

Pelitutkimuksen vuosikirja 2011



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

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

Tekninen toimitustyö ja kannet: Saara Ala-Luopa

Taitto: Salli Matinlinna

www.pelitutkimus.fi

ISBN 978-951-44-8542-8

(cc) Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja, 2011

Pelitutkimuksen vuosikirja 2011

Sisällys

Toimituskunta: Johdanto

Artikkelit

Tero Pasanen:

”Hyökkäys Moskovaan!” – Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopolitiikassa 1980-luvulla1

Olli Sotamaa & Saara Toivonen:

Digitaaliset pelit kodin esineinä12

Sari Östman:

Peli- ja leikkimieli Internetin elämäjulkaisuissa22

Katsaukset

Anu Tukeva:

Musiikin funktioita videopeleissä37

Kati Heljakka:

”License to thrill” – Lisenssit: lautapelisuunnittelun lyhyt oppimäärä46

Juho Karvinen:

Evolutionaarinen näkökulma peliteollisuuteen55

Jaakko Stenros & J. Tuomas Harviainen:

Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen62

Jaakko Suominen:

Retropelaamista tutkimassa – välitilinpäätös73

Leila Stenfors:

Hapuilevia havaintoja, oivalluksia ja tarkkoja huomioita – Digitaalisen kulttuurin opiskelijat InsomniaGame-tutkimuksen havainnointiaineistoa tuottamassa82

Kirja-arvostelu:

Saara Ala-Luopa:

Jaakko Stenros & Markus Montola (2010): Nordic Larp. Stockholm: Fëa Livia91

Johdanto



Pelitutkimuksen vuosikirja 2011 – Johdannoksi

JAAKKO SUOMINEN RAINE KOSKIMAA FRANS MÄYRÄ OLLI SOTAMAA RIIKKA TURTIAINEN

Pelitutkimuksen vuosikirja 2011 avaa taas uusia näkökulmia pelaamiseen ja pelitutkimukseen. Vuosikirja on alallaan tärkeä julkaisukanava, joka kertoo pelitutkimuksen suomalaisista ja kansallisista trendeistä muillekin kuin pelitutkijoille. Vuosikirja antaa mahdollisuuden tieteellisen julkaisemisen ja omien ajatusten kokeilemiseen, mahdollisesti ennen kuin tekijä tähtää englanninkielisiin alan johtaviin kausijulkaisuihin tai konferenssijulkaisuihin. Aiemmin muilla kielillä julkaistuja teksteistä voi niin ikään työstää suomenkielisiä versioita uudelle yleisölle.

Suomenkielinen pelitutkimuksen vuosikirja sopii tutkimusideoiden testaamiseen, koska se voidaan kokea helpommin lähestyttävänä kuin englanninkieliset julkaisut. Julkaisemiseen ryhtyminen tällä foorumilla voi tuntua helpommalta myös silloin, jos kirjoittaja tuntee tulevansa pelitutkimuksen ytimen ulkopuolelta. Ja vaikka anonyymien vertaisarvioinnin läpikäyneitä tekstejä arvostetaan tiedemaailmassa enemmän kuin esimerkiksi suppeampia katsauksia, vuosikirjaan kannattaa tarjota myös katsaustyyppisiä tekstejä tai muita puheenvuoroja. Ne voivat olla tärkeitä työvälineitä kirjoittajan omassa tutkimusprosessissa, mutta toimivat myös peleihin liittyvän laajemman keskustelun tai peleihin liittyvien kurssien tukena ja oppimateriaalina. Ne mahdollistavat myös formaaleja artikkeleita ja konferenssipapereita vapaammat tyylilliset kokeilut ja irrottelut. Tällä kertaa vuosikirjassa on kolmen artikkelin lisäksi peräti kuusi katsausta.

Vuosikirjan aloittava artikkeli, Tero Pasasen ”Hyökkäys Moskovaan”, edustaa harvinaista – liiankin harvinaista – suuntausta pelitutkimuksessa. Pasanen yhdistää artikkelissaan pelikulttuurien ja mediakulttuurin tutkimusta poliittiseen

historiaan. Digitaalisten pelien historiaesitykset ovat monesti suoraviivaisia kronologioita, joissa esitetään pelien ja peliteknologioiden käännekohtia. Tästä poiketen Pasanen käsittelee varhaista suomalaista ”videopelikohua”, Raid over Moscow -peliin (1984) liittynyttä keskustelua kontekstualisoimalla sen poliittiseen viitekehykseen, itä- ja länsiblokkien nokitteluun sekä Suomen ja Neuvostoliiton suhteisiin 1980-luvulla. Moisiin aiheisiin pelitutkijat eivät ole juuri missään aiemmin tarttuneet. Syynä tällaisen tutkimuksen vähäisyyteen saattaa tosin olla myös sopivien esimerkkitapausten puuttuminen.

Olli Sotamaan ja Saara Toivosen artikkeli ”Digitaaliset pelit kodin esineinä” puolestaan kyseenalaistaa ajatuksen ”kaiken” peleihin tai muihin mediatuotteisiin liittyvän kulutuksen suoraviivaisesta virtualisoitumisesta. Vaikka mediatuotteita ostetaan ja jaetaan yhä vähemmän fyysisinä kopioina, ainakin tietyille pelaajien sukupolvelle pelien materiaalisuus on edelleen tärkeää. Pelejä tai peleihin liittyviä oheistuotteita kerätään kokoelmiksi, joita pelaajat haluavat esitellä tai joiden katselusta, sijoittelusta ja käsittelemisestä he saavat mielihyvää. Sama materiaalisen ja immateriaalisen kytkös näkyy myös sellaisissa pelituotteissa kuten Rovion Angry Birds. Vaikka itse pelin jakelu tapahtuu verkon kautta, yhä tärkeämmäksi osaksi Angry Birds -brändiä on nousemassa oheistuotevalikoima paitoihin ja pehmoleluineen.

Kati Heljakka tarjoaa katsauksessaan ”Licence to Thrill” lyhyen oppimäärän siitä, miten peleihin ja muuhun kulttuuriteollisuuteen liittyvä lisensointi toimii. Heljakan näkökulma on päinvastainen kuin Angry Birds tapauksessa. Heljakka käsittelee peliyrityksen haasteita tilanteessa, jossa yritys miettii kansainvälisen lisenssihahmon hyödyntämistä pelituotteissaan. Pelisuunnittelijan

oma fanisuhde johonkin hahmoon voi vaikuttaa tuotekehityspäätöksiin, mutta toisaalta pelisuunnittelutyötä määrittävät lisenssisopimuksen ehdot sekä odotukset kannattavuusrajan ylittävistä tuotemyynnistä.

Suhde pelituotteeseen voi olla hyvin pitkäikäinen. Jaakko Suominen esittelee katsauksessaan ”Retropelaamista tutkimassa” tapoja, joilla vanhojen pelien keräämistä, pelaamista ja kierrätystä uusiksi tuotteiksi voisi tutkia. Suominen toteaa, että retropelaaminen on ilmiönä hyvin moniulotteinen, mistä syystä ilmiötä voi lähestyä useista eri näkökulmista, kuten tutkimalla retropelaajien alakulttuureja, yksittäisten peli-ikonien kiertokulkua, peliteollisuuden toimintaa, pelien representaatioita ja niin edelleen.

Pelien kiertokulkua ja peliyhtiöiden toimintaa on mahdollista tarkastella myös taloustieteellisessä viitekehyksessä. Juho Karvinen luo omassa tekstissään katsauksen evolutionaariseen taloustieteeseen, sen peruskäsitteistöön ja sovellusmahdollisuuksiin suhteessa peliteollisuuden tutkimukseen. Peliteollisuus eroaa Karvisen mukaan monista muista kulttuuriteollisuuden lajeista siinä, että teknologisten innovaatioiden rooli on peleissä ja pelaamisessa keskeistä. Muun muassa tästä syystä peliteollisuutta on mielekästä tarkastella evolutionaarisen taloustieteen viitekehyksessä.

Pelitutkimus ei tarkoita ainoastaan digitaalisten pelien tai muiden pelituotteiden ja niiden käytön tutkimusta. Sari Östman tarkastelee artikkelissaan peli- ja leikkimieltä, joka on keskeinen osa elämäjulkaisijoiden eli esimerkiksi omasta elämästään blogeissa ja Facebookin statuspäivityksissä kertovien ihmisten toimintaa. Tekstissään Östman keskustelee muun muassa peli- ja leikkitutkimuksen klassikoiden kanssa suhteessa toimintaan, joka ei ensisijaisesti ole pelaamista tai leikkimistä. Kuitenkin Östman tunnistaa tutkimistaan blogeista monimuotoista peli- ja leikkimieltä, joka osittain eroaa aiemmista ”kyberleikin” muodoista.

Jaakko Stenros ja J. Tuomas Harviainen luovat katsauksen yhden pelikulttuurin alueen, roolipelien, tutkimukseen. Siinä missä Pohjoismaissa on kehittynyt omanlaisensa roolipelikulttuuri, Pohjoismaat ovat vahvoja myös roolipelien tutkimuksessa, ja tutkimus on monesti pitkälti harrastajalähtöistä. Tutkimus on kytköksissä muuhun roolipelikirjoitteluun, ja toisaalta roolipeliharrastajat ovat hakeutuneet pelitutkijoiksi. Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2011 roolipelaamista

käsitellään myös Saara Ala-Luopan tekemässä Nordic Larp -kirjan arviossa. Ala-Luopa lähestyy arviossa roolipelaamista toisesta kulmasta, teatteriharrastajan ja digitaalisen kulttuurin opiskelijan positiosta.

Yhtenäisen pelikulttuurin sijaan on puhuttava pelikulttuureista, mutta myös yksittäisissä peleissä on osa-alueita, joista toisia on tutkittu vähemmän kuin toisia. Muun muassa peliäänten ja musiikin tutkimusta on tehty vähemmän kuin esimerkiksi pelien visuaaliseen ilmeeseen, toiminnallisuuteen tai kerronnallisuuteen liittyvien elementtien tutkimusta. Anu Tukeva luo tekstissään katsauksen siihen, millaista peliäänten ja musiikin tutkimusta on tehty ja miten peliääntä ja musiikkia on mahdollista luokitella ja analysoida. Äänen rooli pelien toiminnassa osoittautuu monimuotoiseksi ja tutkijalle haasteelliseksi alueeksi.

Pelitutkimuksen vuosikirjoissa on ilmestynyt joitakin artikkeleita ja katsauksia niistä monitieteisistä ja tieteidenvälisistä menetelmistä, joiden avulla pelejä voi lähestyä ja joita on pelitutkimuksen piirissä mahdollista kehittää edelleen. Leila Stenforsin katsaus tämän vuoden vuosikirjassa on avaus siihen, millä tavalla kollektiivista etnografiaa voidaan hyödyntää verkkopelitapahtuman viitekehyksessä. Stenfors käsittelee, miten havainnoijien ja aineiston kerääjien erilaiset taustat ja suhtautumiset pelaamiseen tekevät kokonaisaineistosta heterogeenistä mutta samalla rikasta.

Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit ovat läpikäyneet anonyymien vertaisarvioinnin. Toimituskunnan lisäksi artikkeleita ovat arvioineet kunkin aihepiirin erityisasiantuntijat, jotka ovat kommentoineet niin tekstien sisältöä, rakennetta kuin kieliasuakin. Jokaisella artikkelilla on vakiintuneen käytännön mukaisesti ollut kaksi anonyymiä arvioitsijaa.

Kiitokset kaikille Pelitutkimuksen vuosikirjan tekijöille, kirjoittajille ja tekstien anonyymeille arvioitsijoille! Koossa on taas monipuolinen katsaus tämän hetkisestä suomalaisesta pelitutkimuksesta. Toimituskunnalle voi lähettää myös uusia tekstejä tulevia Pelitutkimuksen vuosikirjoja varten.

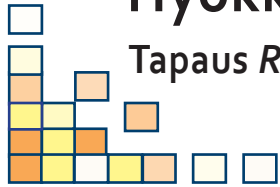
Porissa, Tampereella ja Jyväskylässä 22.8.2011

Toimituskunta

Artikkeli

”Hyökkäys Moskovaan!”

Tapaus *Raid over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla



TERO PASANEN
tero.pasanen@jyu.fi
Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee Suomen ensimmäistä poliittisesti latautunutta tietokonepelikohua, joka syttyi helmikuussa vuonna 1985 *MikroBitissä* julkaistusta *Raid over Moscow'n* peliarvostelusta. Arvostelua seurannut julkinen kritiikki laukaisi tapahtumaketjun, joka kärjistyi eduskuntakyselyn kautta Neuvostoliiton epäviralliseen vetoomukseen pelin markkinoinnin ja myynnin estämiseksi ja lopulta diplomaattiseen protestiin neuvostovastaisesta aineistosta Suomen tiedotusvälineissä. Tässä artikkelissa tarkastellaan pelikohun syntyyn ja ratkaisuun vaikuttaneita poliittisia, oikeudellisia sekä kulttuurisia osatekijöitä. Artikkelin perustuu sarjaan Suomen ulkoasiainministeriön muistioita, jotka käsittelevät Neuvostoliiton vetoomusta ja sitä seurannutta protestia. Muistioiden 25 vuoden salassapitoaika umpeutui julkisuuslain perusteella vuonna 2010.

Asiasanat: suomettuminen, *Raid over Moscow*, propaganda, tietokonepelikohu.

Abstract

The present article examines the first politically saturated computer and videogame controversy in Finland, instigated by a game review of *Raid over Moscow*, published in *MikroBitti* magazine in February 1985. The public criticism that followed the review triggered a chain of events that started with a written parliamentary question, continued by an unofficial petition from the Soviet Union to restrict the marketing and sales of the game, and ended with a diplomatic protest towards anti-Soviet material and publications in Finnish media. The article focuses on political, juridical and cultural factors that contributed to the emergence and conclusion of the controversy. The article is based on a series of declassified Finnish Ministry for Foreign Affairs documents that dealt the Soviet petition and the protest following it. The documents became open to public in 2010, after their 25 year confidentiality period expired under the freedom of information legislation.

Keywords: Finlandization, *Raid over Moscow*, propaganda, game controversy.

Johdanto

Suomessa kotimaisiin ilmiöihin keskittyneet mediapaniikit¹ ovat olleet verrattain harvinaisia tapauksia. Yleensä uuteen mediaan liitetyt uhkakuvat ja diskurssit ovat rantautuneet maahamme muualta maailmasta. Suomessa video- ja tietokonepelit vakiinnuttivat paikkansa median haitallisia vaikutuksia koskevassa keskustelussa viimeistään Yhdysvalloissa 1990-luvun lopussa tapahtuneiden koulusurmien jälkeen. Myös Suomen tunnetuimmat mediapaniikit ovat keskittyneet nuorten miesten tekemiin joukkomurhiin ja murha-

itsemurhiin, kuten Myyrmannin räjähdyskseen (2002) sekä Jokelan (2007) ja Kauhajoen (2008) koulusurmiin.²

Suomen ensimmäinen poliittisesti latautunut tietokonepelikohu syttyi helmikuussa 1985.³ Sen polttopisteessä oli Commodore 64:lle (C64) julkaistu *Raid over Moscow* (Access Software 1984), joka oli yksi vuoden myyntimenestyksistä maamme pelimarkkinoilla. Ominaispiirteidensä puolesta pelin aiheuttama kohu voidaan tulkita moraaliseksi mediapaniikiksi, sillä paheksunta keskittyi enemmän pelin norminvastaiseen teemaan kuin tietokonepeleihin mediana tai pelaamiseen aktiiviteettina.⁴ Siinä yhdistyivät huoli moraalittoman tietokonepelin

vaikutuksista nuorisoon, vihamielisyys kohun aiheuttajaa kohti, konsensus pelin aiheuttaman haitan vakavuudesta,⁵ suhteeton reagointi sekä kohun lyhytkestoisuus. Tapausta ei kuitenkaan tehnyt erityiseksi Raid over Moscow'n aiheuttaman kohun ensikertaisuus, vaan poliittisten kulissien takana käyty diplomaattinen kädenvääntö Suomen ja Neuvostoliiton ulkoasiainministeriöiden välillä.

Tämä artikkeli pohjautuu sarjaan Suomen ulkoasiainministeriön muistioita, joiden 25 vuoden salassapitoaika umpeutui 1. tammikuuta 2010 julkisuuslain (621/1999) perusteella. Muistiot käsittelevät Raid over Moscow'n myynnin ja markkinoinnin kieltämistä poliittisesta, kauppapoliittisesta ja oikeudellisesta näkökulmasta sekä Neuvostoliiton tekemää protestia neuvostovastaisen aineiston esittämisestä Suomen mediassa. Artikkelin aluksi on syytä paneutua tietokonepelikohun historialliseen ja poliittiseen kontekstiin, johon kuuluivat oleellisesti suomettuminen, itsesensuuri, yhteiskunnallinen murros, suomalaisen median toimintakulttuurin muutos sekä supervaltojen väliset jännitteet.

Poliittinen konteksti

Suomettuminen (saks. Finnladisierung) sävytti vahvasti kylmän sodan suomalaista ajankuvaa. Termi voidaan määritellä voimakkaamman valtion poliittiseksi vaikutusvallaksi heikompaan naapurimaahan kohtaan. Se oli peräisin 1960-luvun lopulla Saksan liittotasavallassa käydystä poliittisesta ja julkisesta keskustelusta. Suomi piti käsitettä halventavana, sillä se väheksyi maan puolueettomuuspolitiikkaa.⁶ Suomettumisen ajan alku on sijoitettu 1950-luvun puoliväliin, ja se henkilöityi vahvasti presidentti Urho Kekkosen valtakautteen (Nevakivi 1996; Vihavainen 1991). Sen kukoistuskautta olivat 1960-luvun loppu ja 1980-luvun alun välinen aika. Suomettumista on tulkittu kaksitahoisesti: se on mielletty ulkopoliittiseksi linjaksi, joka pohjasi poliittiseen realismiin, ja/tai sisä- ja valtapoliittisesti motivoituneeksi taktiikaksi. Säilyttääkseen suvereniteettinsa Neuvostoliiton vaikutuspiirissä Suomen oli korostettava puolueettomuuttaan ja varottava haastamasta naapurinsa ulkopoliittisia intressejä. Toisaalta kylmän sodan aikakaudella maamme ulko- ja sisäpolitiikan raja oli varsin häilyvä; nöyris-

tely ja idänkortti tarjosivat suomalaisille poliitikoille keinon edistää uraansa ja kerätä poliittisia irtopisteitä.

Itsesensuuri, eli julkaisijan itse harjoittama sensuuri tai pidättäytyminen valtiolle arkaluontoisten mielipiteiden ilmaisusta (Grönros et al. 2006), oli ominaista suomettumisen ajan tiedonvälitykselle. Salminen (1996) jakaa aikakauden itsesensuurin *passiiviseksi* (idänpolitiikkaan perustuvaksi itsesensuuriksi) ja *aktiiviseksi* (sisä- ja valtapoliittisesti motivoituneeksi itsesensuuriksi). Sen siemenet oli kylvetty vaaran vuosien kirjapoistoilla (1946–48), jolloin kaupoista ja kirjastoista poistettiin neuvostovastaista kirjallisuutta oikeusministeriön aloitteesta ja valvontakomission määräyksestä (Ekholm 2000). Varsinaisen kipinänsä itsesensuuri sai vuoden 1958 eduskuntavaalien jälkeisistä ”yöpakkasista”, ja 1970-luvulla käytäntö muuttui kokonaisvaltaiseksi. Se ulottui yleisradiotoiminnasta lehdistöön, tietokirjallisuudesta koulukirjoihin ja musiikista elokuviin. 1980-luvulla suomalaisen median toimintakulttuuri muuttui kuitenkin kriittisemmäksi: kotimaisista poliitikoista ja Neuvostoliitosta alettiin esittää näkemyksiä, joita ei suvaittu Kekkonen aikakaudella.⁷ Neuvostoliiton hajoamisen jälkeen suomettuminen ei ole poistunut poliittisesta keskustelusta. Sen rinnalle on myös noussut termi ”uussuomettuminen”, joka viittaa nöyristelevään asenteeseen joko Washingtonia, Moskovaa tai Brysseliä kohtaan. Lisäksi termillä viitataan avoimen julkisen keskustelun puutteeseen tietyissä yhteiskunnallisissa aiheissa.⁸

Pelikohuun heijastuivat välillisesti myös suurvaltojen väliset jännitteet, jotka olivat kasvaneet Neuvostoliiton hyökättyä Afganistaniin vuonna 1979. Presidentti Reaganin valinnan jälkeen Yhdysvallat oli siirtynyt liennytyksen tieltä ulkopoliittiseen oppiin, joka pyrki suoraan vähentämään Neuvostoliiton globaalia vaikutusvaltaa. Myös asevarustelu oli käynnistynyt uudelleen. Reaganin vuonna 1983 lanseeraama Strategic Defense Initiative (SDI) eli niin sanottu Star Wars -ohjelma oli lisännyt jännitteitä entisestään.

Kylmän sodan vastakkainasettelu ulottui luonnollisesti myös politiikan ja talouden ulkopuolelle. Ajanjakson taide- ja populaarikulttuuri hahmottelevat vastapuolen toiseutta, ja niiden vientiä ulkomaille tuettiin aktiivisesti molemmin puolin rautaesirippua.⁹ Amerikkalainen televisio ja elokuva kuvasivat Neuvostoliiton vapaan maailman alistajana ja oman yhteiskuntansa utopistisen

ristiriidattomana (Shcherbenok 2010).¹⁰ Neuvostoinvaasio, kommunistien val-lankaappaus Yhdysvalloissa, vakoilu ja rajoittamaton ydinsota olivat yleisiä teemoja,¹¹ joita myös aikakauden tietokonepelit omaksuivat. Erityisesti simu-laatiopeligenre keskittyi kuvaamaan rajoitetun konventionaalisen sodankäynnin sekä rajoittamattoman ydinsodan taktiikkaa ja strategiaa,¹² kun taas *Raid over Moscow*'n kaltaiset vahvasti tunteeseen vetoavat pelit olivat harvinaisempia.

Raid over Moscow ja sen syntyprosessi

Raid over Moscow julkaistiin Commodore 64 -tietokoneelle vuonna 1984. Tämä isometrisestä perspektiivistä kuvattu toimintapeli oli jaettu kuu-teen kenttään, joista jokainen toimi eräänlaisena minipelinä. Access Software oli käyttänyt vastaavaa kenttäsuunnittelua ja pelimekaniikkaa jo vuotta aikai-semmin julkaistussa *Beach-Head* -pelissä.

Pelin lähtökohta on seuraavanlainen: Neuvostoliitto on rikkonut kuvitteel-lista SALT IV ydinsulkusopimusta ja iskee mannertenvälisillä ohjuksilla Yhdysval-toja vastaan. Sopimusta noudattanut Yhdysvallat ei pysty molemminpuolisen varmistetun tuhon (engl. mutual assured destruction eli MAD) opin mukai-seen vastaiskuun, vaan lähettää avaruusasemalta joukon kommandoja estä-mään maata uhkaavan ydintuon. Ohjusten laukaisun jälkeen pelaajan tulee ohjata häivekoneensa ulos asemalta ja navigoida kohti neuvostokaupunkia, josta laukaisu tapahtui. Kun pelaaja laskeutuu ulkoavaruudesta Neuvosto-liiton ilmatilaan, hänen on läpäistävä kaupungin puolustus ja tuhottava ohjusta kontrolloiva tukikohta. Pelaajan täytyy tuhota yhteensä kolmen eri kaupungin tukikohdat (Minsk, Saratov ja Leningrad) ennen varsinaista hyökkäystä Mos-kovan sydämeen. Kremlin edessä pelaaja käy taisteluun linnaketta vartioivaa jalkaväkeä ja panssarivaunuja vastaan sinko aseenaan. Pelaajan on eliminoitava vastustajat ja tuhottava tietty portti päästäkseen tunkeutumaan linnakkeessa sijaitsevaan reaktorihuoneeseen. Sisällä reaktorihuoneessa pelaajan on tuhot-tava robotit, jotka vartioivat ja jäädyttävät reaktoria. Robottien lukumäärä vaihtelee pelin vaikeustasosta riippuen. Viimeinen robotti pyrkii ainoastaan eli-minoimaan pelaajan, minkä vuoksi reaktori alkaa ylikuumentua. Pelaajalla on

vain minuutteja aikaa tuhota robotti ja poistua reaktorihuoneesta ennen ytimen sulamista. Pelaajan päästessä viimeiseen kenttään on pelillä kaksi erilaista loppuvaihtoehtoa. Jos pelaaja ei ehdi tuhota viimeistä robottia, tulee hänen kommandoryhmästään sankarivainajia. Jos pelaaja onnistuu tuhoamaan viimei-senkin robotin ja pääsee pakenemaan, hänen kommandoryhmäänsä odottaa kotona sankariparaati. Molemmissa vaihtoehdoissa Kremlin on historiaa.



Kuva 1. Kuvakollaasi *Raid over Moscow*'n kentistä

Access Softwaren perustaja ja Raid over Moscow'n suunnittelija Bruce Carver taustoitti pelin syntyprosessia *Commodore Magazinen* (Jermaine 1987, 74–77, 118–119) haastattelussa kolme vuotta sen julkaisun jälkeen. Pelin inspiraationa oli toiminut Afganistanin invaasion, korealaisen matkustajakoneen alasampumisen¹³ ja Los Angelesin kesäolympialaisten boikotin¹⁴ synnyttämä yleinen epäluulo Neuvostoliiton politiikkaa ja toimintaa kohtaan. Carverin mukaan avaruusaseman valinta pelin lähtöpisteeksi oli pelkkää sattumaa, sillä hän ei ollut vielä suunnitteluvaiheessa kuullut SDI-ohjelmasta. Carver oli ollut alusta asti vakuuttunut pelin menestyksestä kotimaassaan, mutta epäillyt Euroopan pelimarkkinoiden valmiutta avoimen neuvostovastaiselle tietokonepelille.

Geopoliittisesta asemastaan huolimatta Raid over Moscow'ta markkinoitiin vanhalla mantereella aggressiivisemmin kuin Yhdysvalloissa. Iso-Britannian levityksestä vastanneen U.S. Goldin markkinointikampanja oli aikaansa edellä kohua liehitelleellä strategiallaan.¹⁵ Yhtiö tiedotti pelin julkaisusta eri intressiryhmille herättääkseen huomiota puolesta ja vastaan. Se jopa masinoi mielenilmaisun Neuvostoliiton Lontoon suurlähetystön eteen, johon osallistuneista ihmistä osa oli pukeutunut pelin logolla varustettuihin punaisiin t-paitoihin. Ydinaseriisuntaa ajanut järjestö, Campaign for Nuclear Disarmament (CND), järjesti puolestaan toistuvia protesteja U.S. Goldin toimitilojen edessä (Donovan 2010, 225–226). Nämä toimet herättivät median mielenkiinnon ja peliä käsiteltiin seuraavina viikkoina televisiossa, radiossa ja lehdissä, mikä edisti sen myyntiä.¹⁶ Sensaatiohakuinen kampanja tuli kuitenkin tiensä päähän, kun Access Software pyysi sen lopettamista kuullessaan sen aiheuttamasta kohusta (Jermaine 1987, 118).

TIETOKONEPELIKOHUSTA POLIITTISEEN KÄDENVÄÄNTÖÖN

Suomessa kohu sai alkunsa television A-studiossa 13. helmikuuta 1985 esitetystä insertistä, jossa käsiteltiin sarkastisesti Raid over Moscow'ta ja siitä *MikroBitissä* (2/85) julkaistua arvostelua. Toimittaja Kari Mänty päätti lähetyksen toteamalla: "ei liene vaikea arvata, missä tämä peli on kehitelty, mutta pitääkö tämän Suomen todella olla aina niin kovasti tätä Euroopan pikku-Amerikkaa." Viikkoa myöhemmin, 20. helmikuuta, *Tiedonantajassa* ilmestyi artikkeli "Oppia

lapsille, Kremlistä ovet sisään", joka kritisoi vahvasti samaista peliarvostelua. Tuotumuksen taustalla oli epäilemättä peliarvostelijan, Aki Korhosen,¹⁷ käyttämä kuvaus: "tämä on jännittävä maanpuolustuspeli, jossa sinun pitää hyökätä Neuvostoliittoon ennen kuin heidän raketkinsa saavuttavat maalinsa Yhdysvalloissa" (MB 2/85, 67). Tiedonantaja kutsui Raid over Moscow'ta neuvostovastaisuuden räikeimmäksi muodoksi tekniikan viimeisimmältä huipulta vaatiensa – sekä muiden samankaltaisten pelien – maahantuonnin ja levityksen rajoittamista. Seuraavana päivänä, 21. helmikuuta, kansanedustaja Ensio Laine (SKDL) jätti valtioneuvostolle kirjallisen kysymyksen (KK 40/1985), joka heijasteli taistolaisuuden äänenkannattajassa esitettyjä näkemyksiä:

Mihin toimenpiteisiin Hallitus aikoo ryhtyä sen johdosta, että maamme tuotetaan amerikkalaisia CMB-pelejä, joista ainakin eräät kohdistuvat naapurimaatamme Neuvostoliittoa ja lasten rauhankasvatus-tavoitteita vastaan?

Tästä alkoi pelikohun epävirallinen kulku. 22. helmikuuta Neuvostoliiton suurlähetystön lähetystöneuvos Konstantin Kosatshev soitti Suomen ulkoasiainministeriön (UM) sosialististen maiden toimiston päällikölle Charles Murrolle ja pyysi häntä saapumaan Tehtaankadulle "kiireellisen ja vakavan asian johdosta" (Murto 1985, 1). Pyyntö oli varsin poikkeuksellinen, sillä normaalikäytännön mukaan tapaamiset järjestettiin ulkoasiainministeriössä. Murto ehdottikin lähetystöneuvostoa saapumaan ministeriöön, mutta Kosatshev kieltäytyi todeten, että itse suurlähettiläs Vladimir Sobolev oli esittänyt tapaamisen järjestämistä Neuvostoliiton suurlähetystössä. Neuvoteltuaan esimiehensä osastopäällikkö Seppo Pietisen kanssa, Murto tiedusteli asian luonnetta ja toisti Kosatsheville pyynnön saapua UM:n toimitiloihin. Kosatshev kuitenkin pysyi kannassaan vedoten asian erikoisluontoisuuteen. Lopulta Murto suostui poikkeukselliseen tapaamiseen.

Tehtaankadulla Kosatshev ojensi Murrolle kopion Tiedonantajan artikkelista painottaen, että Moskovassa peli tulkittiin sotapropagandaksi, jonka tarkoituksena oli muokata mielialoja tulevalle avaruussodalle Neuvostoliittoa vastaan.

MikroBitissä julkaistu peliarvostelu oli taas Kosatshevin mukaan ”räikeimpiä Neuvostoliiton vastaisia provokaatioita, joita Suomessa on tapahtunut sodan jälkeisinä vuosikymmeninä. [...] Mikäli kyseisen pelin mainostaminen ja myynti Suomessa jatkuu, Neuvostoliitto tulee suurlähettiläänsä välityksellä virallisesti kiinnittämään ’kaikista vakavimmalla tavalla’ Suomen hallituksen huomiota tähän räikeään tapaukseen” (Ibid., 2). Viitaten aikaisempaan amerikkalaisen neuvostovastaisen elokuvan esityskieltoon¹⁸ Kosatshev toivoi, että UM löytäisi keinot, joilla kieltää pelin mainostaminen ja myynti.

Antamassaan vastauksessa Murto totesi pelin olleen suunnattu kansainvälisille markkinoille, eikä sitä näin ollen oltu tarkoituksella kohdistettu heikentämään Suomen ja Neuvostoliiton välisiä suhteita. Pelin kieltämiselle ei myöskään löytyisi juridisia perusteita. Kuin ennakoiden tulevaa Murto arveli, että viranomaisten yritykset estää pelin markkinointi ja myynti toisivat pelille lisää julkisuutta ja todennäköisesti lisäisivät sen kysyntää.¹⁹ Kosatshev ymmärsi Murron näkökulman, mutta painotti, että kyseessä oli ”erityisen vakava ja tuomittava tapaus, jonka johdosta vedotaan ulkoasiainministeriöön” (Ibid., 3). Tapaamisen lopuksi Kosatshev ilmaisi arvostuksensa siitä, että ministeriön huomio asiaan oli voitu kiinnittää epävirallisesti ja luottamuksellisesti.

6. maaliskuuta 1985 päivätysssä muistiossa nro 167 UM:n kauppapoliittisen osaston neuvotteleva virkamies Antero Viertiö esitti huomionsa Murron tapaamisesta. Viertiö totesi pelien sekä muiden ohjelmistojen kontrollitoimien olevan erittäin vaikeita toteuttaa, sillä niillä oli keskeinen osa alati kasvavilla tietokone-markkinoilla ja siirtymisessä kohti tietoyhteiskuntaa. Myös niiden laitton yksityinen kopiointi kukoisti vanhentuneen lainsäädännön vuoksi. Lisäksi tietokonepelejä tullattiin useiden eri nimikkeiden alla, mikä vaikeutti entisestään niiden valvontaa. Kauppapoliittiset mahdollisuudet rajoittaa kyseisten tuotteiden maahantuontia olivat myös varsin vähäiset, vaikka kauppasopimukset sisälsivät pykälän, jolla tuonninrajoituksiin voitiin ryhtyä moraalisiin argumentein. Viertiö ei kuitenkaan suositellut pykälään vetoamista, sillä se saattaisi herättää laajempaa keskustelua sotapelien moraalittomuudesta verrattuna esimerkiksi pornografiaan tai väkivaltavihteeseen. Muistiossaan Viertiö arvioi Neuvostoliiton olevan vakavissaan vetoomuksensa suhteen, mutta muistutti samalla Raid

over Moscow’n olevan ainoastaan yksi peli tuhansien joukossa. Henkilökohtaisena huomiona hän totesi pelikaupan ja -harrastuksen olevan ”sinänsä kovin suttuisen näköistä touhua” (Viertiö 1985, 3).

Viertiö suositteli UM:n jättäytymistä pois asiaan liittyvästä päätöksenteosta ja ehdotti kääntymistä oikeus- ja opetusministeriön puoleen.²⁰ Hän myös pohdiskeli pohjoismaisen yhteistyön mahdollisuutta ongelman ratkaisuun. Viertiö uskoi Ruotsista löytyvän kansanedustajia, jotka ”varsin halukkaasti saattaisivat tarttua suomalaisten virittämään koukkuun”, (Ibid.) ja veisivät eteenpäin Raid over Moscow’n kaltaisten sotapelien myynnin ja mainonnan kieltoa Pohjoismaiden neuvostossa. Lisäksi Viertiö suositteli tarkastamaan, oliko Korhosen käyttämä ilmaisu ”jännittävästä maanpuolustuspelistä” hänen oma ideansa, vai oliko se mahdollisesti poimittu kannen mainosteksteistä tai pelin manuaalista.²¹ Hän arvosteli Korhosta ajattelemattomuudesta, joka oli johtanut poliittisesti kiusalliseen tilanteeseen. Viertiö päätti muistionsa varsin erikoisella, lähes orwellilaisella, huomautuksella: ”mielikuvituksen viljelyssä ohjelmataloilla lienee – ainakin niillä pitäisi olla – jokin etiikka ja moraali. Mitä sitten tapahtuu harrastelijoiden mielikuvituksessa on toinen juttu ja [se on] ulottuvuus minne lait tai rajoitukset eivät toistaiseksi yllä” (Ibid., 4).

Niin ikään 6. maaliskuuta päivätysssä muistiossa nro 45 UM:n oikeudellisen osaston apulaisosastopäällikkö Holger Rotkirch totesi, että pelikohun ratkaisuun ei voitu soveltaa voimassa olevaa lainsäädäntöä tai Suomea sitovia sopimusvelvoitteita, kuten Pariisin rauhansopimusta. Rotkirch otti esiin rikoslain 14 luvun vuonna 1948 lisätyn 4 a §, joka kuului seuraavasti:

Joka painotuotteella, kirjoituksella, kuvallisella esityksellä tahi muulla ilmaisuvälineellä taikka muutoin julkisesti ja tahallansa halventamalla vierasta valtiota aikaansaa vaaran, että Suomen suhteet vieraaseen valtioon vahingoittuvat, rangaistakoon vankeudella, enintään kahdeksi vuodeksi tai sakolla.

Rotkirchin mukaan kyseinen pykälä ei soveltunut Raid over Moscow’n markkinoinnin ja maahantuonnin kieltämiseen, sillä mahdollinen loukkaus oli

tapahtunut epäsuorasti MikroBitin julkaisemassa peliarvostelussa. Lisäksi, vaikka loukkaus olikin selvästi julkinen, olisi sen tahallisuuden osoittaminen erittäin vaikeaa. Olisi pystyttävä todistamaan, että peliarvostelussa pyrittiin tietoisesti vahingoittamaan Suomen ja Neuvostoliiton välisiä suhteita. Myös Rotkirch jatkoi Murrin ja Viertiön viitoittamalla linjalla todetessaan, että pitkittyneen tuomioistuinkäsittelyn tuoma julkisuus aiheuttaisi todennäköisesti suurempaa yleispoliittista haittaa maiden välisille suhteille kuin itse myynnin jatkaminen. Syytteen nostaminen 4 a § perusteella olisi myös vaatinut määräyksen tasavallan presidentiltä.²² Sen soveltaminen oli kuitenkin Suomen rikoslaissa erittäin harvinaista,²³ ja lain katsottiin olevan varattu lähinnä poikkeuksellisen räikeitä tapauksia varten. MikroBitin peliarvostelu tuskin oli ylittänyt tätä rajaa sen ”valitettavasta sanamuodosta” (Rotkirch 1985, 2) huolimatta.

Raid over Moscow’n synnyttämän ulkopoliittisen kädenväännön laajempi konteksti alkoi hahmottua, kun ulkoasiainministeriöön saapui 7. maaliskuuta salasähke,²⁴ jossa Moskovan suurlähettiläs Aarno Karhilo raportoi tapaamisestaan Neuvostoliiton ulkoasiainministeriön Skandinavian osaston päällikön G.N. Farafonovin kanssa. Farafonov oli välittänyt Neuvostoliiton demarchen²⁵ neuvostovastaisten mielenilmaisujen lopettamiseksi suomalaisissa tiedotusvälineissä ja mediassa. Tapaamisen lopuksi Farafonov oli luovuttanut Karhिलolle muistion, joka selvitti Neuvostoliiton kannan aiheeseen. Se sisälsi listan Suomessa julkaistuista kirjoista, artikkeleista ja aineistosta, joissa oli käsitelty Neuvostoliitolle arkaluontoisia aiheita, kuten Viron miehitystä ja venäläistämistä, Afganistanin invaasiota, puna-armeijan tilaa sekä Terijoen hallitusta. Raid over Moscow -tapauksesta todettiin, että Neuvostoliiton suurlähetystön epävirallisesta vetoomuksesta huolimatta UM ei ollut ryhtynyt asianmukaisiin toimiin pelin myynnin ja markkinoinnin estämiseksi. Lopuksi muistiossa vedottiin Suomen sopimusvelvoitteisiin sekä viranomaisiin asian ratkaisemiseksi:

Tällaiset Neuvostoliiton todellisuutta vääristelevät julkaisut samoin kuin epäilyttävän elektroniikkapelin mainostus ovat selvästikin suunnatut kylvämään epäluottamusta Neuvostoliiton politiikkaa kohtaan ja vahingoittamaan Neuvostoliiton ja Suomen välisiä ystävällisimpiä

suhteita; ne ovat myös ristiriidassa vuoden 1947 rauhansopimuksen ja vuoden 1948 ystävyyttä, yhteistoimintaa ja keskinäistä avunantoa koskevan sopimuksen määräysten hengen kanssa.

Toivomme, että Suomen viranomaiset suhtautuvat asianmukaisella vakavuudella vetoomukseemme ja ryhtyvät vastaaviin toimiin tämänkaltaisten Neuvostoliittoa vastaan suuntautuvien esiintymisten lopettamiseksi. (Tiilikainen 1986, 2–3).

