitten ehkä pukeutus vähän tyylikkäämmin, ehkä sitten söis siinä vähän paremmin ja sit se ois tavallaan, tietyllä tavalla semmonen itsensä hellimisjuttu. Mut se, että pelaanpa markan tai pelaanpa sit siihen Monivetoon sen satasen, niin ne on niinku siinä mielessä niin tasapainossa, että se ei vaadi mitään ponnisteluja tai rituaaleja.

Tasaisin väliajoin toistuva rahapelaaminen ja siihen käytetty raha eroavat erikoistilanteesta, jollainen voisi olla esimerkiksi kasinolla pelaaminen, jolloin pelaamiseen voisi käyttää normaalia enemmän rahaa. Peliin käytettävän rahan erityislaatuista merkitys tällöin esimerkiksi normaalia parempi pukeutuminen. Arkisessa kontekstissa pelaamiselle puolestaan on ”neuvoteltu” tietyt rutiinit, joiden perusteella pelaaminen pysyy totutuissa uomissaan, eikä muutu uhkapelaamiseksi.

Juulin määritelmässä on ongelmallista se, mistä hänen mukaansa voidaan neuvotella ja mistä ei. Ajan ja paikan rajat, jotka erottavat pelit muusta maailmasta, ovat neuvoteltavissa. Ei ole olemassa selvää dikotomia pelien ja muun maailman välillä. Rajat vaihtelevat pelistä, pelikerrasta ja tilanteesta riippuen. Raha sen sijaan vaikuttaisi olevan jotain muuttumatonta, selvärajaista ja tilanteesta riippumatonta eli ennalta määrättyä. Tarkempi rahan olemuksen tarkasteleminen osoittaa kuitenkin sen, että raha on kaikkea muuta. Raha on sekä kaikenlaisia rajoja ja kategorisoiteja karttavaa potentiaa että jatkuvien sosiaalisten neuvottelujen kohde. Kun rahaa ja siihen liittyviä sosiaalisia, kulttuurisia ja pelillisiä merkityksiä tarkastellaan lähemmin, nähdään, ettei monopolirahalla Monopolissa ja pelimerkeillä rahapeleissä ole kovinkaan suurta, jos minkäänlaista, eroa.

Leikkisä raha

Rahaa tarkastellaan usein pelkästään osana taloutta, mutta siihen liittyy myös erilaisia kulttuurisia käytänteitä (Kallinen ja Ruckenstein 2009, 8). Rahapeleihin liittyvän rahan tarkastelemiseen voi hyödyntää Georg Simmelin (1997 [1900]) *Rahan filosofiaa* ja toisaalta Viviana Zelizerin (1997) teoriaa rahan sosiaalisista merkityksistä.

Simmel tarkastelee erityisesti vaihdon käsitettä ja näkee vaihdon inhimillisen vuorovaikutuksen yleisenä muotona. Raha puolestaan on ruumiillistunut vaihdon muoto. Se edustaa vaihdettavuutta puhtaimmillaan. Absoluuttisen vaihdettavana asiana rahasta muodostuu kaikkien vaihtojen välittäjä. Sillä itsellään ei ole erityistä luonnetta, eikä se kiinnity pysyvästi mihinkään erityiseen arvoon.

Raha pysyttelee neutraalissa ja tasa-arvoisessa suhteessa jokaiseen objektiin, jonka arvoa se mittaa. Näin siitä muodostuu ennen kaikkea vaihdon väline.

Raha on väline tiettyjen päämäärien tavoittelemiseen. Rahalla ei kuitenkaan ole sisäistä suhdetta mihinkään tiettyyn päämäärään. Se suhtautuu niihin kaikkiin neutraalisti. Silti raha on olemassa ja sillä on arvo vain suhteessa niihin päämääriin, joita sen avulla tavoitellaan. Koska raha ei ole kiinnittynyt mihinkään yksittäiseen päämäärään, siitä muodostuu absoluuttinen väline. Väline on sitä arvokkaampi, mitä moninaisempia käyttömahdollisuuksia sillä on. Kaikkiin muihin välineisiin verrattuna raha sisältää eniten mahdollisuuksia. Yksittaisen päämäärän sijaan raha sitoutuu mahdollisuuksien kokonaisuuteen. Rahan arvo ei määrydy ainoastaan suhteessa siihen, mihin se vaihdetaan, vaan huomioon on otettava myös kaikki muut asiat, joihin saman rahamäärän voisi halutessaan vaihtaa. Lottovoiton kokoinen summa mahdollistaa laajemmat vaihdon mahdollisuudet kuin palkkatyöllä karttavat säästöt.

H4: Ehkä Lotto on kaikista eniten semmonen, että sitä niinku, kun sen tekee, niin siinä tavallaan elää hetken miljonäärinä. (*Mies, 25, suosikkipeli rahautomaattipelit*)

Lottovoittajan rahamäärä mahdollistaa kokonaan toisenlaisen elämäntavan kuin mihin normaalilla palkkatyöläisellä on mahdollisuuksia, vaikkei elämäntyylivoiton myötä todellisuudessa muuttuisikaan (Falk ja Mäenpää 1997). Rahan omistaminen eroaa muista omistamisen muodoista. Toisin kuin muut objektit, raha on mahdollista muuttaa joksikin muuksi objektiksi ilman rajoitteita. Rahan omistaminen on tästä syystä abstraktia. Se tarkoittaa todellisuudessa pelkästään omistamisen mahdollisuutta. Mitä enemmän rahaa sitä enemmän mahdollisuuksia. Lottoajalle jo pelkkä mahdollisuuden mahdollisuus on mielihyvää tuottava asia.

Raha välineenä ei itsessään ole muuta kuin puhdasta kykyä. Koska raha kuitenkin antaa rajattomat mahdollisuudet erilaisten päämäärien saavuttamiseen, siitä muodostuu monille päämäärä itsessään. Rahavälitteisissä yhteiskunnissa rahasta tulee kaiken lisäksi usein kaikkein tärkein päämäärä. (Lehtonen 1999, 259–262.) Zelizer (1997) on kritisoinut Simmelin teoriaa rahasta puhtaana potentiana, koska arkisissa yhteyksissä raha saa toisistaan poikkeavia merkityksiä ja se

koetaan tilanteesta riippuen eri tavoin. Tämä on yhteydessä muun muassa siihen, mistä raha saadaan tai ansaitaan ja mihin kohteisiin se käytetään. Palkkana ansaittu raha saa erilaisia merkityksiä kuin perintönä saatu raha ja ruokaostoksiin käytettävä raha tulkitaan eri rahaksi kuin lomamatkalla kulutettu raha. Goffmanin (1974) termejä hyödyntäen voi sanoa, että rahan merkitykset vaihtelevat kehyksestä toiseen. Esimerkiksi raha-automaattien pelaamiseen käytetään eri rahaa kuin ruokaostoksiin, eikä pelaamalla voitettuihin rahoihin suhtauduta samalla tavalla kuin työllä ansaittuun palkkaan.

H1: Aina jos jotain pikkuhiluja on jäänyt [ostoksien maksamisen jälkeen], aina tulee työnnettyä sitten automaatteihin. [...]Kaupassa ne on ne hilut, jotka sie pelaat siellä, et sie enää lähe sinne kassalle jonotamaan ja vaihtamaan rahoja. (*Mies, 25, suosikkipeli Vakioveikkaus*)

H1: Mutta kyllähän sitä varmaan siitä rahastakin tykkää, kun sen on ite [työllä] ansainnut sitten joskus. (*Mies, 25, suosikkipeli Vakioveikkaus*)

Zelizerin kritiikki ei sinänsä ainakaan kumoa Simmelin teoriaa, koska myös siihen sisältyy ajatus rahan merkityksen vaihtelusta tilanteesta riippuen. Raha on rahaa eli puhdasta potentiaa vain silloin, kun siihen suhtaudutaan rahana taloudellisen kierron kontekstissa. Kun rahaan liitetään sosiaalisia, kulttuurisia, esteettisiä tai henkilökohtaisia merkityksiä, se lakkaa olemasta rahaa (Pyyhtinen 2009, 65). Rahalla on siten kyky muuttua mitä moninaisimmiksi valuutoiksi, jotka voidaan korvamerkitä jotain tiettyä käyttötarkoitusta varten, esimerkiksi ruokarahoiksi ja niistä jäljelle jääneiksi pelirahoiksi. Jos korvamerkitty valuuttaa ei käytetä sille määritettyyn tarkoitukseen, se palaa takaisin yleiseksi vaihdannan välineeksi, oikeaksi rahaksi. Toisin sanoen, kun ”kahlittu” tai kehystetty raha laitetaan uudelleen kiertoon, palautuvat sille sen potentiaaliset ominaisuudet.

Koska rahaan sisältyy sen ominaisuus vastustaa kaikenlaisia kahlitsemisyrityksiä, on se olemukseltaan pelimäistä tai tarkemmin sanoen leikkisää. Asiaa voi tarkastella hyödyntämällä Caillois’n (2001 [1958], 27–36) käsiteparia *paidia* ja *ludus*. Pelejä ja leikkejä on mahdollista lähestyä sen mukaan, kuinka selkeästi ne ovat joihinkin sääntöihin sidottuja tai kuinka spontaania ja vapaata toiminta niissä

on. *Paidia* viittaa leikinomaiseen toimintaan, jota eivät säätele mitkään selkeät säännöt. Esimerkkinä toimivat mitkä tahansa lasten tai aikuistenkin leikit, joilla ei ole selkeää päämäärää, jotka voivat saada yllättäviä käänteitä ja joihin osallistuvilta ei edellytetä mitään selkeitä erityisominaisuuksia, korkeintaan leikkimielttä. *Ludus* puolestaan viittaa pelimäisempään toimintaan, jota säätelevät enemmän tai vähemmän selkeästi määritellyt säännöt. Säännöt määrittävät, millainen toiminta pelin kehyksessä on hyväksyttävää ja millainen kiellettyä tai ei-toivottavaa. Käsitepari on ymmärrettävä jatkumoksi, jonka toisessa ääripäässä sijaitsee *paidia* ja toisessa *ludus*. Eri pelit ja leikit sijoittuvat jatkumolle sen mukaan, kuinka selkeästi säännöt määrittävät pelaajien toimintaa.

Salenin ja Zimmermanın (2004, 304) mukaan ”Play is free movement within a more rigid structure”, eli leikki on vapaata liikettä jäykemmän rakenteen sisällä. Leikki myös vastustaa ja koettelee sitä ympäröiviä rajoja ja sääntöjä, minkä perusteella säännöt voivat ajan kuluessa muuttua. Säännöt eivät toisin sanoen ole pysyviä, vaan niistä on mahdollista neuvotella pelin osapuolten kesken ja niiden pitävyyttä koetellaan pelin kuluessa.

Simmelin käsite rahasta puhtaana potentiana muistuttaa paljon Caillois’n käsitettä *paidia*. Zelizerin painottamia rahan kahlitsemisyrityksiä voidaan puolestaan lähestyä *ludus*-käsitteen avulla. Arkisissa käytänteissä rahaa ympäröi taloudellinen, sosiaalinen ja kulttuurinen rakenne (*ludus*), jonka sisällä raha kuitenkin pystyy muuttumaan leikkisästi erilaisiksi valuutoiksi ja jälleen saavuttamaan uudelleen puhtaan olomuotonsa potentiana (*paidia*), joka vastustaa kaikenlaisia ulkopuolelta tulevia rajoja.

Säännöt toimivat peliä ja leikkiä erottavana tekijänä, mutta niiden perusteella myös pelit eroavat toisistaan. Mikä on toisessa pelissä sallittua, on toisessa pelissä säännöillä kiellettyä. Samalla tavalla rahaan suhtautuminen vaihtelee tilanteesta toiseen, eli rahan käyttöä määrittävät säännöt ja käytänteet ovat tilannesidonnaisia. Eri tilanteissa samaan rahasummaan suhtaudutaan eritavoin. Rahaan liitettävät merkitykset riippuvat siitä kontekstista, jossa raha ja sen käyttäjä sijaitsevat. Esimerkiksi arkinen konteksti, vapaa-ajan konteksti ja pelin konteksti eroavat toisistaan, minkä perusteella niitä varten korvamerkittyy ja niissä käytettävään rahaan myös liitetään toisistaan eroavia merkityksiä. Toisaalta nämä

kontekstit voivat myös limittyä toisiinsa erilaisilla tavoilla, jolloin rahan eri merkitykset saattavat joskus joutua kilpailutilanteeseen keskenään.

Peli ja leikki kehyksenä

Pelien erottuminen ympäröivästä maailmasta on joskus nähty liian kaksijakoisena tai yksinkertaistavana. Pelin pariin siirryttäessä ei todellisuudessa siirrytä jonnekin toiseen ulottuvuuteen tai "taikapiiiriin", jossa kulutetaan eri aikaa tai energiaa kuin peliä ympäröivässä maailmassa. Kuitenkin pelaajien tulkinta tilanteesta on toisenlainen kuin ei-pelissä. Asiaa voidaan lähestyä Goffmanin (1974) kehysanalyysiä hyödyntäen, jolloin vältetään jähmeiltä kategorisoinneilta.

Goffmanin (1974, 8) mukaan kehyksiä tarvitaan, jotta voitaisiin vastata kysymykseen "mitä täällä oikeastaan tapahtuu". Ihmiset tulkitsevat jatkuvasti ympäröivän maailman tapahtumia ja tulkintansa perusteella osallistuvat tai jättävät osallistumasta eri tapahtumiin. Jotta tapahtumat tulisivat järkevästi ymmärretyksi, ne täytyy pystyä sijoittamaan johonkin kehykseen. Kehykset ovat speifejä ja vakiintuneita toimintakokonaisuuksia eli käytäntöjä, joiden perusteella ihmiset ohjaavat omaa toimintaansa. Esimerkiksi peli voidaan nähdä yhdenlaisena tulkintakehyksenä, jonka perusteella ihminen eli pelaaja orientoituu tapahtumiin. Pelin kehyksessä toimitaan toisella tavalla kuin vaikkapa työnteon kehyksessä.

Yksi ja sama toiminta voi saada erilaisen tulkinnan kehyksestä eli toiminnan kontekstista riippuen. Koska kehykset kuitenkin rakentuvat sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, tunnistavat ihmiset yleensä tietyt vakiintuneet kehykset, joiden perusteella heidän kokemuksensa rakentuvat. Tämä tarkoittaa sitä, että ihmiset osaavat toimia tietyssä tilanteessa tai kontekstissa yleisesti hyväksytyllä tavalla tai ainakin he tietävät, millaista toimintaa heiltä odotetaan. Pelin kehys muodostuu tietyistä ominaisuuksista, muun muassa pelin säännöistä, joiden perusteella pelaajat tietävät, mikä kehyksessä on sallittua toimintaa ja mikä ei, mihin voidaan suhtautua leikkillisesti ja millainen toimintaa rikkoo pelin kehyksen rajat.

Kehykset ovat vakiintuneita toimintakokonaisuuksia, mutta ne eivät ole

muuttumattomia. Kehykset rakentuvat sosiaalisessa vuorovaikutuksessa muiden kanssa toimiessa, jolloin niiden rajat ovat jatkuvien neuvottelujen kohteena. Selvimmin neuvottelut tulevat esiin silloin, kun eri osapuolet tulkitsevat samaa tilannetta eri kehyksistä käsin. Esimerkiksi kiusaamistapauksessa toinen osapuoli voi tulkita tilannetta leikin kehyksestä, kun toinen ottaa leikin todesta eli tulkitsee tapahtumat "vakavaan" kehykseen kuuluviksi. Molempien kokemus tilanteesta on yhtä todellinen, minkä perusteella he ohjaavat toimintaansa eteenpäin.

Hieman kehysanalyysiä muistuttavalla tavalla pelejä ovat lähestyneet esimerkiksi Stenros ja kumppanit (2007). Oleellista heidän mukaansa on se, millainen on pelin konteksti ja millaisessa mielentilassa pelaaja on. Pelilliset tai leikkiliset kontekstit (*playful contexts*) ovat sosiaalisesti, fyysisesti ja ajallisesti rajautuneita ympäristöjä, joissa pelaaminen tai leikkilinen toiminta yleisesti tapahtuu. Monesti tällaisilla ympäristöillä on selvästi erottuvat rajat, kuten on stadioneilla tai vaikkapa kasinoilla. Pelillisten tai leikkilisten kontekstien ulkopuolelle rajautuvat "normaalin" tai arkielämän kontekstit (*ordinary contexts*), joiden ei oleteta olevan erityisen leikkilisiä tai pelinomaisia, vaan joissa huolehditaan pikemminkin erilaisista velvoitteista tai välttämättömyyksistä.

Kontekstin lisäksi olennaista on Stenrosin ja kumppaneiden (2007) mukaan se, millainen on kontekstissa toimivan mielentila (*mindset*). He erottelevat toisistaan kaksi erilaista mielentilaa, leikkisän tai pelillisen (*playful*) ja totisen (*serious*), joiden perusteella ihmiset suhtautuvat omaan ja muiden ihmisten toimintaan tietyssä tilanteessa. Leikkisä mielentila vallitsee yleensä silloin, kun tehdään jotain hauskaa, kuten pelaillaan, katsotaan viihdettä tai vietetään vapaa-aikaa ystävien kanssa. Totisempi mielentila puolestaan liittyy yleensä työntekoon tai sellaiseen toimintaan, jossa huolehditaan erilaisista velvollisuuksista.

Vaikka yleensä leikkilinen mielentila ja pelillinen ja leikkilinen konteksti kuuluvat yhteen samalla tavalla kuin arkielämän konteksti ja totinen mielentila, voivat ne joskus mennä ristikkäin. Esimerkiksi niin sanotut pervasiiviset pelit rikkovat vakiintuneita pelin määritelmiä tunkeutuessaan arkielämän kontekstiin. Pelaajilla voi olla leikkisä mielentila, vaikka he toimivat pelillisen kontekstin ulkopuolella, eikä kaikilla samassa tilassa olevilla henkilöillä ole tietoisuutta siitä, että he ovat mukana napelissä. Toisaalta esimerkiksi ammattiurheilijoiden mielentila voi olla totinen,

vaikka he pelaavat peliä pelillisessä kontekstissa (Stenros ja kumppanit 2007, 33).

Jaottelu erilaisiin mielentiloihin ja toiminnan konteksteihin on hyödyllinen analyttinen lähestymistapa peleihin. Toisaalta vaarana on edelleen pelien jäykäkö kategorisointi sen mukaan, pelataanko peliä leikkisessä kontekstissa, jossa pelaajilla on leikkisä mielentila, jolloin on kyse ”aidosta” pelistä, vai suhtautuvatko tietyn pelin pelaajat pelillisessä kontekstissa toimiessaan peliin aina totisesti, jolloin kyseessä ei olisi aito peli. Esimerkiksi ammattiurheilu tai rahapelaaminen ei aina ja joka tilanteessa tarkoita sitä, että pelaajilla olisi totinen suhtautumistapa peliin. Toisin sanoen ammattiurheilijoilla voi pelatessaan olla leikkilinen mielentila, vaikka peli olisi heille samaan aikaan työtä. Rahapelin pelaaja puolestaan voi pelin tiimellyksessä unohtaa rahan todellisen arvon, jolloin hän ei suhtaudu siihen enää totisesti, vaan niin kuin se olisi leikkirahaa. Eri mielentilat eivät ole kategorisesti toisiaan poissulkevia, eivätkä eri kontekstien rajat ole täsmällisen selviä. Esimerkiksi rahapelin pelaaminen voi limittyä muihin toimiin ja konteksteihin.

H12: Noo, ensinnäkään me ei välttämättä kauheen intensiivisesti edes koko ajan seurata sitä, että saatetaan välillä puhua ihan muustakin, sitten taas jossain vaiheessa enemmän keskitytään ja sit ehkä...jos joskus katotaan jossain baarissa sitä peliä tai vaikka oltas jossain jonkun luonakin, juodaan ehkä vähän olutta.... Sitä kivempaa se on, mitä enemmän katsomassa, aika ne kaikki ei ois laittanu niitä vetojakaan. (*Nainen, 25, suosikkipeli Voittajaveto*)

Goffmanin (1974) kehysanalyysin yksi periaate on se, että kehykset voivat olla päällekkäisiä ja rinnakkaisia eli kehyksen sisällä voi olla kehys tai kehyksiä, joiden sisällä voi olla kehyksiä ja niin edelleen. Samaan aikaan tilannetta voidaan tulkita usean eri kehyksen perusteella. Vedon kohteena olevan ottelun seuraaminen voi sisältää yhtä aikaa pelin kehykseen liittyvää jännitystä ja arkisen kanssakäymisen kehykseen sisältyvää kavereiden kanssa seurustelua ja vapaa-ajan kehykseen kuuluvaa alkoholijuomien nauttimista. Kehykset ovat läsnä samaan aikaan, mutta niiden ensisijaisuus tulkintaa ohjaavana kehyksenä voi vaihdella useita kertoja ottelun aikana. Arkipäiväinen elämä sisältää jatkuvia siirtymiä kehyksestä toiseen, mutta jokin kehys on aina ensisijainen tulkintaa

ohjaava kehys. Muihin kehyksiin pystytään kuitenkin siirtymään nopeasti ja väittämättä tilanteen muuttuessa, jopa kesken pelin.

Kehysten dynamiikka ja toimijan mielentila ovat yhteydessä keskenään. Silloin kun pelaaja tulkitsee tapahtumia ensisijaisesti pelin kehykseen kuuluviksi, vahvistuu samalla hänen pelillinen tai leikkisä mielentilansa. Tilanteen muuttuessa voivat taustalla vaikuttavat arkielämän kehykset kuitenkin hetkellisesti tai pidemmäksi aikaa nousta pelin kehyksen ohi ensisijaiseksi tulkintaa ohjaavaksi kehykseksi, jolloin pelaajan mielentila muuttuu totisemmaksi. Pelaaminen voi tällöin tuntua työltä tai velvollisuudelta, joltain sellaiselta, joka ei ole vapaaehtoista. Uusi tilanne pelissä tai muiden pelaajien toimet voivat kuitenkin jälleen palauttaa pelin kehyksen takaisin ensisijaiseksi toimintaa ohjaavaksi kehykseksi ja vahvistaa pelaajan leikkisää mielentilaa.

Pelin kehyksessä ajan ja paikan merkitykset tulkitaan erilaisiksi kuin muissa kehyksissä. Vaikka pelin parissa kuluisi aikaa esimerkiksi tuntien verran, voi peliin uppoutunut pelaaja kokea kyseisen aikajakson hetkelliseksi. Pelin kehyksen ollessa ensisijainen kokemusta rakentava ja toimintaa ohjaava kehys, voi pelaaja tuntea tai mieltää, että kyseessä on ”toinen todellisuus”, jossa perinteiset todellisuutta määrittävät seikat eivät päde. Sama koskee myös rahaan suhtautumista. Pelin tai leikin kehyksessä rahaan suhtaudutaan ensisijaisesti sen mukaan, mikä merkitys sillä on pelin kannalta, vaikka raha menetäkään niitä ominaisuuksia, jotka sillä on pelin ulkopuolisessa maailmassa. Pelin loputtua tai kehyksestä toiseen siirryttäessä muuttuvat myös rahaan kohdistuvat tulkinnat.

Kehystetty raha ja identiteetti

Rahalla potentiana ei ole sisäistä suhdetta mihinkään tiettyyn kohteeseen, joten sen fyysinen ulkoasu voi vaihdella arbitraarisesti eli mielivaltaisesti. Raha fyysisenä esineenä ei ole muuta kuin rahan symboli, joka voi esiintyä mitä moninai-
simmissa muodoissa. Toisaalta sama fyysinen olomuoto voidaan tulkita erilaisiksi valuutoiksi kulttuurisista, sosiaalisista ja tilannekohtaisista tekijöistä riippuen, mikä ei kuitenkaan lopullisesti lamaannuta rahan potentiaa. Rahan leikkisää luonteen
seen kuuluu, että sen symbolit voivat saada toisistaan poikkeavia olomuotoja.

Rahalle on sinänsä merkityksetöntä, onko sen fyysinen olomuoto virallinen seteli, pelimerkki vai oravannahka, kunhan vaihdon osapuolet voivat luottaa siihen, että kyseinen olomuoto säilyttää arvonsa ja vaihdettavuutensa. Tästä syystä myös virtuaaliset valuutat voivat toimia rahan symboleina ja niitä voidaan vaihtaa muihin valuuttoihin.

Vaikka rahan ydin on neutraali ja se vastustaa luokitteluja ja kategorisointeja, suhtautuvat sen käyttäjät siihen eri tavoin tilanteesta riippuen. Tällöin myös rahan fyysisellä olomuodolla voi olla rahan käyttäjälle merkitystä. Jos jollain rahan symbolilla on sen omistajalle erityinen tunne- tai kokemusarvo, ei se ole hänelle enää yleinen arvon mitta, eikä hän ole enää valmis käyttämään sitä vaihdon välineenä. Toisin sanoen kyse ei ole enää ”oikeasta” rahasta, vaan kehystetystä rahasta eli kontekstisidonnaisesta valuutasta. Esimerkiksi onnellantalon taloudellinen nimellisarvo voi olla vaikkapa kymmenen senttiä, mutta omistajalleen se voi silti olla korvaamaton, tai hän voi olla valmis luopumaan siitä vasta tuhansista euroista. Sama toimii myös toisinpäin. Pelurilla voi olla edessään satojen tuhansien eurojen arvosta pelimerkkejä, joihin hän suhtautuu pelatessaan kuitenkin kuin vähäarvoisiin esineisiin. Virallisten seteleiden tai ”oikean” rahan vaihtaminen pelimerkeiksi ei ole ehdoton edellytys rahan arvon kokemisen muuttumiselle, mutta rahan fyysisen ulkoasun muutos voi vahvistaa pelin kehysten ensisijaisuutta kokemusta ohjaavana tulkintakehystenä kyseisessä tilanteessa.

Yleensä arkisessa kontekstissa rahan fyysinen ulkoasu ei vaihtelee juurikaan. Käytössä on kolikoita, seteleitä ja sähköisiä maksamisen tapoja. Vaikka esimerkiksi käteisen rahan käyttäminen saattaa hillitä tuhlausintoa verrattuna pankkikortilla maksamiseen, ei rahan korvamerkitseminen tai kehystäminen johonkin tiettyyn kohteeseen ole koskaan kiinni pelkästään sen fyysisestä olomuodosta. Rahan käyttämiselle ja kuluttamiselle luodaan henkilökohtaisia sääntöjä, jotka liittyvät sosiaaliin ja kulttuurisiin käytänteisiin siitä, mitkä ovat hyväksytyt kulutuksen kohteita ja mitkä eivät. Samoin erilaiset sosiaaliset arvoasetelmat vaikuttavat siihen, millainen raha nähdään hyväksyttävästi ansaituksi ja millainen rahan ansaitseminen on epäilyttävää tai paheksuttavaa (Zelizer 1997; Ilmonen 2007). Se, millä tavalla raha ansaitaan, kuinka se kulutetaan ja kuinka siihen

ylipäättään suhtaudutaan, on yhteydessä rahankäyttäjän identiteettiin.

Käyttämällä rahaa sosiaalisesti hyväksyttävillä tavoilla voidaan vahvistaa kuulumista tiettyyn ryhmään tai yhteisöön (ks. esim. Aula 2009). Samalla hankitaan tiettyä taloudellisen toimijan identiteettiä ja elämäntyyliä (Hirsto 2009). Kuluttamalla tiettyihin kohteisiin tietyllä tavalla voidaan erottautua muista ja/tai mukautua yleisesti hyväksyttyihin sääntöihin. Rahapeliin pelaaminen ja siihen kulutettuun rahaan suhtautuminen ei millään tavoin poikkea tässä suhteessa muusta kulutuksesta. Pelaamiseen käytettävä raha on aina suhteessa muuhun kulutukseen tarvittavaan rahaan, eikä pelaaminen saa viedä velvollisuuksien huolehtimiseen korvamerkittyjä rahoja.

H2: Jos mie häviän, sanotaan nyt vaikka viikossa sen satasten, niin kyllä se melkein niin on, että en saman viikon aikana ainakaan toista satasta pistä enää samaan peliin, että jos mieltii nyt vaikka, jos jotain [automaatti]poke-ria pelaa ja häviö satasten, niin kyllä siinä jonkin näkönen tauko muodostuu siihen peliin, että laittasit satasta. Kyllä siihen voi laittaa vitosen. Ei samaan peliin kyllä toista satasta viikon sisällä, se on melko varma. Ne on ne Monivedot ja muut, niinku mie sanoin, niissä on ne vakiopanokset ja ne toistuu aina tiettyinä ajankohtana viikossa, hävis tai ei sen kolme kymppiä, niin siihen seuraavaan se kolme kymppiä joka tapauksessa pistetään. (*Mies, 25, suosikkipeli Moniveto*)

Jos pelaamiseen joskus kuluu enemmän rahaa kuin siihen on alun perin tarkoitettu, täytyy tilanne ottaa hallintaan pitämällä pelaamisessa tauko. Toisaalta tauonkin aikana voidaan pelata niitä pelejä, joihin on vakiintunut tietty tasainen väliajoin toistuva summa, mikä kertoo eri peleihin käytettävien rahojen laatueroista. Panoksen koko on etukäteen säädetty sellaiseksi, ettei sen häviäminen vaikuta muuhun kulutukseen. Toinen tapa on huolehtia kaikista arkisista kuluista, ennen kuin rahaa voidaan käyttää pelaamiseen.

H5: Jos on joskus esim. palkan päältä maksanut laskut ja käynyt kaupassa ja ostanut autoon bensaa ja katsoo, että minulla on 140 markkaa jäljellä, niin voin huoletta pelata nämä kaikki, jos sieltä tulisi vaikka vähän lisää. (*Mies, 25, suosikkipeli automaattipokeri*)

Erilaatuisilla rahoilla on myös tietty hierarkia, joka ohjaa rahojen käyttöä. Velvollisuuksista huolehtimiseen tarkoitettut rahat ovat tärkeämpiä kuin pelaamiseen käytettävät rahat. Vasta kun välttämättömyyksistä huolehtimisen jälkeen käytössä on vielä jonkin verran rahaa, on ne luvallista käyttää rahapeliin pelaamiseen. Hierarkia perustuu sosio-kulttuurisen kontekstin arvoihin, joiden keskellä rahapeliin pelaajat toimivat. Vaikka rahapeliin pelaamisesta on viime vuosien aikana tullut yhä tavanomaisempaa ja hyväksyttävämpää, liittyy siihen kuitenkin edelleen myös negatiivisia konnotaatioita (Reith 2007, 4–7). Rahapelaamiseen on suhtauduttu moraalittomana toimintana ja sen on nähty sotivan protestanttisen etiikan vaalimia säästäväisyyden ja työeläisyyden arvoja vastaan. Nämä arvot näkyvät rahapeliin harrastajienkin suhtautumisessa rahaan. Vaikka rahat menevät peliin, eivätkä säästöön, ei pelaamiseen kuitenkaan käytetä tärkeisiin menoihin tarkoitettuja rahoja.

Rahapeleistä pidättäytymällä on identifioitu yleisesti hyväksyttyihin arvoihin, kun taas peleihin panostettu raha on toiminut merkinä tiettyyn alakulttuuriin kuulumisesta ja riskin ottamisen kyvystä, jolla on voitu osoittaa ”luonnetta” muiden pelaajien silmissä (Goffman 1967; Abt & Smith 1985). Muiden pelaajien kanssa kilpailun lisäksi myös yhdessäolo ja sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen pelaamisen lomassa voivat olla tärkeitä pelaamisen motivaatioita. Eri motivaatiot myös yhdistyvät toisiinsa monipuolisilla tavoilla peleistä ja pelitilanteista riippuen.

H7: No sit jos ollaan voitettu, niin, ja vähän semmonen pikkasen tuntu-vampi voitto, niin sitten käydään suoraan, mennään hellimään itteämme. Elikkä mahdollisesti bissellä tai vähän syödään jotakin, ei mitään kuitenkaan gourmet-ateriaa vaan ehkä Bigmacille. Ja tuota, sit speklataan, jos meidän lappu ois mahdollistanu lisämaalien syntymisen ja jos niitä olis syntynyt, niin paljonko se voitto olisi ollu silloin. [...] Sitten meidän Monivetoporukka myös vähän kilpailee siitä, kun siinä on se kaks ja kaks, jotka tekee aina vuoron-perään, niin porukka A ja porukka B kilpailee keskenään siitä, että kumpi on päässyt lähemmäksi sitä jättipottia. (*Mies, 25, suosikkipeli Moniveto*)

H12: [...] Koska iso osa siitä pelinautinnosta on, että se katsotaan sitten yhdessä ja jännitetään siinä. (*Nainen, 25, suosikkipeli Voittajaveto*)

Vaikka rahapeliin pelaaminen on mahdotonta ilman rahaa, ei raha kuitenkaan ole pelaamisen ainoa, eikä välttämättä edes tärkein motivaatio. Pelaamisen sosiaaliset ja pelaajan identiteettiin liittyvät ulottuvuudet ovat vähintään yhtä tärkeitä. Peliä ympäröivän yhteiskunnan sekä pelaajan sosiaalisen lähipiirin arvostukset ja käytänteet määrittävät, millä rahalla ja kuinka suurilla summilla on sallittua ja hyväksyttävää pelata. Tämä määrittää myös sitä, mihin pelissä voitettuja rahoja on suotavaa kuluttaa (Falk & Mäenpää 1997). Peliä ympäröivän sosiokulttuurisen kehyksen vaikutus siihen, kuinka pelaaja suhtautuu rahaan pelin ollessa käynnissä, on kuitenkin vähäisempi. Sen jälkeen, kun raha on muutettu pelimerkeiksi, siihen suhtautumista ohjaa pääasiassa, ja toisinaan pelkästään, pelin kehys.

Leikkiraha ja pelimerkit

Erwing Goffman (1967, 154) käyttää kahden pelaajan välistä kolikonheittotilannetta esimerkkinä siitä, millaisia eri vaiheita rahapelissä on. Ensimmäisenä on panostusvaihe (*bet-making or squaring off phase*), toisena pelaamisen vaihe (*in-play or determination phase*), kolmantena informoimisen vaihe (*revelatory or disclosive phase*) ja neljäntenä sekä viimeisenä uudelleen jaon vaihe (*settlement phase*).

Ensimmäisessä eli panostusvaiheessa pelaajat päättävät aloittaa pelin, sopivat panoksen suuruudesta ja siitä, mitä lopputulosta, kruunaa vai klaavaa, kumpikin pelaaja tavoittelee. Tähän vaiheeseen kuuluu myös se, että tulokseen, olipa se kumpi tahansa, sitoudutaan siten, ettei lopputuloksesta synny pelin jälkeen riitaa. Pelaajat toisin sanoen hyväksyvät pelin säännöt toimintaansa ohjaavaksi kehykseksi. Rahapanoksen asettaminen on ilmoitus itselle ja muille pelaajille siitä, että pelaaja osallistuu peliin ja suhtautuu siihen vakavasti. Panoksesta muodostuu tällöin identiteetin symboli, samalla kun se viestittää muille pelaajille pelaajan kyvykkyydestä ottaa riskejä. Asettamalla panoksen pelaaja siis samalla asettaa itsensä alttiiksi peliin.

H3: [...] Mutta Monivedon suhteen, totta kai se jännittää, jos lappu on vaikka yhen maalin päässä, siis että menee oikein, että tulee rahaa. Totta kai sillon se tilanne jännittää, että meneekö se oikein. Että kyllähän siinä tunteet on sillon aika paljonkin mukana. Jos joku 20 tuhatta jää maalin päähän ja ootat, niinku katot peliä, katot tälleen, että toinen vetää ylärimaan, totta kai se sillon vituttaa, että miks se ei voinu tehdä sitä maaliin. Kyllähän siinä tunteet sillä hetkellä, kun seuraa sitä peliä esim. telkkarista, on aika vahvastikin varmaan mukana. (*Mies, 25, suosikkipeli Moniveto*)

H5: No tottakai sitä jännittää joskus seurata pelejä, jos ne näyttää menevän oikein ja loppujen lopuksi ne menevätkin väärin, niin tulee sellaista tappion tuskaa. (*Mies, 25, suosikkipeli automaattipokeri*)

H10: No sehän on niinku, no totta kai se raha on siinä niinku päällimmäisenä, mut siinä on kuitenkin mukavaa, et siinä on niin paljon muuta mukana, et se [pokeri] on kuitenkin taitolaji viimekädessä. [...] Et siinä pääsee vähän punnitseen itteensä ja pystyy kehittyyn myös ihmisenä. [...] Mut omalla tavallansa, raha todellakin päällimmäisenä ja sit se vaan, jännitys on tietenkin aina. [...] Mun mielestä, mitä mä pelaan, niin ne rahasumat, mitä siellä liikkuu, on aivan liian suuria suhteessa. Mutta siinä on se oma viehätöksensä, mikä siihen peliin tulee, ku pelataan semmosilla summillä. (*Mies, 25, suosikkipeli pokeri*)

Reithin (1999, 145–150) mukaan pelaaja laittaa peliin oman arvostelukynsä, mielipiteensä ja koko identiteettinsä, joiden symbolina raha toimii. Periaatteessa rahapelejä voisi pelata jollakin muulla mittarilla kuin rahalla, mutta samalla pelin jännittävyys vähenisi tai katoaisi. Jos vaikka pokerissa panoksina käytetään taloudellisesti arvottomia tulitikkuja, joihin pelaajilla ei myöskään liity mitään tunnearvoa, eivät pelaajat pysty suhtautumaan peliin tosissaan. Tulitikut eivät ole tarpeeksi arvokkaita esineitä, että ne pystyisivät edustamaan pelaajan riskejä kaihtamatonta luonnetta. Jos pelipanokseen aineellistuu pelaajan identiteetti, olisi naurettavaa vertautua johonkin niin arvottomaan kuin tulitikut. Kun pelaaja häviää pelissä tulitikkuja, hän ei oikeasti häviä mitään, eikä hän ole ottanut minkäänlaista riskiä. Sama toimii tietysti myös toisinpäin. Voittaessaan tulitikkuja ei pelaaja oikeasti voita mitään.

Jotta pelaajat suhtautuisivat peliin tosissaan, on heidän välttämätöntä panostaa siihen jotain heille itselleen arvokasta. Rahan ohella panoksena voi olla esimerkiksi pelaajan kunnia tai status, jota raha tai muut pelimerkit symboloivat. Jos kaikki peliin osallistuvat tunnustavat pelivaluutan arvokkaaksi, voivat myös tulitikut toimia panoksena. Tällöin pelaajien kesken vallitsee sosiaalinen sopimus ja tietoisuus siitä, että tulitikut ovat rahan kaltaista omaisuutta eli tulitikut toimivat tällöin pelaajien identiteettien symbolina. Oikean rahan kohdalla ei tarvitse tehdä erityisiä pelikertakohtaisia sopimuksia, vaan kaikki tunnustuvat ja tunnistavat rahan arvon. Universaalina arvon mittana raha ilmaisee suoraan sen, kuinka tosissaan pelaaja peliin ja itseensä suhtautuu. Pelaajan omanarvontunnon kannalta pelin positiivinen tai negatiivinen lopputulos ei ole niin tärkeä kuin peliin osallistuminen. Uskaltamalla ottaa osaa peliin saavutetaan jo sosiaalisia palkintoja, kuten vertaisryhmän hyväksyntä, vaikka rahat hävittäisiinkin peliin. Toisaalta erityisen taitava pelaaminen tai erityisen suuri riskinotto voi tuoda sosiaalisten palkintojen lisäksi myös taloudellisen hyödyn. Tällöinkin raha mittaa taloudellisen ohella pelaajan integriteettiä omissa ja muiden pelaajien silmissä.

Peliin liittyvän rahan ymmärtämisen kannalta on hyödyllistä jakaa pelin ensimmäinen vaihe kahtia. Goffmanin jaottelu sopii hyvin spontaanin kolikonheiton tarkastelemiseen, mutta monien rahapelien kohdalla ensimmäinen vaihe voi alkaa jo paljon ennen itse varsinaista panostusvaihetta, ja joissain peleissä tehdään useita panostuskierroksia, jotka oikeastaan kuuluvat vasta itse pelaamisen vaiheeseen. Peliraha ja pelin kehysten ulkopuolinen raha pyritään pitämään toisistaan erossa jo ennen kuin varsinainen pelaaminen alkaa.

H10: Pystynkin pitää sen pelin erillään niinku omasta elämästä, et sen takia mulla on ihan erillinen pelikassa myös, et se ei niinku, siellä liikkuu niin isot summat kuitenkin, et sehän veis niinku normaalin elämän sekasin, jos lähtis siihen maailmaan mukaan. Mut sitten kun sen on periaatteessa rajannu oman elämän ulkopuolelle, et kun mä lähden pelaamaan, niin mä oon siinä pelimaailmassa ja pelaan sen aikaa kun pelaan ja kun mä tuun pois, niin sit taas arki jatkuu ja rahaliikenne liikkuu [pelatessa] siel pelikassan puolella sitten vaan. (*Mies, 25, suosikkipeli pokeri*)

Ensimmäiseksi tehdään päätös siitä, että aiotaan pelata rahapeliä. Tietty määrä rahaa päätetään käyttää eli korvamerkitään rahapelien pelaamiseen. Tämä päätös voi näkyä esimerkiksi siten, että kyseinen rahasumma vaihdetaan pelimerkeiksi tai määrätty summa rahaa siirretään erilliselle pelitilille. Vaikka rahan fyysinen ulkoasu pysyisi entisellään, siihen kuitenkin suhtaudutaan päätöksestä eli kehysten vaihdosta lähtien pelirahana. Vasta tämän jälkeen päätetään, kuinka paljon yksittäiselle pelille, tai oikeastaan yksittäiselle kierrokselle, panostetaan. Kaikki on mahdollista pistää kerralla peliin, mutta jakamalla kassaa pieniksi panoksiksi voi pelata useamman kierroksen yksittäistä peliä, tai panoksia voi jakaa tyystin eri peleihin. Jokainen yksittäinen kierros muodostuu neljästä Goffmanin erittelemästä vaiheesta, mutta jo ennen niitä tehty pelaamis päätös muuttaa suhtautumista rahaan.

Olipa rahapelin pelaajien ensisijainen motivaatio pelin aloittamiseen mikä tahansa, yhdistää kaikkia pelejä kuitenkin se, että pelaaminen on myös itsetarkoituksellista toimintaa. Tämä näkyy siinä, kuinka rahaan suhtaudutaan pelatessa. Panostusvaiheen jälkeen seuraa itse pelaamisen vaihe (*in-play or determination phase*), jonka aikana pelin lopputulos määräytyy. Kolikonheitossa lopputulos määräytyy luonnollisten kausaalisten voimien perusteella, jotka määräävät, millä tavoin kolikko pyörii ja mihin asentoon se lopulta pysähtyy. Toisissa peleissä voi olla muunlaisia mekaniikkoja, jotka määräävät lopputuloksen ja joissain peleissä pelaajien omat teot vaikuttavat myös asiaan. Mitä lähempänä ratkaisun hetki on, sitä suurempi on pelaajan tuntema jännitys.

H9: En mä siinä sit niinku muuta siinä ajattele. Paitsi sitten tietysti katon, kun toiset pelaa, mä tiedän ihan tarkalleen, miten jokainen niistä tutuista kävijöistä pelaa ja mitä mahdollista numeroa ne pelaa ja totean sen. Mut ei siinä mitään muita ajatuksia sitten. Sitten on tietysti se jännityksen hetki, kun se pallo pyörii, että mihin se putoo. (Nainen, 70, suosikkipeli ruletti)

Rahan yleisesti mitattava arvo on oleellinen siinä vaiheessa, kun pelipäätöstä ollaan tekemässä, mutta sillä hetkellä, kun raha siirtyy pelin kehukseen, sen arvo alenee tai häviää kokonaan pelaajien kokemuksessa. Pelaamisen aikana pelaajat eivät ajattele rahaa yleisenä arvon mittana, vaan pelin etenemisen ja jatkumisen

kannalta oleellisena elementtinä. Pelin kehyksessä rahan ainoa arvo on siinä, että peli voi jatkua. Kun rahaa ei ajatella ”oikeana” rahana, käy selvemmäksi, että myös rahapelejä pelataan pelin itsensä takia, ei minkään pelin ulkopuolisen hyödykkeen tähden.

H10: Ja [pokeria] pelatessahan raha menettää aina vähän merkitystään ja ne on pelimerkkejä, niin ei sitä osaa silleen miettiä, että jälkeenpäin mä vasta kelaan, että kuinka suurista summista oikein oli kyse. (Mies, 25, suosikkipeli pokeri)

Pelin kehyksessä rahasta muodostuu leikkirahaa, joka on oleellista pokerin etenemisen kannalta aivan kuin monopoliraha on oleellista Monopolia pelatessa. Niin pitkään kun pelin kehys on pelaajan tulkintaa ohjaava päällimmäinen kehys, vain pelin kannalta oleelliset seikat ohjaavat toimintaa. Muut kehukset pysyvät tilanteen määrittelyssä taustalla. Jos muiden kehysten vaikutus syystä tai toisesta nousee pelin kehysten rinnalle tai yli, kärsii peliin keskittyminen, mikä puolestaan johtaa helposti virheisiin pelissä tai lamauttaa riskinottokykyä. Pelin ulkopuolisen maailman päästessä vaikuttamaan pelaajan tulkintaan, leikkiraha ymmärretään jälleen ”oikeaksi” rahaksi, vaikka rahan fyysisessä olomuodossa ei tapahtuisikaan mitään muutosta.

Pelin kolmas vaihe eli informoimisen vaihe (*revelatory or disclosive phase*) kattaa ajan siitä hetkestä, kun lopputulos on määräytynyt, siihen hetkeen, kun pelaajat saavat tiedon asiasta. Vaikka tässä vaiheessa lopputulokseen ei enää voi mitenkään vaikuttaa, sisältää se silti omanlaistaan jännitystä tilanteesta, koska pelaajat eivät ole vielä varmoja, kuinka pelissä lopulta kävi.

Neljännän vaiheen muodostaa uudelleenjaon vaihe (*settlement phase*). Se alkaa siitä, kun pelaajat saavat tiedon pelin lopputuloksesta ja kestää siihen asti, että voitot on maksettu voittajille ja tappiot kerätty häviäjiltä. Tämän jälkeen voidaan aloittaa uusi peli tai pelikierros, joka sisältää uudelleen samat neljä vaihetta.

H9: Esim. voi saada alkuunkin heti voiton aika hyvin, onnistuu niin sit sijoituksissaan, niin ei siinä malta vielä lähtee siitä pöydästä. (*Nainen, 70, suosikkipeli ruletti*)

Vaikka yksittäinen peli tai pelikierros loppuisikin, ei rahaan suhtautuminen vielä välittömästi samalla hetkellä muutu. Niin pitkään, kun ei ole tehty päätöstä lopettaa pelaaminen siltä kerralta kokonaan, voittorahoihinkin suhtaudutaan leikkirahana. Vasta kun on lopullisesti lähdetty pelin ääreltä tai kokonaan pelipaikasta pois, muuttuu rahaan suhtautumista ohjaava tulkintakehys. Jos pelaamisesta on jäänyt jäljelle rahaa, se nähdään oikeana rahana vasta, kun kyseinen raha siirretään pois pelin kehyksestä. Vaikka pelaaja itse lopettaisi pelaamisen siltä kerralta, voivat voitot kuitenkin jäädä pelaamista varten perustetulle pelitilille, jota käytetään taas seuraavalla pelikerralla. Tällaisessa tilanteessa raha pysyy pelin kehyksessä, ja siihen suhtaudutaan leikkirahana silloinkin, kun pelaaminen on loppunut.

Raha ajan symbolina

Rahapelit eroavat toisistaan sen mukaan, kuinka lähekkäin ajallisesti pelaamisen eri vaiheet sijaitsivat toisiinsa nähden ja kuinka nopeasti ne on mahdollista toistaa uudelleen. Esimerkiksi raha-automaateilla pelatessa kaikki neljä vaihetta sopivat muutama kymmeniä sekuntiin, kun taas lotossa pelaamisen aikajänteestä voi muodostua viikkojen mittainen. Oleellista on kuitenkin se, että raha on panostusvaiheesta uudelleenjaon vaiheeseen asti pelin kehyksessä, jolloin siihen suhtaudutaan toisella tavalla kuin pelin ulkopuolisessa maailmassa.

H7: [...] että jollakin 15 markalla et välttämättä pelaa [raha-automaattipelejä] kovin pitkään, eli se on muutamia minuutteja. Sitten joku Moniveto-peli, niin joku Monivetopeli saattaa kestää käytännössä päivästä joku kuus tuntia. Eli jos siinä on yks kotimaan kohde, joka on alkanu puol seitsemältä ja kaks ulkomaankohdetta, jotka on alkanu yheksältä, niin sillonhan siitä tulee sitten puolesta seitsemästä yhteentoista menee aikaa. Eli mitä se nyt tekee, neljä ja puol tuntia. (*Mies, 25, suosikkipeli Moniveto*)

Automaattipelien pelaaminen eroaa esimerkiksi vedonlyöntikohteiden seuraamisesta siinä, että automaatteja pelatessa pelaaja on koko ajan itse pelin äärellä ja pelin eri vaiheet seuraavat tiiviissä tahdissa toisiaan. Vedonlyönnissä panostusvaiheesta uudelleenjaon vaiheeseen voi mennä useita tunteja, jonka aikana pelaaja selkeämmin voi poistua pelin kehyksestä ja palata sinne ratkaisuhetkillä uudelleen. Pelikokemuksista muodostuu erilaisia riippuen siitä, kuinka tiiviisti pelkästään pelin kehys on toimintaa ohjaava tulkintakehys pelin alusta loppuun asti. Kun pelin ääreltä ei ole välillä välttämätöntä poistua ja pelaaja voi aina halutessaan aloittaa uuden pelin, on peliin uppoutuminen helpompaa. Niin pitkään, kun pelaajalla on rahaa käytössään, ei pelin kehyksestä poistuminen ole välttämätöntä:

H5: No [pelisession kesto] vaihtelee erittäin suuresti, riippuu paljonko sijoit ja paljonko häviän tai sit jos voitan, niin pelit jatkuvat pidempää. Siis todella vaikea sanoa. (*Mies, 25, suosikkipeli automaattipokeri*)

H6: No mulla on yleensä silleen, että [pelaan] mahdollisimman pienillä panoksilla ja pelaan niin pitkään kuin vaan rahat riittää siinä. (*Nainen, 25, suosikkipeli raha-automaattipelit*)

Pelin kehyksessä rahasta ja ajasta tulee itse asiassa yhtä siinä mielessä, että raha toimii siellä myös ajan symbolina. Pelaaminen voi kestää vain niin kauan kuin pelaajalla on rahaa käytössään. Pieni pelikassa ja isot pelipanokset aiheuttavat todennäköisesti sen, ettei pelaaminen jatku kovin kauaa. Isolla pelikassalla ja pienillä panoksilla pelatessa pelaamisen ajallista kestoja voidaan puolestaan venyttää pitkäksi, mutta samalla tingitään pelaamisen aiheuttamasta jännityksestä. Varsinkin aiempina vuosina, kun monet kasinot olivat ensisijaisesti pelkästään pelaamiselle tarkoitettuja paikkoja, eivätkä nykyisenkaltaisia kokonaisvaltaisten viihde-elämysten keitaita, muita aikaa mittaavia symboleja kuin rahaa ei ollut tarjolla. Toisin sanoen ympäri vuorokauden auki olevilla kasinoilla ei ollut kelloja ja esimerkiksi päivänvalon pääseminen sisälle kasinoon oli estetty, etteivät pelaajat voisi päätellä, kuinka kauan ovat pelanneet (Thompson 1998). Nykyisinkin kasinoissa, esimerkiksi Suomen ainoassa kasinossa Helsingissä, pelialueet ja artistien

esiintymisalueet on osittain erotettu toisistaan. Vaikka pelipaikasta löytyisi myös vaihtoehtoisia viihtymisen muotoja, pelaajat voivat halutessaan uppoutua pelkästään peleihin.

H3: Sit jos häviää jonkun isomman summan esim. mulle on käynny silleen, että oon joskus hävinny vähän isomman summan Täyspottiin, sit oon päättänyt, että nyt en pelaa vähään aikaan. (*Mies, 25, suosikkipeli Moniveto*)

Kun pelaamista eivät rytmitä arkielämään kuuluvat ajan mittarit, pelaajille rakentuu helpommin tietoisuus siitä, että kyseessä on ”toinen todellisuus”, joka on jotain muuta kuin ”tavallinen elämä”. Peliin uppoutuessa ei mietitä, kuinka paljon aikaa pelaaminen vie, eikä olla tietoisia siitä, kuinka paljon kaikkea ”järkevää” peliin virtaavalla rahalla voisi hankkia. Rahan pelaaminen voi toki aiheuttaa vakavia seuraamuksia peliä ympäröivään todellisuuteen, mutta pelin aikana pelaajat eivät niitä mieti, kuten eivät aikaa mieti ne, jotka kuluttavat kymmeniä tunteja viikossa verkkoroolipelien pelaamiseen.

H5: Siltä erää lopetetaan, maksimitappio on se, kun ei enää ole rahaa, millä pelata. [...] Pelit loppuvat siihen, kun raha loppuu. Siis ei ole mitään tiettyä, vaikka rahat eivät loppuisikaan, ei oo mitään tiettyä, että pelaan sata markkaa ja sillä siisti ja lähden pois. Se voi myös venyä se summa häviön tullessa ja voiton tullessa se tavallaan käänteistyy voitoksi, että... Häviötä ei ole olemassa silloin. (*Mies, 25, suosikkipeli automaattipokeri*)

Pelaamisen itseisarvoisuus rahapeleissä näkyy siinä, että pelaajille pahinta ei ole rahan menettäminen, vaan pelaamisen loppuminen (Avery 2009, 470–472). Rahalla on vain toissijainen arvo jännityksen suhteen. Jos rahat loppuvat kokonaan, ei uutta peliä ole mahdollista enää aloittaa, mikä on pelaajalle paljon pahempi rangaistus kuin menetetyn rahasumman taloudellinen arvo. Myös voittosumman taloudellinen arvo on toissijaista pelaamisen tuottamalle jännitykselle.

H5: Niin jos saat kaksinkertaisen voiton, niin voi olla sellainen tilanne, että hyvä, hävisin, olin jo hävinnyt 300 markkaa, mutta nousin sieltä 500 mark-

kaan, yhteensä jo yli 200 markkaa voitolla, niin sit voi olla, että huh huh, olipa lähellä, että hävisin 300 markkaa, nyt ollaan voitolla 200:kin markkaa, että lähenpä pois. Mutta on myös niitä hetkiä, että 200 markkaa ei riitä ja rupee pelaamaan ja pelaa sit ja loppujen lopuksi häviää sinne ne alunperäisetkin rahat. (*Mies, 25, suosikkipeli automaattipokeri*)

Suomalaisia lottovoittajia tutkineet Falk ja Mäenpää (1997) havaitsivat, etteivät voittajatkaan suinkaan lopeta pelaamista, vaan päinvastoin lisäävät jonkin verran pelaamiseen käyttämänsä rahaa suurvoiton jälkeen. Itse pelin tuoma jännitys on lottoajillekin tärkeää. Tämä näkyy siinä, että voittajien yleinen haave on voittaa lotossa uudelleen. Jättipottia pienenpien summien voittaminen ei sekään lopeta pelaamista kuin korkeintaan hetkellisesti.

H9: Jos sä tarkotat, että samana päivänä, jos mä nyt voitan, niin en mä siitä, mä pystyn sit lopettamaan, on hyvä lopettaa, kun on voittanu. Mutta seuraavana päivänä, ja niin tekee varmaan me kaikki, että seuraavana päivänä mennään suurella innolla, et nyt voitetaan taas, meillä on se hyvä mieli, ku me voitettiin. Mut seuraavana päivänä ne hävitään ne. [...] Kato se menee näin, ensin se voi mennä alas, sitten nouset ylös, pääset voitolle. Sitten ku se huippu, sit loppuu taas se tuuri [näyttää aaltoliikettä käsillään]. Että sen kun niinku peluri oppis sen... katkasemaan sieltä oikeasta kohdasta. (*Nainen, 70, suosikkipeli ruletti*)

Myös Reithin (1999, 145–150) mukaan rahapelien pelaaja haluaa yksinkertaisesti kokea pelaamisen tuoman jännityksen, jolloin pelaamisen tosiasiallinen päämäärä on pelaamisen loputon jatkuminen, ei palkintona oleva raha. Tämä on kaiken rahapelaamisen ja kaikkien rahapelien muotojen yhdistävä tekijä, joka löytyy mitä moninaisempien pelaamismotivaatioiden pohjavireenä. Jännitystä ei kuitenkaan ole mahdollista saavuttaa, jos raha ei ole pelissä mukana. Mitä suuremmilla panoksilla pelataan sitä suurempaa jännitystä pelaajat tuntevat. Itse pelin ollessa käynnissä rahaan suhtaudutaan kuitenkin taloudellisesti arvottomana elementtinä. Suhtautumista helpottaa se, jos rahan fyysinen ulkoasu on peleissä jotain muuta kuin oikea käteinen raha, mutta se ei ole missään tapauksessa

ehdoton edellytys arvon kokemisen muutokselle. Kasinon pelimerkit tai digitaaliset numerot näytöllä voi kuitenkin olla helpompi mieltää pelkäksi leikki-rahaksi, jolla ei ole taloudellista arvoa. Kun pelimerkki ei enää edusta oikeaa rahaa, muodostuu siitä selkeämmin ajan symboli, jolla mitataan pelaamisen kestoa. Tässäkin tapauksessa pelin panokset edustavat pelaajan identiteettiä, jotakin arvokasta, jonka pelaaja riskeeraa peliin.

Pelitutkimus ja uudenlaiset pelivaluutat

Sekä rahapelitutkimus (*gambling studies*) että pelitutkimus (*games studies*) ovat suhteellisen nuoria oppialoja. Molemmat ponnistavat osittain samasta teoriaperinteestä. Esimerkiksi rahapelitutkimuksessa on hyödynnetty Huizingan (1984 [1938]), Caillois'n (2001 [1958]) sekä Goffmanin (mm. 1967) teorioita, joilla on klassikon asema myös yleisen pelitutkimuksen kentällä. Tähän teoriaperinteeseen rakentunutta rahapelitutkimusta tehtiin erityisesti 1970 ja -80-luvuilla sekä jonkin verran myös 1990-luvun alussa (ks. Aasved 2003, 87–93; Binde 2009). Rahapelaamista on lähestytty näissä tutkimuksissa muun muassa viihteenä, sosiaalisia suhteita ylläpitävinä ja rakentavina vuorovaikutusmuotoina sekä sosialisena. Tutkimuskohteena on ollut erityisesti peli, pelaaminen ja peliin liittyvä muu toiminta, joka tapahtuu pelin ollessa käynnissä.

Yleisemmän pelitutkimuksen puolella keskiössä ovat puolestaan olleet varsinkin digitaaliset pelit ja pelin rajojen määrittely. Rahapelit on usein nähty korkeintaan pelien rajatapauksiksi (ks. esim. Juul 2005, 44), eikä pelitutkimuksen puolella muutenkaan ole oltu erityisen kiinnostuneita rahapeleistä (Binde 2009, 46). Digitaaliseen ympäristöön on kuitenkin jo nyt syntynyt hybridejä, jotka yhdistävät piirteitä niin rahapeleistä kuin viihdepeleistä. Verkossa myös perinteisten rahapelienväylille on muodostunut samanlaisia kulttuurisia kerrostumia kuin videopelien väylille, mistä ollaan kiinnostuneita yleisemmän pelitutkimuksen parissa.

Jos rahapelienväylä ja muiden pelien väylillä ylipäättään kulkee jokin raja, on se nykyisin hämärämpi kuin koskaan ennen varsinkin verkkoympäristössä. Kun peri-

aatteessa mikä tahansa peli voi toimia myös rahapelinä, on tätä mahdollisuutta todella päästy hyödyntämään nimenomaan internetin eri pelisivustoilla. Internet on mahdollistanut tilanteen, jossa tietyn pelin pelaajat voivat löytää itselleen ajallisista tai paikallisista rajoista riippumatta vastapelaajan, joka on valmis liittämään peliin rahapanoksen. Kun aiemmin esimerkiksi kaverukset pystyivät sopimaan, että he liittävät pelaamaansa peliin rahapanoksen lisäjännitystä tuomaan, internetin pelisivustojen kautta myös ennestään toisilleen vieraat pelaajat voivat nykyisin tehdä saman. Paremmat tulokset pelissä saavuttanut pelaaja korjaa rahapotin itselleen, ja pelin tarjonnut operaattori ottaa potista pienen siivun itselleen välityspalkkioksi. Samat pelit voivat yhdistää niin rahapanoksia ja -palkintoja, erilaisia pisteidenkeräämisjärjestelmiä kuin pelimenestyksen perusteella saatavia virtuaalisia lahjoja. (Kinnunen 2010.)

Vaikka pelaamisen perusteella saatavia palkintoja ei suoranaisesti voisi muuttaa rahaksi pelinjärjestäjän palvelussa, toimii verkossa useita erilaisia virtuaalihyödykkeiden kauppapaikkoja, joista voi ostaa ja myydä peleihin liittyviä tuotteita (Lehdonvirta 2009). Vaikkei peleistä saatavia virtuaalihyödykkeitä muutettaisi rahaksi, toimivat ne silti eräänlaisena pääoman muotona ja valuuttana peleihin liittyvissä yhteisöissä. Mitä paremmin peleissä menestyy sitä enemmän saa välineitä sosiaaliseen vuorovaikutukseen peliin liittyvässä yhteisössä. Peleistä saatavat virtuaaliset palkinnot toimivat identiteetin symbolina yhteisöllisissä verkkopeleissä samantyyppisesti kuin raha toimii identiteetin symbolina kaikissa rahapeleissä.

Raha liittyy verkossa peleihin muutenkin uusin tavoin. Osalle pelaajista digitaalisista viihdepeleistä on tullut kilpaurheiluun verrattavaa toimintaa, joilla pelaajat elättävät itsensä. Tällaisen e-sportsiksi tai elektroniseksi urheiluksi kutsutun pelaamisen kilpaturnauksissa liikkuu satojen tuhansien eurojen arvosta palkintorahaa (Hutchins 2008; Huhh 2008). Vaikka myös e-sportsista voi lyödä vetoa kansainvälisillä vedonlyöntisivustoilla aivan samalla tavalla kuin mistä tahansa urheilusta, ei elektronisessa urheilussa varsinaisesti ole kyse rahapeleistä perinteisessä mielessä, koska pelaajat eivät itse panosta rahaa peleihin. Kyseessä on kuitenkin yksi esimerkki siitä, kuinka uudenlaiset rahan ja pelien yhteenliittymät sekoittavat rajaa rahapelienväylä ja muiden pelien väylillä.

Toinen rajoja sekoittava trendi näkyy siinä, kuinka pelit saavat yhä enemmän palvelujen piirteitä (Stenros & Sotamaa 2009). Kun aiemmin pelin oston yhteydessä suoritettiin kertamaksu, jonka jälkeen peliä pystyi pelaamaan niin kauan kuin itse halusi, on verkkoon syntynyt erilaisia kausimaksuihin perustuvia pelaamisen muotoja. Niissä pelaajan täytyy suorittaa uusi maksu aina tietyn aikajakson, kuten kuukauden, jälkeen, jotta pystyisi jatkamaan pelaamista. Näissä verkkopelaamisen muodoissa pelaajat eivät varsinaisesti panosta rahaa peliin siten, että voisivat voittaa niistä rahapalkintoja, mutta pelaamiseen liittyy silti piirteitä, jotka aiemmin ovat kuuluneet vain perinteisten rahapelien pariin.

Uudenlaiset pelien ja rahan yhteenliittymien muodot verkossa ovat jo sinänsä riittävä syy sille, että rahapelitutkimuksen ja muun pelitutkimuksen olisi syytä lähestyä toisiaan. Uusien pelien ja pelaamisen muotojen haltuun ottamiselle on tarjolla työkaluja molemmissa tutkimusperinteissä. Uusien verkkorahapelien ja muiden verkkopelien myötä yhä oleellisemmaksi on tullut tarkastella, millä tavoin itse pelaaminen ja pelin ulkopuolinen vuorovaikutus liittyvät toisiinsa. Itse pelaamisen lisäksi pelaajat toimivat erilaisilla peleihin liittyvillä foorumeilla niin verkossa kuin verkon ulkopuolella. Se, mitä tapahtuu pelissä, vaikuttaa pelin ulkopuoliseen toimintaan, ja toisin päin. Juuri tämän dynamiikan tarkastelemiseen on löydettävissä työkaluja rahapelitutkimuksen parista.

Myös perinteisempien rahapelaamisen muotojen tarkasteleminen rikastuu, kun niitä lähestytään eri teoriaperinteistä käsin. Rahapelien viehätystä on vaikea kokonaisvaltaisesti ymmärtää, jos huomioimatta jätetään itse pelin vetovoimatekijät, tai keskitytään vain peliin liittyvään rahaan. Yleisemmän pelitutkimuksen puolelta saa työkaluja niin vanhojen kuin uusien pelimuotojen tarkastelemiseen ja sen niiden seikkojen ymmärtämiseen, jotka tekevät myös rahapelaamisesta itsetarkoituksellista toimintaa.

Lähteet

- Aasved, Mikal (2003). *The Sociology of Gambling*. Springfield: Charles C Thomas Publisher, Ltd.
- Abt, Vicki & James F. Smith (1985). Ritual, Risk, and Reward: A Role Analysis of Race Track and Casino Encounters. *Journal of Gambling Behavior*, Vol. 1(1), Spring/Summer 1985, 64–75.
- Avery, Jacob (2009). Taking chances. The experience of gambling loss. *Ethnography*. Vol 10(4), 459–474.
- Aula, Inkeri (2009). Osallistuminen ja raha Bahian capoeira angolassa. Teoksessa Minna Ruckenstein & Timo Kallinen (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 142–156.
- Binde, Per (2009). *Gambling motivation and involvement. A review of social science research*. The Swedish National Institute of Public Health, 2009:20.
- Caillois, Robert (2001). *Man, Play and Games*. Käänt. Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois Press (ransk. alkuteos 1958).
- Falk, Pasi & Pasi Mäenpää (1997). *Lottomiljonäärit. Tutkimus suomalaisista lottovoittajista*. Tampere: Gaudeamus.
- Goffman, Erving (1967). *Where the action is. In Interaction Ritual*. New York: Patheon Books, 149–270.
- Goffman, Erving (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. New York: Harper and Row.
- Hirsto, Heidi (2009). Rahan seikkailut - sijoitusmarkkinoiden kulttuurisia jäsennyksiä. Teoksessa Minna Ruckenstein & Timo Kallinen (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 72–83.
- Huhh, Jun-Sok (2008). Culture and Business of PC Bangs in Korea. *Games and Culture* (3)1, 26–37.
- Huizinga, Johan (1984). *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurisen leikkiaineen määrittelemiseksi*. Porvoo: WSOY, (holl. alkuteos 1938).
- Hutchins, Brett (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New media and society* (10)6, 851–869.

Ilmonen, Kaj (2007). *Johan on markkinat. Kulutuksen sosiologista tarkastelua*. Tampere: Vastapaino.

Juul, Jesper (2005). *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

Kallinen, Timo & Minna Ruckenstein (2009). Johdanto: Raha ja sitä ohjaavat voimat. Teoksessa Timo Kallinen & Minna Ruckenstein (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 8–22.

Kinnunen, Jani (2010). *Verkkorahapelaamisen muodonmuutos*. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Raportti 12/2010.

Lehdonvirta, Vili (2009). Virtual item sales as a revenue model: identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic Commerce Research* (9)1, 97–113.

Lehtonen, Turo-Kimmo (1999). *Rahan vallassa. Ostoksilla käyminen ja markkinatalouden arki*. Helsinki: Tutkijaliitto.

Pyyhtinen, Olli (2009). Simmelin raha. Teoksessa Timo Kallinen & Minna Ruckenstein (toim.): *Rahan kulttuuri*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 58–69.

Reith, Gerda (1999). *The Age of Chance. Gambling and Western Culture*. London and New York: Routledge.

Reith, Gerda (2007). Situating Gambling Studies. Teoksessa Garry Smith, David C. Hodgins & Robert J. Williams. *Research and Measurement Issues in Gambling Studies*. London: Elsevier.

Salen, Katie & Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play. Game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Stenros, Jaakko, Markus Montola & Frans Mäyrä (2007). *Pervasive Games in Ludic Society*. FuturePlay 2007, November 15–17 2007. Toronto, Canada.

Simmel, Georg (1997) [1900]. *Rahan filosofia*. Doroga. Turku.

Stenros, Jaakko & Olli Sotamaa (2009). *Commoditization of Helping Players Play: Rise of the Service Paradigm. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009, 1–9.

Thompson, William N. (1998). Casinos de Juegos del Mundo: A Survey of World Gambling. *The Annals of The American Academy of Political and Social Science* 556, 11–21.

Zelizer, Viviana A. (1997). *The Social Meaning of Money: Pin money, paychecks, poor relief, and other currencies*. New York: Basic Books.

ARTIKKELI

Postmodernin pelimiehen todellisuus

Mediaetnografisia huomioita pokerista kulttuurisena ilmiönä

JUKKA JOUHKI
jukjouh@campus.jyu.fi

Tiivistelmä

Artikkeli perustuu pokerikulttuuria käsittelevän tutkimusprojektin synnyttämiin näkökulmiin ja ilmiön mediaetnografiseen havainnointiin. Artikkelin kohteena on pokerin fenomenologia ja siihen liittyvä kulttuurinen merkitysjärjestelmä netissä ja offline-maailmassa. Postmodernin kulttuurintutkimuksen keskustelun tukemana kirjoituksessa esitellään myös huomioita pokeriin liittyvästä mainonnasta, maskuliinisuudesta ja rahan merkityksestä. Pokerikulttuurin representaatioiden olemassaolon tapaa kommentoidaan viittaamalla muun muassa hyperreaalin käsitteeseen.