13. maaliskuuta 1985 päivätyssä muistiossa UM:n poliittisen osaston päällikkö Seppo Pietinen antoi vastauksensa kauppa- ja teollisuusministeriön pyytämään lausuntoon Ensio Laineen tekemästä eduskuntakyselystä.²⁶ Pietinen totesi, että vaikka Raid over Moscow’n sisältö loukkasi Neuvostoliittoa, ei ministeriön tekemän selvityksen mukaan löytynyt oikeudellisia tai kauppapoliittisia keinoja kieltää sen maahantuontia tai markkinointia. Pietinen epäili pelintekijöiden käyttäneen neuvostovastaisuutta lähinnä myynninedistämiskeinona ja paheksui kärjistyneen kansainvälisen tilanteen hyväksikäyttämistä lapsille suunnattujen pelien yhteydessä. Suomen markkinointilainsäädäntöön ja kuluttajansuojalakiin Pietinen ei ottanut vastauksessaan kantaa.

Seuraavana päivänä, 14. maaliskuuta, ulkomaankauppaministeri Jermu Laine (SDP) vastasi eduskuntakyselyyn. Laine totesi kauppa- ja teollisuusministeriön pystyvän ainoastaan rajoittamaan ja poistamaan tuotteita, joista oli vaaraa lasten fyysiselle terveydelle. Voimassa olevan lainsäädännön avulla ei pystytty puuttumaan tuotteiden mahdollisiin psyykkisiin vaikutuksiin, kuten lasten henkiseen kehitykseen tai maailmankuvan muodostukseen. Ministeri viittasi myös valmisteilla olleeseen lakiin video- ja kuvaohjelmien ennakkotarkastuksesta, joka tuli arvioimaan myös tietokonepelien valvontatoimia.²⁷ UM:n osuutta selvityksessä ei luonnollisestikaan mainittu.

Pelikohun poliittinen vaihe saatettiin päätökseen Helsingissä 11. huhtikuuta, kun ulkoministeri Paavo Väyrynen antoi valtioneuvoston juhlahuoneistossa virallisen vastauksensa suurlähettiläs Soboleville Farafonovin toimittamaan demarcheen. Vastauksessaan Väyrynen korosti kaikkien merkittävien puolueiden, yhteiskunnallisten järjestöjen ja Suomen kansan tukevan maan virallista

ulkopoliittista linjaa ja ystävällisiä suhteita Neuvostoliittoon. Väyrynen pahoitelteli, että "tiedostusvälineissämme esiintyy valitettavasti joskus kirjoituksia ja muuta aineistoa, joka on Neuvostoliiton kannalta katsoen kielteistä" (Tolvanen 1985, 1), mutta kielsi niiden suuntautuneen maiden välisiä suhteita vastaan. Rauhanajan sananvapauden puitteissa hallitukselta puuttui lainsäädännölliset perusteet ja valtakeinot puuttua tämänkaltaisiin ilmaisuihin. Väyrysen mukaan valtionjohto kuitenkin pyrki vaikuttamaan tiedostusvälineiden toimintaan ottamalla kantaa tällaisiin ilmiöihin julkisessa sanassa. Väyrynen myös ehdotti, että Tehtaankatu ottaisi kontaktiensa²⁸ kautta suoraan yhteyttä asianomaisiin tiedostusvälineisiin vastaavissa tapauksissa.

Sobolev kiitti Väyrystä virallisesta vastauksesta ja toivoi, että Suomen ja Neuvostoliiton välisiä ystävällisiä suhteita vaalittaisiin ja varjeltaisiin edelleenkin molemmin puolin. Vaikka neuvostovastaisista kirjoituksista olivatkin vastuussa yksittäiset henkilöt, eivät hekään saisi aiheuttaa vahinkoa maiden suhteille. Suurlähettiläs palasi vielä pelikohuun toteamalla, että Neuvostoliitto tulkitsi Raid over Moscow'n olevan sotapropagandaa, joka ei vastannut vuoden 1947 rauhansopimusta eikä Euroopan turvallisuus- ja yhteistyökonferenssin (Etyk) päätösasiakirjaa. Lisäksi hän toisti toivomuksen asianmukaisista toimenpiteistä pelin markkinoinnin ja levityksen estämiseksi. Lainaten Suomi-Neuvostoliitto Seuran (SNS) pääsihteeri Erkki Kivimäen televisiossa antamaa haastattelua suurlähettiläs tiedusteli Väyryseltä, "miltä suomalaisista tuntuisi, jos Neuvostoliitossa mainostettaisiin peliä, jossa tuhottaisiin Helsinki?" (Ibid., 3)

Vanhentunut lainsäädäntö ratkaisuasemassa

Suomen ensimmäinen poliittisesti latautunut tietokonepelikohu sijoittui yhteiskunnallisen murroksen aikaan. Maassamme oli siirrytty muutamaa vuotta aikaisemmin Kekkosen aikakaudelta Mauno Koiviston presidenttiyteen, mikä merkitsi sisä- ja ulkopoliittisia uudistuksia. Vaikka Koivisto jatkoi Paasikivi-Kekkosen linjalla, muuttui suhtautuminen Neuvostoliittoon vähemmän nöyristeleväksi. Uusien vaaran vuosien aikaisen paineen hellitettyä myös suomalaisen median toimintakulttuuri oli muuttunut 1980-luvulla entistä

rohkeammaksi: uskallettiin esittää kriittisiä mielipiteitä, jotka olivat ennenkuulumattomia vielä UKK:n aikaan.

Ulkoasiainministeriön ja Neuvostoliiton välien viileneminen vuoden 1985 alussa (Suomi 2006, 72) oli ulkopoliittisesti merkittävä tapahtuma. Suhteiden muutos on osaltaan vaikuttanut UM:n päätökseen olla reagoimatta Neuvostoliiton vetoomukseen, vaikka selvitystä tehneet virkamiehet olivatkin yhtä mieltä pelin haitallisuudesta neuvostokollegoidensa kanssa. Neuvostoliiton protesti oli osoitus Tehtaankadulla jo pidempään vallinneista mielialoista. Reagointi sinänsä ei tullut yllätyksenä, mutta sen voimakkuus ja sopimusten lavea tulkinta oli kuitenkin hämmästyttänyt UM:n virkamiehiä (Suomi 2008, 260–261). Raid over Moscow'lla oli keskeinen osa Neuvostoliiton vetoomuksessa, sillä se toimi alkusysäyksenä demarchelle, jolla pyrittiin vaikuttamaan yleisemminkin suomalaisen tiedonvälitykseen ja mediaan.²⁹

Yksi muistioden mielenkiintoisimmista anneista oli Neuvostoliiton ja UM:n eriävät näkemykset Raid over Moscow'n tarkoituseristä. Siinä missä Neuvostoliitto korosti painokkaasti pelin ulkoisia pyrkimyksiä, luonnehti UM niitä sisäisiksi. Neuvostoliitto tulkitsi pelin sotapropagandaksi, joka oli suunnattu luomaan yleistä epäluottamusta maan politiikkaa kohtaan, valmistelemaan ilmapiiriä avaruussotaa varten sekä vahingoittamaan Suomen ja Neuvostoliiton välisiä suhteita. Tämän tulkinnan mukaan pelin päämäärät olivat siis asetettu välittömän pelikokemuksen ulkopuolelle. UM:n näkökulmasta pelillä ei ollut tarkoitusta heikentää maiden välisiä diplomaattisia suhteita, eikä sillä ollut erityisiä pelikokemuksen ulkopuolisia tavoitteita vaan sen avoin neuvostovastaisuus palveli lähinnä markkinointipyrkimyksiä.

Oliko Neuvostoliiton näkemys sotapropagandasta perusteltu? Carverin haastattelun (Jermaine 1987) perusteella voidaan päätellä, että Access Software hyödynsi kireää kansainvälistä poliittista ilmapiiriä sekä ennakoasenteita Neuvostoliittoa kohtaan saavuttaakseen pelilleen mahdollisimman laajan yleisön Yhdysvalloissa. Valittu aihe palveli siis ensisijaisesti markkinointia. Pelin neuvostovastaisuudella ei ollut erityisiä poliittisia päämääriä, vaikka sen avoin uhmakkuus heijastelikin Reaganin aikakauden henkeä; lähinnä se käytti hyväkseen vallinnutta ilmapiiriä. Eittämättä Raid over Moscow sisälsi propagandistisia

elementtejä, mutta sen määrittelemisen sotapropagandaksi ei ollut perusteltua. Mitään viitteitä siitä, että peli olisi kohdistettu vahingoittamaan erityisesti Suomen ja Neuvostoliiton suhteita, ei myöskään ollut. Onkin syytä olettaa, että Neuvostoliiton halu määrittää pelin päämäärät ulkoiseksi lähti pyrkimyksestä vaikuttaa suomalaiseen tiedonvälitykseen sekä hillitä amerikkalaisen populaarikulttuurin leviämistä sen vaikutuspiirissä. Voidaan myös spekuloida, että yksi pyrkimyksistä oli estää Britanniassa nähdyn markkinointikampanjan toteuttaminen Suomessa. Suomalaisen sensuurin ja itsesensuurin perinteet olivat pitkät ja *Raid over Moscow'n* oli määrä toimia ennakkotapauksena tietokonepelien saralla. Tätä tulkintaa tukee myös Neuvostoliiton halu luokitella MikroBitin peliarvostelu yhdeksi räikeimmistä neuvostovastaisista provokaatioista, mitä voidaan pitää taktisena ylireagoitina.

Vaikka kohu oli lähinnä ulkopoliittinen, on Tiedonantajan ja Ensio Laineen intressejä myös syytä tarkastella hieman tarkemmin. Tiedonantajan artikkelia peliarvostelusta leimasi tahallinen väärinymmärrys. Korhonen oli tuskin tarkoittanut ”jännittävä maanpuolustuspelejä” -ilmaisullaan Suomen maanpuolustusta, vaan Yhdysvaltojen. Tiedonantaja pyrki ampumaan artikkelillaan viestintuojan; peliin kohdistettu ärtymys oli suunnattu virheellisesti, mutta tarkoituksella, kohti peliarvostelua. SNS:n jäsenenä ja SKDL:n kansanedustajana Laine oli puolestaan erityisen valpas havaitsemaan neuvostovastaisia ilmaisuja. SKDL oli menettänyt asemansa kolmen suurimman puolueen joukossa vuoden 1979 eduskuntavaaleissa, ja kevään 1983 vaalien jälkeen puolue oli pudonnut hallituksesta. SKDL:n kannatus ja vaikutusvalta olivat romahtaneet ja puolueen sisäiset ristiriidat kärjistyneet edelleen. *Raid over Moscow* tarjosikin syrjäytetyille puolueelle keinon kerätä poliittisia irtopisteitä Moskovasta. Näin ollen eduskuntakyselyä voidaan pitää puhtaasti sisäpoliittisesti motivoituneena.

Vanhentunut lainsäädäntö ratkaisi *Raid over Moscow'n* myynnin ja markkinoinnin normaalin jatkamisen.³⁰ Se tarjosi UM:lle käytännöllisen perusteen, johon vedota asian ratkaisussa. MikroBitin tai Aki Korhosen syyttäminen rikoslain 14 luvun 4 a § nojalla oli poissuljettu vaihtoehto. Syytteiden nostaminen maanpetosrikoksesta vaivaisen peliarvostelun takia olisi tuonut valtiovallalle kiusallisen suomettumiskeskustelun takaisin lehtien otsikoihin. Vuonna

1965 annettua lakia elokuvien tarkastamisesta (299/1965) ei myöskään voitu soveltaa tapaukseen, sillä se oli pahasti vanhentunut interaktiivisen median kohdalla. Lainsäädännön ollessa ajan tasalla olisi Valtion elokuvatarkastamo (VET) pystynyt kieltämään *Raid over Moscow'n* sen neuvostovastaisen sisällön perusteella, niin kuin se teki Renny Harlinin ohjaaman *Jäätävän poltteen* (1986) kohdalla vuotta myöhemmin.³¹ Näin UM olisi voinut jättäytyä pois kiusallisesta päätöksenteosta, sillä VET on opetusministeriön alainen virasto. Laki video- ja kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987), jonka valmisteluun ulkomaankauppaministeri Laine viittasi vastatessaan eduskuntakyselyyn, sulki voimaantullessaan video- ja tietokonepelit pois ennakkotarkastuksen piiristä. Suomessa digitaaliset pelit määriteltiin vuorovaikutteisiksi kuvaohjelmiksi vasta vuonna 2001 voimaantulleessa laissa (775/2000).

Mediapaniikit nostavat tyypillisesti pintaan sukupolvien välisen kuilun ja medialukutaidon puutteen, kuten myös tässä tapauksessa. Talvisodan luoma yhtenäiskulttuuri oli 1980-luvun puolivälissä pahasti fragmentoitunut,³² eikä YYA-sukupolven usko sosialismiin enää puhutellut nuorempia sukupolvia, joka samaistui ennemmin amerikkalaiseen populaarikulttuuriin ja sen välittämiin arvoihin.³³ Huoli nuorten arvomaailman muutoksesta olikin yksi ratkaisevimista seikoista, mikä teki pelikohusta moraalisen mediapaniikin. *Raid over Moscow'n* esittämä avoin neuvostovastaisuus oli 1980-luvulla yhteiskunnallinen tabu ja poliittisesti epäkorrekti aihe, joka luonnollisesti herätti närää tietyissä piireissä. Peliin nurjasti suhtautuneet tahot pyrkivät julkisessa sanassa vahvistamaan mielikuvaa sen poikkeavuudesta. Näille intressiryhmille kohu tarjosi tilaisuuden esiintyä moraalinvartijoina, joilla oli velvollisuus ryhtyä toimeen nuorison suojelemiseksi. Aiheen käsittelyä leimannut medialukutaidon puute oli sinänsä ymmärrettävää, sillä vielä 1980-luvun puolivälissä tietokonepelit luokiteltiin yksinomaan lasten mediaksi.³⁴ Niiden uutisointia leimasi leikkimielisyyden, hyödyttömyyden ja vahingollisuuden retoriikka, ja pelejä käsiteltiin osana yleisempää tietokoneharrastusta. *Raid over Moscow'n* kohdalla tähän keskusteluun yhdistyivät suomettumisen ajan diskurssit neuvostovastaisuudesta ja rauhankasvatusvelvoitteiden laiminlyömisestä.

Raid over Moscow'ta käsitelleet ulkoasiainministeriön asiakirjat ovat erittäin arvokasta materiaalia suomalaiselle pelitutkimukselle. Pelikohu oli aidosti suomalainen tapahtuma, joka hakee vertaistaan populaarikulttuurin historiassa maamme geopoliittisen sijainnin, kylmän sodan blokkien välisen erityisaseman sekä yleisen kansainvälisen poliittisen tilanteen vuoksi. Tapauksessa yhdistyivät ainutkertaisella tavalla huoli moraalista, mediaan liitetyt uhkakuvat sekä kulisien takainen ulkopoliittinen kädenvääntö.

Viitteet

- 1 Mediapaniikkia, eli uuteen mediaan liitettyjä uhkakuvia ja kritiikkiä, voidaan pitää moraalipaniikin alamuotona (Drotner 1999, 596). Nimensä mukaisesti mediapaniikki keskittyy lähinnä mediaan ja sen kulutukseen, kun taas moraalipaniikki on laajempi käsite, joka pitää sisällään yleisemmin sosiaalista järjestystä uhkaavia ilmiöitä. Lisätiedoksi ks. Cohen (1972), Goode & Ben-Yehuda (1994) ja Springhall (1998).
- 2 Näkökulmat Myyrmannin tapauksesta eriyvät: keskusrikospoliisi piti räjähdystä tahallisenä, kun taas pommin räjäyttäjän Petri Gerdtin isä, Armas Gerdt, arvioi sen kirjassaan olleen vahinko. Jokelan ja Kauhajoen tapauksista on syytä todeta, että digitaalista mediaa (verkkoyhteisöjä ja -pelejä) tarjottiin tiedotusvälineissä yhtenä selitystyyppinä, ei ainoana syyllisenä (Hakala 2009, 81–82). Myöskään viralliset tutkintalautakunnat eivät erityisesti painottaneet median osuutta tapahtumiin (OMJU 2009:2, 108–112 ja OMSO 2010:11, 130), vaikka suosittelivatkin valvontatoimien tehostamista verkossa.
- 3 Pelikohua ovat aikaisemmin käsitelleet mm. Jaakko Suominen (1999), Petri Saarikoski (2004) ja Juhani Suomi (2006). Jarkko Sipilä teki aiheesta raportin MTV 3 Uutisille 7. tammi-kuuta 2010, minkä jälkeen sitä käsiteltiin lyhyesti myös suomalaisessa pelijournalismissa.
- 4 Tapaukseen liittynyt julkinen keskustelu oli nykypäivän mittapuulla varsin rajoittunutta. Suomessa keskustelut tietokonepelien ja -pelaamisen uhkakuvista olivat 1980-luvulla varsin maltillisia, sillä harrastus ei ollut vielä sosiaalisesti, kulttuurisesti tai taloudellisesti vakiintunutta (Saarikoski 2004, 306). Internetin aikakaudella julkinen keskustelu median uhkakuvista on vilkastunut ja näkökulmat ovat muuttuneet monipuolisemmiksi.
- 5 Tässä yhteydessä konsensuksella viitataan asiaa käsitelleiden ulkoasiainministeriön virkamiesten ja Neuvostoliiton väliseen yhteisymmärrykseen pelin haitallisuudesta, ei lehdistössä käytyyn julkiseen keskusteluun.
- 6 Termillä oli kansainvälisessä politiikassa yleisesti negatiivinen konnotaatio. 1970-luvun alussa Kekkonen yritti kääntää sitä positiiviseksi kuvailemalla suomettumista luottamukselliseksi ja rakentavaksi yhteistyöksi valtioiden kesken, joilla on erilainen yhteiskuntajärjestys (Vihavainen 1991, 11).
- 7 Suomalaiset poliitikot eivät selvästikään osanneet suhtautua uuteen mediakulttuuriin. Pääministeri Kalevi Sorsa arvosteli vuoden 1984 SDP:n puoluekokouksessa tiedotusvälineitä infokratiasta. Sorsa piti julkisen sanan toimintaa haasteena parlamentaarille kansanvallalle. Hänen mukaansa sitä leimasi epä-älyllisyys ja itsekritiikin puute. Vuoden 1985 alussa presidentti Koiviston ja Ylen välit kiristyivät ns. sitaattikriisissä.
- 8 Esimerkkeinä voidaan mainita vaikkapa 1970-luvun vasemmistoradikalismi, parlamentarismin rappio Kekkonen aikakaudella, Tiittisen lista tai Nato-kysymys. Myös avoimen keskustelun puutetta nykyisistä tabuista, kuten maahanmuutosta tai feminismistä, voidaan pitää uussuomettumisenä (Vihavainen 2009).
- 9 Vastakkainasettelusta taiteessa voidaan mainita vaikkapa abstrakti ekspressionismi, joka tulkittiin Yhdysvalloissa sosialistisen realismin vastakohtaksi (ks. Guilbaut 1984; Saunders 2000).
- 10 Amerikkalaisen elokuvan omaksuma polarisoitunut maailmankuva ja ideologinen selkeys heijastelivat vallitsevaa poliittista ilmapiiriä. Kuvaustapa ei kuitenkaan ollut ominainen juuri kylmän sodan aikakaudelle, sillä vastaavaa tematiikkaa oli nähtävissä jo esimerkiksi Frank Capran *Why We Fight* -propagandaelokuvissa (1942–1945).
- 11 Aihetta käsitelleiden elokuvien kirjo on valtava. Esimerkkeinä mainittakoon *I Was a Communist for the FBI* (Douglas 1951), *Invasion USA* (Green 1952; Zito 1985), *Red Nightmare* (Waggner 1962), *World War III* (Greene & Sagal 1982), *The Day After* (Meyer 1983) ja *Red Dawn* (Milius 1984). Neuvostoliittolaiset elokuvat eivät puolestaan keskittyneet avoimiin aseellisiin konflikteihin amerikkalaisten kanssa vaan korostivat lähinnä supervaltojen ideologisia eroja (Shcherbenok 2010).
- 12 Ks. *NATO Commander* (MicroProse 1983), *When Superpowers Collide* -sarja (SSI 1982–1985) ja *Balance of Power* (Mindscape 1985). *Kylmä sota on toiminut inspiraationa myös uudemille peleille*. *DEFCON* (Introversion Software 2006) on remediaatio komentokeskusten näytöillä tapahtuvasta toiminnasta, kun taas *World in Conflict* (Ubisoft 2007) on nostalginen matka amerikkalaisen populaarikulttuurin luomiin uhkakuviiin.

- 13 Neuvostoliiton ilmavoimat ampuivat alas Korean Airin lennon 007 sen harhaudduttua kurssiltaan Neuvostoliiton ilmatilaan 1. syyskuuta 1983. Yksi 269:stä matkustajasta oli Yhdysvaltain kongressin jäsen Lawrence McDonald.
- 14 Neuvostoliitto boikotoi Los Angelesissa järjestettyjä vuoden 1984 kesäolympialaisia vastavetona Yhdysvaltojen Moskovan kisojen boikottiin neljä vuotta aikaisemmin. Neuvostoliitto vetosi muun muassa kisojen huonoihin turvallisuusjärjestelyihin ja syytti Yhdysvaltoja olympialaisten valjastamisesta omiin poliittisiin tarkoituksiinsa; muun muassa eräät uskonnolliset ja poliittiset järjestöt uhkasivat estää tai häiritä neuvostoliittolaisten urheilijoiden osallistumista kisoihin.
- 15 Kohumarkkinointi, eli julkisen paheksunnan tietoinen luominen ja kosiskelu, perustuu tietyn intressiryhmän kipupisteen ylittämiseksi. Kohumarkkinoinnissa negatiivinen ja positiivinen julkisuus nähdään yhtä arvokkaina markkinointiponnisteluille.
- 16 Englannissa pelilehdistö ja osa pelaajakunnasta suhtautuivat varauksella Raid over Moscow'n sisältöön. Pelin moraalisesti arveluttavaa teemaa käsiteltiin peliarvosteluissa ja yleisön-osastokirjoituksissa. Ks. *Computer & Video Games* 12/84, 2/85 ja 3/85.
- 17 Korhonen oli tuolloin 15-vuotias ja työskenteli MikroBitissä avustajana (Saarikoski 2004, 302).
- 18 Kosatshev ei täsmentänyt Murrolle kiellettyä elokuvaa, mutta todennäköisesti kyseessä oli John Miliuksen *Red Dawn*, joka asetettiin esityskieltoon 15. lokakuuta 1984.
- 19 Raid over Moscow'n saama julkisuus edesauttoi pelin myyntiä. Se pysyi MikroBitin myyntilistan kärjessä maaliskuusta syyskuuhun (Saarikoski 2004, 300).
- 20 Viitaten Reaganin SDI -ohjelmaan Viertiö (1985, 3) totesi, että "Tähtien sota kun lienee sittenkin lähinnä nyt kasvatettavana olevan sukupolven asia."
- 21 Kannen mainostekstit tai manuaali eivät sisällä Korhosen käyttämää ilmaisua, mikä viittaa tekstin olleen hänen omaansa.
- 22 Rotkirch viittasi rikoslain 14 luvun 5 § 2. momenttiin. Kyseistä lukua muutettiin vasta vuonna 1993 hallituksen esityksellä nro 94.
- 23 Yksi kuuluisimmista tapauksista sattui vuonna 1948, kun Keski-suomalaisen päätoimittaja Martti Juusela ja toimitussihteeri Reima Nousiainen tuomittiin pykälän nojalla sakkoihin lehden julkaistua artikkelin, jossa vihjattiin Stalinin sekaantuneen Andrei Ždanovin kuolemaan.
- 24 Ko. Karhilo, Aarno. Salasähke nro 217 (7.3.1985).
- 25 Poliittinen vetoisuus, aloite tai protesti, joka toimitetaan diplomaattisia kanavia pitkin.
- 26 Ko. Pietinen, Seppo. Muistio nro 21900 (13.3.1985).
- 27 Laki video- ja kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987) ei kuitenkaan määritellyt tietokonepelejä kuvaohjelmiksi. Sen 6 § vapautti "video- ja ohjelmapelit" pois ennakkotarkastuksesta sisällön ja käyttötarkoituksen perusteella.
- 28 Neuvostoliitolla oli taistolaisen Toimittajaliitto ry:n kautta laaja vaikutusvalta suomalaisiin tiedostusvälineisiin.
- 29 UM:n asiakirjojen valossa voidaan ainoastaan arvailla, ottiko Neuvostoliiton suurlähetystö yhteyttä Tiedonantajana ja Ensio Laineeseen kohun synnyttämiseksi.
- 30 Esimerkiksi Saksassa peli päättyi BPjS/BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften/Medien) -luetteloon. Tällä listalla olevia pelejä ei saa myydä alaikäisille, eikä niitä saa markkinoida julkisesti.
- 31 Pelikohun tapaan Sobolev oli ottanut yhteyttä UM:n virkamiehiin tammikuussa 1986. Kun suurlähettilään vetoomukseen ei reagoitu hänen toivomalla vakavuudella, otti hän yhteyttä suoraan Väyryseen. Sobolevin mukaan neuvostovastaisten elokuvien kuvaaminen Suomessa oli vastoin ystävydestä, luottamuksesta ja hyvästä naapuruudesta annettuja lausuntoja. Oli Suomen hallituksen vastuulla, että maassa esitetyt elokuvat eivät huonontaneet Suomen ja Neuvostoliiton suhteita. Väyrynen kuitenkin torjui vetoomuksen todeten mahdollisen sensuurin tuomaan julkisuuteen ja sen aiheuttamaan vahinkoon (Suomi 2008, 71-72). VET määräsi Jäätävän poltteen omatoimisesti esityskieltoon 14. tammikuuta 1986 sen väkivaltaisen ja neuvostovastaisen sisällön perusteella.
- 32 Väyrysen mielikuvan mukaista Suomen kansaa, joka yhtenä rintamana tuki maan virallista ulkopoliittista linjaa, ei enää ollut. "Toisinajattelijoiden" rivit olivat syvemmät kuin annettiin olettaa.
- 33 Saarikoski (2004) näkee Raid over Moscow'n myyntimenestyksen takana nuorten kapinahengen suomalaisia poliitikkoja kohtaan, vaikka poliittisten asenteiden varsinainen arvioiminen on pelkän ostokäyttäytymisen perusteella vaikeaa. Myöskään Suominen (1999) ei pidä pelin myyntimenestystä osoituksena neuvostovihamielisyydestä.
- 34 Ilta-Sanomien haastattelussa (44/85, 3) Laine myönsi avoimesti, ettei itse ollut edes pelannut *Raid over Moscow'ta*, vaan perusti eduskuntakyselynsä *MikroBitissä* julkaistua peliarvosteluun. Hänen mukaansa tapaus osoitti, että oli korkea aika puuttua nuorison suosiossa olevien tietokonepelien valikoimaan. Printin (5/1985, 3) artikkelissa Laine toteaa, ettei tuntenut koko tietokonepeliharrastusta. Kauppapoliittista selvitystä tehdessään Antero Viertiö taas haastatteli omaa poikaansa peliharrastuksesta ja tietokonepeleistä.

Lähteet

TUTKIMUSAINEISTO

Karhilo, Aarno. Sanoma nro. 217/7.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Murto, Charles. *Neuvostoliiton suurlähetystön vetoisuus neuvostovastaisen amerikkalaisen kotimikrosotapelin mainostamisen ja myynnin ehkäisemiseksi Suomessa*. Muistio nro. 196/ 22.2.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Pietinen, Seppo. *Kansanedustaja Laineen eduskuntakysely amerikkalaisten kotimikropelien maahantuonnista*. Muistio nro. 21900/13.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Rotkirch, Holger. *Neuvostoliiton suurlähetystön vetoisuus neuvostovastaisen amerikkalaisen kotimikrosotapelin mainostamisen ja myynnin ehkäisemiseksi Suomessa; poliittisen osaston muistio no. 196/22.2.1985*. Muistio nro. 45/6.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Tiilikainen, Erkki. *Farafonov Suomessa ilmestyneistä, neuvostovastaisiksi luonnehtimistaan julkaisuista*. Sanoma nro. 151/7.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Tolvanen, Taisto. *Neuvostovastaisiksi luokitellut julkaisut; ulkoasiainministeri Väyrysen vastaus Neuvostoliiton demarche'iin*. Muistio nro. 4/17/12.4.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Viertiö, Antero. *Kotimikropelien myynti ja mainostaminen Suomessa; Neuvostoliiton suurlähetystön reaktio*. Muistio nro. 167/6.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Sanoma- ja aikakauslehdet

Computer & Video Games. Software Reviews. 12/1984, 43.

Computer & Video Games. Mailbag. 2/1985, 5.

Computer & Video Games. Mailbag. 3/1985, 7.

Iltta-Sanomat. Sinun pitää ampua Kremlistä ovet sisään. 22.2.1985.

Jermaine, John (1987). *The Carver Gang: Still at Large*. *Commodore Magazine*, 8:7, 74–77, 118–119.

MikroBitti. CMB-pelejä. 2/1985, 67.

Printti. Mikropelit nousivat päivänpolitiikkaan. 5/1985, 3.

Tiedonantaja. Kremlistä ovet sisään. 20.2.1985.

Kirjallisuus

Cohen, Stanley (1972). *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. London: MacGibbon & Kee.

Donovan, Tristan (2000). *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.

Drotner, Kirsten (1999). *Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity*. *Paedogiga Historica*, 35:3, 593–619.

Ekholm, Kai (2000). *Kielletyt kirjat 1944–1946: yleisten kirjastojen kirjapoistot 1944–1946*. Jyväskylä: Jyväskylän kirjasto.

Goode, Erich & Ben-Yehuda, Nachman (1994). *Moral Panics: Social Construction of Deviance*. Oxford: Blackwell.

Grönros, Eija-Riitta, Liisa Nuutinen, Tarja Riitta Heinonen, Minna Haapanen, Leena Joki & Marjatta Vilkamaa-Viitala. *Kielitoimiston sanakirja*, 1. osa, A-K. Helsinki: Kotimaisten kielten tutkimuskeskus, 2006.

Guilbaut, Serge (1984). *How New York Stole the Idea of Modern Art: Abstract Expressionism, Freedom, and the Cold War*. Chicago: The University of Chicago Press.

Hakala, Salli (2009). *Koulusurmat verkkoyhteiskunnassa. Analyysi Jokelan ja Kauhajoen kriisien viestinnästä*. Viestinnän tutkimuslaitoksen tutkimusraportteja 2/2009. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Nevakivi, Jukka (1996). *Miten Kekkonen pääsi valtaan ja Suomi suomettui*. Helsinki: Otava.

Oikeusministeriö (2009). *Jokelan koulusurmat 7.11.2007. Tutkimuslautakunnan raportti*. OMJU 2009:2. Helsinki.

— (2010). *Kauhajoen koulusurmat 23.9.2008. Tutkimuslautakunnan raportti*. OMSO 2010:11. Helsinki.

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

Salminen, Esko (1996). *Vaikeneva valtionmahti?: Neuvostoliitto/Venäjä Suomen lehdistössä 1968–1991*. Helsinki: Edita.

Saunders, Frances Stonor (2000). *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Art and Letters*. New York: The New Press.

Shcherbenok, Andrey (2010). *Asymmetric Warfare: The Vision of the Enemy in American and Soviet Cold War Cinemas*. *Kinokultura*, 28. Viitattu 9.2.2011.

<http://www.kinokultura.com/2010/28-shcherbenok.shtml>

Springhall, John (1998). *Youth, Popular Culture and Moral Panics: Penny Gaffs to Gangsta-Rap, 1830–1996*. Basingstoke: Macmillan.

Suomi, Juhani (2006). *Epävarmuuden vuodet: Mauno Koiviston aika 1984–1986*. Helsinki: Otava.

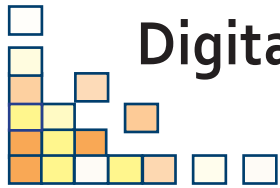
— (2008). *Kohti sinipunaa: Mauno Koiviston aika 1986–1987*. Helsinki: Otava.

Suominen, Jaakko (1999). ”Mentaalihistoriallinen katsaus digitaalisuuteen.” Teoksessa Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä: *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.

Vihavainen, Timo (1991). *Kansakunta rähmällään: suomettumisen lyhyt historia*. Helsinki: Otava.

— (2009). *Länsimaiden tuho*. Helsinki: Otava.

Artikkeli



Digitaaliset pelit kodin esineinä

SAARA TOIVONEN
saara.toivonen@iki.fi

OLLI SOTAMAA
olli.sotamaa@uta.fi
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Pelitutkimuksen piirissä on harvoin kiinnitetty huomiota niihin arkisiin merkityksiin, joita digitaalisten pelien materiaaliset ilmentymät, mukaan lukien tallennusmedia ja paketointi, saavat osakseen. Artikkel selvittää laadullisen kyselyaineiston pohjalta, millaista henkilökohtaista ja kollektiivista arvoa fyysisiin pelikopioihin ja -koteloihin liitetään. Yhtäältä korostuvat fyysisen kopion luotettavuus ja omistamisen yksiselitteisyys. Toisaalta pelit fyysisinä esineinä osallistuvat aktiivisesti kodin tekemisen projektiin saaden merkityksensä osana laajempaa kodinteknologista ja populaarikulttuurisen esineistön kielioppia. Kolmanneksi aineistossa korostuu keräily, joka kytkee pelit yleisempiin kysymyksiin identiteetistä, sosiaalisuudesta ja historiasta. Pelien säilyttämisen, organisoinnin ja esittelyn kautta pelaaja hahmottaa omaa paikkaansa osana pelikulttuuria sekä kokoaa alakulttuurista pääomaa ja turvaa itselleen nostalgian mahdollisuuden.

Asiasanat: pelikulttuuri, pelaajatutkimus, fyysiset kopiot, digitaalinen jakelu, pelien kotoutuminen, keräily, nostalgia

Abstract

The everyday meanings associated with the material manifestations of digital games, including storage media and packaging, have so far been mostly overlooked by game researchers. Based on qualitative survey data, the article examines the personal and collective value attached to physical game copies and packages. First the players highlight the reliability of physical copies and the unambiguity of owning them. Second games actively participate in the homemaking process and thereby obtain their identity and place as part of a larger grammar of domestic technologies and popular cultural objects. Third the paper explores the activity of collecting that connects games to questions concerning identity, sociability and history. Retaining, organizing and showcasing her games allow the player to perceive her place within the game culture, to accumulate gaming capital and to preserve nostalgia.

Keywords: game culture, player research, physical copies of games, digital distribution, domestication of games, collecting, nostalgia

Johdanto

Huhtikuussa 2011 konsolivalmistaja Sony sulki tietomurron seurauksena maailmanlaajuisen Playstation Network -palvelun yli kuukaudeksi. Kyseisenä aikana PS3-pelaajat eivät voineet ladata pelejä tai päivityksiä Sonyn virallisesta konsolipalvelusta. Sekä Sony että monet pelinkehittäjät ilmoittivat kärsivänsä tietomurron seurauksena mittavat tappiot. Suomessa Viestintävirasto informoi PS3-pelaajia käyttäjätietojen varastamisesta ja kehotti näitä vaihtamaan

salasanansa sekä seuraamaan luottokorttilaskuaan tavallista tarkemmin. Tapaus on ilmeinen kolaus Sonyn luotettavuudelle, sillä se on saanut miljoonat pelaajat pohtimaan palveluntarjoajan luotettavuutta. Samalla tapahtumaketju peräänkuuluttaa laajempaa keskustelua pelien jakeluun liittyvistä kysymyksistä.

Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2010 esittelimme kyselytutkimuksemme (1184 vastaajaa) perusteella pelien digitaaliseen jakeluun liittyviä näkemyksiä ja tottumuksia (Toivonen & Sotamaa 2010). Tutkimuksemme perusteella tärkeänä pidettiin muun muassa laajaa valikoimaa sekä pelien löytämisen ja maksamisen helpoutta. Lisäksi digitaalisen jakelun luotettavuus ja siihen liittyvät arkiset

pulmat mietityttivät pelaajia. Pidimme jo tuossa vaiheessa jossain määrin yllättävänä, että suurehko osa aktiivisista peliharrastajista, joille lataaminen oli tuttua, kertoi hankkivansa pelinsä mieluummin fyysisinä kopioina kuin verkosta ladattuina tiedostoina. Tähän oli erilaisia käytännön syitä, mutta peräti viidennes vastaajista ilmoitti, ettei yksinkertaisesti pidä pelien lataamisesta. Pidimme yllättävänä sitä, että vastaajat olivat valmiita ilmaisemaan näin vahvan sitoumuksen fyysisiin kopioihin. Koska ilmiö vaikutti kiinnostavalta, päätimme tutkia sitä tarkemmin.

Yksi kuluttamista yleisesti ja pelaamista erityisesti koskevista viimeaikaisista kehityskuluista liittyy dematerialisoitumiseen. Kuten Hamari ja Lehdonvirta (2010) esittävät viimevuotisessa Pelitutkimuksen vuosikirjassa, digitaalisten julkaisukanavien kehitys on tehnyt pelien julkaisemisesta kustannustehokkaampaa ja virtuaalihyödykkeisiin perustuvista ansaintamalleista entistä houkuttelevampia. Tähän liittyen Lehdonvirta, Wilska ja Johnson (2009) esittävät, että virtuaalihyödykkeet voivat toimia samoissa sosiaalisissa rooleissa kuin materiaalisetkin. Yleisellä tasolla he lienevät pitkälti oikeassa: virtuaalikulutuksella on tosiasiallista potentiaalia vastata yleisesti tunnistettuihin sosiaalisiin tarpeisiin. Samanaikaisesti materiaaliin esineisiin liitetään kuitenkin – ainakin toistaiseksi – sellaisia merkityksiä, jotka ovat yhteydessä nimenomaan niiden fyysisiin ulottuvuuksiin. Halusimme omassa tutkimuksessamme selvittää, mitä tällaisia merkityksiä liittyy digitaalisten pelien materiaaliin ilmentymiin. Kysymys on sikäli erityisen kiinnostava, että digitaaliset pelit koostuvat lähtökohtaisesti koodista, ja usein niiden fyysiset ulottuvuudet ovat jääneet pelitutkimuksen parissa kokonaan vaille huomiota.

Aineistomme on kerätty suunnatulla verkkokyselyllä, joka toteutettiin joulukuussa 2009. Kysely koostui avoimista kysymyksistä, joihin vastaajat saivat kertoa näkemyksiään omin sanoin. Kysymyksiä oli yhteensä 11 ja ne käsitelivät lataamisen ja fyysisten kopioiden käytännön eroja, pelien säilyttämistä, fyysisten pelien hankkimisen motiiveja, keräilyä, peliharrastusta ja sosiaalista pelaamista. Lähestyimme kysymyksillämme 50 sellaista vastaajaa, jotka olivat jättäneet yhteystietonsa ensimmäisen kyselyn yhteydessä. Lopulta kysymyksiin vastasi 33 vastaajaa. Pidimme suhdetta (2/3 kontaktoiduista) varsin hyvänä.

Vastaajien ikähaarukka oli 15–45 vuotta. Kuten ensimmäisessä kyselyssämme, suurin osa heistä oli miehiä. Aineistosta poimitujen suorien katkelmien oheen olemme liittäneet tunnisteet, joista käy ilmi kulloisenkin vastaajan sukupuoli ja ikä. Tekstissä ei ole käytetty henkilöiden oikeita nimiä.

Kaikki mukaan valitut vastaajat olivat ladanneet pelejä, mutta ilmoittaneet hankkivansa pelit mieluummin fyysisinä kopioina. Lähes kaikki kertoivat pelaavansa PC-pelejä vähintään tunnin viikossa, eli heitä voidaan pitää aktiivisesti tietokonepelaamista harrastavina. Konsolipelejä vastaajat pelasivat vähemmän – osa ei lainkaan, eikä kukaan yli kymmentä tuntia viikossa, kun taas PC-pelejä yli 10 tuntia viikossa pelaavia aineistossa oli kolmannes. Aineisto ei ole edustava otos mistään tietyistä joukosta, eikä vastauksista ilmeneviä seikkoja tule yleistää kaikkien pelaajien näkemyksiksi. Uskomme kuitenkin, että aineistomme on riittävän hyvin valikoitu ja siinä esille tulevat näkökulmat ovat relevantteja pohdittaessa digitaalisen lataamisen ja fyysisten pelikopioiden merkitystä pelaajille.

Aineiston analyysi jakautuu teemoihin, joiden kautta tarkastelemme, millaisia merkityksiä fyysisillä pelikopioilla on pelaajille. Esittelemme joitakin näistä teemoista seuraavassa luvussa. Myöhemmissä luvuissa paneudumme tarkemmin kahteen teemaan, jotka vaikuttivat meistä erityisen kiinnostavilta. Nämä ovat pelien suhde kotiin sekä keräilyyn liittyvät merkitykset. Kyseiset näkökulmat nostavat materiaalisuuden merkitykset esiin niiden arkisissa konteksteissa, ja kytkevät fyysiset pelikopiot kysymyksiin identiteetistä, sosiaalisuudesta ja historiasta. Lopuksi pohdimme analyysimme valossa fyysisten kopioiden merkitystä pelien kuluttajille tilanteessa, jossa markkinat suuntautuvat yhä enemmän digitaaliseen jakeluun.

Esineen luotettavuus

Ladattuna peli ei ole fyysisesti olemassa. Jos koneen kovalevy hajoaa, niin peli täytyy ostaa uudestaan tai vastaavaa. Ladattavat pelit enemmän 'haavoittuvampia': nettiyhteyden toimiminen ladattaessa, kovalevyn/koneen kunto. Fyysinen kopio säilyy pidempään. En [SIC] ladattavissa peleissä oikeastaan mitään hyviä puolia. Ne eivät ole mielestäni niin

luotettavia: fyysiseen kopioon voi aina luottaa, että se on siinä ja käytettävissä aina kun haluaa, ladatun pelin käyttö riippuvaisempi monista muista seikoista. Kokoajan puhutaan, että ladattavat pelit ovat tulevaisuutta: ehkä mutta uskon, fyysisten kopioiden edelleen säilyttävän asemansa vielä pitkään. Koko systeemin pitäisi ensin kehittyä vielä enemmän, paremmaksi ja luotettavammaksi, jotta voisin luottaa siihen enemmän. – Eero, 26v.

Ilmaisut, joita aineistossa käytettiin kuvaamaan fyysisten pelikopioiden hyviä puolia, liittyivät usein konkreettisuuteen ja käsinkosketeltavuuteen, pelin olemassaoloon, sen omistamiseen ja hallintaoikeuteen. Näihin kaikkiin liitettiin mielikuvia luotettavuudesta: vastaajien mielikuvissa käsin kosketeltava peli on varmemmin olemassa, ja sen omistamisesta voi olla varmempi kuin digitaalisen sisällön kohdalla. Luottamus pelin olemassaoloon ja pysyvyyteen liittyi paitsi siihen, että peliä voi pelata aina halutessaan myös kysymyksiin muistista, pidempiaikaisista tunnesiteistä ja henkilökohtaisen pelaajaidentiteetin pysyvyydestä.

Mieltymys fyysisiin pelikopioihin liitettiin voimakkaasti nimenomaan niiden aistittavuuteen ja konkreettisuuteen. Esineenä pelin olemassaolo ja omistus koettiin luotettavammaksi ja kestävämmäksi kuin jos peliin on vain käyttöoikeus ”bittiavaruudessa”. Käsin kosketeltavaa esinettä pidettiin todisteena pelin aitoudesta, kun taas ”ladattuna peli ei ole fyysisesti olemassa” (Eero, 26v.). Pelin olemassaolon konkreettisuus oli edellytys omistamisen tunteelle, jonka moni koki tyydyttäväksi. Olemassaolon ja omistamisen yhteys näkyy sen kaltaisissa ilmaisuissa kuin ”minulla on välitön todiste siitä että peli ON minulla” (Nina, 25v.).

Omistamisen miellyttävyyttä ilmaistiin hyvin monessa vastauksessa suoraan, esimerkiksi ”niitä on kiva omistaa” (Pietari, 30v.). Omistamisen nautinto saatettiin liittää nimenomaan esineeseen, ei vain digitaalisen pelisisällön omistamiseen. Pelin fyysinen olemassaolo nähtiin myös takuuna hallintaoikeudesta peliin: ”Minulla on konkreettinen oikeus pelin asentamiseen ja pelaamiseen, jota mikään palvelun kaatuminen tai virus ei minulta kadota bittiavaruuteen” (Turo, 25v.), kertoi yksi vastaaja. Periaatteessa omistettava peli voisi sinänsä olla

missä muodossa tahansa, mutta sen sijainti fyysisellä levyllä saa omistajansa uskomaan lujemmin siihen, että se pysyy tallessa. Aineettoman sisällön omistaminen koetaan epäselvemmin määritellyksi. Digitaaliset lataukset eivät ”vaihda omistajaa” ostotapahtumassa samassa mielessä kuin fyysiset esineet, ja siksi ei ole aina itsestään selvää, miten niiden hallintaoikeus jakaantuu myyjän ja ostajan kesken (Bruun et al. 2009, 71, 73). ”Epäselvä omistussuhde peliin (vain lupa käyttää)” oli yksi tapa, jolla ongelma ilmaistiin myös aineistossamme. Sekä ”omistamisen tunne” että hallintaoikeuteen liittyvät kysymykset näyttäytyivät aineistossa merkittävinä fyysisiä kopioita puolustavina seikkoina.

Hallintaoikeuden kokemus ei rajoitu vain pelin olemassaoloon, vaan se liittyy myös käytön luotettavuuteen. Fyysisistä kopioista mainittiin, ettei niitä ”kukaan tule ottamaan pois” (Anssi, 21v.), kun taas latausten suhteen koettiin, että riippuvuus latauspalvelusta pelin oston jälkeenkin vähentää omaa hallintaoikeutta peliin ja näin ollen myös omistamisen kokemusta.

Myös pelin myyvällä palvelulla on hieman turhan suuret mahdollisuudet tehdä mitä se tahtoo asiakkailleen, [jakelupalvelu] Steam juuri äskettäin todisti tämän. [–] Steam poisti kaikki Modern Warfare 2 -pelit niiltä jotka ostivat sen epävirallisilta jälleenmyyjiltä. Nämä epäviralliset jälleenmyyjät kuitenkin ovat täysin laillisia, tai ainakaan kukaan ei ole toisin todistanut. Pasi, 26v.

Edellä mainittu *Modern Warfare 2*:n tapaus liittyy digitalisoitumisen mahdollistamiin uusiin rinnakkaismarkkinoiden ja harmaan talouden ilmentymiin. Tunnetumpi ja ehkä vielä ajatuksia herättävämpi esimerkkitapaus hallintaoikeuden joustavuudesta saatiin pari vuotta sitten, kun verkkokauppa Amazon pyyhki asiakkaidensa Kindle-lukulaitteilta näiden jo ostamat George Orwellin teosten kopiot. Seuraavassa sitaatissa vastaaja analysoi monipuolisesti niitä potentiaalisia uhkia, joita koituu kopion vaihtamisesta pelkkään hallintaoikeuteen:

Minulle ei jää konkreettista, fyysistä todistetta siitä että omistan pelin, ja että olen sen laillisesti hankkinut. Tästä voi seurata ongelmia esim.

verkkopelien tilien kanssa. Peli ei myöskään aina ole helposti heti käsillä jos se pitäisi uudelleenasettaa, vaan pitää ensin käydä etsimässä ja pahimmillaan uudelleen lataamassa peli. En myöskään arvosta tippaakaan sitä, että monet palvelut vaativat minun olevan yhteydessä nettiin jotta voin 'todistaa' pelini olevan laillisesti ostettu, voidakseni sitä pelata. Worst case scenario, pelejä myynyt sivusto lopettaa, ja yllätään kaikki häviää bittiavaruuteen. – Nina, 25 v.

Vastaajat mainitsivat myös, että jos fyysisenä myytävä peli vaatii verkkoyhteyden pelin rekisteröinnin tai päivitysten vuoksi, tuotteen omistamisen itenäisyys ja sitä kautta ilo fyysisestä kopiosta häviää. Mahdollisuudesta ladata peli uudelleen latauspalvelusta oltiin epätietoisia, eikä siihen luotettu senkään vuoksi, että latauspalveluiden pysyvyyttä ei pidetty itsestään selvänä. Esimerkiksi tapauksessa, jossa pelikone hajoaa tai se vaihdetaan uuteen, pelin uudelleen lataaminen levyltä koettiin varmemmaksi. "Rajataan usein monta [SIC] kertaa saa samasta tiedostosta asentaa, ja rajaukset ovat pieniä. Tämän jälkeen pitää ottaa yhteyttä ja pyytää lisäasennuskertoja" (Liina, 21v.), oli esimerkiksi syynä epävarmuuden kokemukseen sen lisäksi, ettei latauspalveluiden olemassaolo ole ikuisesti varmaa. Toisaalta fyysisten esineiden heikkoudeksi mainittiin niiden hajoaminen esimerkiksi lasten käsissä, naarmuuntuminen ja pölyntyminen. Pelin käyttöönotto levyltä koettiin luotettavammaksi kuin lataaminen verkosta. Lataamisen heikkouksiksi mainittiin ohjelmointivirheet ja latauksessa tapahtuvat katkokset tai verkkoyhteyden hitaus.

Lisäksi fyysisen pelin katoamista palvelun sulkeutuessa ei tarvitse pelätä. Vaikka pelintekijä menisi konkurssiin tai nettipelikauppa päätäisi lopettaa pelin myynnin, fyysinen tallenne on hyllyssä aina siihen asti kunnes sen levyt syöpyvät käyttökelvottomiksi. Tämä on samalla fyysisen niteen huono puoli, eli on mahdollista että nettipelikauppa elää kauemmin kuin CD- tai DVD-levy, jonka eliniänodote on jossain 10–15 vuoden kieppeillä. – Juhana, 30v.

Osalle vastaajia pelin fyysinen olemassaolo ja omistus liittyivät myös peliä kohtaan koettuun tunnesiteeseen ja pelikokemukseen, kuten vastaajalla, joka kuvaili suhtautumistaan seuraavasti: "Fyysisen kopion omistaminen antaa enemmän tyydytystä peliä kohtaan. Osa sielua siirtyy sisään koteloon ja peliin, tehden siitä miellyttävämmän ja antoisamman kokemuksen pelata" (Lasse, 19v.). Omistettavan esineen merkitykset voivat siis olla paljon monipuolisempia ja henkilökohtaisen kokemuksen tasolla syvempiä kuin, jos esineen arvo palautetaan vain sen käyttö- tai näyttöarvoksi. Konkreettisen olemassaolon tärkeyden saatettiin kokea olevan suhteessa pelin arvoon. Kallis tai itselle tärkeä peli haluttiin fyysisenä kopiona, jotta sen olemassaolosta ja omistuksesta voitiin olla varmoja.

Pelit osana kotia

Pelitutkimuksen piirissä on harvoin kiinnitetty huomiota niihin arkisiin merkityksiin, joita digitaalisten pelien tallennusmedia ja paketointi saa osakseen. Aineistomme perusteella näyttäisi kuitenkin siltä, että monille vastaajille pelikotelot ovat olennainen osa kotia ja niillä myös aktiivisesti tehdään kotia. Koti näyttäytyy vastauksissa sekä paikkana, johon ladataan suuri määrä erilaisia merkityksiä ja arvostuksia että tilana, jossa olemisestaan ja ajastaan ihminen saa oletusarvoisesti päättää enemmän kuin muualla. Kodin teknologioiden merkitystä kodin määrittelyssä on tutkittu suhteellisen paljon (ks. Soronen & Sotamaa 2004). Näiden keskustelujen soveltaminen pelien piiriin näyttäisi tuottavan hedelmällisen pohjan pelitutkimuksen kentän laajentamiseksi. Kulttuurissamme kodista puhutaan yksilöllisyyden työssijana, vaikka kodit itse asiassa muistuttavat toisiaan hyvin paljon ja niiden sisustamisessa käytetään tiettyjä yleisesti ymmärrettäviä järjestyksiä, spatiaalisia artikulaatioita. Tämän yhteisen "kodin kieliopin" avulla myös välitetään viestejä siitä, millaisena asukkaat haluavat näyttäytyä itselleen ja muille. Koska tämä merkitysten luominen tapahtuu paljolti kulutusvalintojen kautta, on kuluttamisesta tullut tärkeä osa kotia. (Peteri 2006, 84–85.) Kotiin liitetään kiinteästi viihtyminen: omasta kodista halutaan tehdä sellainen, että siellä on mukava viettää aikaa. Tähän liittyvät myös

esteettiset mieltymykset. Kotiin sijoitetuilla peleillä nähtiinkin esteettistä arvoa. Niiden mainittiin toimivan koristeina, jopa taide-esineinä, kuten vastauksessa:

Kannet ovat välillä todella hienoja taideteoksia, mukava katsella sitä pelihyllyä jossa ko. pelit ovat. (Ari, 45v.).

Quandtin ja von Papen (2010, 338–342) mukaan teknologioiden voidaan nähdä kilpailevan kotona tilasta nimenomaan toistensa kanssa. He esittävät, että uutuus on ”kilpailuetu” neuvoteltaessa teknologioiden tilasta kotona, ja siksi uudet teknologiat helposti syrjäyttävät vanhat näiden paikoilta (vanhat laitteet saattavat tosin heidän mukaansa saada uuden sijoituspaikan toisenlaisessa kodin tilassa). Tämä ajatus perustuu aiempiin teoretisointeihin, joissa laitteita tarkastellaan vähintäänkin metaforisesti keskenään kilpailevina lajeina. Kilvoittelu kodin tiloista jatkuu, kunnes teknologiat ainakin hetkellisesti löytävät oman ”ekolokeronsa”. (Kopytoff 1986; Silverstone & Haddon 1996; Haddon 2003.) Puhuttaessa peleistä ja muista mediasisällöistä, jotka siirtyvät fyysisistä esineistä digitaaliseen muotoon, tämä on erityisen kiinnostava näkökulma. Ladattavilla sisällöillä voisi ajatella olevan aivan erityinen etu siinä, että ne eivät käytännössä vie tilaa lainkaan. Toisaalta tämä voi myös pelastaa fyysiset kopiot spatiaalisesta kilpailusta, koska lataukset eivät uhkaa viedä niiden fyysisistä paikkaa kotona.

Vaikka pelikoteloiden huonona puolena voitiin mainita tilanvienti, ei sitä kuitenkaan pidetty suurena ongelmana. Valtaosa vastaajista säilytti pelejään ainakin jossain määrin näkyvällä paikalla. Monelle oli tärkeää, että pelit ovat vieraidenkin nähtävänä. Osa puolestaan suhtautui pelien esittelyyn häveliäämmin: ”Jos niitä joku haluaa tutkailla niin tutkaillkoot, en niitä kellekään esittele mutten piilottelekaan...” (Heikki, 30v.). Hyvin harva oli sitä mieltä, etteivät pelikotelot ole esillä pitämisen arvoisia tai halusi pitää ne piilossa peläten jonkun esimerkiksi hajottavan ne. Tähän liittyen aktiivisia pelaajia tutkineet Pargman ja Jakobson (2008, 231) huomauttavat, että koko kysymys pelien esittelystä tai piilottelusta ei ole erityisen relevantti tilanteessa, jossa pelaajien sosiaalisessa ympäristössä on tavallista omistaa paljon pelejä.

Se, miten peleillä luodaan kotia muille esiteltävänä oman itsen edustajana, näkyi vastauksissa muun muassa haluna kerätä näyttävää kokoelmaa. Vastaajat mainitsivat pelikokoelman näyttämisen muille liittyvän henkilökohtaiseen statukseen sekä omien kiinnostuksenkohteiden esittelyyn. Peleillä nähtiin olevan merkitystä niin oman identiteetin rakennusmateriaalina ja vahvistajana kuin sosiaalisten suhteiden ylläpitäjänä. Kotona esillä olevat pelit edustivat monille vastaajille sellaista osaa omasta identiteetistä, jota haluttiin avata vieraillemaan kutsutuille. Näkyvillä olevien pelien mainittiin toimivan myös keskustelun herättäjinä ja hyvän vaikutuksen tekijöinä. ”Onhan tuolla naisväkeäkin saanut miellytettyä, kun ovat löytäneet hyllystäni omia lemppareitaan”, kertoi Tarmo (24v.).

Pelit oli usein sijoitettu kotona samoihin paikkoihin kirjojen ja cd- ja dvd-levyjen kanssa. Myös muissa yhteyksissä pelit saatettiin rinnastaa kirjoihin ja elokuviin. Tämä heijastaa yhtäältä pelien asemaa rinnakkaisena muille kulttuurituotteille ja vapaa-ajanviettotavoille. Toisaalta tätä voidaan lukea kouriintuntuvana todisteena siitä, miten pelit saavat merkityksensä osana laajempaa populaarikulttuurista merkitysjärjestelmää, Peteriä (2006) mukailleen jaettua ”kielioppia”. Vieraan voidaan ajatella tunnistavan hyllystä tiettyjä kirjoja, elokuvia, levyjä ja pelejä sekä osaavan tulkita yksittäisiä kulttuurituotteita osana kokonaisuutta. Tätä kautta harrastusten näkyvyys kotona luo kuvaa asukkaasta tietynlaisena ihmisenä. Mielenkiintoisesti kaikki nämä rinnasteiset alat – musiikki, elokuvat ja kirjallisuus – ovat kasvavassa määrin siirtyneet tai siirtymässä digitaaliseen levytykseen. Tämä on kuitenkin tapahtunut kullakin alalla erikseen, ja yksittäisen kuluttajan kyky organisoida ja esittää digitalisoitujen kulttuurituotteiden välisiä merkityssuhteita hakee vielä jossain määrin muotoaan.

Toinen yleinen tapa pelien sijoittamiselle kotiin oli pitää ne lähellä pelikoneita. Tässä tavassa korostuu toisaalta funktionaalisuus, toisaalta pelien asema osana teknologista merkityskokonaisuutta. Voidaan ajatella, että pelit sinänsä ovat havaittavissa vain silloin, kun niitä pelataan. Fyysiset ilmenemismuodot ovat tehokas tapa laajentaa digitaalisten pelien näkyvyyttä. Yhtenä pelien ilmentymänä voivat toimia pelaamisen mahdollisuutta viestivät pelilaitteet, mutta jos halutaan tuoda esille tiettyjä pelejä, tarvitaan niihin viittaavia esi-

neitä. Näitä voivat olla pelikoteloiden lisäksi esimerkiksi figuurit, julisteet, muut oheistuotteet tai pelaajien itse tuottamat fanimateriaalit.

Aineistomme perusteella pelit ja niihin liittyvät laitteet saattavat olla tärkeä osa koko kodin sisustusta yksin tai yhdessä muun medialaitteiston kanssa. "Kodin eri mediateknologioita käytetään resursseina tuotettaessa kokemusta erillisistä elämän sfääreistä", kirjoittaa Peteri (2006, 73). Eri elämäntilanteiden erottelulle voi olla merkityksellistä, katsotaanko pelien kuuluvan osaksi "tietokonenurkkausta" vai "kotiteatteria" – joskin nämä saattavat olla myös osa yhtä laajempaa media-kokonaisuutta. Tällaisesta jäsennyksestä kertoo seuraava vastaus:

Tietokoneeni on olohuoneen nurkassa, jonne olen rakentanut mukavan 'toimisto/peli' nurkkauksen. Olohuone siksi, että tietokoneeni on kytketty kotiteatteriini ja välillä pelaan pelejä ison taulu-tv:een kautta fiilistellen. Tietokoneeni toimii myös kodin viihdekeskuksena ja myöskin soitan musiikit sieltä kotiteatteriini kautta. Pelit ovat siinä mukavasti lähellä hyllyssä niinkuin perinteiset elokuvatkin. – Raimo, 32 v.

PC- ja konsolipeleillä on perinteisesti ollut melko erilainen asema kodeissa. Tietokone on mielletty yksityisemmäksi laitteeksi, jolle erotetaan muusta kodista sille "pyhitetty" tila (Peteri 2006, 67), kun taas pelikonsoli sijaitsee usein olohuoneessa tai muussa paikassa, jossa sillä voidaan pelata yhdessä muiden kanssa. Tämä liittyy myös laitteiden erilaisiin käyttötarkoituksiin. Tietokonetta käytetään usein esimerkiksi työntekoon ja päivittäisten asioiden hoitoon, kuten viestimiseen, informaation hakuun tai asiointiin. Siten pelaaminen on yksi monista tietokoneen mahdollisista käyttötavoista, kun taas pelikonsoli on perinteisesti tarkoitettu vain pelaamiseen. Viime aikoina konsoleihin on kuitenkin ilmestynyt, eritoten verkkoyhteyden myötä, muitakin käyttömahdollisuuksia pelien rinnalle. Samalla kannettavat tietokoneet ovat yleistyneet, eikä tietokone enää pysykään omassa nurkassaan vaan siirtyy helposti vaikkapa olohuoneen sohvalle. Televisiota voidaan käyttää tietokoneen näyttönä ja tietokone voidaan yhdistää muuhunkin kodin medialaitteistoon. PC ja konsoli ovat siis lähentyneet toisiaan käyttötavoiltaan ja asemaltaan kodissa. Samalla pelilaitteet ovat alkaneet vaikuttaa

muuhunkin sisustukseen esimerkiksi tapauksissa, joissa liiketunnistukseen perustuvien käyttöliittymien yleistymisen on edellyttänyt huonekalujen siirtämistä tai olohuoneiden sisustamista kokonaan uudelleen (Bogost 2005).

Analysoidessaan teknologian kotoutumista ja kotouttamista Peteri (2006,73) viittaa Mary Douglasin ajatukseen, jonka mukaan "uuden ilmiön tai asian kohdatessamme me tulemme tietoisiksi järjestelmästä, ja erityisesti, jos tuo asia tai ilmiö on anomalia, joka ei vaikuta sopivan valmiisiin luokituksiin". Tässä kontekstissa fyysisillä pelikopioilla on merkityksensä myös sikäli, että niihin on totuttu. Ne ovat osa jo kotoutunutta teknologista järjestystä, kuten näkyy edellä lainatussa sitaatissa teknologian merkityksestä olohuoneen eri toimintoissa. Voidaan ajatella, että lataukset koetaan epävarmoiksi ja epäluotettaviksi osaksi siksi, että ne eivät sovi tuttuihin arjessa vakiintuneisiin kategorioihin. Omistaminen on totuttu liittämään esineisiin, samoin kodin ja kotoisuuden mielikuvat on kiinnitetty pitkälti esineisiin ja niiden sijoitteluun kotona. Digitaalisen latauksen aineettomuus ei sovi samaan kategoriaan kuin peli esineenä, ja siksi se järkyttää tuttua järjestystä. Peteri (Ibid., 55) kuitenkin korostaa, että "teknologia itsessään on jatkuvien merkitysneuvottelujen tulosta". Näitä neuvotte-luja on nähtävissä meidänkin aineistossamme vastaajien puolustaessa fyysisten pelituotteiden paikkaa ja pohtiessa samalla niitä kohtia, joissa pelien lataaminen verkosta tuntuu asettuvan luontevasti arkeen.

Tärkeä näkökulma, josta verkkolatausten edut tulevat esiin, on mahdollisuus päättää itse ajasta ja paikasta, jossa ne hankkii. Tämä seikka asettaa myös lataukset omalla tavallaan osaksi kotia. Vastaajat saattoivat sanoa suoraan, että "pelin voi hankkia näppärästi kotisohvalla istuen tai todeta hyväksi puoleksi sen, ettei tarvitse vaivautua kauppaan ostoksille" (Lauri, 32v.). Vielä tärkeämmäksi tekijäksi kuin fyysinen paikasta toiseen siirtyminen, nousi vapaus päättää ajankäytöstään. Verkkolatausten hyväksi puoleksi mainittiin, että pelin voi "ostaa mihin kellon aikaan vain", tai kuten eräs vastaaja asian värikkäästi ilmaisi:

Jos aamukolmelta iskee inspiraatio, että nyt on se uusi Grand Theft Auto saatava, niin fyysisen kopion hankkiminen ei onnistu, ainakaan ilman poliisietien huomiota. (Anssi, 21v.).

Keräilyn merkkejä pelihyllyssä

Pelaamiselle ja keräilylle voidaan löytää monia yhdistäviä piirteitä (Sotamaa 2009). Molempien esihistoria ulottuu ihmiskunnan alkuhämäriin tai jopa kauemmas, jos katsomme, että myös eläimet osaavat leikkiä ja kerätä. Monet nykyiset pelit, niin digitaaliset kuin analogiset, hyödyntävät keräämistä keskeisenä pelimekaniikkana. Pelien ja muun peleihin liittyvän aineiston keräilystä on viimeistään retropeli-ilmiön myötä tullut suosittua ja yleisesti hyväksyttyä. Lisäksi akateeminen keräilyntutkimus on hyödyntänyt muun muassa addiktion ja flown kaltaisia käsitteitä, jotka ovat samaan aikaan aktiivisessa käytössä pelitutkijoiden parissa (ks. Belk et al. 1991; Carey 2008; Pöyhtäri 1996).

Kysymykseen ”keräätkö pelejä?” valtaosa vastaajistamme vastasi joko suoraan kieltävästi tai pohtien, ettei varsinaisesti kerää vaikka omistaakin paljon pelejä. Heidän suhteessaan omistamiinsa peleihin on kuitenkin havaittavissa monia keräilylle ominaisia piirteitä. Suurin syy siihen, etteivät vastaajat mieltäneet itseään keräilijöiksi oli se, ettei heillä ollut ajatusta yhtenäisestä kokoelmasta, jonka heidän omistamansa pelit muodostaisivat. Ajatus rajatusta ja enemmän tai vähemmän tarkasti määritellystä kokoelmasta onkin tärkeä keräilyn määrittäjä (Pöyhtäri 1996, 12). Osalla vastaajista oli kuitenkin selvä käsitys siitä, mitä pelejä he haluavat säilyttää. Tätä voidaan pitää jonkinlaisena kokoelman rajaamisena, vaikkei sitä ehkä sellaiseksi tietoisesti miellettykään.

Moni mainitsi säilyttävänsä vain parhaat pelit: ne, joista on jäänyt hyviä muistoja tai joita voi haluta pelata joskus uudelleen. Muistelu olikin monelle tärkeä syy, miksi pelit haluttiin säilyttää. Usein näihin peleihin liitettiin myös uudelleenpelaamisen mahdollisuus: ”Joskus tekee mieli pelata vanhoja pelejä uudestaan ja muistella millaista oli silloin ensimmäistä kertaa pelata sitä” (Harri, 32v.). Näin pelien säilyttämiseen liittyy olennaisesti esineen rooli ensimmäisen pelikerran mieleen palauttamisessa. Kyse voi olla pikemminkin mahdollisuudesta palauttaa tuo mennyt kokemus kuin aktuaalisesti toteutettavasta toiminnasta. Alkuperäistä kokemusta ei sinällään ole mahdollista palauttaa pelaamalla sama peli uudelleen, joten uudelleenpelaaminen voisi jopa kiihdyttää muistikuvaan kohdistuvaa nostalgista kaipausta ja sen tuomaa nautintoa (vrt. Ibid., 105). Näin ajatus uudelleenpelaamisen mahdollisuudesta toimii pikemminkin menneen

tuomisena nykyhetkeen (Ibid., 88–90). Kuten eräs vastaajista totesi: ”Niitä voi hypistellä sitten vanhoina päivinä, ja ehkä pelailla, jos sattuu olemaan vielä vaa-dittavat laitteistot käsillä” (Petteri, 26v.). Jaakko Suominen (2011) kirjoittaa tässä yhteydessä esineistä eräänlaisina aika- ja muistikoneina: porttina nostalgisiin kokemuksiin toimivista vanhoista peleistä tulee tärkeitä kulttuurisen muistin instituutioita.

Mahdollisuus koskettaa peliä edustavaa esinettä nähtiin tärkeäksi myös muistelutyölle. ”Nostalgisia hetkiä varten on mukava olla jotain fyysistä pengottavaa”, kertoi Tarmo (24v.) syyksi fyysisten kopioiden suosimiselle. Joko tieto siitä, että kyseinen peli on tullut joskus pelattua tai hyvien pelikertojen muistelu toivat tyydytystä.

Pelit ovat minulle kuin valokuvia menneistä. Muistan aina varsin hyvin ne pelikerrat ja tapahtumat joita kohtasin kun pelkästään vilkaisen pelikantta. Tunnesiteeni peleihini on varsin tiukka. – Tero, 18v.

Pelien koteloista ja lisämateriaaleista saatiin iloa myös suoraan tuntoaistin kautta. Pelien ”hypistely” ja käsittely todettiin itsessään mukavaksi. Hyllyissä olevilla pelikoteloilla oli vastaajille suurempi muistoarvo kuin digitaalisilla latauksilla, joihin ei tällaisia arvoja niinkään liitetty – tosin eräs vastaaja mainitsi, että

jos ostaa huonon pelin ladattavana, voi se jäädä vaanimaan esim. Steamin profiiliin antaen huonoja muistoja ja laskien hieman tunnelmaa. (Pyry, 19v.).

Pelien muistoarvo liittyi elimellisesti kuvaan itsestä pelaajana. Vastaaja jatkoi, että ”hyllyssä ne tuovat omaa persoonaa esiin ja tuovat hymyn omalle naamalle” (Pyry, 19v.). Toinen informantti luonnosteli pelikoteloitten merkitystä seuraavasti:

Ne tuovat esiin pelaaja-minääni ja kertovat hieman minkä tyyppisistä asioista pidän. Ovat tavallaan osa minua ja ovat luoneet hyviä muistoja aikojen saatossa, joita voi muistella pelejä hyllystä selatessa. – Niklas, 24 v.

Monet vastaajat perustelivat itsensä määrittelyä peliharrastajiksi sillä, että he ovat pelanneet, lukeneet pelilehtiä ja muuten seuranneet pelialaa jo pitkään. Pelimuistoja pidettiin muistamisen ja säilyttämisen arvoisena osana koettua elämää, ja ne rinnastettiin muihin, suorittajalleen tärkeisiin harrastuksiin kuten vastauksessa ”pelit ovat oikeastaan osa elämäkokemusta, sama kuin lukisi hyvän kirjan tai soittaisi 15 vuotta pianoa, näin esimerkkinä” (Matias, 24v.). Tähän liittyen keräilyntutkimuksen piirissä onkin jo pitkään esitetty, että merkityksellisten esineiden kokoaminen ja järjestely voivat toimia tärkeänä itseymmärryksen kehittämisen kanavana (Belk et al. 1991). Kaiken kaikkiaan näyttää selvältä, että peleillä on pelaajilleen välittömän pelitapahtuman ylittävää ja aikaa kestävä arvoa.

Kuten jo aiemmin esitimme, Quandtin ja von Papen (2010, 338) mukaan medialaitteen elinkaareen kuuluu, että se voi saada ajan mittaan uusia paikkoja ja merkityksiä kodissa. Domestikaation prosessi ei näin ole välttämättä suoralinjainen kehitys, jossa teknologia tulee kotiin ja asettuu sinne, kunnes lopulta poistuu käytöstä. Sen sijaan laitteen elinkaari voi sisältää useitakin uudelleenmäärittelyjä. (Ibid., 333–334.) Pöyhtäri (1996, 70–71) käsittelee esineen elinkaarta vaihtoarvon kautta. Yksinkertaistettuna esineellä on aluksi vaihtoarvo, joka voi vaihdella esineen elinkaaren ja merkitysten myötä. Lopulta esinettä uhkaa päätyminen roskan kategoriaan, jossa siltä puuttuu vaihtoarvo ja samalla arvo ylipäättään useimpien ihmisten silmissä. Tässä kohtaa peliin astuu keräilijä. Keräilijä poimii esineen, joka on päätynyt tai uhkaa päätyä roskaksi, singularisoi sen ja antaa sille erityisen, vaihtoarvosta irrotetun arvon. Keräilijä edustaa vastavoimaa esineen katoavaisuudelle.

Myös peleillä esineinä on oma elinkaarensa. Pelaaja, joka ei ensisijaisesti ajattele olevansa keräilijä, hankkii pelin pelatakseen sitä. Hän saattaa kuitenkin tehdä peliä hankkiessaan valintaa sen suhteen, minkä pelin hän haluaa säilytetäväkseen. Osa vastaajista kertoikin ostavansa vain pelejä, jotka he tietävät jo ennalta hyväksi ja joista he eivät luovu ne kerran hankittuaan. Jo tässä vaiheessa pelillä voi siis olla pelaajalle arvo, joka on muuta kuin sen rahallinen arvo. Kun peli on hankittu, sen käyttöarvo on todennäköisesti aluksi tärkeä: peliä halutaan pelata. Kun peli on pelattu läpi, tullaan uudelleen merkityksellistämisen

vaiheeseen, jossa pelistä voi tulla kiertoon laitettava, arvoltaan alentunut esine tai lähes roska. Toinen vaihtoehto on, että siitä tulee jotain muuta kuin roska tai käyttöesine. Kun peliä ei enää pelata, mutta se säilytetään kotona ja nautitaan sen katselusta, siitä on tullut omistajalleen singulaari. Pelin arvo on pelaajalle silloin jotain sellaista, mitä ulkopuolinen ei voi nähdä päällepäin.

Kun keräilijä irrottaa esineen sen tavanomaisesta merkityksestä ja tekee siitä itselleen erityisellä tavalla arvokkaan ja merkityksellisen, singulaarin, hän saattaa samalla nostaa esineen yleistäkin arvostusta. Erityisesti, jos tiettyihin esineisiin alkaa kiinnittyä monien ihmisten huomio ja arvonnanto ja niiden ympärille syntyy keräilykulttuuria, se voi myös nostaa niiden esineiden rahallista arvoa. ”Singularisoinnin paradoksissa singularisointi, joka määritelmänsä nojalla on tavaran irrottamista sen hyödykemuodosta ja sen sieltä pois pitämistä, voi paradoksaalisesti edesauttaa singulaarin ei-hyödykkeen muuttumista jälleen vaihtoarvoa omaavaksi hyödykkeeksi.” toteaa Pöyhtäri (Ibid., 64–65). Kun fyysisillä pelikopioilla – ja ehkä aivan tietyillä peleillä – on tällainen markkinoiden ulkopuolinen merkitys joukolle pelaajia, sillä voi siis olla vaikutuksensa myös markkinoilla.

Digitaalisten tuotteiden mutkaton monistettavuus tekee niistä erityislaatuista suhteessa keräilyyn ja harvinaisuuteen (Sotamaa 2009). Tästä syystä ainakin tähän mennessä pelikeräilijät ovat lähinnä keskittyneet alkuperäisiin pelilaatikoihin, pelilaitteisiin ja muihin keräilyyn soveltuviin materiaaliin ilmentymiin. Ei ole kuitenkaan sanottua, ettei tämä voisi muuttua. Kuten Hamari & Lehdonvirta (2010) selvittävät, esimerkiksi virtuaalihyödykkeiden hinnoittelu tai saatavuus ei perustu niiden valmistuskustannuksiin. Arvonmuodostuksessa keskeiseksi muodostuukin keinotekoinen niukkuus ja sen kautta saavutettava eksklusiivisuus. Virtuaalimaailmoissa voidaan löytää niin tarinallisia kuin taloudellisia perusteita rajoittaa joidenkin esineiden saatavuutta, ja tätä kautta voi syntyä laajasti tavoiteltuja harvinaisuuksia. Vastaavasti konsolipelien kohdalla ladattava lisäsisältö voi olla saatavissa vain rajatun ajan, jota kautta tietyt hyödykkeet voivat saada pelaajien parissa erityisen statusarvon.

Päätelmät ja keskustelua

Pelien digitaalinen jakelu vaikuttaisi äkkiseltään kaiken kaikkiaan loogiselta kehityskululta: koostuvathan pelit lähtökohtaisesti ohjelmakoodista. Aineistomme pohjalta näyttäisi kuitenkin siltä, että asia ei ole aivan näin yksinkertainen. Tämä on erityisen kiinnostavaa siksi, että uudet jakelukanavat ovat vain yksi ilmentymä pelialalla valtaa saaneesta dematerialisaatio-kehityksestä. Samanaikaisesti muun muassa Microsoftin Kinect-hanke ennakoii peliohjainta tulevaisuutta ja OnLiven ja Gaikain kaltaiset pilvipalvelut julistavat pelaamiselle pyhitettyjen laitteiden jäämistä historiaan. Tätä taustaa vasten tutkimuksemme toimii terveenä muistutuksena siitä, miten digitaaliset pelit eivät palaudu pelkkiin valokaapelissa singahteleviin koodiriveihin. Sen sijaan pelaajat voivat luoda vahvojakin tunnesiteitä pelien materiaaliin ilmenemismuotoihin.

Aineistomme perusteella näyttäisi siltä, että kun pelit ovat kotona fyysisillä levyillä, niiden olemassaoloon ja omistukseen liitetään ajatuksia luotettavuudesta. Vastaajat esittivät useita huomioita, miksi fyysiset pelikopiot ovat edelleen varmin tapa säilyttää pelejä ja varmistaa mahdollisuus niihin palauttamiseen. Omistamisen tunteesta ja aistittavuudesta koettiin saatavan nautintoa jo sinänsä. Voidaan tietenkin kysyä, onko kyse viime kädessä kuitenkin sukupuolvikysymyksestä. Olisiko niin, että meidän vastaajamme edustavat väistyviä näkökantoja ja nykypäivän iPhone- ja Facebook-pelaajat eivät enää pian tunnistakaan muovisiin koteloihin pakattuja optisia levyjä peleiksi? Aineistomme perusteella ei ole mahdollista tyhjentävästi vastata tähän kysymykseen, mutta merkittäviä vastaajien ikään perustuvia eroja aineistosta ei ole löydettävissä.

Viimeisimpien kansainvälisten tilastotietojen perusteella digitaalisen jakelun osuus on edelleen alle 10 prosenttia pelien kokonaisymyynnistä (FADE 2011). Tuolle osuudelle ennakoitaan tasaista kasvua, mutta ennusteet fyysisten kopioiden nopeasta katoamisesta vaikuttavat vahvasti liioitelluilta. Nopeaa muutosta ennakoivat äänenpainot ottavat harvoin huomioon pelaajien arkipäiväisiä käytäntöjä ja merkityksenantoja. Kuten olemme edellä pyrkineet osoittamaan, yksi materiaalisesta tallennemedian keskeisistä vetovoimatekijöistä liittyy siihen, miten peleihin liittyvä esineistö osallistuu kodin tekemisen projektiin. Pelejä kerätään tai annetaan kertyä jonkinlaiseksi kokoelmaksi, niille on oma paikkansa

kodissa ja useimmiten ne myös näkyvät siellä. Näin sekä luodaan omaa pelaajidentiteettiä että kerrytetään muille vihkiytyneille viestittävässä olevaa alakulttuurista pääomaa. Pelikokoelman merkitys identiteetille on yhteydessä myös ajalliseen ulottuvuuteen. Esineet luovat aivan erityisiä mahdollisuuksia muistellulle ja menneiden kokemusten mieleen palauttamiselle. Latauksilla ei samalla tavoin ole paikkaa kodissa, mutta niihinkin liittyy omanlaisiaan kodin tunnun elementtejä. Ne vapauttavat pelaajan ulkopuolisista aikatauluista, koska niiden hankkimisen voi tehdä omaan elämänrytmiinsä sopivana aikana.

Vaikka olemmekin tarkastelleet artikkelissamme pelien tallennus- ja jakelumuotoja suhteessa toisiinsa, ei ole tarkoituksenmukaista rakentaa vahvaa dikotomiaa digitaalisen ja ei-digitaalisen välille. Yhä useammin "virtuaaliset" maailmat vuotavat "todelliseen" elämäämme siten, että niiden välisiä rajoja ei ole enää hyödyllistä tai kerta kaikkiaan mahdollista piirtää (Taylor 2006; Lehdonvirta et al. 2009). Yhä useammin kysymys on jonkinlaisesta hybridimallista, jossa fyysisenä kopiona ostettua peliä päivitetään ja syvennetään ladattavalla lisäsisällöllä, ja virtuaalimaailman saavutukset halutaan materiaalisesti muotoon esimerkiksi 3D-figuurina. Osa artikkelissa käsitellyistä materiaalisista tarpeista voi olla suhteellisen helposti korvattavissa, kun kuluttajien luottamus teknologiaan vahvistuu. Kuten aiemmassa artikkelissamme (Toivonen & Sotamaa 2010) hahmottelimme, pelaamista tukevien palveluiden tulee kuitenkin kehittyä vielä huomattavasti jouhevammin toimiviksi ja monipuolisemmiksi. Analyysimme perusteella näyttäisi siltä, että pelaajilla on ainakin vielä tarpeita, jotka kohdistuvat nimenomaan digitaalisten pelien materiaaliin muotoihin. Lisäksi osa materiaalisista tarpeista saattaa jopa lisääntyä latauksien yleistyessä.