Asiasanat: nettipokeri, postmoderni, mediaetnografia, hyperreaali, kulttuurinen merkitysjärjestelmä, mieskuva

Abstract

The article is based on views generated by a research project focusing on poker culture as well as on observations made by implementing media ethnographical approach in examining the phenomenon. The article concentrates on the phenomenology and cultural system of meaning of poker in online and offline worlds. Supported by discussion within postmodern cultural studies, the article further presents observations of the advertising, masculinity and meaning of money related to poker. Moreover, the mode of existence of the representations of poker culture is commented by referring to the concept of hyperreal, among others.

Keywords: online poker, postmodern, media ethnography, hyperreal, cultural system of meaning, male image

Esipuhe: Kalsareissa pyöritettävä miljardibisnes

Miljoonat ihmiset pyörittävät miljardien dollareiden teollisuutta kalsareissaan, klikkaamalla hiirtä. Tämä netissä kilpaileva kansa ruokkii toinen toistaan ja ylitsevuotavaista infrastruktuuria, joka puolestaan tuottaa

superstruktuuria, ideologista ja mytologista kuvastoa. Tässä kuvastossa on sankaruutta ja jopa rahansa hävinnyt tuntee hävitessään olleensa soturi. Teollisuuden suuri taloudellinen arvo on vaatinut ottamaan käyttöön järeät mielikuvat, jotka vetoavat perusvietteihin. [...] Peli on fyysisesti ja visuaalisesti passiivinen, suorastaan monoliittinen ja vaatii vastapainoksi

värikkään, voimakkaan ideologisen, jopa yliampuvan kuvaston. Ylikompensaatiota. Mahdollisesti ironiaakin, mutta tässä tapauksessa korkeintaan hermostuneen naurun siivittämää kiusoittelua, jonka takana on usko siihen, että mytologia on totta. (Tutkimusmuistiinpanoja 2009-2010.)

Kuten refleksiivinen etnografia tutkijalta vaatii (Joy 2003, 314), olen pokerikulttuuria tutkiessani palannut yhä uudestaan muistiinpanojeni huomioihin tutkimuskohteesta ja omasta roolistani tutkijana. Kun aloin tutkia pokeria, huomasin sen ympärille — oli sitten kysymys kasinolla tai hiirellä pelattavasta pelistä — muodostuneen jonkinlaisen ulkopuolelta määritellyn moraalistaloudellisten merkitysten kompleksin, josta tutkijan on helppo tehdä kriittisiä, kritisoivia tai jopa tuomitsevia huomioita. Yhä vielä joudun muistuttamaan itseäni, että mielestäni pokeri on hieno peli ja mielenkiintoinen kulttuuri, sillä roolini akateemisessa kulttuurissa houkuttelee minut näkemään pelin ongelmälähtöisesti. ”Pokeri on peli joka aiheuttaa riippuvuutta” on se fenomenologinen latausliike, joka on virittänyt akateemisen norsupyssyn. Lähes kaikki muu pokerista on jäänyt tutkimatta. Addiktio on kuitenkin vain pieni osa pokerikulttuuria, ja suuri enemmistö pelaakin pokeria harmittomaksi huvikseen kuten mitä tahansa muuta peliä.

Kun ihmiset pelaavat ihmisiä vastaan pokeria, on menestyksessä pitemmän päälle kysymys taidosta, vaikka yksittäinen peli sisältääkin suuren määrän onnea (Purdy 2005, 1-6; Arnold 2003, 114-127). Sosiokulttuurisena ilmiönä nettipokeri vaatii tutkimukselta monenlaisia lähestymistapoja. Se voidaan nähdä pelinä, uhkapelin muotona, työnä tai laajempana kulttuurisena ilmiönä, joskin yleiset asenteet nettipokeria kohtaan ovat yksinkertaistuneet asemasodaksi, jossa harmittoman harrastuksen retoriikka kohtaa moraalisemman äänen, joka painottaa riippuvuutta, riistoa ja rahanmenoa. (Ks. esim. Svardsjö ym. 2008, 13; Schwartz 2007, 447-494; Kinnunen & Paloheimo 2007.)

Toki pokerikulttuurin uusintama mielikuvasto esittää, kuinka suuret pelaajat liikuttelevat suuria rahamääriä elääkseen tai tuhlatakseen ja pienet pelaajat hankkivat pientä jännitystä arjen symboliseksi vastakohtaksi. Pokeria pelaavat ammattilaiset, harrastelijat sekä uusi ja vanha media luovat kiehtovaa

kansanperinnettä, jossa on neroja, kettuja ja häviäjiä. Mainonta käyttää hyväkseen ja luo pokerikulttuurin sankaritarinoita ja pelimiehen diskurssia, seksuaalisen vetovoiman merkitystä unohtamatta. Mainonnan viestin kuulee lähes heti aukaistessaan pokerilehden tai -sivuston: rohkea pelaaminen dynaamisessa ja jännittävässä ympäristössä pitää miehiset vaistot hereillä. Pokerikulttuurin rajapinnalla sen sijaan kuuluu vastadiskurssi, joka moraalisen paniikin avulla pyrkii rajoittamaan kasinoiden ja kyberavaruuden turmiolantommeja, hyvinvointiyhteiskunnan liminaalitulissa liikkuvia hahmoja, joiden toiminta on vastoin perinteistä työnteon, vastuullisuuden ja perhearvojen ihanteita.

Pokerissa pitkäaikainen menestys vaatii paljon taitoa, mutta tuuripelaamisella häviäminenkin voi olla jännittävänä kokemuksena menetetyn rahan arvoista. Kysymys on shakkiin verrattavissa olevasta älypelistä; erotuksena pokerikulttuuriin rakentunut kompleksinen ideologinen merkitysjärjestelmä, jolla pelaajiin vedotaan, voimakkaasti. Jostain syystä shakinpelaajia ei koskaan esitetä maskuliinisina, vauraina, taistelevina sankareina. Sen sijaan pokerikulttuurin hyperreaalissa mediamailmassa pelaajat ovat mustiin pukeutuneita miehiä, jotka tyylikkäästi ja vakavina puntaroivat vaihtoehtojaan hienostuneessa pokeripöydässä. Toisessa maailmassa, joka on mainosten laimennettu versio ja kulttuurisen hierarkian huipulla sijaitsevan livepokerin varjo, he istuvat kalsareissaan tietokoneella pelaamassa nettipokeria. Juuri nettipokerin pelaajat ovat pokerikulttuurin hiljainen enemmistö. Pokeri on lähtöisin fyysisestä maailmasta ja vaikka sen massakulttuuri sijaitsee nykyään netissä, on niin sanotun fyysisen maailman livepokeri ja sen symbolit, joita mainokset esittävät, pokerin utopia ja samalla sen ”oikea” todellisuus. (Vrt. Terashima 2001.)

Tässä tekstissä esittämäni huomioidut ovat kummunneet enimmäkseen pokerimedian — lehdistön ja Internetin — luennastani. Pääteemoikseni nousevat raha, mainonta ja miehisuus, jotka ovat oleellisia elementtejä niin *live*- kuin *online*-maailmaan sijoittuvan pokerikulttuurin rakentumisessa. Tekstini ei ole niinkään tutkimus kuin tutkielma, koska sen tarkoitus on esseistisesti ja ehkä poleemisestikin esittää pokerikulttuuriin liittyviä huomioita, joita olen tehnyt tutkimusprojektini aikana. Tässä mielessä lähestymistapani on postmodernia etnografiaa kuten Dickens ja Fontana (1994, 214) sitä kuvailevat: tulkitsevaa, kokeellista ja toivon mukaan



Pokerimaailmaa.

(Vasen kuva: Poker Magazine Finland 3/2009, 12)

oivaltavaa. Postmoderni ei kuvaa pelkästään lähestymistapaani pokeriin, vaan myös näkemystäni pokerista. Teoreettisemmalla tasolla yritänkin kuljettaa huomioitteni taustalla ajatusta pokerista lähes täydellisenä esimerkkinä postmodernista ilmiöstä (ks. esim. Best & Kellner 1997, 20-21; Kline ym. 2003, 61), minkä vuoksi tekstini ajoittain nojaa suuntauksen kiisteltyn hahmoon, Jean Baudrillardiin. Kiteytettynä tutkimustehtäväni tai lähestymistapani voisi muotoilla kysymyksenä: "Mitä merkityksen tiivistymiä voi tarkastella postmodernin pokerikulttuurin olennaisina osina?" Tiedostaen sen, että kysymykseen voi vastata mielekkäästi ja jopa luotettavamminkin vahvemmin strukturoituja metodeja käyttäen, näen kuten Clyde Kluckhohn (Barfieldin 1997, 19 mukaan; ks. myös Rapport & Overing 2000, 140 ja Znamenski 2004, xlv) "holistisen, kontrolloidun impressionismin" olevan heuristinen etu, mutta toisaalta vain yksi monista mahdollisuuksista tarkastella kysymystä.

Postmoderni, pokeri, raha

Tärkeintä pokerissa on pelaaminen. Mikään ei korvaa pelikokemusta ja sen tuomaa terävää psykologista pelisilmää ja kykyä manipuloida vastustajia. Erittäin tärkeää onkin peukaloiden pyörittelyn ja "uskallanko - enkö uskalla" pohdiskelujen sijaan hypätä suoraan mukaan. ("Näin nettipokerin pelaaminen aloitetaan", Nettipokeri.info)

Pokerissa pelivälineenä toimii raha. Pokerinpelaajat ovat tottuneita käyttämään pelimerkkejään myös pelipöytien ulkopuolella ja ovat halukkaita panostamaan tyyliinsä. (Mediatiedot: Poker Magazine 2010.)

Nettipokerista ja erityisesti Texas Hold'emista on nopeasti tullut suosittua ajankulua ja jopa ammatti monelle. Peli on kehittynyt omalaatuiseksi kulttuuriksi, jolla on erityinen slanginsa, kuvallinen kerrontatapsansa, kansanperinteensä ja hierarkisoitunut yhteisönsä. Online-pokeri on myös elämysyhteiskunnassa elävän nuoren miehen peli. Pokerista tekee postmodernien ilmiöiden paraatiesimerkin se, kuinka teknologia, työ ja leikki yhdistyvät siinä. Lisäksi nettipokeri sijaitsee virtuaaliavaruudessa (pelikenttä) ja fyysisessä maailmassa (resurssit, pelaajat), ja yhteisön jäsenet ovat tietynlaisia digitaalisia nomadeja (Patokorpi 2006, 102-105), jotka päätyvät ajoittain nettipokerin maailmaan, kiertävät siellä kiertävät eri resurssien lähteitä (pelihuoneet) ja etsivät itselleen sopivaa (taso, panokset) laidunnusalueita tai metsästysmaata.

Pokeri, jota pitkään pidettiin uhkapelinä, on tullut suosituksi, hyväksytymäksi ja jopa kunnioitetuksi harrastukseksi, jota nykyään kutsutaankin raha- tai taitopeliksi. Moraalisena ilmiönä pokeri liikkuu arvomaailman vaihtelevassa virrassa, ja esimerkiksi Suomen hallitus on suhtautunut siihen kuten alkoholiin: kieltoain kautta kontrolloituun monopoliin. Kriminaalisuuden rajapinnassa liikkuvat ilmiöt, kuten pokerikin on perinteisesti nähty olevan, ovatkin luonnoltaan erittäin dynaamisia kulttuurisia rakenteita, jotka reagoivat herkästi yhteiskunnallisen kontekstin muutoksiin. Ympäristö vaikuttaa huomattavasti tällaisiin moraaliarvoltaan merkittäviin ilmiöihin ja sitä myöten myös lakiteksteihin. (Vrt. Rie 2007; Room 1984; Sulkunen ym. 2004.)

Pokerikulttuurin rajoilla onkin meneillään alati päivittyvä uudelleenmäärittely

tai diskursiivinen alhaisen intensiteetin taistelu (vrt. Hughson ym. 2005, 126–127), jossa pokerin moraalista on erilaisia, hegemonisia ja vastahegemonisia versioita (ks. esim. Herkenrathin 2007, 188 tai Griffiths ym. 2009, 187–193). Pokerinkieltäjät luottavat dogmaattiseen kansanperinteeseen ja vastustavat uhkapelin vulgaarisuutta, vedoten taloudelliseen järjestykseen, perhearvoihin ja visoihin riippuvuusongelmasta. He haluavat rajoittaa erityisesti nuorten ajellehtimistä kyberavaruudessa ja kesyttää ne villit, jotka liikkuvat järjestäytyneen valtion moraalissa liminaalitulassaan. (Vrt. Yoon 2006, 754–756; ks. myös Leppälahti 2003; Livingstone 2003, 1–29; Aldama 2000, 596.) Pokerin kannattajat vetoavat yksilönvapauteen, itsemääräämisoikeuteen ja vetävät analogioita pokerin ja urheilun, harrastusten tai ammattien välillä. Lopulta pokerin määrittely (onko se taito-, raha- vai uhkapeli) ja sen vastaanotto riippuu muutostilassa olevista kulttuuristaloudellisista muodostelmista, jotka määrittävät yhteiskunnan kelluvia arvoja (vrt. Mears 2008, 432). Toisin sanoen pokerikulttuuri niin kuin muutkin kulttuuriset muodostelmat liikkuvat ja muuttuvat ajan hengen mukaisesti. Pokerikulttuurin sisällä ei kuitenkaan ole eettisiä ongelmia. Säännöt ovat hyvin selkeät: voitot tai häviöt.

Postmodernismin kentällä nettipokerin voisi sijoittaa andersonilaisen kuvitellun yhteisön kategoriaan (Anderson 1994; Karyda & Kokolakis 2009, 255), jolle hyvinkin moderni tai jopa esimoderni protestanttinen työetiikka on, yllättäen, hyvin merkittävä asia. Vaikka pokerimytologia korostaa huimia pika-voittoja, painottaa se samalla jaksamisen, puurtamisen ja kovan työn arvoa. Pokerisankarit ovat ehkä huiman rikkaita, mutta kysymys ei ole onnesta, vaan suorastaan kristillisen pieteettisestä työstä, jossa on mukana ripaus siunausta. Tässä kulttuurissa raha on saanut tietynlaisen metaideaalisen muodon. Se ei ole (pelkästään) aineellisen arvon väline, vaan pokeritaidon mitta. Paradoksaalisesti, rahalla ei mitata rahalla mitattavaa arvoa, vaan sankaruutta. Sanoetaan, että raha menettää merkityksensä, kun sitä on tarpeeksi, mutta pokerissa raha vain *muuttaa* merkitystään. Harrastelijanettipelaajat saattavat huomata tienaaavansa toivottua taskurahaa tai menettävänsä sitä ravintolaillan verran, mutta kun siirrytään isojen kalojen pariin, kun pelimerkit alkavat todella merkitä jotain enemmän kuin rahaa ja kun pelimerkeistä tulee moderni fetissi

(ks. Jouhki 2009, 145), rahasta tulee *superarvo*.

Pokerikulttuurissa ja siitä viestittävässä mediassa raha kokee tietynlaisen *emergenssin*, jossa objektin silkka määrä saa aikaan laadullisia muutoksia objektissa (Holland 1998, 1–10). Rahan superarvolle ostovoima on enää toissijainen ilmiö, koska rahan tehtäväksi tulee paikantaa omistajansa läheisyys pokerikulttuurin tiivistyneeseen ytimeen (vrt. Haviland ym. 2008, 157–158; Hegeman 1999, 63). Tosin pelaajat itse korostavat usein, kuinka vähän raha merkitsee heille ja kuinka heitä kiinnostaa vain taistelu. Itse peliaktissa rahan representaatio, freudilaisittain mielenkiintoinen pelimerkkipino, on myös pokerikulttuurin keskeistä kuvastoa. Silläkin riskillä, että huomio kuulostaa naiivilta: pinon koolla on väliä ja pelimerkkien fetissoitunut merkitys on suuri. Itse pelissä pelimerkkipinoa hypistellään kuin talismaania (vrt. Brown & Williamson 2007, 46) ja suureen kokoon kasvanut pino symboloi omistajalleen suurta menestystä, puhumattakaan lukuisten



Pino kuvaa rahaa ja kääntäen matkaa pokerin hegemoniseen ytimeen. Kuvan pinossa lukee englanniksi ”Pelimerkit voivat olla linnoitus, työkalu tai ansa.”

(Poker Magazine Finland, 5/2009, 3)

pinojen tai pelimerkkikasan (jonka voittaja kahmii itselleen) vetovoimasta.

Tällainen pelikäytännön eksessi eli liioittelu (ks. esim. Hietala 2007) on myös yleisemmällä tasolla pokerikulttuurin ihanteille ominaista. Kulttuurin saturoiminen rahalla ja sen runsas, ylenmääräinen ja häpeilemätön käyttö näyttää kertovan siitä kuinka vähäpätöinen rahan konventionaalinen merkitys on. Vanhahava termi ilmiölle on kerskakulutus tai antropologian klassikoissa intiaanien *Potlach*-juhla, jossa resurssien teatraalinen haaskaus on eräänlainen kollektiivisen identiteetin vahvistustoimi naapuriyhteisöjä ja ulkomaailmaa vastaan (Kroeber & Waterman 1931, 332; Jonaitis 1996).

Paradoksaalisesti media käsittelee pelaajien ostamia tuotteita ja niiden hintoja sekä yleistä kontekstia sekä kertoo, kuinka vähän raha pelaajille merkitsee. Arkipäiväisen rahan vähäisen merkityksen retorinen korostaminen itse asiassa lisääkin sen merkitystä. Jos rahalla ei oikeasti olisi mitään merkitystä, siitä ei puhuttaisi mitään. Mutta raha, super- tai normaali, on välttämättä merkityksellistä ja *merkillistä*. Se tekee pelin mielekkääksi ja se on ideologinen liima, joka pitää koossa koko kulttuurista rakennelmaa. Lienee selvää, että ilman rahaa pokeripeli ei synnyttäisi läheskään samanlaista motivaatiota pelaajien keskuudessa eikä varsinkaan synnyttäisi ympärilleen niin rikasta mediakuvastoa. Pokerin maailma on kulttuurinen merkitysjärjestelmä, jossa ansaitseminen muistuttaa käsitteen suomenkielistä alkujuurta, ansaan saattamista, ja työnteko muuttuu hetkittäiseksi darvinistiseksi elämysmatkaksi. Se on peliä, työtä ja huvia, jossa ovelimmat voittavat ja miehet kamppailevat kunniaa. Siitä pitää huolen mainonnan mytologia.

Mytologian mainostaminen offline/online

The secret affinity between gambling and the desert: the intensity of gambling reinforced by the presence of the desert surrounding the town. The air-conditioned freshness of the gaming rooms, as opposed to the radiant heat outside. The challenge of all the artificial lights to the violence of the sun rays. Night of gambling sunlit on all sides; the glittering darkness of these rooms in the middle of the desert. Gambling itself is a desert



Pokeriammattilaisen kalliit kädet.

Poker Magazine Finland, 4/2009, s. 35

form, inhuman, uncultured, initiatory, a challenge to the natural economy a strict limit and stops abruptly; its boundaries are exact, its passion knows no confusion. Neither the desert nor gambling are open areas; their spaces are finite and concentric, increasing in intensity toward the interior, toward a central point, be it the spirit of gambling or the heart of the desert - a privileged, immemorial space, where things lose their shadow, where money loses its value, and where the extreme rarity of traces of what signals to us there leads men to seek the instantaneity of wealth. (Baudrillard 1992, 127.)

Jean Baudrillard kuvailee yllä Las Vegasia, uhkapelin ja samalla pokerin mekkaa. Kuvauksesta huokuu Baudrillardin viehtymys paikan keinotekoisuuteen ja uhkapelikulttuurin erikoisen "luonnottomaan" olemukseen taloudellisena systeeminä. Vaikka netissä pelattava pokeri on, fyysisesti, tietokoneen ääressä istumista ja tapahtumana hyvinkin erilaista verrattuna livepokeriin, ammentaa kummankin kulttuurinen repertuaari samasta lähteestä. Myyttinen Las Vegas on molempien ihannekohde, ja lasvegasmaisuutta uusinnetaan kummankin alakulttuurinmetaforissa ja diskursseissa.

Käytännössä, teknisesti ja sosiaalisesti, live- ja nettipokeri ovat silti hyvin eri-

laisia ilmiöitä erilaisine jäsenkuntineen, vaikka lukuisilla alueilla ne limittyvät, jakavat ja — käyttäkseni systeemisempää termiä — interpenetroituvat (ks. esim. Bausch 2001, 197–200; Luhmann 1995, 210–254). Siksi onkin mielenkiintoista ja kahden alakulttuurin gramscilaista hegemoniabalanssia (Barker 2008, 68) tai sen puutetta kuvaavaa, että nettipokerimainoksissa ei kuitenkaan ole ollenkaan nettipokeria. Livepokerin kulttuurinen valta onkin niin voimakas, traditio pitkä ja diskursiivinen muodostelma (Foucault 2007, 130) niin laaja, että nettipokeri ei ainakaan vielä pysy hengissä ilman edustuksellista napanuoraa livepokeriin. Hegemonia näkyy myös Internetin ulkopuolella pelattavasta pokerista käytetyssä termissä, livepokeri, vaikka nettipokeri on aivan yhtä *liveä*.

Vaikkavirtuaalikasinot on rakennettu ykkösistä ja nolista, ne ovat silti kasinoita ja niissä on pokeripöytiä, pelimerkkipinoja, iltapukuja, hämyisiä huoneita, kultaa ja kimallusta. Elävät livepokerisankarit lainaavat karismaansa antaakseen lihaa ja luuta digitaalisen pelisaitin ympärille. Olisi mainostamisen itsemurha, jos mainoksessa kuvattaisiin tietokoneensa ääressä istuva mies, joka pitää hiirtä kädessään, huolimatta kaikista miljoonista, jotka hän on tienannut sitä tehdessään. Offline on siis yhä online-pokerin autenttisuuden lähde (vrt. Vannini 2008, 229; Wang



Nettipokerimainoksissa autenttisuuden takaa maskuliinisen sankarin edustama fyysisen maailman pokeri.

(Poker Magazine Finland, 1/2009, 4–5)

2004, 219–221) ja utooppinen päätepiste. Online-pokeri eli pokerikulttuurin arki ja vaatimattomampi todellisuus sijaitsee lähteen ja päätepisteen välillä ja vaikka se on pokerikulttuurin suuri enemmistö, se on kulttuurisesti tietynlaisessa liminaalitulassa, tyhjä joukko, johon on lainautunut fyysisen maailman ominaisuuksia.

Online-pokeri on kompleksinen merkitysjärjestelmä, jonka representaatiot ovat avain sen ymmärtämiseen. Itse asiassa kulttuurin määritelmästä riippuen voidaan jopa sanoa, että kulttuuri on olemassa nimenomaan representaatioissaan (ks. esim. Bonnemaison 2005, 80; Van Dyne 2000, 188). Kulttuuria voidaan representoida monilla tavoilla ja foorumeilla, mutta mainostaminen on yksi tiivistetyimmistä. Se johtaa suoraan pokerin kulttuuriseen ytimeen. Tai jälleen, ehkä mainostaminen on näkökulmasta riippuen *itse ydintä*. Pokeri voidaan myös nähdä merkitysjärjestelmänä (Spradley & McCurdy 1975, 106; Nanda 1994, 55), joka koostuu elementeistä, joita ylläpitää erityinen diskurssi. Erityisesti, muttei pelkästään, mainosten kohdalla tuohon diskurssiin liittyy promootionaalinen viesti. Tosin Baudrillardia soveltaen pokerikulttuurissa mainostaminen ei ole yksinkertaisesti jotain, joka kertoo tai tiedottaa tuosta järjestelmästä, vaan mainostaminen on näkökulman mukaan erottamaton osa tuota järjestelmää. (Vrt. Baudrillard 2005, 178.)

Konventionaalisempi lähestymistapa mainontaan kulttuurin tuotteena ja merkityksen kantajana esittää pokerin mainoskuvat suurena voimana, joka saa sosiokulttuurisen ympäristönsä normit heijastumaan ja ehkä vahvistaa niitä. (vrt. Schroeder & Zwick 2004, 45). Postmoderni lähestymistapa sen sijaan näkee pokerin mainostamisen toteemisena traditiona tai eräänlaisena kansanäänestyksenä, jossa pokerinkuluttajat kampanjoivat itsensä puolesta ja osoittavat suosiota itselleen yhä uudelleen (vrt. Baudrillard 2005, 198). Koska pokerilehtien mainokset voivat sisältää vain rajatun määrän informaatiota tai konnotaatiota, niille sallitaan eräänlainen pikakirjoitustyyli (Rubin & Sander 1991, 15), jolla ne uusintavat stereotyyppiä kuvia, joiden semanttinen resoluutio on pieni ja jotka turvautuvat mytologiaan kompensoidakseen informaation rajattua määrää (ks. myös Romaine 1999, 253).

Huolimatta siitä, kuinka merkittävä tekijä mainostaminen on pokerikulttuurin uusintajana tai onko se kulttuuria luova vai heijastava tekijä, on selvää, että se korreloi yhteiskunnan arvojen, uskomusten ja tyylien kanssa sekä heijastaa sen tilaa.



Mainoksissa kansa juhlii itseään.
(Poker Magazine Finland, 3/2009, 19)

Huolimatta myös siitä, että mainokset ovat hyvin valikoivia ja siten joko liioittelevat tai piilottavat joitain kulttuurisia elementtejä, ne muuttuvat ympäröivän yhteiskunnan myötä. Toisin sanoen pokerin mainostaminen ei voi mennä lii-
kaa vastavirtaan yhteiskunnan suhteen. (Wiles ym. 1995, 36–37.) Päinvastoin, se tuntuukin menevät pitkälle ylävirtaan, traditionaalisten arvojen lähteille. Tämä ilmenee varsinkin mainosten suhtautumisessa sukupuoleen.

Pokerimainos ei kerro niinkään minkä tuotteen katsoja ostaa, jos vastaa mainoksen pyyntöön. Mainos kertoo hänelle, mitä hän tuotteen kautta kuluttaa, mitä on tavarankäytön ja, minkä idean ilmenemismuoto tuote on. Pokerimainonta on miltei puhdasta konnotaatiota ja vaikka se varmasti jossain määrin lisää myyntiä, sen merkittävin ominaisuus ei liity pokerin kulutukseen. Mainoksen tehtävä on olla itse kulutettavana objektina. Pokerimainosten ideologiset viestit siis

kertovat meille pokerin elementeistä, mutta ne eivät juuri koskaan selitä noita elementtejä käytännön näkökulmasta. Ne viittaavat poissaolevaan maailmaan ja, kirjaimellisesti, eivät ole muuta kuin kartta tai legenda, jonka päätarkoituksena on tulla luetuksi. Toisin sanoen mainonta keskittyy objektia ympäröiviin toiveisiin, ja tämän objektin se naamioi yhtä paljon kuin paljastaa. (Vrt. Baudrillard 2005, 178–192.)

Pokerissa käytetään julkisuuden hahmoja edustamaan pokerin arvoa ja sitä ympäröivää kulttuuria. Yleensä mainoksissa promoottori-julkikset ovat laulajia, filmitähtiä, urheilijoita tai muita populaarikulttuurin hahmoja ja antavat kokijoilleen mahdollisuuden identifioitua eliitin kanssa ja lainaavat tuotteelle karismansa, josta ikään kuin tuotteen kautta siirtyy osa myös kuluttajalle (Basil & Brown 2004, 167–169). Pokerissa julkkismainostajat ovat pelin mestareita ja vähintäänkin pelaavia kuuluisuuksia. Pokerimiehet tarkastelevat näitä miehiä ja heidän olemuksensa antaa lukijalle ohjeita maskuliiniseen identiteettiin. He ovat pokeriuden huippua, jolla pokerin arvo ja kulttuuri tiivistyy. (Ks. Steinman 1992; Gauntlett 2002, 152–180; Nixon 1997, 324.)



Pokerikulttuurin ytimessä.
(Poker Magazine Finland, 2/2009, 12)

Kun lehtien mainoksia lukee tarkasti (ks. esim. Poker Magazine Finland 2009 vuosikerta) näkee niissä yllättävän paljon yhteneväisyyksiä. Suurin osa tarkasti suunnitelluissa ja taidokkaasti lavastetuissa pokeria käsittelevissä mainoksista sisältää seuraavat elementit: keskiössä on mies, joka on vakava, pokerimestari, pukeutunut mustaan ja hänen habituksensa on mustaa tai tummaa taustaa vasten. Kuten mainoksissa ylipäättään, pokerikulttuurin ydintä edustavan mieshahmon ei tule hymyillä (ks. myös Lucas 2010). Aineistoni mukaan hymyileviä ihmisiä pokerimainoksissa ovat miestä tukevat naiset tai pokerimestarinaiset. Toisinaan myös miehet, jotka ovat harrastelijoita, voivat hymyillä. Lavastetussa mainoksessa pokerimestarimies hymyilee ainoastaan, jos hän on juuri voittanut. Jos kysymyksessä on lavastamaton, pokeripöydän ulkopuolella otettu kuva, josta on tehty mainos, pokerimestarimieskin voi hymyillä. Tällöin hän ei olekaan pokerikulttuurin ytimessä eikä hänen habituksensa tarkoituksena ole ilmaista tuon ytimen atmosfääriä niin kuin tarkasti lavastetuissa mainoksissa.



Pokerimies ei hymyile.
(Poker Magazine Finland, 5/2009, 89)

Loppusanat: pelimiehen ontologia

Yksi lehden numero käyty läpi. Pokeri ei ole pelkästään miesten maailma. Juttu pokeriturnauksesta Manilassa, jossa "naispelaajia oli mukana runsaasti". Naispelaajista kuvia, mutta ei kuvauksia. Kuissa naiset enimmäkseen statistien roolissa, yhdessä pokeritytöt ympäröivät pokerimestareita kuin formulatyttöt ajajia. Kuvateksti: "Manila on viimeinen pysäkki ennen paratiisia." Toinen juttu, Uudesta Seelannista: 13 henkilökuva, joista naisia kuudessa. Näistä neljässä supporting-rooleissa, kaunottaria valmiina tarjoilemaan drinkkejä, pokerimestari poseeraa bikinityttöjen keskellä, nainen hieroo pokerinpelaajan hartioita, yhden pelaajan takana naiset kannustavat lippuja heiluttaen. Naisista ei kerrota jutussa.

Pokerikuvasto on siis hyvin miesvoittoista, mutta ei kuitenkaan välttämättä kovin seksististä. Toisinaan näyttää siltä, että pokerikulttuurissa miehin dominanssi on niin suurta, että mainoksissa ei edes tarvitse kuvata tyypillistä "vahva mies–palkintonainen"-asetelmaa. Mies, joka on ammattilainen sekä kykenevä taistelemaan toisia miehiä vastaan ja kartuttamaan samalla omaisuuttaan, on kuin toimintaelokuvien mieshahmo, joka ei tarvitse romanttista aisaparia todistaakseen vetovoimaansa, toisin kuin monissa muissa miehille suunnatuissa mainoksissa (de Mooij'in 2009, 272 mukaan). Seksuaalinen valta oletetaan, eikä sitä tarvitse kuvata. Ehkä myös traditionaalinen, stereotyyppinen miesvalta-asetelma, jossa nainen on palvelevassa roolissa, olisi liian korni ja karkea pokerinpelaajayleisölle. Mainoskuvasto muistuttaakin *Kummisetä*-elokuvan mieskuvastoa, jossa naisille ei juuri ole paikkaa, jossa (soveltaakseni Kari Hotakaista 1999) vakavat miehet puhuvat toisilleen vakavista asioista.

Mutta kuinka pokerinpelaaja ja tämän maskuliinisuus ovat olemassa? Mikä on rakenteen ontologia? Onko pokerisankarin representaatio niin ylilyövä, että sen täytyy olla ironiaa? Onko esimerkiksi nettipokeri, joka on pokerikulttuurin arki ja massa, fyysisesti niin epämaskuliinista ja epäherooista hiiren näpyttelyä, että sen representaatio välttämättä ylikompensoi sitä? Vai onko pokerimiehisyyden jonkinlainen *hyperreaali* miehisyysolomuoto (ks. esim. Grace 2000, 212)? Samalla tavalla kuin pornoelokuvien aktit ovat arkisen seksin ylittodellinen versio, hyvin hoidettu puutarha luonnon hyperreaali vastine, muovikuusi täydellisempi kuin

mikään ”luonnollinen” joulukuusi luonnosta tai ammattilaisurheilijat eräänlaisia yli-ihmisiä, voidaan nähdä, että pokerikulttuurin maskuliinisuus on hyperreaaliksi tiivistynyt kulttuurinen elementti (vrt. Eco 1990). Tästä ylitodellisuuden lähteestä kulttuurin yksittäisen jäsenet voivat nauttia haluamansa annoksen, ikään kuin sekoittaa sen mehutiivisteeseen tapaan omaan arkipäiväänsä. Mehutiivistettäkään ei tule juoda sellaisenaan, vaan se pitää ”vesittää” ennen kuin sen nauttiminen on mielekästä. Jotkut tarvitsevat enemmän tiivistettä, jotkut vähemmän: kaikille tarpeensa mukaan. Ehkä kuvasto on kuitenkin samalla ironista tai, postmodernin sen salliessa, kuvasto voidaan halutessa *nähdä* ironisena. Ironia ei kuitenkaan tee pokerikulttuurin arvoista olemattomia, sillä ironiakin mahdollistaa voimakkaiden fantasioiden ja hyperreaalien elementtien kuvailemisen. Ei edes ironia salli perinteisten sukupuoliroolien kyseenalaistamista, niiden vaihtamisesta puhumattakaan, ja jos ironiaa on liikaa, se muuttuu kyynisyydeksi (Jackson ym. 2001, 8). Vaikka pokerimiehet ovat kivikasvoisia tai kieli poskessa, heidän intohimonsa ei salli kyynisyyttä.

Sen sijaan pelimiehen suhde rahaan kaihtaa täysin ironiaa. Raha otetaan tosissaan pokerinpelaamisen joka tasolla, netissä ja livenä. Pokerissa ei pelata napeilla eikä sijoitusta mitata pisteillä, vaan peliin sijoitetaan todellista vaihdon välinettä, jota vastaavasti voitetaan tai hävitään. Luonnollisesti eri pelaajat antavat rahalle erilaisia limittäin meneviä merkityksiä: palkka, taskuraha, kompetenssi, sankaruus, himo, menetys, jännitys; mutta siinä mielessä pokeri on todellinen rahapeli, että ilman rahaa pokeri käytännössä kuihtuisi lähes olemattomiin ja menettäisi kaiken kiehtovuutensa. Monet pokerikulttuurin kriitikot näkevätkin rahan merkityksen kertovan itse pelin, vaikkapa Texas Hold’emin, tylsyydestä. Kukapa lottoaisikaan, jos siitä ei voisi saada rahaa? Mutta voisiko asia olla päinvastoin: Onko pokeri pelinä niin kiehtova yhdistelmä taitoa ja tuuria, että se on saanut synnytettyä miljardiluokan itseriittoisen taloudellisen järjestelmän? Uskallan sanoa, että esimerkiksi shakki on strategisesti ja älyllisesti vaativampi peli, mutta rahallisesti epäkiinnostava juuri sen vuoksi, että siinä ei ole ripaustakaan uhkapeliä.

Pokerin historia on erikoinen genealogia, joka alkaa villinlännen saluunoista ja päättyy virtuaalimaailmaan. Leppoisa cowboyden sikarinpolton ohessa tapah-

tunut kortinlätkintä on päätynyt yhtä leppoisaan koti-isän lastenhoidon ohessa tapahtuvaan kortinklikkailuun. Tai jos pokerin näkee holistisen negatiivisena ilmiönä, peli on siirtynyt lainsuojattomien korttihuijareiden viinanhuuruisista ampumavälikohtauksista vaarallisen addiktoivaan Rush Pokeriin, lähes pako-nopeudella tapahtuvaan (vrt. Virilio 1998) ”pokerin crackiin”. Näkemyksensä ja pelikenttensä voi kukin valita niin kuin haluaa. ”Yleinen mielipide” pokerista on lopulta hegemoninen versio, joka koostuu kriittisestä ja tarpeeksi kovaäänisestä massasta moraalisia kannanottoja. Näki asian sitten leikkisästi tai moraalisen paniikin vallassa, ulkoapäin määritelty pokerin moraalinen arvo on parantunut siksi, että peliä on pelattu enemmän.

Suomen valtiokin on juuri valinnut kannakseen nettipokerin nostamisen moraalisesta varjosta, prostituution ja mietojen huumeiden keskuudesta, lähes alkoholinkulutuksen veroiseksi yhteiskuntakelpoiseksi vapaa-ajan vietoksi ja tarjoaa yksinoikeudella nettipokeria suomalaisille. Sen sijaan, että pyytäisin lukijaa nyt pohtimaan, kuinka monta erilaista moraalista näkökulmaa vaikkapa RAY:n tarjoamaan nettipokeriin voi luoda, rohkaisisin häntä miettimään, kuinka monella eri tavalla tuota monisäikeistä ilmiötä voi tutkia ja tulkita avatakseen uusia keskusteluja aivan liian suppean ja vähäisen puheen aiheena olevaan pelimiehen todellisuuteen.

Lähteet

MEDIATIEDOT

Poker Magazine (2010). Saatavissa http://www.pokermagazine.fi/doc/Pokeri_mediatiedot.2010.pdf. Luettu 13.1.2010.

Poker Magazine Finland. Järvenpää: NTS Communications Ltd.

INTERNET-SIVUSTOT

Näin nettipokerin pelaaminen aloitetaan, Nettipokeri.info. Saatavissa <http://nettipokeri.info/pelaamisen-aloittaminen>. Luettu 2.3.2009.

TUTKIMUSMUISTIINPANOT

Tutkimusmuistiinpanoja (2009-2010). Kirjoittajan henkilökohtaiset muistiinpanot. Julkaisematon, aineisto tekijän hallussa.

KIRJALLISUUS

Aldama, Frederick Luis (2000). Ethnoqueer rearchitexturing of metropolitan space. *Nepantla: Views from South* 1:3, 581–604.

Anderson, Benedict (1994). *Imagined communities*. Lontoo: Verso.

Karyda, Maria & Spyros Kokolakis (2008). Privacy perceptions among members of online communities. Teoksessa Alessandro Acquisti, Stefanos Gritzalis, Costas Lambrinoudakis & Sabrina De Capitani di Vimercati (toim.): *Digital privacy: Theory, technologies, and practices*.

Oxford: Taylor & Francis, 253–266.

Arnold, Peter (2003). *How to play poker*. Lontoo: Octopus Publishing Group.

Barfield, Thomas (1997). *The dictionary of anthropology*. Hoboken: Wiley-Blackwell.

Barker, Chris (2008). *Cultural studies: theory and practice*. Thousand Oaks: Sage.

Basil, Michael D. & William J. Brown (2004). Magic Johnson and Mark McGwire: The Power of identification with sports celebrities. Teoksessa Lynn R. Kahle & Chris Riley (toim.). *Sports marketing and the psychology of marketing Communication*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 159–174.

Baudrillard, Jean (1992). *America*. Käänt. Chris Turner. Lontoo: Verso (ransk. alkuteos 1986).

Baudrillard, Jean (2005). *The System of objects*. Käänt. James Benedict. Lontoo: Verso (ransk. alkuteos 1968).

Bausch, Kenneth C. (2001). *The emerging consensus in social systems theory*. New York: Springer.

Bell, Daniel. M. (2003). *Liberation theology after the end of history: The refusal to cease suffering*. Lontoo: Routledge.

Best, Steven & Douglas Kellner (1997). *The postmodern turn*. New York: Guilford Press.

Bonnemaison, Joël (2005). *Culture and space. Conceiving a new cultural geography*. Käänt. Josée Pénot-Demetry. Lontoo: I. B. Tauris (ransk. alkuteos 2000).

Brown, Lorna & John Williamson (2007). Shake2Talk: Multimodal messaging for interpersonal communication. Teoksessa Iand Oakley & Stephen Brewster (toim.). *Haptic and audio interaction design*. Berliini: Springer, 44-55.

de Mooij, Marieke (2009). *Global marketing and advertising: Understanding cultural paradoxes*. Thousand Oaks: Sage.

Dickens, David R. & Andrea Fontana (1994). *Postmodernism and social inquiry*. Lontoo: Routledge.

Eco, Umberto (1990). *Travels in hyper reality: Essays*. Käänt. Harcourt Brace & Company. New York: Harcourt Brace & Company (ital. alkuteos 1983).

Griffiths, Martin, Steven C. Roach & M. Scott Solomon (2009). *Fifty Key Thinkers in International Relations*. Oxford: Taylor & Francis.

Haviland, William A., Dana Walrath & Harold E. L. Prins (2008). *Cultural anthropology: The human challenge*. Belmont: Wadsworth.

Hegeman, Susan (1999). *Patterns for America: Modernism and the concept of culture*. Princeton: Princeton University Press.

Hietala, Veijo (2007). *Media ja suuret tunteet. Johdatusta 2000-luvun uusromantiikkaan*. Helsinki: BTJ Kustannus.

Holland, John H. (1998). *Emergence: From chaos to order*. New York: Oxford University Press.

Hotakainen, Kari (1999). *Sydänkohtauksia eli kuinka tehtiin Kummisetä*. Porvoo: WSOY.

Hughson, John, David English & Marcus Free (2005). *The uses of sport. A critical study*. Lontoo: Routledge.

Jackson, Peter, Nick Stevenson & Kate Brooks (2001). *Making sense of men's magazines*. Polity Press: Cambridge.

Jouhki, Jukka (2009). A modern fetish: The value of the mobile phone in South Korean youth culture. Teoksessa *Proceedings of ICT, Society and Human Beings 2009 and Web Based Communities 2009*, 21-23.6.2009, Algarve, 121–128.

Jonaitis, Aldona (1996). *Chiefly feasts: The enduring Kwakiutl Potlatch*. Vancouver: Douglas & McIntyre.

Joy, Annamma (2003). Beyond the odyssey. Interpretations of ethnographic writing in consumer behavior. Teoksessa Susan M. Pearce (toim.): *Interpreting objects and collections*. Lontoo: Routledge, 296-316.

Kinnunen, Jani & Eetu Paloheimo (2007): *Nettipokeri*. Helsinki: STAKES. Saatavissa <http://info.stakes.fi/pelihaitat/FI/rahapelaaminen/nettipokeri.htm>. Luettu 8.12.2009.

Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford & Greig De Peuter (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. Montreal: McGill-Queen's University Press.

Kroeber, Alfred Louis & Thomas Talbot Waterman (1931). *Source book in anthropology*. New York: Harcourt, Brace and Company.

Leppälahti, Marjo (2003). *Leikkiä keskiajalta nykypäivään*. Elore 10:1. Saatavissa http://cc.joensuu.fi/~loristi/1_03/lep103a.html. Luettu 8.12.2009.

Livingstone, Sonia (2003). *Young people and new media: Childhood and the changing media environment*. Lontoo: Sage.

Lucas, Scott A. (2010). Males in ads. Sivustolla *Gender Ads.com. Arts, Education, Activism website*. Saatavissa <http://www.genderads.com>. Luettu 12.12.2009.

Luhmann, Niklas (1995). *Social systems*. Palo Alto: Stanford University Press.

Mears, Ashley (2008). Discipline of the catwalk: Gender, power and uncertainty in fashion modeling. *Ethnography* 9:4, 429-456.

Nanda, Serena (1994). *Cultural Anthropology*. Belmont: Wadsworth.

Nixon, Sean (1997). Exhibiting masculinity. Teoksessa Stuart Hall (toim.): *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage: Thousand Oaks, 291-336.

Patokorpi, Erkki (2006). Abductive reasoning and ICT enhanced learning: Towards the epistemology of digital nomads. Teoksessa Chris Zielinski, Penny Duquenoy & Kai Kimppa (toim.): *The information society: Emerging landscapes*. New York: Springer, 101-118.

Purdy, Dennis (2005). *Illustrated guide to Texas Hold'em. Making winners out of beginners and advanced players*. Naperville: Sourcebooks.

Rapport, Nigel & Joanna Overing (2000). *Social and cultural anthropology: the key concepts*. Lontoo: Routledge.

Rie, Michael A. (2007). Nontherapeutic quality improvement: The conflict of organizational ethics and societal rule of law. *Critical Care Medicine* 35:2, 66-84.

Romaine, Suzanne (1999). *Communicating gender*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.

Room, Robin (1984). Alcohol policies in industrial nations: Recent trends and alternative approaches. *The Journal of Primary Prevention* 4:4, 189-198.

Rubin, Jeffrey Z. & Frank E. A. Sander (1991). Culture, negotiation, and the eye of the beholder. *Negotiation Journal*, 7:3, 249-254.

Schroeder, Jonathan E. & Detlev Zwick (2004). Mirrors of masculinity: Representation and identity in advertising images. *Consumption, Markets and Culture*, 7:1, 21-52.

Schwartz, David G. (2007). *Roll the bones: The history of gambling*. New York: Penguin Books.

Spradley, James P. & David W. McCurdy (1975). *Anthropology: the cultural perspective*. Hoboken: Wiley.

Sulkunen, Pekka, Kati Rantala & Mirja Määttä (2004). The ethics of not taking a stand: Dilemmas of drug and alcohol prevention in a consumer society - a case study. *The International Journal of Drug Policy* 15:5, 427-434.

Svartsjö, Mikko, Jani Kinnunen, Eetu Paloheimo & Frans Mäyrä (2008). *Järjellä vai tunteella? Nettipokerin pelikokemus ja pelaamisen hallinta*. Helsinki: STAKES.

Terashima, Nobuyoshi (2001). The definition of hyperreality. Teoksessa John Tiffin & Nobuyoshi Terashima (toim.): *Hyperreality: Paradigm for the third millennium*. Lontoo: Routledge, 4-24.

Van Dyne, Susan R. (2000). Snapshots in history. Re-reading ethnic subjects in Kathy Song. Teoksessa Ruth Hsu, Cynthia G. Franklin & Suzanne Kosanke (toim.): *Re-placing America: conversations and contestations. Selected essays*. Honolulu: University of Hawaii Press, 181-198.

Vannini, Phillip (2008). Symbolic spaces in dirty work: Academic service as authentic resistance. Teoksessa Norman K. Denzin (toim.) *Studies in Symbolic Interaction*. Bingley: Emerald Group Publishing, 227-252.

Virilio, Paul (1998). *Pakonopeus*. Käänt. Mika Määttänen. Helsinki: Gaudeamus (ransk. alkuteos 1995).

Wang, Ning (2004). Rethinking authenticity in tourism experience. Teoksessa Stephen Williams (toim.) *Critical concepts in the social sciences*. Lontoo: Routledge, 210-234.

Wiles, Judith A., Charles A. Wiles & Anders Tjernlund (1995). A comparison of gender role portrayals in magazine advertising: The Netherlands, Sweden and the USA. *European Journal of Marketing* 29: 11, 35-49.

Yoon, Kyong-Won (2006). The making of Neo-Confucian cyberkids: Representations of young mobile phone users in South Korea. *New Media & Society* 8:5, 753-771.

Znamenski, Andrei A. (2004). *Shamanism: Critical concepts in sociology*. Lontoo: Routledge.

ARTIKKELI

“Tää oli oikeesti aika jännä!”

Mobiilia moninpeliä julkisella näytöllä

ARTTU PERTTULA
arttu.perttula@utu.fi

PAULIINA TUOMI
pauliina.tuomi@utu.fi

Tiivistelmä

Mobiililaitteet, nopeammat yhteydet ja korkearesoluutiset näytöt ovat nopeasti tulleet osaksi ihmisten arkea. (Marek ym. 2007, 417) Nykypäivän valtavirta-viihde perustuu erityisesti interaktiivisuuteen. Tarjolla onkin pelejä, jotka ovat erityisesti vuorovaikutuksessa käyttäjän, mutta myös ympäristönsä kanssa. Usein kuitenkin yksi pääasiallisista syistä, miksi pelejä pelataan, löytyy pelaamisen tarjoamasta sosiaalisesta kanssakäymisestä muiden pelaajien kanssa. Artikkelisi esittelee uudenlaisen isolla julkisella näytöllä pelattavan mobiilin moninpelin, jonka peliohjaimena toimivat kiihtyvyysanturin sisältävät matkapuhelimet. Tutkimuskohteena on *ToW* (Tug of War) - peli, jossa kaksi joukkuetta vetää köyttä matkapuhelimia liikutteleamalla. *ToW*-peliä testasi 65 pelaajaa noin 5 hengen testiryhmissä. Pelitilanteita havainnoitiin ja osittain videoitiin. Jokaisen pelisesion jälkeen osallistujat täyttivät kyselyn koskien pelitilannetta ja -kokemusta. Peliä tarkastellaan tutkimusaineistoja hyödyntämällä kolmen pelillisyyden lähtökohdan kautta; pelattavuuden (teknologia), pelillisyyden (hauskuus ja haastavuus) ja sosiaalisuuden (julkinen moninpeli) kautta eli millä tavoin pelitilanteen sosiaalisuus rakentuu?

Asiasanat: *mobiilimoninpeli, peliohjain, julkisen tilan näyttö, pelattavuus*

Abstract

Mobile devices, faster connections and high-resolution displays have quickly become as a part of people's everyday lives. (Marek ym. 2007, 417) Particularly, today's mainstream entertainment is based on interactivity. Different forms of entertainment are desired to be easily controllable and such that they are extremely immersive. Solutions that interact with the user and the environment are among the most popular. However, still one of the main reasons why games are played, is the social interaction with other players - playing with others is entertaining. This article presents new kind of a mobile multiplayer game, which is played on a large public display. The subject of the research is *ToW* (Tug of War) - a game where two teams pull a rope by moving mobile phones. In this study cell phones with built-in acceleration sensors are used as game controllers. 65 players divided into 5 persons groups tested the *ToW*-game. Game situations were observed and partly videotaped. After each game session the participants filled in a questionnaire regarding the gaming situation and experience. The game is studied and analyzed through the three gameplay basis: playability (technology), gameplay (challenge and fun), and sociality (public multiplayer gaming). In other words, how is sociality built in the game situations?

Keywords: *mobile multiplayer game, game controller, public space display, playability*

Johdanto

Pelejä ja leikkejä on ollut olemassa jo pitkään, mutta ne ovat muuntuneet ajan saatossa eri muotoihin, vaikka monessa tapauksessa pelin idea ja sisältö eivät ole vuosien varrella juurikaan muuttuneet. Leikit ja urheilulajit ovat lähes aina myös sisältäneet jonkinlaisia pelivälineitä. Mutta erityisesti, kun tietokonepelit 80-luvun alussa alkoivat yleistyä kodeissa, tarvittiin uudenlaisia apuvälineitä eli peliohjaimia pelien pelaamiseen. (Tuomi 2009, 38–39) Nykyään näitä laitteita voidaan luokitella useaan eri ryhmään kuten pad-ohjaimiin, joystickeihin, rattiohjaimiin ja lento-ohjaimiin. Vaikeammin luokiteltaviin kuuluvat muun muassa kitaraohjaimet, tanssimatot ja niin sanotut fitness-ohjaimet. Jopa mikrofonit ja videokamerat toimivat videopelien syötteitä antavina oheislaitteina. Nämä ohjaimet ovat periaatteessa tekniseltä toiminnaltaan samankaltaisia kuin perinteiset ohjaimet, mutta uudesta muodosta johtuen niiden käyttötapa on ratkaisevasti erilainen, yleensä fyysisempi ja pelaajaa osallistavampi.

Paavilaisen, Korhosen ja Saarenpään (2009) mukaan: ”Mobiilipelejä on ollut markkinoilla jo yli kymmenen vuotta, mutta ne muistuttavat edelleen suurimmaksi osaksi toteutukseltaan ja sisällöltään 1990-luvun konsoli- ja tietokonepelejä. Verrattaessa mobiilipelien vaiheita videopelien kehityshistoriaan (Egenfeldt-Nielsen ym. 2008) samankaltaisuudet ovat selkeästi nähtävissä, mutta mobiilipelien kehityskaari on ollut huomattavasti nopeampi. Kuitenkin mobiilipelit ovat edelleen useimmiten vain yksinkertaisia versioita peleistä, joiden ensisijainen julkaisualusta on ollut jokin muu laite. Vanhojen pelikonseptien poimiminen mobiililaitteisiin ei sinänsä ole yllättävää, sillä klassikkopelien kiertäystä on tapahtunut jo pitkään uusien pelialustojen ilmestyessä. Retropelaaminen on osa pelikulttuuria (Suominen 2008), ja Newman (2004) on pitänyt sitä jopa tulevaisuuden trendinä. (Paavilainen, Korhonen & Saarenpää 2009, 72).”

Puhumme artikkelissa mobiilista moninpeleistä, mutta käsite mobiili on jo itsessään hankala. (Koskimaa 2004) Esittelemämme peli ei ole pelityypiltään sellainen, että sitä voi pelata missä ja milloin tahansa. Päinvastoin, tässä pelissä pelaaja on täysin sidottu fyysiseen pelitilaan sekä ajankohtaan. Pelit ovat pelattavissa vain silloin, kun niitä varta vasten jossakin pelautetaan (vrt.

Tuomi 2008). Mobiilipeli terminä taas antaa helposti vaikutelman siitä, että peliä pelataan matkapuhelimella ja erityisesti sen näytöllä (esimerkiksi Matopeli). Tämän mielikuvan pyrimme murtamaan käyttämällä termiä mobiilimoninpeli, sillä käytännössä usea pelaaja ei kykene pelaamaan samaa peliä yhdeltä matkapuhelimen näytöltä samanaikaisesti. Tässä tapauksessa moninpeli viittaa termissä peliin, jota pelataan ryhmässä yhdeltä suurelta näytöltä. Edellisten seikojen myötä on siis todettava, että esimerkiksi *ToW* ei ole ajasta ja paikasta riippumaton pelimuoto, vaan nimitys mobiilipeli tulee yksinkertaisesti siitä, että pelejä pelataan mobiililaitteilla eli matkapuhelimilla. Erilaiset mobiililaitteita hyödyntävät pelimuodot sekoittavatkin helposti mobiiliuden käsitettä ja rikkovat tuttuja rajoja. Tästä johtuen onkin aina tärkeää määrittää tarkasti mistä uudentyypissä pelimuodoissa on kyse. (vrt. Ihamäki & Tuomi 2009, 41)

Isoilla näytöillä pelattavilla mobiilimoninpeleillä ja TV-ruudulla pelattavilla peleillä on paljon yhteistä. Yhä tänä päivänä televisio on eri pelikonsolien vastinpari, ja pelitapahtumat sijoittuvat sen ruudulle. Mobiilien moninpelien tapauksessa suurin yhtäläisyys löytyy kuitenkin konsolipelien ohella interaktiivisen televisiotarjonnan puolelta. Televisio soveltuu perusluonteeltaan, isona ruutuna yhteisissä oleskelutiloissa, aktiiviseen toimintaan ja vuorovaikutukseen heikomminkin kuin vaikkapa tietokone tai matkapuhelin. Interaktiivisia sovelluksia on kuitenkin nähty televisiossakin useita erityisesti viimeisen kymmenen vuoden aikana. Tietotekniikan hajauttamisen ajatus on noussut pelisovellusten yhteydessä keskeisempään asemaan crossmediaideoiden saattelemana. Crossmedia mahdollistaa pelikokemuksen esimerkiksi juuri television ja matkapuhelimen välillä. Matkapuhelin toimii syötelaitteena ja televisio näyttää (monin)peliympäristön. (Kangas 2004, 139–140.) Hyvin nopeasti TV-chattien jälkeen, niiden rinnalle syntyivät uudet pelillisiä piirteitä omaavat interaktiivisen viihteen muodot eli TV-mobiilipelit. Tvmobiilipelejä pelataan yleensä tekstiviesteillä valitsemalla halutut koordinaatit pelikentältä. Paikka valitaan esimerkiksi sen mukaan, halutaanko esimerkiksi potkaista jalkapallo juontajan taakse vai yritetäänkö osua juontajaan vesipallolla. Yksi viesti eli pelisiirto maksaa kanavasta ja formaatista riippuen yleensä noin yhden euron. Television mobiilipeleissäkin pelaaja antaa koordinaatit ja seuraa pelin kulkua televisioruudulta. Tämänkaltaiset pelit tarjoavat todella

kattavan moninpelialustan, sillä peleihin kykenee osallistumaan ihmisiä ympäri Suomea samanaikaisesti.

Ensiluokkaisen tärkeä reaaliaikaisen pelikokemuksen rakentaja, juontaja, sijoitettiin virtuaaliselle pelikentälle jo vuonna 2004 peleissä kuten Maali! Ja Rantalentis. Syynä tähän oli chatohjelmista tehty selkeä havainto siitä, että elävä ihminen peli ja muissa vuorovaikutusympäristöissä lisää kuluttajien kiinnostusta ja osallistumisaktiivisuutta. (Tuomi 2008) Pelitilanteen ja kokemuksen synnyssä tärkein rooli on pelijuontajalla, joka pyörittää show'ta. Katsojat voivat kilpailla joko häntä tai muita pelaajia vastaan. Toisaalta juontaja on kuin tivolin pelikopin valvoja, toisaalta hän on verrattavissa pelipöydän hoitajaan, jota vastaan pelataan. iTV-peleillä (eli tekstiviestein interaktiivisilla tv-ruudulla pelattavilla peleillä) ei olisi niin paljon pelaajia päivittäin, jos elävä juontaja olisi ennalta arvattava, tietyin liikeradoin toimiva piirretty pelihahmo. Vuorovaikutus ja pelikokemus syntyvät television, pelaajan, pelin ja ennen kaikkea juontajan välille (Tuomi 2009). Tämänäyttypistä ohjattua ja juonnettua moninpelikokemusta voisi rakentaa myös nyt esitellyn pelityypin ympärille. Palaamme tähän skenaarioon kuitenkin myöhemmin.

Matkapuhelimia on hyödynnetty useissa julkisen tilan peleissä. Nämä hyödyntävät erityisesti tekstiviestejä, paikkatieto-ominaisuutta sekä kameraa. Yleensä näissä peleissä etsitään todellisessa kaupungissa peliin liittyviä kohteita kuten vihollisia. Monesti myös tarina etenee tehtävä kerrallaan. (Montola ym. 2009) Suosituna tekstiviestipohjaisena julkisen tilan mobiilipelinä mainittakaan iPerG-projektin (Integrated Project on Pervasive Gaming) *Day of the Figurines*, joka on 24 päivää kestävä lautapeli todellisessa kaupungissa. Pelaajat siirtävät hahmojaan lähettämällä ja vastaanottamalla viestejä. (Greenhalg ym. 2006)

Uudenlaisia peligenrejä haetaan usein siis sekoittamalla jo olemassa olevia pelimuotoja keskenään. Vuorovaikutus pelin, pelaajan ja ympäristön kanssa muovautuu yhä useammin interaktioksi useiden eri pelien, pelilaitteiden sekä pelaajakunnan kesken. Cross-media-pelit myös mahdollistavat niin sanotut sekoitetun todellisuuden pelit¹, jotka pitävät sisällään sekä elementtejä perinteisestä digitaalisesta pelimaailmasta että fyysisestä todellisuudesta. (Herbst, Braun, McCall & Wolfgang 2008) Fyysisen maailman mukaan tuominen pelitilan-

teeseen onnistuu parhaiten innovatiivisilla peliohjaimilla. Nykyään yhä useampi ohjain tunnistaa myös asennon ja liikkeen. Näitä ovat esimerkiksi PlayStation 3 -peliohjain ja Blobo. Myös tietokoneeseen ja Xbox 360 -laitteeseen on saatavilla kyseisen ominaisuuden sisältäviä ohjaimia.

Eräs menestystarina liikkeentunnistavien peliohjainten saralla on Nintendo Wii -pelikonsoli ja sen mukana tuleva Wiimote-peliohjain. Wiimote on langaton ohjain, jossa hyödynnetään kallistuskulman ja kiihtyvyyden tunnistamista kyseiseen tarkoitukseen suunnitelluista antureista. Wiimotella voidaan simuloida esimerkiksi golfin pelaamista vastaavin liikkein kuin oikean golf-mailan kanssa. Wiimoten ansiosta Nintendo on saanut jalansijaa Microsoftin ja Sonyn aiemmin siltä kaappaamilla konsolimarkkinoilla. Suorituskyvyltään ja grafiikkaominaisuuksiltaan Nintendo Wii ei ole Microsoftin Xbox 360:n ja Sony Playstation 3:n tasolla, joten voidaan ainakin jollakin tasolla olettaa, että Wii:n menestys johtuu osin luovasta ohjainratkaisusta.

Kuten Paavilainen ja kumppanit toteavata, matkapuhelimet ovat yleistyneet nopeasti teollistuneissa maissa ja nykyään ne ovat kotitalouksissa yleisempiä kuin tietokoneet. Yksittäisessä taloudessa on usein vain yksi tietokone koko perheen käytössä, mutta jokaisella perheenjäsenellä on oma matkapuhelin. (Paavilainen ym. 2009, 68) Matkapuhelimissa on monia ominaisuuksia, jotka tekevät niistä mielenkiintoisia laitteita pelaamiseen, vaikka niitä ei olekaan siihen alun perin suunniteltu. Tärkein ominaisuus on puhelimen henkilökohtaisuus, jonka vuoksi laite on aina käyttäjän mukana, ja jonka ansiosta sen pelejä voi pelata missä ja milloin vain. Laitteen pieni koko ja keveys myös tekevät siitä helposti kuljetettavan. Matkapuhelimissa on myös monia kiinnostavia teknisiä ominaisuuksia, jotka antavat uusia mahdollisuuksia pelisuunnittelijoille. Nykyisissä matkapuhelimissa on erilaisia sensoreita, joiden avulla saadaan tietoa muun muassa käyttäjien sijainnista ja liikkumisesta. Lisäksi matkapuhelimia voidaan käyttää sekä pelitiedon esittämisessä että ohjainlaitteina ilman erillisiä lisälaitteita ja johtoviidakoita. (Paavilainen ym. 2009, 68)

”Perinteisesti matkapuhelimille tarkoitettuja pelejä on suunniteltu lähinnä laitteiden rajoitukset huomioon ottaen. Matkapuhelimien pienet näytöt,

heikot ääniominaisuudet ja kankea ohjattavuus ovat olleet pelisuunnittelun polttopisteessä, kun tavanomaisia tietokone- ja konsolipelejä on muokattu matkapuhe-limille sopiviksi. Nykyään matkapuhelimet sisältävät runsaasti uutta verkko- ja sensortechnologiaa, jota voidaan hyödyntää pelisuunnittelussa. Myös matkapuhelimille ominainen käyttökulttuuri ja sosiaalinen verkottuneisuus mahdollistavat uudenlaisten pelikonseptien kehityksen.” (Paavilainen ym. 2009, 72)

Peliohjaintyyppistä riippumatta yksi pelin kuin pelin tärkeimmistä elementeistä on pelaajan ja pelin välinen vuorovaikutus. Viestintä on eräs moninpelien tärkeimmistä elementeistä ja sitä voidaan tukea mobiilipeleissä monella tavalla (Paavilainen ym. 2009, 77). Oli viestinnän muoto mikä tahansa, sen tulisi olla yksi suunnittelun lähtökohdista pervasiivisissa mobiilipeleissä² (Korhonen ym. 2008; Montola ym. 2009). Jotta digitaalinen peli on toiminnallisuudeltaan onnistunut, edellyttää se eheää vuorovaikutusta pelaajan ja pelattavan pelin välillä. (Latva 2004, 40)

Tämä artikkeli esittelee uuden pelin, joka yhdistää niin fyysisen kuin virtuaalisen maailman. *Tug of War* -pelin suunnittelivat ja toteuttivat Arttu Perttula (mobiililaitteet) ja Marko Suominen (palvelin) Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksiköstä. *ToW*-pelissä kaksi joukkuetta vetää köyttä matkapuhelimia liikuttelemalla. Pelaajan ja pelin välinen suhde on luonteeltaan intensiivinen, sillä peli esiintyy pelaajalle hänen toimintansa näyttämönä (Latva 2004, 40), joka tässä tapauksessa havainnollistetaan suurella julkisella näyttöllä. Näitä käyttökokemuksia tämä tutkimus esittelee mobiilin moninpelien näkökulmasta. Käytämme siis mobiilipelitermiä, koska peliohjaimina ovat matkapuhelimet, ja peliä voi pelata 2–10 samanaikaista pelaajaa käytännössä millä tahansa näyttöllä tai videoprojektorilla.

Paavilaisen ja kumppanien mukaan etenkin niin sanoituissa älypuhelimissa on useita sensoreita, joilla voi toteuttaa kiinnostavia pelikonsepteja. Gyroskooppi ja kiihtyvyssensorit tekevät matkapuhelimesta aktiivisen ohjauslaitteen, jonka asennot ja liikeradat voidaan jäljittää. Näiden tietojen avulla voidaan seurata, millaisia liikkeitä pelaaja tekee tai miten hän käyttää matkapuhelinta kolmiulotteisessa avaruudessa toimivana ohjauslaitteena. (Paavilainen ym.

2009, 70) Yhtenä innovatiivisempaa ratkaisuna, *ToW*-peli käyttääkin Nokia 5800 -matkapuhelimia peliohjaiminaan. Matkapuhelimen käyttö peliohjaimena perustuu kyseisen puhelinmallin sisäänrakennettuun kiihtyvyysanturiin.

Artikkelissa esiteltävä pelitapahtuma edellyttää myös suurta julkista näyttöä tai valkokangasta, jolle videotykin avulla itse peli voidaan heijastaa. Lainaten Paavilaista, Korhosta ja Saarenpäästä, matkapuhelin voi toimia myös osana suurempaa järjestelmää, jonka avulla kierretään esimerkiksi matkapuhelimen oman näytön rajoitukset.

Artikkeli käsittelee *ToW*-pelin vastaanottoa testiryhmissä. Millainen se on pelinä ja täyttääkö se niin sanotun hyvän pelin kriteerit? Millä tavalla uudet innovatiiviset piirteet, kuten julkinen näyttö, matkapuhelin peliohjaimena ja mobiilimonipeli, toimivat käyttäjän näkökulmasta? Lukijan tulee huomioda, että *ToW* ei ole niinsanotusti vakavasti otettava peli, vaan se on teknologia-prototyyppi ja pelikonseptihahmotelma, joka yrittää toimia vastauksena edellä mainittujen tutkimuskysymysten selvittämiseksi. Peli on siis jo lähtökohtaisesti suunniteltu tutkimustyökaluksi, jotta pääsisimme ainakin yhden askeleen kohti näiden tutkimuskysymysten ratkaisua. Peliä tarkastellaan kolmen pelillisyyden lähtökohdan (pelattavuuden, pelillisyyden ja sosiaalisuuden) kautta. Esitettävä peli pyrkii tarjoamaan yhden ratkaisun julkisissa tiloissa pelattaville ja helposti omaksuttaville moninpeleille, joihin lähes jokaisella on peliväline aina mukanaan – matkapuhelin.

Tutkimuksen taustaa

Pelikokeilut ja aineiston keruu on suoritettu syksyn 2009 aikana ja pelitestaukseen osallistui kaiken kaikkiaan 65 henkilöä. Heistä 25 oli eri ikäryhmistä koostuvaa yliopiston opetus- ja tutkimushenkilökuntaa. Loput 40 olivat Satakunnan alueen abiturienteja, jotka pääsivät osaksi pelikokeilua vieraillessaan Porin yliopistokeskuksessa. Kaikkien testipelaajien keski-ikä oli noin 24 vuotta ja osallistujista 46 % oli naisia ja 54 % miehiä. Tutkimuksen aikana järjestettiin kuusi erillistä pelisessiota, joihin osallistui kerrallaan 4–15 pelaajaa. Peliä voi pelata enintään 10 henkilöä kerrallaan, joten muutamassa sessiossa osa pelaajista odotti

vuoroaan muiden pelatessa. Jokainen pääsi pelaamaan peliä vähintään kaksi kertaa. Pelitilanteita havainnoitiin ja puolet pelisessioista videoitiin. Osallistujien täyt-tämä internet-kysely sisälsi 16 peliä, pelitilannetta ja -kokemusta käsittelevää kysymystä. Kysymykset muodostuivat taustakysymyksistä, jotka tässä tapauksessa olivat yksinkertaisesti ikä ja sukupuoli, ja Likert-asteikkoon (1–6) perustuvista monivalintakysymyksistä. Kysymykset koskivat lähinnä pelin ja matkapuhelimen käytettävyyttä eli pelattavuutta, pelin hauskuutta eli pelillisyyttä sekä julkisella näytöllä pelattavan moninpelin sosiaalisuutta. Kysely toteutettiin pelin testaustiloissa sijainneilla tietokoneilla välittömästi pelitilanteen päätyttyä. Lopuksi havainnointimateriaali sekä kyselystä saatu data analysoitiin.