Kirjallisuus

Belk, Russell W., Melanie Wallendorf, John F. Sherry Jr., & Morris B. Holbrook (1991). Collecting in A Consumer Culture. Teoksessa R. W. Belk (toim.): *Highways and Buyways: Naturalistic Research from the Consumer Behavior Odyssey*. UT: Association for Consumer Research, 178–215.

Bogost, Ian (2005). The Rhetoric of Exergaming. *Proceedings of Digital Arts and Culture Conference*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.

Bruun, Otto, Teppo Eskelinen, Ilkka Kauppinen & Hanna Kuusela (2009). *Immateriaalitalous. Kapitalismin uusin muoto*. Helsinki: Gaudeamus.

Carey, Catherine (2008). Modeling collecting behavior: The role of set completion. *Journal of Economic Psychology*, 29(3), 336–347.

FADE (2011). Retail and digital video game software sales over \$33 billion in 2010. *Fade* 18.3.2011. Viitattu 14.4.2011. http://fadellc.com/press_17.html

Haddon, Leslie (2003). Domestication and mobile telephony. Teoksessa J.E. Katz (toim.): *Machines that become us: The social context of personal communication technology*. New Brunswick, NJ: Transaction, 43–56.

Hamari, Juho & Vili Lehdonvirta (2010). Pelimekaniikat osana ansaintalogiikkaa – Miten pelisuunnittelulla luodaan kysyntää. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 11–21.

Kopytoff, Igor (1986). The cultural biography of things: commoditization as a process. Teoksessa A. Appadurai (toim.): *The social life of things: Commodities in cultural perspective*. Cambridge, MA: Cambridge University Press, 64–94.

Lehdonvirta, Vili, Terhi-Anna Wilska & Mikael Johnson (2009). Virtual Consumerism: Case Habbo Hotel. *Information, Communication & Society*, 12: 7, 1059–1079.

Pargman, Daniel & Peter Jakobson (2008). Do you believe in magic? Computer games in everyday life. *European Journal of Cultural Studies*, 11: 225, 224–244.

Peteri, Virve (2006). *Mediaksi kotiin. Tutkimus teknologioiden kotouttamisesta*. Akateeminen väitöskirja, Tampere: Tampere University Press.

Pöyhtäri, Ari (1996). *Keräilystä kokoelmaan. Sosiologia ja filosofisia näkökulmia keräilyyn*. Jyväskylän yliopisto, yhteiskuntatieteiden, valtiotieteiden ja filosofian julkaisuja 8. SoPhi, Jyväskylä.

Quandt, Thorsten & Thilo von Pape (2010). Living in the Mediatope. A Multimethod Study on the Evolution of Media Technologies in the Domestic Environment. *The Information Society*, 26: 5, 330–345.

Silverstone, Roger & Leslie Haddon (1996). Design and the domestication of information and communication technologies: Technical change and everyday life. Teoksessa R. Silverstone & R. Mansell (toim.): *Communication by design. The politics of information and communication technologies*. Oxford: Oxford University Press, 44–74.

Soronen, Anne & Olli Sotamaa (2004). And my microwave is a fox: Reflecting domestic environments and technologies by means of self-documentation packages. Teoksessa F. Sudweeks, & C. Ess, (toim.): *Proceedings of the Fourth International Conference on Cultural Attitudes towards Technology and Communication*. Murdoch University, Australia, 211–225.

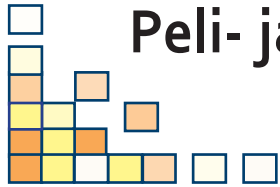
Sotamaa, Olli (2010). Game Achievements, Collecting and Gaming Capital. Teoksessa K. Mitgutsch, C. Klimmt & H. Rosenstingl (toim.): *Exploring the Edges of Gaming: Proceedings of The Vienna Games Conference 2008-2009*. Vienna: Braumüller, 239–250.

Suominen, Jaakko (2011). Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen – kaarroksia konesuhteissa. Teoksessa *Digirakkaus 2*. (painossa)

Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Gaming Culture*. Cambridge, MA: MIT Press.

Toivonen, Saara & Olli Sotamaa (2010). Pelaajien näkökulmia pelien digitaaliseen jakeluun. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–10.

Artikkeli



Peli- ja leikkimieli internetin elämäjulkaisukulttuurissa

SARI ÖSTMAN
sari.ostman@gmail.com
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tässä artikkelissa tarkastelen peli- ja leikkimielen ilmentymiä elämäjulkaisuiksi kutsumissani blogeissa. Tällaisia ilmentymiä voivat olla esimerkiksi virtuaaliset pelit, kielellä ja kerronnalla leikittely, tyylikokeilut ja muut yksin- ja yhdessä leikkimisen muodot. Elämäjulkaisemisella tarkoitan yksityishenkilöiden arkielämään keskittyviä verkkosisältöjä. Toiminta on uudenlaista elämäkirjoittamista, omaehtoista verkkojulkaisemista, jonka yleistymistä sosiaalisen median sovellukset ovat edesauttaneet. Aineistolleni esitän kysymyksen: *miten peli- ja leikkimieli ilmenevät näissä seitsemässä blogissa?* Aloitan määrittelemällä käsitykseni peli- ja leikkimielistä. Tämän jälkeen analysoin verkkosisältöjä pohtien, millainen asema pelillä ja leikillä näissä elämäjulkaisuissa on.

Asiasanat: blogit, elämäjulkaiseminen, huumori, internet, sosiaalinen media, peli- ja leikkimieli

Abstract

In this article I will explore the game- and play-mood in seven life-publishing blogs. Game- and play-mood may appear for example in virtual games, playful language and narration, experimenting with styles and in other forms of playing alone and together. By life-publishing I mean web contents which focus on every-day actions of individual persons. Life-publishing is life-writing, but in a new way: it is voluntary internet publishing activity, the generalizing of which has been advanced (yet not caused) by the rapid rise of social media technology. To my research material, I will present the question: *in which ways does the game- and play-mood appear in these seven life-blogs?* I will start by defining what is meant by game- and play-mood in this article. After this, the blogs will be analyzed with thorough consideration of the position of game and play in these publications.

Keywords: blogs, life-publishing, humor, internet, social media, game- and playmood

Aluksi

Erittäin harvoin kirjoitan facebookiin mitään erityisen henkilökohtaista. [-] Se on lähinnä aikuisten ihmisten leikkikenttä, jossa voi lähetellä typeriä viestejä ja tetristä. Mitään varsinaista hyötyä siitä ei ole. (Niina, TK.)

Sosiaalisen median sovelluksia ja foorumeja kuvaillaan joskus aikuisten hiekkalaatikoiksi tai leikkikentiksi (ks. esim. Heljakka 2011, ilmestyy). Yllä lainaamani Niina yhdistää ilmauksen Tetris-peliin ja ”typeriin viesteihin”. Hänen näkemyksensä on tyyppiesimerkki usein kohtaamastani asenteesta. Leikki ja

pelaaminen ovat olennainen, vaikka eivät aina hyödylliseksi ja hyväksyttäväksi koettu osa sosiaalisen median käyttöä.

Tässä artikkelissa tarkastelen seitsemää suomalaista blogia. Kysyn: *miten peli- ja leikkimieli ilmenevät näissä elämäjulkaisuissa¹?* Elämäjulkaisija on yksityishenkilö, joka kertoo tai esittää osia elämästään julkisesti (ainakin jollain tasolla) mediassa, tässä tapauksessa internetissä. Sisällöt ovat pääasiassa kolmentyyppisiä: elämäjulkaisija voi kertoa

1. käytännön toimistaan
2. tunteistaan, ajatuksistaan ja tuntemuksistaan
3. havainnoistaan

Nämä elementit voivat olla läsnä samassakin sisältöfragmentissa. Tämä riippuu osittain julkaisualustasta: blogissa on helpompi kertoa monipuolisesti ja monesta asiasta yhdellä kertaa kuin esimerkiksi Facebook-statuksessa. (Ks. myös Östman 2011, 27–42.)

Aiemmassa tutkimuksessani olen muotoillut elämäjulkaisemiselle kolme pääelementtiä tai -lottuvuutta: *reflektio*, *performanssi* ja *leikillisuus*. (Näiden lottuvuuksien yhteen kietoutuneesta suhteesta ks. erit. Östman 2008.) Leikillisyyden olen aiemmin ajatellut edustavan pääasiassa ”meitä”, elämäjulkaisemisen sosiaalisuutta. Myöhemmin olen alkanut nähdä sen enemmänkin suhtautumistapana tai kokemuksena kuin muista elementeistä erillisenä elämäjulkaisemisen lottuvuutena.

Brenda Danet tutki tietokone- ja internet-leikkiä jo 2000-luvun vaihteessa (ks. Danet 2001). Hän löysi tietokoneleikille monia muotoja: työpöydän kustomoinnin, virtuaalilemmikit, sanaleikit ja eritoten spontaanin leikillisyyden ja luovuuden muodot varsinaisessa kommunikaatiossa. (Danet 2001, 19–23.) Hänen painotuksensa oli kuitenkin taiteellisen leikin, kuten virtuaalisten tervehdysten (visualisoidut toivotukset, virtuaalikortit yms.), ASCII-taiteen ja Usenet-teatterin tarkastelussa. (Danet 2001, 24–36.) Verkkoleikillisyyden muotojen ja motiivien pohtiminen on 1990–2000 -lukujen vaihteessa ollut paitsi relevanttia, myös uutta. Ihmisen motiivit mihin tahansa perustoimintaan, jollaiseksi leikin ymmärrän, ovat kuitenkin pääosin samat minä tahansa aikakautena. Danetin tutkiman 1990-luvun tekstipohjaisen internetin pienehköstä käyttäjäpiiristä on siirrytty monien suurten ja pienten muutosten kautta vuoden 2011 tilanteeseen, jossa monipuoliset sosiaalisen median palvelut ja sovellukset ovat useimpien länsimaisten arkipäivää. Siksi kysymykseni peli- ja leikkimielen ilmentymistä on edelleen – tai taas – ajankohtainen.

Tutkimusaineisto: seitsemän elämäjulkaisijaa, seitsemän blogia

Valmisteilla olevaa väitöskirjaani varten olen vuosina 2008–2011 koonnut 30 suomalaisen verkkoaineistoa, teemakertomuksia ja haastatteluja elämäjulkaisemisesta. Tuon kokonaisuuden sisältämistä yli 70 verkkojulkaisusta

olen erottanut tässä käyttämäni empiirisen aineiston teemaan ja mittasuhteisiin sopivien erityiskriteerien avulla. Heti alussa päätin keskittyä vain blogeihin, joiden tutkimus on vähentynyt vuoden 2008 jälkeen, vaikka itse toiminta elää aktiivisena. Mukaan olen valinnut arjesta ja vapaa-ajasta kertovat, vuonna 2011 aktiiviset ja tutkijalle avoimet julkaisut, jotka alustavassa tarkastelussa ovat osoittaneet merkkejä kepeästä sävystä, pelaamisesta, leikkittelystä tai vähintään siitä, että ne ovat tekijälleen viihdyttävää ajanvietettä. Jos yhdellä henkilöllä on ollut useita julkaisuja, olen valinnut yhden, joka täyttää nämä kriteerit parhaiten. Tällaisia julkaisuja on seitsemän:

”Nimi ”(tutkittavan tai tutkijan antama)	Ikä vuosina v. 2011
Eerika	36–50 (ei ilm. tarkemmin)
Jani	21–35 (ei ilm. tarkemmin)
Jenni	33
Marikki	30
Niina	31
Raisa	21–35 (ei ilm. tarkemmin)
Tarmo	28

Taulukko 1. Elämäjulkaisijat, joiden blogeja artikkelissa tarkastelen.

Tutkittavat esiintyvät itse valitsemallaan tai tutkijan antamalla nimellä. Aineisto muodostuu pääosin nuorista aikuisista (21–35-vuotiaat), eikä siis tarjoa vertailukohtia esimerkiksi ikäryhmien välillä. Aiemmissa tutkimuksissani olen kuitenkin todennut, että elämäjulkaisemisen käytännöt perustuvat pääpiirteisään samantyyppisille asioille iästä, sukupuolesta tai muista taustoittavista tekijöistä riippumatta. (Ks. esim. Östman 2008.) Tarkoitukseni onkin pyrkiä tiheään kuvauksen² keinoin suppean aineiston mahdollisimman perusteelliseen analyysiin. Tutkittavien toimintaa taustoittamaan olen lisäksi käyttänyt heidän *teemakertomuksiaan*³. Sitaatit olen viitoittanut seuraavasti:

- a. (Marikki 11.1.2009), eli nimi ja julkaisuajankohta
- b. (Niina, TK), missä TK merkitsee teemakertomusta

Kaikki seitsemän blogia ovat keskenään erityyppisiä, kirjoittajiensa näköisiä. Eerika on käsityöbloggaaja, joka kuitenkin väläyttää tuokiokuvia elämästään (esim. Eerika 2.9.2010). Jani esittelee blogiaan opintoihin keskittyvänä, mutta kirjoittaa ainakin yhtä paljon muista mietteistään ja toimistaan, kuten pikavip-pimainoksen herättämistä ajatuksista (Jani 19.2.2011). Jenni on perhebloggaaja ja kolmen lapsen äiti, joka kertoo ja reflektoi monia eri arjen alueita edeten vaika-pa samana päivänä juhannustaioista vatsataudin kautta verenluovutukseen. (Jenni 25.6.2011 klo 12.34 ja 12.55.) Marikki on hieman Janin tapaan pohdiskeleva bloggaaja, joka on alusta asti reflektoinut myös blogikirjoittamisen suhdetta yksityiseen kirjoittamiseen ja omaa suhdettaan molempiin (esim. Marikki 18.12.2006).

Niina pitää koirablogia, jossa kuitenkin näkyy myös ihmiselämä. Niinan kaskumainen kerronta soveltuu tämän artikkelin teemaan erinomaisesti. Raisa kertoo elämästään ulkosuomalaisena. Teksti on yksinkertaista, mutta runsaasti ja värikkäästi kuvitettua. Tarmon useista julkaisuista tarkastelen tässä sarjakuvablogia, joka on virkistävä poikkeus aineistoni tekstipainotteisten blogien vir-rassa ja ensivilkaisulla helposti määriteltävissä leikkimieliseksi elämäjulkaisuksi. Mitä leikkimielinen sitten merkitsee digitaalisen kulttuurin tutkijalle, jolla ei juuri ole aiempaa kokemusta pelin ja leikin näkökulmista; miten hän peli- ja leikkimiel-tä lähestyy?

Peli- ja leikkimielinen digitaalisen kulttuurin tutkijan silmin

Näytelmä, leikki, turnaus, huvi, näytellä, pelata, leikkiä, soittaa (soitinta), taistella (ks. turnaus), telmiä, ilmaista, häivähtää, ... Mitä yhteistä näillä verbeillä ja substantiiveilla on? Kaikkia niitä vastaa englannin kielessä sana *play*. Sanan merkitys käy ilmi asiayhteyksistä. Suomessa ei ole sanaa, joka kuroisi yhteen pelin ja leikin. Kuitenkin ne ovat erottamattomasti sidoksissa toisiinsa. Arkikielessä ilmauksia on joskus vaikea erottaa toisistaan (ks. esim. Turunen

1981, 197–203). Lapsena muuttaessani murrealueelta toiselle hämmennyin, kun uudet toverit ehdottivat: "Pelataan piilosta!" Etsin vaihtokäsitteitä läheltä pelilautaa tai -aluetta, ja ihmettelin, miten piiloleikistä on tehty lautapeli. Myöhemmin opin käyttämään sanoja yhtäläisessä merkityksessä, mutta edelleen miellen *pelin* joksikin "raamitetuksi", kun taas *leikki* voi levittäytyä, muuttua, kehittyä, jatkaa katkojen jälkeen viikkojakin myöhemmin, eikä vaadi tiettyä hetkeä ja tilaa. Ruotsin kielessä sanoja *lek* ja *spel* käytetään samalla tavoin synonyymisina (Sotamaa 2009, 100).

Tarttuessani paljon tutkimaan elämäjulkaisemiseen nyt ensimmäistä kertaa pelin ja leikin näkökulmasta, yllätyin siitä, että käsitteiden välinen suhde tai edes niiden määrittelyt eivät ole tutkimusmielessäkään itsestään selviä.⁴ Osi-tain tämä johtuu sanojen välisestä mutkikkaasta suhteesta – kuten Olli Sotamaa toteaa, ne ovat suomen kielessä "aktiivisessa metaforisessa käytössä". Sotamaa muistuttaa myös, että pelitutkimuksen niin kotimainen kuin kansainvälinenkin kenttä on vasta muotoutumassa. "Alkuja" on ollut jo useita, mutta yhtenäisenä oppialana pelitutkimus on 2000-luvun lapsi. (Sotamaa 2009, 100–101.) Tämäkin vaikuttaa osaltaan määritelmien moninaisuuteen. Hypermedia- ja pelitutkija Frans Mäyrä on todennut, että saavuttaakseen toimivan pelitutkimuksellisen kehysnäkökulman peliin, pelaajaan ja kulttuuriin tutkijan on yhdisteltävä useita jo esiintyviä pelin määritelmiä (Mäyrä 2008, 50).

Suuri osa blogeissa tapahtuvasta toiminnasta on yleisölle suunnattua itse-reflektiota. Sitä on kutsuttu tutkimuksessa identiteettileikiksi (esim. Rettberg 2008), mutta sisällöt ovat moninaisia: niihin voi kuulua esimerkiksi kiertäviä haasteita, joita yksi tutkittavani on vuonna 2007 nimittänyt *blogipeleiksi* (Jenni, TK). Näillä meemeillä⁵ on tietty, bloggaajien tuntema ja uusienkin helposti ymmärtämä muoto ja säännöt. Niistä tulevat mieleen muun muassa pullonpyö-rityspelit ja kiertokirjeet. Pitäisikö tällaista toimintaa nimittää sen toiminnal-listen kehysten mukaan peliksi, vai niiden identiteettiä esittävän ja rakentavan luonteen perusteella leikiksi, ja onko nimityksellä merkitystä? Pelitutkimuksessa on todettu pelaamisen olevan osa leikkiä tai päinvastoin (ks. esim. Mäyrä 2008, 44). Ne voivat siis limittyä tai asettua toinen toistensa sisään – niiden suhde on muuttuva ja tapauskohtainen, mutta toisiinsa sidonnainen.

Jaakko Suominen ja kumppanit (2009, i) esittävät yhden pelin määritelmän: se on ajanvietettä, jossa noudatetaan sääntöjä ja tehdään peliin vaikuttavia valintoja. Leikki, he toteavat, viittaa vapaamuotoisempaan toimintaan, mutta *peliiä ja leikkiä ei voi erottaa toisistaan*. Bo Kampmann Walther tekee eroa näiden kahden välille muun muassa kuvaten leikkiä avoimeksi, "aidattomaksi" (open-ended) alueeksi, jossa kuvittelu ja maailmojen luominen ovat olennaisia. Pelit hän näkee alueellisesti ja ajallisesti määritellympinä; niihin liittyvät olennaisesti säännöt ja taktiikat. (Kampmann Walther 2003.) Antropologi Riitta Hänninen, yksi harvoista aikuisten leikkiä käsitteenä ja ilmiönä tarkastelleista, painottaa Gadamerin määritelmää: *kokemus* siitä, että jokin toiminta on leikkiä (spiel), tekee siitä leikkiä. Hänninen huomauttaa, että lähettämällä metaviestiä "Tämä on leikkiä!", mikä tahansa voidaan muuttaa leikiksi. (Hänninen 2003, 49–50.) Tätä ajatusta tukee myös pelin ja leikin klassikotutkija Roger Caillois'n ajatus leikin "ikänsä kuin" -metasäännöstä (Caillois 2001, 8). Myös Brenda Danet (2001, 7–8) näkee kybertilan leikin paikkana erityisesti siksi, että se tukee kaikenlaista kuviteltua ("pretend" ja "make-believe") toimintaa.

Hyödylliseltä pelin ja leikin suhteen määrittelyyn oman tutkimusmatkani yhteydessä vaikuttaa esimerkiksi Caillois'n esittämä ludus–paidia -jatkumo, jossa *paidia* viittaa strukturoimattomimpaan, spontaaneimpaan leikin muotoon, kun taas *ludus* on lähinnä sitä, minkä ymmärrän peliksi. (Caillois 2001, 13; 27) On muistettava, että Caillois'n alkuperäinen, ranskankielinen termi *jeux* ei erottele peliä ja leikkiä, vaan sen merkitys selviää asiayhteydestä kuten englanninkielien *play*-sana. Siksi toteankin ludus-käsitteen tulevan lähelle sitä, minkä *ymmärrän* peliksi (Caillois'n englanninkielinen käännös toki tämän *play/game* -erottelun tekee). En syvenny tässä enempää Caillois'n käyttämiin neljään pelin/leikin kategoriaan (Caillois 2001, 14–26; 36), vaan hyödynnän *paidiaa* ja *ludusta* pelin ja leikin erojen käsittämiseksi. Vaikka käsitteet ovatkin saaneet hahmonsaa jo vuosikymmeniä sitten (Caillois'n alkukielinen teos *Les Jeux et les Hommes* ilmestyi 1958) ja Caillois'n näkemyksiä on myös paljon kritisoitu (ks. esim. Sotamaa 2009, 101), ne ovat selkeitä ja helposti sovellettavissa: edellä puhuin pelistä "raamitetuna", sääntöihin sidottuna ja leikistä levittäytyvänä, muuttuvana ja "vapaana".

Caillois'n käsitepari tarjoaa operointisanoja, ja muiden edellä mainittujen näkemykset monipuolistavat ymmärrystäni eteenpäin.

Paidia tulee nähdäkseni lähimmäksi sitä, mistä Frans Mäyrä puhuu termillä leikkisyys (ks. esim. Mäyrä 18.2.2011 *Aikalainen*-lehden haastattelussa)⁶ ja Kampmann Walther käsitteellä *play-mood*. *Play-mood*, "pelituuli", on Kampmann Waltherille jotain muuta kuin varsinainen käynnissä oleva peli. 2010-luvun digitaalisten pelien ja leikkien maailmassa tällaista pelituulta voisivat osoittaa esimerkiksi modaajat, joiden harrastuksena on muokata digitaalisten pelien hahmoja ja esimerkiksi kertoa niillä tarinoita, jotka eivät toteuta pelin suunniteltua tarkoitusta (Sims-modaajista ks. esim. Tanja Sihvonen 2009.) Kampmann Walther erittelee monipuolisesti leikin ja pelin yhtäläisyyksiä ja eroja tukeutuen myös Gregory Batesonin 1972 esittämään käsitykseen leikistä tiettyjen toimintojen kehystenä enemmän kuin empiirisenä toimintana itsessään. (Kampmann Walther 2003.) Artikkelini on erittäin kiinnostava ja monitahoinen. Tätä tekstiä ajatellen sen tärkein anti on kuitenkin juuri termissä *play-mood*. Kampmann Walther erottelee *game-moodin* ja *play-moodin*⁷. Askon Nivala muistuttaa Friedrich Schillerin puolestaan liittäneen pelit ja leikit yhteen – Schiller käytti yläkäsitteenä *paid(e)iaa*, ja puhui Nivalan mukaan "leikkisästä kasvatuksesta" (Nivala 2011, 23–24). Tässä olen hyödyntänyt Kampmann Waltherin käsitteitä yhdistäen ne kaksoistermiksi *pelii- ja leikkimieli*, sillä alustavien havaintojeni perusteella vaikuttaa siltä, että elämäjulkaisemisessa ne liittyvät yhteen.

Tämän pelii- ja leikkimielen ymmärrän tekijän mielentilana tai lähestymistapana; rentoutuneena "pilkkeenä silmäkulmassa" joka joillakin julkaisijoilla aktualisoituu lelurotan seikkailuissa (Marikki 30.10.2010), toisilla leikinlaskuun ja ironiaan pyrkivänä blogikerrontana (erityisesti Jennin blogi) – tai samalla tekijällä eri kerroilla eri tavoin. Tällainen leikkely, kielellinen ja visuaalinen värikkyys voitaisiin ymmärtää myös huumoriksi, joka vitsien lisäksi käsittää monenlaista hienovaraisempaakin leikinlaskua ja "pilke silmäkulmassa" esiintymistä.⁸ Haluan kuitenkin kiinnittää huomion erääseen yksityiskohtaan. Viestinnäntutkija Dineh Davis kirjoittaa huumorin ja *huumorintajun* eroista. Huumorin hän liittää kiinteästi ulosantiin, toisille suunnattuun verbaaliin tai visuaaliseen ilmaisuun⁹, kun taas huumorintaju on monisyisempää, perustuu yksilön omaan kokemukseen ja

on usein yleisölle näkymätöntä. (Davis 2008, 543–568.) Ajattelen elämäjulkaisijoiden asennetta nimenomaan huumorintajuisena; he eivät esimerkiksi sano vit-sailevansa tai viljelevänsä huumoria, mutta kertovat pyrkivänsä viihdyttämään tai kirjoittamaan hauskaasti. Huumorintaju on kuitenkin erittäin laaja käsite. Tässä artikkelissa tarkastelemisiani elämäjulkaisuissa huumorintaju ilmenee pääasiassa peli- ja leikkimielenä, joille on ollut luontevaa hakea taustatukea mieluummin pelin ja leikin kuin huumorintutkimuksesta.

Brenda Danet muistuttaa vielä eräästä internet-leikille ominaisesta edellytyksestä. Hänen laillaan tarkastelen pääasiassa tekstejä (huomioiden, että mediateksti voi olla kirjoitusta, valo- tai piirroskuvaa, videota, linkitettyä materiaalia tai mitä tahansa näiden yhdistelmiä). Danet toteaa: ”Puheella tai kirjoituksella leikkiminen on pyrkimistä taiteellisuuteen viestin muotoilussa.” (Danet 2001, 10.) Tällainen kokeilemisen elementti näkyy omassa laajassa aineistossani luontevana osana arkista kommunikaatiota, joten on todennäköistä, että sillä on jokin rooli myös peli- ja leikkimielen näkökulmasta.

KOLMENLAINEN LEIKKIMIELI

Artikkeliin poimimani blogit ovat sisällöltään hyvin erityyppisiä, mikä on hyvä: näin on mahdollista saada esimerkkejä mahdollisimman monenlaisesta peli- ja leikkimielestä. Tässä tutkimani seitsemän bloggaajaa edustavat pääasiassa kolmea elämäjulkaisijatyyppeä: *dokumentoijia*, *pohdiskelijoita* ja *tarinankirjoittajia*. Tyyppien väliset erot ovat ajoittain hyvin hienovaraisia. Tutkittavistani kukaan ei ole täydellisen puhtaasti vain yhtä tyyppiä, sillä he kaikki kirjaavat ylös arkensa tapahtumia. He refleктоivat ja puntaroivat ajatuksiaan silloin tällöin, ja myös kerronnallinen luovuus pilkahtelee useimpien teksteissä ajoittain. Peli- ja leikkimieli näkyy erityyppisillä julkaisijoilla eri tavoin, ja siksi luokittelu toimii tässä yhteydessä.

DOKUMENTOIJAT

Eerikan käsityöblogin sävy on hyvin neutraali ja kuvaileva. Leikkimieli painottuu dokumentoinnin aiheeseen eli blogin sisällöllisiin teemoihin:



Kuva 1. Munamies-virkkaustöitä Eerikan blogissa 8.4.2011.

Munamies-amigurumeja¹⁰ lienee suorastaan pakko virkata pilke silmäkulmassa. Lisäksi tekijä on halunnut julkaista kuvan tuotoksista blogissaan, minkä tarkoituksena on – paitsi antaa yleisölle amigurumi-ideoita – viihdyttää katsojia ja esittää Eerika luovana, idearikkaana, humoristisenakin virkkaajana. Useissa yhteyksissä hän mainitsee virkanneensa tietyn leluhahmon lahjaksi lapsilleen tai heidän ystävilleen: jotkut ideat voivat siis olla lähtöisin Eerikan lapsilta, mikä ei kuitenkaan vähennä niiden taiteellista kokeilu-arvoa millään tavoin.

Monet käsityö- ja muut taidebloggaajat (runoilijat, valokuvaajat jne.) osallistuvat aktiivisesti viikkohaasteisiin, kuten Valokuvatorstai (<http://inspis.vuodatus.net>) tai Tarinamaanantai (lopettanut 5.11.2010: <http://www.tarinointi.vuodatus.net>). Eerikan luovat kokeilut huomioiden yllätyin ensin siitä, että hän ei ole kertaakaan ottanut osaa näihin viikkotehtäviin. Kyse voi olla ajanpuutteesta. Eerikalla on aktiivinen ammattiura. Jos virkkaaminen ja muut käsityöt ovat hänen henkireikänsä, hän ei ehkä halua lisäpainetta ”pakollisista” tehtävistä. Viikkohaasteet on toki tarkoitettu hauskanpidoksi, mutta aktiivisuus (jota esimerkiksi kommenttien saaminen ja yhteisöllisyyden tunteen saavuttaminen muiden osallistujien kanssa edellyttävät jossain määrin) vaatii niissäkin sitoutumista ja säännöllisyyttä. Tämä on toisaalta ominaista bloggaajalle, joka

paneutuu dokumentoimaan jo tehtyä. Ulkopuolelta tulevaan tehtävään vastaa-
minen olisi poikkeus tässä linjauksessa.

Niinan blogi kertoo elämästä ja tekemisestä koirien kanssa. Sisällöt kes-
kittyvät harrastustoimintaan ja kouluttamiseen (yksi Niinan koirista on tullut
taloon ongelmalsena, mikä on johtanut blogin perustamiseen), ja kerronta on
pääosin asiatyylisiä. Niinakaan ei osallistu viikko- tai kiertäviin haasteisiin, eikä
hänellä näytä olevan juuri kommentoijia. Syy kiertävien haasteiden eli meemien
puuttumiseen voikin olla paitsi oman mielenkiinnon vähyyks myös verkoston väl-
jyys: meemeihin on tapana haastaa, niitä ei yleensä ”napata” itse.

Leikkimielisen metsästäjälle Niinan blogi on silti helppoa työmaata: lähes
jokainen leikkimielinen ja/tai hauskuttamaan tarkoitettu lausahdus on mer-
kitty hymiöllä. Hymiöitä on muuallakin, kuten hyvästä kilpailumenestyksestä
kertovan lauseen perässä (Niina 21.5.2011) ja hyvän mielen osoituksina (mm.
Niina 14.2.2011). Valtaosa niistä on kuitenkin keventämässä humoristisesti lioit-
televaa tai ironista kommenttia tai painottamassa vitsailevaa sävyä.

Lioittelulla tarkoitan esimerkiksi tapausta, jossa Niina kertoo voimakain
sanoin toisen koiransa inhosta toista kohtaan ja keventää sitten ilmaustaan
hymiöllä. Hymiö voi myös ilmentää Niinan huvittuneisuutta koirien välistä
välien- tai arvonselvittelyä kohtaan, mutta se selvittää myös, että puhuessaan
vihaamisesta Niina käyttää tarkoituksellisen voimakasta ilmausta: jos koirat
todella vihaisivat toisiaan, ne eivät varmastikaan voisi asua samassa kodissa.
Tällaisia kaksitulkintaisia hymiötilanteita on paljon. Niiden kohdalla ilmaisutapa
on selvästi leikkilinen ja erottuu hyvin muusta kerronnasta, joka on yleensä asia-
tyylistä. Kerronnan kohteena voi olla koiran hassu teko, odottamaton onnistu-
minen, kommellus tai muu vastaava arjesta poikkeava (ei välttämättä tapahtu-
mahetkellä hauska) pienikin tapaus. Hymiö voi siis olla liennyttäjä, huvittunei-
suuden ilmaus tai osoitus lemmikkien tuottamasta ilosta.¹¹

Raisa on päiväkirjabloggaaja. Hän kertoo arjestaan ulkosuomalaisena:
työstä, harrastuksista, kokemuksista, matkoista... Raisa ei juuri reflektoi tuntei-
taan ja ajatuksiaan, vaan on pääasiassa dokumentoija. Hänen tyyliinsä on jutus-
televan asiallinen; arjen kommellukset saavat itse puhua puolestaan:

Matkanjärjestäjä ei ilmeisesti ole tottunut [ulkomaalaisiin] asiakkai-
siin. Pian varauksen teon jälkeen soi puhelin: Kuulkaa rouva, olet-
teko varmasti kirjoittaneet etunimenne oikein? Siinä on [kuvaile
nimen kirjoitusasua], kyseessä on ilmeisesti kirjoitusvirhe?
Tänään tuli sähköpostia passeista: Kunnioitettava rouva, varaus-
tanne tarkistettaessa huomasimme etteivät antamanne passinu-
merot pidä paikkaansa. [Tämän maan] passin numero ei voi alkaa
kirjaimella P, eikä se voi myöskään olla kokonaan kirjaimeton.
Katsotaan mitä muuta ne vielä keksivät. (Raisa 29.11.2011.)

Sitaatista, etenkin sen loppulauseesta, on aistittavissa ”kuiva hymy”: mat-
kanjärjestäjä, joka ei osaa kohdata kansainvälisyyttä, lienee ärsyttävä mutta ei
kovin vakava hankaluus. Tyyllilleen ominaisesti Raisa ei kuitenkaan kommentoi
tapausta omia ajatuksiaan, tuntemuksiaan tai muistojaan reflektoimalla. Blogia
rikastaa runsas kuvitus (Raisa ei ole antanut lupaa kuvien julkaisemiseen). Vas-
taavalla tavalla kuin yllä oleva sitaatti, kuvasarja työpaikan aulaan rakentuvasta
kanalasta (kyseessä on taidenäyttelyn teos, joka tulee sisältämään eläviä kanoja)
puhuu puolestaan, ja päivityksen päättää kommentti:

Että ei sitä ihan joka työpaikalla kanalaa olekaan. (Raisa 27.10.2009)

Leikkimielistä asennetta ilmentävät myös poikkeamat asiatyylisestä ker-
ronnasta. Esimerkiksi kissakaverin kyläilystä kertovassa kuvasarjassa Raisa kir-
joittaa kissan suulla: ”Mulla on vähän pullea massu mutta hyvin tässä pääsee
liikkeelle.” (Raisa 13.9.2009.) Pelimieltäkin Raisalta löytyy: 16.5.2011 hän kertoo
kuvien kera edellisen illan kisakatsomosta, jossa monien kansalaisuuksien
voimin todistettiin Suomen maailmanmestaruutta. Tyyli on tässäkin asiallinen,
mutta omakuva ilmeestä viidennen maalin jälkeen kertoo kevyestä, ilottelevasta
suhtautumisesta. Kertomuksen päättävä suuri, kursivoitu ja sininen ”Ihanaa Lei-
jonat ihanaa!” -teksti on ulkoisella tyyllillä leikittelyä, jolla Raisa korostaa mui-
takin toivotuksiaan:

Iloista tuplafinaaliviikonloppua! (Raisa 14.5.2011.)

Mukavan rauhallista sunnuntaita teillekin! (Raisa 22.5.2011.)

Raisa ei nykyisessä blogissaan (2008→) ole osallistunut haasteisiin tai esimerkiksi ottanut vastaan blogipalkintoja. Hänen aiempi bloginsa on ollut toisella palvelimella, eikä Raisa tarjoa siihen linkkiä, joten en voi arvioida onko hän toiminut eri tavoin aiemmin. Muussa aineistossani näkyy jonkin verran samaa kuin Facebook-käytön nopeammassa kehityksessä: toimintaan tutustumisvaiheessa kokeillaan enemmän pelejä ja tehdään meemejä. Käytön vakiintuessa omalle, luontevalle tasolle, tällainen ”ulkopuolelta tuleva” toiminta vähenee ja jää joillakin kokonaan pois. (Ks. myös Östman 2009, 259–263.)

POHDISKELIJAT

Toinen selvä tyyppi aineistossani ovat pohdiskelijat. Jani kertoo itsekin olevansa ”kova poika pohtimaan” (Jani, blogin esittelyteksti), mikä näkyy hänen nykyisen bloginsa sävyssä. Edellinen, vuonna 2010 päättynyt blogi oli esittelyn mukaan ”höpinää [- -] arjesta ja huomioista. Näkökulmat vaihtelevat syvällisemmistä pohdinnoista kevytkenkäisiin ostosesittelyihin.” (Jani, vanhan blogin esittelyteksti.) Nämä kuvaukset eivät ole ristiriidassa keskenään, mutta sisältö on muuttunut asiapitoisempaan suuntaan. Opiskelukertomusten edelle menee nykyään elämänhallintaan liittyvä pohdinta. Tähän näyttää vaikuttaneen keväällä 2011 tapahtunut vakava onnettomuus, joka on saanut kirjoittajan arvostamaan elämänlaatua uudella tavalla:

[M]ietin paljon elämän teemoja ja tulin ajatelleeksi, mitkä asiat vaikuttivat lääkäreidenkin hämmästelemään supervauhdikkaaseen kuntoutumiseeni (etenkin alkuarvioita vasten). Elämässäni on paljon asioita, joiden vuoksi haluni elää päivästä toiseen vie ajoittain jopa yöunia. Kuoleman läheisyys ei tuota elämähalua voita millään tapaa. (Jani, 10.5.2011.)

Janin leikkimielistä saakin etsiä pääasiassa vanhemmista teksteistä. Niissäkin opinnot, liikunta ja terveys saavat paljon huomiota, ja kevyt sävy pilkahtelee esiin lähinnä puolikryptisissä lausahduksissa: ”Pikkujoulut pidettiin [- -]lla ja ilta eteni nyyttärimeiningillä[.] Ilta oli taattua [maisteriohjelman nimi]-meininkiä.” (Jani 24.11.2010.) Nimenomaista opiskelijakulttuuria tunteva osannee lukea rivien väleistä merkitykset ja muistot, jotka saavat hymyilemään (toivottavasti). Poikkeuksena asiatyylisiä on nykyisen blogin ensimmäinen päivitys, jonka opiskelukaupunkiin muuttokertomuksessa on kaskumaista tarinointia ja häivähdys ironiaa:

Kuin muuton ihmettä korostaakseen, taloyhtiössämme vieraili amfetamiinipäinen pariskunta[.] Jos pariskunta olisi innostunut tulemaan omaan rappuuni [- -] olisivat nuo huumausaineiden piristämät otukset saaneet kouraansa mm. jo kätevästi valmiiksi pakattua viihde-elektronikkaa. Lauantaina lunastettiin haltuun siis tuo valkoinen pakettiratsu[.]

[- -] Käteen paukaistiin perehdytysopas ja jos jonkinlaista liparettia. Tämän jälkeen lunastin (toimimattomat) käyttäjätunnukset[.] (Jani 23.8.2010.)

Marikki on toinen reflektiopainotteinen tutkittava. Hän osallistuu meemeihin silloin tällöin. Hänelle ne vaikuttavat olevan ainakin hauskanpidon hetkiä vakavamman pohdinnan ohella, kuten ”Think Pink”-haaste osoittaa. Siinä Marikki (joka ei ole antanut lupaa kuviensa käyttöön) kuvaa itsensä vaaleanpunaisissa tossuissa ja pyjamahousuissa; hän myös kirjoittaa tavallista kepeämmin vaihtaen vapaalle:

Think pink -haaste oli niin ihana, että tuli tarve osallistua. Niinpä tähänkin blogiin päätyy täten postaus, jossa minä esittelen vaatteita. Viiva seinään, tämäkin on siis nähty! (Marikki 11.1.2009.)

Georg Simmeliä (1999, 112–131) mukailen meemit ovat kohteliasta seurallisuutta, yhteyksien ylläpitoa, mutta myös leikkimielisen luomista ja vahvistamista;

ne voivat houkutella bloggaajan, kuten Marikin, leikittelemään omilla sisällöillä ja kokeilemaan jotain uutta (vrt. esim. Danet 2001, 7–8, 10). Marikki kertoo paljon arkisista ja arkea tauottavista tapahtumista (työstä, ystävien tapaamisesta, matkoista, kirjoista ja niin edelleen). Hän on siis myös dokumentoija. Marikki kertoo (TK), että toivoo bloginsa kuvastavan hänen elämäänsä koko kirjossaan iloine ja suruineen. Lukijalle välittyykin Marikista ja eritoten hänen työstään ja harrastuksistaan monipuolinen ja luonteva kuva. Ilon hetkinäkään Marikki ei juuri vitsaile tai ”kaskuile”: hänen sävynsä on pääasiassa pohdiskeleva. Siitä saa kuvan, kuin hän katsoisi kertoessaan sisäänpäin enemmän kuin yleisöihinsä, vaikka saattaakin päättää tekstin esimerkiksi sanoihin: ”Kerron lisää sitten kun se on ohi[.]” (Marikki 12.6.2011.)