Yksi parhaista keinoista selvittää uudenlaisen pelin pelattavuutta ja sen hyvyttä, on testata se potentiaalisilla pelaajilla. Yleisesti ottaen hyvän pelin määrittäminen ei kuitenkaan ole yksinkertaista tai helppoa. Millä ”hyvyttä” mitataan? Onko onnistunut peli ”pelattavuudeltaan hyvä”? Ja mitä se sitten tarkoittaa? Useimmiten termi sivuutetaan sisäistettynä, joskin jäsentymättömänä ajatuksena pelin sujuvuuden, sopivan vaikeusasteen ja hauskuuden summasta. (Järvinen 2002) Kuitenkin esimerkiksi Küchlichin (2004, 22) mukaan pelaajien subjektiivinen mielipide ja asenne ovat myös pelattavuutta määrääviä tekijöitä. Lisäksi hänen mukaansa pelattavuutta ja käytettävyyttä ei ole mielekästä rinnastaa keskenään. Käytettävyys tarkoittaa yleensä toiminnallisuuden tekemistä käyttäjälle mahdollisimman helposti saavutettavaksi, kun taas peleissä pelaajalle ei ole aluksi pääsyä kaikkiin pelin toiminnallisuuksiin, vaan ne paljastetaan hänelle vähitellen pelin kuluessa (Küchlich 2004, 22). Pelattavuus koostuu pohjimmiltaan pelin kyvystä tarjota pelaajalle mielihyvää pitkällä ajanjaksolla (Küchlich 2004, 5), mikä tarkoittaa, että pelaajan pelikokemus on pelattavuuden määrittämisessä ratkaisevassa asemassa. Pelattavuus on siis tässä mielessä subjektiivinen, jokaisen pelaajan eri tavoin kokema asia.

Hieman toisenlaisen näkökulman pelattavuuteen tarjoaa Järvisen, Heliön ja Mäyrän (2002, 28–42) nelikohtainen pelattavuuden arviointimalli. Mallissa pelattavuus jaetaan neljään osaan, jotka ovat 1) toiminnallinen (functional), 2) rakenteellinen (structural), 3) audiovisuaalinen (audiovisual) ja 4) sosiaalinen (social) pelattavuus. Toiminnallisella pelattavuudella tarkoitetaan pelinohjausmekani-

niikan toimivuutta, eli kuinka hyvin syöte- ja tulostelaitteet ja niiden konfiguraatiot (esim. näppäinasettelu) soveltuvat pelaamisen vaatimuksiin. Rakenteellisella pelattavuudella tarkoitetaan, millaisia pelikaavoja (patterns) pelaajan on mahdollista suorittaa pelin aikana. Audiovisuaalinen pelattavuus viittaa peli-idean visuaaliseen ja auditiiviseen esitystapaan ja toteutuksen laatuun. Sosiaalisella pelattavuudella viitataan eri käyttökonteksteihin ja kulttuureihin. Tämä on tärkeä aspekti etenkin sellaisten pelien kohdalla, jotka perustuvat moninpelaamiseen.

Tässä tutkimuksessa pelin ”hyvyys” määritetään yksinkertaisesti yhdistelemällä aiempia pelitutkimuksessa esiin nousseita pelikriteerejä. ToW:ia lähestytään pelkistetysti kolmen pelillisyyden lähtökohdan kautta; pelattavuuden (teknologia), pelillisyyden (hauskuus ja haastavuus) ja sosiaalisuuden (julkinen moninpeli) kautta. Nämä kolme tekijää ovat muodostuneet pelitutkimuksen kentällä käytetyistä hyvän pelin määritelmistä (mm. Korhonen, Montola & Arrasvuori; Hazzenhahl 2003). Esimerkiksi hauskuus, haastavuus ja viihdyttävyydet ovat usein piirteitä, joita liitetään hyvään peliin.

Yleisesti ottaen pelisuunnittelussahan on otettava huomioon se, että pelin ollessa liian helppo tai vaikea, se ei ole viihdyttävä. Asiaa vaikeuttaa luonnollisesti se, että mikä toiselle on helppoa, saattaa olla toiselle vaikeaa. Erilaiset niin sanotut partypelit, kuten esimerkiksi *SingStar* tai *Guitar Hero* ovat erityisen haastavia suunnittelun näkökulmasta, koska peli-idea perustuu usean eri pelaajan osallistumiseen, jolloin pelaajien taidot ja tiedot sekoittuvat – kuitenkin pelin tulisi kyetä olemaan viihdyttävä jokaiselle osallistujalle. ToW pyrkii myös viihdyttämään moninpelinä erilaisiä pelaajia, erilähtökohdistakuten pelin haasteellisuuden, liikunnallisuuden ja esimerkiksi pelitilanteen sosiaalisuuden näkökulmista. Artikkelissa käytettävä teoreettinen viitekehys on luonteeltaan pelkistetty, koska kyseessä on pelin ensimmäinen tutkimuksellinen käytännön pilottitestaus, ja tämän artikkelin ensisijaisena tehtävänä on esitellä kyseessä oleva uudentyypinen pelimuoto.

Pelin kuvaus

ESITTELYSSÄ TUG OF WAR

Reaaliaikaista mobiilimoninpeliä *Tug of War*:ia (Kuva 1) voidaan pelata matkapuhelinsovelluksen avulla, joka esitellään tässä artikkelissa myöhemmin. Matkapuhelin pidetään kädessä pelin aikana. Pelitapahtuma itsessään esitetään suurella julkisella näytöllä tai videotykin avulla. Usein pohdittaessa matkapuhelimen soveltuvuutta pelaamiseen esille nouseekin, miten hankalaa se on näyttöjen ja näppäimistöjen pienuuden vuoksi. Nykyisin laitteen koko määrittelee pitkälti, minkä kokoinen näyttö tai näppäimistö laitteessa voi olla. Laitevalmistajat etsivät uusia suunnitteluratkaisuja hyödyntääkseen käytettävissä olevan tilan mahdollisimman tehokkaasti ja sisällyttääkseen mahdollisimman suuren näytön ja näppäimistön matkapuhelimiin. (Paavilainen ym. 2009, 68)

Kun käyttäjä käynnistää mobiilisovelluksen, ensimmäinen vaihe on automaattinen tai manuaalinen tietoliikenneverkon valinta. Onnistuneen yhteyden muodostuksen jälkeen pelaaja kirjoittaa käyttäjätunnuksen, mikäli se poikkeaa aiemmin syötetystä. Yhden pelin jälkeen käyttäjät voivat helposti valita uuden pelin ilman edellä mainittuja toimenpiteitä.

Tug of War kuvastaa köydenvetoa, joka on suunniteltu kahdelle joukkueelle, jotka koostuvat yhdestä viiteen pelaajasta. Pelaajien hahmot on valittu satunnaisesti. Pelin tavoitteena on vetää toisen joukkueen pelaajia yksitellen rotkoon, joka sijaitsee joukkueiden välissä. Kun peli alkaa, joukkueiden yläpuolelle ilmestyy x, y tai z –kirjaimia, jolloin pelaajien tulee liikuttaa puhelintaan kirjaimen osoittamaan suuntaan (x = sivulle, y = ylös/alas, z = eteen/taakse). Liikkeet tulee suorittaa melko tarkasti. Esimerkiksi kaareva käden liike ei välttämättä tuota haluttua lopputulosta. Kirjaimet tulevat satunnaisessa järjestyksessä muutaman sekunnin välein ja tahti nopeutuu pelin loppua kohti. Joukkueiden saamat kirjainkomennot eivät välttämättä ole samat. Oikein tehtyjen liikkeiden summa vastaa joukkueen vetovoimakkuutta. Huonoimmat pelaajat siirtyvät ensimmäiseksi putoamisvuoroon. Mitä vähemmän joukkueessa on pelaajia, sitä vähemmän joukkueella on voimaa. Yksi peli kestää noin puolesta minuutista muutama minuutti riippuen pelaajien määrästä ja taidosta.



Kuva 1. Tug of War -peli (Hahmot tähän ei-kaupalliseen peliin on luotu www.sp-studio.de -sivuston avulla.)

PELIN TOTEUTUS

Peliohjaimina käytimme Nokia 5800 XpressMusic -älypuhelimia, joissa on sisäänrakennettu kolmen suunnan tunnistava kiihtyvyyssanturi. Erityisesti tätä ominaisuutta hyödyntääksemme teimme tarkoitukseen suunnitellun ohjelman puhelimiin Mobile Python -ohjelmointikielellä. Sovellus lähettää kaikki oikein tehdytpelaajien liikkeet pelipalvelimelle langattoman WLAN-yhteyden kautta. Määrittääksemme pelissä suoritettavat liikkeet tallennamme kiihtyvyyssanturin x, y ja z (Kuva 2) lukemat erillisiksi vektoreiksi. Peliohjainsovellus tarkkailee suunnilleen 35 kertaa sekunnissa kiihtyvyyssanturin lukemia. Näistä vektoreista lasketaan normitettu differentiaaliyhtälö vanhan ja uuden kiihtyvyyssanturidatan välille. Tulos esittää liikkeen voimakkuusvektoria:

$$|a| = \sqrt{(x_n - x_{n-1})^2 + (y_n - y_{n-1})^2 + (z_n - z_{n-1})^2}$$

jossa x, y ja z ovat kiihtyvyyssanturin lukemia ajan hetkellä n. Emme tiedä puhelimen absoluuttista sijaintia virtuaaliavaruudessa tai laitteen kallistuskulmaa verrattuna maan vetovoimaan. Tässä tapauksessa olemme kiinnostuneita vain

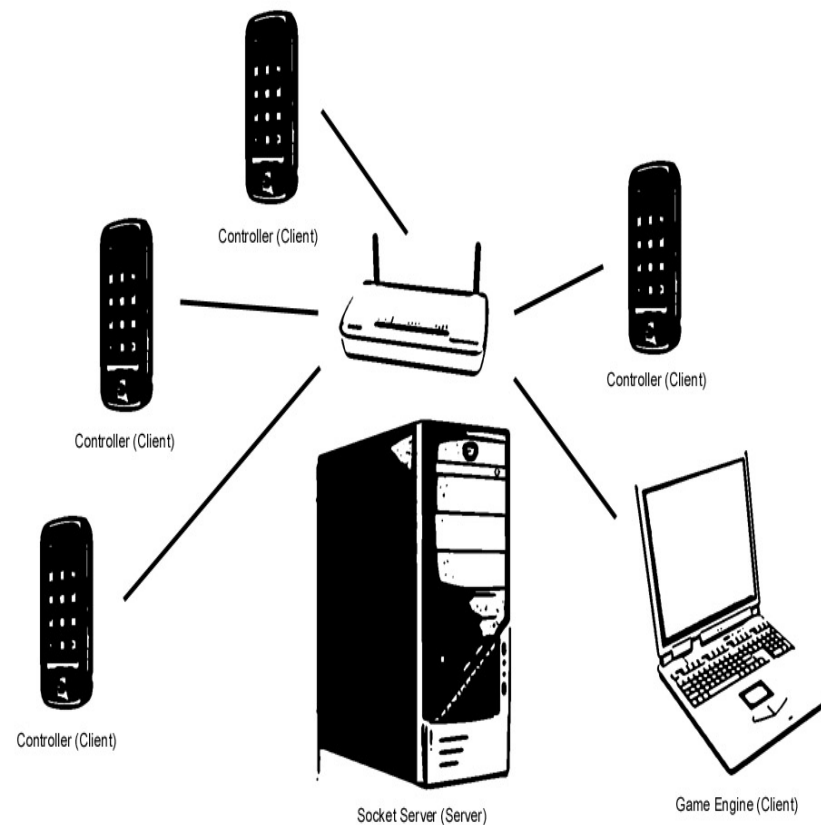


Kuva 2. Puhelimen kiihtyvyyssanturin havaitsemat suunnat

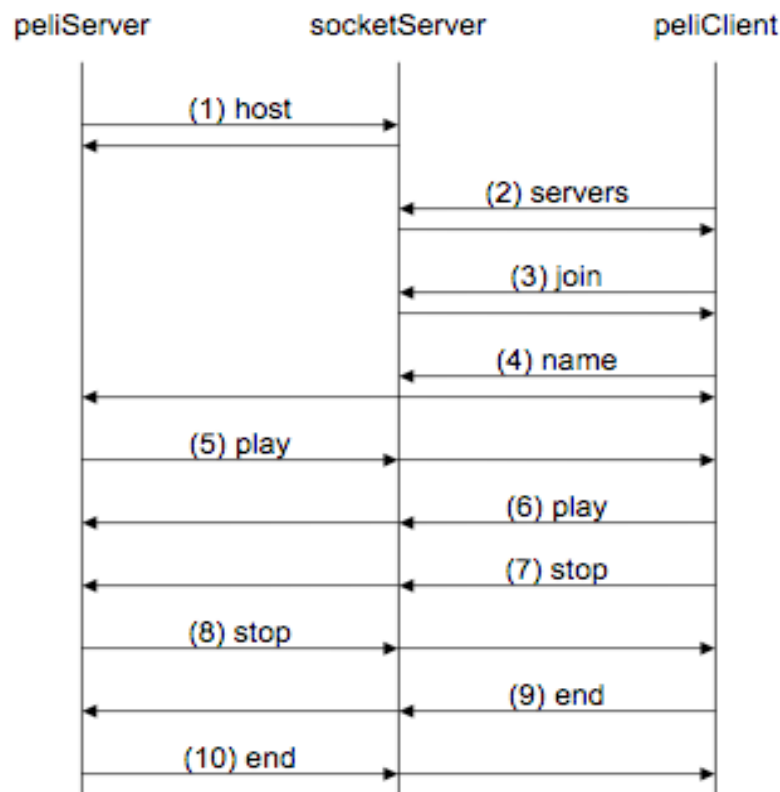
havaitsemaan liikkeen suuruuden. Kun tämä arvo ylittää tietyn marginaalin, matkapuhelinohjelma tunnistaa tämän pelissä suoritettavaksi liikkeeksi. Se myös odottaa, että voimakkuusvektorin arvo alittaa kyseisen marginaalin ennen kuin uusia liikkeitä lähetetään palvelimelle. Tämä estää, että yhden peliliikkeen aikana ei lähetetä useita komentoja.

Peli perustuu perinteiseen asiakas-palvelin-arkkitehtuuriin (Kuva 3), mutta tässä tapauksessa palvelin on vain yksinkertainen välittäjä, joka lähettää kaikki saapuneet viestit asiakkaille eli peliohjaimille. Myös pelipalvelin on yksi asiakasta. Tämä mahdollistaa saman palvelimen käyttämisen eri peleissä. Välityspalvelin tunnistaa pelipalvelimet ja -ohjaimet toisistaan, jotta viestit menevät ainoastaan oikeille vastaanottajille. Tämän avulla vältetään turha liikenne, ja sen aiheuttamat ongelmat tietoliikenneyhteyksissä. Kaikki kommunikointi tapahtuu WLAN-verkossa.

Pelitapahtuma sisältää aina 10 perusvaihetta (Kaavio 1). 1) Pelipalvelin ilmoittaa ottavansa vastaan peliohjaimia. 2) Peliohjain haluaa listan sopivista pelipalvelimista. Samanaikaisesti voi olla käynnissä useita pelitapahtumia. 3) Peliohjain haluaa liittää itsensä pelipalvelimen peliin. 4) Peliin hyväksytty peliohjain antaa nimimerkinsä pelipalvelimelle. 5) Peliin viestintää pelipalvelimelta peliohjaimille. 6) Peliin viestintää peliohjaimilta pelipalvelimelle. 7) Peliohjain lopettaa pelin. 8) Pelipalvelin lopettaa pelin. 9) Peliohjain katkaisee yhteyden. 10) Pelipalvelin katkaisee yhteyden.



Kuva 3. Pelin asiakas-palvelin-arkkitehtuuri (Kiili et al. 2010; Kiili ja Perttula 2010; kuva Marko Suominen)



Kaavio 1. Pelitapahtuman 10 perusvaihetta (kaavio Marko Suominen)

Pelisuunnittelun apuna voidaan käyttää erilaisia arviointimenetelmiä, joista yleisin on epäilemättä konkreettinen pelitestaus. Pelitestaus alkaa peliprojektin loppupuolella, kun pelistä on olemassa pelattava versio, jossa ainakin suurin osa toiminnallisuudesta on toteutettu. Ohjelmiston tulisi tässä vaiheessa olla mahdollisimman virheetön, sillä pelitestauksen tarkoitus ei ole virheiden etsintä, ja huonosti toimiva ohjelmisto vaikeuttaa itse pelin arviointia. Koiviston ja Korhosen mukaan pelitestaus tarkoittaa tavallisten, ei-ammattimaisten pelitestaajien suorittamaa testausta, joka yleensä aloitetaan, kun käytettä-

vissä on versio, jossa kaikki ominaisuudet on toteutettu. (Koivisto & Korhonen 2006) Edellä on kuvattu Tug of War -pelin ensimmäinen versio, jota myös käytettiin testaustilanteessa. Iterointikierroksia oli useita, ja niissä keskityttiin pääasiassa matkapuhelimien liikeantureiden analysointiin. Liikkeet tulee suorittaa tietyllä kiihtyvyydellä sekä kolmiulotteisessa avaruudessa oikeaa rataa pitkin, jotta ne rekisteröityvät pelitapahtumiksi. Pelin suunnitteluun ja grafiikan luontiin käytetty aika minimoitiin. Kaikki sai alkunsa liikeantureita hyödyntävästä peli-ideasta, joka yksinkertaisesti päätettiin toteuttaa lyhyellä aikavälillä. Tämän vuoksi myös liikkeet ovat mahdollisimman yksinkertaisia.

Testituloksia

PELATTAVUUS

Osallistujat tuntuivat sisäistävän pelin tarkoituksen heti pelitilanteen alussa, mutta käytännössä pelin käyntiin saaminen oli osallistujille paikoin hankalaa. Testipelaajista useat eivät olleet ennen käyttäneet kosketusnäytöllistä puhelinta, mikä luonnollisesti vaikeutti sen omaksumista. Lähes jokainen testipelaaja vaati alussa ohjausta ja neuvontaa muun muassa oman nimimerkin valinnasta näppäinlukon avaamiseen. Joka tapauksessa pelaajat hyvin nopeasti tiedostivat vuorovaikutuksen ja yhteyden heidän matkapuhelimella tekemien valintojen ja ruudulla reaaliaikaisesti tapahtuvien reaktioiden sekä palautteen välillä (Kuva 4). Kännykän käyttöä peliohjaimena pidettiin yleisesti ottaen yksinkertaisena. Havainnointimateriaalista kuvastuvat kuitenkin selkeästi matkapuhelimen käytön ongelmatilanteet. Kolme suurinta ongelmaa olivat seuraavat:

1) Matkapuhelimen toimimattomuus peliohjaimena. Tämä ilmeni siten, että useat testipelaajat kokivat, ettei matkapuhelinosovellus tunnistanut suoritettua liikettä, jolloin kaikkien yhteisellä peliruudulla ei tapahtunut mitään.

Abiturientti 1: "Miks tää ottaa multa Y:tä, vaiks mä laitan Z:tä??"

Henkilökunta 1: "Ei tää ota noita.."

63 prosenttia koki matkapuhelinsovelluksen käytön helppona, joskin edelläkin esitetty seurantamateriaali vahvistaa sen, miksi prosenttilukema ei nousut yhtä korkeaksi kuin esimerkiksi itse pelin helppouden kohdalla.

2) Matkapuhelimen käsittely. Jos tarkoitetun liikeradan teki liian nopeasti tai hitaasti, tulos jäi yleensä saavuttamatta. Tämä saattoi aiheuttaa pelaajissa turhautuneisuutta. Kaiken kaikkiaan 83 prosenttia piti matkapuhelinta kuitenkin onnistuneena peliohjainvalintana. Vain noin 6 prosenttia ei pitänyt matkapuhelinta peliohjaimeksi soveltuvana.

3) Peliin sisäänkirjautuminen ja mukaan pääseminen. Tämän yleisen ongelman syynä oli siis kosketusnäytölliseen matkapuhelimeen tottumattomuus, joka näkyi konkreettisesti epävarmuutena ja ohjauksen tarpeessa. Ongelmista huolimatta itse peli koettiin helposti pelattavaksi. Peräti 92 prosenttia koki, että ToW oli helppo oppia. Hajaääniä ei juurikaan tullut, ja vain alle kaksi prosenttia oli osittain eri mieltä. Jotta pelattavuus olisi miellyttävää, pelin tulee olla helposti omaksuttavissa. Positiivisinta palautteessa olikin se, että merkittävän iso osa (81 prosenttia) haluaisi pelata ToW:ia vielä uudelleen. Tällaisia tulevaisuuden pelitilanteita saattaisivat olla siis erilaiset viihteelliset tilanteet kuten juhlit ja/tai ryhmän synergian lisäämiseen suunnatut tilaisuudet. ToW edustaa parhaimmillaan yhdyntyyppisestä partypeli-versiota, jonka vuoksi sen ympärille rakennetut kokemukset ovat ensisijaisesti hauskanpitoon liittyviä.

PELILLISYYS

Pelitutkimuksen kautta voi pohtia, mitä sellaisia yleisiä piirteitä peleissä on, mitkä saavat pelaamisen jatkumaan. Näitä voivat esimerkiksi olla: palkio, pelin ”jouhevuus” ja lainalaisuudet. (Latva 2004, 34) Millainen on hyvä, ja tässä yhteydessä juuri uudenlaisen pelitilan ja -ohjaimen huomioiva, peli? Yleisesti ottaen pelisuunnittelussa tiedetään, että ensinnäkin pelitoiminnan tulee olla itsessään palkitsevaa ja viihdyttävää. Pelistä nauttiminen näkyi ennen kaikkea pelaajien innostuneisuudessa pelin aikana sekä halussa aloittaa peli uudelleen. Osallistujat toivat ilmi positiivisia kokemuk-

siaan myös hihkumalla, huudahtelemalla sekä myös non-verbaalein elein.

Abiturientti 2: ”Saadaaks me pelata tätä lisää?!! Mää ainakin haluun pelata tätä!!”

78 prosenttia vastanneista koki, että peliä oli mukava pelata. Kukaan ei ollut asiasta täysin eri mieltä. Jopa 91 prosenttia koki itse pelin ja pelitilanteen viihdyttäväksi. Jälleen ainoastaan noin 6 prosenttia ei ollut asiasta täysin samaa mieltä. Tämä korostaa sitä, että pelin tärkein funktio eli pelaajan viihtyminen toteutuu ToW:ssa.

Toisena tavoitteena on, että peli on visuaalisesti ja toiminnallisesti nautinnollinen. Pelaajat tuntuivat pitävän tämäntyyppisestä pelikokemuksesta, joka yhdistää niin fyysisen pelattavuuden, yhteistyön muiden kanssa kuin perinteisen strategiankin. (Lindt ym. 2007, 7) Havainnointitulokset näyttävät, että enemmistö pelaajista tunsi kuuluvansa osaksi reaaliaikaista pelikerrontaa, jota luonnollisesti korostaa jatkuvasti saatava palaute – onnistuiko peliliike vai ei. Tämä tunne pitää pelitilanteen intensiivisenä aina kierroksen alusta loppuun. Tämäntyyppistä jatkuvaa palautetta pelitilanteen aikana voisi antaa myös tehtävään asetettu juontaja, joka pitäisi pelitilannetta pystyssä reaaliaikaisella selostuksella pelinkulusta. Kannustavan ja aktivoivan juontajan mukaanotto voisi lisätä pelitapahtumaan intensiivisyyttä, mutta myös ohjatumpaa pelikokemusta. Pelijuontaja kykenisi verbaalisesti kannustamaan pelaajia, ja luomaan innostavaa ilmapiiriä yhtä lailla pelin aikana kuin sitä ennen ja sen jälkeen.

Pelitilannetta vetävän juontajan rooli korostuu erityisesti silloin, kun vastaa via pelejä viedään julkisiin tiloihin, joissa pelaajia tulee saada lähtemään pelikeiluun mukaan. TV-kanavilla tiuhaan viimeisen kymmenen vuoden aikana pyörineet TV-mobiilipelit käyttivät juontajaa vastaavanlaiseen tehtävään. Interaktiivisen TV-juontajan tarkoituksena oli ennen kaikkea saada pelaajat lähtemään mukaan TV-ruudulla pyörivään tekstiviestein pelattaviin cross-mediallisiin, mutta luonteeltaan hyvin yksinkertaisiin peleihin. (Tuomi 2009, 17) Juontajat aktivoivat ihmisiä lähtemään mukaan, selostivat pelitilannetta, toistivat ohjeistusta ja ennen kaikkea pitivät yllä ilmapiiriä, jonka voi (osallistujamäärien perusteella ver-

rattuna ei-juontajallisiin TV-peleihin) nähdä muuttaneen pelikokemusta miellyttävämpään suuntaan. (Tuomi 2009, 42) Juontajan mukaan ottaminen saattaa olla seuraava osa pelitapahtuman kehitystä, erityisesti siis silloin kuin peli esitellään julkisella paikalla siitä vielä tietämättömälle yleisölle.

Suurin osa pelaajista vaikutti myös pitävän pelin ideasta sekä siitä, miten se oli visualisoitu isolla näytöllä. Iso yhteinen näyttö otettiin testiryhmissä hyvin vastaan ja se soveltui pelitilanteisiin hyvin. Se näkyi pelin yleisen sujuvuuden kautta. Jokainen pelaaja osasi pelata yhteen ison näytön edessä, joskin osassa osallistujista oli nähtävissä tietynlaista fyysistä niin sanotun oikean paikan hakeamista. Osittain tämä johtui myös teknisistä vaikeuksista. Pelin humoristinen ulkoasu, joka toteutettiin Yhdysvaltalaisen piirrossarjan, South Parkin tyyliin, sai kiitosta pelaajilta. Hassut pelihahmot itseasiassa laukaisivat testitilanteen virallisuutta pelaajien jäädessä naureskelemaan sitä, millaisen hahmon kukin itselleen kierrokselle sai.

Abiturientti 1: "Kattokaa mikä mulle tuli.. * naurua **"

Henkilökunta 4: "Hehhehe.. mistäs tää tiesi antaa ihan mun näköisen ukkelin.. hehehh.."

Kolmantena tavoitteena on saavuttaa niin sanottu sukupuolinen esteettömyys, jotta peli kiinnostaisi sekä naisia että miehiä. (Latva 2004, 34) Havainnoinnin perusteella *ToW* tuntuu soveltuvan kummallekin sukupuolelle, sillä se on pelimaailmaltaan neutraali eikä se myöskään visuaalisesti vetoa vain jompaan kumpaan sukupuoleen. Päinvastoin peli tuntui miellyttävän pelaajia ikään ja sukupuoleen katsomatta. Yhtenä huomiona on toki tehtävä sellainen, että jo pelimuoto, köydenveto matkapuhelimella, oli lähtökohtaisesti sukupuolineutraali. Joskin joissakin testiryhmissä, jopa ikään katsomatta, naispuoliset ja miespuoliset jakautuivat herkästi omiin joukkueisiinsa.

SOSIAALISUUS

Kun pelissä halutaan painottaa pelaajien välistä kanssakäymistä ja sosiaalisuutta, pelattavuuden pohtiminen auttaa suunnittelemaan peliin tarvittun

kaltaisia viestinnällisiä toiminnallisuuksia ja/tai pelitiloja, jotka sääntöjen puitteissa rohkaisevat kanssakäymiseen ja yhteistyöhön. (Järvinen 2000) *ToW* tarjosi pelaajille erilaisen kokemuksen moninpelistä, jonka kaikki pelaajat saattoivat kokea yhtäaikaan. Tiimipelaaminen ja sen tärkeys näkyi luonnollisesti hyvin tämäntyyppisessä joukkuepelissä. Yhteistyö pelaajien välillä toimi hyvin, ja lähes ainajoukkueet muotoutuivat niin fyysisesti kuin henkisesti pelikierroksen aikana siten, että kaksi erillistä joukkuetta oli helposti hahmotettavissa.

Abiturientti 3: "Ei anneta noitten voittaa!!"

Pelaajat kommunikoivat lähes poikkeuksetta joukkueessa keskenään sekä vastajoukkueelle pelin tiimellyksessä. Yleisesti ottaen jokainen pelitilanne sisälsi paljon naurua ja iloisia huudahduksia, mikä taas tukee ajatusta siitä, että tämän tyyppinen pelimuoto on pelaajalle hauska ja pelillisyydeltään miellyttävä. Pelitilanteen sosiaalisuus korostui pelaajien välisessä kommunikoinnissa sekä erityisesti silloin, kun joukkueen muut jäsenet opastivat ja neuvoivat toisiaan pelin aikana.

Henkilökunta 6: "Hei, X on eteen ja Z sivulle!"

Pelitilanteen ja – kokemuksen sosiaalisuus näkyi myös joukkueiden sisäisissä kannustuspuheenvuoroissa.

Henkilökunta 4: "Jaksaa jaksaa! Ei anneta nyt periks!! Vielä vaan!"

Pelaajat motivoituvat vahvasti myös pelitulosten Top 5 -listasta, joka taas tukee ajatusta siitä, että peli haluttiin voittaa, jolloin se pelinä oli onnistunut yhdessä päätavoitteestaan. Ennätyslistalle pääseminen ja parempien tulosten tavoittelu on motivoivaa. On palkitsevaa verrata omaa pelitulostaan aikaisempaan suoritukseen tai toisten tuloksiin. (Hanski & Kankainen 2004, 75) Testipelitilanteissa fyysisen palkinnon rooli ei ollut siis läsnä, vaan kyseessä oli selkeä taistelu itsensä ja kanssapelaajien kanssa.



Kuva 4. ToW-pelin testausta

Ennalta olisi voinut olettaa, että yhteisen julkisen tilan edessä pelaaminen olisi saattanut tuottaa myös ongelmia, mutta mainittavasti näin ei käynyt. Suurin osa pelaajista kykeni pelaamaan suhteellisen vapautuneesti, vaikka pelisuoritus välittyi siis kaikille testitilassa olleille.

Toisaalta oli havaittavissa, että jotkut pelaajista saattoivat tuntea olonsa kiusaantuneiksi, mutta toisaalta nämä erot tuntuivat lähinnä perustuvan yksilöllisiin eroihin kuten persoonallisuuteen ennemmin kuin itse peliin ja sen pelattavuuteen. Täten tutkimus tukee julkisissa tiloissa pelattavien pelien jatkokehitystä, sillä pelityyppin vastaanotto oli kaikkiaan kuitenkin oikein hyvä. Kaiken kaikkiaan havainnointi tuotti juuri pelin sosiaalisuuden näkökulmasta selkeintä palautetta siitä, että ehdottomasti suurin osa pelaajista nautti pelistä juuri toisten pelaajien läsnäolon vuoksi. Jaettu yhteinen pelitilanne ja -kokemus syntyivät erityisesti ison yhteisen näytön sekä joukkuepelaamiseen perustuvan pelimuodon takia. Kilpailuvietti olikin yksi vahvimmistä motivaatioista, miksi peliryhmät halusivat pelata toisen tai kolmannen kierroksen.

Abiturientti 3: "Saadaaks me pelata viä? Ei ku noita vastaan vielä, nyt me voitetaan!"

Samoin usein joukkueensa tulokseen pettäneet pelaajat vaativat uusintaottelua ja revanssia joukkueelleen.

Abiturientti 6: "Me pelataan niin kauan, et me voitetaan noi.."

Yhteenveto

Kaiken kaikkiaan kokeilusta saatujen tulosten perusteella voidaan sanoa, että tässä artikkelissa esitetty versio *Tug of War* -pelistä täyttää alussa määritellyt kolme hyvän pelin kriteeriä, jotka tässä tutkimuksessa olivat pelattavuus (tekнологia), pelillisuus (hauskuus ja haastavuus) ja sosiaalisuus (julkinen monipeli). Emme voi kuitenkaan yleistää tätä tulosta kaikkiin julkisella näytöllä pelattaviin mobiilimonipeleihin. Joka tapauksessa on otettava huomioon, että tässä artikkelissa on esitetty vasta ensimmäinen testitapahtuma sekä sen tutkimustulokset. Tulokset ovat kuitenkin tärkeitä tulevaisuutta ajatellen, ja ne antavat vankan pohjan jatkotutkimukselle. Tulevaisuudessa on tarkoitus kehittää ja testata useampia tämän tyyppisiä pelejä vieläkin kattavammalla otoskoolla. Yksi tärkeimmistä tutkimustuloksista on se, että havainnointitulokset tukevat kyselystä saatuja tuloksia ja päinvastoin. Esimerkiksi korkea prosenttilukema koskien pelin hauskuutta on todella nähtävissä myös havainnointimateriaalissa.

Tutkimustulokset muun muassa tukevat matkapuhelimen hyväksyttävyyttä peliohjaimena, jonka perusteella tutkimusta kannattaa jatkaa. Luonnollisesti tärkeä osa älypuhelimien hyödyntämisessä peliohjaimina on tekninen ymmärrys laitteen toiminnasta, jolloin niiden ominaisuudet voidaan ohjelmoida ja siirtää peleissä käytettäväksi. Ennen tätä on kuitenkin mietittävä, mitä pelissä oikeastaan tehdään ja miten älypuhelimien ominaisuuksia voitaisiin hyödyntää. Puhelimet voidaan valjastaa parhaiten selkeitä liikkeitä sisältävien pelien pelaamiseen, koska toisistaan vähän poikkeavia liikkeitä on vaikea tunnistaa eri komennoiksi. Jotta matkapuhelimella pelattava peli olisikin todellinen mobiilipeli, sen tulisi

tukea ulkoasuja käyttöliittymävaatimusten lisäksi matkapuhelimien erityispiirteitä, joita ovat muun muassa verkottuneisuus, sosiaalisuus ja matkapuhelimille ominainen käyttökulttuuri.

Myös Järvinen (2002) asettaa käyttökulttuurin ja siitä kumpuavan käyttö-kontekstin keskeisiksi tarkastelun kohteiksi todellista mobiilipeliä etsittäessä. Näiden erityispiirteiden huomioon ottaminen pelisuunnittelussa mahdollistaa pelin laajentumisen matkapuhelimista reaali maailmaan, jolloin lähestytään edellisessä luvussa mainittuja pelejä. Tällöin voidaan puhua myös laajennetusta peli-kokemuksesta, joka ei ole riippuvainen pelialustasta. Matkapuhelimen luonne itsessään on perverssiivinen, sillä se kulkee käyttäjän mukana yleensä koko päivän erilaisissa tilanteissa. Pelien tulisi pyrkiä hyödyntämään näitä tilanteita. Vaikka matkapuhelimien koko ja liikuteltavuus ovat myös erityispiirteitä, ne asettavat pelisuunnittelulle lähinnä teknisiä rajoitteita. Pienen koon hyödyt näkyvät toistaiseksi enimmäkseen matkapuhelimille ominaisessa käyttökulttuurissa - laitetta on helppo kantaa mukana. (Paavilainen ym. 2009, 75.)

Matkapuhelin tuo peleihin lisäarvoa nimenomaan aidolla kaksisuuntaisella vuorovaikutusmahdollisuudella, sillä laitteen näytöllä voidaan antaa pelaajalle informaatiota, jota muut pelaajat eivät näe, tai pelaaja voi tehdä valintoja näytöltään. Lisäksi matkapuhelimeen voidaan luoda nopeasti erilaisia prototyyppiohjelmia. Laitteen muisti tallentaa erilaiset liikkeet ja peli- ja pelaajatiedot. Kyseisellä peliohjaintyyppillä pelaaja voi tarkastella laitteestaan kehittymistään peleissä tai hahmoaan milloin tahansa pelitilanteen ulkopuolella. Yksi tärkeä ominaisuus julkisen tilan peleissä on kuitenkin matkapuhelimen WLAN-yhteys, joka mahdollistaa suuren määrän samanaikaisia pelaajia, nopean tiedonsiirron ja yhteyden laajan kantavuuden. Paavilaisen, Korhosen ja Saarenpään mukaan on otettava huomioon, että laitekanta on sirpaloitunut, ja pelivalmistajat joutuvat kehittämään pelejä useille eri laitealustoille, jotta riittävä ostovoima tavoitetaan. Tällöin joudutaan kuitenkin tekemään rajanvetoja tuettavien matkapuhelinmallien välillä, koska kaikkia malleja on lähes mahdotonta tukea. (Paavilainen ym. 2009, 78) Helpotusta tilanteeseen saattaa tuoda puhelimien yhtenäistyvä käyttöjärjestelmätarjonta, johon kuuluvat muun muassa Android, iPhone OS, Meego ja Windows Mobile.

Pelit tulee suunnitella erityisesti puhelimia ajatellen, sillä esimerkiksi *StarCraft-in* kaltaisten reaaliaikaisten strategiapelien ohjaamiseen näiden peliohjainten hyödyntäminen saattaisi olla epäkäytännöllistä. Kuitenkin toimivia genrejä löytyy monia. Luonnollisesti urheilu- ja toimintapelit, mutta myös älypelit eli niin sanotut puzzle-pelit voivat olla hyviä ohjainten hyödyntämiseen. Pelien tulisi olla rakennettu siten, että yksittäinen suoritus, kentän läpäisy tai urheilupelin erä ei kestä montaa minuuttia. Liian pitkät peliajat rasittavat pelaajaa fyysisesti liikaa ja vähentävät pelin viehätysvoimaa mukavan toiminnan muuttuessa pik-kuhiljaa tuskaiseksi tai liikaa itseään toistavaksi.

Matkapuhelin ei ole ehkä ergonomialtaan paras mahdollinen peliohjain, mutta liikkeentunnistuksen kehittyessä puhelin voidaan sijoittaa esimerkiksi pelin ajaksi pelaajan taskuun, jolloin ohjaimen muotoilulla ei ole merkitystä pelikokemukseen. Mielenkiintoisen lisän peliohjainmarkkinoille tuovat lähi vuosina ruumiintoimintoja mittaavat ohjaimet, sillä näin vaikkapa sykettä, silmänliikkeitä tai aivoaaltoja voitaisiin käyttää pelien ohjaamiseen Erityisesti syketiedon hyödyntäminen tuo mielenkiintoisen lisän liikunta- ja urheilupeleihin. Matkapuhelimen Bluetooth-yhteyden avulla laitteen ominaisuuksia voidaan laajentaa käytännössä rajottamasti. Kyseisen tiedonsiirtotavan sykemittarista sydämen lyönnit siirtyvät matkapuhelimen kautta pelimaailmaan muiden ohjainkomentojen joukossa. Myös *ToW*:sta voidaan kehittää liikunnallisempi niin sanottu exergame-versio, jossa liikkeet voidaan korvata muun muassa hyppy- ja kyykkäysliikkeillä (Kiili ym. 2010).

Matkapuhelimien laaja levinneisyys merkitsee myös sitä, että potentiaaliset markkinat mobiilipalveluille ja -peleille ovat suuremmat kuin millään muulla alustalla. (Paavilainen ym. 2009, 68) Vaikka pelaaminen matkapuhelimella erilaisissa tilanteissa kuulostaakin mielenkiintoiselta ja tuntuu tarjoavan uusia mahdollisuuksia pelisuunnittelijoille, tämä asettaa myös haasteita. Pelin käyttökonteksti ei ole ennalta arvattavissa, joten tekijöiden pitää suunnitteluvaiheessa kiinnittää huomiota uudenlaisiin asioihin. Vaihtelevissa käyttökonteksteissa pelaajat eivät aina pysty täysin keskittymään pelaamiseen, vaan heidän on myös tarkkailtava ympäristöään ja otettava huomioon lähistöllä olevat ihmiset, jotta pelaaminen ei aiheuttaisi tarpeetonta häiriötä (Korhonen & Koivisto 2006). Matkapuhelimen

käyttö ja siten myös mobiilipelien pelaaminen on kiellettyä tai rajoitettua tietyissä julkisissa tiloissa, kuten sairaaloissa ja kirjastoissa. Uppoutuminen peliin saattaa myös jossain käyttökontekstissa asettaa pelaajan tai muut ihmiset lähitöällä vaaraan. (Paavilainen ym. 2009, 77.)

”Huomioimalla matkapuhelimien erityispiirteet ja käyttökontekstit pelisuunnittelussa olisi mahdollista synnyttää uudenlaista mobiilipelaamisen kulttuuria, jossa mobiilipelit eivät olisi vain riisuttuja versioita konsoli- ja tietokonepeleistä, vaan aidosti uudenlaisia ja oman identiteetin omaavia todellisia mobiilipelejä. Myös Frans Mäyrän (2008) mukaan matkapuhelimien ja esimerkiksi paikannustekniikan avulla voidaan löytää uusia pelikulttuurin suuntia. Suominen (2003) on todennut aiemmin, että tämän suuntainen ajattelu voidaan tulkita asenteelliseksi arvottamiseksi, jossa mobiililaitteiden erityispiirteitä huomioon ottavat pelit nähdään tavanomaisia mobiilipelejä edistyneempinä ja parempina. Kysymys ei sinänsä ole pelien paremmuudesta, vaan siitä miten hyvin pelit ottavat huomioon laitteiston tarjoamat mahdollisuudet. Nykyään matkapuhelimille on hyviäkin pelejä, mutta se ei tee niistä todellisia mobiilipelejä tämän artikkelin näkökulmasta. Jotta mobiilipelit löytäisivät oman, tutuista konsoli- ja tietokonepeleistä eroavan identiteettinsä, pelisuunnittelun tulisi keskittyä tukemaan matkapuhelimien erityispiirteitä. Näin pelikokemusta voitaisiin laajentaa itse laitetta ja sen rajoituksia pidemmälle.” (Paavilainen ym. 2009, 78)

Kuten mainittu aiemmin, peli-idea voisi jalostaa teknisten innovaatioiden ja parannusten lisäksi esimerkiksi luomalla pelitilanteesta tapahtuman, jossa olisi mukana juontaja. Ohjeiden ja kannustusten kautta juontaja voisi auttaa pelaajia esimerkiksi parempaan liikunnalliseen suoritukseen tai jopa virtausko kemukseen pääsemiseen. Pelissä huomommin menestyvien mielenkiinto säilyisi pidempään, jos juontaja antaisi heille vinkkejä paremman suoriutumisen tueksi. Juontaja voisi pukeutua pelin teeman mukaisesti, jolloin hän olisi selkeämmin osa peliä. Yleisön kannalta pelin seurattavuus todennäköisesti paranisi, mikäli juontaja pitäisi pelitilanteen seuraajat ajan tasalla olennaisista pelitapahtumista. Tulee kuitenkin huomioda, että mikäli peli pyritään tekemään jossakin vaiheessa kenen tahansa pelattavaksi julkisella paikalla ajasta riippumatta,

juontaja tuskin tulee kysymykseen. Lisäksi huonolla juontajalla on mahdollista pilata koko pelikokemus kaikilta osallistujilta.

Tämä tutkimus osoittaa, että mielenkiintoisia pelityyppejä syntyy tekniikan kehittyessä koko ajan. Samalla jo olemassa olevat pelimuodot saattavat hävitä tai yhdistyä muodostaen uusia pelaamisen muotoja. Nämä uudet rajoja rikkovat ja sekoittavat pelimuodot kaipaavat tutkimuksellista erityishuomiota, koska usein pelitutkimuksen keskiössä ovat esillä toistuvasti isojen pelitilojen kaupallisesti menestyneet tuotteet. (Ihamäki & Tuomi 2009, 22) Pelimaailman kehittyessä kaiken aikaa myös pelitutkimuksen on oltava valppaana tarkkailemaan mitä (peli) kentällä tapahtuu.

Viitteet

- 1 Mixed reality games.
- 2 Pervasiiviset pelit hämärtävät todellisuuden (arkielämän) ja pelimaailman rajoja. Peleissä nykYTEknologia sulautuu osaksi peliä ja esimerkiksi matkapuhelin saattaa olla yksi tärkeimpiä pelin apuvälineitä.

Lähteet

Bell, Marek et al. (2006). *Interweaving mobile games with everyday life*. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Montréal, Québec, Canada.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca (2008). *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Flintham, Martin, Benford, Steven and Capra, Mauricio (toim.) (2006). *Deliverable D12.5: Delivery of the Second City as Theatre prototype*. Saatavissa <http://iperg.sics.se/Deliverables/D12.5-Delivery-of-City-as-Theatre-prototype-II.pdf>. Luettu 15.7.2010.

Hanski, Mikko-Pekka & Anu Kankainen (2004). Pelien laadun kehittäminen käyttäjien näkökulmasta. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen: *Digitaalisten pelien maailmoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Hassenzahl, Marc (2003). The Thing and I: Understanding the Relationship between User and Product. Teoksessa Mark A. Blythe, Andrew F. Monk, Kees Overbeeke & Peter C. Wright (toim.): *Funology: From Usability to Enjoyment*. Kluwer Academic Publisher, 31-42.

Herbst, Iris, Anna K. Braun, Rod McCall & Broll Wolfgang (2008). *TimeWarp: Interactive Time Travel with a Mobile Mixed Reality Game*. MobileHCI 2008, September 2-5, 2008. Amsterdam, Netherlands.

Ihamäki, Pirta & Pauliina Tuomi (2009). *Understanding 21st Century's Mobile Device Based Games within Boundaries*. Proceedings of Digra 2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, 17-22.

Järvinen, Aki (2000). Digitaaliset pelit ja pelikulttuuri. Teoksessa Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä (toim.): *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Toinen painos. Tampere: Vastapaino.

Järvinen, Aki (2002). Milloin pelistä tulee mobiili? *Mediumi 1.1*. Saatavissa <http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?id=29>. Luettu 28.11.2008.

Kangas, Sonja (2004). Läsä-äly pelisovelluksissa. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.): *Digitaalisten pelien maailmoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Kiili, Kristian, Arttu Perttula, Marko Suominen, Pauliina Tuomi & Antero Lindsted (2010). *Designing Mobile Multiplayer Exergames for Physical education*. IADIS, Mobile Learning 2010. Forthcoming.

Kiili, Kristian & Arttu Perttula (2010). *Exergaming: Exploring Engagement Principles*. Serious Games for Sports and Health. Proceedings – Game Days 2010, March 25th-26th, 2010.

Koivisto, Elina & Korhonen, Hannu.(2006). *Mobile game playability heuristics*. Version 1.0; March 17, 2006. Saatavissa <http://www.forum.nokia.com/>.

Korhonen, Hannu & Elina Koivisto (2006). *Playability Heuristics for Mobile Games*. Proceedings of the 8th conference on Human - computer interaction with mobile devices and services, MobileHCI'06. Helsinki, Finland, 12–15 September 2006. New York: ACM.

Korhonen, Hannu, Markus Montola & Juha Arrasvuori (2009). *Understanding Playful Experience through Digital Games*. International conference on designing pleasurable products and interfaces, DPPI'09, 13- 16 October 2009. Compiegne university of technology, France.

Koskimaa, Raine (2004). Mobile Games. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.): *Digital Play Worlds*.

Kurri, Sampsa.(2007). *MikontaloLights: Tetristä kerrostalon seinällä*. Muropaketti 4.12.2007. Saatavissa <http://plaza.fi/muropaketti/mikontaloights-tetrista-kerrostalon-seinalla>. Luettu 25.3.2010.

Küchlich, Julian (2004). *Play and playability as key concepts in new media studies*. Saatavilla <http://www.playability.de/Play.pdf>.

Latva, Suvi (2004). Pelisuunnittelun tematiikka. Lapsille tarkoitettujen digitaalisten pelien suunnittelun lähtökohtia. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.): *Digitaalisten pelien maailmoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Lindt, Irma, Jan Ohlenburg, Leif Öppermann, Sabiha Ghellal & Matt Adams (2005). *Designing Cross Media Games*. Pervasive 05', May 8-13, 2005. Munich, Germany.

Lindt, Irma et al (2007). *A Report on the Crossmedia Game Epidemic Menace*. Computers in Entertainment (CIE) 5, (1).

Montola, Markus (2005). *Exploring the Edge of the Magic Circle. Defining Pervasive Games*. Proceedings of The Digital Arts and Culture 2005 Conference, 1–3 December 2005. Copenhagen, Denmark. Saatavissa <http://users.tkk.fi/~mmontola/exploringtheedge.pdf>. Luettu 25.03.2010.

Montola, Markus, Jaakko Stenros, Annika Waern (2009). *Pervasive Games: Theory and Design Experiences on the Boundary between Life and Play*. Massachusetts: Morgan Kaufman Publishers.

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

Newman, James (2004). *Videogames*. London: Routledge.

Paavilainen, Janne, Hannu Korhonen & Hannemari Saarenpää (2009). Pelaaminen matkapuhelimella nyt ja tulevaisuudessa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Suominen, Jaakko (2003). Liikkeellä vai liikkeestä pois? Mobiilipelejä luokittelemassa. *Wider Screen* 2003:2–3. Saatavissa http://www.widerscreen.fi/2003/2-3/liikkeelle_vai_liikkeesta_pois_mobiilipeleja_luokittelemassa.htm. Luettu 21.11.2008.

Suominen, Jaakko (2008). The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. *Fibreculture* 11. Saatavissa <http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11-suominen.html>. Luettu 25.3.2010.

Tuomi, Pauliina (2008). *SMS-based Human-Hosted Interactive TV in Finland*. ACM International Conference Proceeding Series; Vol. 291 archive. Silicon Valley: UxTV.

Tuomi, Pauliina. (2009). Television interaktiivinen pelihetki - Television pelillisyyys ja merkitys pelikokemusten tuottamisessa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Tuomi, Pauliina. (2009). *A brief history of iTV entertainment*. Teoksessa Artur Lugmayr et al. (toim.): Proceedings of 13th International Academic MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era, 30.9.-2.10.2009. Tampere, Finland.

ARTIKKELI

”Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille”

MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008

JAAKKO SUOMINEN

jaakko.suominen@utu.fi

Tiivistelmä

Artikkelissa käsittelen suomalaisen pelikulttuurin itseymmärryksen rakentamista pelijournalistisissa käytänteissä. Artikkelin perustuu keskeisen suomalaisen tietotekniikan harrastelehden, *MikroBitin* peliarvostelujen 1984–2008 sisällön-analyysiin ja erittelyyn. Olen tutkinut, miten peliarvosteluissa viitataan yhtäältä muihin mediakulttuurin muotoihin (televisio, elokuvat, kirjallisuus, sarjakuva, 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.¹ 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 pelikritiikin² näkökulmasta.³ 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 huomioda, 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).⁴ 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.⁵ 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.⁶ 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, varhaisimassa 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 -kulttuureille⁷ omaa identiteettiä sekä historiatietoisuutta viittaamalla arvosteluissa aiempiin peleihin, pelityyppeihin, pelintekijöihin sekä muuhun populaariin mediakulttuuriin, kuten elokuviin, sarjakuviin, 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-aluetta.

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 toimi peliarvosteluissa. Mistä elementeistä pelikulttuurin historiatietoisuus 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. Peli-kritiikki 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 viitekehyksessä. 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.⁸ 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 merkityksellistämisprosessi, 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.⁹ 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-julkaisujen¹⁰ 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 kodinelektroniikan yleislehtenä.¹¹ 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 loppukeväältä) ja niiden kaikki peliarvostelut tietyin poikkeuksin.¹² 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 kylläntyminen: peliarvostelujen rakenteellisista piirteistä syntynyt käsitys ei enää juuri muuttanut muutaman vuosikerran analyysin laajentuessa yli kahdenkymmen vuoden kattavaksi jaksoksi. Koko aikasarjan läpikäynti on kylläntymisestä huolimatta mielekästä, sillä se paljastaa pelien teknisten ominaisuuksien, pelityyppien, yksittäisten kirjoittajien toiminnan ja pelejä koskevan muistelukulttuurin kehityskäyrän. 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 kokonaistulkinnot 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.¹³ Taulukosta käyvät ilmi lehden numero, arvosteltu peli, arvostelija, peliviittaukset ja viittaukset muihin mediamuotoihin. Taulukkoon on samassa yhteydessä tehty myös alustavia tutkimushuomioita (sarakeeseen ”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"	"Keskiaika! 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 muistaneekin vielä pelin "Bumping Buggies", missä hyppykykyiset kuplavolkkarit murskasivat kanssakilpailijoitaan... Yleiseen Go!-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	Aloitusta sillä, että suomalainen peli suomalaiselta pelifirmalta, joka täyttää "Amersoftin vuosia sitten jättämää aukkoa", omaperäinen variaatio Tetriksestä	"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 -elokuviin, "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 tyylissä 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. Peliennettiarvosteluja 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 yleisaikakauslehdeksi 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 suosikkipelien 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).¹⁴ Arvostelut pitenivät jonkin verran, ja Nirvi viljeli teksteissään huumoria sekä teki aiempaa enemmän viittauksia muihin populaarikulttuurin muotoihin. Nirvin teksteissä alkoivat lisääntyä myös viittaukset aiempiin peleihin, vähintään ”muistinvirkistysenä” (Niko Nirvi: *L.E.D. Storm* -pelin arvostelu, MB 4/1989) ja pelityyppeihin. Hän kirjoitti Peter von Baghin elokuva-aiheista ohjelmaa mukaillen ”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”¹⁵. Tällainen historiallistava

ja pian myös muisteleva puhetapa on seurannut suomalaisia peliarvosteluja siitä lähtien.¹⁶

Vaikuttaa myös siltä, että Nirvin tyyli toimi esimerkkinä useille muille peliarvostelijoille, joiden arvostelujen taso nousi, mikä tässä viittaa tekstin innostuneisuuteen sekä pelikulttuurin 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 tavaramerkkinsä, 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 näyttäytyykin suomalaisen peliarvostelutoiminnan kypsymisen aikana, jonka jälkeen muutokset arvostelutavoissa eivät ole olleet yhtä merkittäviä.¹⁷ 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 *MikroBitin* 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).¹⁸ 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 ”tähtikritikoiden” puuttumisen saattaa johtaa tilanteeseen, jossa *MikroBitin* arvostelut muuttuvat ennakkomainoksiksi 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 kritiikittömästi toisille pojille.¹⁹ 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).²⁰ Useammat arvostelijoista ovat lehtiviitteiden ja verkkosivujen tietojen perusteella aktiivisia tieteisfiktion 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 arviointoja: arvosteluissa käsiteltiin itse pelien lisäksi myös niitä ekstroja ja sitä lisäarvoa, jota uusi suurempikapasiteettinen jakelumedia tuotti. CD-ROM-jakelun yleistymisen 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) Mikrovikivikauusi-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 Mikrovikivikauusi-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 lämpömittarigrafiikasta 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 strategianaksutukset 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 sijoittuvia 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 ”peliklooni”, jolla viitattiin suosikkipeliä kopioivaan tuotteeseen. Jossain tapauksissa myös alkuperäinen vertailupari esiintyi negatiivisena, pahamaineisen surkeana pelituotteena, johon tehtävä vertailu osoittaa käsiteltävän pelin huonoutta.

Uutuuspelin juonta ja toiminnallisuutta selitetään tarvittaessa suhteessa useampiin pelityyppeihin:

Oddworld-maailma on tuttu erikoisista tasoloikkaa ja puzzlepeliä yhdistävistä Abe’s Exoddus ja Munch’s Oddyssee 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 kontekst tietoa, mutta toisaalta se antaa myös vihjeitä niistä peleistä, joihin arvosteltavasta pelistä pitävä henkilö voisi myös tutustua. Kaiken kaikkiaan sisäiset viittaukset ovat osa kritikon 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

Käsitteellöitykseen 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 elokuviin. Rämö esittää, että tällaiset ”itsetietoiset viittaukset pelien ulkopuoliseen maailmaan ovat yhä harvinaisia.”²¹ 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 käsitelty pelikulttuurin keskinäiset viittaukset (pelienvälisyys) liikkuvat pienemmässä mittakaavassa, intermediaalisuus vie viittaukset yleisemmälle tasolle. Viittaustavat ovat kuitenkin yhtä vaihtelevia.

Intermediaalisuus tarkoittaa medioiden välisiä viittaussuhteita. Se on kahden viestintävälineen 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 johtaa 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 Outrunin 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 Recall*ista ja De Palman *Body Double*sta. 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.

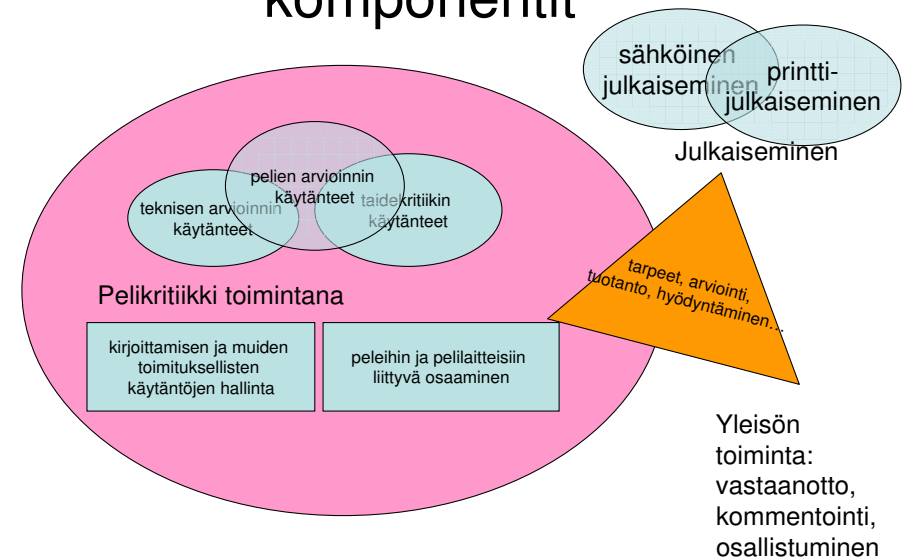
Lopuksi: Peliarvosteleminen historiatietoisuuden rakentajana taidekritiikin ja teknisen testaamisen rajapinnassa

Peliarvosteluilla, kuten muillakin arvosteluilla, on ainakin kaksi tehtävää: raportoiva ja arvioiva. Veijo Hietala (2009, 72) kirjoittaa jopa kolmesta tehtävästä, kulttuurikritiikin triangelistä, johon kuuluvat kuvailu, analyysi ja arvottaminen.²² 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 tyyliässä rakennetaan viittaussuhteita 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. Eksplikoitujen viittausten lisäksi arvosteluissa on implisiittisiä viittauksia, jotka liittyvät muun muassa jonkun lajityypin mukaiseen toimintalogiikkaan ja juoneen (esim. scifin avaruuskuvasto, 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 monipuoli-

Pelijournalismi toimintana - komponentit



Kuvio 1. Pelikritiikki toimintana: komponentit

lisesti sekä usein pelattava peliä mahdollisimman pitkälle. Teknisen testaamisen lähtökohtana 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 tyyliltään 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). ”Omilleen” kirjoittavan peliarvostelijan ei tarvitse tavoitella samalaista 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 viettäessä, jos pelintekijät ovat pelaajien ja kriitikoiden kanssa yhtä suurta perhettä.

Taiteellisessa arvostelussa peliä verrataan digitaalisen pelaamisen tai yksitällisen 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 tyylillisesti. 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. Kauppinen arvostelun katkelmassa yhdistyvät lähes kaikki

keskeiset käsitteet, jotka liittyvät historiatietoisuuden rakentamiseen: historiallisuus, klassisuus, sukupolvet, pelaajaveteraanit, varhaisuus, muistelemisen, 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 injektoidaan ennenkaikkea mehevää 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 mikroveteraaneille. (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 uutuuspelejä 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 korrelaatiosuhdetta? 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 *nykyaikanihilismin*²³ (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 tunnettua 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*-lehteen 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 sijoiteltuun lehdissä. 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 hyväksyttyihin 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 Saarikoskosken 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 taidekritiikkeihin, tekijälähtöisiin kritiikkeihin, realismikritiikkeihin, genrekritiikkeihin, 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 markkinointuminen ja televisioituminen*. Tampere: Vastapaino.

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

Hirsjärvi, Irma (2009). *Faniuden siirtymiä. 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 luno. 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 sanomalehdistössä 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>.

KATSAUS

Pelilukutaidon lähteillä

Muutamia näkökulmia muodostumassa olevaan käsitteeseen

MIKA MUSTIKKAMÄKI
mika.mustikkamäki@uta.fi

Tiivistelmä

Pelilukutaito on uudehko käsite, joka on etsinyt tietään pelitutkijoiden ja media-kasvattajien sanastoon erityisesti viimeisen viiden vuoden aikana. Käsite sointuu kuitenkin tutulta, sillä pelin lukutaidosta on totuttu kuulemaan esimerkiksi perinteisempien urheilulajien kuten jääkiekon tai jalkapallon yhteydessä. Pelilukutaidolla yhteen kirjoitettuna on kuitenkin oma käsitteellinen tilansa tutkimuksen piirissä, jossa se sijoittuu erityisesti interaktiivisen digitaalisen median tutkimuksen ja mediakasvatuksen kentälle. Tämä katsaus tarkastelee kansainvälisen ja suomalaisen alalle sijoittuvan tutkimuksen eri tapoja hahmottaa pelilukutaidon käsitettä ja sen sisältöä.

Asiasanat: *pelilukutaito, digitaaliset pelit, mediakasvatus*

Abstract

Games literacy is a rather recent conceptual addition into academic, as well as popular vocabulary. It has been mainly used to refer to the myriad ways in which people construct meaning with different digital game objects and properties, and the varying cultural surroundings of games and game activities. This focused literature review on games literacy definitions categorizes games literacy concepts into three broad viewpoints: media education, games design and the socio-cultural. The review also briefly reflects on the issue of media literacy and its relationship with games and games literacy.

Keywords: *games literacy, digital and video games, media education*

Johdanto

Digitaaliset pelit puhuttelevat ja puhuttavat. Ne kutsuvat piiriinsä pelaajia, jotka ovat pelikulttuurin toimijoita ja kuluttajia. Pelintekijät puolestaan kohtaavat ammatillisilla keskusteluareenoilla tosielämässä ja virtuaalisesti.

Akateemisessa tutkimuksessa pelit ja niiden pelaajat ovat olleet kiinnostuksen kohteena jo vuosien ajan. Julkiseen keskusteluun digitaaliset pelit ja niiden vaikutukset ovat tulleet lähinnä näennäisesti helppojen syy-seuraussuhteiden etsinnässä laajaa julkisuutta saaneiden väkivallan tekojen yhteydessä. Myös

pelimarkkinoiden kasvuun mediatlouden ilmiönä on kiinnitetty huomiota viime vuosien aikana. Voidaan sanoa, että kullakin edellä mainitulla osa-alueella sovelletaan myös omanlaistaan pelilukutaitoa.

Englanninkielisissä lähteissä pelilukutaitoon viitataan useilla eri termeillä. Termeinä ovat esiintyneet esimerkiksi *game(s) literacy*, *video-game literacy*, *gaming literacy*, laajemmin *media literacy for games*, ja *ludoliteracy*. Käsitteellisesti selkeydestä johtuen tässä katsauksessa käytetään kuitenkin käännösterminä pelilukutaitoa, sillä suomeksi kirjoitetuissa lähteissä on jo aiemmin käytetty tätä muotoa. Yhtenä katsauksen tarkoituksena onkin jatkaa pelilukutaidon käsitteen vakiinnuttamista suomalaisen digitaalisista peleistä ja mediakasvatuksesta käytävään keskusteluun.

Lukutaidoista ja niiden suhteesta mediakasvatukseen on olemassa runsaasti keskustelua (ks. esim. Buckingham 2003, 35–50; Kress 2003, 23–25; Lankshear & Knobel 2006, 64–72), jossa eräs keskeisistä pohdintoista on ollut lukutaidon (*literacy*) käsitteen vaihteleva määritelmä esimerkiksi eri kieli- ja kulttuurialueilla. Muun muassa Kress (em.) on ollut sitä mieltä, että *literacy*-termi on laajennettu koskemaan liian suuren ilmiöjoukon käsittelyä ja se tulisi itse asiassa varata vain kirjaimiin perustuvaan viestintään viittaamiseen.

Literacy-sana on nähty ongelmalliseksi myös suomen kieleen tuotuna (ks. esim. Kupiainen & Sintonen 2009). Se onkin käännetty eri medialukutaitoon liittyvien käsitteellistysten yhteydessä muun muassa sivistykseksi (Varis 2002), kompetenssiksi (Herkman 2007; Ermi ym. 2005a; 2005b) tai taidoksi/tajuksi (esim. Sihvonen 2009). Erityisesti suomalaista keskustelua aiheesta hankaloittaa se, että *literacy*-käännöksen tulisi oikeastaan sisältää sekä luku- että kirjoitustaidon määritelmät. Monella eri nimeämistavalla ollaankin yritetty sekä hakea näkö- ja lähestymiskulmia että helpottaa kielen kääntämisessä esiin tuleva merkityksen katoamisen tai muuttumisen ongelmaa.

Medialukutaito on kuitenkin eräänlainen *de facto* -muoto asiasta keskusteltaessa, ja muun muassa Euroopan komission medialukutaito-työryhmän opeointivälineenä on *media literacy* (ks. Euroopan komissio 2007). Tässä katsauksessa ei kuitenkaan tarkastella lukutaidon problematiikkaa enempää yllä mainitusta laajemmasta perspektiivistä, vaan pyritään pikemminkin hahmottamaan

pelilukutaidon asemaa lähemmin suhteessa digitaalisiin peleihin. Yksityiskohtaisempaa lukutaitoon ja medialukutaitoon liittyvää analyysia löytyy esimerkiksi edellä mainitusta Reijo Kupiaisen ja Sara Sintosen *Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus* -teoksesta.

Pelien, muun median ja mediakasvatuksen suhde on mielenkiintoinen monestakin näkökulmasta. Perinteistä mutta myös digitaalista mediaa ja siten pelejä on tarkasteltu muun muassa tekstien ja representaatioiden kautta, ja median vastaanottajalla on nähty monenlaisia rooleja passiivisesta altistujasta aktiiviseen tulkitsijaan. Pelit voidaan kuitenkin nähdä luonteeltaan perustavasti erilaisiksi kuin aiempien aikakausien media (eri media-aikakausista mediakasvatuksen näkökulmasta, ks. Kupiainen ym. 2007). Pelejä voidaan tarkastella esimerkiksi teksteinä, simulaatioina, narratiiveina ja järjestelminä. Keskeiseksi eroksi muihin mediamuotoihin verrattuna voidaan nostaa pelaaja-käyttäjän asema, jossa mediasuhteessa oleva henkilö eroaa sekä passiivisesta vastaanottajasta että pelkästä tulkitsijasta toimintansa kautta (ks. esim. Buckingham & Burn 2007, 327–328). Toimijuus on siten eräs keskeinen elementti myös pelilukutaidosta puhuttaessa (tarkemmin pelin käsitteestä ja pelaamisen ja pelin suhteesta ks. esim. Mäyrä 2008, 32–37).

Lähestymistavasta

Tämän katsauksen tarkoituksena on paikallistaa erilaisia näkemyksiä pelilukutaidon käsitteestä ja siitä, mitä se pitää sisällään, sekä luokitella näitä pelilukutaitoon liittyviä näkökulmia suhteessa toisiinsa. Aineistona katsauksessa ovat tieteelliset artikkelit sekä James Paul Geen (2007) laajasti siteerattu *What Video Games Have to Teach Us About Learning And Literacy*. Kokoavana teoksena katsaukseen ehti mukaan myös José P. Zagal (2010) *Ludoliteracy. Defining, Understanding, And Supporting Games Education*, jonka teemoja Zagal on kehittänyt jo aikaisemmassa artikkelissaan (Zagal 2008). Pelilukutaitoa käsittelevien artikkelien osalta on huomautettava, että niiden julkaisun ajallinen kaari asettuu välille 2005–2009. Pelilukutaidon määrittely onkin nuori käsitteellistämisen alue jo itsessään melko nuoren tutkimusalan, eli pelitutkimuksen puitteissa. Toisaalta

mediakasvatuksessa lukutaitojen problematiikkaa on käsitelty vuosikymmeniä. Tämä asettaa mielenkiintoisen lähtökohdan aihepiiriin laajemmallekin tarkastelulle, sillä käsitteistö on edelleen muutoksessa ja liikkeessä.

Olen rajannut käsittelemäni lähteet siten, että niin sanottu *serious games* -liike on jätetty tarkastelun ulkopuolelle, joskin James Paul Gee liitetään ajoittain myös yhdeksi keskeiseksi liikkeen tienraivaajaksi. Serious games -viittauksella pelaaminen halutaan yleensä kytkeä enemmän tai vähemmän kouluoppimiselle alisteiseksi toiminnaksi, jossa keskiössä on pelaamalla oppiminen (*playing to learn*, ks. esim. Arnseth 2006). Tässä pyrkimys on kuitenkin pelaamisen tarkasteluun omalakisena ilmiönä ja toimintana. En ole myöskään ottanut mukaan mediapsykologisen tutkimuksen lähteitä, erityisesti koska pelilukutaidon käsite ei vaikuttaisi olevan, ainakaan vielä, eksplisiittisesti kyseisellä tutkimusalueella käytössä.

Muutenkin englanninkielisten lähteiden valinnan perusteena oli jonkin alussa mainittujen lukutaito-termien käyttö. Huomautan tässä, että edellä mainitusta syystä esimerkiksi *gaming capital* (Consalvo 2007) on jätetty tarkastelun ulkopuolelle. Tarkoitukseni on laajentaa teoreettista katsausta koskemaan myös literacy-termiä sivuavia käsitteellistyskiä, kuten Consalvon kulttuurista pelipääomaa, tulevassa pro gradu -työssäni Tampereen yliopiston informaatio-tutkimuksen ja interaktiivisen median laitoksella. Tässä katsauksessa suomenkielisistä lähteistä käsitellään myös sellaisia, joissa operoidaan yleisesti digitaalisten pelien ja medialukutaidon alueella.

Pelilukutaidon näkökulmat

Monista katsauksen tutkimuksista on paikannettavissa temaattisia yhtäläisyyksiä toisiinsa nähden, ja olenkin käyttänyt niitä lähtökohtana pelilukutaidon näkökulmien luokittelussa. Lähteistä nousi erityisesti esille kolme näkökulmaa pelilukutaitoihin: mediakasvatuksellisia aspektoja painottava, pelisuunnittelullisia aspektoja painottava ja sosiokulttuurisia aspektoja painottava. Kaikki tekstissä ilmenevät, englanninkielisistä lähteistä tehdyt suomennokset ovat kirjoittajan.

MEDIKASVATUKSEN NÄKÖKULMA

Kokonaisuutena mediakasvatuksellinen näkökulma korostaa tuttujen mediakasvatuksen lähestymistapojen, kuten semioottisia työkaluja käyttävän dekonstruktion lisäksi pelaajien toimijuutta ja pelaajien mahdollisuuksia osallistua merkitysten tuotantoon. Mediakasvatuksellinen näkökulma pitää sisällään myös pelien kriittisen tarkastelun osana ympäröivää yhteiskuntaa ja pyrkii huomioimaan pelien suhteen muuhun mediaan ja mediakulttuuriin. Mediakasvatuksellinen näkökulma tarkastelee pelejä merkitysten representaation välineinä, mutta huomioi myös markkinavoimien vaikutukset ja median aktiivisen tulkinnan mahdollisuudet.

Muun muassa David Buckingham (2008) käsittelee pelilukutaitoja systemaattisesti mediakasvatuksen ja sen tuloksena syntyvän medialukutaidon kannalta. Ensinnäkin peleissä on Buckinghamin mukaan lukuisia elementtejä, joita ne jakavat muiden merkitysjärjestelmien kanssa. Koska pelit ovat tällä tavoin inter- ja transmediaalisia (so. median välisiä ja mediamuodoista toisiin lainaavia), pelaajat pystyvät siirtämään ymmärryksiään eri mediumien välillä. Näin ollen Buckinghamin mukaan tulisikin itse asiassa puhua lukutaidoista monikossa. (Buckingham 2008, 82.)

Toiseksi, koska pelit eroavat muusta mediasta juuri pelaajaan liittyvän toimijuuden suhteen (pelejä ei vain lueta, kirjoiteta, katsella tai kuunnella, vaan ne vaativat pelaajalta toimintaa ja osallistumista), pelilukutaitojen täytyy huomioida myös pelillisyyteen liittyvät tekijät (*the ludic dimensions*, em., 82–83; Buckingham 2007, 114). Kahden edellä mainitun lisäksi pelilukutaidon tulee Buckinghamin (2008, 83) mukaan ottaa huomioon myös pelien tuotantoon ja peliyleisöön liittyvät tekijät.

Buckingham (2008, 84–85; ks. myös Kupiainen & Sintonen 2009, 102–108) esittää nelikohtaisen peleihin liittyvän taulukon, jonka kaikkiin kohtiin pelilukutaito-käsitteen ja pelien mediakasvatuksellisen analyysin tulisi ottaa kantaa. Kyseessä on sovellus Buckinghamin aiemmin esittämästä mediaesitysten tulkintakehikosta (ks. Buckingham 2003, 54–61):

Representaatio	• miten pelit tuottavat realismia, esimerkiksi grafiikan, äänen ja verbaalisen kielen avulla • miten pelihahmot on rakennettu ja miten niitä manipuloidaan • miten eri sosiaaliset ryhmät esitetään, esim. sukupuolen tai rodun perusteella • miten pelimaailma ja reaali maailma asettuvat suhteeseen toisiinsa
Kieli	• mitä funktioita verbaalisella kielellä (puhuttu ja kirjoitettu teksti), kuvilla ja liikkuvalla kuvalla, äänellä ja musiikilla on • eri pelien lajityyppien konventiot, esimerkiksi niiden tarjoamat vuorovaikutuksen muodot • miten eri lajityypit käsittelevät tilaa ja aikaa (eli narratiivia), ja miten ne asemoivat pelaajan • pelien pelattavuuden ulottuvuudet, eli säännöt, peliekonomia, tavoitteet, esteet
Tuotanto	• kysymykset tekijyydestä (authorship), pelisuunnittelijoiden ja -graafikoiden tunnistettavat tyylit • pelien tekemiseen tarvittavat teknologiset edellytykset ja pelitalojen ammatilliset käytännöt • peliteollisuuden kaupallinen rakenne (kehittäjät, julkaisijat, markkinointi) ja globalisaation rooli • pelien ja muiden mediamuotojen välinen suhde, franchising ja lisensointi
Yleisö	• pelaamisen kokemus ja nautinto, ja miten se on suhteessa pelien sääntöihin ja rakenteisiin • pelaamisen sosiaalinen luonne ja sen vaikutus arkielämään, erityisesti eri sosiaalisille ryhmille (esim. eri ikäryhmät, sukupuolet) • mainonnan, lehdistön ja verkkokeskustelujen rooli odotusten ja kriittisen diskurssin luomisessa • fanikulttuuri, esim. verkkosivustot, fanitaide, modit • julkinen keskustelu pelien vaikutuksista, suhteessa esimerkiksi väkivaltaan

Pelilukutaidon tutkimisen näkökulmat. (Buckingham 2008, suom. MM)

Buckingham (2008, 85) painottaa kuitenkin, ettei tällaisia kriittisiä näkemyksiä voi muodostaa pelkän pelien tarkastelun avulla. Itse tekeminen ja sisällön tuottaminen ovat keskeisiä osa-alueita pelillisen ymmärryksen kehittämisessä.

Toisaalla David Buckingham ja Andrew Burn (2007) määrittelevät pelilukutaitoa hieman laajemmasta näkökulmasta. Heidän mukaansa pelejä on mahdol-

lista tarkastella eräänlaisena kielenä, jonka tavat muodostaa merkityksiä voidaan rinnastaa ainakin osittain perinteiseen kirjoitettuun kieleen. Tällä tavalla voidaan osittain vastata myös edellä mainittuun Gunther Kressin kritiikkiin literacy-termin liiallisesta soveltamisesta eri yhteyksiin: jos pelit ovat rinnastettavissa kirjoitettuun kieleen, on perusteltua puhua lukutaidosta (Buckingham & Burn 2007, 325).

Koska pelit koostuvat multimodaalisista elementeistä ja ovat siten analysoitavissa esimerkiksi semioottisten työkalujen avulla, Buckingham ja Burn (2007) näkevät eräänlaisen laajennetun analogian kirjoitetun kielen ja pelien tutkimiselle. Silti heidän mukaansa pelkkä representationaalisten ulottuvuuksien analysointi johtaa puutteellisen pelikäsitteen syntymiseen. Tästä johtuen pelilukutaidon määritelmän on sisällettävä myös pelien pelattavuuteen/pelillisyyteen liittyvä ulottuvuus (em., 326–327; Buckingham 2008, 82–83) – pelkkä merkkien ja merkkijärjestelmien analysointi ei riitä pelilukutaidon muodostamiseen.

Pelilukutaidon käsitteen on otettava huomioon myös pelien ja muiden median väliset yhtäläisyydet, sekä yksin peleille spesifien ominaisuuksien tarkastelu. Nämä yhtäläisyydet ja erityisyydet voivat olla suoraan yhteydessä representationaaliin ja pelillisiin ominaisuuksiin. Näiden kahden ulottuvuuden lisäksi pelilukutaidon on käsiteltävä myös pelien sosiaalista puolta. Tämä on kysymyksenä laaja ja käsittelee niin pelien sosiaalista ”tapahtumista” ja pelaajien asemaa, kuin myös kysymyksiä sosiaalisten suhteiden ja identiteetin rakentumisesta. (Buckingham & Burn 2007, 328.)

Buckingham ja Burn (2007, 329–330) tarkastelevat pelilukutaitoa myös medialukutaitokeskustelulle tutummalta funktionaalinen–kriittinen-akselilta. Tällä viitataan luku- ja kirjoitustaidon tekniseen hallintaan, ja toisaalta merkityssisältöjen ylemmän tason analyttiseen tulkintaan. Heidän mukaansa funktionaalinen lukutaito pelien yhteydessä liittyy niin laitteiden kuin ohjelmistojen käyttämiseen, esimerkiksi peliohjainten käsittelyyn tai pelin valikoissa liikkumiseen. Kriittinen lukutaito pitää sisällään analyysin, arvioinnin ja kriittisen reflektion taidot ja tarkoittaa myös laajempien sosiaalisten, taloudellisten ja institutionaalisten rakenteiden ymmärtämistä (vrt. kriittisen mediakasvatuksen puheenvuorot, esim. Herkman 2007, 80; Kupiainen & Sintonen 2009, 123–128; vrt. myös Mäyrä 2006).

Buckingham ja Burn myöntävät kuitenkin, että kriittinen lukutaito voidaan nähdä ristiriitaiseksi peleihin liittyvän immersion, eli pelimaailmaan uppoutumisen ja siitä saatavan mielihyvän kanssa. Toisin sanoen pelin immersiovoima vetää pelaajan sisäänsä niin, ettei hän muista tai halua muistaa pelin tarkastelua kriittisesti. Buckingham ja Burn toteavat lisäksi, että kokonaisuudessaan pelilu-

kutaito ei ole vain funktionaalinen tai kriittinen, vaan myös luova – peleistä sekä luetaan että tuotetaan merkityksiä. (Buckingham & Burn 2007, 329–330.)

Loppupäätelmissään Buckingham ja Burn (2007, 345) toteavat, että pelilukutaidon kokonaisteorian tulee sisältää pelilliset, funktionaaliset ja kriittiset, sekä tekstuaaliset ulottuvuudet ja tunnistaa ne sosiaaliset kontekstit ja prosessit, joissa lukutaitoja sovelletaan ja kehitetään. He palaavat lisäksi vielä uuden lukutaito-käsitteen oikeutukseen todetessaan, että pelilukutaidon erilliskäsitettä tarvitaan erityisesti peleihin ja pelikulttuureihin sekä niiden tutkimukseen liittyvän keskustelun synnyttämiseksi.

Kurt Squire (2005, 10) laajentaa pelilukutaidon koskemaan yleisemmin pelien ulkopuolisen todellisuuden tarkastelua. Peli pitää varsinaisen välittömän sisältyksensä lisäksi pystyä kytkemään myös osaksi tuotantonsa laajempaa kehystä, ja myös lajityypilliseen kontekstiin. Squiren mukaan keskeistä pelilukutaidolle on merkitysten takaa löytyvä, peleihin kulttuurina liittyvä ideologia ja eetos. Pelikulttuuriseen lukutaitoon kuuluu myös sen kyseenalaistaminen, kenen tulkintajärjestelmän ja lukutaitokäsityksen kautta peleistä keskustellaan.

Squire (2005, 11) lähestyy perinteistä mediakasvatuksen mallia sijoittaessaan pelilukutaidon dialogisuuteen, joka nousee esiin peleistä, pelaamisen syistä ja ei-pelaavien henkilöiden mielipiteistä. Squiren (em., 14) mukaan juuri pelit vaikuttavat keskeiseltä alueelta, jossa digitaalisia lukutaitoja muodostetaan. Peleihin liittyy niin digitaalisten työkalujen käyttö, kollektiivisen älyn hyödyntäminen, sosiaalinen verkostoituminen kuin tuottajuuden korostuminen. Squiren artikkelissa onkin ajallisesta perspektiivistä katsoen kyse eräänlaisesta avauspuheenvuorosta pelien ja medialukutaitojen dialogissa.

Laura Ermi, Frans Mäyrä ja Satu Heliö (2005a) käsittelevät pelaamisen hallintaa alakouluikäisten lasten kontekstissa. Pelaamisen hallinnan kysymyksistä voidaan nähdä yhteyksiä myös pelilukutaitoon. Ermin ja kumppaneiden mukaan pelaamisen hallinnalla tarkoitetaan ”kaikkia niitä käytäntöjä, sääntöjä tai normeja, joita ihmiset hyödyntävät arjessaan, kun he koettavat sovittaa pelejä [...] yhteen muiden elämänalueidensa vaatimusten kanssa” (em., 113). Kirjoittajat tunnustavat, että pelaamisen ja pelien vetovoiman taustalla on useita erilaisia tekijöitä, eikä kukaan pelaaja voi toisaalta koskaan saavuttaa täysin autonomista

itsen hallinnan tilaa (em., 112).

Tekemiensä haastattelujen pohjalta kirjoittajat toteavat, että lasten pelilukutaitoon liittyy huomion kiinnittäminen erityisesti pelien sisältöön liittyvään mielekkääseen tekemiseen ja toisaalta myös audiovisuaaliseen mielekkyyteen. Myös pelimaailman avoimuus ja sen tarjoamat erilaiset tekemisen mahdollisuudet nousivat esiin pelaamisen vetovoimatekijöinä.

Tärkeimmäksi yksittäiseksi asiaksi tutkimuksen haastatteluissa nousi pelimaailmojen tarjoama mahdollisuus tehdä reaali maailmassa mahdottomaksi osoittautuvia asioita (Ermi ym. 2005a, 121–123; vrt. Gee 2007, 59: *psykososiaalinen moratorio*). Suoranaisesti pelikompetenssiin (käsite tulee kirjoittajilta) liittyviksi asioiksi haastatteluissa nousivat ”tietotekniset taidot, koordinaatio- ja ongelmanratkaisukyvyt, sekä [...] erilaiset mielikuvitukseen ja sosiaalisuuteen liittyvät taidot” (Ermi ym. 2005a, 123).

Toisessa samassa teoksessa julkaistussa artikkelissaan Ermi, Mäyrä ja Heliö (2005b) viittaavat pelilukutaitoihin mm. pelien lajityyppien tuntemisen ja eri pelien välisen pelattavuuden arvioinnin kautta. Kirjoittajat mainitsevat myös edellä useaan kertaan esillä olleen pelien suhteen muuhun mediaan ja toteavat, että pelejä ei voida tarkastella pelkästään mediaesityksinä (vrt. Squire 2005; Buckingham 2008). Ermin ja kumppanien (em., 142–143) mukaan ”pelikasvatuksessa ei [...] tulisi keskittyä vain kehittämään kriittistä lukutaitoa siitä, mitä peli näyttäisi esittävän, vaan luoda syvempää ymmärrystä ja taitoa hyödyntää pelejä”.

Edellisessä on mukana myös viittaus kriittiseen pelikasvatukseen, jonka eräänä tavoitteena olisi pelien käyttäminen kaupallisen pelikulttuurin ironisointiin. Myös tämä voidaan nähdä yhtenä pelilukutaidon aspektina. Lopuksi Ermi ja kumppanit (2005b) viittaavat vielä pelilukutaitoihin laajemmassa, opetukseen ja sen poliittiseen ohjaukseen liittyvässä kontekstissa, ja listaavat huomion kohteiksi ohjatun, analyttisen pelaamisen, kriittisen pelihistoriallisen tai -tuotannollisen näkökulman, sekä pelikritiikin sanaston aktiivisen kasvattamisen.

Klimmt (2009) on tarkastellut pelilukutaidon kehittymistä median haittavaikutuksia vastaan. Hän esittelee kolme kompetenssia, joiden avulla pelaajat voivat kontrolloida pelien negatiivisiksi nähdylle vaikutuksille altistumista. Ensimmäinen on alitajuisilta väkivaltaisuuksiin liittyviltä vaikutuksilta suojaavan

sietokyvyn kehittäminen, johon päästään Klimmtin mukaan lisäämällä tietoisuutta pelien vaikutuksista aggressiiviseen käyttäytymiseen, sekä harjoit tamalla pelaamisen jälkeistä kognitiivista reflektointia. Toinen kompetenssi liittyy erityisesti online-pelaamiseen käytettävän ajan ja energian säätelyyn, sekä autonomian säilyttämiseen peli- ja reaali maailman asettamien yhteisöllisten vaatimusten välillä. Kolmas kompetenssi liittyy pelissä kehittymisestä ja menestymisestä syntyvän koukuttavuuden tai jatkamisen pakon (*inertia*) hallintaan. Klimmtin mukaan tämän pakon tunnistamisen kautta pelaaja voi kehittää keinoja vastustaa pelaamisen pakon tunnetta. (Klimmt 2009, 24–27.)

PELISUUNNITTELUN NÄKÖKULMA

Pelisuunnittelun näkökulmasta pelilukutaito näyttäytyy erityisesti pelien pelaamisen, modaamisen ja pelituotannon eri osa-alueiden hallitsemisena. Pelilukutaitoinen henkilö ymmärtää pelit tässä näkökulmassa formaaleina ja sääntöpohjaisina järjestelminä, joiden rajoja voidaan koetella, muuttaa ja ylittää. Pelien formaalisuus nähdään pelisuunnittelun näkökulmassa myös tekijänä, joka erityisesti erottaa pelit muista mediamuodoista.

Katie Salen (2007) tarkastelee pelilukutaitoja pelisuunnittelun näkökulmasta. Hänen mukaansa pelit ja modaaminen (valmiiden pelien muokkaaminen, tai pelien laajennusten ja lisäosien tekeminen sekä yksittäisten pelissä esiintyvien objektien muokkaaminen) ovat tällä hetkellä keskeisiä nuorten tulokulmia digitaalisten lukutaitojen maailmaan. Salen (em., 304–305) ei ole kiinnostunut peleistä niinkään multimodaalisina teksteinä vaan siitä, miten pelisuunnittelu itsessään voidaan käsittää tapana oppia pelilukutaito pelin toteutuksen kautta.

Salenin esimerkki perustuu *Gamestar Mechanic* -nimisen pelisuunnitteluohjelmiston käyttöön lasten tekemien pelien suunnittelussa. Hänen mukaansa erilaisiin pelisuunnitteluun ja pelikäytäntöihin liittyvät sääntöjärjestelmät ja iteratiivinen pelaaminen (suunnittelu-testaus-arviointi-uudelleensuunnittelu -prosessi) ovat kriittisiä komponentteja lukutaidon käsitteellistämiseen tässä yhteydessä. Salen (2007, 307) on kiinnostunut pelilukutaidoista siitä näkökulmasta, miten pelit tukevat performatiivista (toimintaan perustuvaa) ja perinteiset oppimiskäsitteet ylittävää oppimista. Hänen mukaansa tämä pelien ominaisuus liittyy nimen-

omaan dynaamiseen sääntöpohjaisuuteen, joka mahdollistaa pelien rajoja kokeilevat ja rajat ylittävät pelityylit.

Salenin (2007, 307) mukaan pelilukutaito liittyy läheisesti pelin pelaamiseen tarvittavan pelikäsityksen syntymiseen, jota kautta peli nähdään muutettavissa olevana järjestelmänä. Peli käsitetään tässä tapauksessa laajassa mielessä, jolloin siihen voi liittyä pelaamisen lisäksi esimerkiksi modaaminen, pelin ulkopuolisten resurssien kuten FAQ:ien (*Frequently Asked Questions*, usein kysytyt kysymykset) käyttö, foorumien ja pelioppaiden hallinta, peliyhteisön sääntöjen ja toimintatapojen omaksuminen sekä moninpelimaailmojen pelaajien välinen yhteistyö.

Pelilukutaito onkin Salenin mukaan tuottava lukutaito, jossa ”pelaajat suunnittelevat pelejä, kirjoittavat arvosteluja, muokkaavat pelin osia ja tuottavat informaatiota liittyen tekemiinsä peleihin” (Salen 2007, 308). Pelien suunnittelun kautta Salen näkee mahdollisuuden oppia eräänlainen asiantuntijakieli, jolloin pelien ajattelemisen ja niistä puhuminen on mahdollista muuntaa pelien tekemiseksi ja arvioinniksi – ja päinvastoin. Tästä seuraa Salenin (em., 319) mukaan, että pelien kautta ei ole vain mahdollista oppia tuottavia lukutaitoja vaan pitää niitä myös aktiivisesti yllä.

Eric Zimmerman (2008) lähestyy pelilukutaitoa järjestelmien, pelaamisen ja suunnittelun kautta. Hänen mukaansa erityisesti suunnittelun aspekti kuvastaa sitä, mitä lukutaitoisuus tulee lähivuosina tarkoittamaan. Zimmerman haluaa sanojensa mukaan katsoa pelaamisen taikapiiriin (ks. Huizinga 2000) ulkopuolelle ja tarkastelee pelilukutaidon käsitteen kautta, miten pelaaminen ja pelisuunnittelu voisivat toimia malleina oppimiselle ja toiminnalle reaali maailmassa. Hänenkin mukaansa pelilukutaidossa on kyse merkitysten ymmärtämisestä ja tuottamisesta. Järjestelmä lähtöisyyden, pelaamisen ja suunnittelun kautta on Zimmermanin mukaan mahdollisuus luoda uusia kognitiivisia, luovia ja sosiaalisia taitoja, jotka ovat pelilukutaidon ytimessä. (Zimmerman 2008, 24–25.)

Pelisuunnitteluun liittyvä formaalien järjestelmien tunteminen on Zimmermanille eräs pelilukutaidon perustavimmista osista. Koska pelit ovat sääntöjensä kautta juuri tällaisia formaaleja järjestelmiä, ne eroavat myös merkittävästi muista median, taiteen ja viestinnän muodoista. Zimmermanin (2008, 26)

mukaan pelien pelaaminen tehokkaiden pelistrategioiden löytämiseksi, pelin sääntöjen ja pelikokemuksen välisen suhteen tunnistamiseksi ja iteratiivisen pelisuunnittelun ymmärtämiseksi ovat kaikki viittauksia siihen, millä tavalla pelilukutaito liittyy formaaleihin järjestelmiin ja niiden käsitteellistämiseen. Zimmermanin (em., 26–27) mukaan pelilukutaito ei kuitenkaan tyhjene edellä mainittujen järjestelmien tuntemiseen, vaan mukana on keskeisesti pelaaminen toimintana. Pelaamisen kautta pelilukutaitoon tulee mukaan sosiaalisuus ja henkilökohtaiset kokemukset.

Järjestelmien suunnittelun yhdistyminen pelikokemuksen suunnitteluun tiettyä sosiaalista kontekstia silmällä pitäen on Zimmermanin mukaan pelin tekemisen keskeinen sisältö. ”Pelisuunnitteluun kuuluu matematiikka ja logiikka, esteetiikka ja tarinankerronta, kirjoitus ja kommunikointi, visuaalinen ja auditiivinen suunnittelu, psykologia ja käyttäytyminen, ja kulttuurin ymmärtäminen taiteen, viihteen ja populaarin median kautta.” (Zimmerman 2008, 29) Zimmerman (em., 30) haluaa kääntää katseen pelin sisäisen maailman tarkastelusta siihen, miten pelien pelaaminen, niiden ymmärtäminen ja niiden suunnittelu ovat kaikki tapoja käsittää maailma ja olla osa sitä.

SOSIOKULTTUURINEN NÄKÖKULMA

Sosiokulttuurinen näkökulma korostaa pelien luonnetta kulttuurisina artefakteina laajemmassa kulttuurisessa lukutaidon kontekstissa. Tämä kontekstuaalisuus voi olla joko lajityypin sisäistä tai muihin merkitysjärjestelmiin kiinnittynyttä. Myös pelimaailman ja reaali maailman välinen suhde, sekä maailmojen välinen rajankäynti liittyy tässä näkökulmassa pelilukutaitoon. Merkityksen muodostamisen suhteissa toiminta nähdään paikantuneeksi ja ruumiillistuneeksi.

José P. Zagal (2008; 2010) määrittelee pelilukutaidon kyvyksi pelata pelejä, kyvyksi ymmärtää peleihin liittyviä merkityksiä sekä kyvyksi tehdä pelejä. Tässä ymmärrys nousee keskeiselle sijalle, sillä Zgalin mukaan se sisältää taidot ”selittää, keskustella, kuvailla, kehystää, sijoittaa, tulkita ja asemoida” pelejä ja peleistä erilaisissa konteksteissa. Nämä kontekstit liittyvät peleihin kulttuurisina artefakteina, lajityyppien ilmentyminä, pelien teknologisiin alustoihin sekä pelin yksittäisten komponenttien erittelyyn ja niiden vaikutusten, erityisesti niiden luo-

mien pelaajakokemusten pohtimiseen. (Zagal 2008, 34; 2010, 8.)

Laajennettuna Zagalin näkemys konteksteista liittyy kulttuuristen artefaktien osalta pelien suhteeseen muuhun kulttuuriin ja siihen, miten käsityksemme muusta kulttuurista ohjaa käsitystämme peleistä. Lajityyppeihin liittyen pelilukutaitoisten henkilöiden tulee ymmärtää pelien suhteet muihin peleihin, myös ei-digitaalisiin peleihin. Teknologisten alustojen osalta pelilukutaito liittyy kykyyn ymmärtää pelien ja laitealustojen suhde sekä niiden vaikutus pelikokemuksen syntyyn. Yksittäisten pelin komponenttien osalta pelilukutaito auttaa meitä sijoittamaan nämä komponentit pelin kokonaisrakenteeseen, ja sitä kautta pelien suunnittelun kielioppiin (*design grammar*, ks. Gee 2007, 30–31). Pelin rakenneosien, niiden vuorovaikutuksen, ja sen kautta syntyvän pelikokemuksen ymmärtäminen osana kulttuurisia ja laajittavissa konventioita on Zagalin mukaan pelilukutaidon kova ydin (Zagal 2008, 34–37; 2010, 25–33).

Myös Kurt Squire (2008, 640–643) tarkastelee pelilukutaitoa kulttuurisesta näkökulmasta. Squiren mukaan pelaaminen on läpikotaisin lukutaidon ympärille kiertynyt käytäntö, jossa merkityksiä muodostetaan tekstien välityksellä ja teknologiaa käytetään ilmaisun välineenä. Myös pelien interaktiivinen luonne ja niiden tarjoama simuloitu maailma ajattelun, toiminnan ja oppimisen pohjaksi ovat keskeistä pelilukutaidon hahmottamisessa.

Pelilukutaito on Squiren mukaan asiantuntijuuden kehittämistä pelimaailmassa tapahtuvien, palkitsevien kokemusten saamiseksi. Tämä asiantuntijuus on sidoksissa pelien kykyyn sitoa yhteen ”toimijuus, vuorovaikutteisuus, kerronnallisuus, semioottiset alueet sekä laajat [virtuaaliset] maailmat” (Squire 2008, 645). Näihin elementteihin perustuen pelilukutaitoisuus rakentuu ensisijaisesti tekemisen taidon pohjalle. Pelaaja ei tuota vain merkityksiä vaan *toimii* konkreettisesti virtuaalisessa ja elämämaailmassa. Tämä toiminta organisoii samalla lukutaitoon liittyviä toimia pelin ulkopuolella: huijausmahdollisuuksien käyttöä, sekä FAQ:iin (Frequently Asked Questions -tiedostojen) ja keskustelujen hallintaa (em., 651).

Squire (2008, 653–654) nostaa esiin vielä tarkemmin pelaamiseen liittyvät sosiaaliset aspektit. Peleihin liittyvistä merkityksistä keskustellaan pelaajayhteisöissä, ja vaikka digitaalisiin lukutaitoihin liittyvätkin vahvasti teknologiset

muutokset, ne otetaan haltuun ja välitetään sosiaalisten rakenteiden läpi (esim. klaanit, foorumit ja muut jaetut tilat). Pelilukutaidot syntyvätkin Squiren mukaan sekä ”peleissä suunniteltuina tiloina, että pelikulttuureissa, joissa ne luodaan ja otetaan käyttöön” (em., 659).

James Paul Gee (2007) käsittelee laajemmin pelien, oppimisen ja lukutaidon välisiä suhteita. Hänen kirjastaan voidaan kuitenkin löytää monia periaatteellisia tekijöitä myös eksplisiittisen pelilukutaidon kannalta. Ensinnäkin Geen (emt., 6–9) mukaan ihmisten lukutaitoon ja ajatteluun vaikuttavat voimakkaasti sisäisten prosessien lisäksi sosiaaliset suhteet. Koska sosiaalisiin suhteisiin liittyy usein ryhmäytyminen, ajattelusta ja lukemisestakin tulee näin laajempia kulttuurisia käytäntöjä. Toiseksi, koska jo perinteisen tekstin lukemiseenkin tarvitaan useita erilaisia lukutaitoja, täytyy lukemisen ja kirjoittamisen käytäntöjen pohtiminen olla laajennettavissa myös puhtaan tekstin ulkopuolisiin ilmiöihin. Näin ollen peleihin liittyvä lukutaito käsitteellistyy pelaamisen käytäntöihin, eli pelaamiseen maailmassa toimimisena (Gee 2007, 18).

Pelit, kuten muutkin merkityksenmuodostuksen alueet, ovat Geen (2007) mukaan semioottisia alueita, joihin liittyy tietyt tavat ajatella ja toimia. Näitä semioottisia alueita voidaan lukea ja ymmärtää sekä sisältä että ulkoa käsin. Geen antamassa esimerkissä voimme esimerkiksi keskustella FPS-pelin (*First-Person Shooter*) tyypillisestä sisällöstä. Tällöin tarkastelemme semioottista aluetta sisältä käsin. Jos taas keskustelemme erilaisista tavoista puhua, toimia tai arvioida jotain semioottista aluetta, tai keskustelemme siihen liittyvistä tyypillisistä toimintatavoista, tarkastelemme aluetta ulkoisesti. Tällaiseen sisäiseen ja ulkoiseen tarkasteluun liittyy myös molempien alueiden suunnittelun kieliopin (*design grammar*) tunnistaminen (Gee 2007, 19–33).

Gee (2007, 79–82) painottaa, että merkitykset syntyvät peleissä aina liittyen spesifeihin, yksittäisiin tilanteisiin. Näin ollen merkitys on aina paikantunutta johonkin (*meaning as situated*), eikä mitään yleisiä, kaikkialla päteviä merkityksiä ole olemassa. Merkitykset ovat myös ruumiillistuneita (*embodied*) nousseen esiin pelaajan valinnoista ja teoista. Paikantuneen ja ruumiillistuneen merkityksen muodostaminen on näin ollen ensisijaista pelilukutaidon kannalta. Aktiivisen ja kriittisen oppimisen jollain semioottisella alueella tulisi johtaa aina oppijan

muuttumiseen suunnittelijaksi (em., 96; vrt. Zimmerman 2008).

Myös Gee (2007, 109) puhuu pelilukutaidon kehittämisestä toiminnan kautta. Perustason osaaminen hankitaan peleissä alhaalta ylöspäin, pelaamalla yksittäisiä ja lajityyppiin kuuluvia muita pelejä. Myös tästä voidaan vetää vertailukohtia Squiren (2008) ja Zimmermanin (2008) ajatuksiin pelilukutaidosta, jossa keskeisellä sijalla on pelaajan toiminta. Gee (em., 209) jatkaa asiasta toteamalla, että hyvät pelit antavat pelaajalle nimenomaan mahdollisuuksia kokeilla erilaisia pelityylejä ja ongelmanratkaisun keinoja, ja näin sopeuttaa omia kokemuksiaan parhaasta pelillisestä oppimistavasta.

Lopuksi

Edellä kuvattujen näkökulmien perusteella pelilukutaidon käsitettä on lähestytty monelta kannalta ja eri tieteenalojen piiristä. Eräällä tavalla lähestymistapojen eettistä ulottuvuutta tiivistäen voitaisiin luonnehtia, että mediakasvatuksellinen näkökulma painottaa normatiivisuutta siinä missä muut näkökulmat sisältävät enemmän deskriptiivisiä elementtejä. On kuitenkin huoma(ute)ttava, että monet tässä katsauksessa käsitellyistä määritelmistä pitävät sisällään päällekkäisiä tai rinnakkaisia elementtejä. Erityisesti pelisuunnittelun näkökulmassa mainittu ”maailmassa oleminen pelaamisen kautta” rinnastuu moniin sosiokulttuurisen näkökulman huomioihin.

Jos pelilukutaitoa katsotaan mediakasvatuksen näkökulmasta, eri tieteenalojen tutkimuksista löytyvät yhteiset nimittäjät antavat viitteitä pelilukutaitokeskustelun eräänlaisesta yhtenäistymisestä. Vaikka tulokulmat ovat yksilöllisiä, ilmiöstä löydetään monia samanlaisia piirteitä. Tämä antaa mediakasvatukselle ja pelitutkimukselle hyvät lähtökohdat luoda digitaaliin peleihin liittyvää teoriaa ja käytäntöjä. Mediakasvatuksen heimot (Kotilainen & Suoranta 2005) näyttäisivät kohtaavan pelikentällä mielenkiintoisella tavalla.

Yhteenvetona edellisessä luvussa käsitellyistä näkökulmista voidaan todeta, että lähes kaikissa tapauksissa pelilukutaidon määritelmässä nousee esiin sosiaalisuuden käsite. Eri tutkijat käsittelevät sosiaalisuuden ilmenemistä pelaamisen yhteydessä omista näkökulmistaan, mutta useissa aineiston tutkimuksissa käsite

on läsnä. Myös toiminta, eli pelaaminen ja pelaamisen ympärillä tapahtuvat muut aktiviteetit, nousevat esille monessa käsittelemässäni tutkimuksessa.

Voidaan myös todeta, että toiminnallinen aspekti on saanut enemmän painotusta kuin semiotiikasta ammentava mediasisältöjen purkaminen (vrt. *semiosis* ja *ludosis*: Mäyrä 2008, 19). Tämä kuvastanee osaltaan digitaalisen pelaamisen ja siihen liittyvien erilaisten kulttuurien työntymistä mediakasvatuksen kiinnostuskenttään sekä pelikulttuureissa jo monin tavoin sisäänrakennettuna olevan sosiaalisen aspektin siirtymistä mediakasvatuksen ja medialukutaitokeskustelun asialistalle. Medialukutaitoihin liittyvässä tutkimuksessa median käytön ja merkityksen muodostamisen sosiaaliset aspektit ovat korostuneet erityisesti niin sanotun *New Literacy Studies* -liikkeen yhteydessä (esim. Lankshear & Knobel 2006; Gee 2007).

Pelilukutaitoon käsitteenä on lähdeaineiston perusteella otettu laajempi näkökulma kuin aikaisemmassa medialukutaitoihin liittyvässä keskustelussa, mikä voi olla tutkimuksen etenemiselle kokonaisuudessaan vain hyvä asia. Jos unohdetaan hetkiseksi tekemäni pelilukutaidon käsitteelliset kategorisoinnit, aineistoni ja tämän tutkielman rakenteesta yhdistettynä voidaankin kenties nähdä viitteitä myös Mäyrän (2008, 156) mainitsemasta pelitutkimuksen metodien ja lähestymistapojen konvergenssista kiinnostavien ja tuloksellisten näkökulmien luomiseksi. Mäyrän (em., 157–167; ks. myös Zagal 2010, 13) mainitsemat humanistis- ja yhteiskuntatieteelliset menetelmät sekä erikoistuneemmat pelisuunnitteluun ja pelaamiseen toimintana liittyvät tutkimusmenetelmät – ja näiden kaikkien tutkimuskohteet – voidaan tunnistaa myös tässä käsittelemistäni lähteistä.

Kuten Zagal (2010, 123) toteaa, digitaalinen pelaaminen kehittyä edelleen nopeasti sekä kulttuurina että mediamuotona. Tämän vuoksi myös pelien ymmärtäminen, toisin sanoen pelilukutaitoisuus, on dynaaminen taitojen ja tietojen kenttä. Zagalin mukaan pelilukutaitoisuus vaatii eräänlaisen yleisen asenteen oppimiselle, jossa yhtäältä ymmärretään pelit eri osa-alueidensa kautta sellaisiksi kuin ne ovat juuri nyt, ja toisaalta käytetään tätä ymmärrystä erilaisten tulevaisuuden pelillisten mahdollisuuksien hahmottamiseen. Pelilukutaito asetuu tätäkin kautta mielenkiintoiseen suhteeseen medialukutaidon kanssa, joka on tunnistettu suomalaisessakin mediakasvatuspuheessa jo pitkään prosessina.

Lähteet

Arnseth, Hans Christian (2006). Learning to Play or Playing to Learn – A Critical Account to the Models of Communication Informing Educational Research on Computer Gameplay. *Game Studies*, 6(1). Saatavissa <http://www.gamestudies.org/0601/articles/arnseth>. Luettu 7.4.2010.

Buckingham, David (2003). *Media Education: Literacy, Learning, and Contemporary Culture*. Cambridge: Polity.

Buckingham, David (2007). Media education goes digital: an introduction. *Learning, Media and Technology*, (32)2, 111–119.

Buckingham, David (2008). Defining Digital Literacy. What Do Young People Need to Know About Digital Media? Teoksessa Colin Lankshear & Michele Knobel (toim.): *Digital Literacies. Concepts, Policies and Practices*. New York: Peter Lang Publishing, 73–89.

Buckingham, David & Burn, Andrew (2007). Game Literacy in Theory and Practice. *Journal of Educational Multimedia & Hypermedia*, 16(3), 323–349.

Consalvo, Mia (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*. Cambridge (Mass.) & London: MIT Press.

Ermi, Laura & Frans Mäyrä & Satu Heliö (2005a). Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Pentti Hietala, Tommi Inkinen, Marjatta Kangassalo, Riikka Kivimäki & Frans Mäyrä (toim.): *Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Helsinki: Gaudeamus, 110–128.

Ermi, Laura & Frans Mäyrä & Satu Heliö (2005b). Mediakasvu ja pelaamisen hallinta. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Pentti Hietala, Tommi Inkinen, Marjatta Kangassalo, Riikka Kivimäki & Frans Mäyrä (toim.): *Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Helsinki: Gaudeamus, 129–144.

Euroopan komissio (2007). *Current trends and approaches to media literacy in Europe. Executive Summary*. Saatavissa http://ec.europa.eu/avpolicymedia_literacy/docs/studies/ex_sum.pdf. Luettu 7.4.2010.

Gee, James Paul (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Second Edition: Revised and Updated Edition. 2., uudistettu painos. New York: Palgrave Macmillan.

Herkman, Juha (2007). *Kriittinen mediakasvatus*. Tampere: Vastapaino.

Hobbs, Renee (2005). The State of Media Literacy Education. *Journal of Communication*, 55(4), 865–871.

Huizinga, Johan (2000). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Florence: Routledge. (1938/1955).

Klimmt, Christoph (2009). Key Dimensions of Contemporary Video Game Literacy: Towards A Normative Model of the Competent Digital Gamer. *Eludamos. Journal of Computer Game Culture*. 3(1), 23–31.

Kotilainen, Sirkku & Juha Suoranta (2005). Mediakasvatuksen kaipuu – ajatuksia alan tutkimuksen kehittämistarpeista. Julkaisussa Sirkku Kotilainen & Sara Sintonen (toim.): *Mediakasvatus 2005. Kansalliset kehittämistarpeet*. Oikeusministeriön julkaisuja 2005:5. Helsinki: Oikeusministeriö, 73–77. Saatavissa <http://www.om.fi/31548.htm>. Luettu 7.4.2010.

Kress, Gunther (2003). *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge.

Kupiainen, Reijo & Sara Sintonen & Juha Suoranta (2007). Suomalaisen mediakasvatuksen vuosikymmenet. Teoksessa Heikki Kynäslähti & Reijo Kupiainen & Miika Lehtonen (toim.): *Näkökulmia mediakasvatukseen*. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2007. Helsinki: Mediakasvatusseura, 3–26. Saatavissa <http://www.mediaeducation.fi/publications/ISBN978-952-99964-1-4.pdf>. Luettu 7.4.2010.

Kupiainen, Reijo & Sara Sintonen (2009). *Medialukutaidot, osallisuus, mediakasvatus*. Helsinki: Palmenia Helsinki University Press.

Lankshear, Colin & Michele Knobel (2006). *New Literacies: Everyday Practices and Classroom Learning*. 2., uudistettu painos. Buckingham: Open University Press.

Mäyrä, Frans (2006). Pelilukutaidon perusteet tarpeen kaiken ikäisille. Teoksessa Marja Heinonen (toim.): *Literacies in the Digital Age. Digitaalisen ajan lukutaidot*. Hämeenlinna ja Tampere: Hämeen ammattikorkeakoulu ja Tampereen yliopisto, Hypermedialaboratorio, 31–33.

Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Los Angeles: Sage.

Salen, Katie (2007). Gaming Literacies: A Game Design Study in Action. *Journal of Educational Multimedia & Hypermedia*, 16(3), 301–322.

Sihvonen, Jukka (2009). Medialukutaidon rajat ja rajoitukset. Teoksessa Sirkku Kotilainen (toim.): *Suhteissa mediaan*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja, 217–237.

Squire, Kurt (2005). Towards a Media Literacy for Games. *Telemedium*, 52(1-2), 9–15.

Squire, Kurt (2008). Video-Game Literacy. A Literacy of Expertise. Teoksessa Julie Coiro & Colin Lankshear & Michele Knobel (toim.): *Handbook of Research on New Literacies*. New York: Lawrence Erlbaum, 639–673.

Varis, Tapio (2002). Isovanhempana digitaaliajassa. Teoksessa Sara Sintonen (toim.): *Median sylissä. Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta*. Helsinki: Finn Lectura, 23–33.

Zagal, José P. (2008). A Framework for Games Literacy and Understanding Games. Julkaisussa *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share*. Toronto ja Ontario: ACM, 33–40.

Zagal, José P. (2010). *Ludoliteracy. Defining, Understanding, and Supporting Games Education*. ETC Press. Saatavissa http://www.lulu.com/items/volume_67/8211000/8211771/1/print/ludolit-a-dl.pdf. Luettu 7.4.2010.

Zimmerman, Eric (2008). Gaming Literacy. Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century. Teoksessa Bernard Perron & Mark J.P. Wolf (toim.): *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 23–31.

KATSAUS

Kuinka opettaa pelinkehitystä

Kokemuksia ja näkemyksiä

JOUNI SMED
jouni.smed@utu.fi

Tiivistelmä

Käytännön projektikurssit ovat tärkeä osa pelinkehityksen opetusta. Projektikurssin aikana opiskelijoiden täytyy toteuttaa pelattava ja toimiva peli annetussa aikataulussa. Tässä artikkelissa tarkastellaan sekä opettajan että opiskelijan näkökulmasta kolmea projektikurssimuotoa: harjoitustyökurssissa peliprojekti tukee muita opetusmuotoja, kuten luentoja, mutta on siitä huolimatta itsenäinen kokonaisuus. Tutkimuslaboratoriokurssissa peliprojekti esittelee opiskelijoille tieteellisiä tutkimusmenetelmiä ja -aiheita. Intensiivituotantokurssissa peliprojekti puolestaan opettaa opiskelijoille monialaisen ryhmätöryhmittäytymisen muotoja.

Asiasanat: *pelinkehitys, peliopetus, projektityöskentely*

Abstract

Project courses, where students have to create a playable and working game by a given deadline, are an important part in teaching game development. This article presents both from the students' and the teacher's perspective three approaches to organize such a project course. In an assignment course, the game project supports other forms of teaching (e.g., lectures) but is, nevertheless, a separate task. In a research laboratory course, the game project introduces to the students scientific research methods and topics. In an intensive production course, the game project teaches students multidisciplinary teamwork.

Keywords: *game development, game education, project work*

Johdanto

Pelinkehityksessä (*game development*) yhdistyy usean alan osaajien ammattitaito. Novak (2008, 302–321) jakaa pelinkehitykseen osallistuvat ammattilaiset seuraaviin ryhmiin:

- tuotanto (*production*): pelinkehitysprojehtin hallinta
- suunnittelu (*design*): pelin sääntöjen ja pelimekaniikan laadinta
- taide (*art*): pelin visuaalisen ulkoasun laadinta
- ohjelmointi (*programming*): pelin tekninen toteutus

- ääni (*audio*): pelin musiikki, äänitehosteet ja ääninäyttelemine
- testaus ja laadunvarmistus (*testing and quality assurance*): pelin toimivuuden ja pelattavuuden varmistaminen
- markkinointi (*marketing*): pelituotteen mainonta ja myynti

Ryhmittely vastaa pitkälti aihejaottelua, jonka International Game Developers Association (2003) on laatinut akateemiselle peliopetukselle: pelituotanto, pelisuunnittelu, vuorovaikutteinen tarinankerronta, visuaalinen suunnittelu, peliohjelmointi, äänisuunnittelu, peliliiketoiminta, kriittinen pelitutkimus ja pelit ja yhteiskunta. Tästä peliopetuksen jaottelusta kapea-alaisiin erikoisaiheisiin seuraa kuitenkin helposti se, että tulevat pelialan ammattilaiset saavat opintojensa aikana harvoin mahdollisuuden työskennellä yhdessä toisten alojen opiskelijoiden kanssa. Yleensä eri alojen osaajat kohtaavatkin vasta tullessaan töihin pelifirmaan ja joutuvat tuolloin opettelemaan kommunikointia toistensa kanssa. Tämän vuoksi olisi hyvä saada eri alojen opiskelijat yhteen mahdollisimman aikaisin, jotta heille syntyisi laajempi käsitys alasta sekä kontakteja, joista on hyötyä sekä työnhaussa että perustettaessa uusia yrityksiä.

Tässä artikkelissa käydään läpi erilaisista opetusmuodoista saamiamme kokemuksia. Tarkastelun painopisteessä ovat vuosina 2004–2010 järjestämämme peliprojektikurssit, joissa opiskelijat ovat joutuneet toimimaan yhtenä ja yhtenäisenä pelinkehitystiiminä. Tällaista peliprojektikurssia suunniteltaessa täytyy huomioida muun muassa seuraavat seikat (Mäkilä ym. 2009):

- Opettajan täytyy tuntea pelinkehityksen kaikki työvaiheet ja hänellä täytyy olla kokemusta ohjelmistoprojektin vetämisestä.
- Opettajan täytyy resurssirajoitusten, kuten opintojaksoon varatun ajan, vuoksi yksinkertaistaa peliprojektia hallitusti ilman, että se synnyttää väärinymmärryksiä tai väärää asioiden tärkeysjärjestystä.
- Opiskelijoiden täytyy hallita oman alansa, esimerkiksi ohjelmistotuotannon tai digitaalisen taiteen, perustaidot ja heidän täytyy olla valmiita oppimaan nopeasti uusia työtapoja.
- Opiskelijoiden täytyy sietää projektityömuodon tuomaa epävarmuutta

ja luottaa siihen, että käsitellyt aiheet tulevat tekemisen kautta ymmärrettäviksi.

Olemme käyttäneet opetuksessa kolmea peliprojektikurssimuotoa – harjoitustyö, tutkimuslaboratorio ja intensiivituotanto – joiden rakennetta ja sisältöä käydään läpi seuraavaksi (ks. myös Hakonen et al. 2008).

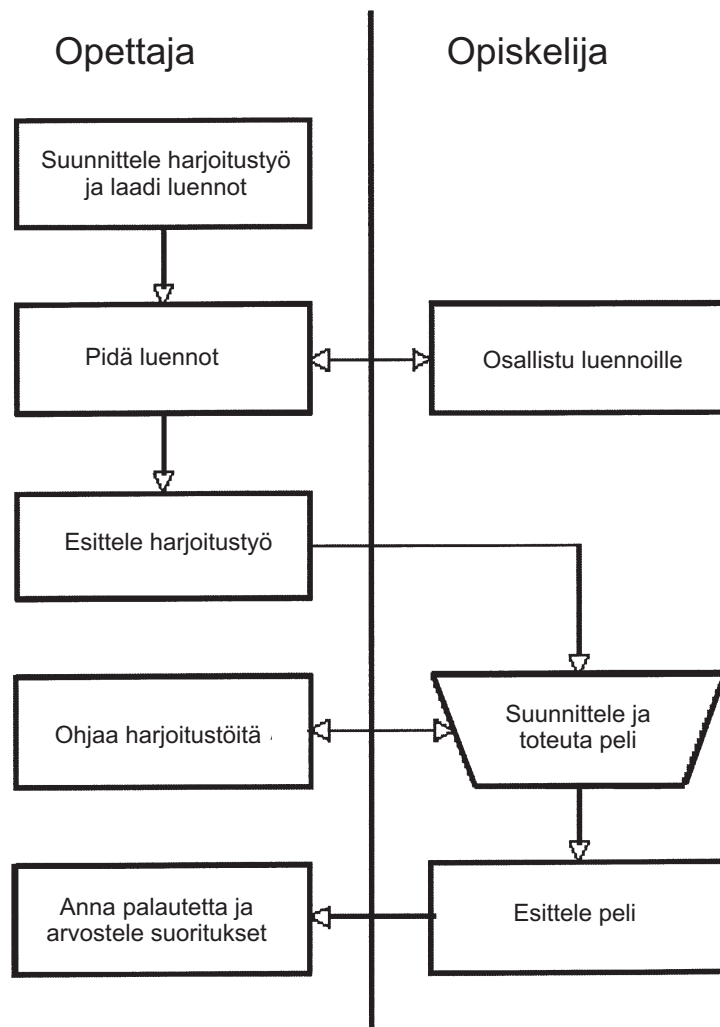
Harjoitustyö

Harjoitustyökurssi on perinteinen opetusmuoto, jossa opiskelijat muodostavat 3–5 hengen työryhmiä ja laativat harjoitustyöksi annetun pelin kotitehtävänä. Harjoitustyön päämääränä on implementoida kokonainen järjestelmä, ja jotta opiskelijat keskittyisivät olennaisiin seikkoihin. Kurssin luennot laajentavat taustalla olevaa teoriaa valikoitujen aiheiden osalta. Harjoitustyö on siis varsinaisen luentokurssin itsenäisesti suoritettava osio, jossa tutustutaan käytännön kautta luennolla käsiteltyihin aiheisiin.

Vaikka harjoitustyökurssi keskittyykin lähinnä peliprojektin tuotantovaiheeseen, sitä edeltävät vaiheet täytyy myös ottaa huomioon. Kurssin ensimmäisenä harjoituksena opiskelijat analysoivat itsenäisesti jonkin olemassa olevan pelin. Tämä opastaa heitä kurssin toiseen harjoitukseen, jossa jokainen opiskelija laatii laajan pelitiivistelmän (*game treatment*), joka kuvaa uuden pelin pääideat ja piirteet. Varsinainen pelikonsepti kehitetään tuotantovaiheen alussa näiden pelitiivistelmädokumenttien pohjalta.

Harjoitustyökurssin päävaiheet on kuvattu kuvassa 1. Projektityö jakautuu kolmeen vaiheeseen: aloitus (*inception*), rakennus (*construction*) ja päätös (*conclusion*). Aloitusvaiheessa opettaja määrittelee kurssilla käsiteltävän teorian näkökulman ja laajuuden. Luentojen pitäisi sisältää myös käytännön opastusta tärkeimpien ongelmien ratkaisua varten. Ne varmistavat, että kaikilla opiskelijoilla on harjoitustyön alkaessa samat perustiedot pelinkehityksestä.

Projektityön muoto esitellään opiskelijoille luennoilla, ja tässä kohtaa opiskelijan täytyy lopullisesti sitoutua kurssiin. Kurssin onnistuminen riippuu pitkälti harjoitustyön esittelystä: opettajan täytyy käydä tarkasti läpi harjoitustyön välietapit



Kuva 1: Harjoitustehtäväkurssissa opiskelijoilla on selkeästi rajattu ja lähinnä konkreettiin toteutukseen keskittyvä peliprojekti, jota tuetaan luennoinnilla. (Hakonen ym., 2008.)

(*milestones*), kommunikaatiomekanismit ja käytännöt opettajan ja opiskelijoiden välillä sekä antaa viitteitä lisämateriaaliin ja arvosteluperiaatteisiin. Tämä auttaa opiskelijoita keskittymään itse harjoitustyön tekemiseen, jolloin heidän ei tarvitse pohtia toissijaisia asioita.

Rakennusvaiheen alussa opiskelijoita valmistetaan ryhmätöihin sekä organisoimaan ja aikatauluttamaan oman työnsä. Opettajan tehtävänä ei siis ole kontrolloida ryhmän toimintaa, vaan hän on kuin ulkopuolinen asiakas, joka seuraa-kehitystä projektille asetettujen välietappien kautta. Mikäli ryhmä erikseen pyytää apua, opettaja voi antaa ulkoista tukea ja ohjausta tilanteissa, jotka uhkaavat pysäyttää projektin etenemisen.

Itsenäinen harjoitustyö valmentaa opiskelijoita laatimaan ohjelmistokehitystä ryhmissä. Heidän tulee oppia itse kuinka ottaa vastuuta, kommunikoida ja jakaa tietämystä ryhmän sisällä. Meidän kokemuksemme on, että jos opiskelijoita opastetaan aluksi siihen, kuinka projektityötä tulisi suorittaa, he eivät tarvitse myöhemmin tiukkaa ohjausta.

Harjoitustyön ehdottoman määräajan jälkeen opiskelijat esittelevät pelin opettajalle ja muille ryhmille. Tämän lisäksi he laativat *post mortem* -dokumentin (Game Developer 2004), jossa ryhmä listaa ja analysoi pelin toteutuksesta viisi onnistunutta asiaa ja viisi epäonnistunutta asiaa. Opettaja arvioi tulokset ja antaa opiskelijoille arvosanan ryhmätasolla. Opiskelijoiden yksittäinen arvostelu ei ole suositeltavaa, vaan työryhmä pitää nähdä yhtenä kehitysyksikkönä, jonka jäsenet ovat osallistuneet yhtäläisesti pelin toteutukseen.

Tutkimuslaboratorio

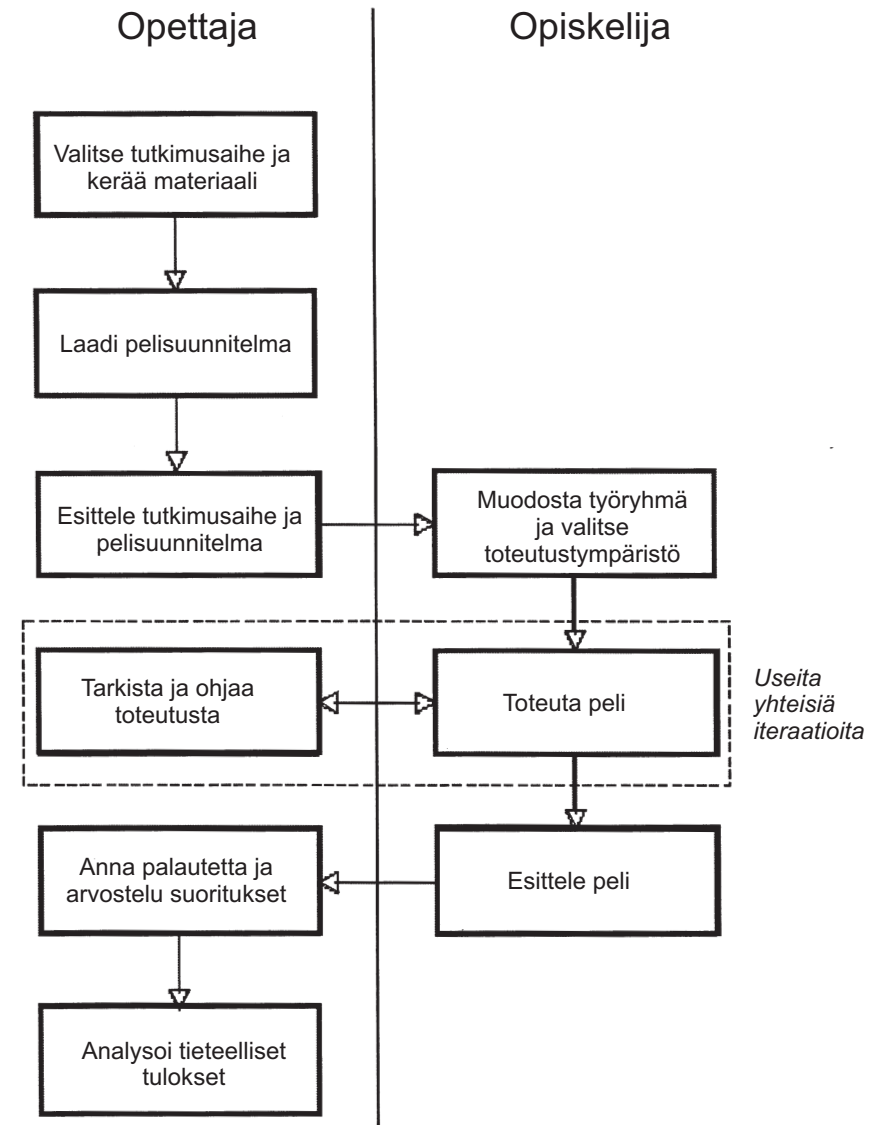
Tutkimuslaboratoriokurssissa opiskelijat tutkivat opettajan rinnalla tieteellistä ongelmaa, koettavat löytää siihen ratkaisuja ja raportoivat tuloksista. Tämä vaatii osallistujilta kokemusta tutkimustyöstä ja tiedonhankintamenetelmistä, minkä vuoksi tutkimuslaboratorio on yleensä suunnattu opinnoissaan pitemmälle ehtineille opiskelijoille. Tarkasteltavan tutkimuskysymyksen on oltava spesifi ja pääosin tekninen: esimerkiksi eräs tutkimuslaboratoriokurssimme keskittyi suunnittelumallien käyttöön verkkomoninpelien ohjelmistoarkkitehtuurissa. Tutkimus-

laboratoriolla on kaksi päämäärää: se tutustuttaa opiskelijat tuoreisiin tieteilisiin tutkimusaiheisiin ja harjaannuttaa heitä tutkimustyöhön. Tämänkaltaisen yhteistyö hyödyttää myös opettajaa, sillä se johtaa usein tuoreisiin ideoihin ja jopa opettajan ja opiskelijoiden tieteellisiin yhteisjulkaisuihin.

Tutkimuslaboratorion pääaktiviteetit on kuvattu kuvassa 2. Kurssi koostuu kolmesta vaiheesta: aloitus, yhteistyörakennus (*co-operative construction*) ja päätös. Aloitusvaiheessa opettaja valmistelee pelin koko esituotantovaiheen. Kun tutkimuskysymys on määritelty, opettaja kehittää pelikonseptin ja laatii pelisuunnitelman. Tutkimusaihe ja pelisuunnitelma esitetään opiskelijoille ja opettaja ohjaa heitä tekemään ryhmätöitä ja valitsemaan kehitystyökalut. Toisin kuin harjoitustyökurssissa, tutkimuslaboratorion alustusvaihe voi olla melko epämuodollinen, mikäli tutkimuskysymys on hyvin määritelty.

Rakennusvaiheessa opettajan laatima pelisuunnitelma toteutetaan useissa iteraatioissa, joissa opettaja ja opiskelijat työskentelevät yhdessä. Opiskelijat vastaavat ohjelmistonkehityksestä ja pelitasosuunnittelusta, iteraatioista, sisällön kehityksestä ja yksikkötestauksesta. Opettajan on pyrittävä välttämään vaikuttamasta tuloksiin. Valmiiden ratkaisujen sijaan hänen on tarpeen tullen vihjattava, mitä näkökulmia tai lähestymistapoja opiskelijoiden olisi syytä pohtia. Tämä asettaa opiskelijat tilanteeseen, jossa heidän täytyy löytää itse mahdollisesti jopa ennalta arvaamattomia ratkaisuja. Opettaja tarkkailee työn kehitystä säännöllisissä tapaamisissa.

Rakennusvaiheella on ehdoton määräaika, minkä jälkeen peli siirtyy päätös vaiheeseen. Opiskelijat esittelevät pelinsä ja keskustelevat projektista ja valituista ratkaisuista, minkä jälkeen opettaja arvioi tuloksen ja arvostelee opiskelijat. Vaikka tässäkin kurssimuodossa työryhmälle voidaan antaa yhteinen arvosana, myös yksilöllinen arvostelu on mahdollista, mikäli opiskelijoilla on ollut projektissa erikoistuneet ja selvärajaiset roolit. Tutkimuslaboratorion päätteeksi opettaja, mieluiten yhdessä opiskelijoiden kanssa, analysoi ja raportoi tieteellisistä tuloksista, mikä saattaa johtaa uusiin tutkimuskysymyksiin, artikkeleihin tai opinnäytetöihin.



Kuva 2: Tutkimuslaboratorio on edistyneemmille opiskelijoille tarkoitettu opetusmuoto, jossa kaikille työryhmille annetaan sama pelisuunnitelma, mutta heidät ohjataan käyttämään toteutuksessa eri lähestymistapoja. (Hakonen ym. 2008.)

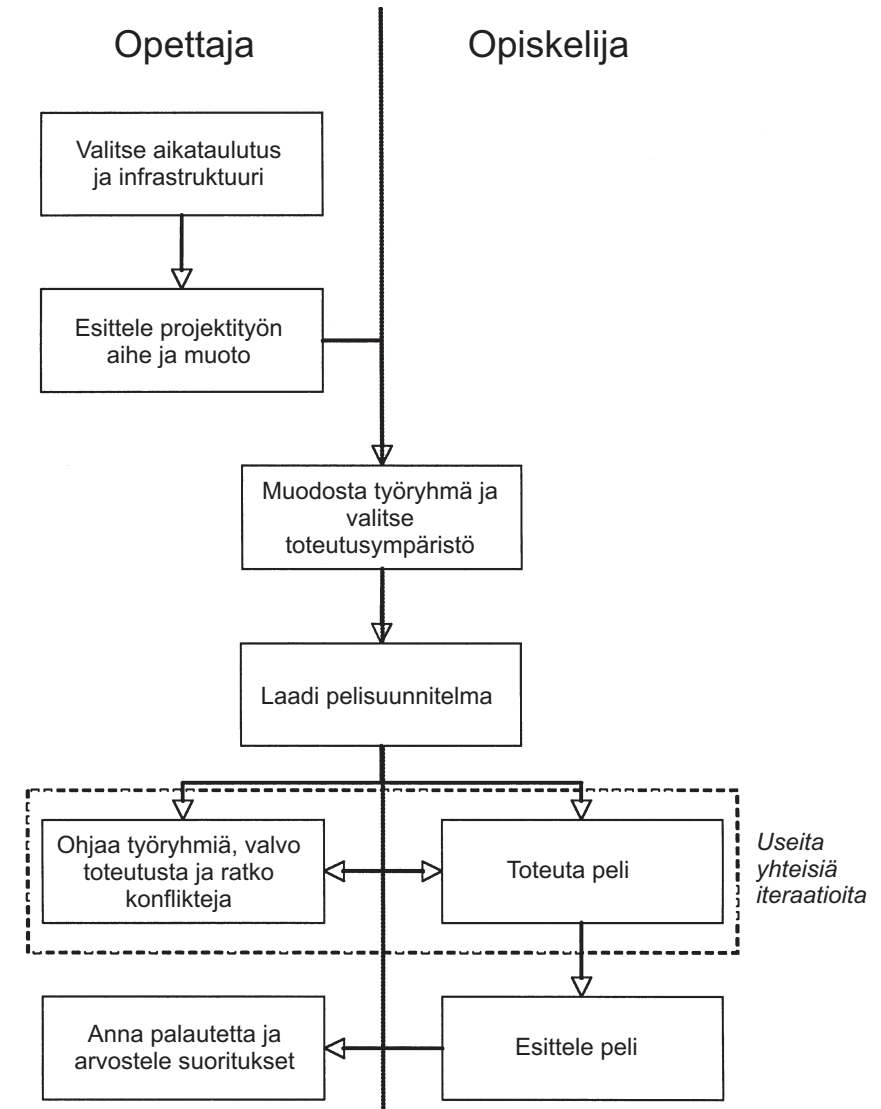
Intensiivituotanto

Intensiivituotantokurssilla opiskelijat ja opettaja työskentelevät yhtenä ryhmänä toteuttaakseen pelin, joka esittelee ryhmän sekä taiteellista että teknologista osaamista. Päämääränä on luoda toimiva peli lyhyessä ajassa. Projekti tenee intensiivisinä 6–8 tunnin työpäivinä mieluiten yhdessä työtilassa. Työpäivä alkaa scrum-tapaamisella (ks. Mountain Goat Software 2010), jossa jokainen työryhmä esittelee muille toimivan version pelistään sekä kertoo, mitä on tehnyt edellisenä työpäivänä, mitä aikoo tehdä edessä olevana työpäivänä ja mitkä asiat estävät saavuttamasta työpäivän päämäärää. Intensiivisyyden vuoksi opiskelijan täytyy olla läsnä työpäivinä, jotta hän on muiden työryhmäläisten tavoitettavissa ja jotta hän pysyy projektin tahdissa.

Kurssin opetuksellisena päämääränä on rohkaista eritaustaisia, esimerkiksi digitaalisten taiteiden ja ohjelmistoteknologian opiskelijoita, toimimaan yhdessä. Kurssin pääpaino onkin eri alojen yhteistyössä, mikä mahdollistaa kurssin painopisteen säätämisen muuttamatta kurssin muotoa. Jos kaikki osallistujat tuntevat oman erikoisalansa kehitystyökalut ja osaavat versionhallinnan, kurssi voi painottua enemmän sisällön luontiin ja teknisiin haasteisiin. Kurssi voi myös vaihtoehtoisesti painottaa multim mediasuunnittelun ja taiteen haasteita valitsemalla valmiita teknologia-alustoja, joiden ohjelmointi on vaivattomampaa. Opettajan on siis helppo pitää opiskelijat motivoituneina, jolloin heillä on mielekkäitä tehtäviä omasta erikoisalastaan, mutta samalla heidän täytyy ymmärtää oman työnsä vaikutus koko projektiin.

Intensiivituotantokurssin päävaiheet on esitelty kuvassa 3. Projektityöllä on kolme vaihetta: aloitus, jatkuva rakennus (*continuous construction*) ja päätös. Aloitusvaiheessa opettaja laatii projektille alustavan aikataulun ja määrittelee tarvittavan infrastruktuurin, muun muassa toteutusympäristön. Varsinainen peli-idea ja suunnittelu jätetään vielä tässä vaiheessa auki.

Rakennusvaihe alkaa yhteiskeskustelulla ja ideapalaverilla, jossa etsitään erilaisia peli-ideoita. Opettajan tulisi toimia tässä vaiheessa pelkkänä keskustelunvetäjänä yrittäen jalostuttaa mitä oudoimpia ideoita. Kursseillamme esitetyt peli-ideat ovat sisältäneet muun muassa leidiä teejuhlamyrkkykilpailun,



Kuva 3: Intensiivituotannossa käydään läpi kaikki tuotantovaiheet pelisuunnittelusta toteutuksen kautta julkaisuun. (Hakonen ym. 2008.)



Kuva 4: Intensiivituotantona syntynyt Tulevaisuusgladiaattorit 3000 on väkival-
laton ja humoristinen FPS-peli.

keskiaikaisen aikamatkustuspelin, jossa haetaan viimeistä neitsyttä, ja väkival-
lattoman FPS-pelin (joista viimeksi mainittu tuli valituksi, ks. kuva 4). Keskus-
telun jälkeen lupaavimpia ideoita jalostetaan eteenpäin, kunnes niistä saadaan
laadittua pelisuunnitteludokumentti. Tässä vaiheessa tarvitaan opettajan koke-
musta arvioimaan toteutukseen tarvittavan työn määrää, jotta se pysyisi kurssin
tuntimäärän rajoissa.

Varsinaisessa rakennusvaiheessa pelisuunnitelma toteutetaan iteratiivisesti.
Opettajan vastuulla on sekä projektinjohto että laadunvarmistus. Kun opiskelijat
saavat ryhmätyönsä käyntiin, opettaja opastaa ja aikatauluttaa työryhmiä, tark-
kailee taiteellista ja ohjelmistollista laatua sekä ratkaisee mahdollisia konflikteja.
Opiskelijat puolestaan ovat vastuussa pelisuunnittelusta ja toteutuksesta: työ-
ryhmän täytyy määrätä jäsenilleen työtehtävät ja jakaa toteutus tehtävittäin.

Rakennusvaihetta seuraa päätös vaihe. Vaikka opettaja on osallistunut aktii-
visesti projektiin, lopputapaamisessa opiskelijat esittelevät pelin. Tilaisuudessa

on yleensä rentoutunut ilmapiiri, jossa syntyy helposti pitkiä retrospektiivisiä
keskusteluita. Tämä auttaa opettajaa ymmärtämään, mitkä olivat projektien
heikkoudet ja vahvuudet. Kurssin päätteeksi opettaja arvioi työryhmien tulokset
ja antaa niille arvosanan; toisin sanoen kaikki saman työryhmän opiskelijat saavat
saman arvosanan.

Keskustelua

Pelink kehitys tarjoaa luontaisen kehyksen projektikurssille, sillä siihen voidaan
ujuttaa erilaisia pedagogisia elementtejä. Käytetty kurssimuoto ei rajoita
kehittäviä pelejä, vaan opiskelijat ovat laatineet kurssillamme pelejä 2D-reaaliai-
kastrategioista 3D-ampumispeleihin, yksinpeleistä moninpeleihin ja stand alone
-peleistä peli-modeihin (ks. Game Tech&Arts Lab 2010). Suurin pelien laatuun
vaikuttava tekijä onkin ollut akateemisen lukukauden pituus, koska se rajoittaa,

kuinka paljon opiskelijat ehtivät käyttää aikaa ja hioa lopputulosta.

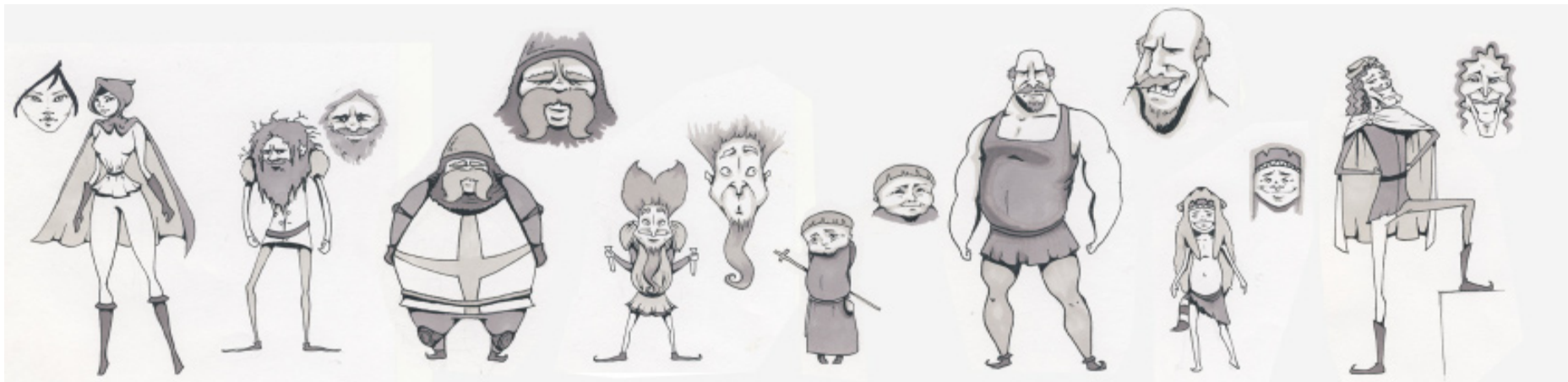
Opettajan ensimmäinen haaste on työryhmien muodostaminen ja hallinta. Kun opiskelijoita on vähän ja he tuntevat jo ennakolta toisensa, työryhmät organisoituvat itsestään. Yleensä ryhmät ovat kuitenkin kooltaan melko suuria ja opiskelijat ovat suurimmaksi osaksi toisilleen vieraita, erityisesti, jos mukana eri alojen ja oppilaitosten opiskelijoita. Esimerkiksi kevään 2010 projektikurssin suoritti 36 opiskelijaa, joista 16 oli Turun yliopistosta (pääosin Informaatioteknologian laitokselta) ja 20 Turun ammattikorkeakoulusta (pääosin Taideakatemian Digital Arts -linjalta).