Kepeän kerronnan puute blogissa ei tarkoita leikkimielen puuttumista kertojan elämästä. Marikin kirjoitukset esimerkiksi ystävien luona vietetyistä viikonlopuista välittävät kyllä naurua ja hauskoja muistoja, vaikkei niissä mahdollisesti koettuja peli- ja leikkikokemuksia erikseen mainitakaan. Marikki ei suinkaan välttele leikkimielen esiin tuomista: hän kertoo kuvan kera helteisen työpäivän katkaisseesta mölkkyturnauksesta (Marikki 3.7.2011), ja suurempaa pilkettä löytyy silmäkulmasta silloin, kun teksti on tagattu nimekkeellä ”hassutuksia”:

Kuinka ollakaan, mukaani lähti [toisen bloggaajan] luona asustavien Herra ja Rouva Råtan maalaisserkku, Jyväjemmari, joka oli loman tarpeessa ja lähti siksi kyläilemään [Marikin kotikaupunkiin]. Tässä vähän kuvaterveisiä [- -]: hyvin menee!

Jyväjemmari on kertonut olleensa vähän masentunut viime aikoina, mutta täällä hänen olonsa on kohentunut selvästi. Hän kuuntelee vain lempinimeä Jyvis, ja on rennompempi ja nauravaisempi kuin ensimmäisen kerran tavatessamme. Jyvis on ollut mukanani alakaupungilla (ja kamppaajallakin, mutta siitä ei sen enempää...). (Marikki 30.5.2010.)

Sitaattia seuraa pitkä päivitys kuvien kera: Jyvis siemailemassa jääteetä, kiipeilemässä puussa, soutelemassa, papukaijoja katsomassa, maaseudulla... Tekstin päätteeksi Marikki toteaa, että koska Jyvis on vain vierailulla, talouteen on liittynyt oma ystävä, Taisto Råtta. Nämä Råtan perheen jäsenet ovat samettipintaisia pehmorettia. Tällainen lelujen elollistaminen ja blogitarioiden kerronta niiden välityksellä on aikuisten medioitunutta leluleikkiä, jota Suomessa on tutkinut esimerkiksi leluleikin ja taiteen tutkija Katriina Heljakka. Hänen mukaansa tällainen leikki on sosiaalisen median aikakaudelle tyypillistä. Internet-palvelut tarjoavat mahdollisuuksia tuoda yksityinen leluleikki osaksi laajempaa yhteisöllistä ilmiötä, joka näin muuttuu oudosta ja epäkypsästä toiminnasta hyväksytyksi fanittamiseksi. (Heljakka 2011, ilmestyy.)

Tarmo on tässä tutkimistani julkaisijoista monipuolisin. Valitsemani sarjakuvablogin lisäksi hänellä on ajankohtaisiin asioihin painottuva ”yleisblogi”, käsi-työblogi, Twitter- ja Flickr-tilit sekä aktiivinen Facebook-profiili. Muissakin blogeissa leikkimieli näkyy, mutta sarjakuvablogi täyttää alussa esittämäni kriteerit parhaiten ja on lisäksi kiinnostava muotopoikkeus. Elämä- ja arkipainotteiset sarjakuvablogit eivät suinkaan ole harvinaisia (tunnetuin Suomessa lienee Milla ”keroileva siili” Paloniemen En vaan osaa!¹²), ja tekijöistä muodostuu samantyyppisiä verkostoja kuin muistakin teemabloggaajista. Siksi meemit ja muut yhteisleikit kiertävät aktiivisemmin sarjakuvapiirtäjillä kuin väljempien ”piirien” bloggaajilla.

Hieman yllättäen Tarmon ”haasteita” -kategoriassa on vain yksi haaste. 15.2.2011 hän aloitti 30 päivän piirustushaasteen, jossa tarkoituksena on piirtää joka päivä jostain henkilökohtaisesta teemasta, esimerkiksi paras ystävä, lempileffa tai inspiraation lähde. Vaikka näihin tehtäviin yleensä odotetaan haastetta, Tarmo toteaa: ”Tämmöinen tuli vastaan internetin syövereissä. Otan osaa.” Koska toteamuksessa ei ole linkkiä kenenkään toisen blogiin, Tarmoa ei ilmeisesti ole ”virallisesti” haastettu, mikä tekee hänestä hieman epätavallisen pelaajan. Tehtävä jäi kesken 11. päivän kohdalla (Tarmo 25.2.2011), minkä jälkeen blogissa on muutenkin vain kaksi päivitystä: erään käsityöalan lehden kolumniksi tehdyt stripit.

Pienellä etsimisellä löytyy toinenkin, tagaamaton haaste, "50 faktaa minusta" (marras-jouluk. 2008), joka on myös jäänyt kesken. Näiden kahden väliin jäävänä aikana Tarmo ei osallistunut yhteenkään haasteeseen. Sisällöt, muodostaan huolimatta, ovat enimmäkseen pohdiskelevia ja samaan tapaan omaan itseen kääntyneitä kuin Marikilla. Loppuvuoteen 2010 sentään mahtuu yksi "fingerporismi"¹³:



Kuva 2. "Fingerporismi" Tarmon sarjakuvablogissa 4.12.2010.

Tässä vitsisarjakuvassa Tarmon leikkimieli näkyy parhaiten, samoin kuin käsityölehden kolumnisarjakuvissa, jotka hän on julkaissut lehden ilmestyttyä (3.3.2011 ja 10.4.2011). Muulloin leikkimieli näkyy lähinnä kuvateksteissä. Tämä pätee myös haastesisältöihin, joissa tyylin voisi olettaa olevan kevyempikin. Esimerkiksi 30 päivän haasteen neljännen päivän lempipaikkana on sauna ja tekstinä: "Kuka olisikaan osannut arvata?" (Tarmo 18.2.2011.) Tästä lukija voi päätellä, että Tarmon läheiset tietävät erittäin hyvin hänen nauttivan suuresti saunomisesta. Kyseessä on epäsuoralla tavalla leikillinen kommentti, joka aiheeltaan tai ilmaisultaan häijympänä olisi ironiaa; toisentyylinen bloggaaja olisi voinut höystää sitä silmänisku- tai kulmienkohotushymiöllä. Tarmo on pääasiassa pohdiskelija, mutta hänen hauskuuttamaan tarkoitettut kolumnisarjakuvansa ja "fingerporismi" eli sanaleikkistriippi tulevat lähelle kolmatta tässä aineistossa esiintynyttä elämäjulkaisijatyyppeä, armoitettua tarinankertojaa.

TARINANISKIJÄ(T)

Jenni, perhebloggaaja, kirjoittaa yleensä väsyttävistä ja vakavistakin aiheista kepeään ja humoristiseen sävyyn. Hänen tuntemuksensa ja mielipiteensä tulevat leikkimielisestä kerronnasta huolimatta lukijalle aivan selviksi. Vauvajan väsymys ja oman ajan puute ovat intiimejä, herkkiä aiheita, jotka Jennin blogissa pukeutuvat itseironiaan:

Niin ja samaanaikaan voisin itekin viettää taas pari tuntia kahvilan terdellä latteja siemaillen. Tosin tositositosi mielellään edes niin, että mukana olisi taas vain [vauva] ja se nukkuisi tällä kertaa TAI ei edes [vauvaa] ja voisin mennä taas kädet vaan taskuissa. Ootas... Kalenterissa olisi heti 6.7. hyvä rako... (Jenni 13.6.2009.)

Tyyli on säilynyt samana. Edeltävä sitaatti on vuodelta 2009, ja tämän vuoden juhannuksena Jenni kertoo, kuinka lasten yllätysjuhannusvieraisiksi saapuivat "Ykä ja Pirre":

Allekirjoittanut oli [- -] yrjössä ja pirressä ja ripulikakassa ja jesjesjes.
[- -] Ei, me ei niin olla näkemässä ketään. Paitsi varmaan Ykää ja Pirreä.
(Jenni 25.6.2011.)

Tekstistä selviää kyllä, että lasten vointi on ollut huono ja suunnitelmien peruuntuminen harmittaa, mutta yleissävy on silti kevyt, vitsailevakin. Jennin kerronta on leikkimielistä, kirjoittaminen on selvästi hänelle itselleen viihdyttävä vapaahetki ja perustuu pitkälti humorististen elementtien, mustienkin, korostamiseen. Humoristisuus, leikkisyys tekstissä on monipuolista tavalla, joka vastaa Brenda Danetin kuvailemaa spontaania¹⁴ leikkisyyttä ja luovuutta verkkokommunikaatiossa (Danet 2001, esim. 23). Se syntyy arjen pienistä hetkistä, ja pukeutuu kaskumaisiksi kertomuksiksi:

[Keskimmäinen] on ihan mahdoton. Tää on niihin tää kesä kun [Keskimmäinen] on kaksivuotta! Voi mun muistojenlaatikko. Ai niin, [Keskimmäinen] ei halua olla [Keskimmäinen]. Vaan Tyttö. Tyttö on nimi ja sillä selvä ja kyllä sillä pärjätään. Eikä haittaa, että tyttöjä on muitakin, koska Tyttö on Tyttö, isolla Teellä. Ei auta selittää, että [Keskimmäinen] tarkoittaa kukkaa, kaunista, ihanaa kukkaa. Ei! Ihan tyymä, tyymä, TYMMÄ! Fain, mutta minä pidän kiinni nimivalinnasta ja siitä että minun tyttäreni on kuin kukka! Katsotaan kumpi jaksaa sitten 16 vuoden päästä vielä ja onko [Keskimmäinen] vaihtanut nimensä. Tytöksihän se ei sitä ainakaan saa vaihtaa, BUAHAAA HAA, sen estää nimilaki. Niiih! (Jenni 23.5.2011.)

Jennin ”haasteet” -tagin alta löytyy arjen haastavuuden rinnalla muutamia meemejä tai, kuten Jenni itse vielä vuonna 2007 näitä nimittää, *blogipelejä*. Kovin moneen haasteeseen Jenni ei näytä osallistuneen. Vuodesta 2007 alkaen ”haasteissa” on neljä meemiä: ”Kuusi vaatetta” (2010), ”Neljä” (2007), ”Mennyt, nykyinen, tuleva” (2007) ja ”7 faktaa” (2007). On luultavaa, että meemejä on muilla merkinnöillä tagattujen tekstien sisällä, sillä vaikuttaa epätodennäköiseltä,

että osallistumisessa olisi ollut kolmen vuoden täydellinen katko. Juuri näihin neljään osallistumisen syytä Jenni ei juuri erittele. Hän vaikuttaa osallistuvan peleiksi mieltämiinsä meemeihin kohteliaisuudesta. Joku on sattunut haasteen heittämään ja on netiketin mukaista ottaa se vastaan. Oman kokemukseni ja laajemman aineiston perusteella tämä on melko tavallinen syy osallistua. Toinen on tarjota yleisölle enemmän tietoa (tai triviaa) itsestään – ja saada oikeus jatkaa meemiä niille, joista puolestaan haluaa tietää lisää.

Jenni on myös saanut ”Gorgeous Blogger”-palkinnon. Tällaisia bloggaaja-palkintoja on useita. Varsinaisia kilpailuja ne eivät ole, niihin ei voi ilmoittautua tai ”osallistua”, eikä palkinnon myöntämiselle ole ehtoja. Tunnukset ovatkin lähellä meemejä: edellytyksenä palkinnon (”badge”) hallussa pitämiselle on eteenpäin jakaminen ja – kuten Gorgeous Blogger-palkinnossa – kysymyksiin vastaaminen. Kukaan ei kuitenkaan tule palkintoa poistamaan, vaikka bloggaaja sen linkittäisikin sivupalkkiinsa täyttämättä vaadittuja tehtäviä. Jenni kiittää kunniaa, kertaa säännöt ja vastaa kysymyksiin.



The Gorgeous Blogger - palkinto on suunnattu kaikille upeille bloggaajille. Jokainen vastaa viiteen blogiinsa liittyvään kysymykseen ja jakaa tämän palkinnon viidelle, jotka mielestään sen ansaitsevat.

Kuva 3. Gorgeous Blogger -merkki ja säännöt Jennin blogissa 24.2.2011.

Tässä seitsemän hengen aineistossani ei ollut muita tarinaniskijöitä¹⁵ kuin Jenni. Arkikokemus ja laajempi aineistoni kuitenkin osoittavat, että heitä on suunnilleen yhtä paljon kuin dokumentoijia ja pohdiskelijoitakin. Tarinaniskijä on päätyypeistä näkyvimmin (vaikka ei eniten) leikkimielinen ja kuten Jenni, osallistuu todennäköisesti mahdollisimman monipuolisesti myös verkoston yhteisiin leikkeihin, kuten meemeihin ja palkintoihin. On mahdollista, että elämäjulkaisijoissa esiintyy muitakin perustyyppisiä – heidän leikkimielensä voi ilmentyä eri tavoin kuin näiden kolmen. Dokumentoijat, pohdiskelijat ja yksi tarinaniskijä ovat kuitenkin tarjonneet monenlaisia esimerkkejä peli- ja leikkimielestä. Meemien ja haasteiden eräs osa-alue, kiertokirjeet¹⁶, kuitenkin puuttuu. Aineistossani ei ole yhtään kiertokirjeeksi määriteltävää sisältöä. Vertailuaineisto Facebook-profiileista olisi tarjonnut valaistusta tähän asiaan. Katson tarpeelliseksi mennä tämän verran aineistoni ulkopuolelle: kiertokirjeet ovat olleet olennainen osa verkkokommunikaatiota, mutta blogeista ne ovat nopeuden ja laajemman jaettavuuden vuoksi täysin tai lähes täysin siirtyneet Facebookiin, jossa niitä näkee päivittäin.

Näiden lisäksi on mainittava eräs leikkimielien ilmentymä, jota esiintyy kaikilla jossain muodossa, enkä siksi ole sitä jokaisen kohdalla erikseen esimerkein havainnollistanut. Kyseessä ovat *tyylilikokeilut*, jotka voivat olla sisällöllisiä tai ulkonäöllisiä. Sisällöllisiä ovat esimerkiksi luovien tyylien kokeilut (kuten runo proosablogissa tai Tarmon ”fingerporismi”) ja vaikkapa ajoittainen murteella kirjoittaminen. Myös kuvakertomus Jyvis Rätasta on tyyllinen sisältökokeilu. Marikilla ei ole vastaavia kuvakertomuksia aiemmin, vaikka hän muuten kuvit- taakin paljon. Ulkonäöllinen leikki on blogeissa varsin tavallista, vaikka siitä ei aina jää jälkiä. Bloggaajat vaihtelevat layoutinsa värejä, fontteja, muotoa (esim. palstojen määrä ja koko) ja jopa bloginsa nimeä. Usein nämä muutokset kirjoitetaan auki niitä seuraavaan blogipäivitykseen: yleisöltä odotetaan joskus myös reaktiota ja palautetta. Tällainen metabloggaaminen¹⁷ ei kuitenkaan ole välttämätöntä, ja siksi en voi olettaa kykeneväni jäljittämään kaikkia vanhoja muutoksia. Yleensä bloggaaja muuttaa ulkoista tyyliä vähintään silloin, jos hän siirtää blogin uudelle alustalle tai aloittaa kokonaan uuden julkaisun. Tällaiset leikkittelyt tunnisti jo Brenda Danet. Hän luokitteli työpöydän kustomoinnin

yhdeksi tietokonevälitteisen leikin muodoksi, ja vastaavasta seikasta on kyse myös yksilön omien verkkotilojen, kuten blogien, personoinnissa. (Danet 2011, 19–20.) Sitä voitaisiin nimittää myös performanssiksi ja identiteettileikiksi; onhan värien ja muun ulkoisen tarkoitus ilmentää mahdollisimman hyvin käyttäjänsä.¹⁸

Elämäjulkaisut peli- ja leikkimielien ilmentyminä

Suuri osa internet-pelaamisesta ja -leikistä on aikuisten leikkiä, ja omatkin tutkittavani ovat vähintään 21-vuotiaita. Aikuisten leikki on ollut viime aikoihin asti suhteellisen vähän tutkittu aihe (ks. esim. Sotamaa 2009, 103). Aivan viime vuosina sitä on Suomessa käsitelty muun muassa väitöskirjaansa valmisteleva taiteilija ja lelututkija Katriina Heljakka. Myös hän on todennut, että leikki määritellään lasten kokemusmaailmaan kuuluvaksi. Eräs suomenkielinen lelu määritelmä kuuluu: ”varta vasten valmistettu esine, jolla *lapset* leikkivät”. (Heljakka 2011, ilmestyy.) Vaikuttaa siis siltä, että aikuisten leikki pyrkii piiloutumaan. Heljakan Blythe-nukkeä käsittelevän artikkelin (2011, ilmestyy) mukaan sosiaalisen median arkistuminen on vaikuttanut aikuisten leikin näkyvyyden lisääntymiseen hänen tutkimansa Blythe-nuken tai tässä esiintyvän Rätan perheen kaltaisten leluasetelmien ja -tarinoiden rakentamisen ja julkaisemisen kautta. Tällaisten toimintojen ja näkökulmien myötä aikuisten pelaaminen ja leikkiminen on tulossa hyväksyttävämmäksi. Silti edelleen vaikuttaa siltä, että aikuisten keskinäinen¹⁹ leikki piiloutuu ja pakenee. Leikkijät eivät mielellään puhu siitä – ehkä he eivät aina edes tunnista (vai tunnusta?) omaa leikkimielitään. Tämä näkyy huomiota herättävällä tavalla verkko- ja teemakertomusaineistojeni eroissa.

Kun paneuduin saamiini teemakertomuksiin ensimmäistä kertaa, oletin²⁰ löytäväni niistä runsaasti leikkillisyyteen tai ainakin viihtymiseen ja hauskanpitoon viittaavia kuvauksia. Yllätyin, kun kertojat halusivatkin korostaa kontrolloita: sitä, miten he pyrkivät laatuun, hyvään kieleen, säännöllisyyteen, siis *yleisöjensä* viihdyttämiseen. Lisäksi he kertomustensa mukaan panevat paljon painoa sille, että kertovat itsestään tarkkaan rajattuja asioita tarkkaan rajatuilla tavoilla. Poikkeuksia ei juuri ollut – nekin, jotka sanoivat kertovansa melkein

mitä vain, palasivat parin kappaleen päästä jonkintasoiseen kontrollipuheeseen. (Ks. Östman 2010 ja 2011.) Muun muassa tämän vuoksi teemakertomusten rooli on tässä artikkelissa jäänyt taustoittavaksi. Leikkimieli näkyy julkaisuissa, mutta tekijät eivät puhu siitä tai jopa kieltävät sen korostamalla ”tiedon jakamista”, ”hyvän kuvan antamista”, ”laatusisältöihin pyrkimistä” ja muita vakavaan asia-tyyliin viittaavia määreitä.

Tarkoitukseni oli taulukoida tutkittavat osoittaakseni, mihin kohtaan suunnilleen kukakin julkaisija sijoittuu paidia–ludus -jatkumolla eniten ja vähiten esiintyvien peli- ja leikkimielen ilmentymien perusteella. Se osoittautui kuitenkin epäkiitolliseksi tehtäväksi. Kaikkien bloggaajien ensisijainen tarkoitus on jokin muu kuin leikkimielen osoittaminen, ja siksi on mahdotonta ja epärelevanttia määritellä julkaisijakohtaisesti, onko Tarmon toiminta lähempänä paidiaa ja Jennin ludusta. Jennin leikkimieli näkyy avoimemmin kuin Tarmon (tai kenenkään muun), mutta hänkin pyrkii ensin kertomaan arjestaan, vasta sitten kertomaan arjestaan *hauskasti*. Siinä mielessä kaikki tutkittavani ovat ensin dokumentoijia, joista sitten tyylinsä kautta kehittyä jotain muuta.

Yksikään tässä tarkastelemani elämäjulkaisu tai -julkaisija ei ole yksinomaan neutraali dokumentoija, vakava pohdiskelija tai vitsikäs tarinaniskijä. Kukin tekijä saattaa painottaa pyrkimystä tiettyyn suuntaan, mutta kaikissa tutkimuskohteissa on piirteitä useammasta tyypistä. Ne eivät millään muotoa sulje toisiaan pois. Pohdiskelu tai dokumentoiva asiatyyli eivät estä leikkimieltä pilkkahtamista, tarkoituksella tai puoliala. Millaisia leikkimielen ilmentymiä siis olen löytänyt? Aineiston tarjonnasta olen erottanut seuraavat lajit:

Luovat kokeilut	Kielellinen ja sisällöllinen leikki, vitsailu	Meemit / blogipelit	Blogipalkinnot/-tunnustukset
tyyllilliset	kaskumainen kerronta	”totuudet” eli 100 faktaa -tyyppiset kysymyslistat	Ei erillisiä alatyyppejä
ulkonäölliset	liioittelu	”tehtävät” eli esimerkiksi viikkohaasteet tai 30 päivää -tyyppiset jatkokertomustehtävät	Ei erillisiä alatyyppejä
sisällölliset	ironia, ”naureskelu” (ilmenetään usein hymiöillä)	<i>Kadonneet:</i> <i>Kiertokirjeet</i> <i>(Siirtyneet blogeista Facebookiin)</i>	Ei erillisiä alatyyppejä

Taulukko 2. Aineiston peli- ja leikkimielen ilmentymien päätyypit.

Näistä kaksi ensimmäistä pääkohtaa ovat verkoston tai yhteisön luomista ja ylläpitämistä edistäviä leikkimielen ilmentymiä. Ne tulevat myös lähimmäksi pelimieltä. Meemeillä ja haasteilla on selkeät säännöt, joita oletusarvoisesti noudatetaan. Jos bloggaaja rikkoo tai kiertää jotain tiettyä sääntöä, mutta haluaa silti osallistua, hän tekee väärinpeluunsa näkyväksi kirjoittamalla esimerkiksi, ettei nyt merkitse ketään, napatkoon haasteen kuka haluaa (tällaisesta vastauksesta Tarmokin on kenties ottanut omat meeminsä). Blogipalkintojen pelillisyyden on väljempää, mutta niilläkin on säännöt ja selkeä ”kulku”, vaikka pelaajat saavat tietää osallistumisesta vasta voittaessaan. Nämä pelimielen ilmentymät ovat merkityksiltään samankaltaisia kuin esimerkiksi Valentina Raon tarkastelemat Facebook-pelit, jotka hän määrittelee sosiaalisiksi leikiksi.

Jos meemit ja tunnustukset ovat yhdessäleikkiä, niin kaksi jälkimmäistä leikkimielen ilmentymää ovat puolestaan lähempänä yksinleikkiä. Luovat kokeilut ovat pääasiassa identiteettiominaisuuksilla leikittelyä, tyylillistä ja ulkonäöllistä kokeilua, kun taas humoristinen kerronta on eräänlaista rinnakkainleikkiä. Olen lainannut nämä käsitteet kehityspsykologiasta. Aivan pieni lapsi leikkii yksin, eikä huomioi muita ihmisiä omassa leikkutilassaan. Noin 2–3-vuotiaana (riippuen sosiaalisen yhteisön laajuudesta) lapsi oppii leikkimään vierekkäin muiden lasten läheisyydessä, ottaen kontaktia mutta keskittyen pääasiassa omaan leikkiinsä.

Vasta leikki-ikäinen, eli noin 4-vuotias lapsi alkaa hallita yhdessäleikin periaatteet ja sosiaalistuu leikkiryhteyden jäseneksi.²¹ En tarkoita, että vasta meemeihin osallistuva bloggaaja hallitsisi harrastuksensa täydellisesti – käsitteet kertovat tässä lähinnä siitä, miten suuressa roolissa verkkoyhteisö on kunkin leikkimielen ilmentymän kohdalla.

Löytämäni leikkimielen ilmentymien päätyypit on mahdollista sijoittaa paidia–ludus -jatkumolle, joskin väljästi. Kuten totesin, meemit, haasteet ja bloggaajien jakamat tunnustukset ovat yhteisöllisiä ja pelillisiä internet-leikin muotoja. Sääntöjä noudattavina, helposti muodoltaan hahmotettavina ja toistettavina ne ovat lähempänä ludus- kuin paidia-päätä. Meemit ja haasteet ovat pidemmällä kohti ludusta kuin blogipalkinnot:



Jana 1a. Pelimielen ilmentymät tutkituissa elämäjulkaisuissa paidia–ludus -akselilla.

Luovat kokeilut ja humoristinen kerronta puolestaan ovat strukturoimattomia ja säännöttömiä leikkimielen ilmentymiä. Ne sijoittuvat hyvin lähelle paidia-päätä, vaikka on toki huomioitava, että eritoten ulkonäöllisiä kokeiluja rajoittavat käytettävän palvelun teknologiset edellytykset. Toisaalta kerronnallista leikkimieltä taas rajoittavat kielen ja kulttuurin normistot. Kaikkia elämäjulkaisijoiden toimintoja rajoittavat lisäksi heidän itse luomansa ja ylläpitämänsä kontrollimekanismit, jotka määräävät muun muassa sitä, mistä kerrotaan ja millä tavoin: hyvän kuvan antaminen – mitä se sitten kullekin tarkoittaa – on ensiarvoisen tärkeää. Joka tapauksessa, kahdella jälkimmäisellä päätyypillä täydennettynä elämäjulkaisemisen paidia–ludus -jatkumo näyttää tällaiselta:



Jana 1b. Peli- ja leikkimielen ilmentymät tutkituissa elämäjulkaisuissa paidia–ludus -akselilla.

Eräät leikin määritelmät esittävät leikin arjesta ja rutiineista irrotettuna (ks. esim. Kaun 2010, 95). Elämäjulkaiseminen taas on luonteeltaan sekä arkeen kiinnittyvää että leikkimielistä ("arjen" määrittelystä tässä yhteydessä ks. Östman 2008, 1). Leikki ei näissä julkaisuissa hyljeksi arkea, vaan ottaa sen osaksi itseään vieden sen samalla uudelle kerrotulle ja koetulle tasolle. Sille ovat ominaisia performanssi ja narratiivisuus, jotka esimerkiksi Richard Schechnerin tutkimuksissa ovat olleet avainroolissa (Schechner 2006, ks. erityisesti performanssijatkumo s. 49–50). Elämäjulkaisijat ilmentävät leikkimieltä tilanteesta riippuen itselleen ja yleisöilleen, heitä varten ja heidän kanssaan.

Viitteet

- 1 Olen käsitellyt kehittämäni käsitettä ja sen kuvaamaa ilmiötä vuodesta 2007 lähtien. Ks. lisää Östman 2007, 2008, 2009, 2010 ja 2011.
- 2 Käsitteen luojana pidetään yleisesti antropologi Clifford Geertziä. Näin ei ole, mutta hänen esseensä *Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture* (1973) saattoi tiheään kuvauksen yleisesti tunnetuksi analyysimenetelmäksi. Teemakertomuksella tarkoitan monipuolisempaa versiota *teekirjoituksesta*. Teemakirjoitus on aineistontuotantomenetelmä, jossa tutkija antaa informanteille tutkimusteeman tai -teemoja, joita assosioiden tutkittavat kirjoittavat aiheesta vapaasti. (ks. esim. Apo 1995.) Oma menetelmäni toimii samoin, mutta digitaalisen tutkimuksen tarpeisiin olen laajentanut ”kirjoituksen” kertomukseksi: tutkittava voi tuottaa vaikkapa piirroskertomuksen, valokuvasarjan tai muun vastaavan. Kriteerinä on, että tutkijan on oltava mahdollista ”lukea” kokonaisuus koherenttina kertomuksena. Tässä mukana olevista tutkittavista Tarmo osallistui videokertomuksella, muut tekivät kirjoitelman.
- 4 Tästä ei tietenkään olisi pitänyt yllättyä. Toivoin kenties saavani helpot selitykset peruskäsitteille, ja katsoin samalla erään perusasian ohi: humanistisen tutkimuksen tehtävä on juuri kyseenalaistaa, pohtia, filosofoida, polemisoida ja uudelleen määritellä, ei hakata kiveen absoluuttisia totuuksia.
- 5 Tieteen kielessä meemi tarkoittaa kulttuurista piirrettä tai ideaa, joka siirtyy jäljittelyn tai muun ei-ruumiillisen siirtymän myötä kantajalta (toimijalta) toiselle. Ks. esim. Dawkins 1976, Blackmore 2000 tai Kamppinen 2004. Kamppinen käyttää esimerkkinä meemistä sitä, miten uskonto ”kopioituu” uskovilta toisille. Internet-kielen meemi merkitsee kiertohaastetta: kysymyslistaa tai tehtävää, johon blogisti tai vaikkapa facebookaaja vastaa, merkiten puolestaan oman verkostonsa jäseniä ja kierättäen näin vastausvuoron heille. Kopioitumisen ja siirtymisen teema siis toteutuu aivan kuin tieteen meemissä. Arjen vertailukohtaa voisimme hakea vaikkapa totuus ja tehtävä -leikistä ja leikkimielisistä kiertokirjeistä.
- 6 Vertaa myös Sutton-Smithin käsitys leikillisyydestä ”metaleikinä”, joka leikittelee leikin itsensä rajoilla (Sutton-Smith 1997, 148).
- 7 Hän käyttää *moodien* lisäksi vielä käsitteitä *game-* ja *play-mode*. Tekstin perusteella ymmärrän käsitteet *mood* ja *mode* siten, että *mood* on ”tuuli”, ”mieli”; halu pelata ja leikkiä, kun taas *mode* on ”vaihte”, koneellisempi, toiminnallisempi tila jossa tekijä pelaa ja leikkii.
- 8 Ks. esim. Attardo 2008, 101–155.
- 9 Tämä näkemys vaikuttaa olevan myös huumorintutkimuksen tunnetuimmilla hahmoilla. Victor Raskin hyödynsi pääasiassa vitsejä ja vitsailemista kehittäessään huumorin semanttisen skriptiteorian (Semantic-Script Theory of Humor), mitä Salvatore Attardo puolestaan jossain määrin kritisoi. Hän liittää inkongruenssin, eli odottamattomat asiayhteydet tärkeäksi osaksi huumoria. Tutkijat ovat yhteistyössä kehittäneet Raskinin teoriaa eteenpäin Verbaalin huumorin yleiseksi teoriaksi (GTVH). Molemmissa vaiheissa käsitellään pääasiassa ilmaistua, esitettyä huumoria. (Ks. esim. Raskin 2008, 1–15, missä hän kommentoi 1985 kehittämäänsä teoriaa ja Attardo 2008, 101–155.)
- 10 Amigurumi on japanilaisen kulttuurin tuote: söpö, pyöreämuotoinen, lelumainen virkkuuhahmo.
- 11 Niina ei ole antanut siteerauslupaa, joten en voi havainnollistaa tämän tarkemmin.
- 12 <http://norpatti.sarjakuvablogit.com>.
- 13 Fingerpori on suomalaisen Pertti Jarlan strippisarjakuva, jonka vitsit ovat kielellisiä sanaleikkejä ja perustuvat esim. sanojen kaksoismerkityksiin. Fingerpori ilmestyy useissa suomalaislehdissä. Ks. esim. Helsingin Sanomat: <http://www.hs.fi/fingerpori>.
- 14 Spontaanina siitäkkin huolimatta, että useimmat tutkittavani (30 hengen koko aineisto) kertovat kontrolloivansa tarkkaan, mitä ja miten kertoa elämäjulkaisuissaan.
- 15 Tarinaniskijällä tarkoitan tässä nimenomaan tyyllitelevään humoristisuuteen pyrkivää kaskumaista kerrontaa. Kaikki elämäjulkaisijat toki kertovat tarinoita itsestään ja elämästään, mutta tarinaniskijä tekee kertomuksista kaunokirjallisia fragmentteja.
- 16 ”Miksi kurkku on parempi kuin mies?” -tyyppiset hupijutut. Tähän osioon sisältyy myös varsinaisia kiertokirjeitä (”lähetä miehesi ylimpään osoitteeseen ja saat kuukaudessa 50 komeaa nuorukaista”-tyyppisiä aiheita), joiden ohjeita ei ole tarkoitukseen noudattaa toisin kuin 1980-luvulla suosittujen vastineiden, kuten ”suklaakirje”.
- 17 Bloggaamisesta ja siihen liittyvistä seikoista bloggaaminen.
- 18 Olen kohdannut myös bloggaajia, joilla on ollut tapana vaihtaa ulkoasua esim. vuodenajan tai jopa kuukausittaisen mielen tilan mukaan. Vastaavia oman identiteettinsä antaumuksellisia performanssitaiteilijoita ei kuitenkaan ole mukana tämän artikkelin aineistossa.
- 19 Erotuksena esimerkiksi lasten tai eläinten kanssa leikkimisestä; leikkittämisestä, jossa aikuisen toiminta tulee hyväksyttävämmäksi koska toinen osapuoli ”tarvitsee” leikkiä kehityksensä ja hyvinvointinsa turvaamiseksi.
- 20 Tämä oletamus perustui pitkälti omaan kokemukseeni elämäjulkaisijana ja julkaisujen (blogien, Facebookin, kuvagallerioiden) seuraajana.
- 21 Luokittelusta yksin-, rinnakkain- ja yhdessäleikkiin ks. Parten 1932. Partenin luokitteluun sisältyvät myös mm. osallistumattomuus ja tarkkailu.

Lähteet

7 elämäjulkaisublogia. Havainnoitu vuonna 2011.

7 elämäjulkaisijan teemakertomukset. Tutkijan hallussa.

KIRJALLISUUS

(Kaikki digitaaliset lähteet tarkistettu 7.7.2011.)

Attardo, Salvatore (2008). A primer for the linguistics of humor. Teoksessa Victor Raskin (toim.) (2008). *Primer of Humor Research*. Berliini: Mouton de Gruyter. 101–155.

Blackmore, Susan (2000). *Meemit - kulttuurigeenit*. Käänt. Osmo Saarinen (2000). Helsinki: Art House. (Engl. alkuteos *The Meme Machine* 1999.)

Caillois, Roger (2001). *Man, Play and Games*. Käänt. Meyer Barash (1961). Urbana & Chicago: University of Illinois Press. (Tansk. alkuteos 1958.)

Dawkins, Richard 1976: *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.

Danet, Brenda (2001). *Cyberpl@y. Communicating Online*. Oxford: Berg.

Davis, Dineh (2008). Communication and humor. Teoksessa Victor Raskin (toim.) (2008). *Primer of Humor Research*. Berliini: Mouton de Gruyter. 543–568.

Geertz, Clifford (1973). *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.

Hakala, Jarkko (2011). Pelillisuus voi parantaa maailmaa. Frans Mäyrän haastattelu. *Aikalainen* 18.2.2011. <http://aikalainen.uta.fi/2011/02/18/pelillisuus-voi-parantaa-maailmaa>.

Heljakka, Katriina (2011). Nettisuhteita nukkeen. Blythe: Kummajaisesta kulttikamaksi. Teoksessa Petri Saarikoski, Riikka Turtiainen & Ulla Heinonen (toim.) (2011). *Digirakkaus II*. Ilmestyy.

Hänninen, Riitta (2003). *Leikki: ilmiö ja käsite*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 76. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kampmann Walther, Bo (2003). Playing and Gaming. Reflections and Classifications. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*. Volume 3, issue 1. May 2003.

Kamppinen, Matti (2004). *Meemejä ja uskonnollisia robotteja*. Helsinki: Yliopistopaino.

Kaun, Anne (2010). Playful Public Connectivity. *Transforming Culture in the Digital Age. International conference in Tartu 14-16 April 2010*. University of Tartu. <http://hdl.handle.net/10062/14768>. 89–99.

Multisilta, Jari, Marjo Mäenpää & Jaakko Suominen (2010). ”Mitä on mobiili sosiaalinen media?” Teoksessa Jari Multisilta et. al. (toim.): *Yhdessä ja liikkeellä. Mobiili sosiaalinen media*. Pori: Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman julkaisuja 21. 7–19. Saatavilla myös sähköisenä <https://www.doria.fi/handle/10024/62911>.

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

Nivala, Asko (2011). Leikistä uhkapeliksi. Filosofisista *Spiel*-teorioista ja 1800-luvun alun romanttisesta uhkapelikulttuurista. Teoksessa Silja Laine et. al. (toim.): *Historian aikakoneessa. Onnitelukurja Hannu Salmelle*. Turku: k&h-kustannus.

Parten, Mildred (1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 28, 136–147.

Rao, Valentina (2008). Facebook Applications and Playful Mood: the Construction of Facebook as a “Third Place”. *MindTrek '08: Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era*. New York: ACM. 8–12.

Raskin, Victor (2008). Theory of humor and practice of humor research: Editor's notes and thoughts. Teoksessa Victor Raskin (toim.) (2008). *Primer of Humor Research*. Berliini: Mouton de Gruyter. 1–15.

Rettberg, Jill Walker (2008). *Blogging (Digital Media and Society)*. Polity Press: Cambridge.

Schechner, Richard (2006). *Performance Studies: an Introduction*. 2. painos. Lontoo: Routledge.

Sihvonen, Tanja (2009). *Players Unleashed! Modding the Sims and the Culture of Gaming*. Annales Universitatis Turkuensis B 320. Turku: Turun yliopisto. <http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/44913/AnnalesB320.pdf?sequence=2>.

Simmel, Georg (1999): *Pieni sosiologia*. Käänt. Kauko Pietilä. Helsinki: Tutkijaliiton julkaisu 93. (saks. alkuteokset 1908 ja 1917.)

Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (2010). Johdanto. Teoksessa Jaakko Suominen et. al. (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. 1–6. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-00.pdf>.

Sotamaa, Olli (2009). Suomalaisen pelitutkimuksen monet alut. Teoksessa Jaakko Suominen et. al. (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. 100–105. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-09.pdf>.

Turunen, Aimo (1981). Sanat, peli ja leikki. Pelit ja leikit. *Kalevalatutkimuksen vuosikirja 61*. Helsinki: SKS, 197–203.

Östman, Sari (2007): *Avaudutaan arjesta. Suomalaisnaisten Internet-elämäjulkaiseminen ja maskuliinisuuden esittämisen keinot*. Pori: Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos. Kulttuuriperinnön tutkimuksen pro gradu -tutkielma, julkaistu sähköisenä: <http://smostm.files.wordpress.com/2007/11/avaudutaan-arjesta.pdf>.

— (2008). Elämäjulkaiseminen – omaelämäkerrallisten traditioiden kuopus. *Elore* 15:2. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. http://www.elore.fi/arkisto/2_08/ost2_08.pdf.

— (2009). Leikilliset verkkoympäristöt – tapaus Facebook. Teoksessa Saarikoski, Petri, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen & Sari Östman. *Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria*. Helsinki: Gaudeamus. 259–263.

— (2010). What is a good life publisher made of – and why? *The International Journal of Interdisciplinary Social Sciences*. 5:5. 93–104.

— (2011). Mistä on hyvä elämäjulkaisija tehty? *Kulttuurintutkimus* 28 (2011): 1. 27–42.

INTERNET-SIVUSTOT

Valokuvatorstai. <http://inspis.vuodatus.net>.

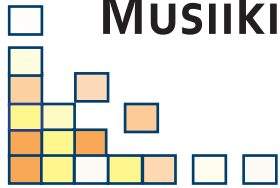
Tarinamaanantai (lopettanut 5.11.2010). <http://www.tarinointi.vuodatus.net>.

Paloniemi, Milla: *En vaan osaa*. Sarjakuvablogi. <http://norpatti.sarjakuvablogit.com>.

Helsingin Sanomat: *Fingerpori*-sarjakuva. <http://www.hs.fi/fingerpori>.

Katsaus

Musiikin funktioita videopeleissä



ANU TUKEVA

anueveliina@gmail.com
Turun yliopisto, mediatutkimus

Tiivistelmä

Pelitutkimuksen laajalla kentällä yksi pelien osa-alue on jäänyt melko vähäiselle huomiolle tutkijoiden keskuudessa: pelien musiikki. Musiikilla voidaan vaikuttaa pelin tunnelmaan ja pelaajaan monella eri tavalla. Tämän katsauksen tarkoituksena on esitellä, millaisia funktioita musiikilla on videopeleissä ja miten nämä funktiot ovat muuttuneet aikojen saatossa. Tuon esille musiikin vaikutuksia pelin tunnelmaan, pelin etenemiseen ja pelaajan tekemiin valintoihin.