Yleensä opettajan täytyy heti ensitapaamisessa ”rikkoa jätää” vaikkapa jakamalla opiskelijat satunnaisesti ryhmiin ja antamalla niille pienen tehtävän, kuten peli-idean laatimisen. Tällöin opiskelijat joutuvat nopeasti tutustumaan toisiinsa – ja usein satunnaisesti muodostetusta ryhmästä muotoutuu myös varsinainen työryhmä.

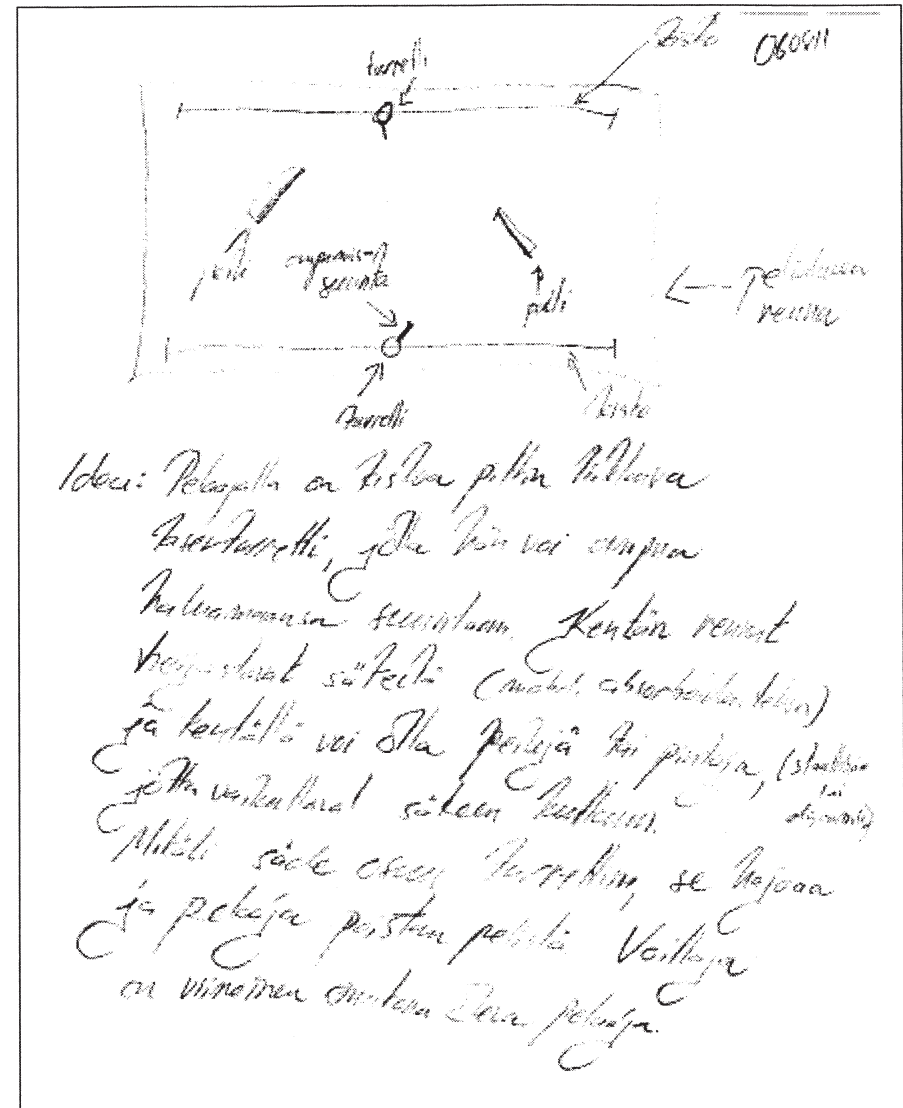
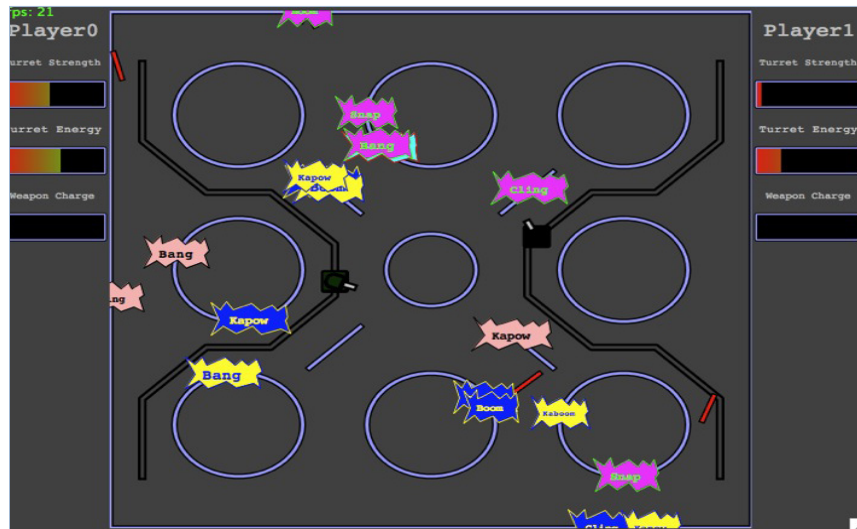
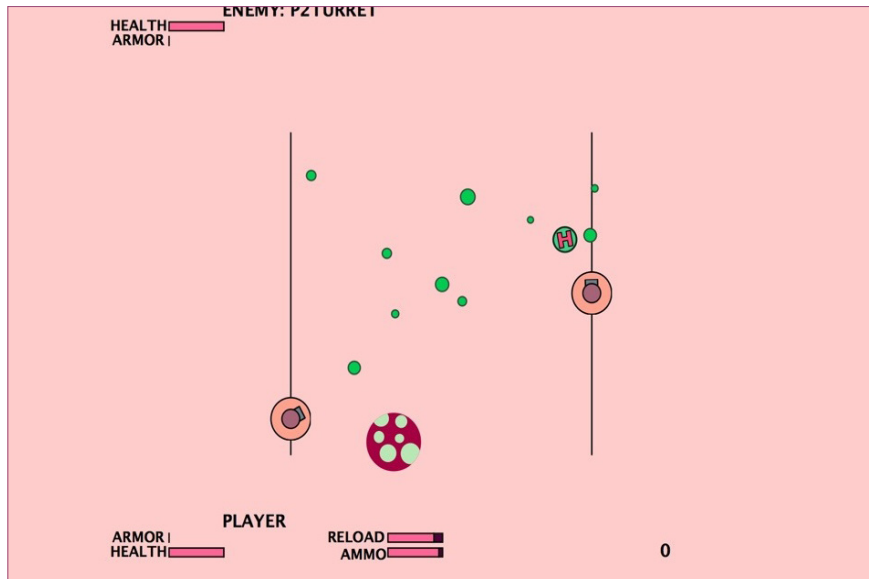
Kokemuksemme on, että työryhmän paras koko on 4–6 opiskelijaa. Sitä pienemmissä ryhmissä yksittäisen opiskelijan työ määrä kasvaa helposti liian suu-

reksi ja projekti on vaarassa pysähtyä kokonaan, mikäli yksi ryhmän jäsenistä sairastuu tai lopettaa kurssin. Suuremmissa ryhmissä työnjako ja hallinta alkavat käydä hankaliksi (jonkin ryhmän jäsenen on otettava tuottajan rooli). Mikäli työryhmästä halutaan isompi esimerkiksi niin, että koko kurssi työskentelee saman peliprojektin parissa, kannattaa muodostaa 4–6 hengen aliryhmiä, joilla on selvästi rajattu vastuualueensa: näin esimerkiksi kukin toteuttaa yhden pelitason. Olemme kuitenkin havainneet käytännössä, että liian suuret peliprojektit eivät sovellu opetuskäyttöön. Erään suuren peliprojektikurssimme lopputuloksena oli laaja pelisuunnitteludokumentti, suuri määrä konseptitaidetta ja toimiva teknologiademo, mutta ei varsinaista peliä, joka olisi yhdistänyt nämä kolme aluetta (ks. kuva 5).

Mikäli kurssilla halutaan toteuttaa vain yksi pelisuunnitelma, opiskelijat voidaan jakaa ryhmiin ja antaa kullekin sama tehtävä. Tämä lähestymistapa soveltuu erityisesti tutkimuslaboratoriokurssille, jossa keskitytään erilaisten toteutusten käyttökelpoisuuteen, eikä erilaisiin peleihin. Yhteinen aihe on johtanut sekä positiiviseen kilpailuun ryhmien välillä että täysin erilaisiin lopputuloksiin (ks. kuva 6).



Kuva 5: Peliprojektikurssilla laaditun Monstrum Maris Baltici moninpelin hahmokonseptitaidetta.



Kuva 6: Tutkimuslaboratoriokurssilla toteutetut Hydrablasters (ylh.) ja Cannon-Flopper (alh.) päätyivät samasta pelisuunnitelmasta (oik.) huolimatta erilaisiin toteutuksiin.

Pelituotanto opettaa taitoja, joita voidaan käyttää myös muilla aloilla. Esimerkiksi nykyisin kursseillamme käytettävä scrum-kehitysprosessi on laajasti käytössä pelialalla, mutta se on myös yleiskäyttöinen millä tahansa ohjelmistotalalla. Muita kursseilla opittuja yleistaitoja ovat muun muassa versiohallintajärjestelmien käyttö sekä aikatauluttaminen.

Monialaisuus opettaa, että peliprojekti ei ole pelkästään suunnittelua, koodausta tai taiteilua vaan sisältää kaikki nämä näkökulmat ja monia muitakin. Pelinkehitystä onkin paras ajatella tuotekehitysprosessina, mikä tarkoittaa sitä, että lopputuloksena on tuote, jonka valmistamiseen on tarvittu yhtäläisesti suunnittelijoita, ohjelmiojia, taiteilijoita ja muita pelinkehityksen ammattilaisia.

Johtopäätöksiä

Tässä artikkelissa esiteltiin kolme tapaa opettaa pelinkehitystä: harjoitustehtäväkurssissa opiskelijat toteuttavat peliprojektin itsenäisesti, tutkimuslaboratoriokurssissa opiskelijat vertailevat eri toteutustapoja ja intensiivituotantokurssilla pääosassa on yhteistyö eri alojen opiskelijoiden välillä. Kullakin tavalla on vahvuutensa, ja valinta riippuu ensisijaisesti opettajan kurssille asettamista tavoitteista sekä siitä, kuinka paljon vastuuta omasta työstään opiskelijoille voidaan antaa.

Projektiurssit ovat kuitenkin vain yksi opetusmuoto muiden joukossa. Parhaimmillaan ne ovat osa opintokokonaisuutta, johon kuuluu myös yleiskurssija (esimerkiksi pelituotannosta ja sen työkaluista), erikoiskurssija (esimerkiksi pelisuunnittelusta, pelialgoritmeista tai pelien historiasta) sekä opinnäytetöitä. Projektityöt täydentävät muissa opinnoissa saatavaa teoreettista tietoa ja ne antavat opiskelijalle mahdollisuuden rakentaa peliportfolioa, josta on hyötyä opintojen jälkeen pelialalle hakeutuessa.

Kiitokset

Tämä artikkeli pohjautuu Turun yliopistossa ja Turun ammattikorkeakoulussa vuosina 2004–2010 pidettyihin kursseihin. Erityiskiitokset kuuluvat kurssien opiskelijoille ja niiden pitäjille. Jälkimmäisistä tässä erityisesti mainittakoon (aakkosjärjestyksessä) Andy Best, Harri Hakonen, Tuomas Mäkilä, Vesa Nieminen ja Miika Vihersaari.

Lähteet

INTERNET-SIVUSTOT

Game Developer (2004). Write Postmortems. Saatavissa <http://www.gdmag.com/postmort.htm>. Luettu 26.5.2010.

International Game Developers Association (2003). IGDA Curriculum Framework: The Study of Games and Game Development. Saatavissa http://www.igda.org/academia/IGDA_Curriculum_Framework_Feb03.pdf. Luettu 17.9.2004.

Mountain Goat Software (2010). Introduction to Scrum – An Agile Process. Saatavissa <http://www.mountaingoatsoftware.com/scrum>. Luettu 18.1.2010.

KIRJALLISUUS

Hakonen, Harri, Tuomas Mäkilä, Jouni Smed & Andy Best (2008). *Learning to Make Computer Games: An Academic Approach*. Technical Report 899. Turku Centre for Computer Science.

Mäkilä, Tuomas, Harri Hakonen, Jouni Smed & Andy Best (2009). Three Approaches Towards Teaching Game Production. Teoksessa Marja Kankaanranta & Pekka Neittaanmäki (toim.): *Design and Use of Serious Games*. Netherlands: Springer, 3-18.

Novak, Jeannie (2008). *Game Development Essentials: An Introduction*. 2. painos. New York: Delmar Cengage Learning.

PELIT

Game Tech&Arts Lab (2010). Kevään 2010 projektikurssin pelit. Saatavissa <http://bit.ly/pcgd1ogames>. Luettu 7.5.2010.

KATSAUS

Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla

JUSSI KESKITALO

jussikes@gmail.com

Tiivistelmä

Artikkeli luo katsauksen 2000-luvun alussa Suomeen syntyneeseen uuteen lautapelikulttuuriin. Tämä on muodostunut saksalaistyyppisten, nuorten ja aikuisten, suosimien lautapelienväylille. Aihetta käsitellään syntyhistorian, erityispiirteiden ja kulttuurisen aseman sekä harrastajien, pelisuunnittelijoiden ja markkinoiden näkökulmasta. Huolimatta ilmiön tuoreudesta ja pienuudesta lautapelienväylille on muodostunut vankka harrastajakuntansa sekä noussut uutta suomalaista peliteollisuutta. Katsauksen tarkoituksena on tuoda nouseva pelaamisen muoto tutkijoiden tietoisuuteen sekä pohjustaa jatkotutkimusta ja -keskustelua.

Asiasanat: *lautapelit, pelikulttuuri, suomalainen peliteollisuus, pelisuunnittelu*

Abstract

This article concentrates on the board game culture formed in Finland in the beginning of the 21st century. This culture is based on the German-style board games popular among young people and adults. The focus is on the formation of the culture, its special features regarding other gaming and cultural status. The viewpoints of gamers, game designers and markets are also dealt. Despite the freshness and small size of the phenomenon there are already many dedicated players and it has also given rise to new Finnish board game industry. The aim of this review is to inform the researchers about the form of gaming on the rise and give topics for further research and discussion.

Keywords: *board games, gaming culture, Finnish game industry, game design*

Johdanto

Monet mieltävät yhä lautapelaamisen tavallisesti lasten ja vanhempien yhteiseksi harrastukseksi. Käsite "lautapeli" herättää useilla mielikuvan *Afrikan tähdestä* tai *Kimblestä*. Kuitenkin 2000-luvulla Suomessa on syntynyt

erityinen lautapelikulttuuri niin sanottujen "uusien lautapelienväylille". Nämä uudet lautapelit pohjautuvat enemmän taitoon kuin onneen ja ovat vaativampia kuin lapsille suunnatut pelit. Tästä vaativuudesta huolimatta niiden ominaispiirteitä ovat kuitenkin helppo lähestyttävyyden sekä pelaamisen vaivattomuus ja

keveys. Pelien teemat ovat varttuneempaan makuun suunnattuja, ja näitä lautapelejä harrastavatkin usein nuoret aikuiset, joiden pelaajatausta on video- tai roolipeleissä.¹

Tämän katsauksen tarkoituksena on osaltaan määritellä uusien lautapeliympäristöille syntyneitä kulttuurisia sekä alustaa keskustelua ja avata näkökulmia pelitutkimuksen soveltamisesta kyseiseen aihepiiriin.

Katsaus pohjaa viiteen teemaan. Ensimmäisessä luvussa käsitellään uusien lautapeliympäristöjen historiaa lyhyesti sekä määritellään tarkemmin, mitä kyseisellä käsitteellä tarkoitetaan. Toisessa luvussa painopiste on lautapelaamisen erityispiirteissä verrattuna muuhun, esimerkiksi videopelaamiseen. Lisäksi paikannetaan uuden lautapelaamisen asemaa muun viihdekulttuurin kentällä. Kolmas luku käsittelee suomalaista lautapelikulttuuria harrastajan eli pelaajan näkökulmasta, ja luvut neljä ja viisi keskittyvät pelisuunnittelijoiden, -julkaisijoiden ja -markkinoiden asemaan. Katsauksen lopussa on yhteenveto, joka samalla alustaa teemoja tulevalle tutkimukselle.

Katsauksen pohjana käytettävä lähdeaineisto on aihepiirin tuoreuden vuoksi varsin ohutta. Tieteellistä tutkimusta ei ole vielä tehty uusien lautapeliympäristöille muodostuneesta kulttuurista eikä myöskään virallisia tilastoja ole. Niinpä katsaus pohjaa internetistä löytyvään aineistoon, kuten lautapeliharrastajien suosimiin nettifoorumeihin sekä lautapelikulttuurin toimijoiden haastatteluihin. Mikko Saaren *Uudet lautapelit*-kirja (BTJ-kustannus 2007) on tähän mennessä kattavin esitys uusista lautapeleistä. Kirjan sisältöä päivitetään nykyään lautapeliharrastajille osoitetulla *Lautapeliopas.fi*-internetsivustolla. Lisäksi katsauksen pohjana toimii kirjoittajan oma kokemus lautapelaamisesta sekä työskentelystä lautapeliteollisuudessa.²

Lautapelaamisen historia ja uudet lautapelit Suomessa

Lautapelit ovat kuuluneet monen suomalaisen lapsuuteen. Suomessa varmasti tunnetuimpia lautapelejä ovat *Afrikan tähti*, *Kimble* ja *Monopoli*. Näiden ohella myös erilaiset korttipelit ovat kuuluneet suomalaiseen elämänmuotoon. Paitsi peruspelikorteilla pelattavia pelejä tarjolla on ollut eräänlaisia

keräilykorttipelejä, kuten *Musta Pekka*³. Hyvin pitkään suomalainen peliteollisuus ja -tuotanto keskittyi peleihin, jotka oli ensisijaisesti suunnattu lapsille ja heidän vanhemmilleen. 1980-luvulla elintason noustessa markkinoille tuli yhä enemmän liikkuvia osia sisältäneitä pelejä ja pelien teemavalikoima laajeni. Kuitenkin näille peleille ominaista oli se, että ne perustuivat enemmän tuuriin kuin taitoon ja niiden pääosin napanheittoon pohjaavat pelimekaniikat eivät kestäneet kovin montaa pelikertaa ainakaan varttuneempien pelaajien parissa.⁴

Samaan aikaan 1980-luvulla roolipelaaminen rantautui Suomeen vahvemmin.⁵ Pöytäroolipeliympäristöjen ohella peleistä kiinnostuneiden tarjolle tuli myös pienillä hahmoilla pelattavia figuuripelejä sekä strategiapelejä, jotka kuvasivat varsin yksityiskohtaisesti esimerkiksi toisen maailmansodan taisteluja. Rooli-, figuuri- ja strategiapelit jäivät kuitenkin suhteellisen pienen ryhmän harrastukseksi, eikä näiden pelaamista pidetty kovinkaan sosiaalisesti arvostettavana toimintana varsinkaan kouluikäisten nuorten parissa.

Toinen merkittävä kehitysvaihe pelaamisessa 1980-luvulla oli videopelaamisen nousu. Varhaisista kotitietokoneista ja muun muassa 8-bittisestä *Nintendo*-pelikonsolista alkanut kehitys on johtanut tilanteeseen, jossa videopelaaminen on nykyisin niin maailmanlaajuisesti kuin Suomessakin valtavan suosittua ja viihdeteollisuuden suurimpia haaroja.⁶ Tämä johti myös vähitellen siihen, että 1990-luvulla pelaamisesta tuli hyväksyttävämpää ja arvostetumpaa nuorison eri alakulttuurien keskuudessa. Tietokoneiden, pelaamisen, internetin ja sosiaalisen median leviämisen ja suosion myötä näitä harrastemuotoja käyttämättömistä nuorista on tullut omassa kulttuuripiirissään vastaavia kummajaisia, joita pelaajat olivat 1980-luvulla.

Tultaessa 2000-luvulle pelaamisen negatiivinen sosiaalinen stigma oli lähes kadonnut.⁷ Tämä loi otollisen pohjan myös uusien lautapeliympäristöjen määrittelylle. 1990-luvulla videopelaamisen yleistyessä räjähdysmäisesti lautapeliympäristöjen pelätyksi katoavan markkinoilta kokonaan. Totta on, että perinteiset lautapelit eivät pysty kilpailemaan videopeliympäristöjen kanssa näiden teemojen laajuudessa, immersiokeimuksessa saati sitten näytettävyydessä ja monipuolisuudessa. Saksassa, missä lelu- ja peliteollisuudella on pitkät ja vahvat perinteet, lautapelaaminen alkoi kehittyä monipuolisempaan, aikuisempaan ja haastavampaan suuntaan osaksi vastauksena

hiipuviin markkinoihin. Näin Saksassa markkinoille ilmestyi lautapelejä, jotka vetosivat niin videopelaajiin kuin rooli- ja strategiapelien harrastajiin. Onnen minimaalinen vaikutus peliin sekä shakista ja muista vastaavista haastavista lautapeleistä tuttu strategian korostaminen, eli se, että pelaajat joutuvat oikeasti miettimään tekemiään siirtoja voittaakseen pelin, olivat uusia ominaisuuksia noppatuurin hallitsemiin peleihin verrattuna.⁸ Monissa uusissa lautapeleissä ei ole noppia lainkaan, vaan siirrot tehdään muulla tavoin, esimerkiksi toimintakorttien avulla tai suoraan siirtäen pelimerkkejä kuten shakissa. Siirtojen miettimisestä huolimatta yksittäiset pelit eivät kestä yleensä kovinkaan kauan, joten videopelien nopeaan tempoon tottuneillakaan pelaajilla ei lopu kärsivällisyys kesken. Näiden niin kutsuttujen saksalaistyyppisten pelien teemat ovat usein varttuneempaan makuun sopivia, eivätkä ne häviä valikoimassaan videopeleille. Lisäominaisuutena videopeleihin verrattuna on myös lautapelien sosiaalisuus eli pelien pelaaminen yhdessä ystävien kanssa. (Saari 2007, 8–9.) Ennen konso-
lien kehittymistä ja internetin massiivimoninpelejä videopelaaminen saattoi olla varsin yksinäistä puuhaa.⁹

Suomen markkinoille uudet lautapelit rantautuivat 2000-luvun alkupuolella. Tällöin uusien lautapelien harrastajia oli jo niin paljon, että pelitoiminta järjestäytyi ja pelikerhoja alkoi ilmestyä Suomeen.¹⁰ Samoin pelien maahantuonnista ja suomeksi julkaisemisesta tuli kannattavaa.¹¹ *Lautapelit.fin* vuonna 2001 markkinoille tuomaa suomenkielistä versiota *Carcassonnesta* pidetään käänteentekevänä pelinä uuden lautapelikulttuurin muodostumisessa ja pelien suosion lisääntymisessä. *Carcassonne* on nopeasti opittava mutta silti tarpeeksi haastava, jotta se jaksaa viehättää uusia ja vanhempiakin pelaajia. (Niittymäki, haastattelu; Autio haastattelu.) Tämä Suomessakin ”Vuoden Peli” -palkinnon¹² saanut peli on usein *Menolipun* ja *Catanin uudisasukkaiden* kera peli, jota uusiin lautapeleihin tutustuvat ihmiset ensimmäiseksi pelaavat. Suomennettujen ja maahantuotujen pelien lisäksi 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen lopussa markkinoille tuli suomalaisten itsesuunnitteleamia pelejä. Perinteiset vahvat toimijat Suomen lautapelimarkkinoilla eivät olleet heti innokkaita lähtemään mukaan suomalaisen tuotannon julkaisuun vaan luottivat enemmän jo ulkomailla suosituiksi havaittujen pelien käännöksiin. Näin julkaisumahdollisuuksien rajallisuuden

takia moni suomalainen peli ajoi pelisuunnittelijan perustamaan oman yrityksen ja julkaisemaan pelinsä sen kautta.¹³ Vuonna 2010 markkinoilla on useita suomalaisten suunnitteleamia pelejä sekä uusia lautapelejä julkaisevia ja myyviä yrityksiä. Samalla lautapelaamisesta on tullut yhä yleisempi harrastus, ja niin pelien kuin pelaajienkin määrä on kasvussa.¹⁴

Lautapelaamisen erityispiirteet

Lautapelien tärkeimpänä erityispiirteenä voidaan pitää pelaamisen sosiaalisuutta. Videopelaaminen voi olla yksinäistä puuhaa, ja moninpelinäkin videopelien toiminta keskittyy itse pelisuoritukseen. Lautapelisuunnittelija Ville Hankipohja valaisi haastattelussaan lautapelien sosiaalista ulottuvuutta videopeleihin verrattuna:

Lautapelaaminen tuo ihmiset toistensa luo ja [ne] mahdollistavat oikean kanssakäymisen ihmisten välillä. Toisin kuin netin välityksellä pelattavat moninpelit, jotka eivät luo pelaajien välille minkäänlaista todellista sosiaalista kanssakäymistä, ainoastaan illuusion siitä. Lautapelejä pelatessa näkee vastapelaajansa ja voi käydä tämän kanssa keskusteluja aiheeseen liittymättömistä asioista, mikä ei varsinaisesti ole soveliaista netin moninpeleissä. (Hankipohja, haastattelu.)

Tämä ihmisten kohtaaminen fyysisessä todellisuudessa virtuaalisen sijaan onkin yksi lautapelien eduista. Lautapelaaminen koetaan hyväksi tavaksi tutustua uusiin ihmisiin. Lautapelien äärellä ujoimmatkin ihmiset avautuvat vähitellen pelin tapahtumien temmatessa heidät mukaansa. Pelisuunnittelija Jani Rönkkösen mukaan lautapelikokemus on myös videopelaamista monipuolisempi:

- - lautapelaamisessa pelikokemus on usein monipuolisempi. Hyvä lautapeli vaatii yleensä taktisen ja strategisen ajattelun lisäksi psykologista pelisilmää ja usein kykyä bluffata uskottavasti. Lautapelaaminen on myös erittäin kehittävää loogisen ajattelun kehittymisen kannalta. Digitaaliset pelit ovat enemmän toimintapainotteisia. (Rönkkönen, haastattelu.)

Lautapeliä ominaispiirteitä on myös niiden riippumattomuus tietystä käyttäjästä¹⁵. Päästäkseen pelaamaan ei tarvita pelin ulkopuolista laitteistoa vaan pelata voi lähes missä vain. Usein uudessa lautapelikulttuurissa pelaaminen tapahtuu ystävien kesken illanistujaisissa, pelikerhoissa tai ravintoloissa. Uudet lautapelit ovat myös suhteellisen nopeita pelattavia, joten muutaman tunnin sisään ehtii pelata useita pelejä. Aktiivinen lautapeliharrastaja Antti Koskinen huomauttaa tämän vetoavan erityisesti työelämään siirtyneisiin nuoriin aikuisiin, joilla ei ole enää aikaa pelata videopelisiä. Nämä piirteet mahdollistavat hyvin lautapelikulttuuriin liittyvän uusiin ihmisiin tutustumisen, koska lautapelejä voidaan pelata siellä missä ihmiset muutenkin liikkuvat ja tapaavat.

Pelisuunnittelun ja -julkaisun näkökulmasta lautapelit eroavat videopelistä siinä, että ne ovat nopeampia, taloudellisempia ja helpompia valmistaa. Videopelit ovat usein isoja produktioita, joissa ei haluta ottaa taloudellisia riskejä. Näin videopelit usein toistavat samoja hyväksi havaittuja teemoja sekä välttelevät yhteiskunnissa kiistanalaisia asioita.¹⁶ Lautapeliteollisuudessa sen sijaan taloudelliset menetykset eivät pahimmassakaan tapauksessa nouse tähtiteollisiksi. Tästä johtuen lautapeliä teemat ovat usein irroittelevampia tai kiistanalaisempia kuin videopelissä. Varsinkin useat suomalaisten pelisuunnittelijoiden pelit ovat suoranaista vastakulttuuria, kuten esimerkiksi tamperelaisen Mind Altering Gamesin *Bilekuosi*, jossa pelaajien tehtävänä on saavuttaa paras bilefiilis käyttämällä kaikkia mahdollisia päihteitä, niin laillisia kuin laittomiakin. Onni Gamesin *Politix* taas parodioi suomalaista poliittista elämää salarakkaineen, mikä vie lautapelejä jo poliittisen satiirin puolelle.

Oululaisen Tuonela Productionsin toimitusjohtajan ja pelisuunnittelijan Jussi Aution mukaan lautapelit ovat nyt siinä asemassa, missä videopelit olivat alkuaikoinaan. Näin lautapeliä parissa voi, ja tulisi ottaa, enemmän riskejä. Hänen mukaansa lautapelit ovat myös korkeakulttuuria, joilla on mahdollisuus vaikuttaa ihmisten mielipiteisiin ja asenteisiin. (Autio, haastattelu.) Tuonelan peleistä *Modern Society* käsittelee yhteiskunnan arvojen muodostumista reaktiona erilaisiin kiistoihin aiheuttaviin aiheisiin, kuten esimerkiksi Irakin sotaan. Erään pelijulkaisun kanssa yhtäällä oli ongelmia pelissä esiintyvän biseksuaalisuuden kanssa, mikä herätti närää ulkomaisessa levittäjässä. Tästä heteronormatiivisuuden

kyseenalaistamisesta huolimatta peli julkaistiin, mikä osoittaa lautapeliä mahdollisuudet levittää pelaamisen ohessa myös sanomaa esimerkiksi suvaitsevaisuuden puolesta. Videopelissä, joihin peliteollisuus usein pyrkii voittojen maksimoinnin vuoksi tekemään sisältöjä, jotka eivät ärsytä ”hiljaista enemmistöä”, ei useinkaan nähdä tällaista korkeakulttuurista tuttua ihmisten ajattelun ja arvojen kyseenalaistamista.¹⁷

Lautapelit harrastuksena

Valtavirran lautapelaaminen keskittyi Suomessa pitkään kevyisiin perhepeleihin. Vakavammista lautapeleistä pitävien keskuudessa taas Avalon Hillin ja muiden amerikkalaisjulkaisijoiden strategia- ja simulaatiopelit olivat suosituimpia. Uusien lautapeliä tullessa markkinoille 2000-luvun alussa ne saavuttivat nopeasti suosiota näiden kummankin pelaajaryhmän sekä tietokonepelaajien parissa. Jani Rönkkönen kertoo tyypillisestä lautapeliharrastajan pelaajaurasta:

Nuorena pelailin jonkin verran lautapelejä, kuten vaikka Afrikan tähti, Kimble, Shakki, Monopoli, UNO, Skibbo, HeroQuest ja Trivial Pursuit. Silloiset lautapelit olivat kuitenkin aika köyhiä, enkä niistä silloin vielä kovin paljon innostunut. Pelailinkin enemmän tietokoneella, ensin Commodore 64:llä ja myöhemmin PC:llä. - - Lautapeleistä innostuin enemmälti muutettuani Lappeenrantaan opiskelun perässä vuonna 1997 ja liityttyäni pelikerho Louhiin. Alkuun pelailin etupäässä Blood Bowlia, joka oli siihen aikaan kerhon ykköspeli. Blood Bowl innostuksen jälkeen siirryin Magic the Gatheringin pariin. Sivussa tuli samalla tutustuttua pikkuhiljaa laajenevaan joukkoon lautapelejä, joiden laatuakin rupesi paranemaan. Vuonna 2002 Puerto Rico oli se peli, joka sai minut lopullisesti innostumaan lautapeleistä. Sen seurauksena innostuin kasvattamaan omaa pelikokoelmaani reilusti ja sitä kautta pelaamaan lautapelejä paljon aiempaa aktiivisemmin ja monipuolisemmin. (Rönkkönen, haastattelu.)

Tavallisesti lautapeliharrastajat ovat pelanneet Rönkkösen tavoin nuoruudessaan lautapelejä jonkin verran, mutta siirtyneet sitten videopelaamisen pariin. Uusien lautapeliä tullessa markkinoille he ovat innostuneet taas lautapeleistä

ja palanneet pelaamaan näitä. Usein uusiin lautapeleihin tutustuminen tapahtuu pelikerhojen tai ystävien kautta. Monet jatkavat muitakin pelaamisen muotoja lautapelien rinnalla. (Koskinen, haastattelu; Autio haastattelu.)

Lautapelikulttuurin kehittyessä järjestäytynyt toiminta alkoi lisääntyä, ja vuonna 2004 perustettiin Suomen lautapeliseura ry Suomen Diplomacy Seuran pohjalta. SLS:n edeltäjäseura oli pienen kaveripiirin perustama *Diplomacy*-lautapelin¹⁸ pelaamisen ympärille keskittynyt seura. SDS:n muuttuminen Suomen lautapeliseuraksi ja uuden seuran keskittyminen kaikenlaisiin lautapeleihin kuvaa hyvin, kuinka lautapelikulttuuri lähti laajenemaan yleisemmäksi ilmiöksi uusien lautapelien markkinoille tulon myötä. Aluksi pienen piirin harrastuksesta lähtenyt seura on nyt lautapelikulttuurin vahvimpia edistäjiä Suomessa järjestäen useita lautapelitapahtumia vuosittain ja tukien pelikerhojen perustamista ja toimintaa ympäri Suomea sekä pitäen yllä vilkasta keskustelua lautapeleistä omalla nettifoorumillaan. (Tainio ym. 2009, 2–3.)

Suomalaisen keskivertolautapelaajan profiilista ei ole tehty virallista tutkimusta saati tilastoja. Yleinen näkemys on, että tyypillinen pelaaja on 20–30-vuotias akateemisella taustalla varustettu mies, joka harrastaa myös muuta pelaamista. (Koskinen haastat.; Saari haastat.) Suomen lautapeliseurankin toiminnassa aktiivisesti mukana ollut Antti Koskinen huomauttaa kuitenkin osuvasti tyypillisen lautapelaajan olevan yhä vielä 6–12-vuotias lapsi. Tämä on ymmärrettävää, sillä suurin osa suomalaisista mieltää yhä lautapelit lasten harrastukseksi ja vierastaa niitä. Uusien lautapelien harrastajat ovat todennäköisesti kuitenkin yllä mainittuja akateemisia nuoria miehiä. Naisia lautapelaajien keskuudessa on yhä enemmän, mutta naiset eivät näytä mieltävän pelaamista varsinaiseksi harrastukseksi ja panosta siihen niin paljon aikaa ja resurssejaan kuin miehet. Yleensä naiset pelaavat ja tutustuvat lautapeleihin miesystävänsä ja tämän kavereiden kautta, jolloin aktiivinen harrastaja on yleensä mies. Suomen lautapeliseuran jäsenistä naisia on 12%. (Koskinen, haastattelu.)

Uusista lautapeleistä suomalaiset lautapelaajat pelaavat eniten *Carcassonen* tapaisia lautapelejä, jotka sijoittuvat kevyempien pelien ja raskaampien pelien välimaastoon. (Niittymäki haastattelu.) Valtaosan satunnaisista pelaajista

suosikkeja ovat kuitenkin yhä *Kimble*, *Alias*, *Afrikan tähti*, *Monopoli* ja muut markettien hyllyjä kansoittavat pelit” (Saari haastattelu.) Tämä johtuu Mikko Saaren mukaan siitä, että massat haluavat vanhoja tuttuja pelejä sekä näiden muunnelmia, koska pelien pitää olla helppoja ja kaikkien tulee osata säännöt jo ennalta. (Ibid.) Virallista tutkimusta tai tilastoja suosituimmista peleistä ei ole, mutta uusiin lautapeleihin keskittyneen *Lautapeliopas.fi*-nettisivuston vuosittainen äänestys pelatuimmista peleistä kertonee jotain siitä, millaisista peleistä suomalaiset pitävät. Kyseinen äänestys on järjestetty vuodesta 2003 asti, ja vuosien mittaan eniten ääniä saaneet pelit ovat *Puerto Rico*, *Carcassonne* ja *Power Grid*. Vaikka *Puerto Rico* ja *Power Grid* eivät ole kaikkein helpoimpia pelejä aloittelijoille, ovat äänestyksen neljännellä ja viidennellä sijalla suurelle yleisölle tutut toimivat ja helpot *Catanin uudisasukkaat* ja *Menolippu*.¹⁹ Tästä voi päätellä suomalaisten pelaajien enemmistön suosivan juuri helposti opittavia ja mutkattomia pelejä.

Vaikuttaa siltä, että lautapelikulttuuri on vähitellen muuttumassa pelien tarjonnan lisääntyessä. Tietoisuus uusista lautapeleistä kasvaa hitaasti, mutta varmasti pelikerhojen sekä parantuneen pelivalikoiman myötä. Myös suomalaisten oman pelituotannon kasvaessa ja uusien julkaisujen kautta lautapelien luulisi saavan myös mediajulkisuutta. Toistaiseksi kuitenkin valtamedian kiinnostus lautapelikulttuuria kohtaan on ollut suhteellisen vähäistä. Kuitenkaan Suomesta ei pessimististen arvioiden mukaan tule koskaan Saksan kaltaista maata, jossa lautapelit ovat valtava bisnes ja pelien pelaaminen yleinen ja arkipäiväinen harrastus.²⁰ On vaikeaa sanoa, miksi lautapelaaminen ei ota harrastuksena tulta alleen esimerkiksi videopelaamisen tavoin. Syytä voisi ehkä etsiä suomalaisesta kansanluonteesta, joka on stereotyyppisesti omiin oloihinsa vetäytyvä ja tekniikka-keskeinen. Näin yksin kotona tapahtuva videopelaaminen ja sen alati eteenpäin kehittyvä teknologia tyydyttävät enemmän suomalaisia. Ehkä taustalla vaikuttaa myös se, että Suomessa ei kaupunkikulttuuri ole ehtinyt juurtua vielä puolen vuosisadan urbanisoitumisen aikana tarpeeksi ja julkinen sosiaalinen toiminta, kuten lautapelaaminen yleisissä tiloissa koetaan kummalliseksi.

Lautapelisuunnittelu Suomessa

Uusien lautapelienvä ympärille 2000-luvulla syntynyt kulttuuri on siksikin kiinnostavaa, että se on poikunut suomalaista tuotantoa ja lautapelisuunnittelua. Viime vuosina pelituotanto on synnyttänyt muutamia uusia yrityksiä, ja Suomi-pelien julkaisutahti on kiihtynyt ja uusien artikkelien määrä kasvanut. Pelisuunnittelu on etenemässä yhä ammattimaisempaan suuntaan, mistä esimerkkinä käy keväällä 2010 perustettu Suomen lautapelikehittäjien yhdistys.²¹ Yhdistys pyrkii lisäämään yhteistyötä suunnittelijoiden kesken, levittämään tietoisuutta lautapeleistä ja pelikulttuurista sekä auttamaan jäseniään käytännön asioissa, kuten julkaisijan löytämisessä. Tavoitteena on tiivistää alan toimijoiden verkostoa ja saada sitä kautta paremmin jalansijaa myös kansainvälisillä markkinoilla. Esikuvana yhdistykselle toimii tsekkiläinen Czech Games, joka on vientimahdollisuuksien parantamiseen tähtäävä tsekkijulkaisijoiden ja pelisuunnittelijoiden yhdistys.²²

Suomalaiset peliharrastajat ovat olleet innokkaita suunnittelijoita lautapelikulttuurin syntymästä asti. Pelaajat ovat suunnitelleet omia lisäosia ja parannuksia olemassa oleviin peleihin sekä täysin uusia pelikonsepteja. (Koskinen, haastattelu; Rönkkönen, haastattelu.) Suomen lautapeliseura ry. järjesti vuosina 2006 ja 2007 pelisuunnittelukilpailun, jossa valittiin harrastajien paras pelidemo. (Tainio ym. 2009, 9–10.) Kiinnostuksesta pelisuunnitteluun ja sen vakavasti ottamisesta kertoo, että vuoden 2006 kilpailun tuomaristossa oli mukana ranskalainen Bruno Faidutti, joka on yksi tunnetuimmista eurooppalaisista pelisuunnittelijoista.²³ Vuoden 2006 kisan voitti lappeenrantalainen Jani Rönkkönen, jonka Espanjan inkvisitiota käsittelevän voittajapelin *Inquisitio* Tuonela Productions julkaisi kolme vuotta myöhemmin.²⁴

Inquisitio-pelin kolmivuotinen matka alkuperäisestä suunnitelmasta kilpailun voittaneeseen demoon ja siitä julkaisuksi kuvaa hyvin niitä haasteita, joita pelisuunnittelijat Suomessa kohtaavat.²⁵ Suurin osa haastattelemistani pelisuunnittelijoista oli yhtä mieltä siitä, ettei pelkästään pelisuunnittelulla pysty elättämään itseään Suomessa. (Esim. Hankipohja, haastattelu; Multamäki, haastattelu.) Maailmallakin tämä on harvinaista. Ainoastaan kourallinen tunnetuimpien ja

myydyimpien pelien suunnittelijoita, kuten esimerkiksi saksalainen Reiner Knizia, saavat elantonsa pelkästään suunnittelutyöstä. (Saari 2007, 15–16.) Lautapeliprojektien suunnitteluun saati toteuttamiseen ei jaeta valtiollista kehittämistukea toisin kuin videopeleihin. (Koskinen, haastattelu.) Lisäksi pelien prototyypeille on hankala löytää julkaisijaa. Suomessa julkaisutoimintaa harjoittavat vain muutamia yritykset. Pelisuunnittelija Timo Multamäki toteaaakin pelien julkaisusta:

”On se SUOMESSA hyvin haastavaa. Pieni ja voimakkaasti keskittynyt markkinatilanne ei helpota asiaa.” (Multamäki, haastattelu.)

Usein pelinsuunnittelijat ovatkin julkaisijaa turhaan etsiessään päättäneet perustaa oman julkaisuyhtiön saadakseen pelinsä markkinoille. Vaikka suomalaisia pelisuunnittelijoita omintakeisine peli-ideoineen onkin, ovat kotimaan pienet markkinat, lautapelikulttuurin tuntemattomuus ja pelaamisen mieltäminen lasten harrastukseksi suurin este niiden julkaisuun. Se on sääli, sillä suomalainen kansanperinne ja kulttuuri tarjoavat monia mahdollisuuksia ammentaa peleihin teemoja, jotka kansainvälisillä markkinoillakin herättäisivät kiinnostusta ja huomiota.²⁶ Lisäksi kuten *Bilekuosi* tai *Inquisitio* osoittavat, suomalaiset eivät pelkää tarttua peleissään valtavirrasta poikkeaviin aiheisiin.

Lautapelimarkkinat

Suomen lautapelimarkkinoista ei löydy virallisia myyntitilastoja. Esimerkiksi suurissa marketeissa, kuten Anttilassa, lautapelit sijoitetaan tuotteina lelujen joukkoon omaksi alaryhmäkseen, jonka myyntiä ei kuitenkaan erikseen lasketa. (Ingberg-Rauhanen, haastattelu.) Kuitenkin on arveltu, että eniten myyvät lautapelit saavuttavat keskimääräisen videopelin myyntilukemat. (Niittymäki, haastattelu.) Näin ollen voi sanoa, että lautapelimarkkinat eivät ole aivan pienikokoiset, vaikka näitä parhaita myyntiartikkeleita ei kovin montaa olekaan.

Suomalaiset ostavat yhä eniten pelejä marketeista. Vaikka uusiin lautapeleihin erikoistuneita liikkeitä ja internetkauppoja Suomessa onkin, eivät ne tunnu löytävän uusiin lautapeleihin perehtymätöntä tavallista kuluttajaa. Suomalaiset tuntuvat vieroksuvan verkkokaupankäyntiä, sillä varsinkin pääkaupunkiseudulla

myymälämyynti on suurempaa, vaikka yrityksellä verkkokauppakin olisi. (Niittymäki, haastattelu.; Koskinen, haastattelu.) Markettimyynnin ongelmana on se, että toisin kuin lautapeleihin erikoistuneet liikkeet, marketit tarjoavat vain eniten myyviä pelejä ja valitsevat turvallisia, myyvän pelin kaavaa seuraavia tuotteita. Näin markettien tuotevalikoima antaa varsin ohuen käsityksen uusien lautapeliä maailmasta, eikä nosta niiden arvoa normikuluttajien silmissä. Asiaa ei auta, että pelit on niputettu edelleen lelujen kanssa samaan kastiin. Esimerkiksi Anttilan sisäänostaja Kristiina Ingeberg-Rauhanen kuvaa markettien tyyppillisesti myydyimpiä pelejä:

[V]uoden peli -kilpailun voittajat ovat yleensä hyvin korkealla myyntitilastossa, kappalemääräisesti eniten myyty peli on usein vuoden lasten peli, top-listalta löytyy myös tuttuja klassikkopelejä Afrikan tähdestä alkaen, joka vuosi listalle mahtuu myös joku ”kevyempi yllätys” - esim Salatut elämät peli tänä vuonna. (Ingeberg-Rauhanen, haastattelu.)

Onkin esitetty, että paljon järkevämpää olisi, jos lautapelejä myytäisiin siellä missä videopelejäkin. (Niittymäki, haastattelu.; Autio, haastattelu.) Syyksi riittäisi, etteivät kaikki nykyaikaiset lautapelit todellakaan ole lasten tuotteita, jolloin niiden myyntiä myös tulisi valvoa.²⁷

Suuret kauppaketjut ovat myös haasteellisia kansalliselle pelituotannolle. Suomalainen lautapeliteollisuus on lähtenyt nousuun viime vuosina, ja kasvunvaraakin olisi. Yhtenä kasvun esteenä näyttää kuitenkin toimivan tavaratalojen sisäänostopolitiikka. Lautapeliä julkaisijat kuvaavat liiketoiminnan yhdeksi suurimmaksi haasteeksi Suomessa uuden lautapelin saamisen markettien hyllyille. (Niittymäki, haastattelu.; Autio, haastattelu.) Sisäänostajat suosivat myynniltään hyviksi havaittuja pelejä, joita ovat ”Vuoden peli”-, ”Spiel des Jahres”- ja muita palkintoja saaneet pelit. Tämä rajaa pois suomalaisen tuotannon, ja suurin osa markettien peleistä onkin maahantuotuja ja käännettyjä pelejä²⁸, ja niistäkin vain myydyimpiä.

Jotta lautapelikulttuuri edistyisi, peliteollisuus kasvaisi ja markkinoille tulisi lisää oikeasti mielenkiintoisia pelejä laajalta skaalalta, olisi markettien politiikkaa muutettava. Suomalaisilla julkaisijoilla ei ole useinkaan varaa mainostaa pelejään

ainakaan valtakunnallisesti, joten tietous uusista peleistä leviää lähinnä asianharrastajien nettisivujen kautta tai puskaradiosta. Suomalainen valtamediakaan ei ole liiemmin osoittanut kiinnostusta uutta lautapelikulttuuria kohtaan siinä määrin kuin ilmiön suuruuden perusteella saattaisi olettaa. Jos marketeissa olisivat laajemmat valikoimat ja pelit asianmukaisissa myyntikategorioissa, pelien kysyntä ja arvostus kasvaisivat ja tietoisuus lautapelikulttuurista leviäisi tavallisen kansain keskuuteen. Pelibisneksen lisäksi lautapeliä näkymättömyydestä kärsivät myös alan harrastajat ja pelikulttuuri. Antti Koskinen huomauttaa, että myös Suomen lautapeliteuran näkyvyys on kansallisella tasolla ”suhteellisen matala”. (Koskinen, haastattelu.)

Osa suomalaisten pelien julkaisijoista onkin ottanut suoraan tähtäimekseen kansainvälisen levityksen. Suunnittelijoiden peleistä pyritään tekemään kielivapaita eli pelin komponenteissa on mahdollisimman vähän tekstiä. Lisäksi pelien ohjeet ovat ainakin kolmella kielellä. Tämä on ymmärrettävää, koska Suomen markkinat ovat tällä hetkellä yksinkertaisesti liian pienet. Tämä julkaisupolitiikan vientiin keskittyminen tosin saattaa karsia pelien suomalaista identiteettiä, koska tähtäimessä on tehdä pelit mahdollisimman myyviksi kaikissa kulttuureissa.²⁹

Tulevia trendejä uusien lautapeliä markkinoilla on pelien lähentyminen videopeleihin. Useista uusien lautapeliä klassikoista, kuten esimerkiksi *Menolipusta*, on netissä pelattavia versioita. *Carcassonne* taas on saanut konsolikäynnöksensä jo vuosia sitten. Videopelijätti Electronic Arts on myynyt pelkästään vuonna 2009 yli kahdeksan miljoonaa kappaletta Hasbron lautapeleistä tehtyjä videopeliversioita.³⁰ Vaikka suurin osa näistä ei olekaan lautapeliharrastajien suosimia pelejä, vaan kevyempiä artikkeleita, kuten *Monopoli*, näyttää siltä, että lautapeliä pelaaminen konsoleilla ja tietokoneilla on yleistymässä räjähdysmäisesti. Tämä kehitys on huomattu myös alan suurten toimijoiden keskuudessa, ja vuoden 2010 Nürnbergin lelumessuilla³¹ esitettiin jopa näkemyksiä siitä, että uudet lautapelit tulisivat viemään merkittävän markkinaosuuden laskussa olevalta videopelaamiselta.³² Tämän perusteella voi päätellä, että myydäkseen hyvin, peleistä täytyy vastaisuudessa julkaista myös online-versiot. Mikäli pelaajat löytävät videopelialustojen kautta uusien lautapeliä klassikoita, voidaan olettaa, että myös lautapeliä pelaaminen kasvaa. Lautapelit eivät kuitenkaan ole pelkästään

viihdettä vaan *edutainmentia*, eli lautapeliä käyttö opetuksessa on kasvava trendi. Opetuspelit ovat yksi mahdollinen kasvuvaihtoehto tulevaisuudessa koulutusjärjestelmien etsiessä uusia postmoderniin, median läpäisemään maailmaan paremmin soveltuvia opetuskeinoja.³³

Suomen markkinoilla on tällä hetkellä kiitettävästi tarjolla uusia lautapelejä. Melkein kaikki tärkeimmät pelit harrastajien näkökulmasta on suomennettu, ja valikoima on suhteellisen laaja verrattuna esimerkiksi Välimeren maihin. (Niitty-mäki, haastattelu.) Monia mielenkiintoisimpia pelejä ei kuitenkaan löydy markettien hyllyiltä, joten ne jäävät usein satunnaisen lautapelaajan ulottumattomiin. Näin tietoisuus uusien pelien mahdollisuuksista ja teemojen ja mekaniikojen laajuudesta ei leviä saati innosta ihmisiä pelaamaan. Näin uusi lautapelikulttuuri uhkaa pysyä suhteellisen pienenä ilmiönä.

Yhteenveto

Tämän katsauksen tarkoituksena oli kartoittaa suomalaisen lautapelikulttuurin tilaa vuonna 2010. Nykyään voi jo selvästi ylipäättään puhua lautapelikulttuurista, jos kulttuurin määritelmänä³⁴ pidetään:

1. Jonkin tietyn ilmiön ympärille syntyvää ryhmää, jota yhdistää kiinnostus ilmiöön.
2. Itsensä kokeminen ilmiön harrastajaksi ja osaksi muista harrastajista koostuvaa joukkoa.
3. Ilmiön ympärille syntynyt oma kielenkäyttö, jota asiaan vihkiytymättömät eivät ymmärrä.
4. Ilmiön ympärille syntyvä aktiivinen toiminta, joka vahvistaa ilmiötä ja tuottaa sen ympärille lisää samankaltaisia ilmiöitä.

Uusien lautapeliä ympärille on muodostunut vankka harrastajakuntansa, joka erottaa lautapeliharrastuksen omaksi pelaamisen muodokseen muusta pelaamisesta. Harrastajat ovat perustaneet myös foorumeita ja yhdistyksiä, joissa he voivat harrastaa lautapelejä muiden kaltaistensa kanssa. Heillä on myös

oma slanginsa, jonka sanavarastoon kuuluvat esimerkiksi termit ”discard-pile” ja ”downtime” tarkoittaen korttipakkaa, johon pelatut kortit asetetaan ja aikaa, jonka muut pelaajat joutuvat odottamaan yhden pelaajan pelatessa vuoroaan. Lautapeliharrastajat eivät myöskään ole tyytyneet vain annettuun kulttuuriin, vaan ovat alkaneet muokata jo olemassa olevia pelejä ja luoda uusia pelejä. Suomeen on tämän prosessin seurauksena syntynyt uutta ja kiinnostavaa teollisuutta, joka pyrkii yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen ja onkin jo tuottanut varsin alakulttuurisia, normeja haastavia pelejä, kuten *Bilekuosi* ja *Politix*.

Nykyisessä muodossaan lautapelikulttuuri on 2000-luvun ilmiö. Se erkani omaksi pelaamisen lajikkeeksi video-, rooli- ja strategiapelaamisesta uusien niin kutsuttujen saksalaistyyppisten pelien tultua Suomeen. Vanhakantaisten lautapeliä ympärille ei syntynyt aikoinaan yhdistystoimintaa, ja lautapelejä pidettiin lasten harrastuksena. Uuden lautapelikulttuurin synnyssä olennaisia tekijöitä ovat olleet Suomen lautapeliyhdistyksen perustaminen, pelien maahantuonnin ja julkaisutoiminnan synty sekä *Carcassonnen* ilmestyminen Suomen markkinoille, mikä toimi monille porttina lautapeliharrastuksen pariin. Vuonna 2010 lautapelaaminen on elinvoimainen pelaamisen laji ja sen harrastajamäärät ovat vakiintuneet, arvioiden mukaan jopa kasvussa. Myös suomalainen lautapeliä tuotanto on kasvamassa.

Suomalaista lautapelikulttuuria ja lautapelaamista ei ole syytä jättää huomiotta pelitutkimuksessa. Vaikka lautapelit eivät ilmiön laajuudessa ylläkään videopelaamisen tasolle, tarjoavat myös ne kiinnostavia näkökulmia pelaamiseen inhimillisenä toimintana. Aluksi olisi tärkeää saada virallisia tilastoja pelien markkinoista, pelatuimmista peleistä sekä pelaajien profiilista. Lautapelikulttuurin synty tarjoaa mielenkiintoista materiaalia pelikulttuurien muodostumisen tutkimukseen ja lautapelaamisen erityispiirteet muusta pelaamisesta ovat tärkeitä tutkimusaiheita. Peliteollisuutta voisivat hyödyttää pelien suunnitteluun ja markkinoille pääsyyn liittyvät tutkimukset. Tällaisia tutkimuskysymyksiä voisi olla esimerkiksi kuinka haasteelliseksi koetut uusien lautapeliä erityispiirteet voitaisiin kääntää vahvuudeksi markkinoinnissa. Myös uusien lautapeliä teemat ja varsinkin Suomi-peliä yhteiskuntaan kantaaottavat ja vastakulttuuriset aihepiirit tarjoavat herkullista aineistoa. Kulttuurintutkimuksen kannalta olisi mielenkiintoista

tietää, mitä erityispiirteitä suomalaisessa pelaamisessa on verrattuna esimerkiksi saksalaiseen. Myös tarkempi kriittinen tutkimus pelisuunnittelijoiden näkemyksistä uuden lautapelikulttuurin luonteesta ja pelaamisen erityispiirteistä voisi olla oman tutkimuksensa aihe.

Tämä katsaus on pyrkinyt antamaan kuvan suomalaisesta lautapelikulttuurista niin harrastajien, suunnittelijoiden kuin markkinoiden näkökulmasta. Toivottavasti tämä poikii tulevaisuudessa uutta tutkimusta ja keskustelua, sillä kuten yllä on esitetty, lautapelaaminen on oma pelaamisen muotonsa ja omine erityispiirteineen kiinnostava, vielä lähes tutkimaton alue.

Viitteet

- 1 “Uudet lautapelit” on vakiintunut nimitys tämän tyyppisille peleille. Rinnan käytetään myös termejä “modernit lautapelit”, “europelit” ja “saksalaistyyppiset pelit”.
- 2 Kirjoittaja on työskennellyt vuosina 2009–2010 oululaisessa lautapelejäkin suunnittelevassa ja julkaisevassa Tuonela Productions -yrityksessä.
- 3 Afrikan tähti julkaistiin Suomessa jo vuonna 1951 Pelikon toimesta. Kimble, joka perustuu yhdysvaltalaiseen Trouble -peliin, julkaistiin 1960-luvun lopulla. Hollantilaiseen korttipeliin perustuva Musta Pekka tuli markkinoille 1950-luvun alussa. Pelin nimi vaihdettiin 1990-luvulla poliittisesti korrektiksi Pekaksi. Monopoly keksittiin Yhdysvalloissa 1900-luvun alussa. ”Afrikan Tähti. Kautta aikojen Suomen suosituin peli”, Peliko, elektr. dokumentti; Nieminen 2003, ”Rasistista lastenkulttuuria”, elektr. dokumentti; ”Kimblen tarina”, Nelostuote Oy, elektr. dokumentti; ”Monopoly”, Lautapeliopas.fi, elektr. dokumentti.
- 4 Monista suomalaisten pelaamista peleistä on muodostunut toki klassikoita, mutta Afrikan tähti saati Kimble eivät ole saavuttaneet merkittävää asemaa harrastuksena. Toisin sanoen niiden pelaajat eivät ole perustaneet yhdistyksiä eikä niiden ympärille ole syntynyt omaa pelaamisen kulttuuria. Esimerkiksi Kimbleä julkaiseva Nelostuote Oy on tehnyt pelistä nettisovelluksen, ja pelin ympärille luotiin vuonna 2007 sen 40-vuotisjuhlan kunniaksi SM-kisat. Nämä eivät kuitenkaan poikineet aktiivista harrastamista pelin ympärille vaan ovat enemmänkin markkinoiden ehdoilla toteutettuja kampanjoita tarkoituksenaan mahdollisesti ratsastaa nuorten aikuisten ja aikuisten lapsuutta kohtaan tuntemaan nostalgian nälällä. ”Kimble”, Nelostuote Oy, elektr. dokumentti.
- 5 Tärkeimpänä toimijana roolipelien maahantuonnissa oli Fantasiapelit-yritys, joka perustettiin 1985. Yritys toimii yhä ja on laajentanut valikoimaansa myös uusiin lautapeleihin. ”Fantasiapelit Tudeer Oy. “ Fantasiapelit, elektr. dokumentti.
- 6 Sihvonen-Mäyrä, ”Pelikulttuuria laboratorioden jättikoneista taskulaitteisiin”, elektr. dokumentti; ”Finnish Game Industry 2008”, Neogames. Elektr. dokumentti.
- 7 Nuorten parissa tietokoneiden käyttöä tai pelaamista ei pidetä enää ”nörttien” toimintana vaan osana arkipäivän käyttäytymistä. Sen sijaan 1990-luvun lopulta lähtien nuorten vanhemmat ja valtamedia ovat huolestuneet pelien väkivaltaisuudesta ja nuorison tietokoneella viettämisestä ajasta. Esim. Saarikoski 1999, ”Tietokonepelit osana audiovisuaalisen kulttuurin moraalipaniikkia”, elektr. dokumentti.
- 8 Uusien lautapelien parista löytyy myös niin sanottuja ”casual” -pelejä, jotka perustuvat enemmän tai vähemmän satunnaisuuteen mutta joita pelataan usein niiden lyhyen keston ja helpouden vuoksi. Tällaisia pelikerhojen ”välipala” -pelejä ovat esimerkiksi Ota kuusi, joka on varsin kevyt ja nopea korttipeli, jossa on toki valinnankin mahdollisuus. Pelissä pelaajat saavat käteensä numerokortteja, jotka heidän on pelattava mahdollisimman viisaasti pöytään välttääkseen keräämstä itselleen kortteja. Pelaaja, joka lyö pöytään suurimman luvunomaavan kortin kuudesta rivissä olevasta, joutuu ottamaan itselleen kaikki kuusi korttia. Pelaaja saa miinus pisteitä korteissa olevien häränpää-symbolien osoittaman lukumäärän verran. ”6 nimmt!”, Lautapelit.fi, elektr. dokumentti.
- 9 Tosin tietokoneiden suoritustehon ja peliteknologian kehitys on ollut niin vauhdikasta, että pystyäkseen pelaamaan uusimpia pelejä kone pitää vaihtaa tai ainakin päivittää lähes vuosittain. 1990-luvulla tietokoneet eivät olleet mitenkään halpoja joten kaikilla ei ollut varaa pysyä kehityksessä mukana. Näin tietokonepelaamisen ympärille kehittyi mielenkiintoinen television alkuajoista muistuttava ilmiö, jossa pelaajat kokoontuivat uusimman koneen omistavien kavereidensa luo pelaamaan. Tämä lisäsi tietysti videopelaamisen sosiaalista ulottuvuutta.
- 10 Ensimmäisiä pelikerhoja olivat muun muassa Seurapelikerho Tampereella (perustettu vuonna 2000), Leppävaaran pelikerho (2002) ja Pelikerho Kärmes Kuopiossa (2003). Tainio et al. 2009, 4–6.
- 11 Uusien lautapelien maahantuontiin ja julkaisuun keskittynyt Lautapelit.fi perustettiin jo vuonna 1996. 2000-luvulla myös perinteinen suomalainen lelufrma Nelostuote Oy/Tactic alkoi julkaista suomeksi uusia lautapelejä. Lisäksi jo 1970 perustettu Marektoy Ltd. liittyi pian uusien lautapelien maahantuontiin ja julkaisemiseen Competo-tuotemerkillään. ”Yritysinfo”, Lautapelit.fi, elektr. dokumentti; ”Yritysinfo”, Nelostuote Oy, elektr. dokumentti; ”Yritysinfo”, Competo, elektr. dokumentti.
- 12 ”Vuoden peli” -palkinnon jakaa Suomen leluhdistys vuosittain. Palkinto jaetaan lasten-, perhe- ja aikuisten peleille. Palkinnon saaneista peleistä tulee usein myyntimenestyksiä ja ne pääsevät laajaan markkettilevitykseen. Saksassa vastaava palkinto on ”Spiel des Jahres”, jota on jaettu jo vuodesta 1979. ”Vuoden peli” -palkinnon ovat voittaneet muutamat uudet lautapelit kuten esimerkiksi Menolippu mutta yleensä voittajista ei löydy mutkikkaampia ja harvinaisempia pelejä. Saari 2007, 19–21.

- 13 Esimerkiksi suomalaisen Bilekuosin tekijät julkaisivat pelinsä perustamansa Mind Altering Gamesin kautta ja Politix -pelin julkaisu johti Onni Gamesin perustamiseen.
- 14 Lautapelaajien määrästä ei ole tarkkaa lukua mutta 2010 julkaistaan useita suomalaisia pelejä. Esimerkiksi tätä kirjoitettaessa Onni Games ja Competo ovat julkistaneet jo vuonna 2010 ilmestyvät tuotteensa. "Onni Games julkaisee kaksi uutta peliä loppukesästä", Lautapeli-opas.fi, elektr. dokumentti; "Competolta kaksi kotimaista uutuutta kesällä", Lautapeliopas.fi, elektr. dokumentti.
- 15 Tämä ei päde ihan kaikissa tapauksissa, sillä viime vuosina markkinoille on tullut elektronista aineistoa sisältäviä lautapelejä. Tämä elektroninen materiaali on ollut usein pelin mukana tulevalle cd:llä tai dvd:llä jotka tietysti vaativat tietokoneen tai soittimen toimiakseen.
- 16 Tosin tässäkin on poikkeuksia nähtävissä. Grand Theft Auto -pelit ovat äärimmäisen suosittuja ja kaupallisia menestyksiä, vaikka, tai ehkä juurikin sen takia, niiden rikollisuuteen liittyvä teema on kyseenalainen. Kuitenkin pelisarjaa julkaiseva Rockstar Games joutui aikoinaan ottamaan riskin ensimmäisen osan kanssa, mikä on harvinaista turvallisiin voitoihin tähtäävässä videopelibisneksessä.
- 17 Videopeleissä poikkeuksia kaavaan on toki edellisessä viitteessä mainitun GTA:n lisäksi muitakin. Eivätkä kaikki uudet lautapelitkään pyri korkeakulttuurin tavoin vaikuttamaan ihmisten ajatteluun vaan suurin osa on puhdasta viihdettä. Lautapelit mahdollistavat kuitenkin tuotantokustannustensa alhaisuuden ja pelikulttuurin suhteellisen marginaalisuutensa vuoksi rankempien aiheiden käsittelyn. Ulkomaisista lautapeleistä hyvä provokatiivinen esimerkki on Terror Bull Gamesin War on Terror -lautapeli, joka ottaa vahvasti kantaa Yhdysvaltojen 2000-luvun ensimmäisellä vuosikymmenellä harjoittamaan ulko- ja sisäpolitiikkaan. Aika näyttää kuinka paljon lautapeliä tuottajat tulevat käyttämään tätä mahdollisuutta. Myös videopelien puolella on tehty avauksia, joissa vaaditaan kypsempää sisältöä peleihin. Pelialan toimijoiden foorumilla Gamasutrassa esimerkiksi Nick Halme käsittelee blogissaan peliteollisuuden taipumusta välttää kiusaannuttavien ja ajatteluunpakottavien sisältöjen tuottamista. Hänen mukaansa pelifirmat pelkäävät K18-luokitusta, joka tarkoittaa vähemmän myyntituloja. Halme tiivistää mielestään videopeliteollisuudessa vallitsevan asenteen: "We make cool shit. Not important shit. ". "Do We Have a Moral Obligation To Make War Games With An Anti-War Agenda?", Gamasutra.com, elektr. dokumentti.
- 18 Diplomacy on jo vuonna 1959 julkaistu raskas lautapeli, jossa pelaajien tehtävänä on järjestää diplomatian ja selkäänpuukotuksen avulla ensimmäisen maailmansodan jälkeinen Eurooppa uudelleen. Diplomacy ei ole mikään kevyt ja nopea illanistujaispeli vaan yksi peli saattaa venyä päivienkin mittaiseksi ja sen vakavuudesta kertonee jotain, että se oli myös Yhdysvaltojen ulkoministeri Henry Kissingerin suosikkipeli. "Diplomacy", Lautapeliopas.fi, elektr. dokumentti.
- 19 "Vuosiäänestys", Lautapeliopas.fi, elektr. dokumentti.
- 20 Muista katsaukseen haastatelluista poiketen Jussi Autio uskoo, että Suomeen voi myös syntyä saksalaistyyppinen lautapelikulttuuri nykyisten pelaajien vanhetessa ja uusien sukupolvien löytäessä lautapelit. Hänen mukaansa myös erilaiset pelitapahtumat kuten "Kirjasto pelaa", jossa lautapelejä peluutetaan kirjastoissa, osoittavat sen, että suurin osa suomalaisista innostuu pelaamaan, kun heille vain tarjoo mahdollisuuden ja tietoa peleistä. Autio haastat.
- 21 Vuonna 2009 julkaistiin viisi suomalaisten suunnittelijoiden tekemää peliä ja vuonna 2010 julkaisujen määrän odotetaan ainakin tuplaantuvan. Kehitys on varsin tuoretta sillä vuonna 2007 julkaistussa Mikko Saaren Uudet lautapelit -kirjassa ei esitellä yhtään modernia suomalaista lautapeliä ja siinä esitellyt yrityksetkin keskittyivät vielä silloin vain maahantuntoon ja pelien suomentamiseen. Antti Koskisen haastattelu. Sähköposti. 9.3.2010; Saari 2007, passim.
- 22 Saari 2010, "Suomen lautapelikehittäjät perustettu" elektr. dokumentti.
- 23 "Suomen lautapeliseuran pelisuunnittelukilpailu 2006: Korttipeli", Suomen lautapeliseura Ry, elektr. dokumentti; Saari 2007, 17.
- 24 Rönkkönen 2009, "Inquisition tausta", elektr. dokumentti.
- 25 em.
- 26 Hyvä esimerkki kansallisista aiheista lautapeleissä on Kimmo Sorsamon Epäillyt joka käsittelee murhamysteeriä 1930-luvun Helsingissä. Pelilaudan esittämän talvisen Helsingin autenttisuuteen on panostettu, joten se tarjoaa kiinnostavan ikkunan kaupungin menneisyyteen. Peli on ensimmäinen osa Sorsamon Helsinki -trilogiassa, jonka vuonna 2010 julkaistavassa toisessa osassa, Torissa, aiheena on Kauppatori ja Helsingin vuoden 1952 olympialaiset. "Competolta kaksi kotimaista uutuutta kesällä", Lautapeliopas.fi, elektr. dokumentti. Ulkomaille markkinoituna tällaiset kansallisille aiheille pohjautuvat pelit voivat toimia hyvin kulttuurivientinä sekä matkailunedistämisenä.
- 27 Lautapeleissä, toisinkuin videopeleissä, ei ole määriteltyä ikärajaluokitusta myynnille. Lähes kaikki pelien julkaisijat kuitenkin varustavat pelipakkauksensa suositusikärajoilla, jotka uusissa lautapeleissä lähtevät jo niiden haastavuudenkin johdosta yleensä 12-ikävuodesta ylöspäin.
- 28 Poikkeuksiakin toki on. Kimmo Sorsamon suunnittelema Epäillyt pääsi vuonna 2009 Suomen "Vuoden peli" -kilpailun finaaliin ja tämän ansion myötä laajaan markettilevitykseen. "Vuoden Pelit 2009 valittu", Suomen leluhdistys Ry. Elektr. dokumentti.
- 29 Tämä asettaa myös haasteita englantia taitamattomille pelaajille, sillä esimerkiksi Tuonelan kansainväliseen levitykseen osoitettujen Modern Societyn ja Soul Huntersin pelikorttien tekstit ovat vain englanniksi.
- 30 "EA Sells Over Eight Million Units Worldwide Of Hasbro-Branded Family And Kids Video Games In One Year", Electronic Arts. Elektr. dokumentti.