Asiasanat: videopelimusiikki, pelien äänet, immersio, interaktiivisuus, musiikin funktiot

Abstract

In the broad field of video game research there is one sector that has got relatively little attention among the researchers: video game music. Music can have an effect on game's mood and the player in many different ways. In this article I will present the different functions that music has in video games, and how these functions have changed over time. I will also introduce how music affects the game's mood, the progression of the game and the choices that the player makes.

Keywords: video game music, game sound, immersion, interactivity, musical functions

Johdanto

Tämän artikkelin tarkoituksena on esitellä musiikin erilaisia funktioita videopeleissä, eli millaista musiikkia peleissä kuullaan missäkin tilanteessa ja miksi, sekä miten pelin musiikilla voidaan vaikuttaa pelaajaan ja pelin etenemiseen. Pelin äänimaailma koostuu niin musiikista, dialogista ja muusta puheesta kuin ääniefekteistä. Tämä artikkeli on rajattu käsittelemään vain musiikkia, sillä kokonaisvaltainen äänimaailman käsittely olisi ollut tähän tarkoitukseen liian laaja kokonaisuus.

Välillä on vaikea määritellä, missä musiikin ja muun äänimaiseman raja menee ja mikä on määriteltävissä musiikiksi, mikä ääniefektiksi. Tässä artikkelissa musiikilla tarkoitetaan useampia säveliä sisältävää, nuotinnettavaa, yhden tai useamman melodian ja mahdollisesti harmonian muodostamaa musiikillista

aihetta. Mikäli käsittelen muunlaisia ääniä, esimerkiksi ääniefektejä, mainitsen sen erikseen.

Peleihin pystytään tekemään nykyään huomattavasti monipuolisempaa musiikkia kuin mitä pelikoneiden teknologia salli videopelien historian alkuaikoina. Pelimusiikki – aivan kuten grafiikkakin – on muuttunut videopelien historian yli kolmen vuosikymmenen aikana, sillä uudet markkinoille tulleet pelikoneet ja -konsolit ovat luoneet aina myös musiikin tekemiseen uusia mahdollisuuksia. Vuosikymmenten aikana peleissä kuultavaan musiikkiin on myös muodostunut omia konventioita, ja pelaajat ovat oppineet odottamaan näitä musiikin avulla annettuja vihjeitä ja varoituksia.

Musiikilla on videopeleissä hyvin monenlaisia funktioita. Musiikin avulla voidaan muun muassa ohjailta pelin tunnelmaa, antaa pelaajalle tärkeitä vihjeitä, joita pelkkää kuvaa seuraamalla ei voi saada, "palkita" hyvästä suorituksesta,

varoittaa vaarasta tai kannustaa taistelutilanteessa. Musiikin avulla voidaan saada pelaajan ajantaju hämartympään ja pelaamiseen kulutettu aika kestävämpään pidempään. Pelaaja voidaan saada ostamaan pelissä koko ajan taustalla soivan artistin levy, koska pelaaminen ja kappaleen toistuva kuuleminen on ehdollistanut pelaajan pitämään kyseistä musiikkia erityisen hyvänä.

Edellä kuvaillun tilanteen on musiikkiteollisuuskin ymmärtänyt. Artistien ja levyjen markkinointi pelien kautta on nykypäivää, ja kytkökset peli- ja musiikkiteollisuuden välillä ovat hyvin vahvat. Pelejä myös markkinoidaan tunnettujen artistien avulla, joten yhteistyöstä hyötyvät molemmat osapuolet.

Pelimusiikki on saanut viime vuosina huomiota markkinointiarvonsa lisäksi myös taiteellisten ansioidensa puolesta. Vuosina 2004–2006 jaettiin musiikkikanava MTV:n vuosittaisessa Video Music Awards -gaalassa palkinto kategoriassa *Best Video Game Soundtrack*, ja vuonna 2006 myös erikseen palkinto sarjassa *Best Video Game Score* (www.mtv.com/ontv/vma). Viimeisin tunnustus peliin sävelletylle musiikille on tullut historiallisen Grammy-palkinnon muodossa helmikuussa 2011, kun ensimmäistä kertaa yksi palkinnoista annettiin pelimusiikille. *Civilization IV*: een sävelletty Christopher Tinin kappale *Baba Yetu* sai palkinnon sarjassa *Best Instrumental Arrangement Accompanying Vocalist(s)* (Senior 2011).

Palkintojen lisäksi kiinnostus ja arvostus pelimusiikkia kohtaan näkyvät lukuisten sille omistettujen internetsivujen kautta. Esimerkiksi jo vuonna 1996 perustettu *Video Game Music Archive* (www.vgmusic.com) sisältää yli 30 000 pelimusiikkiäänitettä, sekä linkkejä aiheesta julkaistuihin artikkeleihin ja tutkimuksiin. Gamethemesong.com-sivustolta löytyvät myös kattavat valikoimat eri pelien tunnusmelodioita, joita voi hakea kätevästi pelin tai sävellyksen nimen mukaan. Omia sivustoja löytyy niille, jotka haluavat tehdä uudelleenmiksauksia pelimusiikkisävellyksistä (esim. www.ocremix.org) tai kuunnella internetradiosta pelimusiikkia (esim. www.rainwave.cc).

Myös tutkijat ovat kiinnostuneet viime vuosina yhä enemmän pelimusiikista. Kymmenen vuotta sitten oli vaikea löytää juuri mitään materiaalia pelimusiikin tutkimuksesta, mutta nyt aiheesta on jo akateemisia julkaisuja sekä lukuisia artikkeleita. Lisäksi musiikki- ja pelialan konferensseissa näkyy yhä enemmän esityksiä liittyen pelien äänimaailmaan.

Tämän katsauksen aineisto koostuu pelimusiikin tutkimuksen julkaisuista, niin painetuista kuin verkkojulkaisuista, sekä muista aiheeseen liittyvistä verkkosivuista ja arvosteluista. Aluksi käsittelen pelimusiikin tutkimusta ja lyhyesti pelimusiikin historiaa. Sen jälkeen esittelen tarkemmin erilaisia pelimusiikin funktioita.

Pelimusiikin tutkimuksen lähin tutkimusala muun pelitutkimuksen lisäksi on elokuvamusiikin tutkimus, jolle on ehtinyt muodostua jo melko kattava teoreettinen tutkimuspohja. Pelimusiikin tutkijat pystyvät hyödyntämään monia elokuvamusiikintutkimuksen teorioita, sillä molemmissa tutkitaan äänen ja kuvan suhdetta. Myös musiikkitiede, mediatutkimus, populaarimusiikin tutkimus, ääniteknologian, musiikkiteknologian sekä informaatioteknologian tutkimusalat risteävät pelimusiikin tutkimuksen kanssa. Pelimusiikki eroaa kuitenkin merkittävästi esimerkiksi elokuvamusiikista yhden erityispiirteensä, interaktiivisuuden, vuoksi. Tulen käsittelemään interaktiivisuuden aspektia artikkelin loppupuolella.

Pelimusiikin tutkimus

Vielä 2000-luvun alkupuolella ei ollut saatavilla kovinkaan paljon kirjallisuutta pelimusiikin tutkimuksesta. Tuolloin oli ilmestynyt vasta yksittäisiä internet-artikkeleita, populaarimpia kirjoja aiheesta (ks. esim. Sanger 2003) ja pelimusiikkifanien perustamia verkkosivuja. Jonkin verran julkaisuja pelimusiikin tekemisestä löytyi, mutta niiden sisältämät tiedot hyödyttivät lähinnä alalle musiikintekijäksi pyrkiviä. Pelien historiaa ja pelejä kokonaisuudessaan käsittelevistä kirjoistakin löytyi tietoa musiikista hyvin niukasti.

Johan Cronströmin (2000) video- ja tietokonepelitutkimuksen bibliografiassa ei mainita yhtäkään tutkimusta, jonka otsikko viittaisi pelin musiikkiin tai äänimaailmaan. Suurin osa tutkimusotsikoista liittyy videopeleissä esiintyvään väkivaltaan, lasten pelaamiseen, tyttöjen pelaamiseen tai pelaamattomuuteen sekä videopelien visuaalisiin tai kerronnallisiin ulottuvuuksiin. Markku Eskelisen (2005) muutoin ansiokkaassa, videopelien ja pelitutkimuksen nykytilaa käsittelevässä katsauksessa ei myöskään viitata missään kohdin pelien musiikkiin. On

myös melko yllättävää, että useissa videopelien teoriaa yleisesti käsittelevissä teoksissa (esim. Newman 2004; Poole 2000; Wolf 2001; Wolf & Perron 2003) musiikki mainitaan vain ohimennen. Steven L. Kentin 600-sivuisessa videopelien historiaa käsittelevässä perusteoksessa *The Ultimate History of Video Games* musiikki mainitaan ainoastaan muutamassa lauseessa.

Matthew Belinkien tutkielma *Video Game Music: not just kid stuff* (Belinkie 1999) oli yksi ensimmäisistä yrityksistä lähestyä pelimusiikkia tutkijan näkökulmasta. Kanadalaisen tutkijan Karen Collinsin pelien musiikkia ja ääniä käsittelevät artikkelit (esim. Collins 2003, 2005 ja 2006) osoittivat, että pelimusiikkiin oli alkanut pikkuhiljaa löytyä kiinnostusta myös tutkijoiden keskuudessa.

Muutaman viime vuoden aikana on käynyt selväksi, että kiinnostus aiheeseen on kasvanut huomattavasti – pelimusiikista on alkanut ilmestyä yhä enemmän julkaistuja teoksia ja artikkeleita. Karen Collinsin *Game Sound* (2008) on yksi ensimmäisiä pelien äänimaailmaan ja musiikkiin pureutuvia akateemisia julkaisuja. Myös Collinsin toimittama artikkelikokoelma *From Pac-Man to Pop Music* (Collins 2008) lukeutuu näihin harvoin pelimusiikkia käsitteleviin painettuihin teoksiin.

Vuoden 2010 lopulla julkaistiin Sander Huibertsin väitöskirja *Captivating Sound – The role of audio for immersion in computer games* (Huiberts 2010), joka käsittelee pelin äänimaailman vaikutusta pelaajan kokemaan immersioon, eli pelimaailmaan uppoutumiseen. Muita viimeaikaisia sekä aikaisempia julkaisuja löytyy GamesSound.com-verkkosivustolta, josta löytyy tällä hetkellä jo 66 linkkiä pelien äänimaailmaa tai musiikkia käsitteleviin julkaisuihin, suurimman osan ollessa tosin verkkojulkaisuja ja artikkeleita (www.gamessound.com/research.htm). Alan johtavaksi tutkijaksi voikin nimetä Karen Collinsin, sillä hänen nimensä mainitaan kirjoittajana tai yhtenä kirjoittajista yli kolmasosassa näistä julkaisuista.

Miksi pelimusiikkia on sitten tutkittu niin vähän? Pelitutkimus on vuosikautia ollut merkittävä osa populaarikulttuurin tutkimusta, ja pelit ja pelaajat ovat viehättäneet tutkijoita jo pitkään. Jostakin syystä pelien musiikki on kuitenkin jäänyt hyvin vähälle huomiolle. Yksinkertainen selitys on, että tutkijoita,

joilta löytyy tietoa ja taitoa sekä pelien että musiikin osalta on yksinkertaisesti vähän. Peleistä innostuneet ihmiset eivät välttämättä koe osaavansa analysoida musiikkia ja ääniä tarpeeksi kattavasti, ja musiikkitieteilijät eivät jostain syystä ole innostuneita peleistä. Tutkimusta saattaa kuitenkin löytyä paikoista, joista länsimaiset tutkijat eivät ehkä kielitaidon puuttuessa osaa etsiä. Esimerkiksi Japanissa pelimusiikin arvostus on aivan toisella tasolla kuin länsimaissa: siellä levykaupoista löytyy omat hyllynsä pelimusiikille, ja pelimusiikin säveltäjiä kohdellaan kuin rocktähtiä (esim. Belinkie 1999). Voisi siis olettaa, että Japanissa myös tutkitaan pelimusiikkia. Japanilaisia pelimusiikin tutkijoita ei ole kuitenkaan näkynyt kansainvälisissä konferensseissa, eikä heidän artikkeleitaan löydy verkosta. Voimme vain olettaa, että jos japanilaiset tekevät tutkimusta, he tekevät sitä Japanissa ja omalla äidinkielellään.

Suomessa järjestettiin toukokuussa 2011 harvinainen tapahtuma, kun pelien äänten kanssa työskentelevät alan tekijät, opiskelijat, tutkijat ja opettajat kokoontuivat Helsingissä *Game Audio Symposiumiin*. Koko päivän kestäneessä kansainvälisessä symposiumissa esiintyi pelien äänisuunnittelijoita, pelimusiikin säveltäjiä, tutkijoita sekä alan opettajia niin Suomesta kuin ulkomailta. Tämän symposiumin perusteella voidaan todeta, että kiinnostusta ja osaamista pelien äänimaailmaan liittyviin asioihin – niin tutkijoiden kuin pelinkehittäjien joukosta – löytyy ainakin Suomesta.

Peliteollisuuden on ennustettu kasvavan Suomessa kovalla vauhdilla seuraavan muutaman vuoden aikana. ”Työllistämismielessä suomalainen peliteollisuus kasvaa tällä hetkellä niin nopeasti, että se pieni koulutus, jota Suomessa on pelialalle tarjolla, ei riitä kasvun tarpeisiin”, kertoo peliyhtiö Red Lynxin toimitusjohtaja Tero Virtala YLE Uutisten haastattelussa (YLE Uutiset 27.5.2011). Viime vuosien aikana Suomessa on tehty useita maailmalla menestyneitä hitti-pelejä, kuten Remedy-pelitalon *Max Payne* ja *Alan Wake* -pelit, sekä mediatalo Rovion mobiilipeli *Angry Birds*. Pelien kautta myös suomalainen pelimusiikki leviää maailmalle, ja nähtäväksi jääkin, olisiko pelimusiikista Suomen seuraavaksi vientituotteeksi.

Pelimusiikin lyhyt historia

Vaikka nykyään videopelisiin tehdään musiikkia pääasiassa ammattisäveltäjien voimin, ei pelimusiikki ole aina ollut musiikin ammattilaisten tekemää. Vasta 1980-luvulla videopelissä alettiin kuulla ammattisäveltäjien musiikkia. Sitä ennen pelien äänet ja musiikin loivat samat ihmiset, jotka ohjelmoivat pelinkin, eikä heillä usein ollut minkäänlaista musiikillista koulutusta. Lisäksi videopelihistorian alkuaikoina myös pelikoneiden tekniset valmiudet olivat vielä erittäin heikot nykyisiin verrattuna. Muistia oli vähän, ja suurimman osan muistista veivät pelin muut osa-alueet, kuten grafiikka. Vaikka ohjelmoijalla olisikin ollut musiikillista lahjakkuutta, ei kaikkia tarvittavia ääniä yksinkertaisesti pystytty tuottamaan. Tiettyjä äänen korkeuksia ja puhtaita asteikkoja oli hyvin vaikea tai jopa mahdotonta tuottaa, joten äänimaailma ja musiikki jouduttiin luomaan hyvin rajallisin keinoin. (Collins 2003, 5.)

Ensimmäinen peli, jossa kuultiin ääniä, oli Atarin *Pong* vuodelta 1972. Pelin yksinkertainen äänimaailma koostui monotonisesta klik-äänestä, joka kuului pallon osuessa pelialustaan. Steven L. Kent kertoo teoksessaan *The Ultimate History of Video Games*, kuinka yksinkertaisesta äänestä huolimatta pelaajat olivat ihastuksissaan. Pongissa kuultavaa ääntä kuvailtiin nerokkaaksi ja varsin osuvaksi, vaikka pelin ohjelmoija Al Alcorn onkin itse kertonut valinneensa äänen puhtaan sattuman kautta. (Kent 2001, 42.)

Vuonna 1978 julkaistu Taiton peli *Space Invaders* oli ensimmäinen peli, jonka äänissä oli jo interaktiivisen ja *ei-diegeettisen* pelimusiikin piirteitä, vaikka pelissä ei vielä varsinaista melodista musiikkia kuultukaan. *Ei-diegeettiset* äänet ovat pelimaailman ulkopuolelta tulevia ääniä, kun taas *diegeettisten* äänten äänilähde on kuvassa näkyvissä. *Space Invadersin* äänimaailma koostuu tasaisesta neljän laskevan äänen rytmipulssista, joka kiihtyy aina kun peli etenee ja viholliset tulevat lähemmäksi. (Collins 2005, 2.) Koska pelaajan toiminta vaikuttaa äänten rytmin kiihtymiseen, pelin ääniä voidaan sanoa interaktiivisiksi. Tämä kiihtyvä rytmipulssi on myös osa pelin tunnelmaa, ja koska äänten lähde ei ole nähtävissä pelin maailmassa, on rytmipulssi *ei-diegeettistä* ääntä.

Rytmipulssin lisäksi pelissä on myös *diegeettisiä*, eli pelin maailmaan kuuluvia ääniefektejä; kuusi erilaista ääntä kuvaa esimerkiksi ohjuksen laukaisua, räjähdystä tai osumaa vastustajaan.

Japanissa vuonna 1979 ja Yhdysvalloissa vuonna 1980 julkaistu *Pac-Man* oli pelimusiikin kannalta suunnannäyttävä monessakin suhteessa. Siinä oli tarttuva aloitusmelodia, joka jäi soimaan ihmisten mieliin. *Pac-Manissa* käytettiin myös ensimmäistä kertaa *elokuvallisia kohtauksia* (cut scene). Pelissä näytettiin animaatioita, joita pelaaja vain seurasi pystymättä vaikuttamaan kuvassa tapahtuviin asioihin. Collinsin (2005, 2) mukaan näissä elokuvallisissa kohtauksissa kuultiin eniten musiikkia, sillä koneen muistia ei tarvittu pelaajan tekemiin liikkeisiin. Musiikille jäi siis enemmän resursseja. Lisäksi tärkeä musiikillinen elementti on siirtynyt *Pac-Manista* muihin videopelisiin: lyhyt laskeva melodia hahmon kuollessa. Monissa peleissä kuultiin *Pac-Manin* jälkeen – ja kuullaan vielä nykyäänkin – samankaltaisia, epäonnistumista kuvaavia laskevia melodioita. Samalla tavoin onnistumisen hetkiä kuvataan nousevilla, duurivoittoisilla melodioilla. Tämä on ikään kuin ”palkinto” pelaajalle, joka aarteen löytäessään, tai lisäelämän tai jonkin lisävarusteen saadessaan kuulee voittoisan fanfaarin. Esimerkiksi Nintendon *Super Mario Bros* ja *Zelda*-sarjan pelit käyttävät tämänkaltaista musiikillista vahvistusta kuvan tapahtumille. Samanlaista musiikkia käytetään myös lyhytanimaatioissa, varsinkin vanhoissa *Looney Tunes* -animaatioissa.

1980-luvulla pelien musiikki pääsi uusiutumaan uusien äänisirujen ja ammattisäveltäjien myötä.

Commodore 64 ja säveltäjä Rob Hubbard sekä Nintendon *Super Mario Bros* ja säveltäjä Koji Kondo ovat säilyneet tähän päivään asti pelimusiikin suurina edelläkävijöinä. Hubbardia pidetään keskeisenä pelimusiikin kehittäjänä, sillä hänen myötään peleissä alettiin kuulla yhä enemmän ajatuksella sävellettyä musiikkia. Hubbard kunnostautui muun muassa SID-äänisirun hyödyntämisessä saaden ohjelmoinnin avulla tehtyä sillä mahdollisimman mielenkiintoista musiikkia (Collins 2006, 3).

Nintendon pelien musiikki vaikutti vahvasti monien pelimusiikin konventioiden vakiintumiseen. *Super Mario Brosissa* jokaiselle eri ”maailmalle” on sävelletty oma taustamusiikkinsa. Peliympäristön vaihtuessa vaihtuu myös musiikki:

aurinkoisessa ympäristössä soi iloinen ja duurivoittoinen melodia, mutta maan alle pimeisiin käytäviin siirryttäessä pelaaja kuulee synkeämpää ja pelottavampaa musiikkia. Musiikissa kuullaan myös pelin kannalta tärkeitä vihjeitä: kun pelaajan on esimerkiksi ajan loppuessa päästävä nopeasti tason läpi, muuttuu musiikin tempo kaksinkertaiseksi. Tempon nopeutumisesta pelaaja osaa päätellä ajan loppuvan pian. Tällaiset musiikilliset vihjeet jäisivät täysin huomiotta, jos peliä pelaisi ilman ääntä.

1990-luvulla pelimaailmaa muuttivat uuden sukupolven CD-ROM-pelikonsolit ja niiden myötä CD-levyn tasoinen äänenlaatu. Enää ei tarvinnut osata pelikonsolin sisäisen teknologian mukaista ohjelmointia saadakseen liitettyä musiikkia peliin, vaan musiikin pystyi lisäämään suoraan pelin CD-levylle. Tämä houkutteli myös monia populaarimusiikin artisteja, esimerkiksi David Bowien (*Omikron the Nomad Soul*, 1999) ja Trent Reznorin (*Quake*, 1996), pelimusiikin pariin. Nyt pelimusiikissa voitiin kuulla oikeiden orkestereiden musiikkia syntetisaattoreiden sijaan, ja pelimusiikki alkoi muistuttaa yhä enemmän elokuvamusiikkia.

2000-luvulla pelimarkkinoille rynnistivät musiikkipelit, joiden suosio on jatkunut tähän päivään asti, vaikka niiden trendi näyttääkin olevan laskussa (Kuronen & Koskimaa 2011, 19). *Guitar Hero*, *SingStar* ja *Rock Band* antavat ihmisille mahdollisuuden olla itse tuottamassa pelin musiikkia, mikä onkin varmasti yksi musiikkipelien suosioon vaikuttanut tekijä. Musiikki kuulostaa sitä paremmalta mitä paremmin pelaaja suoriutuu pelissä – peli on näin ollen hyvin interaktiivinen. Lisäksi peleissä astutaan pois totutusta ”istutaan tuolilla tai sohvalla ohjain kädessä ja pelataan” -käytännöstä. Musiikkipelejä pelatessa voi liikkua ja esiintyä kuin lavalla. Pelejä pelataan usein ystävien kanssa, mikä lisää pelien tuomaa riemua ja nautintoa. Vaikka Activision Blizzard -pelitalo ilmoittikin äskettäin lopettavansa Guitar Heron valmistuksen myynnin heikennyttyä, tulee musiikkipelien suosio pelaajien keskuudessa varmasti jatkumaan vielä pitkään.

Se on peli, jonka ääressä on pakko hyppiä, repiä paita pois päältä, kääntää volyyymiä yhä vain kovemmalle ja heittäytyä uudestaan ja uudestaan polvilleen. Ja kun niihin tulleita mustelmia alkaa särkeä, rokataan vielä raivokkaammin. (Guitar Heron arvostelu: Kurkijärvi 2006, 57)

Musiikin funktioita peleissä

IMMERSIO

Immersio on voimakas psykologinen eläytyminen ja median käyttäjän tunne siitä, että hän sulautuu mediaan ja ’uppoaa’ virtuaaliseen mediamaailmaan. (<http://www.mediaopas.com/sanasto/immersio/>)

Sanders Huibert julkaisi vuonna 2010 väitöskirjansa, jossa hän käsitteli äänimaailman vaikutusta pelien luomaan immersioon. Huiberts huomauttaa, että vaikka immersion on todettu olevan tärkeä osa pelikokemusta, ei ole vielä täysin selvää, miten pelaajien kokema immersio muodostuu ja mikä merkitys äänimaailmalla on tässä tapahtumassa (Huibert 2010, 8). Inger Ekman on tutkinut videopelien äänten emotionaalisia vaikutuksia. Hänen mukaansa pelaaja kokee pelihahmoaan ohjatessaan olevansa mukana pelin maailmassa. Äänillä vahvistetaan tuota yhteyttä pelin maailmaan, sillä äänten avulla ilmaistaan onnistumista, epäonnistumista ja pelissä etenemistä (Ekman 2008).

Nopeatempoinen musiikki säestää taistelukohtauksia saaden pelaajan sykkeen nousemaan ja adrenaliinin virtaamaan. Tämä nopeuttaa refleksejä, ja pelaaja suoriutuu paremmin taistelusta. Musiikki siis auttaa pelaajaa myös konkreettisesti, ja esimerkiksi *Tekkenin* kaltaiset tappelupelit käyttävät nopeatempoista ja rytmikästä musiikkia pelin taustalla. Myös erilaisissa seikkailu- ja roolipeleissä taustamusiikki vaihtuu nopeatempoiseksi pelihahmon joutuessa taisteluun. Taistelun voitettuaan pelaaja saatetaan palkita voittofanfaarilla, joka purkaa tilanteen ja jännityksen – ja nopeatempoinen musiikki vaihtuu jälleen takaisin pelin normaaliin taustamusiikkiin.

Pelin taustamusiikki vaikuttaa hyvin ratkaisevasti pelin tunnelmaan, ja vahvistaa tätä kautta myös immersiota. Pelien taustamusiikissa käytetään hyvin samankaltaisia periaatteita kuin elokuvien musiikissakin: Iloinen, kepeä musiikki saa Nintendon tasohyppelypelin pelaajan viihtymään pelin maailmassa ja tavoittelemaan seuraavalle tasolle pääsemistä. Jännittävä musiikki naulitsee seikkailupelin pelaajan keskittymään pelihahmonsa etenemiseen ja onnistumiseen tehtävässä. Kauhupeleissä sumuisen ja pimeän maiseman yllä leijuva humiseva äänimaisema luo jo valmiiksi pelottavan tunnelman, ennen kuin minkäänlaista vaaraa on edes näkyvissä.

Silent Hillin ja *Alan Waken* kaltaisissa kauhupeleissä käytetään vähäeleistä äänimaisemaa ja hiljaisuutta hyväksi, sillä hiljaisissa kohdissa pelaaja on jatkuvasti varuillaan, odottaen pimeydestä hyökkääviä hirviöitä. Pelien äänimaiseman dynamiikkaa tutkineen Rob Bridgettin mukaan hiljaisuuden ja hiljaisten äänten käytölle on otettu mallia kauhuelokuvista: Katsoja saadaan pelaajan tavoin varuilleen, seuraamaan jännittyneenä ja tarkkaavaisena kuvan tapahtumia, sekä herkistymään kuvan ulkopuolisille ei-diegeettisille äänille. Yhtäkkiset, varjoista ilmestyvät hyökkäykset ovat vaikutukseltaan moninkertaisia, kun niitä edeltää näennäisesti rauhallinen jakso. (Bridgett 2008, 130.)

Pelimusiikki eroaa kuitenkin oleellisesti elokuvamusiikista. Elokuvamusiikin säveltäjät tietävät täsmälleen, mitä kuvassa tapahtuu ja mitä tulee seuraavaksi tapahtumaan, ja voivat säveltää musiikin tarkasti tapahtumia seuraten. Pelimusiikin säveltäjät eivät tiedä, mitä pelaaja seuraavaksi tekee tai mihin suuntaan hän pelihahmoaan haluaa liikuttaa. Pelimusiikkia sävelletäänkin yleensä jotain pelin *tilaa* varten. Tila voi olla esimerkiksi tasohyppelypelin tietty taso, seikkailupelin tietty saari tai huone tai autoilupelin kaupunki. Sama musiikki soi toistuvasti taustalla niin kauan kuin pelissä liikutaan kyseisessä tilassa. Pelaaja voi olla samassa tilassa useita minutteja tai jopa tunteja, joten musiikkia joudutaan *luoppaamaan*, ettei säveltäjän tarvitse tehdä monituntisia sävelmiä. Luoppaaminen tarkoittaa, että sävelmän loputtua se alkaa alusta uudelleen, jatkuen niin pitkään kuin halutaan. Luoppaamiseen perustuvan videopelimusiikin säveltäminen on haasteellista, sillä musiikin pitäisi olla sekä mahdollisimman

kiinnostavaa että mahdollisimman vähän pelaaja ärsyttävää – monen minuutin kestoisen, saman musiikkipätkän kuunteleminen useita tunteja voi käydä pitkästyttäväksi.

Luopattu pelimusiikki lisää myös immersion vaikutusta, sillä ajantaju katoaa taustamusiikin toistuessa jatkuvasti samanlaisena. Elokuvassa musiikki, varsinkin diegeettinen, auttaa seuraamaan ajan kulkua (ks. esim. Sonnenschein 2001, 164–165). Videopeleissä käy kuitenkin päinvastoin. Musiikin lisäksi myös pelaaminen itsessään perustuu pitkälti toistoon: pelihahmon kuollessa tai pelaajan epäonnistuessa jossakin tehtävässä, hän voi aina aloittaa alusta uudelleen – ja yrittää niin kauan, että vihdoon onnistuu. Pelaaja uppoutuu siis huomaamattaan pelin maailmaan sekä musiikin että pelitapahtumien toiston vuoksi.

TÄRKEÄT VIHJEET

Pelien musiikki ei toimi ainoastaan tunnelman luojana, vaan sillä on muitakin tärkeitä funktioita pelin etenemisen kannalta. Musiikilla voidaan antaa pelaajalle vihjeitä, joita pelkkää kuvaa katsomalla ei voi saada. Esimerkiksi jo aiemmin mainittu tempon kaksinkertaistuminen Super Mario -peleissä ajan käydessä vähiin on pelkästään musiikin avulla annettava vihje. Monissa peleissä musiikki tai tietyt ääniefektit varoittavat pelaajaa lähestyvistä vaarasta. Musiikilla ja muulla äänimaailmalla voidaan myös kertoa pelaajalle, mitä pelin maailmassa tapahtuu kuvaruudun ulkopuolella: kauempaa kuuluvat ammuskelun äänet saavat pelaajan varautumaan mahdolliseen taisteluun, kun taas epätoivoisessa tilanteessa helikopterin äänen kuullessaan pelaaja tietää avun olevan lähellä ja mahdollisesti tämän vuoksi jatkaa taistelua luovuttamisen sijaan.

Kristine Jørgensen on tutkinut, miten äänten vaimentaminen kokonaan vaikuttaa pelaajaan. Koehenkilöt pelasivat pelejä *Hitman Contracts* ja *Warcraft III* ensin äänen kanssa, sitten ilman ääniä. Jørgensenin saamien tulosten mukaan äänen ja musiikin poissaolo aiheutti pelaajille kontrollin puuttumisen ja avuttomuuden tunteita. Kontakti peliympäristöön hävisi, eivätkä pelaajat saaneet enää tärkeää informaatiota kuvan ulkopuolisista tapahtumista, esimerkiksi oven aukeamisesta takanaan – tai siitä mitä kuvan ulkopuolella, kauempana maastossa tapahtuvassa taistelussa on meneillään. (Jørgensen 2008, 167–168.)

Äänten avulla pystytään jakamaan paljon samanaikaista tietoa, enemmän kuin mitä pelkän kuvan perusteella voidaan havaita. Ilman ääntä pelaajat saavat huonompia tuloksia, sillä moni asia jää huomaamatta. Myös asioiden selvittäminen kestää pidempään, kun äänet eivät ole auttamassa. Läsnäolon tuntu ja emotionaalinen side pelin tapahtumiin katoaa, kuten myös immersio. Äänen katoamisen myötä pelaaja tuntee "vain pelaavansa peliä". (Jørgensen 2008, 170–172.)

Jørgensenin tutkimuksesta löytyi myös niitä, jotka olivat sitä mieltä, että äänten poistamisesta oli hyötyä pelissä suoriutumisen kannalta. Ne pelaajat, joiden keskittymistä nopeampainen ja kaoottinen taistelu – samanaikaisesti eri puolilta tulvivine äänineen – häittäsi, pystyivät suoriutumaan tehtävistä paremmin ilman ääntä. He kuitenkin myönsivät, että näin tehdessään pelin tunnelma kärsi. (Jørgensen 2008, 173.)

On totta, että tietyissä tilanteissa ääniraidan hiljentäminen voi auttaa – oli sitten kyse liian monista päällekkäisistä, keskittymistä sotkevista äänielementeistä, tai siitä, että kauhupeli tuntuu liian pelottavalta hiljaisen äänimaiseman ja pelästymistä tavoittelevien ääniefektien vuoksi. Tunnelman, immersion ja kuvan ulkopuolisten vihjeiden kannalta musiikki ja muu äänimaailma ovat kuitenkin välttämättömiä.

INTERAKTIIVISUUS

Yksi pelimusiikin mielenkiintoisimpia ominaispiirteitä – joka erottaa sen esimerkiksi elokuvamusiikista – on interaktiivisuus, eli vuorovaikutteisuus; pelaajan tekemät toiminnot vaikuttavat musiikkiin, ja toisaalta musiikista saamiensa vihjeiden avulla pelaaja tekee päätöksiä liikkeistään. Esimerkiksi monissa seikkailuja toimintapeleissä alkaa soida tietty musiikki, kun vihollinen on lähellä. Tällöin pelaaja tietää ottaa aseesiin ja valmistautua taisteluun.

Myös pelaajan omat liikkeet vaikuttavat pelissä kuultavaan musiikkiin ja äänimaailmaan. Kun pelaaja painaa peliohjaimen nappia, joka vetää miekan esiin, kuullaan miekan terän viuhahdus. Kun painetaan nappia, joka saa pelihahmon hyppäämään, kuuluu hyppyä kuvastava ääniefekti. Myös taustamusiikki vaihtuu pelaajan tekemien valintojen mukaan. Kun pelaaja ohjaa pelihahmonsa

aurinkoiselta niityltä pimeään luolaan, taustamusiikki vaihtuu todennäköisesti synkeämmäksi – tai saattaa hävitä jopa kokonaan, jos pelin suunnittelijat ovat halunneet käyttää hyväkseen hiljaisuuden luomaa jännitystä. Kun luolasta astutaan takaisin aurinkoiseen ulkoilmaan, muuttuu taustamusiikkikin jälleen duuri-voittoiseksi, kepeämmäksi ja iloisemmaksi.

Pisimmälle vietyä musiikillista interaktiivisuutta tarjoavat musiikkipelit, kuten *Guitar Hero*, *Rock Band*, *DJ Hero* ja *SingStar*. Niissä pelaaja osallistuu konkreettisesti musiikin tuottamiseen erillisten peliohjaimien avulla. Jos pelaaja suoriutuu pelaamisesta taidokkaasti, myös musiikki kuulostaa hyvältä, sillä kaikki tarvittut sävelet on silloin osattu soittaa oikein ja kappale kuullaan kokonaisena ja täydellisenä. Jos pelaaja epäonnistuu, musiikki on katkonaista, epätäydellistä ja pelihahmo "buuataan pois lavalta". Musiikkipeleissä pelaaja kuulee suoraan onnistumisensa sekä epäonnistumisensa musiikista: tämä kannustaa pelaajaa yhä parempiin suorituksiin.

Interaktiivinen pelimusiikki on tänä päivänä pelimusiikintekijöiden todellinen haaste: miten on mahdollista luoda musiikkia pelin tapahtumien taustalle, kun säveltäjä ei tiedä mitä pelaaja seuraavaksi hahmollaan tekee? Richard Jaques demonstroi taannoin, kuinka hän on tehnyt tulevaan James Bond -peliin "monikerroksisesti" (multi layered) sävellettyä musiikkia. Pelin taustamusiikki on äänitetty kolmeen eri tasoon tai osioon, joissa jokaisessa kuullaan eri soitinryhmien osuuksia samasta sävellyksestä. Näiden tasojen voimakkuutta voidaan pelin edetessä säädellä sen mukaan, mitä pelaaja päättää pelihahmollaan tehdä. Jos pelihahmo liikkuu varovasti eteenpäin, kuullaan taustamusiikissa vain yhden tason soittimia, jousia ja satunnaisia rytmielementtejä. Jos pelihahmo lähtee juoksemaan, nousee toisen, rytmisoitinten hallitseman tason rooli musiikissa kovemmalle ja musiikista tulee "jännittävämpää". Kun pelihahmo alkaa hyökätä kohti vihollista, tulee kolmaskin musiikin taso täydelle volyyymille, jolloin kuullaan myös lyömäsoittimia ja koko sävellys täydessä rikkaudessaan. Pelaajan palatessa hiiviskelyosioon tippuvat rytmilliset elementit ja muut voimakkaat äänet taustalle, ja musiikki palautuu jälleen yhden tason taustamusiikkiin. (Jaques 2011.)

ALKU- JA LOPPUMUSIIKKI

Alkumusiikin tarkoitus on esitellä pelin maailma ja saada pelaaja virittämään pelin tunnelmaan. Onnistunut alkumusiikki saa pelaajan välittömästi innostumaan pelistä ja uppoutumaan heti pelin maailmaan. Loppumusiikki taas määrää, millaiseen tunnelmaan pelaajan halutaan pelin jälkeen jäävän; sankarilliseen, iloiseen, haikeaan tai jopa surulliseen. Loppumusiikissa voidaan kuulla variaatioita pelin aikana tutuksi tulleista musiikillisista teemoista, jotka muistuttavat pelaajaa pelin eri vaiheista.

Elokuvien tapaan myös pelien loppumusiikiksi valitaan usein populaarimusiikkikappale, jota voidaan käyttää pelin markkinoinnin apuvälineenä ja josta voi muodostua pelin tunnuskappale. Tämä onkin monille artisteille erinomainen tilaisuus saada musiikkiaan kuuluviin, ja populaarikulttuurin kaksi jättäjäistä – musiikkiteollisuus ja peliteollisuus – pääsevät hyötymään toisistaan. Tunnettujen artistien avulla voidaan markkinoida peliä, ja täten pelin suosio kiihdyttää myös artistien levymyyntiä. Menestyneen suomalaisen peliyhtiön Remedy Entertainmentin hittipelin toinen osa *Max Payne 2* toi suomalaisen Poets of the Fall -yhtyeen hetkessä tunnetuksi ympäri maailman, kun heidän kappaleensa *Late Goodbye* soi pelin loppumusiikkina. Tuntematon yhtye sai näkyvyyttä ja menestystä yhden ainoan hyvin sijoitetun kappaleen avulla ja kiertää nyt esiintymässä ympäri maailmaa. (esim. Kärjä 2008.)

Yhteenveto

Pelimusiikki on yksittäisiä tunnusmelodioita tai tunnelmaa luovaa taustamusiikkia huomattavasti monimutkaisempi kokonaisuus. Musiikin merkityksen pelissä huomaa viimeistään, kun laittaa äänet kokonaan pois päältä. Musiikin myötä häviää pelaajan uppoutuminen pelin maailmaan, eli pelin luoma immersio, ja tärkeät musiikilliset vihjeet jäävät pelaajalta kuulematta.

Musiikilla vahvistetaan kuvan tapahtumia, mutta myös tiedotetaan kuvan ulkopuolella tapahtuvista liikkeistä. Pelaaja saa vihjeitä lähestyvistä vaarasta ja

toimii vihjeiden mukaisesti. Musiikin avulla myös vahvistetaan onnistumisen ja epäonnistumisen hetkiä, sekä saadaan pelaaja valppaaksi taistelun hetkellä.

Interaktiivisuus erottaa pelimusiikin esimerkiksi elokuvamusiikista, ja se luo haasteita pelimusiikin säveltäjille. Uusia keinoja luoda interaktiivista pelimusiikkia, jossa todella seurattaisiin pelaajan liikkeitä, kehitellään jatkuvasti.

Musiikkiteollisuuden ja peliteollisuuden kytkökset hyödyntävät molempia osapuolia, sillä pelejä saadaan paremmin myytyä tunnettujen artistien avulla. Pelien avulla taas saadaan paremmin myytyä tuntemattomampienkin artistien levyjä. Myös Suomessa voitaisiin pohtia, miten maassamme jatkuvasti kasvavan peliteollisuuden ja musiikillisen osaamisen voimavarat saataisiin yhdistettyä ja vietyä suomalaista osaamista pelien kautta maailmalle.

Lähteet

Kirjallisuus

Belinkie, Matthew (1999). Video game music: not just kid stuff. *Video Game Music Archive*. Viitattu 11.7.2011. <http://www.vgmusic.com/vgpaper.shtml>.

Bridgett, Rob (2008). Dynamic range: subtlety and silence in video game sound. Teoksessa Karen Collins (toim.) *From Pac-Man to Pop music. Interactive Audio in Games and New Media*. Hampshire & Burlington, VT: Ashgate Publishing, 127–133.

Collins, Karen (2003). Video Games Audio. *GamesSound*. Viitattu 11.7.2011. <http://www.gamessound.com/texts/vgaudio.pdf>.

– (2005). From Bits to Hits: Video Game Music Changes its Tune. *Film International* 12/2005, 4–19. Viitattu 11.7.2011. <http://www.gamessound.com/texts/bits2hits.pdf>.