- 31 Nürnbergin lelumessut ovat tärkeä kohtaamispaikka uusien lautapeli julkaisijoille ja pelinkehittäjille. Syksyisin Essenissä järjestettävät Spiel -messut taas ovat maailman suurin lautapelitapahtuma, joka kokoaa yhteen pelaajia ja peliteollisuuden edustajia kaikkialta maailmasta.
- 32 "Are Board Games a Threat to Video Games?", Joystick Division, elektr. dokumentti.
- 33 Saarenpää, "Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin", elektr. dokumentti.
- 34 Olen mukaillut tässä kulttuurin määritelmässä Dick Hebdigen vuonna 1979 julkaistussa alan klassikossa *Subculture. The Meaning of Style* esittämää ala- ja nuorisokulttuurin määritelmää. Hebdige nojaa marxismiin ja semiotiikan perinteeseen esittäessään alakulttuurin erottuvan hallitsevasta kulttuurista ennenkaikkea tyylin kautta. Tämä "tyyli" pitää sisällään muun muassa kulttuurinsisäisen slangin, pukeutumis- ja käyttäytymiskoodiston sekä on homogeenista kunkin kulttuurin sisällä. Kulttuurin jäsenet vahvistavat tätä "tyyliä" toiminnallaan. Usein alakulttuurit syntyvät jonkin tietyn ilmiön ympärille kuten esimerkiksi punk-musiikin ja tässä tapauksessa uusien lautapeli jien. Olen aista on myös se, että alakulttuurin jäsenet eivät tyydy ylhäältä annettuun kulttuuriin vaan ottavat siitä valmiita elementtejä ja alkavat muokata niitä eteenpäin mieleisekseen. Tätä prosessia Hebdige kutsuu nimellä bricolage, joka on antropologiasta lainattu. Hebdige 1979, 15–16, 102–104, 113–114.

Lähteet

ELEKTRONISET LÄHTEET

"6 nimmt!". Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/6-nimmt/>. Luettu 19.6.2010.

"Afrikan Tähti. Kautta aikojen Suomen suosituin peli". Martinex Oy/Peliko. Saatavissa http://www.peliko.fi/afrikan_tahti.php. Luettu 9.4.2010.

"Are Board Games a Threat to Video Games?". Joystick Division. Saatavissa http://www.joystickdivision.com/2010/02/are_board_games_a_threat_to_vi.php. Luettu 9.4.2010.

"Competolta kaksi kotimaista uutuutta kesällä". Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/uutiset/competo-tori-toscana/>. Luettu 9.4.2010.

"Diplomacy". Lautapeliopas.fi. Elektroninen dokumentti. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/diplomacy/>. Luettu 9.4.2010.

"EA Sells Over Eight Million Units Worldwide Of Hasbro-Branded Family And Kids Video Games In One Year". Electronic Arts. Saatavissa <http://www.ea.com/news/ea-sells-over-eight-million-units-of-hasbro-branded-games>. Luettu 9.4.2010.

Fantasiapelit Tudeer Oy. "Fantasiapelit Oy. Saatavissa <http://www.fantasiapelit.com/index.php?main=info&sub=histo>. Luettu 9.4.2010.

"Finnish Game Industry 2008". Neogames. Saatavissa <http://hermia-fi-bin.directo.fi/@Bin/8f7ae91f96713685222fe071ab438982/1270825986/application/pdf/297530/Finnish%20ogames%20Industry,%20Pdf%20Print%20Version.pdf>. Luettu 9.4.2010.

Halme, Nick. Do We Have A Moral Obligation To Make War Games With An Anti-War Agenda?. Gamasutra.com. 11.7.2010. Saatavissa http://www.gamasutra.com/blogs/NickHalme/20100711/5537/Do_We_Have_A_Moral_Obligation_To_Make_War_Games_With_An_AntiWar_Agenda.php. Luettu 17.7.2010.

"Kimblen tarina". Nelostuote Oy. Saatavissa <http://www.nelostuote.fi/Kimble/historia.html>. Luettu 9.4.2010.

"Kimble". Nelostuote Oy. Saatavissa <http://www.nelostuote.fi/Kimble/ohjeet.html>. Luettu 19.6.2010.

"Monopoly". Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/monopoly/>. Luettu 9.4.2010.

Nieminen, Anna. Rasistista lastenkulttuuria. *Kumppani*-lehti. 30.11.2003. Saatavissa <http://www.kepa.fi/kumppani/arkisto/3314>. Luettu 9.4.2010.

“Onni Games julkaisee kaksi uutta peliä loppukesästä”. Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/uutiset/onni-games-uutuudet-2010/>. Luettu 9.4.2010.

Rönkkönen, Jani. Inquisition tausta. Lautapeliopas.fi. 11.10.2009. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/artikkelit/suunnittelijan-puheenvuoro/inquisition-tausta/>. Luettu 9.4.2010.

Saarenpää, Hannamari. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. Pelitieto.net. Saatavissa <http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>. Luettu 9.4.2010.

Saarikoski, Petri. Tietokonepelit osana audiovisuaalisen kulttuurin moraalipaniikkia. *Wider Screen* 1-2 / 1999. Saatavissa http://www.widerscreen.fi/1999/1-2/tietokonepelit_osana_audiovisuaalisen_kulttuurin_moraalipaniikkia.htm. Luettu 9.4.2010.

Sihvonen, Tanja & Frans Mäyrä. Pelikulttuuria laboratoriodien jättikoneista taskulaitteisiin. Pelitieto.net. Saatavissa http://pelitieto.net/pelikulttuurien_historiaa/. Luettu 9.4.2010.

Tainio, Marko. Vuosikymmen suomalaista lautapelikulttuuria, Suomen lautapeli-seura 10 vuotta. Suomen lautapeli-seura Ry. Saatavissa http://www.lautapeli-seura.fi/upload/tiedostot/8/SLS_historiikki.pdf. Luettu 9.4.2010.

“Suomen lautapelikehittäjät perustettu”. Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/uutiset/suomen-lautapelikehittajat-perustettu/>. Luettu 9.4.2010.

“Suomen lautapeli-seuran pelisuunnittelukilpailu 2006: Korttipeli”. Suomen lautapeli-seura Ry. Saatavissa <http://lautapeli-seura.fi/index.php?id=24>. Luettu 9.4.2010.

“Vuoden Pelit 2009 valittu”. Suomen lelu-yhdistys Ry. Saatavissa <http://www.suomenlelu-yhdistys.fi/ajankohtaista/vuodenpeli/>. Luettu 9.4.2010.

“Vuosiäänestys”. Lautapeliopas.fi. Saatavissa <http://www.lautapeliopas.fi/vuosiaa nestys/>. Luettu 9.4.2010.

“Yritysinfo”. Competo. Saatavissa <http://www.competo.fi/sivu/yritysinfo>. Luettu 9.4.2010.

“Yritysinfo”. Lautapelit.fi. Saatavissa http://www.lautapelit.fi/tpl_site_01.asp?lang=1&sua=1&q=y&s=710. Luettu 9.4.2010.

“Yritysinfo”. Nelostuote Oy. Saatavissa <http://www.nelostuote.fi/yrityssivut/nelostuote/index.php>. Luettu 9.4.2010.

HAASTATTELUT

Autio, Jussi. Tuonela Productionsin toimitusjohtaja, lautapeli-suunnittelija. Oulu. 7.4.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Hankipohja, Ville. Lautapeli-suunnittelija. Sähköposti. 11.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Ingberg-Rauhanen, Kristiina. Anttila Oy. Sähköposti 15.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Koskinen, Antti. Lautapeli-harrastaja. Sähköposti. 9.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Multamäki, Timo. Lautapeli-suunnittelija. Sähköposti. 11.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Niittymäki, Toni. Lautapelit.fi. Puhelinhaastattelu. 18.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Rönkkönen, Jani. Lautapeli-suunnittelija. Sähköposti. 12.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

Saari, Mikko. Lautapeli-harrastaja, tietokirjailija, Lautapeliopas.fi:n päätoimittaja. Sähköposti. 9.3.2010. Haastattelija Jussi Keskitalo.

KIRJALLISUUS

Hebdige, Dick (1994). *Subculture. The Meaning of Style*. London and New York: Routledge.

Saari, Mikko (2007) *Uudet lautapelit*. Helsinki: BTJ Finland Oy, Helsinki.

KATSAUS

Peleistä taiteeksi: digitaaliset pelit taidemuseossa

Salon taidemuseon Pelaa!-näyttely 2009

PETRI SAARIKOSKI
petsaari@utu.fi

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee Salon taidemuseon Veturitalissa 20.11.2009–31.1.2010 esillä ollutta Pelaa!-näyttelyä, jossa yhdistyivät digitaaliset pelit ja niiden historia sekä kuvataide. Tarkastelun kohteena ovat erityisesti tämän tyyppisen pelinäyttelyn suunnittelun ja rakentamisen ongelmat ja haasteet. Artikkelin luo myös katsauksen pelaamisen arkipäiväistymisen ja muutokseen sekä retropelaamisen kulttuurisiin taustoihin. Pelikoneiden keräilyyn erikoistunutta Pelikonepeijoonit-yhdistystä esitellään tarkemmin samassa yhteydessä. Lopussa pohditaan, mihin suuntaan tulevaisuuden pelinäyttelyt ovat kehittymässä ja miten esimerkiksi näyttelyiden vuorovaikutteisuutta voitaisiin parantaa. Katsaus tarjoaa ideoita ja taustatietoa niille, jotka ovat aloittamassa ensimmäisen pelinäyttelynsä suunnittelua.

Asiasanat: *Salon taidemuseo, Pelaa!-näyttely, Pelikonepeijoonit, digitaalinen kulttuuri, pelinäyttelyt, digitaaliset pelit ja taide, retropelaaminen*

Abstract

This article is a review of Pelaa! -game and art exhibition, which was on display at Salo Art Museum during 20.11.2009–31.1.2010. The focus of the review is on the possibilities and challenges of modern game exhibitions. The history of game museum activity and retro gaming are also discussed. One Finnish game collector association is presented more closely (Pelikonepeijoonit – The Arctic Computer and Console Museum). In the last chapter of this review there is discussion about the recent trends of game exhibitions. This review can give thoughts and ideas for those who intend to create their first public game exhibition.

Keywords: *Salo Art Museum, Pelaa! -game and art exhibition, Pelikonepeijoonit – The Arctic Computer and Console Museum, Digital Culture, game exhibitions, retro gaming*

Johdanto

Digitaalisia pelejä käsittelevien näyttelyiden suosio on ollut 2000-luvulla jatkuvasti kasvussa. Vielä ei voida puhua mistään kovin laajamittaisesta peli-viihteen ja museotoiminnan yhdistämisestä, mutta kiinnostus aiheita kohtaan

on kasvanut viime vuosina. Tämä on näkynyt esimerkiksi muutamissa kokeilu-luontoisissa ja pienille piireille suunnatuissa näyttelyissä, mutta valtakunnallisesti on toteutettu myös muutamia laajempia pelinäyttelyiden kokonaisuuksia. Suomessa on niin ikään tällä hetkellä suunnitteilla useita isompia ja pienempiä

näyttelyitä, joissa digitaaliset pelit näkyvät ja kuuluvat. Keskityn tässä katsauksessa tarkastelemaan lähemmin Salon taidemuseon Veturitalissa vuonna 2009 toteutettua *Pelaa! Digitaaliset pelit Pongista Trineen / Taide pelissä* -näyttelyä, jossa yhdistyivät digitaalinen pelaaminen ja niiden historia sekä kuvataide. Käyn kuitenkin aluksi läpi peliaiheisen näyttelytoiminnan yleisempää kulttuurihistoriallista kontekstia. Tarkastelen sitten tämän taideaiheisen näyttelyprojektin suunnittelua ja toteutusta, ja pohdin lopuksi laajemmin peliaiheisten näyttelyjen tulevaisuutta ja mahdollisia uusia toteutusvaihtoehtoja.

Digipelaamisen pelaamisen kulttuuriperintöä kartoittamassa

2000-luvun perspektiivistä tarkasteluna digipelaaminen on samalla tavalla osa arkea kuin esimerkiksi netissä surffaaminen. Suomalaisen mediamaisen murroksen keskellä pelien ja historian välinen suhde on monipolvinen ja liittyy samalla laajemmin viihdeteknologian aseman muutokseen yhteiskunnassa. Tutkimuksissa aihetta voidaan lähestyä tarkastelemalla esimerkiksi pelaajien keski-ikänsä jatkuvaa nousua ja erilaisten pelaajaprofiilien muotoutumista (Kallio, Mäyrä, Kaipainen 2009). Digitaalisten pelien arkipäiväistyminen on herättänyt tutkimuksissa paljon pohdintoja pelien aseman ja merkityksen uudelleenarvioimisesta. Digitaalisen pelit ovat osa kulttuuriperintöämme ja niiden historiaan liittyvät tunteet ja kokemukset voivat olla hyvin vahvoja. Koska kyse on jo vähintään 30–40 -vuotta jatkuneesta kehityksestä, joka viimeistään 1980-luvulla astui osaksi nuorisokulttuuria, voimme väittää digipelaamisen olevan jo tärkeä osa aineellista ja aineetonta perintöä. (Suominen 2009, 240–241, ks. myös Heinonen & Reunanen 2009.)

Pelejä ja niiden historiaa käsittelevän museonäyttelyn suunnittelun perusongelma on peleihin liittyvän kulttuuriperinnön popularisoiminen ja ymmärrettäväksi tekeminen. Miten näyttelyssä kävijät saavat asiantuntevan ja elävän kuvan esimerkiksi 1980- ja 1990-luvun pelilaitteista ja niiden kulttuureista? Haasteellisin kohderyhmä ovat tietenkin ne, joilla ei ole välttämättä lainkaan omakohtaisia kokemuksia näyttelyssä esiteltävistä peleistä. Näyttelyn onnistumisen kannalta on myös oleellista näyttää selviä yhteyksiä 2000-luvun pelikult-

tuurisiin ilmiöihin. Niiden avulla esimerkiksi nuorempi ikäpolvi voi saada uusia näkemyksiä oman peliharrastuksensa kulttuurihistoriallisista taustoista.

Näyttely- ja museotoiminnassa pelilaitteilla, pelattavilla peliohjelmilla ja muilla oheistuotteilla voidaan herättää tunteita ja muistoja. Suunnittelutyö edellyttää yleensä tutustumista erilaisiin retropelaamisen muotoihin. Mediajulkisuudessa retropelaaminen luokitellaan usein yksioikoisesti lähinnä keski-ikäistyneiden peliharrastajien nostalgialmiöksi. Lähemmin tarkasteltuna ilmiön synty- ja kehityshistoria paljastaa huomattavasti laajempia kulttuurihistoriallisia linkkejä, joiden laajempi analysointi voi tuoda esiin myös muunlaisia toteutusvaihtoehtoja museo- ja näyttelytoiminnalle. Suomessa retropelaamisen juuret ulottuvat vähintään 1980-luvun puoliväliin, jolloin peliharrastajat alkoivat laajemmin kiinnostua vanhenevien peliohjelmien säilyttämisestä. Tilanne aktivoitui merkittävästi aivan 1980-luvun loppupuolella, jolloin aikansa suosituin kotitietokone Commodore 64 alkoi poistua aktiivikäytöstä. Melko usein Commodore 64:n omistajat joutuivat myymään koneensa saadakseen rahaa uusia konehankintoja varten. Vuonna 1987 harrastajien saataville tulivat varhaisimmat emulaattorit, jotka pyörittivät vanhoja ”kuusnepan” pelejä uudella 16-bittisellä Commodore Amiga 500 -multi-mediakoneella. (Saarikoski 2004.)

Retropelikulttuuri siirtyi asteittain Internetiin 1990-luvun puolivälin jälkeen. Käytännössä lähes jokaisen vanhan kotimikron tai konsolin pelit voidaan nykyään ladata vapaasti saatavilla oleville emulaattoreille. Nykyisin monet vanhemmat pelaajat ovat emulaattoreiden avulla löytäneet uudelleen lapsuutensa ja nuoruutensa hittipelit. Näyttelysuunnittelussa varsinkin emulaattoripeleihin keskittyneet verkkosivustot ja -yhteisöt tarjoavat pelitutkimusten ohella käyttökelpoisia viitteitä siitä, mitkä pelit mahdollisesti kiinnostaisivat näyttelyyleisöä. Emulaattoripelit tarjoavat myös näyttelyn toteuttajille hyvää kuvamateriaalia esimerkiksi videotykillä heijastettaville videoille. Näyttelyyn valittujen pelien ei pitäisi olla ainoastaan tiettyjen vuosikymmenien suosikkipelejä, vaan usein emulaattoripeleihin keskittyneet foorumit tarjoavat kiinnostavia esimerkkejä vähemmän tunnetuista peleistä. Toisaalta pelejä käytetään myös siksi, että jotkut niistä ovat edelleen varsin laadukkaita, vaikka niiden ilmestymisestä olisi kulu-
nut vuosia. Näitä voivat olla esimerkiksi klassikkopelit, joita pidetään erityisen

pelattavina ja jotka ovat toimineet malliesimerkkeinä kokonaisille pelien lajityypeille. (Suominen 2010.)

Toinen retropelaamiseen liittyvä toimintamuoto koskee alkuperäisten laitteiden ja ohjelmien keräilyä ja säilytystä. Näyttelyyn valittavissa peleissä kannattaa kiinnittää huomiota paitsi pelien yleiseen tunnettavuuteen ja laadukkuuteen, myös esimerkiksi peliohjaimen ja -laitteen muotoiluun ja käytettävyyteen. Kiinnostusta voivat herättää myös vähemmän tunnetut pelilaitteet. Hauskoja esimerkkejä voivat olla esimerkiksi 1970-luvun vanhat televisiopelit tai vaikkapa harvinaiset 1980-luvun käsikonsolit. Vanhojen pelilaitteiden käytön viehätystä voidaan suoraan perustella niiden vanhanaikaisuudella. Laitteet ovat kiinnostavia ja tiettyä aikakautta edustavia käyttöesineitä, jotka erottautuvat hyvin esimerkiksi nykyajan pelikoneista. Vastaavasti käytettävyydeltään laadukkaat klassiset peliohjelmat voivat viehättää, vaikka niiden tekninen yleisilme olisikin karu. Vanhojen digitaalisten pelien symboliset arvot ovat usein hyvin voimakkaita. Retropelaamisessa tämä liittyy usein myös nykyaikaisen pelikulttuurin kritiikkiin. Uuden digitaalitekniikan sijaan pelissä arvostetaan esimerkiksi sen toimintarakenteen alkuperäisyyttä ja yksinkertaisuutta. Vanhanaikaiset pelilaitteet ovat tässä suhteessa hieman samantyyppisessä asemassa kuin vinylilevysoittimet, jotka ovat 1990-luvulla voimakkaasti harvinaistuttuaan kokeneet uuden tulemisen vinylilevyharrastuksen myötä. (Davis 2007.)

Laajemmassa merkityksessä retropeliharrastus on oivallinen esimerkki siitä, miten vanhemmat pelikulttuurin muodot ovat tulleet pysyväksi osaksi nykyistä pelikulttuuria. Vanhojen pelien musiikkikappaleista on tehty uusia remix-versioita ja vanhojen pelien estetiikka on sulautunut aikamme kulutuskulttuurin osaksi. Pelit muokkaantuvat jatkuvasti erilaisiksi tuotteiksi, ilmiöiksi ja palveluiksi, joiden huomioiminen voi tuoda lisäarvoa näyttelytoiminnassa. Taiteen lisäksi pelejä kierrättävät muun muassa vaateteollisuus ja käyttöesineitä valmistavat yritykset. Space Invaders -kantolaukut, *Tomb Raider* -julistet ja *Pacman*-pehmolelut ovat yhtä lailla osa lasten ja nuorten viihdekäyttöä kuin aikuisten kulutuskulttuuria. Digitaalisten pelien arkipäiväistyminen on edelleen edistänyt tätä kehitystä. Vanhojen pelien faneiksi voivat päätyä myös sellaiset, jotka eivät ole edes pelanneet alkuperäisiä pelejä.

Näyttelyn käytännön toteutus

Retropeli-ilmiöiden ja pelaamisen yleisempi arkipäiväistyminen tarjosivat joitain tärkeimpiä esimerkkejä pelien ja museotoiminnan välisistä kosketuspinoista ja suunnittelukonsepteista. Toteutettujen pelinäyttelyjen aihevalinnat ovat toteuttajatahosta riippuen vaihdelleet jonkin verran, mutta yleensä niiden peruskonseptit ovat pysyneet kohtuullisen samoina. Näyttelyssä on esillä vitriineissä vanhoja ja uusia pelilaitteita ja niiden oheistuotteita, kuten lehtiä, peliohjaimia, pelien alkuperäispakkauksia. Vierailijoilla on yleensä myös mahdollisuus pelata vanhoja ja uusia digitaalisia pelejä. Näyttelyjulisteet eli planssit kertovat joko lyhyesti tai yksityiskohtaisemmin pelilaitteiden ja -ohjelmien historiasta ja niiden laajemmasta merkityksestä. Videotykillä näyttelytilan seinille on mahdollista heijastaa videokuvaa, jossa esitellään esimerkiksi pelien estetiikkaa. Näyttelyssä voi olla myös erillisiä pelimusiikin kuuntelupisteitä tai nurkkauksia, joissa katsojat voivat seurata esimerkiksi asiantuntijahaastatteluja tai muita näyttelyn teemaan liittyviä dokumentteja. Oheistapahtumat ovat voineet koostua yleisöluennoista ja pelidemostraatioista.

Pelinäyttelyn konseptin tarkempi rajausta riippuu hyvin paljon toteuttajatahon omista intresseistä ja erityisesti yhteistyökumppanien tarpeista. Holistiset, koko digitaalisen pelaamisen kulttuurikenttää ja sen historiaa käsittelevät näyttelyt, ovat toistaiseksi olleet harvinaisia Suomessa. Ehkä paras esimerkki tästä on vuonna 2003 Helsingin Tennispalatsissa nähty ja Barbican Art Galleryn koordinoimana toteutettu ja useissa maissa kierrätetty *Game On*. Näyttely on alallaan ehdottomasti laajin ja asiantuntevin, mitä Suomessa on koskaan nähty. Mittavaan tutkimusaineistoon nojaten se tarjosi melko kattavan kuvan digitaalisen pelaamisen 40-vuotisesta historiasta. Näyttelyssä pureuduttiin myös pelisuunnittelijoiden työhön ja osoitettiin, miten pelit ovat merkittävästi vaikuttaneet musikiin, elokuvantekijöihin ja nykyaiteilijoihin. (Brown, Bodman 2002)

Suomalaisin voimin toteutetut pelinäyttelyt ovat olleet huomattavasti rajoitettuja. Museoissa toteutettujen näyttelyjen yhteistyökumppaneina ovat toimineet muutamat alan yritykset ja erityisesti pelilaitteiden keräilyyn erikoistuneet harrastajat. Tyypillinen esimerkki tällaisesta näyttelystä on Tampereen Rupriikissa

keväällä 2006 nähty *Ready. Commodoren kulta-aika*. Näyttely keskittyi tarkastelemaan aiheitaan erityisesti suomalaisen kotitietokoneharrastuksen tärkeimmän laitevalmistajan Commodoren näkökulmasta. Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine on toteuttanut samana vuonna Satakunnan Museossa nähdyn *Mikrokerhoista koteihin. Satakuntalaisen tietokoneharrastamisen juurilla* -näyttelyä, joka esitteli Porin alueen kotitietokoneharrastuksen ja pelaamisen vuorovaikutusta.

Pääasiassa opiskelijavoimin toteutettu *Mikrokerhoista koteihin* -näyttely oli digitaalisen kulttuurin ensimmäinen isompi peliaiheinen näyttelytoteutus. Oppiaine oli aikaisemmin rakentanut pienimuotoisen pelinäyttelyn Digitaalisen kulttuurin talvipäivät -tapahtuman yhteydessä Rauman taidemuseolla kevättalvella 2002. Satakunnan Museolle tehdyn yksinkertaisen, mutta kunnianhimoisemman pilottiprojektin kautta myös oppiaineen henkilökunta sai ensiarvoisen tärkeää kokemusta näyttelytyöskentelystä, varsinkin oheismateriaalin kokoamisesta ja taustatutkimuksen tekemisestä.

Mikrokerhoista koteihin -näyttelyyn oli saatu laitteita lainaan muun muassa Salon kaupungin elektroniikkakokoelmista, joiden hoitajan tutkija Leena Järvelän kanssa oppiaineen henkilökunta oli tehnyt aikaisemmin yhteistyötä eri tutkimusprojekteissa. Leena Järvelä oli ollut toteuttamassa Salon taidemuseossa taide- ja kulttuurihistorialliset esineet -tyyppistä Mobiilimekko-näyttelyä vuodenvaihteessa 2005–2006. Tämän yhteydessä oli mietitty yhteisnäyttelyn toteutusta, mutta aihe oli jätetty vielä auki. Vuoden 2007 aikana muotoutui ajatus pelejä ja taidetta yhdistävästä näyttelystä. Tämän jälkeen aiheita tarjottiin Salon taidemuseon johtaja Laura Luostariselälle ja projekti hyväksyttiin, vaikka käytännön toteutus siirtyikin vuoden 2009 syksyyn.

Tulevan näyttelyn tarkoituksena oli valottaa digitaalista pelaamista eri näkökulmista: esille tulisivat pelien historia, mainonta, pelimusiikki ja -estetiikka sekä retropelaaminen. Tämän rinnalle näyttelyyn haluttiin saada tämän päivän pelejä ja peli-ilmiöitä. Taidenäyttelyn piti lisäksi yhdistää kuvataidetta ja digitaalista pelaamista toistensa kanssa yhteensopivaksi kokonaisuudeksi. Kyseisen konseptin toimivuudesta ei pääjärjestäjillä ollut kokemusta. Suunnittelutyössä lähdettiin liikkeelle edellä mainitusta ja jo muissa näyttelyissä käytetystä perus-

konseptista. Ehkä eniten mallia otettiin Game On -näyttelystä, mutta tietenkin huomattavasti pienemmässä mittakaavassa.

Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine tarjosi alkuvaiheen suunnitteluun asiantuntija-apua erityisesti näyttelyyn valittavien peliohjelmien ja -laitteiden osalta. Varsinainen toteutusvaihe ajoittui syksyyn 2009, ja näyttelyä rakennettiin käytännössä avajaisiin asti. Tämän artikkelin kirjoittaja oli tutkimusperiodilla syksyllä 2009 kirjoittamassa ja taittamassa näyttelyssä nähtyjä plansseja. Niissä esiteltiin nähtävillä olleet tärkeimmät pelilaitteet ja tuotiin esiin niihin liittyviä muistelmia ja kirjallisia lähde-esimerkkejä. Lisäksi käsiteltiin digitaalisten pelien eri lajityyppejä ja pohdittiin pelaamisen arkipäiväistymisen kulttuuria. Suunnittelutyöhön kuuluivat myös planssit, joissa valotettiin Salon seudun elektroniikkavalmistuksen historiaa ja perinteitä muun muassa pelikoneiden valmistajina. Oppiaineen opiskelijoista Juha Köönikkä suunnitteli ja toteutti näyttelyssä nähdyn pelivideon, jossa esiteltiin kokoelma ikivihreitä pelejä 1980- ja 1990-luvuilta. Oppiaineen omista kokoelmista näyttelyyn lainattiin myös harvinaisia pelijulisteita 1980-luvulta.

Digitaalista pelaamista käsittelevän näyttelyosion toteutuksen kannalta tärkein yhteistyökumppani oli pelikoneiden museoyhdistys *Pelikonepeijoonit* (<http://www.pelikonepeijoonit.net/>), jonka hallussa ovat tällä hetkellä Suomen laajimmat ja monipuolisimmat kokoelmat erilaisia pelikoneita ja -ohjelmistoja sekä niihin liittyvää muuta oheismateriaalia. Yhdistyksen jäsenet ovat tyypillisää kymmeniä vuosia keräilytoimintaan perehtyneitä harrastajia, joille toiminnasta on tullut elämäntapa. Pelikonepeijoonien toiminta on vakiintunut 1990-luvun loppupuolella, ja jäsenet ovat sen jälkeen olleet mukana lukuisissa pelejä ja pelien historiaa valottavissa näyttelyissä ja tapahtumissa. (ks. myös Heinonen & Reunanen 2009.) Yhdistyksen toiminta-ajatus tukee tämänkaltaista toimintaa: pelikoneet halutaan tuoda laajemmalle yleisölle näytille ja pelattaviksi. Vuotta aikaisemmin yhdistys oli järjestämässä Rupriikissa peliaiheista näyttelyä ja Tampereella nähtyä materiaalia pystyttiin käyttämään myös Salon taidemuseolla. Pelikonepeijooineista erityisesti Mikko Heinonen, Ville Heinonen ja Manu Pärsinen olivat aktiivisesti mukana näyttelyn toteutusvaiheen aikana syksyllä 2009. Yhdistykseltä lainattujen pelilaitteiden rinnalle valittiin myös muutamia esimerk-

kejä Salon elektroniikkakokoelmista.

Näyttelyssä oli mahdollista pelata vanhoilla kotimikroilla kuten Commodore 64:lla ja Amiga 500:lla, mutta myös hieman harvinaisemmilla koneilla, kuten Salora Fellow:lla ja Salora Playmasterilla. Mukana oli myös isokokoisia hallipelejä kuten *Marble Madness* -taitopeli (1984) ja *Outrun*-ajopeli (1986). Yrityskumppanit täydensivät laitehankintoja erityisesti uudempien pelien osalta. Nokia Oyj lainasi näyttelyyn pelattavia pelipuhelimia ja pelimainosmateriaalia. Kotimainen pelivalmistaja Frozenbyte toi puolestaan pelattavaksi uuden *Trine*-toimintaseikkailupelin. Microsoft lainasi Xbox-konsolit ja niihin liitetyt *Trials HD* -ajopelin ja *Forza3*-autopelin, johon liittyneet taiteilijoiden ja yhden koululuokan tekemät FortzArt-autoteokset olivat nähtävissä taidemuseon kahvilassa.

Kuvataidetta ja pelaamista käsittelevään osioon taidemuseo kokosi tunnettujen suomalaisten nykyaiteilijoiden teoksia, joista osa oli vuorovaikutteisia. Tuomo Tammenpään kehittämä *Playkka* tarjosi pelaamisympäristön lapsille ja oppimisvaikeuksista kärsiville. Hanna Haaslahden tietokone-videoinstallaatio *Trompe l'oeil* haastoi pimeässä nurkkauksessa näyttelyvieraat hahmottamaan kokonaisuutta oman kehon kautta. Marita Liulian videotaiteessa yhdisteltiin taiteen maailmaa ja pelaamisen estetiikkaa. Liulian näyttelykokonaisuuteen kuului myös Tarot-kortti -kuvasto ja opetusvideo. Vuorovaikutteisuuutta tarjosivat niin ikään Anna Rikkisen ja Nelli Tannerin teokset *Kesytytty* sekä *Otso ja loka-kuun päivä*. Mukana oli myös Outi Heiskasen peliaiheisia teoksia ja pelipöytiä. Shakkia ja pelikortteja käsiteltiin monissa muissa taideteoksissa. Kuvataiteen osalta oman kiinnostavan kokonaisuutensa muodostivat Petri Hytösen *Grand Theft Auto* -toimintapelin pohjalta tekemät akvarellit.

Pelaa!-näyttelyn aikana järjestettiin oheistapahtumana erilaisia peliaiheisia työpajoja ja kotimaisten pelitutkijoiden voimin vedetty luentosarja. Kyseisiä oheistapahtumia oli ollut tarjolla myös esimerkiksi Tampereella vuosina 2006 ja 2008 järjestetyissä pelinäyttelyissä. Salon taidemuseon henkilökunta ja järjestäjätahot olivat kokonaisuudessaan varsin tyytyväisiä näyttelyprojektiin, joka herätti paljon kiinnostusta erityisesti joulun aikaan. Havaintojen mukaan tuolloin näyttelyä tuli katsomaan ja pelaamaan myös paljon jouluostoksilla olleita perheitä. Varsinkin perheiden isät ja pojat tuntuivat viihtyvän pelikoneiden parissa

ja monet vierailijoista tulivat näyttelyyn useampaan kertaan. Vierailijoita saapui myös jonkin verran ympäröivistä kaupungeista, erityisesti Turusta. Tammikuussa 2010 päättynyt näyttely keräsi kaiken kaikkiaan noin 4400 vierailijaa, mitä voidaan pitää hyvänä kävijämäärätuloksena Salon kokoisessa kaupungissa järjestetylle taidenäyttelylle.

Käytännön kokemuksia ja tulevaisuuden kuvia

Pelaa!-näyttely vahvistaa käsitystä siitä, että nykyaikaisen ja toimivan pelinäyttelyn suunnittelu ja toteutus edellyttää paitsi monien eri alojen asiantuntijoiden yhteistyötä myös jonkun sopivan näkökulmarajauksen käyttöönottoa. Alussa mainitut retropelikulttuurit ja niiden liitokset digipelaamisen laajempaan arkipäi-



Yleiskuvaa digitaalisia pelejä esittelevästä näyttelyosioista. Osa pelattavista laitteista oli sijoitettu massiivisten puisten kaapelikelarullien päälle.

Kuva: Petri Saarikoski

väistymiseen tarjoavat joka tapauksessa oivallista taustatukea mille tahansa pelinäyttelylle, joka jollain tapaa ottaa huomioon ajallisen muuttuvuuden. Vanhat pelilaitteet ja -ohjelmat ovat monessa suhteessa näyttelyesineinä hyvin poikkeuksellisia. Ne ovat pelihistoriallisesta menneisyydestä kertovia lähteitä, mutta vasta niiden käyttäminen luo niistä todellisia eläviä museoesineitä. Voitaisiinkin sanoa, että pelien historia ja taide yhdistyvät parhaiten nimenomaan toiminnallisessa roolissa, jolloin vierailijoiden omat kokemukset ja tunteet tulevat näkyviin aktuaalisen käyttötilanteen yhteydessä. Kokemus voi olla luonteeltaan myös sosiaalinen, jolloin erityyppiset ja -ikäiset vierailijat pääsevät vertailemaan omia kokemuksiaan keskenään ja luomaan näin toiminnallisen käsityksen pelattavasta laitteesta.

Ajallisen muutoksen huomiotta jättäminen voi monessa tapauksessa osoittautua ongelmaksi. Yhtä suuri ongelma on, jos ajallista muutosta käsitellään mekaanisesti, kronologisen kehystarinan tavoin. Johonkin tiettyyn teemaan sitoutetut aiheet voivat tarjota mahdollisuuden uusien vaihtoehtoisten näkökulmien etsimiseen. Salon näyttelyssä käytetty kuvataiteen ja pelaamisen yhdistäminen on vain yksi rajaumahdollisuus monista. Kiinnostava vaihtoehto olisi tarkastella digitaalisen taiteen ja pelaamisen vuorovaikutusta joidenkin alakulttuurien näkökulmasta. Esimerkiksi peliteollisuuden läheisesti kytkeytyvä demoscene-harrastus voisi toimiva pelinäyttelyä jäsentävänä tekijä. Toistaiseksi laajemmin ilmiötä on esitelty vuonna 2003 Kiasmassa järjestetyssä *demoscene.katastro.fi*-näyttelyssä. Demosceneä voidaankin pitää retropelaamisen rinnakkaisilmiönä, joka on merkittävästi tukenut myös vanhojen pelilaitteiden, erityisesti kotitietokoneiden, keräilyä ja virittelyharrastusta. Alakulttuurilla on ollut myös lähtemätön vaikutus digitaalisen taiteen monialaiseen kenttään. (Reunanen 2010; Saarikoski 2004).

2000-luvun peliaiheisten näyttelyiden kehityshistoriaa tarkastelemalla on vaikea ennustaa, mihin suuntaan toiminta on muuttumassa. Ainakin 1980- ja 1990-luvun pelikulttuureja ei kohta huomioda enää niin laajasti kuin viime vuosina on tehty. Uudet pelikoneet ja -ohjelmat nousevat vähitellen tärkeämpään asemaan näyttelyissä. Luultavasti myös 2010-luvulla digitaalisia pelejä käsittelevien ns. yleisnäyttelyiden kiinnostavuus alkaa vähitellen laskea ja tietyt temaat-

temaattisesti jäntevämmin rakennettujen omaperäisten näyttelyjen suosio kasvaa. Samoin niiden yhteyteen järjestettävät oheistapahtumat monipuolistuvat. Esimerkiksi artistit voivat olla mukana vaikkapa pelilaitteilla sävellettävän musiikin tai peliaiheisen tietokonetaiteen luomiseen tähtäävissä työpajoissa. On myös mahdollista, että pelaajat itse voivat tätä kautta olla kiinteämmin mukana itse näyttelysisältöjen luomisessa. Salossa näitä taiteellisia synergiaetuja ei vielä kovin aktiivisesti etsitty, vaikka näyttely muuten yritti etsiä uudenlaisia ja kokeellisia näkökulmia digitaalisen pelaamisen ja taiteen monisyiseen historiaan.



Tekijöitä yhteiskuvassa näyttelyn avajaisjuhlassa 19.11.2009. Vasemmalta alkaen: Juha Köönikkä (digitaalisen kulttuurin opiskelija), Mikko Heinonen (Pelikonepeijoonit), yliopistonlehtori Petri Saarikoski (digitaalinen kulttuuri), Leena Järvelä (Salon tuotanto- ja kulttuurihistoriallinen museo / Elektroniikkakokoelmat) ja professori Jaakko Suominen (digitaalinen kulttuuri). Kuva: Päivi Lahdelma.

Lähteet

Brown, Carol & Conrad Bodman (2002). Game On foreword. Teoksessa Lucien King (toim.): *Game On. The History and Culture of Videogames*. London: Laurence King Publishing.

Davis, John (2007). Going Analog: Vinylphiles and the Consumption of the "Obsolte" Vinyl Record. Teoksessa Charles R. Acland (toim.): *Residual Media*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Heinonen, Mikko & Markku Reunanen (2009). "Preserving Our Digital Heritage: Experiences from the Pelikonepeijoonit Project." History of Nordic Computing 2. Second IFIP WG 9.7 Conference, HiNC2. Turku, Finland, August 2007. Revised Selected Papers. John Impagliazzo, Timo Järvi & Petri Paju (toim.). Berlin, Heidelberg, New York: Springer.

Kallio, Kirsi Pauliina, Frans Mäyrä & Kirsikka Kaipainen (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Saatavissa <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>.

Reunanen, Markku (2010). *Computer Demos — What Makes Them Tick?* Licentiate thesis. Aalto University, School of Science and Technology, Faculty of Information and Natural Sciences, Department of Media Technology. Saatavissa <http://www.kameli.net/demoresearch2/reunanen-licthesis.pdf>.

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

Suominen, Jaakko (2010). "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille". MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*.

Suominen, Jaakko (2009). Peliä perinnöllä. Lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun. Teoksessa Helena Ruotsala, Petri Saarikoski & Maija Santikko. *Matkalla*. Juhlakirja Outi Tuomi-Nikulalle hänen täyttäessään 60 vuotta 19.10.2009. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XVIII. Pori 2009. Saatavissa <http://jaasuo.files.wordpress.com/2009/10/suominen-pelia-perinnolla.pdf>.

KATSAUS

Tähtien sotaa savuisissa sokkeloissa

Kilpalaserpelaaminen harrastuksena

JANNE PAAVILAINEN

janne.paavilainen@uta.fi

Tiivistelmä

Zone-laserpelin ensimmäiset viralliset maailmanmestaruuskisat pelattiin Tampereella touko-kesäkuussa 2009. Paikalle saapui 12 joukkuetta ja yli 80 pelaajaa neljästä eri maasta: Yhdysvalloista, Australiasta, Ruotsista sekä tietenkin Suomesta. Kuuden päivän ajan kilpailtiin sekä yksilö että joukkuelajeissa pelien kestäessä usein aamusta iltaan. Kisojen aikana tein osallistuvaa havainnointia ja haastattelin 20 kokenutta pelaajaa seitsemästä joukkueesta. Haastattelujen tarkoituksena oli selvittää kilpapelaaajien näkemyksiä harrastuksestaan sekä kartoittaa kilpalaserpelaamista ilmiönä. Tässä katsauksessa käydään läpi kilpalaserpelaamisen perusteita sekä valittuja havaintoja haastatteluista. Kokonaisuudessaan haastattelujen tulokset tullaan myöhemmin julkaisemaan englanniksi joko konferenssi- tai aikakauslehtiartikkelina pelitutkimuksen kentällä.

Asiasanat: *laserpeli, Zone-laserpelijärjestelmä, urheilu, kilpailu, turnaus, osallistuva havainnointi, etnografia, haastattelu*

Abstract

The first official Zone laser tag world championships were played in Tampere, Finland, in May-June 2009. 12 teams and over 80 players were present from four different countries: USA, Australia, Sweden and Finland. The competition ran for six days in both team and individual events as the games went on from early mornings to late night hours. During the event I did participatory observation and interviewed 20 experienced players from seven teams. The purpose of the interviews was to reveal the thoughts of experienced players on the game and to study competitive laser tag as phenomenon. This article will present the basics of competitive laser tag and selected findings from the interviews. The complete analysis and discussion from the interviews will be published later in English in a conference or journal publication in the field of game studies.

Keywords: *laser tag, Zone laser tag system, sports, competition, tournaments, participatory observation, ethnography, interview*

Johdanto

Suomalaisille laserpelaaminen on tullut tutuksi 90-luvulta lähtien Megazone laserpelihallien aloittettua toimintansa suurimmissa kaupungeissa. Nykyään Suomessa on useita Megazone-pelihalleja ja aktiivisille pelaajille on perustettu

oma yhdistys, Suomen laserpelaajat ry (www.laserpelaajat.fi). Vajaan 20 vuoden aikana Suomessa ja muualla maailmalla on järjestetty useita kilpailuja laserpelaamisessa. Vuonna 2009 Tampereen Megazone-pelihalli sai kunnian järjestää yhteistyössä australialaisten ja amerikkalaisten kanssa ensimmäiset viralliset

Zone-laserpelin maailmanmestaruuskilpailut.

Tässä katsauksessa tarkastellaan kilpalaserpelaamista Tampereella järjestetyn Zone Worlds Championships Tournament (ZWCT) 2009 -MM-turnauksen kautta. Turnaus pelattiin australialaisen P&C Microsin Zone-järjestelmällä, jonka eri versioita käytetään kaikissa Suomen Megazone-brändin alaisissa pelihalleissa (Helsinki, Turku, Tampere, Jyväskylä ja Lahti). Zone-järjestelmä on kansainvälisesti menestynyt, ja pelihalleja löytyy ympäri maailmaa eri brändinimillä, muun muassa Ruotsista (Laserdome), Yhdysvalloista (Ultrazone), Kanadasta (Zone3) sekä emämaasta Australiasta (Darkzone). Tampereella 2009 touko-kesäkuun vaihteessa järjestetty ZWCT-turnaus oli ensimmäinen virallinen MM-turnaus Zone-pelijärjestelmällä. Turnaukseen osallistui 12 joukkuetta ja yli 80 kilpailijaa Yhdysvalloista, Australiasta, Ruotsista ja Suomesta. Kuusipäiväisten kisojen aikana pelattiin useita eri pelimuotoja sekä yksilö- että joukkuelajeissa. Osallistuivat itse turnaukseen sekä harrastajana että pelitutkijana. Turnauksen aikana tein osallistuvaa havainnointia ja etnografista tutkimusta haastatteleamalla 20 pelaajaa neljästä eri maasta, seitsemästä eri joukkueesta. Haastattelujen tavoitteena oli kartoittaa pelaajien näkemyksiä lajista sekä tuottaa tietoa laserpelaamisesta pelitutkimuksen näkökulmasta. Tietääkseni laserpelaamista ei ole juuri tutkittu pelitutkimuksen piirissä eikä aiheesta tunnu löytyvän kansainvälisiä teollisia julkaisuja.

Tässä katsauksessa esittelen kilpalaserpelaamisen perusteita painottuen Zone-laserpelijärjestelmään. Katsauksen tavoitteena on tutustuttaa lukija aiheeseen sekä sukeltaa hieman pintaa syvemmällä lajin syövereihin pelaajien haastattelujen kautta.

Laserpelien historiaa

Laserpelien historia alkoi 70-luvulla Yhdysvaltojen armeijan MILES-taistelusimulaattorijärjestelmän kehittämisestä ja käyttöönotosta. MILES-järjestelmä koostuu taistelijan aseeseen liitetystä laser-lähettimestä sekä kypärään ja taisteluliiviin liitettävistä laser-vastaanottimista. Järjestelmän avulla voitiin simuloida jalkaväen sodankäyntiä, ja myöhemmin järjestelmään lisättiin ajoneuvojen

laser-lähettimet ja -vastaanottimet. Alkuperäinen järjestelmä oli fyysisesti kömpelö, teknisesti yksinkertainen ja huijaaminen oli helppoa. Mikäli sotilas sai osuman, hän pystyi ”virkoamaan” sammuttamalla ja uudelleenkäynnistämällä järjestelmän kytkintä painamalla. Järjestelmässä ei ollut muistia, joten varsinaista dataa oli taistelusta vaikea kerätä. Nykyisin käytössä oleva versio on huomattavasti alkuperäistä edistyneempi sisältäen muun muassa kattavan datan keruun ja GPS:ään perustuvan aluevaikutusaseiden, kuten kranaattien simuloinnin.

Viihdekäyttöön soveltuvat kaupalliset laserpelijärjestelmät ilmestyivät myöskin 70-luvun lopussa. Ensimmäinen kotikäyttöön tarkoitettu järjestelmä lienee Star Trek Phasers, jota valmisti amerikkalainen South Bend Toys. Järjestelmässä infrapunälähetin ja -vastaanotin oli sijoitettu aseeseen, joka muistutti



KUVA 1. MILES-taistelusimulaattori. (Kuvälähde: Wikipedia)

Star Trek -elokuvista tuttua sädepistoolia. Ensimmäiset areenapohjaiset järjestelmät olivat Photon ja Star Laser Force, jotka lanseerattiin vuonna 1984 Yhdysvalloissa. Molempien järjestelmien kehittäjät olivat saaneet inspiraation laserpelijärjestelmän luomiseen Tähtien Sota -elokuvasta. Järjestelmät koostuivat infrapunalähtetimen sisältävästä aseesta sekä liivistä, joka sisälsi infrapunavastaanottimen. Taistelukenttänä toimi erityinen pelihalli, areena, joka oli labyrinttimainen sokkelo sisältäen erilaisia käytäviä, tasoja ja ramppeja. Areenalle sijoitetut kaiuttimet pauhasivat teemaan sopivaa toiminnallista musiikkia ja savukoneet täyttivät käytävät savulla. Omiin kokemuksiini nojaten tämä peruskonsepti peliympäristön suhteen on säilynyt lähes ennallaan nykypäivään asti.



KUVA 2. Star Trek Phasers. (Kuvälähde: <http://memory-alpha.org/>)

Photonin jälkeen erilaisia viihteellisiä laserpelijärjestelmiä on ollut kymmeniä ja useat niistä ovat poistuneet markkinoilta vähin äänin. Järjestelmiä on pääasiallisesti suunniteltu ja tuotettu Pohjois-Amerikassa sekä Australiassa. Viime aikoina järjestelmiä on tuotettu myös muualla, esim. Venäjällä. Vaikka pelistä käytetään yleisesti termiä laserpeli (*laser tag*), lähes kaikki pelijärjestelmät perustuvat laserin sijasta infrapunaan.

Järjestelmällinen kilpapelaminen on ollut mukana jo Photonin ajoista. Yksittäiset pelihallit ovat järjestäneet paikallisia kisoja ja turnauksia eri järjestelmillä, joiden kautta kilpailutoimintaa on laajennettu kansalliseen ja nykyään kansainväliseen mittakaavaan asti. Harrastajien piirissä eräs tunnettu tapahtuma on Yhdysvalloissa vuosittain järjestettävä Armageddon, jonka tarkoituksena on selvittää, kuka on paras pelaaja järjestelmästä riippumatta. Armageddon turnauksessa pelataan useita pelejä käyttäen erilaisia järjestelmiä, kuten Zone, Laser-Quest, DarkLight ja Q-Zar. Nykyisin Armageddon turnauksia on järjestetty myös Ruotsissa.

Australialainen P&C Micros lanseerasi 90-luvulla Zone-järjestelmän, ja se on tarkoitettu ensisijaisesti sisäkäyttöön. Suomessa on useita Megazone-pelihalleja, joissa on käytössä järjestelmän eri versioita. Pelaajan varusteet nykyaikaisessa Zone-järjestelmässä ovat liivi (*pack*) ja siihen kiinnitetty ase (*phaser*), jotka molemmat sisältävät useita infrapunavastaanottimia. Vastaanottimien lisäksi ase sisältää infrapuna- ja laser -lähettimet. Vastaanottimia eli osumapaikkoja kutsutaan yleisesti sensoreiksi. Liivi sisältää useita sensoreita rintapanssarissa, selässä sekä olkapäissä. Aseessa on useita sensoreita molemmin puolin aseensa sivuilla. Laserpelaaminen on Zone-järjestelmänkin kannalta harhaanjohtava termi, sillä osuminen perustuu infrapunaan, ja näkyvä laser-valojuova on vain apuväline tähtäämiseen sekä visuaalinen efekti savuisessa, ultraviolettivalolla valaistulla areenalla. ZWCT-turnauksessa oli käytössä sen hetken uusin Zone-järjestelmä nimeltään Nexus Pro.

Zone-järjestelmää on päivitetty useita kertoja vuosien saatossa, ja vaikka ulkoisesti eri järjestelmäsukupolvet muistuttavat toisiaan, teknisesti ne eroavat toiminnaltaan toisistaan huomattavasti. Menemättä liikaa tekniisiin yksityiskohtiin, kuten infrapunasensorien määrään, palvelinratkaisuihin, pistelaskuun tai

radioaaltojen hyväksikäyttöön, pelaajalle ilmeisin asia järjestelmässä on sen toiminta käytännössä. Suurin merkittävä käytännön ero kilpapelaaamisen kannalta on järjestelmän toiminta, kun deaktivoitunut pelaaja palautuu (eli herää) takaisin aktiiviseksi. Tätä tapahtumaa voidaan kutsua aktivointisekvenssiksi, joka koostuu neljästä eri vaiheesta:

1. Liivin kaiuttimet toistavat merkkiään heräämisestä.
2. Liivin ja aseiden värivalot syttyvät heräämisen seurauksena.
3. Liivin ja aseiden sensorit pystyvät vastaanottamaan uusia osumia.
4. Aseella pystyy ampumaan muita.



KUVA 3. Zone-järjestelmä Nexus Pro. (Kuvälähde: <http://www.nexuslazertag.com/>)

Nämä neljä asiaa tapahtuvat hieman eri järjestyksessä riippuen Zone-järjestelmäsukupolveista. Esimerkiksi Z-versiossa kohta kolme tapahtuu muita ennen, kun taas eräessä T-versiossa heräämisen merkkiään ("Prepare to activate!" huudahdus liivin kaiuttimesta) tapahtuu noin puolitoista sekuntia ennen muita vaiheita. Nämä satunnaiselle pelaajalle mahdollisesti merkityksettömät erot muokkaavat kilpapelajien taktiikkaa huomattavasti, erityisesti kaksintais-telutilanteisiin liittyen. Näiden erojen lisäksi sukupolvissa on omia erikoisominaisuuksia, kuten eräessä varhaisemmassa Z-versiossa, jossa sensorit eivät rekisteröi osumaa, mikäli pelaajat ampuvat toisiaan yhtäaikaaisesti (ns. shot cancellation -bugi). T-version ominaisuutena on taasen "kostolaukaus", jolloin juuri deaktivoitu pelaaja voi vielä ampua takaisin noin puolen sekunnin sisällä. Nämä pienet tekniset vivahteet vaikuttavat siihen, millä tavalla kilpapelajat pelaavat. Yleisesti ottaen kilpapelajat suosivat Z-versiota, ja ZWCT-turnauksessa käytettyä Nexus Pro-järjestelmää modattiin koodaamalla amerikkalaisten operaattoreiden toimesta muistuttamaan Z-version toimintaa mahdollisimman tarkasti.

Pelaamisen perusteet

Zone-järjestelmä mahdollistaa useita erilaisia pelimuotoja, joukkueilla tai ilman. Yleistyksenä voidaan todeta, että kaikissa pelimuodoissa on tarkoitus osua muihin pelaajiin ja välttää itse osumia.

Peli alkaa pelaajien kokoontuessa varustehuoneeseen, jossa liivit ja aseet ovat järjestyksessä telineissään. Pelaajat pukevat liivit ylleen ja kirjautuvat sisään erityisellä, pientä paristoa muistuttavalla jäsennapilla, jolloin liivin oletusnimi muuttuu pelaajan jäsennimeksi, eli aliakseksi. Mikäli pelaaja ei ole jäsen, pelaaja käyttää liivin oletusnimeä. Mikäli kyseessä on joukkuepeli, samassa joukkueessa pelaavat valitsevat saman väriset liivit. Yleisesti väri vaihtoehdot ovat nykyään sininen, punainen ja vihreä. Yksittäisen liivin väritystä voidaan helposti vaihtaa, sillä uusimmissa Zone-järjestelmissä LED-valot ovat ohjelmoitavissa. Tällä tavalla saadaan useampia joukkueita ja värejä, mikäli tarpeen. Kun kaikki pelaajat ovat valmiina, peli käynnistetään ja pelaajilla on asetuksista riippuen esimerkiksi 30 sekuntia aikaa siirtyä aseisiin areenalle. Joukkuepelit aloitetaan usein oman tuki-

kohdan alueelta mutta yksilölajeissa pelaaja voi valita aloituspaikkansa areenalta vapaasti. Kun 30 sekunnin varo aika on kulunut umpeen, varsinainen peli alkaa.

Kilpapelipisteytyksen (*competition scoring*) mukaisesti pelaaja saa miinuspisteitä, mikäli häneen osutaan. Joukkupelimuodoissa, kuten Team ja Team Eliminator, on pelaajan mahdollista osua myös oman joukkueensa pelaajiin, josta aiheutuu miinuspisteitä molemmille pelaajille. Pisteytysjärjestelmät vaihtelevat, mutta eniten pisteitä saa rintaosumasta. Osuma selkään on toiseksi arvokkain ja osumista olkapäihin tai aseeseen saa vähiten pisteitä. Nykyaikaisessa Zone-järjestelmässä pisteet päivittyvät reaaliajassa radioaaltojen avulla pelipalvelimelle, joka päivittää pelihallin aulassa olevaa pistemonitoria. Pelin päätyttyä areenalla pelanneet tulevat varustehuoneen kautta pelihallin aulaan, josta he näkevät pelin lopputuloksen. Pelin aikana muut pelaajat istuvat usein aulassa, seuraten pelin pistekehitystä monitorista. Joissain pelihalleissa on myös erillisiä katsomoalueita, joiden kautta peliä voi seurata myös itse areenan puolelta.

Eri pelimuodoista joukkuepeli (*team*) lienee suosituin kilpailuissa. Toisin kuin tavanomaisissa joukkuelajeissa (esim. palloilulajit), Zone-järjestelmällä pelataan usein yhtäaikaan kolmen joukkueen voimin epäsymmetrisellä areenalla. Kolmen joukkueen yhtäaikainen peluuttaminen tuo peliin strategista ulottuvuutta. Esimerkiksi pudotuspelivaiheessa voittaminen ei ole aina välttämätöntä, vaan kakso- ja yksittäisessä pelissä saattaa riittää jatkoon pääsyyn. Joukkueet saattavat tehdä myös epävirallisia, ja säännöissä kiellettyjä, liittoutumisia keskenään, ja usein peleissä nähdään yllättäviä lopputuloksia, kun ennakkosuosikki jääkin viimeiseksi. ZWCT-turnauksessa pelattuja pelimuotoja esitellään tässä katsauksessa tarkemmin myöhemmin.

Zone-järjestelmässä osumat johtavat kahdenlaiseen lopputulokseen, joko deaktivointiin (*deac*) tai haavoittumiseen (*stun*). Aktiivisen pelaajan liivi ja ase deaktivoidut välittömästi, mikäli hän saa osuman rintaan tai selkään. Asetuksista riippuen pelaaja on poissa pelistä esimerkiksi kahdeksan sekuntia, eikä hän voi ampua eikä vastaanottaa osumia tänä aikana. Mikäli pelaaja saa osuman aseeseen tai olkapäähän, seurauksena on haavoittuminen. Haavoittuminen kestää vähemmän aikaa kuin deaktivointi, esimerkiksi neljä sekuntia, mutta pelaaja on edelleen altis lisäosumille. Mikäli pelaaja saa kolme peräkkäistä haa-

voittumista lyhyen ajan sisällä (ilman että liivi ja ase ehtivät aktivoitua normaalitilaan) tai mikäli haavoittunut pelaaja saa rinta- tai selkäosuman, niin seurauksena on myöskin deaktivointi. Liiveissä olevat värivalot toimivat eri tavoin riippuen siitä onko pelaaja aktiivinen, deaktivoitu taikka haavoittunut.

Tyypillisesti kilpapelipelaajat yrittävät osua rintapanssariin, josta saa yleensä eniten pisteitä. Toisinaan pelaajat ”kalastavat” pisteitä haavoittamalla ensin olkapäähän tai aseeseen, ja viimeistelemällä osumalla rintaan. Pelissä tapahtuu usein pattitilanteita, joissa kaksi pelaajaa koettaa suojien takaa osua toisiinsa. Näissä tilanteissa pyritään haavoittamaan vastustajaa esimerkiksi aseeseen, ja neljän sekunnin turvin edetä parempaan asemaan ja viimeistelemään haavoittunut pelaaja deaktivoiduksi. Haavoittuneet pelaajat pyrkivät kääntämään selkensä, mikäli eivät voi paeta tilanteesta, jotta hyökkäävä pelaaja saisi mahdollisimman vähän pisteitä (ja itse menettäisi mahdollisimman vähän, riippuen asetuksista). Kilpapeleissä lopputulokset ovat usein pienestä kiinni, joten kaikki sallitut temput pisteiden maksimoimiseksi ovat pelaajien käytössä.

Kilpapeleissä sensoreiden tahallinen peittäminen esimerkiksi käsivarsilla on ankarasti kielletty. Pelialueella on yleensä useita tuomareita, jotka valvovat pelin sääntöjen noudattamista. Sensoreiden tahallisen peittämisen lisäksi esimerkiksi vaarallinen liikehdintä (esim. hallitsematon eteneminen kuten kova juoksu, kaatuminen, kova törmäys toiseen pelaajaan) tai kiipeäminen kenttärakenteiden päälle on kielletty. Sääntörikkeistä seurauksena on usein terminaatio eli varoitus, jonka johdosta pelaaja on pois pelistä 30 sekuntia ja saa esimerkiksi 1000 miinuspistettä. Mikäli pelaaja saa useamman terminaation, hänet poistetaan pelistä ja hänen pistesaldonsa mitätöidään. Tasaväkisessä joukkupelissä yhden pelaajan ulosajo todennäköisesti sinetöi joukkueelle ottelusta kolmannen, eli viimeisen sijan.

Kansallista ja kansainvälistä kilpailua

Zone-järjestelmällä on käyty kansallisia kilpailuja 90-luvulta asti niin Suomessa, Ruotsissa, Yhdysvalloissa kuin Australiassakin, jota pidetään lajin emämaana. Tietävästi paikallisia kilpailuja järjestetään myös muualla, esimerkiksi

Ranskassa ja Englannissa. Ensimmäiset SM-kilpailut järjestettiin Tampereella vuonna 1994, jonka jälkeen SM-kisat on järjestetty vuosittain eri Megazone-kaupungeissa. Myös muissa maissa on kilpailtu kansallisesti 90-luvulta asti. Pelihallit ovat järjestäneet myös omia kilpailujaan joilla voidaan sanoa olevan perinne harrastajien piirissä, esimerkkinä Turussa joulun alla pelattavat Tonttukisat tai Göteborgin Laserdomissa pelattava Masters Meeting -turnaus.

Kansainvälisellä tasolla Yhdysvallat on pelannut Australiaa vastaan jo ennen ZWCT-turnausta, ja Australialla ja Uudella-Seelannilla on tiettävästi keskinäisiä kisoja. Suomalaiset ja ruotsalaiset pelaavat ahkerasti molempien maiden pelihallien järjestämissä turnauksissa osallistuen sekä Suomen- että Ruotsin mestaruuskilpailuihin. Varsinaisia virallisia maajoukkueita ei sinällään ole olemassa, vaan kyseessä on pikemminkin "seurajoukkueiden" välisestä kilpailusta jalkapalloterminä käyttäen.

Vaikka ZWCT-turnaus oli ensimmäinen virallinen Zone-järjestelmällä pelattava maailmanmestaruuskilpailu, niin ensimmäinen epävirallinen maailmanmestaruuskilpailu järjestettiin jo vuonna 2003 San Diegossa paikallisessa Ultrazone-pelihallissa. Tähän epäviralliseen turnaukseen osallistui 13 joukkuetta ja yli 100 pelaajaa Yhdysvalloista, Kanadasta, Ruotsista ja Suomesta. Suomen Zone-pelaamisen kannalta turnaus oli tärkeä, sillä silloinen Suomea edustanut joukkue, joka ei turnauksessa juuri menestynyt, toi maahamme samat sääntö- ja kilpailuformaatit, jotka olivat vakiintuneet käyttöön sekä Pohjois-Amerikassa että Ruotsissa. San Diegon turnauksen myötä luotiin vahvat yhteydet Ruotsiin, jonka seurauksena molempien maiden pelaajat ja joukkueet aloittivat pelaamisen lahden molemmin puolin.

Zone World Championship Tournament

ZWCT-maailmanmestaruusturnaukseen osallistui 12 joukkuetta: viisi Suomesta, kolme Australiasta, kaksi Yhdysvalloista ja kaksi Ruotsista. Kisat pelattiin Tampereella paikallisessa Megazone-pelihallissa. Tässä kappaleessa käyn lyhyesti läpi eri pelimuodot sekä niiden erityispiirteet ja kilpailun lopputulokset kussakin pelimuodossa.

Zone-järjestelmä mahdollistaa useita erilaisia pelimuotoja, joita voidaan ohjelmoida ja muokata pelipalvelimen kautta. Pelimuodot vaihtelevat yksinkertaisesta kaikki vastaan kaikki soolopelimuodosta tehtäväpohjaisiin joukkuepeleihin, joissa pelaajilla on erilaisia rooleja. ZWCT-turnauksessa pelatut pelimuodot olivat Solo, Doubles, Team, Team Eliminator sekä Lord of the Ring. Pelimuotojen perussääntöihin on olemassa tietty standardi, mutta osa säännöistä päätetään yleensä joukkueiden kapteenien palaverissa ennen kilpailujen alkamista. Päätökset koskevat esimerkiksi latausasemia (päällä vai pois) tai pelikentän rakenteita (peilien tai heijastavien seinien peittäminen, vaaralliset paikat, kielletyt alueet jne.).

Yleisesti ottaen asetukset ZWCT-turnauksessa pelimuodosta riippumatta olivat seuraavanlaiset. Yhden ottelun kesto on 12 minuuttia ja aseennäköisyys yksi laukaus sekunnissa. Deaktivoinnista pelaaja on pois pelistä kahdeksan sekuntia ja haavoittuminen kestää neljä sekuntia. Latausasemat olivat käytössä sekä Doubles- ja Team-pelimuodoissa. Latausasemien ollessa käytössä pelaajilla on rajoitettu määrä ammuksia ja "elämiä" joiden loputtua pelaajan tulee hakea täydennystä joltain kolmesta latausasemasta. Osumasta rintaan sai 200 pistettä, selästä 100 pistettä, olkapäästä ja aseesta 50 pistettä. Mikäli joukkuepelissä ampui vahingossa joukkueoveriaan, sai vastaavat pistemäärät miinusmerkkisinä. Osumia vastaanotettava osapuoli, oli ampujana kuka tahansa, sai vastaavasti 40 miinuspistettä rintaan ja selkäosumasta, sekä 15 miinuspistettä osumasta olkapäähän tai aseeseen.

Solo

Solo on pelimuoto, jossa kaikki pelaajat pelaavat toisiaan vastaan. Solossa tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä aikarajan puitteissa. ZWCT-turnauksen Solo-kisaan osallistui 68 pelaajaa, ja alkuerät pelattiin neljässä erässä, 17 pelaajaa kentällä per 12 minuutin erä. Alkueristä osa pääsi jatkokin suoraan, toisten päädyttyä niin sanottuihin keräilyeriin (*repechage*). Kolmen keräilyeräpeilin jälkeen pelattiin välierät, jossa menestyneet pääsivät suoraan finaaliin ja muut jälleen keräilyeriin. Toisen vaiheen keräilyerien jälkeen kaikki finalistit olivat selvillä ja finaali pelattiin neljä erää 16 pelaajalla voittajan selvittämiseksi. Voittajaksi selviytyi amerikkalainen "Assassin" (29990 pistettä), toiseksi suomalainen "Plaag" (29030 pistettä) ja kolmanneksi australialainen "Sinclair" (28910 pistettä).

Kilpailu oli erittäin tiukka, sillä neljän finaali-erän jälkeen kolmen parhaimman piste-ero oli vain reilut 1000 pistettä, eli reilut viisi 200 pisteen rintaosumaa.

DOUBLES

Doubles-pelimuodossa pelaajat muodostavat kahden hengen taistelupareja kilpailien muita pareja vastaan. ZWCT-turnauksessa pareja oli kentällä kuudesta kahdeksaan riippuen kilpailun vaiheesta. Kuten Solossa, myös Doubles-kilpailussa pelattiin useita alkueriä, kahdet välierät sekä myös keräilyeriä. Finaalissa pelattiin kolme erää kahdeksalla parilla ja voittajiksi selviytyivät tamperelaiset "Plaag" ja "j0r" (39725 pistettä). Toiseksi tulivat amerikkalaiset "Cyber" ja "Slick" (36220 pistettä) ja kolmanneksi amerikkalaiset "Homicide" ja "Punisher" (35870 pistettä).

Team-pelimuodossa pelaajat muodostavat joukkueita, joihin kuuluu turnauksesta riippuen neljästä seitsemään pelaajaa. Riippuen pelikentän koosta pelaajia saattaa olla joukkueissa enemmänkin, mutta ZWCT-turnaus pelattiin viiden hengen joukkueilla. Team on pelimuodoista yleisesti ottaen kaikkein arvostetuin, muiden pelimuotojen ollessa niin sanottuja sivulajeja. Zone-järjestelmän kilpailuissa Team pelataan usein kolmella joukkueella, mikä korostaa strategian merkitystä ja hyvää yhteistyökykyä joukkueen sisällä. Joukkueet erotetaan usein väreillä sininen, punainen ja vihreä.

Toisin kuin muissa pelimuodoissa jokaisella joukkueella on tukikohta jota on tarkoitus puolustaa samalla, kun pyritään hyökkäämään kahden muun joukkueen tukikohtiin. Jokainen pelaaja kentällä voi tuhota molempien vastustajien tukikohdan yhden kerran. Tukikohdat ovat usein selkeästi erotettuja alueita areenalla, esimerkiksi torneja joihin on pääsy ramppien kautta. Tukikohdan tuhoaminen tapahtuu ampumalla aktiivista tukikohtasensoria kolme kertaa, jonka jälkeen tukikohta on deaktivoitu 30 sekunniksi. Tukikohtien tuhoaminen on kannattavaa, sillä yhdestä onnistuneesta tuhoamisesta saa 3001 pistettä nettona, mikä vastaa yli viittatoista rintaosumaa. Kilpapelisäännöt kannustavat myös tukikohdan puolustamiseen, sillä hyökkääjä saa jokaisesta tukikohtasensoriin ammutusta laukauksesta 500 miinuspistettä, kunnes kolmannen, tukikohdan tuhoavan laukauksen jälkeen tilille kilahtaa 4501 pistettä (eli nettosaalis em.

3001 pistettä). Mikäli hyökkäävä pelaaja ampuu kahdesti tukikohtaan, minkä jälkeen hänet keskeytetään (*denial shot*), saa hän palkinnoksi epäonnistuneesta yrityksestä 1000 miinuspistettä ja keskeytyksen tehnyt pelaaja saa 200 pisteen bonuksen riippumatta osumapaikasta. Yhden pelin aikana pelaaja saatetaan keskeyttää tuhoamispuuhiissa useamman kerran, jonka seurauksena pelaajan keräämät osumapisteteet muista pelaajista valuvat hukkaan. Kuriositeettina todettakoon, että yksi "ylimääräinen" piste tukikohdan tuhoamisesta toimii helppona tarkistuksena siihen, että tuhosiko pelaaja yhden vaiko molempien vastustajien tukikohdat. Mikäli pelaajan pistesaalis päättyy lukuihin nolla tai viisi (esim. 3200 tai 5525) niin pelaaja ei onnistunut tuhoamaan kumpaakaan vastustajan tukikohtaa. Vastaavasti loppunumerot yksi tai kuusi kertovat yhdestä onnistuneesta tuhoamisesta, kun taas kaksi tai seitsemän kertovat, että pelaaja on tuhonnut molemmat tukikohdat. Tämä pisteformaatti helpottaa myös pistemonitorista peliä seuraavia, sillä näin he pystyvät helposti päättelemään, ketkä ovat tuhonnut tukikohtia (käytettävyyden kannalta sanottakoon, että helpompiakin ratkaisuja toivoisi olevan).

Toisin kuin muita pelimuotoja, ZWCT-turnauksen Team-kilpailua pelattiin useamman päivän ajan. Koska turnauksessa oli mukana 12 joukkuetta ja kolme joukkuetta pelaa kerrallaan yhdessä erässä, kattavan ja edes jokseenkin tasapuolisen pelikaavion läpipelaamisessa kuluu aikaa. Pelkkiä alkueriä pelattiin neljä päivää, minkä jälkeen pelattiin kaksinkertaiset sijoitusottelut, joiden perusteella joukkueet sijoitettiin järjestykseen. Näiden pelien jälkeen kolme parasta joukkuetta pelasivat finaalin, jossa pelattiin kolme erää. Koska areena on epäsymmetrinen, jokainen joukkue pelasi vuorollaan kullakin värillä ja tukikohdalla. Team-kilpailun voittajaksi selviytyi yhdysvaltalainen "The Legends" hopeatilan jäädessä suomalaiselle "Finland 1" joukkueelle. Pronssin nappasi niin ikään suomalainen "Finland 4" joukkue.

TEAM ELIMINATOR

Team Eliminator -pelimuoto eroaa tavallisesta Team-pelimuodosta siten, että jokaisella pelaajalla on tietty määrä elämiä. Mikäli pelaaja saa deaktivoivan osu-man, hän menettää yhden elämän. Mikäli pelaaja menettää kaikki elämänsä,

hänet on eliminoitu ja hän joutuu poistumaan areenalta. Team Eliminator -peliä pelataan aikarajaan tai mikäli yksi joukkue eliminoi kaikki muut kentältä pois aikarajan puitteissa. Tukikohdat ja latausasemat eivät ole käytössä tässä pelimuodossa, ja osa areenasta saatetaan sulkea käytöstä pelitasapainon parantamiseksi. Team-pelissä joukkueet aloittavat yleensä tukikohdistaan, mutta Team Eliminator -pelissä joukkueet saavat yleensä valita aloituspaikan kentältä vapaasti.

Yleisesti Team Eliminator -peliä pidetään strategisesti haastavampana kuin Team-peliä, sillä pelaaminen on varovaisempaa ja aloituspaikan valitseminen on erittäin tärkeää. Liian hyökkäävä peli kostautuu, erityisesti mikäli yksi joukkue on päättänyt odotella taustalla kahden muun keskittyessä toisiinsa. Toisaalta liian puolustava peli ei myöskään ole aina toimiva ratkaisu, sillä puolustamalla ei useinkaan saa pisteitä, ja mikäli aika loppuu kesken, jompi kumpi keskenään taistelleista joukkueista voittaa kerättyjen pisteiden ansiosta. Paras lopputulos joukkueen kannalta on, mikäli pystytään eliminoimaan kaikki muut pelaajat kentältä, sillä tällöin saa yleensä turnauksesta riippuen bonuspisteitä ykkössijan lisäksi.

ZWCT-turnauksessa Team Eliminator pelattiin niin ikään viiden hengen joukkueilla ja 12 minuutin aikarajalla. Toisin kuin muissa pelimuodoissa, Team Eliminatorissa pelattiin vain alkusarjat, joiden jälkeen finaali neljän parhaan kesken. Finaalissa kentällä oli yhtä aikaa neljä joukkuetta, ja finaaliä pelattiin kolme kappaletta. Voittajaksi selviytyi amerikkalainen "The Legends" ja kakkoiseksi "Finland 1" Suomesta. Kolmanneksi sijoittui suomalainen "Tapsa" ja neljäs tila meni australialaiselle "AUS Boom" joukkueelle. Viimeisessä finaaliärsä nähtiin niin sanottu "sweep" kun amerikkalaiset eliminoivat kaikki muut joukkueet kentältä ulos.

LORD OF THE RING

Lord of the Ring (LOR) -pelimuotoa pidetään eräänlaisena näytöslajina, sillä LOR pelataan tyypillisesti valaistussa tilassa varsinaisen pelikentän ulkopuolella, esimerkiksi pelihallin aulassa. LOR:ssa kolme pelaajaa kisaa keskenään 3x3 metriä kokoisella alueella pelaajan ollessa kolme minuuttia. Pelin voittaa se, joka

on saanut vähiten osumia sensoreihinsa eli pelaajan tavoitteena on siis muiden pelimuotojen tavoin deaktivoida muut pelaajat mahdollisimman monta kertaa kolmen minuutin aikana. LOR-pelimuotoon kuuluvat erilaiset nopeat väistöliikkeet, hämäykset sekä erilaiset aseotteet, joiden avulla pyritään välttämään osumia samalla kuin pyritään osumaan toisiin pelaajiin. Mikäli pelaaja tekee rikkeen, esimerkiksi suojaa käsivarrellaan sensoreita tai astuu pelialueen ulkopuolelle, hän saa "tikin" joka vastaa kolmea osumaa. Pelimuoto on alunperin keksitty Yhdysvalloissa ja se simuloi periaatteessa areenalla tapahtuvaa lähitaistelutilannetta.

ZWCT-turnauksessa LOR-pelimuodolle pyhitettiin kokonaan oma päivänsä, jonka aikana ei pelattu Team-pelejä lainkaan. Lähes kaikki paikalla olleet pelaajat osallistuivat LOR:iin, ja jokainen pääsi pelaamaan useamman pelin. Alkukierrosten jälkeen parhaimmat pelaajat saatiin järjestykseen, jonka jälkeen pelattiin pudotuspelejä siten, että yhdestä pelistä kaksi parasta pääsivät jatkoon ja viimeiseksi jäänyt putosi pois. Kolmanneksi pelaajaksi seuraavaan peliin tuli alkusijoi-



KUVA 4. Lord of the Ring on kolmen pelaajan lähitaistelua.
(Kuvalinkki: <http://www.laserdome.tk>)

tuksissa pykälän korkeammalla oleva pelaaja. Tätä formaattia jatkettiin, kunnes päästiin alkusijoituksissa parhaimpaan pelaajaan asti, joka oli lunastanut itselleen paikan finaaliin jo alkukarsinnassa. Finaalissa pelattiin kolme erää kaikkien finalistien ollessa amerikkalaisia. Voittajaksi kruunattiin ”Snoopy”, kakkoseksi ”DoT” ja kolmanneksi ”Sevron”.

Osallistuva havainnointi ja pelaajien haastattelut

Olen itse kilpaillut Zone-järjestelmällä vuodesta 2000 lähtien ja osallistunut useisiin turnauksiin sekä Suomessa että ulkomailla. Koin ZWCT-turnauksen olevan hyvä tilaisuus haastatella pelaajia eri puolilta maailmaa ja kerätä aineistoa laserpelaamisesta pelitutkimusartikkelia varten.

Kilpailujen aikana haastattelin 20 pelaajaa strukturoidun haastattelumenetelmän mukaisesti. Haastateltavia pelaajia oli seitsemästä eri joukkueesta ja neljästi eri maasta siten, että jokaisesta maasta haastattelin viittä kokenutta pelaajaa. Haastattelut suoritettiin kisapäivien aikana pelihallin tuntumassa, kun pelaajilla oli taukoa peleistä. Pelaajasta riippuen haastattelut kestivät noin 13–50 minuuttia. Osa pelaajista vastasi kysymyksiin hyvin lyhyesti ja täsmällisesti, kun taas osa avasi vastauksiin huomattavasti enemmän, jolloin saatoin kysellä tarkentavia kysymyksiä strukturoidun haastattelurungon ulkopuolelta.

Olen pyrkinyt pitämään osallistuvan havainnoinnin osuuden tässä katsauksessa pienenä, keskittyen haastateltavien pelaajien kokemuksiin. Olen kuitenkin muutamaa havaintoihin lisännyt omia kommentteja kokemusteni pohjalta, mikäli olen kokenut sen tarpeelliseksi.

AKTIIVIPELAAJIEN PROFIILEITA

Kaikki haastateltavat olivat miehiä, iältään 19–32 vuotiaita, keski-ikä ollessa noin 27 vuotta. Pelaajien pelikokemus oli varsin kattava spektri, sillä muutama pelaaja oli kilpaillut turnauksen aikana vasta pari vuotta aktiivisesti, kun taas suuri osa oli ollut mukana kilpapelamisessa jo 90-luvulta asti. Turnauksiapelaajille oli kertynyt vajaasta kymmenestä useisiin kymmeniin, ja kaikista haastateltavista amerikkalaiset olivat kilpailleet pisimpään sekä määrällisesti että ajallisesti.

Pelaaminen koettiin ennen kaikkea hauskaksi toiminnaksi, jossa pääsee tapaamaan muita ihmisiä ja kilpailemaan taitoa vaativassa pelissä. Sosiaalinen kanssakäynti ja kilpailu olivatkin tärkeimpiä asioita pelaajille laserpelissä. Mielenkiintoisena seikkana amerikkalaiset pelaajat nostivat useimmin kilpailun sosiaalisuuden edelle, toisin kuin muiden maiden edustajat. Laserpeli oli yhdelle haastateltavalle eritoten kuntoilumuoto, mutta muut eivät varsinaisesti pelanneet kuntoillakseen, vaan sosiaaliset tai kilpailullisuus syyt olivat tärkeämpiä. Näyttämisen halu tai oman egon esille tuonti oli harvalla pelaajalla prioriteettina, tosin muutamat amerikkalaiset nostivat sen kuntoilun edelle.

Pelin asetusten suhteen nähtiin mielenkiintoisia eroja lähinnä australialaisten ja muun maalaisten pelaajien kanssa. Australiassa pelataan yleisesti tulinopeudella kaksi laukausta sekunnissa kun taas muissa maissa suositaan hitaampaa yksi laukaus sekunnissa tulinopeutta. Tämä pieneltä yksityiskohdalta näyttävä seikka muuttaa peliä erityisesti lähitaistelun kannalta, sillä väistäminen ja koko lähitaistelutaktiikka muuttuvat olennaisesti. Tulinopeus yksi laukaus sekunnissa mahdollistaa taktiikan, jossa pelaaja väistää ensin vastustajanlaukauksen, minkä jälkeen ampuu omansa. Väistämien tapahtuu käytännössä siten, että pelaaja esimerkiksi taivuttaa vartaloaan niin, että vastustajan kohteena ollut sensori kääntyy tarpeeksi, jolloin asean lähettämä infrapunakeila ei osu siihen. Nopeammalla tulinopeudella pelattaessa tämä ei käytännössä ole mahdollista, sillä vastustaja voi miltein välittömästi ampuu uuden laukauksen tehden väistämisestä hyvin hankalaa.

Tulinopeuden luoma pelikulttuurinen ero on kaikkein räikein amerikkalaisten ja australialaisten välillä. Amerikkalaiset suosivat paljon lähitaistelua, väistelyä, näyttäviä pyörähdyksiä, erilaisia aseotteita, tarkkaa ajoitusta ja erityisesti järjestelmän aktivointisekvenssin tuntemista. Esimerkkinä eräs amerikkalainen haastateltava työskentelee Ultrazone-pelihallissa ja hiljaisina aikoina ammuskelee yksikseen liivejä opetellen mahdollisimman tarkkaa ajoitusta. Australialaiset taas suosivat nopeatempoista joukkuepeliä, jossa joukkueen koordinointi ja strategia korostuvat yksilöllisten taitojen yläpuolelle. Suomi ja Ruotsi sijoittuvat tällä kartalla välimaastoon sillä tavoin, että ruotsalaiset ovat hieman lähempänä amerikkalaisia, koska he ovat pelanneet suomalaisia kauemmin amerikkalaisten

luomilla säännöillä. Australialaisten tapa pelata muistuttaa etäisesti suomalais-ten pelitapaa ennen San Diego 2003 -turnausta.

Laserpelaaminen saatetaan nähdä tietynlaisena väkivallan ilmentymänä aseineen ja ampumisineen. Kysyttäessä väkivallan ja laserpelaamisen välistä suhdetta yksikään haastateltava ei nähnyt näiden kahden välillä mitään yhteistä. Kilpapelaaajille laserpelaamisessa kysymys ei ole varsinaisesti "ampumisesta", "kuolemisesta" tai muusta väkivaltaan liitettävästä asiasta vaan puhtaasti urheilu- tai kilpailumuodosta, jossa kerätään pisteitä. Osa pelaajista käsittää englanninkielisen sanan "laser tag" eräänlaisena "laserhippana" tai leikkinä, jossa ei varsinaisesti käytetä asetta vaan "merkkainta" jolla pisteitä kerätään. Englanninkieliset pelaajat käyttävät aseesta Star Trek -ajan mukaista ilmaisua "phaser" eli vaiheinen tai yksinkertaisesti "laser" Zone-järjestelmän mukaisen teknisen terminologian mukaisesti. Eräs amerikkalainen piti laserpelaamista sosiaalisesti rakentavana aktiviteettina, joka on varsin hyvä vaihtoehto maailmassa, jossa on paljon huonompiakin vaihtoehtoja olemassa, esimerkiksi nuorisorikollisuuden ja huumeiden parissa.

ERILAISIA PELAAJATYYPPEJÄ

Erilaisia pelaajatyyppejä on varmasti yhtä monta kuin pelaajiakin, mutta omien kokemuksieni mukaan laserpelissä voidaan luokitella pelaajia neljään eri tyyppiin heidän pelityylinsä mukaisesti. Kutsun itse näitä tyyppejä vaeltajaksi (*roamer*), lähitaistelijaksi (*brawler*), vartijaksi (*sentinel*) ja tarkka-ampujaksi (*sniper*). Kysyin haastateltavilla miten he itse luokittelisivat itsensä näiden neljän, tai mahdollisesti jonkun muun tyyppin mukaisesti. Seuraavissa kappaleissa käsitte- len eri tyyppien erityispiirteitä ja haastateltavien pelaajien omia käsityksiä.

Vaeltaja on pelaaja, joka käyttää koko areenaa hyödykseen ja liikkuu paljon kentällä. Amerikkalaiset käyttävät tästä tyypestä nimitystä "point hustler" tarkoittaen pelaajaa joka liikkuu paljon paikasta toiseen ja "kerää" pisteitä matkan varrelta yrittäen ampua mahdollisimman monta pelaajaa ennen kuin saaitse osuman. Vaeltajat eivät välttämättä jää kiinni kaksintaisteluihin, vaan suuntaavat aina sinne, missä on aktiivisia pelaajia, joita voidaan ampua.

Lähitaistelijat ovat vaeltajien vastakohtia. Lähitaistelijat pysyvät pääasiassa

paikoillaan tietyillä alueilla ja haastavat muita pelaajia kaksintaisteluihin. Lähitaistelijat liikkuvat vain paikasta toiseen löytääkseen pelaajia, joiden kanssa he voivat lähitaistella. Lähitaistelijan tavoitteena on löytää alueita, joissa on useampia lähitaistelijoita haastamassa toisiaan. Lähitaistelussa, kuten muissakin pelityyleissä, on tarkoituksena saavuttaa mahdollisimman paljon pisteitä mahdollisimman lyhyessä ajassa.

Vartijat ovat vaeltajien ja lähitaistelijoiden välimaastoa. Vartijat nimityksensä mukaisesti "vartioivat" jotain aluetta jonka sisällä he liikkuvat kuten vaeltajat mutta saattavat jäädä myös lähitaisteluun tarvittaessa. Tyypillinen paikka vartijalle on oman tukikohdan läheisyydessä oleva alue, jota vartija puolustaa. Vartija saattaa pelin aikana "sahata" useita kertoja useamman paikan välillä omalla alueellaan, etsien pisteitä ja välillä jääden lähitaisteluun, mikäli olosuhteet, eli saavutettavien pisteiden määrä, ovat suotuisat.

Tarkka-ampuja pyrkii löytämään hyviä paikkoja, joista näkee mahdollisimman ison osan areenaa. Tarkka-ampujat häiritsevät usein lähitaistelijoita, jotka joutuvat siirtymään muualle joutuessaan tarkka-ampujen ristituleen. Vastaavasti vaeltajat käyvät usein siivoamassa tarkka-ampujia pois rampeilta suojaten joukkueen lähitaistelijoita. Lähitaistelijat saattavat taasen puolustaa tarkka-ampujiaan haastamalla vaeltajia lähitaisteluun.

Useimmat pelaajat luokittelivat itsensä useampaan kuin yhteen tyyppiin. Suosittuja yhdistelmiä olivat vaeltaja ja vartija, taikka vartija ja lähitaistelija. Kukaan ei pitänyt itseään varsinaisesti tarkka-ampujana, mutta muutama pelaaja näki itsessään tämän tyyppin piirteitä toisinaan. Australialaiset pelaajat sijoittivat useimmin itsensä vaeltajan tyyppiin eli pelaajaan joka liikkuu areenalla paljon. Amerikkalaiset taasen painoutuivat lähitaistelijoihin yhtä pelaajaa lukuunottamatta. Ruotsalaisista kukaan ei kokenut olevansa vaeltaja, vaan kaikki pelaajat sijoittuivat vartioiden ja lähitaistelijoiden joukkoon. Suomalaiset kokivat vaeltajan ja vartijan arkkityypin olevan lähimpänä itseään.

Pelaajilla oli myös omia näkemyksiään tyypeistä, tai pikemminkin rooleista koskien joukkuepeliä. Eräs australialainen pelaaja käytti kolmijakoa hyökkääjät (*attackers*), puolustajat (*defenders*) ja keskikenttä (*floaters*). Hyökkääjät yrittävät aktiivisesti saada tuhottua vastustajien tukikohtia puolustajien puolus-

taessa omaa tukikohtaa. Keskikenttäpelaajat taas auttavat tilanteen mukaan joko hyökkääjiä tai puolustajia. Omien kokemuksieni mukaan erityisesti Suomessa ja Ruotsissa pelaajien roolit saattavat vaihtua pelin aikana useaan otteeseen riippuen siitä, ketkä ovat tuhonneet jo vastustajan tukikohdan ja ovat siten vapaita siirtymään puolustukseen. Eräs amerikkalainen pelaaja kertoi aiemmin olleensa erityisesti lähitaistelija, jonka tehtävänä oli suojella joukkueensa tarkka-ampujia. Myöhemmin hänen pelityylinsä hioutui kohti tukikohdan puolustuspelaajaa, jollaisena hän nykyään itsensä näkee. Toinen amerikkalaispelaaja koki itsensä taas liikkuvaksi hyökkääjäksi, jonka tehtävä on tyhjentää ja pitää hallussa vastustajien tukikohtaa haastamalla puolustajat kaksintaisteluihin, joka on hänen erikoisalansa.

STRATEGIAA JA TAKTIikkaa

Haastatteluissa käytiin kattavasti läpi pelaajien näkökulmia pelin strategiaan ja taktiikkaan. Strategialla tarkoitetaan joko yksittäisen pelaajan tai kokonaisen joukkueen suunnitelmaa pelin voittamiseksi, kun taas taktiikalla tarkoitetaan yksittäisen pelaajan yksittäisissä pelitapahtumissa tekemiä ratkaisuja.

Eri pelimuotojen strategioista keskusteltiin lyhyesti. Suurin osa pelaajista koki, että heillä on valmis strategia päässään ennen pelin alkua. Solo-pelimuodossa suosittuja strategioita olivat aktiivinen vaeltaminen areenalla toiminnan keskellä. Tälläin pelaajalla täytyy olla luotto tuntemukseensa areenasta, ja siihen, että hän pystyy ennakoimaan ja reagoimaan yllättäviin tilanteisiin muita nopeammin. Toinen suosittu strategia oli pysyä niissä paikoissa, joissa oli paljon toimintaa ja keskittyä lähitaisteluun. Lähitaistelussa on mukana yleensä kaksi tai useampi pelaajaa, joista yleensä yksi on aktiivinen ja muut deaktivoituja. Deaktivoitujen pelaajat eivät poistu tilanteesta, vaan yrittävät herätessään kääntää tilanteen edukseen. Lähitaistelussa tärkeimmäksi taidoksi koettiin käytettävän järjestelmän tuntemus erityisesti aktivointisekvenssin, eli käytännössä ajoituksen osalta. Hyvät pelaajat pystyvät pitämään deaktiivisia pelaajia alhaalla niin, etteivät he pääse juuri koskaan koettamaan ampumaan takaisin. Mielenkiintoisesti Solo-pelimuodon kaksi parasta pelaajaa edustivat juuri näitä kahta strategiaa, sillä pelimuodon voittaja "Assassin" keskittyi

ainoastaan yhdessä paikassa pysyttelyyn ja lähitaisteluun, kun taas toiseksi tullut "Plaag" haki pisteitä aktiivisesti liikkumalla areenalla jatkuvasti. Yleisesti tärkeäksi koettiin, että pelaajalla on koko ajan pisteitä, eli muita pelaajia, saatavilla eikä hän joudu missään vaiheessa kokemaan ns. hiljaista hetkeä (*downtime*), jolloin hän joutuu aktiivisena pelaajana etsimään muita aktiivisia pelaajia.

Team-pelimuodossa erilaisia strategioita oli useita. Yleisin strategia oli ns. kierrätys, eli osa pelaajista puolustaa tukikohtaa jatkuvasti ja osa hyökkää. Kun hyökkääjät ovat saaneet kaikki tukikohdat tuhattua, he tulevat puolustajiksi ja puolustajat siirtyvät hyökkäämään. Tämän lisäksi erityisesti suomalaiset käyttävät myös hyvin aggressiivista strategiaa, jossa kaikki joukkueen pelaajat hyökkäävät heti alusta lähtien ja oman tukikohdan puolustaminen "ulkoistetaan" vastustajille, jotka kamppailevat keskenään tukikohdan hallussapidosta. Valittuun strategiaan vaikuttavat luonnollisesti myös pelissä olevat joukkueet, ja tilanteesta riippuen keskittyminen oletetusti vahvemman tai heikomman joukkueen kiusaamiseen koettiin hyödylliseksi. Erityisesti australialaiset pelaajat korostivat erilaisten puolustuslinjojen ja ohjatun toiminnan merkitystä. Muiden maiden pelaajat eivät korostaneet ennalta sovittuja pelikuvioita niinkään, mutta käytössä oli muun muassa koodisanoja, joita huudetaan kesken pelin ja joiden ansiosta kaikki joukkueen pelaajat tietävät, että kumman vastustajan tukikohdaan on tarvetta luoda painetta. Kommunikaatio sekä pelissä että pelin ulkopuolella ennen tai jälkeen pelin koettiin erittäin tärkeäksi, sillä ilman toimivaa kommunikaatiota taidollisesti hyvä joukkue ei tule pärjäämään.

Team Eliminator -pelimuodossa strategian merkitystä korostettiin, mutta mitään selkeitä nyrkkisääntöjä pelin voittamiseen ei ollut, sillä kaikki riippuu siitä millä tavalla joukkueet kentälle sijoittuvat. Toisinaan joukkueet sijoittuvat erilleen toisistaan, jolloin peli pysähtyy helposti junnaavaksi suojien takaa ammuskeluksi ja toiveeksi siitä, että oma joukkue saa ase- ja olkapääosumista enemmän pisteitä kuin muut joukkueet. Joskus käy myös niin, että kaksi joukkuetta syystä tai toisesta päätyy samalle alueelle aloituksessa, jolloin alkaa raivoisa lähitaistelu, jota yleensä säestää kolmannen joukkueen tulitus suojien takaa kauempaa. Pelaajien taitotasot ratkaisevat myös paljon, ja mikäli joukkue kokee olevansa kokonaisuudessaan huomattavasti parempi lähitaistelussa kuin muut joukkueet, saattavat

he pyrkiä jo aloituksessa lähitaisteluun toisten kanssa luottaen siihen, että pystyvät eliminoimaan muut pelaajat, ennen kuin omat elämät tai aika loppuvat kesken.

Pelaajat eivät kokeneet kolmen joukkueen pelin muodostavan ns. *kingmaker*-ongelmaa, jossa selvästi häviöllä oleva joukkue pystyisi päättämään pelin lopputuloksen auttamalla toista joukkuetta kolmatta vastaan. Pelaajat kertoivat esimerkkejä, joissa pelin heikoin joukkue on päättänyt yrittää auttaa toista joukkuetta ja tilanne on päättynyt kolmannen murskavoittoon, koska heille on ollut enemmän ammuttavaa, koska kaksi liittoutunutta joukkuetta eivät ole ampuneet toisiaan. Epävirallisista liittoutumisista oli jokainen kuullut, mutta niiden merkitystä pidettiin vähäisenä, ja virallisesti liittoutuminen on säännöissä kielletty.

Yksittäisissä pelitapahtumissa käytettyjä pelaajan taktiikoita käytiin läpi kahden esimerkiskenaarion avulla. Ensimmäisessä skenaariossa kysyttiin pelaajan toimia, kun hän aktiivisena pelaajana kohtaa deaktivoidun pelaajan. Vaihtoehtoisia toimintamalleja olivat 1) lähitaisteluun jääminen, 2) siirtyminen muualle tai 3) joukkueoverin apuun kutsuminen. Toisessa skenaariossa kysyttiin pelaajan taktiikkaa hänen ollessaan deaktivoitunut mutta kiinni lähitaistelussa. Tässä tapauksessa vaihtoehtoisia toimintamalleja heräämisen jälkeen olivat 1) väistäminen, jonka jälkeen ampuminen, 2) yhtäaikainen väistö ja ampuminen tai 3) luottaminen tarkkaan ajoitukseen ampumisessa eikä niinkään väistämiseen.

Ensimmäisen skenaarion suhteen suurin osa pelaajista valitsi joko lähitaisteluun jäämisen tai liikkumisen paikkaan, esimerkiksi suojan taakse, josta heräävän pelaajan saisi mahdollisimman helposti uudelleen deaktivoitua. Lähitaisteluun jäämistä perusteltiin yleisesti sillä, että kaksintaistelussa deaktivoitu, eli heräävä pelaaja, on aina altavastaaajana ja aktiivisella pelaajalla on etulyöntiasema ajoituksen suhteen. Osa pelaajista, erityisesti he jotka kokivat pelityylinsä vaeltajaksi, kertoivat mielummin liikkuvansa tilanteesta eteenpäin etsimään uusia pisteitä. Juuri kukaan ei kokenut ensisijaisesti tarvitsevansa joukkueoverin apua, ellei vastustajana ollut erityisen taitava lähitaistelija.

Toisessa skenaariossa suosituimpia vaihtoehtoja olivat kaksi ensimmäistä. Erityisesti amerikkalaiset pelaajat korostivat sekä väistämisen että ajoittamisen

tärkeyttä, mutta kertoivat myös, että pelaajan taktiikka näissä tilanteissa riippuu paljolti siitä, millä Zone-järjestelmän versiolla pelataan. Muutamat pelaajat kokivat itsensä kankeiksi, eivätkä välittäneet väistämisestä niinkään vaan panostivat erityisesti oman laukauksen ajoittamiseen. Herätessään jotkut pelaajat yrittävät myös "houkutella" aktiivista pelaajaa ampumaan laukauksensa ennenaikaisesti, esimerkiksi hämäysväistöllä ennen heräämistään. Tilanteessa saatetaan käyttää myös psykologisen sodankäynnin keinoja, esimerkiksi luomalla stressiä kutsuamalla muita pelaajia paikalle tai painostamalla pelaajaa muuten verbaalisesti. Liivien merkkiänten tahallinen peittäminen huutamalla on kuitenkin kielletty. Myös 30 sekunnin terminaation saaneet pelaajat saattavat yrittää huijata vastustajia lähitaisteluun, joka ei välttämättä koskaan ala, koska aktiivinen vastustaja jossain vaiheessa tajuaakin pelaajan olevan terminoitu eikä deaktivoitu, jolloin aktiivinen vastustaja menettää vain arvokasta aikaa odottaessaan turhaan lähitaistelun aloittamista.

HENKINEN TAISTO

Psykologinen sodankäynti jakoi pelaajien mielipiteitä, mutta erityisesti amerikkalaiset pelaajat korostivat sen tärkeyttä ja merkitystä pelissä. Muiden maiden pelaajat kokivat sen joko positiiviseksi ilmiöksi, neutraaliksi tai toivoivat sen kielämistä kokonaan sääntöjen puitteissa. Esimerkki psykologisesta sodankäynnistä on vastustajalle kuittailu (*smack talk*) huonoista suorituksista, esimerkiksi tappiosta kaksintaistelussa tarkoituksenaan murentaa vastustajan henkinen kantti. Kuittailu jatkuu yleensä areenan ulkopuolelle, jossa alkaa omanlainen pelinsä siinä, kuka osaa verbaalisesti naruttaa toistaan paremmin. Pelaajat myönsivät, että toisinaan hyvän maun rajoja koetellaan ja ketään ei saisi solvata niin, että pelaaja kokisi itsensä loukatuksi. Näin kuitenkin joskus tapahtuu, ja toisinaan peleissä tunteet kuumenevat. Pelaajat jotka suhtautuvat asiaan neutraalisti, kertoivat että heidän mielestään verbaalista taistoa on hauska seurata areenalla ja sen ulkopuolella, mutta he eivät itse halua ottaa siihen osaa syystä tai toisesta. Erityisesti osa australialaisista pelaajista kokivat psykologisen sodankäynnin negatiiviseksi ilmiöksi ja korostivat mielummin rehtiä ilmapiiriä, jossa ketään ei solvattaisi tai pilkattaisi millään tasolla. Heidän mukaansa toisille pelaajille jatkuva kuittailu

ei kuulu pelin henkeen ja se pitäisi kieltää kokonaan. Omiin kokemuksiini nojaten kaikissa pelaamissani turnauksissa toistein pelaajien suoranainen riennaaminen tai esimerkiksi areenalla kiroilu on ollut kielletty terminaation tai ulosajon uhalla.

Psykologista sodankäyntiä likaisemmaksi tempuksi pelaajat nostivat tarkoituksellisen suojaamisen, jonka tarkoituksena on peittää mahdollisimman kattavasti omia sensoreita esimerkiksi käsivarsilla, jotta muut pelaajat eivät pysty deaktivoimaan suojaavaa pelaajaa. Kaikki haastateltavat paheksuivat syvästi tätä toimintaa, eikä kukaan myöntänyt harjoittavansa sitä, ainakaan tahallaan. Monet pelaajat totesivat kuitenkin, että toisinaan pelaajat saattavat vahingossa suojata nopeissa ja vaihtuvissa pelitilanteissa. Joitain pelaajia pidettiin epäilyttävinä, koska heidän peliasentonsa vuoksi kädet ovat usein rintasensorien edessä ja tämä aiheuttaa usein turhautumista muissa pelaajissa.

Koska pelaajayhteisöt ovat yleensä pieniä, jossa vastustajat tunnetaan hyvin, jotkut pelaajat käyttivät tätä tuntemusta häikäilemättä hyväkseen. Esimerkiksi pelaaja saattaa tarkoituksella ärsyttää helposti kanttinsa menettävää vastustajaa saadakseen yliotteen. Tällainen ärsyke voi olla verbaalinen tai esimerkiksi selkeä sääntöriike areenalla (yleensä suojaaminen) mikäli tuomari ei ole juuri paikalla näkemässä tilannetta. Tällainen toiminta on kuitenkin harvinaisempaa, ja pienissä piireissä huono maine leviää nopeasti.

Yleisesti ottaen hyvää henkistä kanttia pidettiin tärkeänä ominaisuutena, jota ei liitetty vain laserpelaamiseen vaan mihin tahansa kilpaurheilumuotoon. Erityisesti amerikkalaiset pelaajat korostivat psykologisen sodankäynnin merkitystä jopa niin pitkälle, että kokivat sen vaikuttavan omaan suoritustasoon selkeästi. Eräs pelaaja kertoi, että hän on voittanut turnauksia vain siksi, että on pystynyt psyykkaamaan itsensä ja puhumaan itsensä voittoon paremmin kuin muut. Hän koki, ettei ollut teknisesti kehittynyt pelaajana lainkaan, mutta henkisen kanttinsa ansiosta pystyi voittamaan useamman turnauksen peräkkäin.

Yhteenvetoa

Tässä katsauksessa on esitelty Zone-laserpelaamista erityisesti kilpapelamisen näkökulmasta. Laserpelaamisen historiaosuuden jälkeen esiteltiin pelaamisen perusteita ja paneuduttiin ZWCT 2009 -MM-turnaukseen ja sen pelimuotoihin, jotka ovat varsin yleisiä muissakin turnauksissa. Turnauksessa tehtyjen pelaaja-haastatteluissa esiteltiin pelaajien profiileita lyhyesti sekä heidän mielipiteitään pelistä. Haastatteluaineiston pohjalta käsiteltiin pelaajatyyppejä, strategiaa, taktiikkaa ja psykologista sodankäyntiä sekä henkistä puolta. Osallistuvan havainnoinnin ja omien kokemuksien pohjalta olen kommentoinut muutamia haastatteluista saatuja havaintoja.

Haastatteluissa keskusteltiin tarkemmin pelin strategiasta ja taktiikasta, pelikulttuurien välisistä eroista, hyvien pelaajien ominaisuuksista ja esimerkiksi katsojakokemuksen parantamisesta, mutta kaikkia näitä asioita ei tässä katsauksessa ollut mahdollista käydä läpi. Tulevaisuudessa näitä asioita tullaan käsittelemään tarkemmin toisella foorumilla, mahdollisesti pelitutkimukseen keskittyvässä konferenssiartikkelissa tai tieteellisessä kausijulkaisussa. Kilpalaserpelaamisen ominaispiirteeksi voidaan mieltää monipuolisuus, sillä pelimuotoja on useita erilaisia yksilö- ja parikilpailuista joukkuekilpailuihin. Näiden lisäksi LOR-pelimuoto toimii näytöslajina yleisölle, jossa pelaajat pääsevät esittelemään pelitaitojaan kolmen pelaajan lähitaistelussa. Myös joukkuepelin erikoisuutena voidaan pitää kolmen joukkueen yhtäaikaista pelaamista epäsymmetrisellä areenalla, joka eroaa konseptiltään perinteisestä kahden joukkueen kamppailusta, joka on tyypillinen asetelma esimerkiksi palloilulajeissa. Pelimuotojen monimuotoisuuden lisäksi pelaajilla on hyvin erilaisia pelityylejä. Toiset suosivat erittäin liikkuvaa, vauhdikasta peliä, kun taas toiset liikkuvat vähemmän ja keskittyvät haastamaan muita pelaajia lähitaisteluun. Tämän vuoksi kilpalaserpelaaminen sopii hyvin monenlaisille ihmisille, sillä pelaaminen ei välttämättä vaadi hyvää fyysistä kuntoa, vaikka siitä on toki hyötyä. Hyvällä pelijärjestelmän tuntemuksella on mahdollista päästä pitkälle, sillä lähitaistelu perustuu hyvin pitkälti ajoittamiseen, eli peliliivien aktiivointisekvenssin tuntemiseen.

Haastatteluissa keskusteltiin tarkemmin pelin strategiasta ja taktiikasta,

pelikulttuurien välisistä eroista, Zone-pelijärjestelmien eroista, hyvien pelaajien ominaisuuksista ja esimerkiksi katsojakokemuksen parantamisesta, mutta kaikkia näitä asioita ei tässä katsauksessa ollut mahdollista käydä läpi. Tulevaisuudessa näitä asioita tullaan käsittelemään tarkemmin toisella foorumilla, mahdollisesti pelitutkimukseen keskittyvässä konferenssiartikkelissa tai joulunpäivän julkaisussa.

Lähteet

LINKIT

<http://zoneelite.com/>
Kansainvälinen laserpeliforum

www.megazone.fi
Suomen Megazonen kotisivut

<http://www.megazone.fi/forum/>
Suomalainen laserpeliforum

LIITE: HAASTATTELUKYSYMYKSET

Haastattelut nauhoitettiin matkapuhelimen nauhurilla. Materiaali on allekirjoittaneen hallussa.

1. What is your name, alias, age and where are you from and what is your home site?
2. How much you play video games in week (hours approximately)?
3. Do you have other hobbies and how much time you spend on them during a week?
4. How long have you played competitive laser tag? In how many tournaments have you participated in (approximately)?
5. Why do you play laser tag? What makes laser tag fun?
6. What type of a laser tag player are you?
 - a. Roamer, moving a lot in the maze, not staying in one place
 - b. Brawler, brawling against opponents in a certain place
 - c. Sentinel, occupying a certain location, operating at that space
 - d. Sniper, sniping at vantage points at longer range
7. What attributes make a good roamer/brawler/sentinel/sniper?
8. What is the role of in-game communication? What kind of things you say during game play?
9. What is the role of off-game communication? What do speak with others while not playing in the arena?
10. How do you relate to smack talk?

11. What would you consider foul or grief-play in laser tag? Give typical examples.

12. How often do you cheat in laser tag? (i.e. break the rules for your advantage)

13. What is your favorite game mode? Solo, doubles, team, team eliminator or LOR? What game mode is the most appreciated and what is the least?

14. What is your favorite laser tag system? What makes it your favorite?

15. Are there usually significant differences with the pack performances in laser tag tournaments? What kind of differences?

16. What kind of game play do you prefer?

a. 1 shot or 2 shots per second?

b. Covering allowed or not?

c. Reloads on or off?

d. Hectic, fast or temperate game play pace in overall?

17. Do you see game play culture differences between the countries (USA, Sweden, Finland and Australia) What kind of differences are apparent?

18. You end up in a stand-off situation with a deactivated player. Sort the different strategies based on your preference.

a. Fight, and take the duel (solo, team)

b. Flight, leave the area (solo, team)

c. Call for a friend to assist you (team)

19. When you are deactivated, what is your strategy in a duel?

a. I dodge first, shoot then

t b. I try to dodge and shoot simultaneously with proper timing

c. I just try to time my shot, not dodge or move as much

20. Do you have a strategy or tactic in mind when you enter the arena to play?

21. Can you give typical examples of strategies and tactics for...

a. Solo play

b. Team play

c. Team eliminator

22. Do you think that kingmaker problem is apparent in laser tag when playing with three teams? (kingmaker problem means that one team, usually the worst or the losing party, is able to pick and assist one of the two competing parties) Is this more apparent in one game mode than in the other?

23. What are the attributes for a good laser tag maze?

24. What do you usually do when you are on downtime and not playing?

25. How is spectating handled? Could it be improved? How?

26. Sort the following in order from most important to least important...

a. Laser tag is social and I like to have fun with friends

b. Laser tag is competitive sport and I like to be the best

c. Laser tag is performative and I like to show-off and brag

d. Laser tag is exercise and I like to sweat it out

27. Do you see any correlation with laser tag and violence?

KATSAUS

Kitarasankarin hyperinstrumentti

JUSSI VÄISÄNEN

jussi.vaisanen@oulu.fi

Tiivistelmä

Tarkastelen artikkelissani musiikin ja pelien suhdetta hyperinstrumenttien sekä suosittuun *Guitar Hero*-pelin yhteisen historian kautta. Käsittelen, mitä uudenlaisten digitaalisten musiikki-instrumenttien tutkimuksella voi olla annettavaa musiikkipelien tutkimukselle. Minkälainen kehityskulku on johtanut ammattimuusikolle toteutetusta uutta teknologiaa hyödyntävästä vaikeasta soittimesta kaupalliseen menestyspeliin, jota jokainen osaa soittaa? Minkälaiset pelit ja ilmiöt edeltävät lopullista kaupallista menestystä? *Guitar Hero* ei ollut sitä valmistaneen yrityksen ensimmäinen yritys saada menestyvää musiikkipeliä markkinoille.

Asiasanat: hyperinstrumentit, musiikkipelit, *Guitar Hero*, *Harmonix*

Abstract

This article discusses the relationship between music and games to hyperinstruments and the popular *Guitar Hero* game franchise. Possible benefits for the research of music games are discussed in light of new digital musical instruments. What kind of evolution has lead from a hard to learn musical instrument exploiting new technology for a virtuoso musician to a music game that proved to be a commercial success and easy enough to play for anybody? What kind of games and phenomena precede it? *Guitar Hero* was not its company's first attempt to make a commercially successful musical game.

Keywords: hyperinstruments, music games, *Guitar Hero*, *Harmonix*

Johdanto

Ilmestyessään vuonna 2005 *Guitar Hero* oli videopelimarkkinoilla erikoinen ilmiö eikä sen historiakaan ole aivan tavanomaisin. Harmonix, MIT:n Medialabissa toimineiden opiskelijoiden kymmenen vuotta aiemmin perustama, aluksi

vaatimattoman kokoinen tietokonepelejä valmistava yhtiö oli kehittänyt pitkään musiikkipelejä ja tuonut jopa pari erinomaiset arvostelut saanutta peliä markkinoille Sony Computer Entertainmentin avustuksella. Kumpikaan näistä peleistä ei ollut kuitenkaan kassamenestys. *Amplitude*, joka ilmestyi 2003, oli aiemmasta

2001 ilmestyneestä *Frequencystä* paranneltu versio. Molemmissa peleissä kuljettiin aluksella pitkin tunnelia ja yritettiin osua musiikin tahdissa nuotteihin. Riittävän nuottimäärän kerääminen vapautti kappaleen seuraavan osuuden nuottien keruuta varten. Tarkoituksena oli tietenkin päästä kappaleen loppuun – riittävän nuottimäärän ohittaminen tyhjensi aluksen energiavarastot ja lopetti pelin. Peleissä oli jo kosolti *Guitar Heron* ideaa.

Guitar Herossa kuljetaan kuvitteellista kitaran otelautaa pitkin ja yritetään osua samaan tapaan nuotteihin. *Frequencyä* ja *Amplitudea* kuitenkin pelattiin tavallisella videopeliohjaimella. RedOctane-niminen yritys, joka oli erikoistunut epätavallisten peliohjaimien rakentamiseen, ehdotti Harmonixille 2005 yhteistyötä uudenlaisen, kitaraa muistuttavalla peliohjaimella pelattavan musiikkipelin toteuttamiseksi. Ehdotuksesta syntyi *Guitar Hero*. Idea ei ollut tuolloin enää uusi; Konami oli julkaissut vuonna 1999 Bemanin kehittämän *GuitarFreaks*-nimisen pelin, jossa oli paljon samoja piirteitä kuin tulevassa *Guitar Herossa*, mukaan lukien hieman samanlainen kitaran muotoinen ohjain (Blaine 2005). *GuitarFreaks* ei ollut vielä kuitenkaan valloittanut länttä vaan oli suosittu lähinnä Japanissa. Erikoisuutena pelissä oli mahdollisuus linkittää peli muiden Bemanin kehittämien musiikkipelien, *DrumManian* ja *Keyboardmanian* kanssa jolloin samassa sessiossa voitiin soittaa useampaa instrumenttia – jopa viisi pelaajaa pystyi pelaamaan peliä yhtä aikaa.

RedOctane ja Harmonix toimivat oikeaan aikaan ja oikealla reseptillä (Wixon 2007). *Guitar Hero* -sarjan yksittäisiä pelejä on myyty yhteensä yli 23 miljoonaa kappaletta. (Gaudiosi 2008) Pelisarjan suosiota verrattuna aiempiin Harmonixin peleihin on edesauttanut musiikki, jonka tahtiin peleissä pelataan. *Frequencyssä* ja *Amplitudessa* korostui marginaalisempi elektroninen tanssimusiikki, kun taas *Guitar Herossa* soitetaan suurelle yleisölle tutumman tyylistä rokkia. Tästä seuraa oletettavasti se, että *Guitar Hero* on helpommin lähestyttävä suuremmalle joukolle ihmisiä. *Guitar Heroa* on mukava pelata ystävien kanssa perjantai-iltana. Peliin vielä tutustumattomat ymmärtävät aika nopeasti mistä on kyse – kappaleet ovat tuttuja, ja pelin yksinkertaistettu versio kitaran soittamisesta on helppo oppia.

Ensimmäisessä pelin versiossa pelattiin hyvälaatuisilla cover-äänitteillä tu-

tuista rokkikappaleista. Sarjan pelien muuttuessa isommaksi bisnekseksi artistit alkoivat kiinnostua enemmän alkuperäisten kappaleidensa äänitteiden antamisesta pelisarjan käyttöön suurten lisensointimaksujen toivossa. Pelisarjaan musiikkiaan lisensoinneista artisteista esimerkiksi Aerosmith on kertonut saavansa *Guitar Heroon* liittyvistä lisenssimaksuista enemmän rahaa kuin mistään yksittäisestä levystään koskaan. (Jenkins 2008.)

Guitar Hero jälkeen Harmonix jatkoi työtään kehittääkseen toimivaa konseptiaan eteenpäin. 2006 MTV Networks osti yrityksen, ja seuraavana vuonna julkaistiin *Rock Band*, joka mahdollisti kitaran lisäksi yhtä aikaa basistin, rumpalin ja laulajan osallistumisen peliin. Tämä oli luonteva kehityssaskel pelille mutta ei uusi idea. Bemanin *GuitarFreaks*-pelissä oli aiemmin jo samankaltaisia ominaisuuksia. Sen voi liittää *DrumMania*- sekä *KeyboardMania*-peleihin, jolloin useampi henkilö voi osallistua pelaamiseen yhtä aikaa (Blaine 2005).

Guitar Hero jakaa mielipiteitä monellakin tavalla. Led Zeppelinin Jimmy Page halveksuu peliä eikä pidä mahdollisena sitä, että kukaan oppisi musiikista mitään merkittävää videopelien kautta. Hän ei myöskään hyväksy Led Zeppelinin alkuperäisten kappaleiden käyttämistä *Guitar Hero* kaltaisissa peleissä ("Jimmy Page says no to Guitar Hero | MusicRadar.com," 2008). Monet oikean instrumentin soittoon vihkiytymättömät puhuvat *Guitar Hero* pelaamisesta soittamisena, mikä voi vetää elitistisempien muusikoiden kasvot irvistykseseen.

Muutoksen tähän voi tuoda *Power Gig: Rise of the SixString* ("Guitar | Power Gig," 2010). Se on peli, joka yrittää viedä *Guitar Hero* konseptia uusille urille. Peli-ohjaimena käytetään oikeaa sähkökitaraa, tosin pienin muutoksin. Ohjaimen kaulan sivussa on *Guitar Hero*sta tuttuja värikoodeja, ja ohjaimen täytyy tehdä pieni säätö, jotta sitä voi oikeasti soittaa tavallisella kitaravahvistimella. Pelin esittely-videoissa vakuutetaan, että peliä pelatakseen ei tarvitse osata soittaa ollenkaan kitaraa. Peli ilmestyy lokakuussa 2010. Nähtäväksi jää, pitääkö suuri yleisö oikeaa kitaraa liian haastavana viihdyttävään pelaamiseen. *Rock Bandin* uusimpaan versioon on myös tulossa pelimoodi, jossa voidaan käyttää hieman monipuolisempaa kontrolleria nimeltään Fender Mustang Pro – siinä ei tosin ole oikeita kieliä vaan hämmästyttävä määrä painettavia nappeja otelaudassa ("Rock Band 3 Fender Mustang Pro guitar controller and MIDI-Pro adapter eyes-on -- Engadget," 2010).

Hypersellosta aivo-oopperaan

Tod Machover, nykyään MIT:n musiikin ja median professori, alkoi työskennellä 80-luvun alkupuolella uudenlaisten musiikki-instrumenttien parissa. Digitaalinen ääniteknologia oli edistynyt riittävästi, jotta Machoverin ideoimia hyperinstrumentteja oli mahdollista rakentaa. Hyperinstrumentit tarkoittavat digitaalitekniikalla paranneltuja perinteisiä instrumentteja tai kokonaan uuden teknologian rajoituksille rakennettuja uusia musiikki-instrumentteja. Tarkka määritelmä tuntuu kuitenkin riippuvan paljon siitä, keneltä termiä kysyy.

Machover pyrki aluksi täydentämään olemassa olevia soittimia digitaalitekniikan avulla klassisten soittimien virtuoosille, kuten sellisti Yo-Yo Ma:lle. Ideana oli antaa esiintyjille perinteisiä soittimia laajempia mahdollisuuksia tuottaa ääntä reaaliajassa omilla instrumenteillaan. Inspiraationa hyperinstrumenttien synnylle oli Machoverin mukaan kaksi asiaa hänen nuoruudessaan: ensimmäinen oli mestaripianisti Glenn Gouldin väite, että konserttiesiintymiset ovat menneisyyttä ja tulevaisuus studiotyöskentelyssä, jolloin soitettava teos pystyttäisiin hiomaan täydelliseksi. Toinen oli samoihin aikoihin ilmestynyt Beatlesin Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club -levy, joka kuulosti täysin uudenlaiselta ja joka oli mittavan sekä aikaa vieneen studiossa tapahtuneen prosessin tulos. Albumia oli tästä syystä mahdotonta esittää liveinä konsertissa. Machover pohti, olisiko mahdollista muuttaa nämä studiossa tapahtuneet prosessit reaaliaikaisiksi lisäämällä virtuoosien instrumentteihin niin paljon uutta tekniikkaa, että he pystyisivät itse ohjaamaan prosesseja haluamallaan tavalla (Machover 2010). Tämä mahdollisuus rikastuttaisi yksittäisten soittimien mahdollisuuksia huomattavasti ja toisi uusia mahdollisuuksia konserttitilanteisiin. Studiotyöskentelyn ja esiintymisen raja hämärtyisi ja mahdollisesti jopa esiintymistaltiointien laatu lähentyisi studiossa tuotettujen valmiiden äänitteiden laatua.

Yo-Yo Ma:lle valmistetun hypersellon pohjana oli perinteinen instrumentti, johon lisättiin erilaisia sensoreita (Levenson 1994). Osa mittasi jousen paikkaa kielillä, osa vasemman käden sormien paikkaa sellon kaulalla. Osa mittauksista perustui kehon sähköjohtavuuteen. Jokaista neljää kieltä varten asennettiin vielä omat sensorit, jotka mittasivat niillä soitettun äänen korkeutta ja voimakkuutta.

Hypersello vaati suuren määrän digitaalitekniikkaa ympärilleen toimiakseen: useita räkillisiä syntetisaattoreita, kolme tietokonetta sekä joukon teknikoita selvittämään ongelmia, joita koko ajan kehityksen alla olevassa järjestelmässä esiintyy. Hypersello mahdollisti paitsi sellon oman äänen muokkaamisen reaaliajassa myös uusien synteettisistä lähteistä tulevien äänien lisäämisen esitykseen rytmisten elementtien kanssa.

Hypersello oli monella tapaa vaikea. Se koetteli 90-luvun alussa saatavilla olevan teknologian rajoja. Instrumentti oli tekniikaltaan monimutkainen ja suuren laitteistomääränsä vuoksi herkkä rikkoutumaan. Se oli kaiken lisäksi mestarisel- listi Yo-Yo Malle vaikea, hänen täytyi sovittaa soittonsa juuri sopivaksi alkeellisille sensoreille ja tietokoneille sekä ylikorostaa liikkeitään saadakseen digitaalitekniikasta ulos haluamansa nyanssit. Silti toteutus oli ainutlaatuinen ja avasi uusia näkymiä tutkimukselle ja uusille hyperinstrumenttitoteutuksille. Hypersellon toteutuksesta syntyi ehkä vastareaktion sen monimutkaisuuteen ja vaikeuteen uusi idea: olisiko tavallisille ihmisille mahdollista rakentaa instrumentti, jota kuka tahansa voisi soittaa ja saada helpommin uudenlaisia ääniä tai musiikkia soimaan?

Seuraava MIT:n medialaboratorion hyperinstrumenttitoteutus oli *Sensor Chair* eli sensorituoli amerikkalaisille huumorimiehille ja taikureille Penn & Tellerille. Herrat käyttivät tuolia esityksissään hyväksi. Tuoli perustui magneettikenttien mittaamiseen; se pystyi mittaamaan käsien sijainnin ja liikkeet tuolin edessä – käyttäjän tarvitsi vain liikuttaa käsiään soittaakseen ääniä ja musiikkia. Toteutus oli huomattavasti helpompi kuin hypersello, ja tämä kannusti rakentamaan lisää uusia, yksinkertaisempia instrumentteja, joita asiaan vihkiytymättömätkin pystyisivät käyttämään. Idea Sensor Chairiin tuli itse asiassa erästä hypersellon kehitysvaiheesta löytyneestä bugista. Ongelman ilmaantuessa sellistin keho alkoi johtaa sähköä ja johti kummallisiin sensorilukemiin. Virhe muutettiin hyödyksi (Machover 2010).

Brain Opera on MIT:n medialaboratorion hyperinstrumentteihin liittyvä suurtyö, jota rakennettiin vuosina 1995–1996 (Paradiso, 1999). Ideana oli tuoda tavallinen yleisö tilaan, jossa on suuri määrä hyperinstrumentteja, joita he voivat soittaa oman valintansa mukaan. Ideana oli se, että kokonaisuus on suurempi kuin osiensa summa. Tunnin välein soitettiin kokoomateos kaikesta siitä, mitä yleisö oli tunnin aikana soittanut hyperinstrumenteilla – tämä esitys tapahtui eri tilassa

ja sitä johti kolme hyperinstrumentein varustettua ammattimaisempaa muusikkoa. He valikoivat tunnin aikana syntyneestä materiaalista osat jotka kuuluivat esitykseen.

Brain Opera oli installaatio, joka kiersi ympäri maailmaa. Oli haasteellista rakentaa yleisölle hyperinstrumentteja, jotka olisivat helppokäyttöisiä eri ikäisille ja erilaisen kulttuuritausta omaaville ihmisille. Helppokäyttöisyyttä ja kestävyyttä painotettiin. Installaation koosta kertoo se, että pelkästään tilassa, jossa yleisö pääsi käyttämään hyperinstrumentteja vapaasti, oli 29 erilaista soitinta, joita ohjattiin 40 verkotetulla PC-tietokoneella. Yksittäisten soitettavien installaatioiden joukossa oli esimerkiksi ”metsä”, joka koostui 15 erilaisesta laulavasta puusta. Jokainen metsän puista oli erilainen. ”Rhythm tree” koostui kolmesta sadasta rumpupadista, joita kävijät pystyivät soittamaan käsillään. Padit rekisteröivät paitsi sen, että niitä oli lyöty, myös lyönnin voimakkuuden. ”Harmonic driving” koostui kolmesta perinteistä tietokoneille toteutettua ajopeliä matkivasta ajosimulaattorista, joissa kävijät voivat ajaa tietä pitkin autoista intuitiivisesti tutuilla ohjaimilla, ratilla ja polkimilla. Valittu tie ja objektit, joihin simulaattorin käyttäjä matkalla osui, vaikuttivat musiikin kulkuun. Kuulostaako tutulta? Missä muissa peleissä kuljettiin ”tietä” pitkin ja yritettiin osua optimaalisella tavalla tiellä vastaantuleviin musiikillisiin objekteihin? Harmonixin toteuttavat musiikkipelit ovat suoraa jatkoa tälle Brain Operan osalle, *Frequency* sekä *Amplitude* hyödynsivät samaa ideaa. Idea on selvästikin hyvä, mutta voidaanko tutkimuksesta löytää syitä siihen, miksi se on saavuttanut niin valtavan kansansuosion vasta jalostuessaan *Guitar Hero*ksi?

Viime vuosina monikosketusnäyttöjen hyödyntäminen hyperinstrumenttitoteutuksissa on johtanut suureen määrään prototyyppisiä, jotka ovat olleet enemmän tai vähemmän menestyksekkäitä. Edistynein ja tunnetuin näistä lie-nee tällä hetkellä ReacTable joka on ehtinyt kaupalliseksi tuotteeksi asti – tuotetta on käyttänyt live-esityksissään esimerkiksi islantilainen artisti Björk. ReacTablen tyyppiset pöytämalliset hyperinstrumentit toimivat ideaalisena testiympäristönä kehittyneelle ihmisen ja tietokoneen välisen vuorovaikutuksen (HCI) tutkimukselle (Jordà et al. 2007). ReacTablen onnistuminen pohjautuu varmaan-kin joiltakin osin Jordan tutkimuksiin aiheesta. Jorda pohtii uusien digitaalisten

instrumenttien suunnitteluun liittyvää problematiikkaa esimerkiksi artikkelissaan *Digital Instruments and Players:Part I – Efficiency and Apprenticeship* (Jordà 2004). Hän käsittelee, minkälaisilla mitattavilla ominaisuuksilla uusien digitaalisten instrumenttien suunnittelua ja toteutusta voitaisiin parantaa ja lähestyy asiaa perinteisten instrumenttien näkökulmasta. Jordàn mukaan uusien musiikki-instrumenttien tulisi olla niin monimutkaisia, että niitä on haastavaa soittaa, kuten piano. Instrumenttien ei kuitenkaan tulisi olla niin monimutkaisia, että ne olisivat aloittelijalle liian vaikeita, kuten viulu tai useat puhallinsoittimet. Jousisoittimista ja puhaltimista aloittelija ei saa välttämättä edes minkäänlaista järkevää sointia ulos. Instrumentin ei tulisi kuitenkaan olla liian yksinkertainen, että soittaja menettäisi siihen mielenkiintonsa liian pian (Jordà 2004).

Jordalla on karrikoitu esimerkki soittimesta, jolla voidaan soittaa helposti hienoa musiikkia, mutta jonka soittaminen ei ole erityisen kiinnostavaa. Kyseessä on tavallinen CD-soitin. Laitteeseen asetettu levy saadaan kuulumaan yhtä nap-pia painamalla, mutta käyttäjällä ei ole juurikaan kontrollia esityksen suhteen. Instrumenttina CD-soitin ei ole millään tavalla haastava, vaikka sitä on helppo ”soittaa”. Jordàn mukaan suuri osa interaktiivisesta taiteesta on nykyään kuitenkin valitettavasti juuri tällaista (Jordà 2004). Jordàn esimerkkeihin erilaisista instrumenteista liittyy käsite ”learning curve”, oppimiskäyrä.

Jordà löytää oppimiskäyrästä kaksi tärkeää kohtaa. Ensimmäinen näistä on se, kun instrumentin soittaminen muuttuu palkitsevaksi, toinen taas, kun instrumentti hallitaan (Jordà 2004). Tästä näkökulmasta katsottuna *Guitar Hero* on ihanteellinen. Käyttöliittymä ei ole liian vaativa. Ohjain on intuitiivinen, koska se muistuttaa tuttua soitinta eli sähkökitaraa. Kitaran kaulasta löytyy vain viisi painiketta, joista aloittelijan täytyy itse asiassa käyttää vain neljää, jotka osuvat sopivasti neljälle sormelle otelaudalla. Oikealle kädelle on vain yksi kytkin, joka toimittaa sähkökitaran plektran asemaa sekä kahva, jota käytetään satunnaisesti ”Star power”-lisäpisteiden saamiseen. Pelin oppimiskäyrää voitaisiin kuvata loivasti nousevaksi; peli on helppo oppia. Näin päästään nopeasti oppimiskäyrän kohtaan, jossa pelin pelaaminen muuttuu palkitsevaksi. Pelistä löytyy kuitenkin useita vaikeusasteita, mikä tuo pelille haasteellisuutta ja pitää käyttäjän mielenkiinnon yllä.

Guitar Heron suosiota voidaan selittää siis sen idean ja ohjaimen intuitiivisuudella, sopivan haasteellisella oppimiskäyrällä sekä pelisarjaan otettujen kappaleiden tuttuudella. Asiaan liittyvää problematiikkaa voi lähestyä myös toisenlaisesta näkökulmasta. Veijo Hietala analysoi Oulun yliopistolla pitämällään luennolla uusia teknisiä innovaatioita ihmiskunnan fantasioiden kautta. (Hietala, 2004) Periaatteena oli, että jos jokin uusi keksintö vastaa johonkin ihmisen haaveeseen tai fantasiaan, on se suosittu. Televisio esimerkiksi toteuttaa haaveen nähdä kauas tai menneeseen aikaan. Digi-tv puolestaan ei tuo tähän haaveeseen mitään uutta, millä Hietala perusteli keksinnön osakseen saamaa nihkeää vastaanottoa. Verrattuna digi-tv:hen on kännykkä aivan eri tason innovaatio. Lennätin ja lankapuhelin vastasivat aikoinaan ihmisen tarpeeseen keskustella pitkien matkojen päähän; kännykän avulla idea jalostuu, kun ihminen voi puhua kenelle ja missä vain. Tällaisesta näkökulmasta on on helppoa ymmärtää, miksi Jimmy Page voisi hermostua *Guitar Heron* kaltaiseen peliin. *Guitar Hero* toteuttaa selvästi haaveen olla mitäpä muuta kuin kitarasankari, suuri virtuoosi lavalla. Se, että miljoonat ihmiset rämpyttävät euforiassa pieniä muovisia kitarahajaimiaan samojen sävelien ja tuntemuksien, perässä joiden vuoksi artisti on harjoitellut kymmeniä vuosia ja vuodattanut sydänvertaan voi ehkä tuntua musikaaliselta prostituutiolta.

Mitä seuraavaksi?

Rock Band Network on peliin liittyvä palvelu, joka antaa artisteille mahdollisuuden itse muokata kappaleensa muotoon, jossa niitä voi soittaa *Rock Bandissa*. Aiemmin vain Harmonix on mahdollistanut kappaleiden tuomisen peliin. Rock Band Networkista ostetuista ja ladatuista kappaleista tulee artisteille suoraan osa voitoista. Gogoyokon kaltaiset musiikkia myyvät palvelut Internetissä ovat pyrkineet samankaltaiseen ansaintamalliin, jossa aiemmin artistin ja kuluttajan väliltä löytyviä välikäsiä kuten levy-yhtiöt on poistettu. Rock Band Network vie ajatusta pidemmälle, ja sitouttaa artisteja peliin. Uusimpaan *Rock Bandiin* tullaan julkaisemaan MIDI Pro-adapteri, jolla peliin voidaan liittää

perinteisiä studiosoittimia kuten koskettimistoja tai esimerkiksi ammattimaisempi MIDI-rumpusetti. ("Rock Band 3 Fender Mustang Pro guitar controller and MIDI-Pro adapter eyes-on -- Engadget," 2010). MIDI (Musical Instrument Digital Interface) on de facto-standardi elektronisten soittimien ja studiolaitteiden yhdistämiseen nykyään ("Midi Manufacturers Association," 2010).

Olisiko seuraava looginen askel se, että Rock Bandin kaltaisiin peleihin kehitettäisiin ominaisuuksia, joilla pelaaja pystyisi soittamisen lisäksi itse luomaan uutta musiikkia? Rock Band 3 mahdollistaa yksisuuntaisen kommunikoinnin studiosoittimista itse peliin – soittimilla voidaan ohjata peliä. Jos peliin saataisiin lisättyä kaksisuuntainen tiedonsiirto studiolaitteiden kanssa, voitaisiin pelillä ohjata ulkopuolisia syntetisaattoreita ja muita äänilähteitä. Monipuolistuvat ja tavallisia instrumentteja lähestyvät musiikkipelien kontrollerit mahdollistavat tulevaisuudessa kappaleiden soittamisen nuotin tarkkuudella. Miksi ei siis myös uusien kappaleiden luomisen?

Harmonix on käyttänyt jo hyväkseen musiikkisekvensserejä eli ohjelmistoja, joilla voidaan nauhoittaa, toistaa ja editoida musiikkia. Työkaluna kappaleiden muokkaamiseksi *Rock Bandin* formaattiin Rock Band Networkissa käytetään Reaper-nimistä sekvensseriä ("REAPER| Audio Production Without Limits," 2010), johon Harmonix on rakentanut lisätoiminnallisuutta peliä varten. Sekvensserin integrointi musiikkipeliin niin, että sekvensseri pystyisi tallentamaan nelihenkilisen yhtyeen soiton MIDI- tai äänidatana, ei ole teknisesti mahdotonta toteuttaa. Esityksen pystyisi jälkeenpäin editoimaan sopivaksi ja muokkaamaan sen Rock Band Networkin formaattiin sopivaksi. Uusimman Rock Bandin myötä peliin vakavammin suhtautuvat pelaajat tulevat ostamaan ammattimaisempia MIDI-rumpusetteja ja koskettimia pelin kanssa käytettäväksi. Miksei niitä voisi hyödyntää musiikin tekemisessä ja miksei musiikin tekemisestä näin voisi tehdä peliä?

Lähteet

Blaine, Tina (2005). The convergence of alternate controllers and musical interfaces in interactive entertainment. In Proceedings of the 2005 conference on New interfaces for musical expression (27-33). Vancouver, Canada: National University of Singapore.

Gaudiosi, John (9.10.2008). Virtual battle of the bands rocks on | Reuters. Saatavissa: <http://www.reuters.com/article/idUSTRE49848820081009>. Luettu 30.8.2010,

Guitar | Power Gig. (18.8.2010). Saatavissa: <http://www.powergig.com/guitar>. Luettu 18.8.2010.

Hietala, Veijo. (12.5.2004). Elokuvan historia. Luento, Oulun yliopisto, Humanistinen tiedekunta.

Jenkins, D. (23.12.2008). Gamasutra - News - RedOctane: Aerosmith's Guitar Hero Take Bigger Than Recent Albums. Saatavissa: http://www.gamasutra.com/view/news/21651/RedOctane_Aerosmiths_Guitar_Hero_Take_Bigger_Than_Recent_Albums.php. Luettu 30.8.2010.

Jimmy Page says no to Guitar Hero | MusicRadar.com. (7.7.2008). Saatavissa: <http://www.musicradar.com/news/guitars/jimmy-page-says-no-to-guitar-hero-163618>. Luettu 18.8.2010.

Jordà, Sergi (2004). Digital instruments and players: part I—efficiency and apprenticeship (59–63).

Jordà, Sergi, Günter Geiger, Marcos Alonso & Martin Kaltenbrunner (2007). The reacTable: exploring the synergy between live music performance and tabletop tangible interfaces (139-146). Baton Rouge, Louisiana: ACM.

Levenson, Thomas (1994). Taming the hypercello. The Sciences, 34(4), 15–23.

Machover, Tod (14.1.2010). Tod Machover | Composer and Inventor, MIT Media Lab | Big Think. (14.1.2010). Saatavissa: <http://bigthink.com/todmachover>. Luettu 18.8.2010.

Midi Manufacturers Association. (6.5.2010). Saatavissa: <http://www.midi.org/>. Luettu 18.8.2010.

Paradiso, Joseph A. (1999). The brain opera technology: New instruments and gestural sensors for musical interaction and performance. Journal of New Music Research, 28(2), 130–149.

REAPER| Audio Production Without Limits. (6.6.2010). Saatavissa: <http://reaper.fm/>. Luettu 18.8.2010.

Rock Band 3 Fender Mustang Pro guitar controller and MIDI-Pro adapter eyes-on -- Engadget. (18.8.2010). Saatavissa: <http://www.engadget.com/2010/06/17/rock-band-3-fender-mustang-pro-guitar-controller-and-midi-pro-ad/>. Luettu 18.8.2010.

Wixon, Dennis (2007). Guitar Hero: the inspirational story of an "overnight" success. interactions, 14(3), 16-17.

KATSAUS

Alan Wake ja intertekstuaalisuus mediahuomion välineenä

AINO HARVOLA
atthar@utu.fi

Tiivistelmä

Pelien saama tila suomalaisessa valtamediassa on edelleen hyvin marginaalista. Kotimaisuuden avulla huomiota saanut megabudjetin Alan Wake on saavuttanut poikkeuksellisen aseman lehdistössä kaiken kansan pelinä. Peli on edistänyt aktiivisesti imagoaan elokuvaan ja tv:hen yhdistyvänä mediatekstinä samalla hakien eroa omasta pelikulttuurisesta taustastaan. Jo lähtökohtaisesti peli sijaitsee vahvassa intertekstuaalisuuden tilassa, mistä syystä myös intertekstuaalisuus on saanut huomiota pelin ohella. Intertekstuaalista tilaa ylläpitävät vahvasti pelin intertekstuaaliset viittaukset, jotka toisaalta toimivat helposti lähestyttävänä ja tunnistettavana uuden yleisön kalastajina ja toisaalta palvelevat tottuneen pelaajan tarvetta löytää pelitekstistä tuttuja viittausten tapoja. Tämä teksti tarkastelee, mitä merkitystä tällaisella intertekstuaalisuudella on markkinoinnin ja toisaalta pelikulttuuriin kohdistuvan asennemaailman ja pelejä käsittelevän mediapuheen kannalta.

Asiasanat: *Alan Wake, intertekstuaalisuus, viittaukset, elokuva, televisio, realismi, tuotesijoittelu, easter egg, lehtikirjoittelu, hype, pelikulttuuri*

Abstract

The attention given to games in Finnish media is still very marginal. Via its Finnish origins megabudget game Alan Wake has achieved an exceptional position in the Finnish media as "our game". The game has actively aided its image as a movie and tv related media text while trying to get out of its game cultural background. By built the game locates in a strong intertextual space because of which intertextuality has also gained attention along with the game. Alan Wake's intertextual space is upheld by its intertextual references which, on the other hand work as easily understandable and recognizable piece of popular culture to new audience, and on the other hand offer familiar forms of reference spotting to more common gamers. This study views which effects this sort of intertextuality has on a game's marketing and, at the same time, on respect toward games and discussion of games in the media.