– (2006). Flat Twos & The Musical Aesthetics of the Atari VCS. *Popular Musicology Online* 1. Viitattu 11.7.2011. <http://www.popular-musicology-online.com>.

– (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA & London: MIT Press.

– (2008). *From Pac-Man to Pop music. Interactive Audio in Games and New Media*. Hampshire & Burlington, VT: Ashgate Publishing.

Cronström, Johan (2000). *Bibliography: research on video and computer games: a selection (1970 –)*. Göteborg: UNESCO.

Ekman, Inger (2008). Psychologically Motivated Techniques for Emotional Sound in Computer Games. Proceedings of AudioMostly 2008 Conference. Piteå, Sweden, 20–26, October. 2008. Viitattu 11.7.2011. <http://meaningfulnoise.blogspot.com/psychologically-motivated-techniques-for-emotional-sound-in-computer-games/>.

Huiberts, Sander (2010). *Captivating Sound. The role of audio for immersion in computer games*. Viitattu 11.7.2011. http://download.captivatingsound.com/Sander_Huiberts_CaptivatingSound.pdf.

Jaques, Richard (2011). *Ear Candy. Video Game Music*. Keskustelupaneeli. James Newman, Richard Jaques ja James Hannigan. Barbican Center, Lontoo, Iso-Britannia 18.5.2011.

Jørgensen, Kristine (2008). Left in the dark: Playing computer games with the sound turned off. Teoksessa Karen Collins (toim.): *From Pac-Man to Pop music. Interactive Audio in Games and New Media*. Hampshire & Burlington, VT: Ashgate Publishing, 163–176.

Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Kalifornia: Prima Publishing.

Kurkijärvi, Lassi (2006). Sähköt sain sähkökitaraan, sähköt vain, en muuta tarvitsekaan! *Guitar Hero. Pelaaja* 43, 56–57.

Kuronen, Eero & Raine Koskimaa (2011). *Pelaajabarometri 2010*. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 11.7.2011. <https://www.jyu.fi/erillis/agoracenter/julkaisut/kirjat/pelaajabarometri2010>.

Kärjä, Antti-Ville (2008). Marketing music trough computer games : the case of Poets of the Fall and *Max Payne 2*. Teoksessa Karen Collins (toim.): *From Pac-Man to Pop music. Interactive Audio in Games and New Media*. Hampshire & Burlington, VT: Ashgate Publishing, 27–44.

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

Poole, Steven 2000. *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*. London: Fourth Estate.

Sanger, George Alistair (2003). *The Fat Man on Game Audio: Tasty Morsels of Sonic Goodness*. Indianapolis: New Riders Publishing.

Senior, Tom (2011). Civilization 4 wins grammy for Baba Yetu six years after release. *PC Gamer News* 14.2.2011. Viitattu 11.7.2011. <http://www.pcgamer.com/2011/02/14/civilization-4-wins-grammy-award/>.

Sonnenschein, David (2001). *Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Totilo, Stephen (2011). The Year I Gained the Courage to Ignore Video Game Music. *Kotaku*. Viitattu 31.5.2011. <http://kotaku.com/#15730637>.

Wolf, Mark J.P (2001). *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas

Press.

Wolf, Mark J.P. & Perron, Bernard (2003). *The Video Game Theory Reader*. London & New York: Routledge.

Internet-sivustot

GamesSound.com. Game Audio Publications. Viitattu 11.7.2011. <http://www.gamessound.com/research.htm>.

MTV Video Music Awards. Viitattu 11.7.2011. <http://www.mtv.com/ontv/vma>.

Pelit

Alan Wake. Microsoft Game Studios, 2010.

Angry Birds. Clickgamer.com, 2009.

Civilization IV. 2K Games, 2005.

DJ Hero. Activision, 2009.

Halo. Microsoft Game Studios, 2002, USA, 2001.

Hitman Contracts. IO Interactive, 2004.

Max Payne. Rockstar Games, 2001.

Max Payne 2. Rockstar Games, 2003.

Omikron: The Nomad Soul. Eidos Interactive, 1999.

Pac-Man. Namco, 1980.

Pong. Atari, 1972.

Quake. Id Software, 1996.

Quitar Hero. RedOctane, 2005.

Rock Band. MTV Games, 2007.

Silent Hill. Konami, 1999.

SingStar. Sony Computer Entertainment Europe, 2007.

Space Invaders. Taito, 1978.

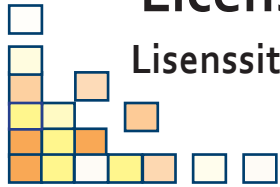
Super Mario Bros. Nintendo, 1985.

Tekken. Namco, 1995.

Warcraft III. Blizzard Entertainment, 2002.

Katsaus

”License to thrill”



Lisenssit: lautapelisuunnittelun lyhyt oppimäärä

KATRIINA HELJAKKA
katriina.heljakka@aalto.fi
Aalto-yliopisto

Tiivistelmä

Katsaus käsittelee lisenssitoimintaa lautapelisuunnittelun näkökulmasta. Lisenssitoiminta viittaa tässä kirjoituksessa lelu- ja peliteollisuuteen liittyviin käytäntöihin, joissa lisenssinhaltija (licensor) luovuttaa lisensoijalle (licensee) ajallisesti ja maantieteellisesti rajatut käyttöoikeudet edustamaansa tuotemerkkiin, hahmoon tai muuhun teokseen. Tarkastelun alla on erityisesti (lauta)peleihin liittyvä lisenssitoiminta osana leluteollisuutta ja tähän toimintaan nivoutuvat haasteet ajassa, jossa leikilliset tuotteet linkittyvät yhä enenevässä määrin viihdekulttuurin tuotteisiin. Katsauksessa todetaan lisensoinnin positiiviset vaikutukset pelisuunnittelutehtävää helpottavana asiana. Toisaalta pohditaan myös lisenssitoimintaan liittyviä haasteita pelisuunnittelun kannalta ja todetaan, ettei lisenssi itsessään ole menestyksen takaava taikasana, vaan usein suunnittelutehtävän haasteellisuutta lisäävä tekijä.

Asiasanat: lautapeli, pelisuunnittelu, pelisuunnittelija, lisenssi, lisensointi

Abstract

The review discusses licensing from the viewpoint of board game design. Licensing, as examined in this context, refers to activities in the area of the toy and game industry, where a licensor temporarily and geographically assigns the licensee the rights to use its trademark, character or other property. Under scrutiny are especially the actions connected to (board) game publishing as linked to the toy industry and on one hand the benefits, and on the other hand the challenges concerned with this particular area of licensing in a time when playful products are increasingly associated with products of the entertainment culture. Moreover, the author brings forward the challenges related to game design and points out that a license, in itself, is not equivalent with automatic success, but often an element which increases the challenges in the design task.

Keywords: board game, game design, game designer, license, licensing

Pelisuunnittelijan työpöydälle tipahtaa uutiskirje kesäkuussa 2011. Pääaiheena ovat jutut Las Vegasissa järjestetyistä lisenssimessuista. Uutiskirjeessä kirjoitetaan raskasta rock-musiikkia soittavan Metallican kauppaavan kotisivuillaan omaa versiotaan maailmankuulusta Monopoly-lautapelistä¹.

Siinä missä musiikki on arvokasta viihdekulttuuriin linkittyvää vientitavaraa, ovat pelituotteet, kuten lautapelit, alkaneet kiinnostaa monia tahoja yhdessäolon ja seurallisuuden kaltaisia arvoja korostavina tuotteina. Peleissä halutaan olla mukana ja näkyä: peliin ”pääseminen” voidaan jopa nähdä ikonista identiteettiä vahvistavana tekijänä, kuten epäilemättä myös mainitun hevibändin

kohdalla. Peli on siis muiden viihdekulttuuria eteenpäin vievien välineiden tavoin media, jonka kautta näkyvyyttä voidaan vahvistaa. Toisin sanoen pelit voivat toimia kulttuuristen ilmiöiden viestinviejinä ajanvietteellisen funktionsa lisäksi.

Peleihin keskittyvästä julkaisutoiminnasta puhuttaessa on välttämätöntä muistaa luovan työn hedelminä kypsyvät ideat, joista tuotteistuksen myötä tulee paitsi kulttuurituotteita, myös immateriaalioikeuden piiriin luettavaa ainesta. Kuten Richard Florida (2005) on esittänyt, ihmisten luovuudesta on tullut talouden perusvoimavara. Moni meistä on lapsena keksinyt omia pelejään,

useat omiin harrastuksiin tai kiinnostuksenaiheisiin perustuen. Ideat ja aiheet voivat pelisuunnittelualallakin perustua lähes mihin tahansa, mutta on syytä muistaa, etteivät ne synny tyhjiössä.

Kannattavan pelinjulkaisu-toiminnan ytimessä on idearikkaan toiminnan ohella päätös, mistä teemasta, hahmosta tai mekaniikasta kannattaa kustantaa massoille suunnattu tuote. Yleensä on turha yrittää keksiä pyörää uudelleen, sillä useat pelimaailman hitit perustuvat monen toimivan osatekijän luoviin yhdistelmiin, kuten alussa kertamani esimerkki metallimusiikin ja Monopolyn liitosta. Toisena esimerkkinä erinomaisesti toimivasta, vuorovaikutteisesta suhteesta kahden vetovoimatekijän yhdistyessä yhdeksi tuotteeksi voi mainita Angry Birds -pelin ja iPhoneen tarjoaman pelialustan onnistuneen kombinaation.

Suotuisten olosuhteiden vallitessa lisenssit muodostavatkin eräänlaisen oikopolun pelisuunnittelussa, sillä niiden avulla pelikustantamo voi tarttua jo sellaisenaan puolivalmiisiin konsepteihin, joista yrityksen ydinosaamista hyödyntäen voidaan rakentaa uusia ja mielenkiintoisia tuotteita. Huomionarvoista on, että lisenssitoiminnassa voidaan toimia hyvinkin luovasti varsin erityyppisiä konsepteja yhdistellen.

Pelikustantamot eivät elä ainoastaan omiin ideoihin tai konsepteihin perustuvista menestystarinoista: ideoiden markkinoilla kauppatavara kulkee molempiin suuntiin. Peli-ideoita keksitään, myydään, hankitaan ja lisensoidaan eteenpäin. Temaattiset, mekaaniset ja visuaaliset erityispiirteet edustavat yhdessä niitä perustekijöitä teollisuudenalalla, jossa pelin sääntöjä ei voi patentoida eikä näin ollen kopiosuojata. Lautapeliala, kuten digitaalistenkin pelien teollisuudenala, rakentuu näin paitsi ulkoa ostetuille ideoille, myös yksityisten ja eri organisaatioissa työskentelevien pelisuunnittelijoiden ideanaluille, jotka lopulta muodostavat merkittävän, jälleenmyyntiarvoa edustavan hyödykkeen. Hyvä peli-idea voidaan aina kaupata eteenpäin. Tuotteidensa ilmentämään uutuu-denviehätykseen pitkälti perustuva teollisuuden haara on riippuvainen populaarikulttuurin laajemmasta viitekehäyksessä tapahtuvista kehityssuunnista. Tuotesuunnitteluun valjastamalla nämä vallallaan olevat visuaalisuuteen ja tarinallisuuteen kytkeytyvät trendit voivat herättää potentiaalisten kuluttajien mielenkiinnon tilanteessa, jossa on paradoksaalisesti jotain tuttua ja turvallista,

mutta silti viihdekulttuurissa ja pelimaailman kontekstissa ennenkokematonta ainesta. Lisenssit sisältävät potentiaalin, joka oikealla tavalla hyödynnettynä voi muodostua pelikustantamolle kultamunaksi.

Lisenssit edustavat siis yhtä lelu- ja peliteollisuuden merkittävimmistä vaikuttimista. Lisensseillä tarkoitetaan paitsi erilaisia viihdekulttuurin alalajeihin kytkeytyviä hahmo- tai brändilisenssejä (esimerkiksi edellä mainittu Monopoly), myös pelin toiminnallisuuksiin (pelin mekaniikkaan) liittyviä immateriaalisia käyttöoikeuksia, joita lelu- ja pelivalmistajat hankkivat uusia tuotteita kehitellessään. Lautapelialalla, kuten digitaalistenkin pelien markkinoilla lisenssi voi siis liittyä joko tunnettuun hahmoon, televisiosarjaan, elo- tai sarjakuvaan, kirjasarjaan tai peli-ideaan, jonka käyttöoikeus hankitaan tietyksi ajanjaksoksi royaltypohjaisen korvauslogiikan keinoin. Transaktiossa lisenssinantaja saa royaltikorvauksen mukaisen, usein prosenteissa määritellyn rahallisen hyödyn jokaista tulevaisuudessa myytävää peliä kohden, lisensoija vastaavasti käyttöoikeudet lisenssiin. Varsinaisen lisenssituotteen kehitystyötä edeltää usein ennakkoroyalty, joka takaa tietynmääräisen ansainnan lisenssinantajalle.

Lisenssimarkkinat sisältävät peliteollisuuden kannalta usein vastustamattoman houkutuksen; tunnetun lisenssin avulla pelikustantamo voi saada nostetta kehittämäänsä tuotteeseen, joka ilman tätä vetoapua saattaisi hukkaa tarjonnan tulvaan. Esimerkiksi hahmolisenssin avulla pelikustantamo saattaa päästä näkyvällä tavalla mukaan viihdekulttuurissa vallallaan oleviin trendeihin: vampyyreistä kertova kirjasarja saa suosiolleen jatkoa pelituotteen muodossa tai kulttiklassikoksi luokiteltu elokuvatrilogia päättyy aihemaailmaksi peliseikkailuun. Takeita menestykselle lisenssi ei kuitenkaan automaattisesti anna. Lisensointiin liittyy pelikustantamon kannalta aina riskinsä, sillä vaikka kyse olisi suositusta lisenssistä, eivät alati uudistuvat pelimarkkinat välttämättä avaudu pelkän hahmolisenssin avulla. Menestyskonseptissa kaivataan muitakin pelillisiä avuja. Oikean ajoituksen lisäksi pelituotteen kustannustehokas suunnittelu ja valmistus voivat olla ratkaisevan tärkeitä seikkoja. Ehkä vielä näitä tärkeämpää on se, että lisenssi ja pelin muut elementit, kuten peli-idea, visuaalisuus, pakkaus ja markkinointistrategia ovat linjassa toisiinsa ja lisenssiin nähden.

Tässä katsauksessa pohdin lisensointia pohjoismaisen lautapelu suunnittelun kontekstista käsin. Käsittelem ensin lisensoinnin logiikkaa ja sen yleisiä historiallisia lähtökohtia etenkin populaarikulttuurin näkökulmasta. Hahmotan lisenssi tuotteen suunnitteluun liittyvän prosessin vaiheita ja keskustelen onnistuneista ja toisaalta haasteellisista jo toteutuneista lisenssihankkeista lelu- ja pelimarkkinoihin peilaten. Lopuksi selvitän, miten pelisuunnittelija kokee lisenssin asettamat hyödyt ja haasteet osana työnkuvaansa. Pohdintaan sisältyy ajatus siitä, että pelisuunnittelijan positio voi olla myös fanin positio. Tällöin suunnittelija joutuu pohtimaan omia suunniteltavaan peliin kohdistuvia toiveitaan suhteessa muiden intressiryhmien, kuten myynnin ja markkinoinnin, mutta myös muiden suunnitteluun osallistuvien henkilöiden tavoitteisiin. Lisäksi vastaan otsikkoon implisiittisesti sisältyvään haasteeseen, jonka mukaan lisenssin tulisi sykähdyttää (thrill) myös suunnittelijaa, ei ainoastaan potentiaalista pelikuluttajaa.

Lisensoinnin periaate ja (lyhyt) historia

Lisensointi tarkoittaa prosessia, jossa annetaan käyttöoikeudet oikeudellisesti suojatulle (ts. tuotemerkitylle tai copyright-suojan omaavalle) asialle, joka voi olla nimi, muoto, logo, tuotemerkki, graafinen design, iskulause, nimimerkki, hahmo tai yhdistelmä useista edellä mainituista. Asiaa, joka tunnetaan pääomana tai immateriaalioikeutena, käytetään sitten tuotteen yhteydessä. Monet suuryritykset ja media pitävät lisensointia merkittävänä markkinoinnin työkaluna. (Licensing International Expo 2011)²

Lisensoinnin kantava ajatus perustuu lisenssinhaltijan omaamaan, usein immateriaaliseen hyödykkeeseen, jonka käyttöoikeudella on jälleenmyyntiarvo ja jonka lisensoija voi korvausta vastaan saada käyttöönsä. Verbi lisensoida tarkoittaa siis käytännöllisesti katsoen luvan antamista. Lisenssinhaltija (licensor) voi myöntää lisenssioikeudet lisensoijalle (licensee). Lisenssi on voimassa tietyn ajan ja se on joko maantieteellisesti rajattu tai maailmanlaajuinen (term & territory). Toimintaa määrittelee usein viisivaiheinen toimintamalli, jossa 1) lisensoija suunnittelee tuotteen tai konseptin, jolle hän 2) valitsee ja neuvottelee parhaiten sopivan lisenssin yhteistyökumppanin tai lisenssinhaltijan kanssa, 3) ja kehittää

ja valmistaa tuotteesta tai konseptista prototyypin, jonka hän toimittaa lisenssinhaltijalle hyväksyttäväksi, jonka 4) lisenssinhaltija hyväksyy markkinoille lanseerattavaksi ja jonka 5) lisensoija myy lisenssinhaltijan hyväksymän myyntiverkoston kautta. Lisenssin kauppaamisen mahdollisuus kiinnostaa lisenssinhaltijaa siksi, että pitkittyvä elinkaari luo edellytykset jatkuviin tuottoihin. Menestynyt lisenssi voi olla voitokas vielä vuosikymmenten jälkeen, kun se muotivirtausten ansiosta kulkeutuu yllättäviinkin tuotekategoriaihin. FIFA World Cupin mukaan kuluttajan ostopäätös on yli puolet todennäköisempi, kun tuotteessa on esimerkiksi urheilutapahtuman logo tai symboli.³

Lisenssitoiminnan historia liittyy läheisesti patenttien kehitykseen. Sanan etymologinen tausta periytyy Ranskasta: Sana 'patentti' tulee ranskan kielen termistä patente, joka tarkoitti kuninkaan myöntämää etuoikeutta, tarkemmin kansan oikeutta "suorittaa tiettyjä toimintoja saadakseen vastineeksi jotain konkreettisempaa" (Goldschneider & Gordon 2006). Iso-Britannian ensimmäisen, väri lasin valmistusta koskevan lisenssin myönsi Henri VI vuonna 1449⁴. Vuonna 1933 The Walt Disney Company allekirjoitti sopimuksen kauppa mie Herman Kamenin kanssa. Tästä alkoi yrityksen menestystarina lisenssitoiminnan saralla.

Juuri Disney muodostaa tänäkin päivänä yhden alan merkittävimmistä toimijoista, jolle lisenssitoiminta voi olla tuottoisampaa kuin yhden, yksittäisen elokuvan aikaansaama voitto. Yhdysvallat on edelleen maailman suurin markkina-alue lisenssitoiminnassa Japanin sijoituessa toiseksi (Play it! 2011, 40). Venäjällä viihdetuotteisiin liittyvää lisenssitoimintaa on todellisuudessa harjoitettu vain viisi viime vuotta, vaikka pyrkimykset markkinoiden kaupallistamiseen alkoivat jo 1990-luvulla (Fedotov 2011, 72). Pohjoismaiden näkökulmasta paikalliset lisenssit menestyvät erityisen hyvin omissa maissaan, vaikka globaalit suuntaukset vaikuttavatkin kuluttajien valintoihin silloin, kun medianäkyvyys on suurta (Licensing: Worldwide 2011, 40). Esimerkkeinä paikallisista lisensseistä toimivat vaikkapa kunkin maan populaarikulttuurista tunnetut hahmot, kuten Ruotsissa Astrid Lindgrenin Peppi Pitkätossu ja Suomessa Tove Janssonin Muumit tai Duudsonit-sarja.

1900-luvulla lisensoinnin kehityksen voidaankin nähdä kehityssuunniltaan rinnakkaisena populaarikulttuurin kehityksen ja kasvun kanssa. Tuotemerkit, televisiosarjat ja sittemmin jopa yksittäiset elokuvat ovat muodostuneet muissa tuoteryhmissä kulutustavaraksi muuntuviksi hyödykkeiksi. Lisenssimarkkinoita säätelevät etenkin sisällöntuotantoon erikoistuneet kulttuurintuottajat. Käytännössä kyseessä on elokuva- ja televisioteollisuus, joiden tärkeimpiä toimijoita edustavat filmistudiot, kuten Walt Disney, Warner Bros ja Dreamworks, sekä maailmanlaajuisesti toimivat televisiokanavat, kuten Nickelodeon (Viacom) ja Cartoon Network (Turner Broadcasting). Monet edellä mainituista tavoittelevat nuoremman yleisön ostovoimaa: lapset ja nuoret muodostavat merkittävän yleisön lisenssituotteille. Lisenssituotteiden myynnin kannalta syksy edustaa tärkeimmän sesongin alkua, joka jatkuu joulukuun saakka. Koulunaloitukseen liittyvien tuotteiden loppukesällä alkava myynti on lisensoijien ajatellen todellinen kultakausi: back-to-school -markkinat pyörivät lähes yksinomaan lisenssituotteiden ympärillä.

Lisenssit muodostavat kuluttajatuotteisiin liittyvän teollisuuden näkökulmasta useita eri osa-alueita, joista luettelen tässä yhteydessä seuraavat: taide, tuotemerkit, hahmot, viihde, muoti, ruoka, kodinsisustus, julkaisutoiminta, vähittäiskauppa, urheilu sekä lelut ja pelit.⁵ Keskityn seuraavassa kahteen viimeiseen osa-alueeseen, joilla molemmilla on vaikutusta lautapeliin suunnitteluun, tuotantoon ja markkinointiin.

LISENSSIT LELUMARKKINOILLA

Perinteiset (lauta)pelit luetaan useimmiten lelualan alakategoriaksi siinä missä digitaalisten pelien ymmärretään yleisemmin muodostavan oman, viihde- ja kulttuurituotteiden otsakkeen alle liitetyn teollisuudenalansa. Alojen markkinoiden erilaisuudesta kertovat paitsi erilaiset jakelukanavat – lautapeleillä keskusliikkeet, lelukaupat ja kirjakaupat, digipeleillä viihde-elektronikkaan keskittyneet myyntipisteet ja internet-kaupankäynti – myös alojen sisäiset markkinointitapahtumat, kuten lautapeliin lelumessut ja digipeliin omat messutapahtumansa.

Lauta- ja digitaalisilla peleillä on omat legendaariset tuotemerkinsä, joista mainittakoon esimerkiksi maailman eniten myyty kännykkäpeli, aikoinaan mikrotietokoneiden tunnetuksi tekemä Tetris. Vuoden 2011 alussa kaikkien peliformaattien myyntilistaa johti Electronic Artsin FIFA 2011 (GFK Chart Track/Ukie 2011). Lautapeleissä lisenssimenestyjän esimerkkinä toimii Monopoly, joka taannoin ylsi 75 vuoden ikään ja jota on myyty niin videopelinä kuin useimmissa eri konsoleissa toimivana versiona (Total Licensing, 2001, 63).

Lautapeleistä puhuttaessa lisensoinnin mekanismi on sama kuin leluissa yleensä: lisenssinhaltija omaa oikeudet esimerkiksi tuotemerkkiin (Coca-Cola), hahmoon (Aku Ankka), tuotekonseptiin (tv-kisailujen formaatit, peli-ideat) tai valmiiseen tuotteeseen (Angry Birds -peli), jota se markkinoi ja myy edelleen (muita) lelu- ja/tai pelituotteita valmistaville tahoille.

Kehitys on siis kaksisuuntainen: Toisinaan intermediaalinen fantasiamaailma on saanut alkunsa yksittäisestä lelusta tai pelistä. Viihdeteollisuus voi rakentaa tuotteitaan myös puhtaasti lelusuunnittelun myötä syntyneen hahmon (kuten Bratz-nuket) tai pelinkehityksen yhteydessä päivänvalonsa nähneen hahmon yhteyteen (Tomb Raiderin Lara Croft). Näiden hahmojen ympärille on alkupe räisen kuvitteellisen persoonallisuuden vanavedessä rakentunut kokonainen tuotemaailma. Lisenssialalla tämä toimintamalli tunnetaan termin branded entertainment alla, ja sitä harjoittavat nykyään esimerkiksi lelujätit Hasbro ja Mattel. Edellisellä on jopa oma tuotantoyhtiönsä, Hasbro Studios, joka huolehtii etenkin lelumarkkinoilla tunnettujen tuotemerkkien – kuten Transformers ja My Little Pony – jatkojalostamisesta elokuviksi, televisiosarjoiksi ja muiksi viihdetuotteiksi (Total Licensing, 60). Leluissa etenkin toimintahahmot (action figures) ovat riippuvaisia lisenssimarkkinoista; kaksi kolmasosaa hahmoista perustuu tunnettuihin lisensseihin (NDP, Toy News 2011, 11). Pojille suunnattujen lisenssilelujen markkinat ovat merkittävästi tyttöjen leluja suuremmat. USA:ssa lisensseihin liittyvien lelujen prosentuaalinen määrä kaikista myydyistä leluista on 25 prosenttia⁶.

Lisenssinhaltija toimii joko itsenäisesti tai erilaisten lisenssiagentuurien välityksellä. Perinteisenä kauppapaikkana toimivat kansainväliset lelumessut, jotka järjestetään vuosittain muun muassa Hong Kongissa, Lontoossa, Nürnbergissä

ja New Yorkissa. Edellä mainittujen lisäksi lisenssialalla ovat omat, puhtaasti lisenssejä esittelevät messutapahtumansa, joista suurin järjestetään kesäisin Las Vegasissa.

Lisenssoija maksaa käyttöoikeudesta useimmiten ennalta määritellyn royaltypohjaisen korvauksen yhtä myytyä tuotetta kohden, eli prosentuaalisen summan tukku- tai muuhun jälleenmyyntihintaan perustuen. Monet lisenssinhaltijat edellyttävät ennakkomaksuja, jotka vähennetään myöhemmin toteutuneista myyntieristä. Useat lelualan toimijat suosivat kvartaalikäytäntöä lisenssimaksujen suorituksessa, mikä tarkoittaa, että lisenssoija suorittaa ja raportoi lisenssikorvaukset neljännesvuosittain. Käytäntö tarkoittaa usein myös sitä, että lisenssoijan on ennen käyttöoikeuksien myöntämistä toimitettava lisenssinhaltijalle arviot jatkossa myytävistä määristä. Riittävän suuriksi arvioidut myyntimäärät toimivat myös eräänlaisena takeena lisenssinhaltijalle, että lisenssoija on kyllin pätevä ja vakavasti otettava kaupallinen toimija. Siksi lisensseistä neuvotellaan toisinaan pitkäänkin: lisenssoijan on vakuutettava lisenssinhaltija sekä tuotteidensa sopivuudesta lisenssiin nähden että esitettävä myös riittävän suuria ennakoituja myyntimääriä.

Lisenssimarkkinat sisältävät lisenssoijan näkökulmasta suuriakin riskejä lisenssin tunnettuudesta riippuen. Yhtäältä klassikkolisenssi, kuten käyttöoikeudet vaikkapa Marilyn Monroeta esittäviin valokuviin tai James Bond -elokuvien visuaaliseen materiaaliin, voi tukea pelituotetta (kuten pelikortteja tai palapeliä) menestyksekkäästi niin, että pelikustantamo saa kulunsa katettua. Toisaalta kauan tunnettu ja vakiintunut lisenssi ei kuitenkaan välttämättä ole myynnin tae, sillä pelialakin on muotivirtauksista riippuvainen – trendituotteet heilauttavat klassikon asemaa aika ajoin.

Lisenssit liittyvät siis läheisesti myös trendeihin – viime vuosina vallallaan ollut vampyyriteema on kirjojen, televisiosarjojen (Vampyyripäiväkirjat) ja elokuvien (Twilight) kautta kulkeutunut lukuisiin peliaiheisiin tuotteisiin, erityisesti sarjojen ja elokuvien kuvalliseen materiaaliin tukeutuen. Lyhytaikaiset, mutta suosittuihin kulttuurituotteisiin perustuvat lisenssit voivat tuoda pelitalolle menestystä myydyin volyymin myötä. Usein ”kuumimmat” lisenssit ovat kuitenkin pelikustantamon kannalta kaikkein kalleimpia; niiden royaltyprosentti

voi vaihdella kahdestatoista jopa lähes kahteenkymmeneen prosenttiin nettotukku- tai muusta jälleenmyyntihinnasta laskettuna, sopimusehdoista riippuen. Lelumarkkinoiden merkittävimpiä lisenssejä olivat vuonna 2010 Disney/Pixarin Toy Story 3 ja Hello Kitty. USA:n ja Iso-Britannian territorioilla lisenssimarkkinoiden kärkikolmikkoon sijoittuivat Toy Story 3, Star Wars ja Cars -lisenssit. On mielenkiintoista huomata, että lelumarkkinoiden suuntaukset vaikuttavat myös lautapeliin julkaisutoimintaan ja massamarkkinoihin⁷.

Lisensseihin sisältyvät riskit eivät välttämättä liity väärin aihevalintoihin. Myös oikealla ajoituksella on merkitystä. Lelu- ja pelialan historia tuntee useita lisenssitarinoita, joissa lisenssi on ylikaupallistettu ja siihen liittyvät tuotteet ovat näin ollen täyttäneet markkinat. Näissä tilanteissa ensimmäiseksi markkinoille tulleet lisenssituotteet ovat usein olleet vahvimillaan. Esimerkiksi Lego vältteli pitkään lisenssitoimintaan ryhtymistä. Yritys teki ensimmäiset lisenssiosuutensa vasta vuonna 1998, jolloin se hankki käyttöoikeudet LucasFilmin (Star Wars) ja Disneyn lisensseihin. Star Warsin kaltaiset lisenssit voivat auttaa yritystä saavuttamaan kohderyhmiä, joiden tavoittaminen lelu- ja pelimarkkinoilla voisi muuten olla haasteellista (Play it!, 2011, 40). Toisaalta hahmo- tai tuotemerkki voi menestyksekkäiden tuotekategorioiden myötä kasvattaa suosiotaan laajemminkin. USA:ssa poikien lisenssilelujen ykkössijaa ja Iso-Britanniassa kakkospaikkaa hallitseva Star Wars kasvattaa suosiotaan nimenomaan yli 18-vuotiaiden kuluttajien kategoriassa. LucasFilmsin mukaan yli neljäsosa kaikista Star Wars Lego -tuotteista myydään aikuisten leikkivälineiksi.⁸

Pohjoismaissa lisenssitoiminta pyörii erityisen vinhana nimenomaan lelu- ja pelituotteiden alueella keskittyen leikki-ikäisiin. Yllättävää onkin, etteivät lisenssit Pohjoismaiden osalta tukeudukaan lähtökohtaisesti leikkiin liittyvän alan omiin innovaatioihin – vetovoima niihin tulee yhä useammin ulkopuolelta. Yleisesti ottaen kehityssuunta ei kuitenkaan ole poikkeuksellinen; jo 1900-luvun alussa lähes jokainen tieteellinen läpimurto, tekninen keksintö tai teollinen menestys muutettiin leikittäväksi tuotteeksi (Lauwaert 2009, 33). Tällaista teknologisten innovaatioiden siirtymistä leikin kenttään kuvaa alalla käytetty englanninkielinen termipari technology transference (ibid.).

Nykyajan markkinoilla leluihin ja peleihin liittyvät lisenssit voidaan laajasti ajatellen nähdä niin kutsuttuina lifestyle-tuotteina, jotka ulottautuvat perinteisinä pidettyjen leikkivälineiden ulkopuolelle: viimeaikojen lelu- ja pelisektorilla muotoutuneet trendit ovatkin tarkemmin katsoen syntyneet alun perin muilla toiminnan alueilla kuten urheilussa, viihdeteollisuudessa tai elektroniikassa (Reisas 2011, 29). Valmiit, tunnetut tuotemerkit ja lisenssihahmot näyttäisivätkin vauhdittavan kysyntää, kun kehitteillä oleva konsepti ja siihen sopiva lisenssi kohtaavat.

Peli-ideat omana osa-alueenaan

Hahmo- ja tuotemerkkilisenssien ohella toista merkittävää lisenssien kategoriaa pelialalla edustavat itse peli-ideoihin liittyvät käyttöoikeudet. Ammattimaiset pelinkehittäjät (game inventors) käyttävät niin ikään pääasiallisesti kansainvälisiä lumessuja kaupatakseen ideoidensa käyttöoikeuksia pelikustantamoille. Lautapelinkehittäjien ammattikunnasta ei Suomessa voida vielä puhua, sillä amatikseen lautapeli-ideoita kehittävien suunnittelijoiden joukko on pieni. Pohjoismaisen pelikehityksen näkökulmasta suurin osa kiinnostavista, säännöllisesti uusia peli-ideoita amatikseen tuottavista suunnittelijoista tulee Saksasta, Ranskasta, Israelista, Iso-Britanniasta ja Yhdysvalloista.

Muita lisensoinnin mahdollisia toimintamalleja ovat pelikustantamoiden harrastelijapelinkeksijöiltä hankkimat käyttöoikeudet ja toisaalta muiden pelitalojen valmiina edelleen lisensoimat pelikonseptit, jotka lisensoija kääntää tai käännettää, valmistaa tai valmistuttaa ja adaptoi omaan kieleensä sekä kulttuurialueeseensa sopiviksi lisenssisopimuksen puitteissa. Peli-ideoihin liittyvä lisensointitoiminta muistuttaa keksintöjen parissa käytettyä toimintamallia:

”Lisensoitaessa keksijä voi olla edelleen mukana auttamassa yritystä idean kehittämisessä innovatiiviseksi tuotteeksi.”⁹

Näin ollen yksityinenkin pelinkeksijä voi olla vaikuttamassa lisenssituotteen lopulliseen muotoon, vaikka vaikutusmahdollisuudet ovat usein suppeammat kuin ammattimaisen pelinkeksijän ja lisensoijan tai toisaalta kahden yrityksen välillä. Erityisen alaosionsa muodostavat vielä niin kutsutut tuplalisenssit (joihin

lelualalla viitataan myös termillä co-branding), joissa pelikustantamo yhdistää yhdeltä lisenssinhaltijalta hankitun hahmolisenssin toisaalta hankittuun peli-ideaan. Tuplalisenssit edustavat pelikustantamoille erityisen kalliita ja siksi harvinaisia, mutta joskus myös erityisen tuottoisia toimintamalleja. Peli-ideoita kaupittelevat tahot ovat usein tietoisia ja aloitteellisiakin ehdottaessaan, mihin hahmolisenssiin tarjolla oleva peli-idea voisi olla sopiva yhdistää. Peli-ideat on kuitenkin aina hyväksyttävä lisenssinhaltijalla ennen kaupallistamistaan, jotta ne noudattaisivat sisällöllisesti sen määrittelemiä linjauksia.

Lautapelilisensoinnin merkittävin ero digitaalisten pelien vastaavaan toimintaan näyttäisi olevan niiden pienempi riippuvuusuhde viihdeteollisuuden tuotteisiin (kuten uusiin elokuvaan) ja toisaalta urheilun maailmaan. Digitaalisissa peleissä sitoutuminen olemassa oleviin hahmo-, henkilö- ja tuotemerkkilisensseihin merkitsee mittavampia rahallisia investointeja kuin lautapeliteollisuudessa johtuen suurista volyymeistä. Toisin sanoen: kun kaupallistettavan pelituotteen arvioitu tuleva myyntimäärä on suuri, tarkoittavat lisensseistä maksettavat ennakkorojaltit nekin suuria summia. Lautapelialalla markkinoitavat volyymit mitataan vuositasolla satojen tuhansien sijasta useimmiten enintään kymmenissä tuhansissa, jolloin lisensseistä koituvat kustannukset ovat vastaavasti pienempiä. Näin ollen esimerkiksi tänä vuonna lanseerattava lautapeli-versio Rovion Angry Birds -pelistä¹⁰ tulee yltämään vain varsin vaatimattomaan myyntimäärään digitaalisessa jakelussa olevaan kantaisäänsä nähden. Digipeleissä jakeluun liittyvät kustannukset ovat usein pienempiä kuin lautapelien vastaavat.

Lautapelimarkkinoilla pohjoismaiseksi menestystuotteeksi tullakseen on perinteisen pelituotteen ylitettävä maaginen kymmenen tuhannen kappaleen vuosittain myydyin artikkelin raja. Keskieurooppalaisittain menestykseks peli edellyttää vuodessa useita kymmeniä tuhansia, jopa 40 000–50 000 myytyä peliä. Klassikoiksi muodostuneet tuotteet yltävät vuosikymmenissä mitattuina satojen tuhansien, jopa miljoonien, myyntimääriin.

LICENSE TO CHILL: LISENSSIT JA PELISUUNNITTELIJAN TUSKA

Tunnetuimmat ja "kuumimmatkaan" lisenssit eivät yksinomaan merkitse ilontäyteistä suunnittelutehtävää pelisuunnittelijalle. Hahmo- ja tuotemerkkilisenssit (brändit, julkisuuden henkilöt, tv-sarjat, elokuvat jne.) edellyttävät useimmiten style guide -oppaiden orjallista seuraamista. Oppaissa on määritelty tarkkaan, miten esimerkiksi kuvia, väritystä tai pakkausta voidaan käsitellä oikeaoppisesti, mitä tekstityyppejä on lupa käyttää ja millaista markkinointimateriaalia tuotteesta on lupa laatia. Myös valmistusmateriaalit voivat tuottaa haasteita pelisuunnittelijan positiota ajatellen: digitaalisissa peleissä komponentit ja alustat kehittyvät leikki-ikäisille ja sitäkin nuoremmille soveltuviksi perinteistä lautapelimediaa nopeammin. Konsoleja ja pelejä markkinoidaan erään lisenssijulkaisun mukaan jopa 2- tai 3-vuotiaille, kun lautapelejä on lähes mahdoton tuotteistaa tullilaboratorioiden hyväksymiksi pikkulasten tuotteiksi materiaalien ominaisuuksiensa, kuten pahvi- ja kartonkiosien osalta.

Haasteet eivät rajoitu ainoastaan muotoutuvan tuotteen fyysisiin ominaisuuksiin: Uusien hahmolisenssien kohdalla rajoitukset voivat olla hyvinkin erityisiä liittyen lanseerausajankohtaan, esillepanoon tai kuvauskieltoon messuosastolla. Lisenssien esittelytilaisuuksista asiattomat pidetään tiukasti ulkona ja agenttien kanssa käyty tiedonvälitys on suusanallisten salassapitosopimusten värittämää.

Pelisuunnittelijan – niin pelinkehittäjän kuin sen visuaalisesta ilmeestäkin vastaavankaan – luova toiminta ei saisi kuitenkaan kärsiä lisensseihin liittyvistä rajoituksista. Lisenssinhaltija edellyttää pelikustantamolta ohjeiden noudattamisen ohella myös ennakkoluulottomuutta ja luovaa asennetta lisenssituotteensa suunnittelussa. Alalla toimineet voivat todeta, että pitkään ja luottamuksellisena jatkunut suhde lisenssinhaltijaan saattaa antaa lisensoijalle avoimemmat kädet suunnittelutyön puitteissa. Käytännössä tämä voi tarkoittaa jopa style guide -ohjeiden sallivampaa tulkintaa.

Puhuttaessa lisensseistä suunnittelutyötä ohjaavina tekijöinä on otettava huomioon myös pelisuunnittelijan henkilökohtainen suhde työn alla olevaan lisenssiin. Joissakin tapauksissa pelikustantamo valitsee kustannusohjelmaansa lisenssejä, joihin pelisuunnittelijalla voi olla fanittavakin suhde. Henry Jenkinsin

määrittelyssä fani voidaan nähdä tuottavana kuluttajana, kirjoittavana lukijana ja osallistuvana katsojana (Jenkins 1992, 208). Matt Hills näkee faniuden ja siihen liittyvän luovan ja yhteisöllisen toiminnan kulttuurisena luovuutena tai leikkinä (Hills 2002, 90).