Keywords: *Alan Wake, intertextuality, references, film, television, realism, product placement, easter egg, print media, web media, hype, game culture*

Prologi

Alan Wake on Remedy Entertainmentin tekemä tarinavetoinen psykologinen kauhu– seikkailupeli. Peliä tehtiin viisi vuotta, minkä aikana julkaisu lykkääntyi useaan kertaan, muutti muotoaan ja riipi odottavan pelaajakunnan hermoja.

Remedyn edellinen hittipeli *Max Payne* (2001) ja sen jatko-osa *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003) saivat väistyä, sillä firma myi lisenssin 40 miljoonalla Take-Two Interactive Softwarelle. Näiden rahojen turvin Remedy pystyi kehittämään *Alan Wake* -projektiaan, joka saapui lopulta päätökseensä 14.5.2010

suuren mediahuomion saattamana. Odotuksia loi muun muassa *Max Payne* -tuotteiden menestys, pitkä kehittelyaika ja pelin budjetti. *Alan Wake* onkin kaikkien aikojen kallein suomalainen viihdetuote (HS 13.7.) ja herätti siksikin jo ennen julkaisuaan laajaa huomiota ”suomalaisena menestystarinana”. Kiinnostavaa onkin pelin ympärillä pyörivä uutisointi ja hype, erityisesti valtamedian suhtautuminen tähän erikoiseen myyntivalttiin. Elokuvista ja tv-sarjoista ammentavaan visuaalisuuteen ja tarinankerrontaan on kiinnitetty huomiota kauttaaltaan kaikissa *Alan Wakea* käsittelevissä uutisoinneissa, korostaen näin pelin poikkeuksellisuutta niin pelinä, tuotantona, kuin vientituotteenakin. Tästä esimerkkinä mainittakoon Jukka O. Kauppinen teksti *Ilta-Sanomissa* 25.3., jossa Kauppinen kuvaili *Alan Waken* olevan ”pelillisesti tavanomaisesta poikkeava luomus, jonka tekeminen muistuttaa läheisesti elokuvien luomista”. Tuotannon puolelta myös pääkäsikirjoittaja Sami Järvi on pyrkinyt yhtenämäistämään *Alan Wakea* muihin medioihin toteamalla Ylen Aamu-tv:ssä 14.5., että tarinan kannalta on aivan sama kirjoitetaanko peliä, elokuvaa, tv-sarjaa vai kirjaa. Myös kansainvälisesti asia on huomioitu, joskaan ei aina yhtä kriittikittävästi.

Peliin liittyvässä intertekstuaalisuuskeskustelussa ollaan uutisoinnissa päästy myös paikoittain ylisanoja käyttäen intertekstuaalisten viitteiden äärelle. Pelintekijät ovat heittäneet lisää vettä myllyyn keskustelemalla avoimesti pelin populaarikulttuuripohjasta, ja nimenneet lähestulkoon kaikissa haastatteluissa useita pelin suoria vaikutteita, kuten *Twin Peaksin*, *Lostin*, *Alfred Hitchcockin* elokuvat ja *Stephen Kingin* kirjat. Lopputulos ei siis vain näytä esikuvilta vaan myös viittailee niihin aktiivisesti niin pelaajan, tuotannon kuin niistä kirjoittavan median kannalta, ja varsin mielenkiintoisella tavalla. Näitä viittauksia pyrin nyt tutkimaan sekä niiden luonteen että kohteen kautta, ja esittämään, miten intertekstuaalisten viittausten avulla on mahdollista muuttaa pelin luonnetta ja vastaanottoa. Jäsenmän *Alan Wakea* suhteessa aiempaan peliviittausperinteseen sekä siihen mediakenttään, johon *Alan Wake* pyrkii sijoittuvaan. Analysoin myös *Alan Wake* -foorumia (forum.alanwake.com) keskustelujen ja peliviittauksia käsittelevien sivustojen (kuten alanwake.wikia.comin) kautta pelaajien suhdetta pelien intertekstuaalisuuteen.

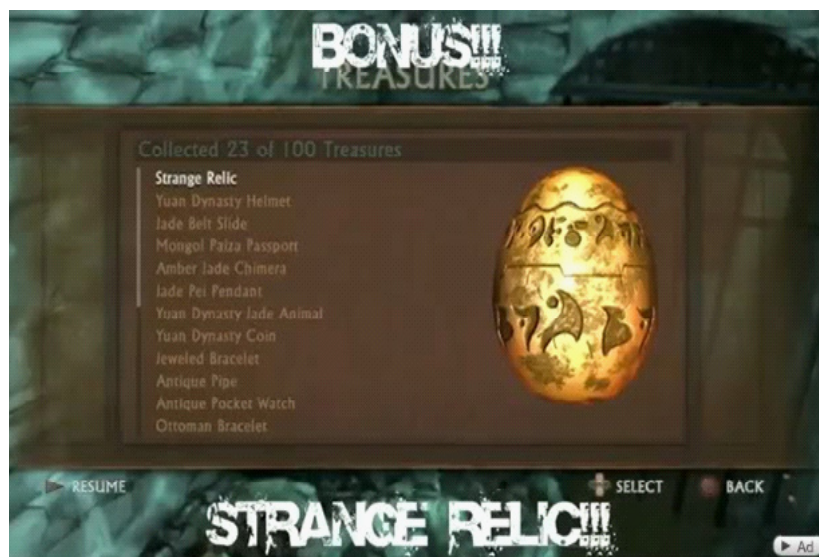
Luku I: Media ja intertekstuaalisuus

‘Don’t you remember Ezio? It’s a Me! Mario! ...your uncle!’

— Assassin’s Creed 2 (Ubisoft, 2009)

Intertekstuaalisuudella viitataan tekstien väliseen suhteeseen, pelitutkimuksessa taas pelin ja toisen tekstin väliseen suhteeseen. Koska intertekstuaalisten viitteiden toimivuus perustuu sille, että viittauksen tuottaja ja lukija jakavat saman ymmärryksen viittausten lähteistä, on pelien usein ollut helppo tarttua saman historian ja kulttuurin tuotteisiin, toisiin peleihin. Ylläolevan *Assassin’s Creed II* -pelin viittauksen ymmärtää siis, mikäli tietää kuka on Mario ja kuinka hän puhuu. Pelien viittauskulttuuri on kuitenkin vanha ja vakiintunut, ja klassikopelien ohella viittauksia tehdään hyvinkin dynaamisesti, alati muuttuvaan pelikenttään viitaten. Pelien ja pelikulttuurin viittausperinnettä kuvaa esimerkiksi se, että viittauksia lähdetään koodaamaan tekstiin suhteellisen nopeasti uusimistakin peleistä ja peli-ilmiöistä. Esimerkiksi *Portal*-pelin (2007) ”The cake is a lie”-tokaisusta muodostui nopeasti pelimaailman lentävä lause, jota nähtiinkin viitteinä pian esimerkiksi *Dragon Age: Origins* -pelissä (2009), ja *WoW*:ssa. Viittauksilla voidaan luoda myös jatkuvuutta. Pitkäaikaisempia viittauksia lienee LucasArtsin ja Telltale Gamesin *Sam & Max* -viittailu, joka yli 20 vuoden iällä on muodostunut jo yhtiöiden eräänlaiseksi tavaramerkiksi.¹

Paitsi että peleissä on viittauksia, voidaan sanoa, että pelit ovat syntyneet viittailun maailmaan. Viittaukset liittyvät osittain peleistä lähteneeseen easter egg -ilmiöön, joka tarkoittaa pelitekstiin piiloitetun materiaalin löytämistä, ja pohjaa tietävästi Atarin *Adventure*-peliin vuodelta 1978, jossa pelaaja saattoi löytää pelitekstistä koodarin nimen. Pelien puolelta ilmiö on sittemmin levinnyt muuhunkin populaarikulttuuriin. Nykyisin easter eggeinä pidetään jo kaikkia piilotettuja tietoisia viestejä pelintekijöiltä pelaajille. Vaikka kaikki easter eggit eivät ole viittauksia, eivätkä kaikki viittaukset easter eggejä, ne kuitenkin tuntuvat limittyvän varsin usein, erityisesti pelaajien puheessa. Kuten viittaukset, easter eggit vaativat usein informaatiota pelin ulkopuolelta maailmasta, esimerkiksi pelejä ympäröivästä keskustelusta.



Pelimaailman huumoria. Sekä Uncharted (2007) että Uncharted 2 (2010) -peleissä nähdään konkreettinen easter egg koristettuna pelifirman, Naughty Dogin, nimellä. Esine viittaa myös firman toiseen peliin, Jak & Daxteriin (2001-2005).

Aineistoni kautta tekemieni havaintojen perusteella intertekstuaaliset viittaukset voivat tuottaa pelaajalle lisäpelillistä nautintoa. Viittauksista keskustellaan aktiivisesti ja niitä pohditaan yhdessä. Pelaajat ymmärtävät pelimaailman intertekstuaalisen potentiaalin ja myös odottavat löytävänsä viittauksia. Itse asiassa viittausten metsästämisestä on tullut osa pelaamisen sisältöä, pelin varsinaisiin tehtäviin verrattavaa aktiviteettia monille, jotka viettävät hyvän aikaa pelaamisestaan etsien ja löytäen näitä piilotettuja viestejä. Osa metsästyksen ilosta on haeskella vihjeitä paikoista, joihin pelaaja ei välttämättä menisi, näin hyödyntäen myös peliteknillisesti pelimaailman avointa luonnetta.

Pelien intertekstuaalisuus syntyy monin tavoin: suoriin tai epäsuoriin viittauksiin, tekstin kautta tai sen ulkopuolella. Erityisesti *muotoon* perustuva intertekstuaalisuus on *Alan Waken* se, joka on kiinnittänyt eniten huomiota, toisin sanoen sen audiovisuaaliset, juonelliset ja rakenteelliset ansiot. Narratiivikes-

keinen peli kopioi täydellisesti tv-sarjan muotoa ja käyttää elokuvaperinteestä tuttuja tyyllisyyksiä osana muotokieltään. Myös juonenkänteet (lopputwistit), aihealueet (kirjailija pikkukylässä) ja genret (kauhu) voivat olla intertekstuaalisia, toisista medioista hyvin suoraankin peräisin olevia asioita. Nämä tekstiä ympäröivät viittaukset toimivat subjektiivisemmalla tasolla kuin tekstin sisäiset, sillä esimerkiksi repliikit on helpompi varmentaa viitteiksi kuin taiteelliset tyyliin, joiden käyttö pelikulttuurissa on jo perustaltaan eri medioista toisiinsa sekoittunutta. (ks. esim. Saarikoski 1998.) Esimerkiksi pelijournalisti Leigh Alexander kokee, että *Alan Waken* tunnelman ja konventioiden pitäisi olla tuttuja kenelle tahansa, joka on ikinä "lukenut Dean Koontz-pokkarin takakannta kassajonossa", jolloin suurin vaikutte olisi kirjallisessa perinteessä. Toisten kirjoittajien mielestä *Alan Wake* taas lainaa eniten elokuvalta ja tv:ltä (ks. Funk, Escapist).

Alan Waken intertekstuaalisuuskustelu on suurimmaksi osakseen media-rajajen koetteluun keskittyvää kuvailua: *Alan Wake* on ilmaisultaan ja visuaalisesti elokuvallinen, joskus se myös "vie pelit lähemmäs elokuvallisuutta" (YLE 14.5.) tai "muistuttaa tv-jännityssarjoja" (M&M 14.5.) Mitä viittauksiin tulee, sekä *Imagen* Matti Rämö (*Image* 3/2010) että *Helsingin Sanomien* Juhana Pettersson (*HS* 5.5.) ovat todenneet *Alan Waken* olevan poikkeava myös populaarikulttuurisäntönsä vuoksi: peleissä kun ei heidän mukaansa yleensä ole intertekstuaalisuutta. Pettersson argumentoi muun muassa, että "*peleistä pyritään normaalisti karsimaan pois kaikki konkreettiset viittaukset oikeasti olemassa oleviin brändeihin tai henkilöihin*" ja "*pelit sijoittuvat anonyymiin kulttuurilliseen tyhjiöön. Tätä taustaa vasten Alan Waken maailma tuntuu todelliselta*". Lähtemättä pohtimaan, tuntuuko *Wake*-maailma tavallista todellisemmalta on Petterssonin tapa argumentoida pelin puolesta irrottamalla se täysin taustastaan erittäin mielenkiintoista. Kuten Jaakko Suominen on osoittanut (ks. Suominen, tässä teoksessa) peleissä on tunnistettu intertekstuaalisuutta ainakin 80-luvulta asti, erityisesti muodon ja tematiikan tasoilla. Myöskään Petterssonin mainitsemat intertekstuaaliset viittaukset eivät ainoastaan esiinny peleissä, vaan ovat selkeästi pelillinen ilmiö ja pelit ovat voimakkaasti juuri niiden avulla yhteydessä sekä toisiinsa että ympäröivään populaarikulttuuriin. Mitä todennäköisemmin viittauksista puhutaan *Alan Waken* kohdalla niin koväänisesti osittain siksi, että ne ovat pelin muun intertekstua-

lisuuden tukitoimi, joka pääsee muistuttamaan jatkuvasti pelin inspiraatioista ja esikuvista, joista se selvästi on ylpeä.

Luku II: Muiden mediatekstien lähestyminen

Cabana Boy: "Let me see your membership card and I'll let you through."
Guybrush Threepwood: "You don't need to see my identification."
Cabana Boy: "I don't need to see your identification."
Guybrush Threepwood: "I'm not the pirate you're looking for."
Cabana Boy: "You're not the pirate I'm looking for."
Guybrush Threepwood: "I can go about my business."
Cabana Boy: "You can go about your business."
Guybrush Threepwood: "Move along."
Cabana Boy: "Move along, move along ... hey! Your mind tricks won't work on me, boy!"

— The Curse of Monkey Island (LucasArts, 1997)

Ylläoleva lainaus *Monkey Island 3* -pelistä osoittaa tavan, jolla pelit yleensä lähestyvät muita mediatekstejä. Dialogi on lähes identtinen *Star Wars* -elokuvan (1977) alkuperäisdialogin² kanssa ja siksi helposti tunnistettavissa. *Star Wars* on myös hyvin perinteinen viittauskohde peleissä, jolloin nimenomaan pelaajan oletetulla populaarikulttuurituntemuksella on merkitystä viittausten uloskoodauksen kannalta. *Alan Waken* viittausten fokus onkin osittain hyvin erilainen kuin muissa peleissä. Siinä missä monet pelit viittaavat esimerkiksi niin sanottujen "nörttigenrejen" elokuviin, sci-fiin ja fantasiaan, *Alan Wake* hylkää nämä lähes täysin, ja valitsee hyvin erilaisia lähteitä. On selvää, että mahdollisimman laajan ja klassisen elokuva- tv-historian mukaantuominen laajentaa pelaajasegmenttiä ja viittausten potentiaalia löytää kohteensa. Tämä on ollut ilmeisesti myös tekijöiden tarkoitus.

Elokuvien ja tietokonepelien lähentymisen odotetaan tuovan pelien ääreen nekin, joille pelit ovat tuntemattomampia. Pelit eivät siis kuulukaan tulevaisuudessa vain rajattujen joukkojen jokapäiväiseen elämään. (Yle 14.5. *Sami Järven haastattelu*.)

Edellinen kommentti siis osoittaa, että pelejä pidetään jokseenkin pienemmän piirin juttuna, ja että niiden elokuvallistumisen koettaisiin auttavan asiaa. Mikä pelikokemuksessa muuttuisi tällöin niin ratkaisevasti? Vaikuttaisiko rakenteen televisiomaisuus, pelillisyyden (valintojen) vähentyminen, miellyttävä tutuus, vai tunnistettava intertekstuaalisuus?

Kun pelintekijät viestivät pelaajille tietyin pelikulttuurista tutuin piirtein ja metodein pelistä muodostuu suljetun tiedon kenttä, jota vain tietyt pääsevät lukemaan. Näin pelituntemuksen perusteella erottelevat viittaukset voidaan nähdä John Fisksen mainitsemina erikoiskoodina, jotka esiintyvät esimerkiksi jonkin ammatti-, tai tässä tapauksessa harrasteryhmän sisäisen puheen koodeissa. Fisksen mukaan erikoiskoodit voivat olla täten "elitistisiä tai ainakin sosiaalisesti erottelevia". (Fiske, 1992) Pelikulttuuria on myös pidetty sisäänlämpiävänä peliharrastajien alueena, jolloin pelaaminen on profiloitunut tietyn ihmisryhmän touhuksi. Varsinkaan, kun tasa-arvoisuus tv:n ja elokuvan rinnalla ei ole pelien osalla toteutunut, voidaan huomiota saada ottamalla mukaan kaikille varmasti tuttuja tekstejä ja markkinoimalla niiden tunnistettavuudella. Samat tunnelmalliset ja tyyllilliset vaikutteet, joita pelintekijät ja media siis korostavat näkyvät *Alan Wakessa* myös viittauksina. Näistä erityisesti *Twin Peaks* esiintyy pelitektissä usein. *Alan Waken* Lamp Lady on habitukseltaan ja käytökseltään kuin selvä esikuvansa Log Lady. Kun *Twin Peaks*issa on Double R Diner on Bright Fallsilla Triple D Diner, ja kun *Twin Peaks*in agentti Cooper rakasti pikkukaupungin kahvia ja puita, vihaa *Alan Waken* agentti Nightingale juuri näitä kahta asiaa. Ylipäänsä viittauksia elokuviin, kirjoihin ja tv-sarjoihin löytyy niin paljon, että on mahdoton olla huomaamatta ainakin jotakin niistä.

Paitsi että peli käyttää paljon erilaisia viittauksia se myös käyttää niitä mahdollisimman monin erilaisin viittaustavoin. Suorat tai hieman muokatut lainaukset lienevät helpoimmin lähestyttävä viittauksen keino. Lainauksia voidaan yleensä tehdä *verbaalisella* (nimet, puhe, muu teksti), *visuaalisella* (esine, ympäristö, ulkonäkö, liike) tai esimerkiksi *auditiivisella* (ääni, musiikki) tasolla. *Alan Wake* käyttää ja yhdistelee näitä monipuolisesti – jopa selvästi harvinaisempaa ääni-viitettä laittaessaan Max Paynen ääninäyttelijän, James McCaffreyn, lukemaan osan Alanin löytämistä käsikirjoitussivuista. Sivut myös kuvaavat *Max Payne*

-pelin tapahtumia vihjaten siihen, että Alan dekkarikirjailijana olisi kirjoittanut Paynen tarinan osana Alex Casey -kirjojaan.³ Mainittavan arvoista on *Alan Waken* innostus achievement-järjestelmän kautta viittailuun. Vuonna 2005 esitelty Xbox 360:n achievement-järjestelmä toi viittauksille uuden tilan toimia, kun tietyt teot pelissä vaikuttavat pelaajan ansaitsemiin ”saavutuksiin” ja toimivat näin ikään kuin tehtävien konkreettisina palkintoina ja selkääntaputuksina. Hyvin pian näihin saavutuksiin keksittiin piilottaa myös viittauksia, mitä tekee myös *Alan Wake*. Esimerkkejä *Alan Waken* achievementsteista ovat muun muassa ”They’re Heeeeeere!” Poltergeist-elokuvasta, ”What Light Through Yonder Window” Shakespearen Romeosta & Juliasta, ”Let There Be Light” Raamatusta, ja ennen kaikkea ”Damn Good Cup of Coffee” Twin Peaksistä.

Se, että Järvi korostaa samassa yhteydessä pelin hakevan jotain erilaista pelimaailmaan ja vaikutteita muualta (*Ylioppilaslehti* 6/2010), vie huomion pois siitä, että pelit ja viittaukset ovat jo vanha juttu. Vaikka siis tv-rakenteeseen viittaaminen *Alan Waken* tavoin on erityistä, on ahkera pelikulttuuri jatkuvassa uusien viittausten sisäänkoodausliikkeessä. Esimerkiksi *Alan Waken* ykkösvaiutteisiin kuuluvaan Lost-sarjaan on ehditty viitata peleissä ennen *Alan Wakea* jo parikymmentä kertaa.⁴ Informaatiota muiden pelien viittauksista ei kuitenkaan löydy pelisivujen ja -easter egg-sivustojen ulkopuolelta, päämediastamme puhumattakaan.

Luku III: Itsetietoisuus (ja -riittoisuus) viittauksen tapana

Huolimatta siitä, että Helsingin Sanomat kutsuu *Alan Waken* Stephen King -viittausta ”viattomaksi”, ei *Alan Wakea* voi parhaimmalla taidollakaan sanoa viattomasti viittailevaksi peliksi. Paremminkin se on äärimmäisen itsetietoinen kaikesta, mitä se tekee. Esimerkiksi Hohto-viittaus tuo ruudulle yhden tunnetuimmista elokuvan kohtauksista ja vieläpä puhuu sen auki toteamalla: ”[H]e’d be knocking the door like Nicholson in *Shining*”. Hitchcockin Lintujen tuominen peliin samanlaisena kohtausviittauksena ja kertomalla siitä sitten mediassa⁴ on lähes yhtä julkeaa. Missä on viattomuus, kun Alan toteaa, että Kingin teoksissa esineet heräävät usein eloon, ja kun tämä samaan aikaan

tapahtuu pelissä? Vaikka pelaaja tunnistaisi ”What Light Through Yonder Window”:n Romeoksi & Juliaksi, paljastetaan se hänelle viimeistään achievementin kuvauksessa: ”Defeat 50 Taken with the flaregun, the way Shakespeare intended.”

Pelin tapa käyttää viittauksia näin päällekkäyvästi tuetaan haastattelujen kautta. Se, että viittausten kohteet (inspiraatiot) kerrotaan suoraan, vähentää etsimisen ja tunnistamisen aktiviteettia peleissä. Pelaaja jää kiikkumaan tiedetyn populaarikulttuurisen kyllästyvyyden ja hyökkäävän viittailun edelleen tuottamaan epävarmuuteen. Tämä on todettavissa esimerkiksi *Alan Wake* -foorumien keskusteluista. Foorumilla käytiin muun muassa paljon spekulointia peliin piilotetusta ”Sam Raimin autosta”: Raimin elokuvissaan käyttämä tavaramerkkiauto (keltainen 1973 Oldsmobile Delta 88) esiintyy myös *Alan Wake* -pelissä. Mikko Rautalahti, yksi pelin tekijöistä kävi toteamassa auton olleen kuitenkin täysi satuma – joskin onnekas sellainen:

As far as I can tell, nobody set out to make Sam Raimi’s car specifically, but of course we had to have a bunch of different vehicles for the game. And once we had them, people realized that holy crap, it’s Sam Raimi’s car! And of course that worked just fine for us.

Myös Twin Peaksiin päin kumarrelleet punaiset tuolit oli pelaajien keskuudessa ehditty yhdistää foorumilla jo Matrixiin, jopa sen jälkeen kun Rautalahti, tuolien keksijä, oli ehtinyt kertoa, mihin ne oikeasti viittasivat. Peli oli pedannut imagonsa hyvin: siltä ei odotettu vähempää kuin jatkuvaa viittausten viljelystä. *Alan Wake* onkin loppupeleissä niin tunnettujen viitteiden täyttämä, että se uhkaa hukkua kaiken painolastin alle, ja pelaajasta tulee vainoharhainen. Antaako Barbara Jagger avaimet kuin Norman Bates Psykossa? Onko tämä mökki Evil Deadista, ja tämä aukea Vertigosta? Älyttömimpiä teorioita korjailtiin foorumilla, mutta samanlaisiin ylianalyysointeihin ehdittiin syyllystyä myös pelijournalismin puolella. Kiinnostavaa on ollut myös intertekstuaalisuuden käsitteen hämärtyminen pelaajien mielissä, sillä peliä mainostamaan tehtyä live-sarjaa pidetään esimerkiksi *Alan Wake* -wikissä erillisenä mediatekstinä, jossa sijaitsevat, pelin kanssa yhteiset elementit, kuten esineet, olisivat näin ollen viittauksia peliin.

Vastaavasti pelimaailmaan liittyvät viittaukset näyttävät matalaprofiilisem-



Pahvikuva Ilkka Villistä aiheuttaa pelaajille päänvaivaa esiintymällä sekä pelissä että peliä mainostavassa nettisarjassa.

milta. Esimerkiksi kurottelut Max Payneen ovat vihjailevia ja jollain tavalla itseavattavia. *Payne*-peleistä tuttuja asioita, kuten Maxin särkylääkkeitä ja New Yorkin rajua lumimyrskyä, sekä asiavihjeitä (Alex Casey on Max Payne) viljellään, mutta niillä ei retostella. Pelen kannalta pureudutaan aikaisempaan, flirttailevampaan peliperinteeseen myös asenteellisesti.

On kiinnostavaa, miten *Alan Wake* pallottelee uuden viittaustyylin ja pelihistoriallisen perinteen välimaastossa. Pelen suljettavuutta edelleen korostava pelaajien, pelijournalistien, pelintekijöiden ja esimerkiksi pelisarjakuva-piirtäjien (ks. Penny Arcade, Ctrl+alt+del) välinen keskustelu näkyy monissa peleissä itseironisina viitteinä. Pelimaailma ei otakaan itseään järin vakavasti, vaan tiedottaa peleihin liittyviä ongelmia usein piikitellen milloin millekin.⁶ Tällainen tun-

nettu, pelin ulkopuolelta kumpuava referenssi löytyy esimerkiksi *Mass Effect 2* -pelin hissiviittauksista. Pelisarjan ensimmäisessä osassa latausruutu oli ”mullistavasti” korvattu minuuttikaupalla kestäväällä hissimatalla, ratkaisulla, joka sai lopulta osakseen niin paljon valituksia, että se poistettiin jatko-osasta. Kyseisessä jatko-osassa viitataan tähän suunnittelumokaan kuitenkin hahmojen valittaessa hissien hitautta⁷, ja kieltäytyessä muistelemasta edellispelin hississä ajantapoksi käytyjä keskusteluja⁸. Pelejä ympäröivät sekundaaritekstit tulevat *Alan Wakessa* esiin esimerkiksi Alanin ollessa mielisairaalassa, jolloin hän tapaa hermoromahduksen saaneen pelisuunnittelijan, Emersonin. Loppuunkulumisen syyksi vihjataan Emersonin mainitsemää ”mullet time”-ominaisuutta, jonka lisääminen peleihin oli aluksi hauskaa, kunnes tuottajat halusivat niitä kaikkialle. Tämä on tietysti viittaus ”bullet timeen”, hidastettuun, elokuvalliseen väistöliikkeeseen, josta tuli *Max Payne* -sarjan kautta pelien hittiominaisuus ja lopulta kyllästymiseen asti kopioitu kikka. Samaista bullet timea käytetään kuitenkin myös *Alan Waken* cutsценessa hieman aiemmin. Tuntuukin, että pelissä on viittaukset rakennettu eri yleisöille: toisaalta palvelemaan peliyleisöä, ja toisaalta ”uutta” yleismediallisempaa yleisöä, samaa, jota tekijät haastatteluissa kaihoavat. Vanhoja pelaajia lähestyttäessä on myös hyvin tyypillistä, että pelit viittaavat nimeomaan samojen tekijöiden aiempiin peleihin, sillä tekijälähtöisesti on vain järkevää lähestyä pelaajaa rakastetuin hahmoin tai repliikein tämän palatessa pelitalon asiakkaaksi. Koska aineistoni perusteella viittaukset ovat pelaajille selvästi merkityksellisiä, voidaan sanoa, että viitteet toimivat näin ”tervetuloa kotiin”-tyylisinä lahjoina.

Luku IV: Alan Waken väitetty suhde realismiin

Kun tarkastellaan pelien tapaa viitata todelliseen maailmaan, voidaan puhua monella erilaisella keinolla lähestyttävästä ilmiöstä. Yleinen tapa viitata realismin puolelle on ehdottomasti *GTA*-tyylinen parodia ja satiiri, jossa nimiä mainitsematta kritisoidaan jotakin selvästi jäljitettävää asiaa, esimerkiksi tv-ohjelmaa, kaupunkia tai alakulttuuria (ks. esim. *Dormans* 2006). Oikeita ihmisiä voidaan myös tuoda esiin selvästi humoristisesti ja selvästi tunnistettavina, kuten Yhdysvaltain entisiä presidenttejä *Day of the Tentaclessa* (1993). *Alan Wakessa* asiaa on

lähestytty pyhittämällä kokonainen hahmo vain huutelemaan Alanille erilaisen kirjailijoiden nimiä H.P.Lovecraftista James Joyceen. Yleensä pelit eivät viittaa nimillä, kuten todettua (poikkeuksena historialliset ja puolihistorialliset pelit, kuten *Assassin's Creed II*), mikä tekee *Alan Wakesta* kieltämättä kiintoisan. Nimien mainitseminen pyrkii ehkä vaikuttamaan Pettersoninkin mainitsemaan realismin tuntuun, mutta eniten ja välittömämmin se muuttaa aukilukemisen kokemusta. Kertomalla suoraan ei pelaajalle jää enää tilaa tulkinnassa. Todellisuuden suoraan viittaaminen voi olla myös pyrkimys liittää pelejä samaan asemaan elokuvien ja tv:n kanssa, sillä esimerkiksi Petri Saarikosken mukaan pelit sijoittuvat lähtökohdaltaan niistä poikkeavaan realistisuuden tilaan (ks. Saarikoski 1998).

Kun Petterson puhuu realismista lehtijutussaan, puhuu hän siitä kuitenkin ennen kaikkea tunteena: pelaajan tuntemuksena siitä, että peli ja pelaaja jakavat yhteisen (populaarikulttuuri)todellisuuden. Petterson viittaa nimenomaan siihen, että pelihahmo tunnistaa pelaajan oman maailman henkilöitä ja media-tuotteita ja kokee saman viittausten maailman. Tähän, yhteisen tunnistuksen tilaan on pelimaailmassa päästy esimerkiksi seuraavassa, 16 vuotta *Alan Wakea* aiemmin ilmestyneessä pelissä:

Fang: "Maybe you'd prefer to swim home."

Baleog: "Laugh it up, fuzzball. Somebody get this walking carpet off my ship!"

Erik: "Your ship? You lost her fair and square to me..."

Olaf: "Not this ship brother."

Fang: "Would you guys quit it with the movie quotes!?"

— The Lost Vikings II (Silicon & Synapse, nyk. Blizzard, 1994)

Se, että pelihahmo tunnistaa repliikit Star Wars -elokuvasta lainatuksi muuttaa pelkän sitaatin sitaatiksi jaetusta populaarikulttuurin tilasta. Samanlainen tapaus on löydettävissä *Bayonettasta* (2009), jossa nimisankarittaren asediileri Rodin tekee puolestaan viittauksen pelien maailmaan. Rodin avaa keskustelun Bayonettaan toteamalla: "Hey check this out: 'Whadda ya buying?'" ja jatkamalla "Heard that in a game once." Tiedämme nyt, että Rodin on pelannut samaa

Resident Evil 4:ää (2004) kuin mekin, ja pitänyt vieläpä murisevan asediilerin aina toistuvaa repliikkiä yhtä hauskana.

Viittaustensa kannalta *Alan Wake* häilyy jossain toden ja pelitekstien välisessä maailmassa. Äärirealismin ohella se valitsee käyttöönsä, myös pelihistoriallisesti suosittua metaviittailun tien. Pelitekiäjien nimiä ja kasvoja on löydettävissä hienovaraisesti poliisiaseman etsintäkuulutuksista, ja sitten täysin toisin tavoin. Näyttävän metaviittaus lienee Alanin (Ilkka Villi) "live-vierailu" fiktiivisessä Harry Garret talk showssa, jossa Alanin kanssa samassa ohjelmassa esiintyvät myös Sami Järvi, pelin käsikirjoittaja ja Poets of the Fall, pelin musiikintekijät. Järveä myös pyydetään showssa tekemään kuuluisa ilmeensä, jolloin hän vääntää kasvonsa maxpaynemäiseen mutruun: olihan Järvi alkuperäinen Max Paynen kasvomalli. Tämä outo kohta ei ole millään tavalla järkeistettävissä kertomuksen kannalta. Selitystä ei myöskään löydy Emersonin huoneesta löytyvän *Alan Waken* näköisen Night Springs -pelin kuvakäsikirjoitukselle. Sen sijaan pelin fyysiseen kopioon ja pelin alustaan, Xbox-konsoliin ja sekä Remedyn *Death Rally* -peliin liittyvät esineviittaukset ovat jo loogisempia: kyseessä on pelisuunnittelijan huone. Pelin tematiikan kannalta unen ja toden epävarmuudessa seikkailu on osa pelin hämmäntävää olotilaa, mikä toki sopii imagoon.⁹



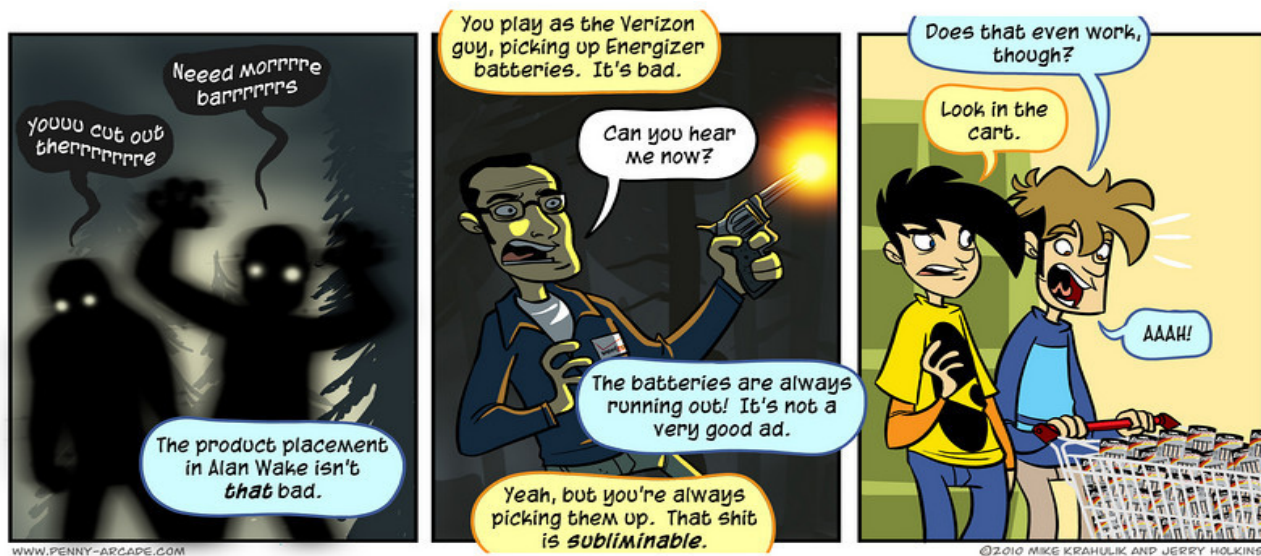
Alan Waken luoja Sami Järvi käy näyttämässä naamaansa pelin maailmassa.

Liian todellisuuden tuomista pelitekstiin voidaan löytää myös *Alan Waken* aggressiivisesta tuotesijoittelusta. Juhana Petterssonin väite todellisten brändien puuttumisesta ei toteudu enää nykypeleissä, sillä mainokset ovat tulleet pelikentällekin enemmän tai vähemmän näkyvästi. Esimerkiksi *Metal Gear Solid 4:ssä* (2008) päähenkilö Solid Snake käyttää yksinomaan Applen tietokoneita ja kuuntelee musiikkia iPodilla. Musiikkia voi myös kerätä pelimaailmasta kuin mitä tahansa tavaraa. Jo *Splinter Cell: Pandora Tomorrowssa* (2004) päähahmo Sam Fisher käyttää SonyEricssonin puhelinta. Pelinkehittäjien mukaan tuotteen tuominen hahmon toimintoihin onkin huomattavasti kiinnostavampaa kuin pelkkä kadunvarsimainos. (ks. Brown, Forbes) Alan Wakessa huomattavia mainostajia ovat esimerkiksi Energizer-paristot, Verizon-puhelinyhtiö sekä Ford Motor Company. Kuten mitä tahansa muuta viittausta *Alan Wake* käyttää esimerkiksi Energizeria jopa niin pitkälle vietyinä, että nimeää achievementin sen mukaan: "Energized" – saavutetaan käyttämällä 100 patteria.

Pelaajaa tämä voi hämmentää, koska tuotteet sijoitetaan kertomuksen tasoille, kuten muutkin viitteet. Näin myös mainosten odotetaan olevan järjeiltävissä. Tästä havainnollistava esimerkki on G4tv.com-pelisivuston blogikirjoitus:

[W]hy would there be a commercial on TV? The electricity is being controlled by the swirling darkness outside. Does the evil force want Wake to buy a Mustang? For that matter, why would Alan stand there and watch?-- To add insult to injury, you even get an achievement for sitting though Verizon's pitch.

Yllä olevan kommentin mukaan *Alan Waken* kertomuspuoli ja viittaukset ovat epätasapainossa keskenään. Olli Raatikaisen mukaan dynaamisen tuotesijoittelun realismi vaikuttaakin pelaajan läsnäolon tunteeseen videopeleissä. Dynaamista tuotesijoittelua voidaan tehdä kahdella tavalla: *realistisesti* (ei päällekkäyvästi) ja *epärealistisesti* (päällekkäyvästi). Nimenomaan aggressiivinen



Penny Arcade -nettisarjakuva huomioi myös *Alan Waken* vähemmän hienovaraisen tuotesijoittelun. Pelissä todella kuullaan Verizonin slogan "Can you hear me now?".

(Sarjakuva alkuperäisessä yhteydessään <http://www.penny-arcade.com/comic/2010/5/26/>.)

viittailu todellisiin brändeihin loisi pelaajalle tunteen epärealismista, vaikka peli muilta elementeiltaan tavoittelisi todellisuuden tuntua. (Raatikainen 2009). Voidaan ajatella, että aggressiivinen viittailu muuhunkin, vaikka sitten todelliseen kohteeseen ei suinkaan vahvista pelaajan imeytymistä peliin, vaan rikkoo sitä. Viittaustensa puolesta *Alan Wake* ei pyrikään ehkä olemaan todellinen, vaan sen ensisijainen funktio on esiintyä jonkinlaisena koko kulttuurimme multimediallisena kollaasina. Monet peliä kritisoivat tahot ovatkin puuttuneet pelin yli-mediaalisuuteen, ja nähneet viittailun väkinäisenä. Esimerkiksi The Starin Darren Zenko kommentoi: *“Constant ‘references’ and ‘homages’ (read: ‘cribs’ and ‘rip-offs’) of other, better, games, movies and TV shows make the whole thing feel like a desperate collage.”* (Zenko, The Star)

Koska *Alan Wake* on onnistunut kiinnittämään huomiota erityisesti vahvan tarinallisuutensa ja rakenteensa vuoksi, on myös luonnollista, että se yrittää korostaa tarinapuolta sijoittamalla osan viittauksistaan tämän rakenteen järjestäisiin rajoihin. Tämä toimiikin niin kauan, kun kyse on populaarikulttuuriviittauksista. Alan on kirjoittaja, joten hän selvästi tuntee kauhugenren klassikot ja ympäröivän populaarikulttuurinsa. Se, että hänen on nyt kohdattava niiden uhat aina kirvemurhaajasta Hitchcockin Lintuihin, toinen toisensa, kohtaus kohtauksensa ja teema teemansa jälkeen on tarinan kannalta merkityksellistä.

Luku V: Pelien arvostus ja pelikulttuurin muutos

Haastattelun lopuksi Myllyrinne äityi vielä kehumään oikein kunnolla Alan Waken tarinaa. *“Sami on puheissaan liian vaatimaton lopun suhteen.”* Hänen mielestään Alan Wakessa saavutetaan tarinallisesti jotain sellaista, mitä ei välttämättä ole juuri aikaisemmin nähty peleissä. *“Se [loppu] tulee olemaan monille aikamoinen yllätys ja sellainen, jolla viedään pelejä viihteen ja taiteen muotona eteenpäin.”* (*Livegamers* 10.3., *Matias Myllyrinteen haastattelu.*)

Näyttäisi siltä, että pelit tavoittelevat intertekstuaalisuutta saavuttaakseen samaa vakavastiotettavuutta kuin toiset mediat. Suomalainen media-kenttä lienee peleille vielä sen verran hankala, että vertaaminen elokuvaan on

väistämätöntä. Ymmärrys peleistä on vielä jokseenkin hataraa, ja esimerkiksi *Kauppalehdessä* 14.5., *Tietoviikossa* 20.6., *Helsingin Sanomissa* 25.7. ja *Ylellä* 23.8. *Alan Waken* yhteydessä käytetään edelleen harhaanjohtavaa termiä tietokone-peli (vrt. *Ilta-Sanomien* 14.5. ja *Ylen* 14.7. käyttämä konsolipeli). Ehkä tästä syystä pelinä oleminen on *Alan Wakelle* jollain tavalla noloa. Mitä todennäköisemmin suuri vaikuttaja on nimenomaan lehdistön suhtautuminen. *Aamulehti* esimerkiksi uutisoi 14.5.: *“Alan Wake ei nimittäin ole pelkkä Xbox-peli. Se on oikeastaan Twin Peaksin kanssa flirttaileva tv-sarja, jonka päähenkilöä voi itse ohjata.”* Periaatteessa positiivinen uutisointi siis asettaa *Waken* asemaan, jossa se on onnistunut olemaan jotain muuta ensin ja peli vasta sitten. *Alan Wake* ei paitsi hyväksy tätä, myös tekee siitä itselleen helpon lähestyttävyyden takaavan markkinointistrategian. Tämä imagonkehityksen suunta ei ole jäänyt huomaamatta. Marko Ahonen toteaa 14.5. *Keskisuomalaisen Alan Wake* -arvostelussaan, että *“pelipuolelta selvän vaikuttaja on Silent Hill –sarja, vaikka sitä Remedy ei ole ääneen huudellutkaan.”* Remedy ei todellakaan ole huudellut aiheesta, vaan paremminkin pyrkinyt korostamaan, ettei *Alan Wake* ammenna pelikulttuurista. Esimerkiksi *Digital Sbyn* haastattelussa Remedyn Oskari Häkkinen kertoo *Alan Waken* pelikulttuurisia yhteyksiä tiedustelevalle haastattelijalle, etteivät he ole ottaneet inspiraatiota videopeleistä, vaan pyrkivät katsomaan kaikkea muuta populaarikulttuuria. *Guardianin* haastattelussa kysytään puolestaan *Alan Waken* yhteydestä samanteemaiseen *Silent Hill 2:een* (2001), mihin Järvi toteaa, että on kai väistämätöntä, että pelaajat vetävät näitä vertailuja, mutta *“Alan Wake on täysin erilainen”*.

Pelintekijöiden ja lehdistön toisiaan ruokkiva linja ei olisi yhtä jännittävää, ellei siinä mentäisi jo muiden pelien vähättelyn puolelle. Esimerkiksi HS kirjoittaa:

Pelin tarinaa on selvästi mietitty tarkkaan. Tuntuu siltä, että jokaisessa yksittäisessä luvussa on enemmän ideoita, käänteitä ja uusia ajatuksia kuin kokonaisuudessa tavallisessa pelissä. Se ei ole vähäinen saavutus videopelialalla, jossa käsikirjoittamiseen on perinteisesti suhtauduttu hyvin ylimalkaisesti.” -- erityisesti käsikirjoituksensa ansiosta nostaa videopelaamista hartiavoimin samaan sarjaan elokuvien ja television kanssa.

Mitä sitten kertoo pelikulttuurin itsearvostuksesta, että Juhana Pettersson on itse pelialan ihminen, videopelisivusto Tilt.tv:n peliarvostelija? *Ilta-Sanomiin* kirjoittanut Jukka O. Kauppinen puolestaan on pelilehti *eDomen* päätoimittaja. Yllättäen myös *eDomen* puolella Kauppisen teksti on monimediaihannoivaa, pelikritiikistä loittonevaa:

Alan Wake on tarina. Se on TV-sarjan kausi. Se ei ole räiskintäpeli. Se ei ole uudenaisten visuaalisilla efekteillä ja pelikikoilla leikittely Max Payne tai Gears of War. Tuoreista peleistä vertailukohdaksi nousee enemmänkin Heavy Rain. Molemmat ovat teoksia, joissa toiminta ja seikkailu palvelee tarinankerrontaa. Pelaaja ei ole pelkästään pelaaja - hän on katsoja, eläytyjä ja osallinen.⁹

Remedyn väki on jo laajentanut *Alan Waken* ilmaisua toisista medioista netti-tv-sarjaan (brightfalls.com) ja musiikkivideoon (Poets of the Fall: War) ja tämä onkin tunnustetusti heidän pyrkimyksensä: tuottaa *Wake*-tarinaa valkokankaalle, televisioon, kirjoihin ja uusiin peleihin (*HS* 13.7.). Cross-mediaalisen bisneslogiikan kautta on helpompaa heti aluksi pyrkiä assosioimaan peli suurempaan populaarikulttuurikonaisuuteen. Intertekstuaalisten viittausten tunnistettavuus palvelee tätäkin assosioitumista. Remedy on esimerkiksi hyväksynyt bloggeri Jen Hawkinsin tekemän melko subjektiivisen intertekstuaalisten viittausten listan mainostamalla Hawkinsin tekstiä *Alan Wake* -facebook-ryhmässä. Ajatusta siitä, että peli liitetään listojen avulla konkreettisesti aiempaan audiovisuaalisuusperinteeseen pelikulttuurin ulkopuolella hyödyttää, että ihmiset tunnistavat viittaukset ja että niitä on runsaasti.

Petri Saarikoski totesi jo toistakymmentä vuotta sitten, että elokuvan ja pelin yhdistely voi kuvastaa yritystä jäsentää uudelleen audiovisuaalista kulttuuria yhtenäisemmäksi ja hallitummaksi kokonaisuudeksi, jolloin myös aiheet, genret ja rakenteet nähdään mielekkäinä yhtenäistää (Saarikoski 1998). Yhtenäistämällä muutetaan kuitenkin videopelikenttää, eikä ainakaan paranneta elokuvallisempien pelien arvostusta. Koska pelikentällä jo valmiiksi on keskustelua siitä, voivatko pelit olla taidetta, tekijöiden rajut kommentit pelikulttuurista eivät ainakaan lisää pelien arvostusta. Jos Järven mukaan pelien käsikirjoitukset ovat olleet kauan *”lapsipuolen asemassa”* (Yle 14.5.), kertoo tämä siitä, että pe-



Villi Wakena Poets of the Wall -yhtyeen musiikkivideolla, toistamassa pelin tapahtumia.

lillä ei ole muuta arvoa kuin sen kertomus. Kun pelit näin tarjoavatkin elokuvallisempaa tai kirjallisen teoksen kaltaista kerrontaa, ne nähdään aikuisempina. Peli ihmiset eivät ole välttämättä lainkaan samoilla linjoilla. Sliten Clive Thompson on esimerkiksi todennut seuraavasti:

Most people still think that video games are sophomoric kid stuff; the ones that have a narrative and emulate the movies seem more serious and, well, mature. In fact, I think the truth is almost the opposite. The more video games become like movies, the worse they are as games. (Thompson, Slite.com)

Paitsi, että pelillisyydestä loittoneminen ärsyttää pelaajia, se tuntuu hiertävän myös journalistieja. Pelin oppipoika-arvo nousee jälleen pintaan, mikäli peli kirjoittajan mielestä epäonnistuu yrityksessään. Tällöin peliä voidaan syyttää nenille hyppimisestä heti otsikossa: *”A Game That Thinks It’s an Eerie TV Drama”* (Schiezel, NY Times) ja *”Alan Wake: A game trying to be a movie”* (Zenko, The Star).

Ike Reeder onkin kritisoinut pelien elokuvallistumista Bitmobissa todeten, että pelit nimenomaan myyvät itsensä ja pelillisyytensä loikkimalla näin mediara-jojen yli. Pelejä tulisikin siis arvostaa peleinä, eikä siksi, että ne muistuttavat jotakin muuta mediatekstiä. (Reeder 2010)

Epilogi

Remedyn väen ja lehdistön puheet Alan Waken muokkaamisesta edelleen elokuvaksi asti (kuten tapahtui *Max Paynen* kohdalla varsin keskinkertaisesti) on asia, jonka ehdottomuus herättää kysymyksiä. Toivooko Remedy ihmettä hyvän elokuvan muodossa vai pyritäänkö tällä nostamaan ainoastaan tuotteen tunnettavuutta? On esimerkiksi pelejä, joiden olemusta ei millään tavalla paranna niiden elokuvallistaminen, päinvastoin. Vahvasti intertekstuaaliset tekstit antavat toisaalta mahdollisuuksia moneen. Esimerkiksi videopeli-viittauksilla kyllästetty Scott Pilgrim -sarjakuva julkaistiin kuluvana vuonna sekä pelinä että elokuvana. Elokuvan pysyessä juonikeskeisenä ja perinteisempänä tehtiin pelistä viittausten henkinen mäiskintäretroilu.

Alan Waken monimediainnokkaus on paitsi huomion optimointia, myös merkki siitä, että pelikulttuuri on jonkinlaisessa muutoksen tilassa. Menestyksen toivossa on pelin pakko taipua, ja esimerkiksi rahakkaampi tuotesijoittelu muuttaa pelitekstiä luultavasti yhä suorasukaisemmaksi. Lehdistön näkökulmasta suurin ongelma lienee tehdä peleistä suurelle yleisölle vähemmän pelottavia, täysin aukaistuja ja syväluodattuja ilmiöitä, siksi intertekstuaalisuus nähdään hyvänä tarttumapintana. Mitä kuitenkin kertoo *Alan Wakesta* vain sen suhde Twin Peaksiin tai Hohtoon? Yrityksistä huolimatta pelejä ei voida koskaan määritellä ja yksinkertaisesti ja kaikille sopivasti, kuten ei elokuvia tai kirjojakaan.

Viitteet

- 1 Sam & Max nähdään esim. patsaina (*The Secret of Monkey Island*, LucasArts 1990) ja varjokuvana (*Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, LucasArts 1992). *Strong Bad's Cool Game for Attractive People* -peli (Telltale Games 2008) sisältää useita viittauksia hahmoihin: T-paidan, puhelinsoiton Maxilta jne. LucasArts on tunnettu ”vanhaan palaamisesta”. Esimerkiksi repliikki ”I’m selling these fine leather jackets” (alkunperin pelistä *Indiana Jones and the Last Crusade*, 1991) toistuu useissa yhtiön peleissä.
- 2 Stormtrooper: Let me see your identification.
Obi-Wan: [with a small wave of his hand] You don’t need to see his identification.
Stormtrooper: We don’t need to see his identification.
Obi-Wan: These aren’t the droids you’re looking for.
Stormtrooper: These aren’t the droids we’re looking for.
Obi-Wan: He can go about his business.
Stormtrooper: You can go about your business.
Obi-Wan: Move along.
Stormtrooper: Move along... move along.
- 3 Käsikirjoitussivujen nimi on Sudden Stop, joka on myös Alanin kirjoittaman kirjan nimi.
- 4 Esim. http://lostpedia.wikia.com/wiki/Outside_references_to_Lost ja <http://www.games-radar.com/f/16-secret-lost-references-in-videogames/a-2010052110565556086>
- 5 Linnut mainitaan Oskari Häkkisen haastattelussa *Digital Spyssa*: ”We tip our hats to some of the greats – you saw the birds attacking, so Hitchcock...”
- 6 Kuluneita pelikonventioita on ivailtu monissa pelissä. Esimerkiksi *Fable 2:ssa* (2008) peli kehottaa pelaajaa säästämään vaivan ja olemaan rikkomatta tai loottaamatta tynnyreitä ja laatikoita kuten niin monessa pelissä: niissä ei ole mitään. Alan Wakessa päähahmo pysähtyy ihmettelemään puolestaan kuka viljelee keskelle metsää aseita ja panoksia.
- 7 Viittaus toimii verbaalisella ja auditiivisella kombinaatiolla. Hissiin astuessa lähtee soimaan ensimmäisen *Mass Effect* -pelin musiikki. Pian Miranda hermostuu ja lyö hissinnappuloita samalla huutaen: ”Damn it, why won’t this thing go any faster!”
- 8 Garrus: You ever miss those talks we had on the elevators?
Tali: No.
Garrus: Come on, remember how we’d all aske you about life on the flotilla? It was an opportunity to share!
Tali: This conversation is over.
Garrus: Tell me again about your immune system!
Tali: I have a shotgun.
Garrus: Maybe we’ll talk later.

- 9 Alan Waken itserefleksiivisyydestä on kirjoittanut Racquel Gonzales FlowTV:ssä. FlowTV on mediakulttuurin kriittisen keskustelun palvelu, jota julkaisee mm. Texasin yliopisto. Gonzalesin pohdintoja otsikolla "This Must Be a Bad Movie": Genre and Self-Reflexivity in Alan Wake" on luettavissa <http://flowtv.org/2010/07/this-must-be-a-bad-movie/>.
- 10 Dekkaripeli Heavy Rainia on kutsuttu monessa yhteydessä interaktiiviseksi elokuvaksi, erityisesti visuaalisuutensa vuoksi. Verrattaessa pelattavuutta Heavy Rain ja Alan Wake ovat hyvinkin erilaisia.

Lähteet

KIRJALLISUUS

Fiske, John (1992). *Merkkien kieli*. Jyväskylä: Gummerus.

Raatikainen, Olli (2009). Dynaaminen tuotesijottelu kolmiulotteisissa videopeleissä – uhka ja mahdollisuus? Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Saarikoski, Petri. *Elokuva ja tietokonepelit. Vaeltava katse 1990-luvulla*. Widerscreen 2/1998. Saatavissa http://www.widerscreen.fi/1998/2/elokuva_ja_tietokonepelit.htm. Luettu 1.9.2010.

Suominen, Jaakko (2010). "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille" MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto.

KOTIMAINEN MEDIA-AINEISTO

Alan Wake -peliarvostelu. *eDome* 5.5.2010. Saatavissa <http://plaza.fi/edome/arvostelut/alan-wake>. Luettu 1.9.2010.

"Alan Wake on inhimillinen pelihahmo". *Yle Aamu-tv* 14.5.2010. Saatavissa http://yle.fi/uutiset/ohjelmat/aamu-tv/2010/05/alan_wake_on_inhimillinen_pelihahmo_1681369.html. Luettu 1.9.2010.

"Alan Waken myynti yskii". *Helsingin Sanomat* 13.7.2010. Saatavissa <http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Alan+Waken+myynti+yskii/1135258569253>. Luettu 1.9.2010.

"Alan Wakesta tulee tunnetumpi kuin Muumipapasta". *Aamulehti* 14.5. Saatavissa http://www.aamulehti.fi/sunnuntai/teema/asiat_paajutut/10103271.shtml. Luettu 1.9.2010.

"Alan Wake yhdistelee suomalaista mökkikauhua ja maailmanluokan peliä". *Iltä-Sanomat* 25.3.2010. Saatavissa <http://www.iltasanomat.fi/viihde/uutinen.asp?id=2058051>. Luettu 1.9.2010.

"Ennakossa: Alan Wake". *Livegamers* 10.3.2010. Saatavissa <http://www.livegamers.fi/main/articles.php?show=216&ptrc=10000>. Luettu 1.9.2010.
Image 3/2010.

"Kauhukirjallisuudesta ammentava Alan Wake on maailmanluokan peli". *Helsingin Sanomat* 5.5.2010. Saatavissa <http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Kauhukirjallisuudesta+amentava+Alan+Wake+on+maailmanluokan+pele/1135256587072>. Luettu 1.9.2010.

"Populaarikulttuurin maailmassa". *Ylioppilaslehti* 6/2010. Saatavissa <http://www.ylioppilaslehti.fi/2010/04/01/populaarikulttuurin-maailmassa/> Luettu 1.9.2010

"Tietokonepeli Alan Wake veti väkeä jo yöllä". *Kauppalehti* 14.5.2010. Saatavissa <http://www.kauppalehti.fi/5/i/talous/uutiset/etusivu/uutinen.jsp?oid=2010/05/33476>. Luettu 1.9.2010.

MUU LÄHDEAINEISTO

Alexander, Leigh. "Analysis: Why Alan Wake Is Too Well-Made To Work". Game Set Watch. Saatavissa http://www.gamesetwatch.com/2010/05/analysis_why_alan_wake_is_too.php. Luettu 1.9.2010.

Brown, Erika. "Product placement on the rise in video games". Forbes 21.7.2006. Saatavissa <http://www.msnbc.msn.com/id/13960083/>. Luettu 1.9.2010.

Dormans, Joris. "The World is Yours: Intertextual Irony and Second Level Reading Strategies in Grand Theft Auto". Game Research. Saatavissa <http://game-research.com/index.php/articles/the-world-is-yours-intertextual-irony-and-second-level-reading-strategies-in-grand-theft-auto/> Luettu 20.6.2010

Funk, John. "Alan Wake to 'Blur Lines Between Games and TV'". Escapist. Saatavissa <http://www.escapistmagazine.com/news/view/97805-Alan-Wake-to-Blur-Lines-Between-Games-and-TV>. Luettu 1.9.2010.

Gonzales, Raquel. "This Must Be a Bad Movie": Genre and Self-Reflexivity in Alan Wake". FlowTV. Saatavissa <http://flowtv.org/2010/07/this-must-be-a-bad-movie/>. Luettu 1.9.2010.

Hawkins, Jen. "Gaming and Popular Culture- Alan Wake 'References and homage'". Girl Gamers Suck. 17.8.2010. Saatavissa <http://www.girlgamerssuck.com/2010/08/17/gaming-and-popular-culture-alan-wake-references-and-homage/>. Luettu 1.9.2010.

Johnson, Stephen. "Alan Wake: The Worst Product-Placement In Gaming History?" G4.com 21.5.2010. Saatavissa <http://g4tv.com/thefeed/blog/post/704876/alan-wake-the-worst-product-placement-in-gaming-history.html>. Luettu 1.9.2010.

Reeder, Ike. "Alan Wake, Heavy Rain, and the Art Debate". Bitmob. Saatavissa <http://www.bitmob.com/articles/alan-wake-heavy-rain-and-the-art-debate>. Luettu 1.9.2010.

Thompson, Clive. "Oughtta Stay Out of Pictures. Why video games shouldn't be like the movies." Saatavissa <http://www.slate.com/id/2112744/>. Luettu 1.9.2010.

Schiesel, Seth. "A Game That Thinks It's an Eerie TV Drama". The New York Times 19.5.2010. Saatavissa http://www.nytimes.com/2010/05/20/arts/television/20wake.html?_r=1&ref=television. Luettu 1.9.2010.

Zenko, Darren. "Alan Wake: A game trying to be a movie". Saatavissa <http://www.thestar.com/entertainment/games/article/809367--alan-wake-a-game-trying-to-be-a-movie>. Luettu 1.9.2010.

INTERNET-SIVUSTOT

Alan Wake -wiki. "Cultural References". http://alanwake.wikia.com/wiki/Cultural_References

Alan Wake -pelin kansainvälinen foorumi. Easter egg -keskustelu. <http://forum.alanwake.com/showthread.php?t=3807>

LINKIT

Thw Harry Garret Show. Live-action talk show pelitekstien sisältä.

<http://www.youtube.com/watch?v=ZjYiWDz8TlI>

Poets of the Wall - War. Live-action Alan Wake -musiikkivideo.

http://www.youtube.com/watch?v=of_hewSrAH4

Live-action-nettisarja Bright Falls, Alan Waken esiosa. Tehty mainostamaan Alan Wakea.

www.brightfalls.com

KIRJA-ARVIO

Karen Collins (2008) *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design.*

Cambridge, MA & London: MIT Press. 200 s.

ANTTI-VILLE KÄRJÄ
avkarj@utu.fi

Viidennentoista syntymäpäiväni korvilla vuodenvaihteessa 1984–1985 sain ensimmäisen oman ”kotimikron”. Monilla koulutovereillani oli jo VIC-20 tai Commodore 64, mutta – syistä, joita en tarkkaan muista – minulle hankittiin Sharp MZ-821. Parin, kolmen seuraavan vuoden aikana opin perusohjelmointitaitojen ohella yhden viestintäympäristöä keskeisesti säätelevistä periaatteista: teknologiset ratkaisut voivat olla miten edistyneitä tahansa, mutta ilman niitä varten kehitettyjä sovelluksia sekä näiden ympärille keskittyvää markkinointia ne ovat jokseenkin tyhjän arvoisia. Tällä tarkoitan sitä, että esimerkiksi Commodore 64:n BASIC-ohjelmointimahdollisuudet olivat ala-arvoisia Sharpin rinnalla, mutta pelivalikoimassa C64 löi MZ-821:n monisatakertaisesti. Niinpä koska omat ohjelmointi-intressini eivät yltäneet koskaan kovin monimutkaisiksi, Sharp MZ-821:ni jäi ainakin kolmeksi olympiadiksi pölyttymään erään vaatekaapin alahyllylle.

Sharpia ei pelastanut sekään, että siinä oli kolme äänigeneraattoria ja yksi

kohinageneraattori, joiden ohjaaminen BASIC:lla oli vaivatonta. Johann Sebastian Bachin, Ennio Morriconen ja Monty Normanin sävellysten muokkaaminen kolmiäänisiksi opetti varmastikin jotain sovittamisesta, mutta järin pitkälle eivät koneen tarjoamat orkestraatio- ja saundimahdollisuudet kannatelleet. Parisen vuosikymmentä myöhemmin olisi ollut kiehtovaa päästä käsiksi näihin kokeiluihin, mutta siinä vaiheessa koneen ja sen omat tallennusformaatit oli eräs koira järsinyt käyttökelvottomiksi ja sen takia eräs äiti toimittanut laitteen jätehuoltojärjestelmän hellään huomaan.

Henkilökohtaisen kotimikronostalgian siivittämänä kanadalaisen musiikintutkijan ja tietokoneharrastajan Karen Collinsin *Game Sound* -kirjaa oli ilo lukea. Omat ohjelmointiaikani ovat kuitenkin sen verran kaukaisia, että monet Collinsin esittelemät tekniset yksityiskohdat esimerkiksi erilaisista äänipiireistä jäivät hämäriksi tai tuntuivat vaativan aihepiirin ennakkotietämystä, mutta eiköhän näihinkin perehtyneitä lukijoita riitä. *Game Sound* on alaotsikkonsa mukaisesti

”johdatus videopelimusiikin ja äänisuunnittelun historiaan, teoriaan ja käytäntöön” ja sellaisena se tarjoaa perusselvityksen pelien äänten ja musiikin suunnittelun ja toteutuksen vaiheista 1970-luvun alusta lähtien sekä nykypäivän tuotannollisista ja analyyttisistä lähtökohdista. Historiallisen 8-bittisen piipityksen ohella Collins käsittelee myös erilaisten kannettavien laitteiden äänellisiä ratkaisuja, mahdollisuuksia ja rajoitteita, samoin kuin peli-, elokuva- ja musiikkiteollisuuden synergiapyrkimyksiä sekä peli- ja musiikkigenrejen keskinäisiä kiinnekohtia.

Game Sound jakaantuu historialliseen (luvut 2–4) ja analyyttiseen osioon (luvut 5–8), ja varsinkin alkupuolella olevat toistuvat viittaukset myöhempiin lukuihin saattavat ärsyttää. Osioita sitoo kuitenkin tiukasti yhteen koko teosta hallitseva kulttuurimaterialistinen pohjavire, mikä tarkoittaa pelien musiikin ja muun äänen käsittelyä ”teknologisten, taloudellisten, ideologisten, sosiaalisten ja kulttuuristen tekijöiden tuloksena” (s. 167). Collins huomauttaakin useiden käsittelemiensä esimerkkien yhteydessä teknologisen ja esteettisen ulottuvuuden erottamattomuudesta. Kolmen vuosikymmenen takaisten huippulaitteiden ääniä kuunnellessa tai muistellessa teknologiset rajoitteet käyvät ilmi joskus jopa tuskastuttavankin selvästi, mutta ajatusta teknologian ja estetiikan yhteydestä voi soveltaa vakiintuneempiinkin ilmaisumuotoihin, varsinkin jos ja kun teknologia ymmärretään muuksikin kuin vain sähköllä toimiviksi laitteiksi. Tältä pohjalta *Game Sound* tarjoaa käyttökelpoisia lähtökohtia esimerkiksi sen pohdintaan, mikä lopulta on ”soitin” ja kuka ”muusikko”. Collins korostaakin kirjansa loppupuolella pelimusiikin myötä muotoutuvien uudenlaisten kuuntelutapojen ja tulkintakonventioiden painoarvoa sekä musiikin tekijän, pelaajan, soittajan ja kuuntelijan välisen rajanvedon hämärtymistä.

Aihepiiriin johdattelevaksi yleisesitykseksi *Game Sound* on erittäin onnistunut, ja tarjonnee lukijalle kuin lukijalle innostavia hetkiä. Toki olisi mainiota, jos kirjan kansien välistä – tai verkosta – löytyisi audiovisuaalisia esimerkkejä käsitellyistä ilmiöistä. Nyt käsitys esimerkiksi kulloisistakin musiikillisista ratkaisuista on muodostettava sanallisten luonnehdintojen ja nuottiesimerkkien avulla. Lisäksi teoreettisemmin orientoituneen lukijan kassissa kirja tuntuu kevyeltä, joskin tämä on ymmärrettävää juuri johdatusluonteen takia.

Genrejä (niin peleissä kuin musiikissakin), interaktiivisuutta, intertekstuaalisuutta, konglomeraatiota, simulacrumia ja synergiaa käsittelevät jaksot ovat kuitenkin omiaan avaamaan silmiä ja korvia (!) tietokonepelejä ympäröivien monimuotoisten ja mutkaisten suhdeverkostojen tarkasteluun ja kriittiseen arviointiin.

Tarkempaa harkintaa jäin kuitenkin toivomaan suhteessa Collinsin väittämään pelien ja elokuvan välisestä radikaalista erosta sekä tähän eroon perustuvasta vaatimuksesta muokata teorioita ja lähestymistapoja yhtäläillä radikaalisti. Eroja ei käy kiistäminen, ja Collins käsittelee niitä kattavasti erityisesti interaktiivisuuden käsitteen avulla, mutta tulee samalla kenties tahtomattaankin puolustaneeksi elokuvayleisöjen passiivisuutta korostavaa vanhoillista massakulttuurikriittistä ajatussuuntaa. Elokuva- ja peli-ilmaisun erojen korostaminen kirjan alussa vaikuttaakin lopulta ennen muuta markkinapuheelta, sillä käsittelyn edetessä elokuvaäänen ja musiikin tutkimukset samoin kuin ajatus ”elokuvalisesta realismista” peli-ilmaisun keskeisenä kehiksenä (s. 134) tarjoavat olennaisen pohjan peliäänen ja musiikin tutkimuksen lähtökohtien hahmottelulle. Oma skopofilinen yhteys elokuvaan syntyy lisäksi ”videopeli”-termin valinnasta (s. 3) esimerkiksi aistineutraalimman ”tietokonepelin” sijaan. Kirjan aihepiirin huomioon ottaen ihmettelen tätä ratkaisua suuresti – ja viittaapa Collins itsekin myöhemmin ohimennen näkövammaisille suunnattuihin peleihin pohtiessaan ”personalisointia” musiikin avulla (s. 131).

”Historian” kertominen on aina haasteellista ja usein tiedostamattomienkin valintojen tekemistä siitä, mikä on muistamisen arvoista. Collins ei kuitenkaan haksahda yleispätevän totuuden julistajaksi, vaan tunnustaa rajansa suoraan: ”Vaikka olen yrittänyt sisällyttää esimerkkejä japanilaiselta pelialalta tarkoituksenmukaisissa kohdissa, tutkimukseni on valitettavasti kallellaan saatavillani olleen eli pääasiassa pohjoisamerikkalaisen ja brittiläisen lähdeaineiston suuntaan” (s. 2). Sitä hän ei kuitenkaan erittele, miksi aineisto tarkkaan ottaen rajautui näin ja mitkä ovat olleet kulloisetkin tarkoituksenmukaisuuden kriteerit. Tämä puute ei silti syö Collinsin esityksen uskottavuutta, vaikka samalla se muistuttaa kysymään, millainen peliäänen ja musiikin historia syntyisi vaikkapa Japanista, Zimbabwesta, tai Suomesta, käsin. Menneisyyttä on myös helppo arvioida nykypäivän kriteereillä, eikä Collins täysin vältä tätä anakronismin ansaa. Erityi-

sen selvästi se käy ilmi silloin, kun Collins huomauttaa siitä, miten 1980-luvun pelejä kehiteltäessä ”äänen immerstiivistä voimaa ei vielä ymmärretty” (s. 28). Täsmällisempää todistusaineistoa huomautuksen tueksi ei kuitenkaan tarjota, ja teknologian ja estetiikan yhteyttä korostavien päätelmien lomassa tämä toteamus jääkin ristiriitaiseksi.

Game Sound on kuitenkin teos, jota varjelen koirilta ja äideiltä tarkemmin kuin Sharp MZ-821:ääni. Se on moniulotteinen, selkeä ja ymmärrettävä, enkä ihmettele lainkaan, miksi se sai kansainvälisen populaarimusiikin tutkijoiden järjestön (IASPM) kirjapalkinnon 2009. Vaikka *Game Sound* herättäisikin ”yhtä paljon kysymyksiä kuin mihin on tarjonnut vastauksia” (s. 168), on sen pohjalta hyvä ponnistaa. Collins itsekin huomauttaa tuotantokeskeisestä tarkastelutaan, joten seuraavaksi jäänemme odottelemaan peliäänen- ja musiikin vastaanottoon pureutuvia analyyseja.