Mikäli suunnittelijan tehtävänä on luoda täysin uusi, faniutensa kohteeseen liittyvä pelituote, voidaan puhua toiminnasta, joka muistuttaa harrastajafanin itseilmaisullista ja luovuutta korostavaa käyttäytymistä. Näin ollen pelisuunnittelija ei luo tuotetta tyhjästä, vaan muokkaa uudelleen muiden tuottamia kulttuurituotteita. Samanaikaisesti suunnittelija/fani kuitenkin pohtii jatkuvasti omaa "sisältä käsin" suuntautuvaa suhtautumistaan suunniteltavaan tuotteeseen.

Pelitalossa toimiva suunnittelija käsittelee todennäköisesti uransa aikana useita sellaisia suunnittelutehtäviä, joiden lisenssiin hänellä on erityisen positiivinen suhtautuminen johtuen esimerkiksi lapsuuden luku- tai leikkikokemuksista tai aikuisiällä alkaneesta harrastuksesta. Pelisuunnittelijan fanittava suhde suunniteltavaan tuotteeseen on mielenkiintoinen siksi, että siihen liittyvät ensisijaiset mielikuvat, toiveet ja tavoitteet saattavat olla ristiriidassa työnantajana toimivan pelikustantamon näkökulmaan nähden. Pelisuunnittelutyö pelikustantamossa on tiimityöskentelyä, johon osallistuvat niin ideasta, säännöistä, visuaalisuudesta, materiaaleista ja visuaalisesta oikeellisuudesta vastaavat suunnittelijat. Edellä mainittujen lisäksi myös myyntiosastolla on merkittävä roolinsa suunniteltavan tuotteen synnyssä. Useissa pelikustantamoissa juuri myynti tekee lopulliset kustannuspäätökset. Näin ollen pelisuunnittelijoiden on paitsi vakuutettava lisenssinhaltija, myös myytävä suunnitelma edelleen myynnille, jonka haasteena on vakuuttaa asiakas (keskusliike, lelukauppias tai muu jakelija) suunnitteilla olevan tuotteen erinomaisuudesta.

Lisensoinnin tulevaisuus

Vuonna 2009 alkanut globaalinen talouden kriisi vaikutti monin tavoin lisenssimarkkinoihin. Lelu- ja pelialan toimijat ovat voineet huomata lisenssinhaltijoiden vähentäneen suurilta osin aktiviteettejaan lisensoijien suuntaan esimer-

kiksi peruuttamalla jo perinteiksi muodostuneita promootiotapahtumia lelu- ja pelimessujen yhteyksissä.

Ostajien kannalta talouskriisi merkitsi erityisesti lisenssituotteiden vähentämistä ja jopa välttämistä riskien minimoimiseksi. Lisenssoinnin ammattilaisten näkemyksen mukaan alalla on tulevaisuus, jonka myötä toimintaa kehitetään yhä sofistikoituneempaan, moni-alustaiseen (multi-platform) ja monikanavaiseseen suuntaan. Tulevaisuudessa lisenssejä pyritään myös kauppaamaan yhä maailmanlaajuisemmin (Lisanti 2010).

Nostalgiset hahmolisenssit kuten Hello Kitty, Star Wars, Richard Scarry ja Tenavat ovat esimerkkejä lelu- ja pelialalla vuosikymmeniä markkinoituista tuotemerkeistä, joiden klassikkoasema näyttää horjuttamattomalta. Retrotrendin ollessa valloillaan 1970- ja 1980-luvuilla lapsuutta ja nuoruuttaan viettäneet tämän päivän vanhemmat luottavat mielellään tuntemiinsa hahmoihin – ja haluavat myös lastensa tekevän tuttavuutta niiden kanssa. Juuri retroilu näyttäisikin edustavan yhtä niistä tekijöistä, jotka nostavat lisenssitoimintaa jaloilleen muutamien laihojen vuosien jälkeen. Samaan aikaan lautapeliapajille pyrkivät myös muut populaarikulttuurin vaikuttajat heviväändeistä ruokabloggaajiin.

Toisaalta lisenssoinnin tulevaisuuden voidaan katsoa kulkevan käsikkäin päivittäis- ja viihde-elektroniikan kehityksen kanssa. Viime vuosina uusien pelialustojen markkinoille tulo etenkin iPhone ja iPadin muodoissa kuljettaa lisenssitoimintaa yhä uudempaan suuntiin. Mukana kulkevat lelu- ja pelituotteet kasvattavat suosiotaan alustojen monimuotoisuuden myötä. Mutta tarinat tarvitsevat päähenkilöitä, joko vanhoja ja tunnettuja, klassikoiksi muodostuneita intermediaalisia ilmiöitä – tai uusia tuttavuuksia, jotka iskevät olemuksellaan ajan hermoon. Lisenssien yhteenkuuluvuus leikkimaailmaan näyttää ulottautuvan perinteisen lelumedian tuolle puolen. Siellä missä ovat pelit, ovat myös lisenssit.

Viitteet

- 1 Lähde: The Licensing Letter. June 20, 2011. Vol XXXV, No. 12, s. 2: *Heavy metal band Metallica has a licensed Monopoly game available on its website.*
- 2 Lähde: <http://www.licensingexpo.com/index.php/about-our-show/what-is-licensing/>, viitattu 20.1.2011.
- 3 Ks. <http://www.fifa.com/aboutfifa/marketing/marketing/licensing/history.html>, viitattu 20.1.2011.
- 4 Ks. tarkemmin <http://idealog.co.nz/magazine/12/history-of-licensing>, viitattu 20.1.2011.
- 5 Kategoriat perustuvat eri lähteistä, kuten lisenssitoimintaan liittyvistä ammattilaisjulkaisuista keräämiini tietoihin. Kesäkuussa 2011 ilmestyneessä Licensing Letter -julkaisussa osa-alueiksi mainitaan seuraavat kategoriat: 1. pukimet/asusteet/jalkineet, 2. lelut/interaktiiviset pelit, 3. julkaisutoiminta, 4. kodintarvikkeet, 5. koulutarvikkeet/paperitavarat, 6. Lahjatavarat/pientavarat, 7. ruoka/juoma ja toisessa jaossa viihde/hahmot, urheilu, muoti, tuotemerkki/bröndit, taide ja muut. Olen valinnut tekstiin kategorijaon joka mielestäni kuvaa hyvin lisenssitoiminnan moninaisuutta myös (lauta)pelikontekstin ulkopuolelta katsoen. Ks. tarkemmin The Licensing Letter. June 20, 2011. Vol XXXV, No. 12, s. 3.
- 6 Women in Toys / NPD Group Presentation 5.2.2011, Nuremberg International Toy Fair.
- 7 Ibid.
- 8 LucasFilm Star Wars Presentation, Nuremberg International Toy Fair 4.2.2011
- 9 Lähde: <http://www.keksintosaatio.fi/Ideoijalle/Ideasta-liiketoiminnaksi/Keksinnon-myynti/Lisensointi/>, viitattu 1.2.2011.
- 10 Ks. esimerkiksi <http://www.geek.com/articles/games/mattel-to-release-angry-birds-board-game-this-may-2011017/>, viitattu 22.1.2011 ja *Now Mattel readies Angry Birds game.* Toy News, Issue 114, February 2011, s. 8.

Kirjallisuus

Fedotov, Roman (2011). Russia. The next licensing powerhouse? *Total Licensing*, Winter 2011.

Florida, Richard (2005). *Luovan luokan esiinmarssi. Miten se muuttaa työssäkäyntiä, vapaa-aikaa, yhteiskuntaa ja arkielämää*. Helsinki: Talentum.

Goldschneider, Robert & Alan H. Gordon (toim.) (2006). *Licensing Best Practices: Strategic, Territorial, and Technology Issues*. USA: Wiley.

Hasbro. Transforming from toys to a branded play company (2011). *Total Licensing*, Winter 2011.

Hills, Matt (2002). *Fan Cultures*. London & New York: Routledge.

Jenkins, Henry, (2006). *Fans, Bloggers And Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.

Lauwaert, Maike (2009). *The Place of Play. Toys and Digital Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Lisanti, Tony (2010). The Next Growth Surge. 1.10.2010, *Global License*. Viitattu 20.1.2011. <http://www.licensemag.com/licensemag/Editor's+Note/The-Next-Growth-Surge/ArticleStandard/Article/detail/690492>.

Humphries, Matthew (2011). Mattel to release Angry Birds board game this May. Viitattu 22.1.2011. <http://www.geek.com/articles/games/mattel-to-release-angry-birds-board-game-this-may-2011017/>.

Nordic Focus (2011). *Licensing: Worldwide*, 2011, 40–47.

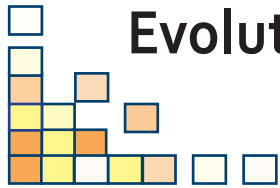
Now Mattel readies Angry Birds game (2011). *Toy News*, Issue 114, February 2011.

Reisas, Hans-Jürgen (2011). Spotting Trends as They Emerge. *Play it! The Global Toy Magazine*. 2011.

Relevance and Risk – the Licensing Game (2011). *Play it! The Global Toy Magazine*, 2011.

The World of Video Gaming. *Total Licensing*, Winter 2011.

Katsaus



Evolutionaarinen näkökulma peliteollisuuteen

JUHO KARVINEN
juho.karvinen@uta.fi
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Talouden ja teollisuudenalojen muutoksesta käytetään usein termiä ”evoluutio”, ja taloustieteen piirissä vaikuttaa evolutionaariseksi taloustieteeksi nimitetty lähestymistapa, jonka käsitteet ovat evoluutiobiologian inspiroimia. Kirjoitus on pääasiassa teoreettinen ja käsitteellinen katsaus peliteollisuuteen, jossa evoluutiometafora otetaan vakavasti ja jossa sitä tarkastellaan taloudellisten ilmiöiden kuvaajana. Aluksi käydään läpi biologisen evoluution perusperiaatteet, josta siirrytään evolutionaarisen taloustieteen käsitteisiin ja lopulta peliteollisuuteen ja sen erityislaatuun kulttuuriteollisuuden ja teknologiateollisuuden risteyksessä.

Asiasanat: peliteollisuus, evolutionaarinen taloustiede, innovaatio

Abstract

The term ”evolution” is often used when describing the change of economies or industries. There is also an approach within economics called evolutionary economics, concepts of which are inspired by evolutionary biology. This text is principally a theoretical and conceptual look into games industry, and evolution as a metaphor is taken seriously and it is reviewed as a representation of economic phenomena. First, the basic mechanisms of biological evolution are revised followed by a review of certain concepts of evolutionary economics. Finally, the games industry is examined as a special combination of cultural and technological industries.

Keywords: games industry, evolutionary economics, innovation.

Johdanto

Pelitutkimuksen ydinalueeksi voidaan oikeutetusti katsoa pelien ja pelaajien tutkiminen (esim. Mäyrä 2008, 2). Tämä muotoilu saattaa kuitenkin piilottaa sen tosiasian, että merkittävä osa peleistä on saanut alkunsa voittoa tavoittelevan liiketoiminnan asettamilla ehdoilla. Kuva pelikulttuureista jää tarpeettoman vajaan ilman laajaa ymmärrystä teollisuudesta ja taloudellisista toimijoista. Markkinat toimivat myös pelikulttuurisen muutoksen moottorina, ja monet trendit ovat voimakkaasti riippuvaisia yritysten taloudellisen toimintaympäristön muutoksesta. Ammatikseen pelejä suunnittelevien on pohdittava, mistä kuluttajat ovat valmiita maksamaan (ks. esim. Hamari & Lehdonvirta 2010; Tyni, Sotamaa & Toivonen, julkaisematon). Kuluttajat eli

pelaajat taas ovat melko pitkälti riippuvaisia markkinoiden tarjonnasta pelejä valitessaan. Tietenkin riippuvuussuhteet kulttuurien ja markkinoiden välillä ovat kaksisuuntaisia, mutta tässä kirjoituksessa olen pääasiassa kiinnostunut siitä taloudellisesta todellisuudesta, jonka yritykset joutuvat kohtaamaan ja joka tekee joistain toimintatavoista helppoja ja toisista vaikeita.

Peliteollisuus on kiinnostavassa risteyskohdassa, jossa yhdistyy piirteitä ainakin muista kulttuuriteollisuuden aloista, kuten elokuvista, musiikista ja insinöörivetoisemmista ohjelmisto- ja laitteistoteollisuudesta (Peltoniemi 2009). Yhtymäkohtia on toki myös muualle, esimerkiksi lelu- ja urheiluteollisuuteen. Erojen ja yhtäläisyyksien yksityiskohtainen analysointi on edellytyksenä

peliteollisuuden ymmärtämiselle. On selvää, että sillä on oma erityislaatunsa, mutta yhtä lailla siinä on piirteitä, jotka ovat yhteisiä näille läheisille aloille tai teollisuudenaloille yleensä.

Oman hankaluutensa tuo sekin, että peliteollisuuden rajat ovat epämääräiset. Pelinkehittäjien, julkaisijoiden ja konsolivalmistajien lisäksi kentällä toimii heterogeeninen joukko peleihin löyhemmin liittyviä toimialoja, kuten aikakauslehtien ja pelioppaiden julkaisijoita sekä erilaisten lisälaitteiden valmistajia (Consalvo 2007). Monien suurten julkaisujen osalta peliyhtiö ja elokuvayhtiö toimivat hyvin kiinteässä yhteistyössä. Lisäksi on joukko harmaan talouden toimijoita, kuten enemmän tai vähemmän järjestäytyneen piratismiin tai niin kutsutun ”kultafarmauksen” ja muun virtuaaliesineiden kaupan harjoittajia.

Tämä teksti lähestyy peliteollisuutta hyvin yleisestä perspektiivistä tarkastellen joitain teoreettisia käsitteellistyksiä, jotka jäsentävät teollisuudenaloja ja niiden muutosta. Tarkoitus on lopulta ymmärtää yleisten taloudellisten mekanismien toimintaa erityisesti peliteollisuudessa, joskin tässä otetaan vain joitain alustavia askelia päämäärän saavuttamiseksi.

Esimerkiksi taloustieteessä, liikkeenjohdon tutkimuksessa ja taloussosiologiassa on useita teollisuudenaloja ja niiden dynamiikkaa tutkivia lähestymistapoja. Evolutionaariseksi taloustieteeksi kutsuttu suuntaus on erityisen kiinnostunut talouden ilmiöistä teknologiseen muutokseen ja innovaatioon suhteutettuna. Nimensä mukaisesti se saa inspiraationsa evoluutiobiologiasta ja lainaa käsitteitä, kuten ”vaihtelu”, ”valinta” ja ”sopeutuminen” implikoiden samalla, että taloudellisissa entiteeteissä (teollisuudenaloissa) ja biologisissa entiteeteissä (populaatioissa) on samanlaisia systeemiä ominaisuuksia. Ihmistieteellisessä tutkimuksessa on kuitenkin hyvä olla tarkkana, ettei luonnontieteen käsitteitä lainata ainoastaan uskottavuuden nimissä. Siksi tässä katsauksessa on hyödyllistä aloittaa kaukaa ja tarkastella evoluution perusmekanismeja, arvioida niiden siirrettävyyttä taloudellisiin ilmiöihin sekä eksplikoida näiden ilmiökenttien välisiä analogioita.

Seuraava askel on esitellä evolutionaarisen taloustieteen perusajatuksia ja -käsitteitä. Innovaatio on epäilemättä suuntauksen keskeisimpiä käsitteitä, ja se on löytänyt tiensä akatemiasta niin yksityiseen liikkeenjohtoon kuin poliittiseen

päätöksentekoonkin kilpailukykyä vahvistavana tekijänä. Yritysten innovaatio-toiminta tai julkinen innovaatiopolitiikka ovat tietoista pyrkimystä innovaatioiden tuottamiseksi. Pyrkimys tuo mukanaan johtamiseen liittyvän tarpeen mitata tavalla tai toisella tiettyjen yksiköiden, yksilöiden tai toimintatapojen ”innovatiivisuutta”. Evoluutioperspektiivistä on perusteltua väittää, että innovaatio on historiallinen käsite, ja ”innovatiivisuus” voidaan arvioida vasta jälkikäteen. Lisäksi innovaatioissa on kysymys ei-intentionaalisista tapahtumista, toisin sanoen sattumista, vähintään yhtä paljon kuin tietoisesta pyrkimisestä. Kun tämä tiedostetaan, voidaan innovaatiosta kuitenkin sanoa ja oppia jotain.

Innovaation ja biologiasta lainattujen käsitteiden lisäksi evolutionaarinen taloustiede hyödyntää myös käsitteitä kuten schumpeteriläinen luova tuho, kansallinen innovaatiojärjestelmä (jolla on suoria implikaatioita kansallisiin innovaatiopolitiikkoihin) sekä polkuriippuvuus. Viimeksi mainitulla tarkoitetaan sitä, että menneet kehityskulut rajoittavat (ja toki mahdollistavat) tulevia kehityskulkuja – viime kädessä siis sitä, että ”historialla on väliä”.

Kirjoituksen lopuksi teen joitain huomioita peliteollisuudesta, sen dynamiikasta ja kehityksestä hyödyntämällä esiteltyä evolutionaarista kehystä. En pyri tekemään systemaattista empiiristä analyysiä, joskin jotkut toisen käden aineistot teollisuuslähteistä tukevat väittämiä. Pitkällä aikavälillä peliteollisuuden tutkimukselle olisi tarpeellista koota olemassaolevia tutkimustuloksia ja muotoilla kattavaa ja systemaattista tutkimusohjelmaa.

Evoluution mekanismit

Evoluutio on prosessi, jossa laji sopeutuu ympärillään vallitseviin olosuhteisiin. Kyse on populaation ja sen geenialtaan (eli kaikkien populaatiossa esiintyvien geenien kokonaisuuden) muutoksesta, vaikka muutokset perustuvatkin yksilötason ominaisuuksiin. Evoluution kolme perusmekanismia ovat *periytyvyys*, *vaihtelu* ja *valinta*. Periytyvyys tarkoittaa, että yksilöiden geneettiset ominaisuudet periytyvät sukupolvelta toiselle. Vaihtelu taas tarkoittaa sitä, että populaatiossa yksilöiden välillä esiintyy vaihtelua ominaisuuksissa.

Lopulta, rajallisten resurssien olosuhteissa, valinta vähentää vaihtelua suosien selviytymistä edesauttavia ominaisuuksia.

Vaihtelu ja valinta toimivat siis toistensa vastamekanismeina. Satunnaiset mutaatiot ja seksuaalinen rekombinaatio lisäävät geneettistä vaihtelua, luonnonvalinta puolestaan vähentää sitä. Erot genotyypissä eli perityissä ominaisuuksissa tuottavat eroja fenotyypissä eli fysiologisissa ja neurologisissa ominaisuuksissa sekä käyttäytymisessä. Lopulta käyttäytyminen määrittää, onko yksilö sopiva selviytymään ja jatkamaan sukua ympäristössään. Pitkällä aikavälillä luonnonvalinta johtaa geenialtaan muutokseen niin, että se tuottaa sopeutumista lisääviä ominaisuuksia. Tavallisesti menestyvät ominaisuudet edesauttavat uhkilta suojautumista, ravinnon hankkimista ja lisääntymistä. Jotkut ominaisuudet hyödyttävät vain niitä kantavaa yksilöä, toiset taas auttavat koko populaatiota selviytymään. Tällaisia ovat erityisesti sosiaaliseen vuorovaikutukseen ja yhteistoimintaan liittyvät ominaisuudet.

Teoriassa, jos olosuhteet pysyisivät samana, populaatio sopeutuisi sukupolvi sukupolvelta yhä paremmin ympäristöönsä. Todellisuudessa ympäristön olosuhteet tietenkin muuttuvat, mikä voi johtaa ekologiseen kriisiin ja sitä kautta populaatioon kohdistuvien valintapaineiden voimistumiseen. Jos muutokset ovat nopeita ja radikaaleja, geeniallas ei välttämättä pysty sopeutumaan, mikä johtaa populaation tuhoutumiseen.

EVOLUUTIO METAFORANA

Ollakseen käyttökelpoinen metafora taloudellisille ilmiöille evoluutiosta täytyy abstrahoida pois joitain biologisia yksityiskohtia. Evoluution laaja tulkinta voisi olla jotain seuraavanlaista. Ensinnäkin, olion (populaation) ominaisuudet ovat suhteellisen pysyviä ajassa. Toiseksi, uusia ominaisuuksia syntyy enemmän tai vähemmän satunnaisella tavalla. Kolmanneksi, ominaisuudet karsiutuvat systemaattisesti niin, että sopeutumista ja selviytymistä edistävät ominaisuudet säilyvät. Tämänkaltaisia prosesseja löytyy monista paikoista ja monilta tasoilta. Kun teknologista ja taloudellista muutosta pyritään ymmärtämään tämän kehikon avulla, ilmiöt pitää ikään kuin sijoittaa kaavaan. Evolutionaarinen taloustiede on kiinnostunut teollisuudenaloista ja laajoista teknis-taloudellisista

järjestelmistä lajien ja populaatioiden sijaan. Biologista organismia vastaa silloin yritys. Geenille on useita mahdollisia vastineita, joista ehkä mielekkäin on yrityksessä oleva ”käytäntö” (ks. Lemola 2000, 156).

Metaforaa käyttäen esimerkiksi peliteollisuus (populaatio) sisältää tietyn määrän yrityksiä (yksilöitä) ja moninaisen kokonaisuuden erilaisia käytäntöjä (geenejä). Relevanttiin ympäristöön kuuluvat ainakin kansalliset lainsäädännöt ja kansainväliset sopimukset, kulutuskysyntä ja kuluttajien preferenssit, käytävissä oleva työvoima ja raaka-aineet sekä kilpailevat teollisuudenalat, kuten elokuvateollisuus. Näitä elementtejä silmälläpitäen konkreettiset aktiviteetit peliteollisuudessa voidaan jäsentää evoluutioprosessin mukaisesti. Käytännöt sopeutuvat ajan myötä taloudellisen ympäristön paineisiin. Toisaalta teollisuus itse on aktiivinen toimija ympäristössään ja vaikuttaa siihen esimerkiksi markkinomalla ja lobbaamalla tai tekemällä investointipäätöksiä.

Muutokset teollisuuden ”käytäntöpoolissa” ovat hitaita. Yksi esimerkki peliteollisuuden piiristä on pitkään kestänyt kyvyttömyys puhutella muita kuin ydinpelaajia, vaikka potentiaali massamarkkinoille oli olemassa jo kauan ennen viimeaikaista kasuaalista käännettä, rytmipelejä ja sosiaalisia pelejä. Peliteollisuus on kuitenkin ollut suhteellisen joustava, mitä ”ekologisiin kriiseihin” tulee. Se on selvinnyt varsin hyvin esimerkiksi 2000-luvun alun IT-kuplasta sekä vertaisverkkojen noususta ja on myös onnistunut murtautumaan perinteisten kuluttajasegmenttien ulkopuolelle. Teollisuuden on kohdattava kriisit pyrkimällä ehkäisemään ei-toivottuja kehityskulkuja (usein hyvin hidasta ja vaikeaa) sekä muuttamalla omia käytäntöjään (usein hyvin hidasta ja vaikeaa). Mitä vakiintuneemmat käytännöt vallitsevat, sitä vaikeampaa on muutos. Jos kummassakaan ei onnistuta, koko teollisuudenala saattaa luhistua.

Metaforan (”teollisuudenalan muutos on niin kuin populaation muutos”) tarkoitus on helpottaa tarkasteltavana olevan ilmiön (teollisuudenalan muutos) jäsentämistä, mutta siihen tulee suhtautua tietenkin tieteellisellä varovaisuudella. Ylipäättään metaforan ymmärtämisen kannalta on olennaista, että vertauksen toinen puoli (populaation muutos, biologinen evoluutio) on tarpeeksi hyvin tunnettu. Metaforien vaarana tieteessä on, että niitä käytetään jonkin ennakkoluulon oikeuttamiseen. Luonnontiede on yleisesti ottaen deskriptiivisempää kuin

yhteiskuntatiede, ja vertauskuvassa normatiiviset uskomukset saattavat näytettyä faktoina. Tästä voitaisiin ehkä syyttää joitain sosiobiologian tai evoluutiopsykologian innokkaita kannattajia. Toisaalta metaforan kommunikoinen ei onnistu, jos kuulija ei ymmärrä vertauskohdetta, tässä biologista evoluutiota, tai sen ympärillä käytettävää kieltä. Tällainen tilanne saattaisi esimerkiksi muodostua, jos kuulija ymmärtää evoluutiopuheen normatiivisena edistyspuheena. Evoluutio sinänsä on moraalisesti neutraali prosessin kuvaus, mutta taloudellisiin ilmiöihin liittyy paljon toimijoiden intressejä ja arvokysymyksiä.

Innovaatioiden synty ja leviäminen

Evolutionaarisen taloustieteen edustajien mukaan uusklassinen taloustiede ei kykene käsittelemään teknologista muutosta, vaikka sen piirissä myönnetäänkin teknologisen muutoksen olevan talouskasvun keskeinen tekijä (ks. esim. Pekkarinen & Sutela 1996, 151–154; uudesta kasvuteoriasta ks. myös Leiponen & Ylä-Anttila 2000). Evolutionaarisen lähestymistavan keskeisin klassikko lienee Joseph Schumpeter (1883–1950), joka kritisoi aikansa uusklassista taloustiedettä ja kehitti taloudellisen ja institutionaalisen muutoksen teoriaa. Evoluutiosanaston systemaattisen soveltamisen taloustieteessä aloittivat kuitenkin Richard Nelson ja Sidney Winter teoksellaan *An Evolutionary Theory of Economic Change* (1982). Innovaation käsite syineen ja seurauksineen on evolutionaarisen taloustieteen keskiössä. Periaatteessa innovaatiot voidaan jakaa tuote- ja prosessi-innovaatioihin, joista ensimmäinen on uusi tuote markkinoilla ja jälkimmäinen uudenlainen tuotantoväline. Toisaalta voidaan puhua enemmän tai vähemmän radikaaleista innovaatioista sen perusteella, miten paljon ne poikkeavat aiemmasta. Käytännössä rajat ovat häilyviä. Joka tapauksessa innovaation ja keksinnön käsitteet on syytä erottaa toisistaan. Tullakseen innovaatioksi keksinnön on oltava hyödyllinen jollain merkittävällä tavalla ja useimmissa tapauksissa myös taloudellinen menestys. (Lemola 2000, 149–153.)

Yritykset pyrkivät tietoisesti tuottamaan menestyviä uutuuksia innovaatio toiminnan kautta. Immateriaalioikeudet takaavat uuden tuotteen tai tuotantomenetelmän kehittäjälle kilpailuedun, mutta se on vain väliaikainen. Ennen

pitkää oikeudellinen suoja vanhenee tai se kierretään tavalla tai toisella, ja kilpailijat pääsevät käsiksi uuteen teknologiaan. Innovaatio toiminnan seurauksena teollisuuden syntyä uusia käytäntöjä, mutta toisaalta käytännöt ovat peräisin uusilta työntekijöiltä, joilla on uudenlaista tietotaitoa ja ideoita. Tietenkin uudet käytännöt voivat johtua myös sattumasta tai toimintaympäristön muutokseen sopeutumisesta ilman, että kyseessä olisi aktiivinen innovaatioiden etsiminen (vrt. geneettisen vaihtelun lisääntyminen). Kilpailullisissa olosuhteissa yritysten on ennen pitkää omaksuttava selviytymistä edesauttavat käytännöt ja luovuttava vanhentuneista käytännöistä (vrt. luonnonvalinta). Tällä tavalla teollisuudenalan käytännöt (vrt. geeniallas) muuttuvat vähitellen, ja se säilyttää selviytymiskykensä markkinoilla. Schumpeteria seuraten tällaista teknis-taloudellista muutosta voidaan kutsua luovaksi tuhoksi (Lemola 2000, 152). Jos muut uudistuvat, vanhoissa käytännöissä pitäytyvä joustamaton yritys jää jalkoihin.

Nämä mekanismit toimivat kuitenkin jokseenkin eri tavalla kulttuuriteollisuuksissa, joissa teknologiset ratkaisut eivät ole pääasiallinen kilpailutekijä, kuluttajien laatu kriteerit vaihtelevat suuresti ja markkinat ovat siten hajanaiset. "Ekologiset lokerot" ovat monimutkaisempia, ja niitä on vaikeampi tunnistaa. Tämä vaikeuttaa vaihtelun ja valinnan kaltaisten ilmiöiden analysoimista, mutta ei missään nimessä tee koko evolutionaarista kehystä käytökeltömmäksi. Myös kulttuuriteollisuuksissa on vakiintuneita konventioita, mikä näkyy esimerkiksi tunnistettavina genreinä. Jos esimerkiksi uusi peli tai pelilaitte on selkeä irtiotto aiemmista konventioista, sen menestys on epävarmaa ja sen kehityksessä on useita mahdollisia polkuja. Samoin on monia käyttö- ja pelitapoja, joita suunnittelijat eivät koskaan tulleet ajatelleeksi. Jos peli menestyy, uudet konventiot sulautuvat vähitellen pelikulttuuriin: pelaajat oppivat sen keskeiset mekaniikat ja ilmaisukeinot. Ajatellaan esimerkiksi id Softwarin hittipeliä *Doom* (1993). Se ei ollut ensimmäinen ensimmäisen persoonan ammuskelupeli (first person shooter, FPS), mutta genre ei kuitenkaan ollut vakiintunut kun se julkaistiin. Sen sijaan *Doomin* jälkeen ilmestyi useita samankaltaisia pelejä, ja genren konventiot vakiintuivat ja jalostuivat edelleen. Kun olemassa olevia markkinoita eli FPS-pelaajakuntaa ei juuri ollut,

menestykselle keskeisenä tekijänä voidaan pitää uudenlaista markkinointitapaa, shareware-versioiden jakelua (Kline et al. 2003, 145). Nykyisin genren ydinominaisuuksista on pitkän historian vuoksi vaikea poiketa, sillä pelaajien odotukset ovat myös vakiintuneet. Doomien voi katsoa merkittävällä tavalla uudistaneen peliteollisuutta. On tietenkin selvää, etteivät kaikki konventioista poikkeavat pelit menesty näin hyvin ja siten muodostu innovaatioiksi.

POLKURIIPPUUUS JA INNOVAATIOJÄRJESTELMÄT

Teknologiantutkimuksessa ja evolutionaarisessa taloustieteessä käytetään *polkuriippuvuuden* käsitettä kuvaamaan urautumista ja käytäntöjen muutoksen hitautta (ks. Lemola 2000, 161–162; Mateos-Garcia et al. 2008). Rinnakkainen ilmiö biologisessa evoluutiossa on periytyminen. Aikaisemmat kehityskulut FPS-genren historiassa rajoittavat jossain määrin nykyisiä mahdollisuuksia, mutta samalla tekevät mahdolliseksi vakiintuneen genren jalostamisen edelleen. Käytäntöjen muuttaminen on vaikeaa, koska kehittäjien osaaminen muuttuu hitaasti – kuin myös pelaajien odotukset. Polkuriippuvuus on erikoistumisen sukulaisilmiö. Erikoistuminen mahdollistaa käytössä olevien resurssien keskittämisen tiettyyn asiaan, mutta samalla se rajaa mahdollisia toimintatapoja pois tai tekee niistä liian vaivalloisia. Patologisessa muodossaan erikoistuminen johtaa ongelmiin, joita nähdään vaikkapa yhden vientituotteen varassa olevilla kansantalouksilla. Samalla tavalla kapealle markkinasektorille keskittyvä pelinkehittäjä joutuu helposti ongelmiin, jos kyseisillä markkinoilla tapahtuu äkillisiä muutoksia.

Innovaatiotoimintaa harrastavat yritykset ovat monella tavalla riippuvaisia muista toimijoista ja institutionaalisista järjestyksistä. *Innovaatiojärjestelmien* teorian kehitystä on motivoinut havainto, että kansantalouksien kyvyt tuottaa innovaatioita vaihtelevat. Yritysten lisäksi yliopistot ja Tekesin kaltaiset julkiset rahoitusorganisaatiot ovat keskeisiä innovaatiojärjestelmän osia. Kysymys innovaatiojärjestelmistä on poliittisesti hyvin relevantti aihe, mikä näkyy muun muassa siinä, että kansallista innovaatiopolitiikkaa tehdään usein tavalla tai toisella teorian informoimana (Lemola 2000, 165–169). Jos käytännöt muuttuvat hitaasti yrityksissä, niin tekevät myös julkisten toimijoiden käytännöt.

Polkuriippuvuuden ajatus soveltuu siksi myös niihin, ja lopulta myös kokonasiin innovaatiojärjestelmiin.

Innovaatiojärjestelmän käsitteen alle on sijoitettu kirjava joukko tekijöitä, kuten yritysten sisäinen viestintä, laatujärjestelmät, työvoiman kierto, tuottajien ja kuluttajien vuorovaikutus, teknologiset mahdollisuudet, koulutusjärjestelmät, kommunikaatiosuhteet, palkitsemisjärjestelmät, yhteistoimintasuhteet sekä tietoinen tutkimus- ja kehitystoiminta yrityksissä, yliopistoissa ja tutkimuslaitoksissa (Lemola 2000, 166). Käsite on kuitenkin hyödyllinen tunnistaessaan, että monenlaiset toimijat ja rakenteet vaikuttavat kykyyn tuottaa innovaatioita. Evoluutiosanastossa innovaatiojärjestelmä rinnastuu ekosysteemin tai valintaympäristön käsitteisiin, jotka myös itsessään ovat monisyisiä.

Peliteollisuus kulttuurin ja teknologian risteyksessä

Peliteollisuus on taloudelliselta merkitykseltään jo elokuvateollisuuden luokkaa. Sillä on myös kasvava kulttuurinen merkitys, kun jatkuvasti suurempi osa ikäluokista on kasvanut ja elänyt pelien parissa. Kulttuurisen luonteensa vuoksi peliteollisuus eroaa joiltain keskeisiltä osin sille läheisistä teknologiateollisuuden aloista. Kulttuurituotteiden arvoa voidaan luonnehtia esteettiseksi, semioottiseksi, kulttuuriseksi, taiteelliseksi tai viihteelliseksi. Pelejä ei pääasiassa käytetä jonkun kapeasti määritellyn hyödyn tavoittelemiseksi, kuten niin sanottuja hyötyesineitä tai hyötyohjelmia. Kulttuurituotteiden menestys jakautuu yleensä hyvin epätasaisesti, minkä vuoksi pieni määrä hittituotteita tuottaa suuren osan voitoista. Tuotteet ovat eriytyneet lajityypeiksi eli genreiksi. Lisäksi yritysten sisällä on usein jännitteitä taloudellisten ja taiteellisten motiivien välillä. Kulttuuriteollisuuden innovaatiot ovat usein tyylillisiä pikemmin kuin teknologisia. (Peltoniemi 2009, 3.)

Peliteollisuus on kulttuuriteollisuuksien joukossa kuitenkin poikkeus juuri siksi, että teknologisilla innovaatioilla on siinä myös hyvin keskeinen rooli. Tietokoneiden suoritustehon ja tietoverkkojen kaltaisten infrastruktuurien kehitys, samoin kuin vaikkapa erilaisten mobiililaitteiden yleistymisen, vaikuttavat suoraan pelien kehitykseen paitsi teknisesti myös sisällöllisesti, ja peliyritykset

pitävät edistyneen tekniikan hyödyntämistä kilpailuvalttina. Kausaalisuhte on kuitenkin monimutkainen: toisesta näkökulmasta juuri pelimarkkinoiden kysyntää ja korkeasta suorituskyvystä kiinnostuneita pelaajia voidaan pitää keskeisenä tietotekniikan kehityksen moottorina, sillä useimmat hyötykäyttöön tarkoitettut ohjelmat eivät vaadi laitteistolta yhtä paljon kuin pelit (Kline et al. 2003, 157; Mäyrä 2008, 54).

Voidaan ehkä sanoa, palatakseni biologiasta lainattuun sanastoon, että kulttuurialoilla evoluution voimanlähde eli vaihtelu on luonnostaan voimakasta: markkinoilla on lukemattomia määriä erilaisia pelejä, ja niitä tuottavissa yrityksissä vastaavasti lukematon määrä erilaisia käytäntöjä. Vastaavasti kuluttajien preferensseissä ja relevanssirakenteissa on myös paljon vaihtelua. Mateos-Garcia, Sapsed ja Grantham (2008) samaistavat peligenren eräänlaiseksi institutionalisoituneeksi relevanssirakenteeksi, johon sekä kuluttajat että yritykset suhteuttavat toimintansa. Yrityksen on arvioitava, minkälaisia ominaisuuksia kuluttajat pitävät relevantteina, otettava huomioon käytettävissä olevat resurssit – kuten työntekijöiden osaaminen – sekä päätettävä, mitä konventioita se noudattaa ja missä asiassa pyrkii erottautumaan. Vakiintuneita konventioita voikin jälleen analogian tasolla pitää perimänä, joka suuntaa yritysten valintoja polkuriippuvalla tavalla. Genren vakiintuminen on siis ikään kuin lajiutumista tai sopeutumista erityiseen toimintaympäristöön.

Tschang (2003) operationalisoi pelin innovatiivisuuden asteen sen mukaan, kuinka se noudattaa vakiintuneiden genrejen konventioita. Tähän on lisättävä, että innovaation määritelmän mukaan pelin on tietenkin oltava myös menestys (siis taloudellisessa mielessä hyödyllinen) ollakseen innovatiivinen. Pelkkä konventioiden rikkominen ei siihen riitä, ja vääränlainen erottautuminen on yritykselle tappio. On tietenkin selvää, että konventioiden rikkominen menestyksellisesti on vaikeaa, ja tätä korostaa kulttuuriteollisuudessa edelleen julkisuuden merkitys ja hitti-orientaatio, jossa menestys useimmiten tuo lisää menestystä. Näyttää siltä, että evoluution mekanismeista vaihtelun lisäksi myös valinta on kulttuurialoilla yleisesti ottaen voimakasta. Kulttuurialojen epävakaa luonne näyttäisi vähentävän evoluutiosanaston soveltuvuutta, sillä kulttuurituotteiden menestykselle on vaikea antaa muuta kuin tilannekohtaisia ad hoc -selityksiä.

Siksi puhe systemaattisesta valikoitumisesta sopeutuvuuden mukaan on hankalaa. Peliteollisuus on kuitenkin jälleen poikkeuksellisessa asemassa teknologisen luonteensa vuoksi.

Lopuksi: peliteollisuuden luova tuho

Kiinteä yhteys teknologiseen muutokseen tarkoittaa myös sitä, että peliyri-tysten ympäristön olosuhteet muuttuvat jatkuvasti. Siksi ei ehkä ole yllättävää, että peliteollisuus näyttää sopeutuvan mullistuksiin monia muita kulttuurialoja paremmin. Verkko-yhteyksien leviäminen ja sisältöjen digitalisoituminen on johtanut tilanteeseen, jossa kulttuurituotteiden kopioinnin ja levittämisen kustannukset ovat olemattoman pieniä. Sekä kulttuuriteollisuus itse että lainsäätäjät ovat reagoineet uuteen tilanteeseen hitaasti, ja perinteinen kulttuuriteollisuus ajaa nurkkaan ahdistettuna vanhan tekijänoikeusjärjestelmän vahvistamista, jota Lawrence Lessigiä (2004, 12) seuraten voidaan verrata taisteluksi tuulimyllyjä vastaan.

Peliteollisuus sen sijaan näyttää olevan hyvässä vauhdissa uusien käytäntöjen ja toimintamallien kanssa. Fyysisten kopioiden vähittäismyynnistä ollaan vähitellen siirtymässä digitaaliseen jakeluun, kuukausimaksuihin sekä niin kutsuttuun freemium-malliin, jossa peruspeli on ilmainen mutta hyödyntää kuitenkin maksullista lisäsisältöä (ks. Hamari & Lehdonvirta 2010; Tyni, Sotamaa & Toivonen, julkaisematon). Erilaisten uusien mallien kehittäminen on alkanut jo aiemmin sellaisilla kasvavilla markkina-alueilla, joilla perinteinen vähittäismyynti on ollut hankalaa esimerkiksi piratismien vuoksi (esim. Itä-Eurooppa, Brasilia, Kiina, Kaakkois-Aasia). Uudet toimintamallit edellyttävät lähes poikkeuksetta kuluttajilta pääsyä verkkoon, ja peliteollisuudessa on melko toiveikkaita näkemyksiä kasvupotentiaalista, joka seuraa tietoliikenneinfrastruktuurien kehityksestä näillä alueilla (ks. PCGA 2008).

Kaikkineen käynnissä olevaa muutosta voi kutsua palveluparadigman nousuksi (Sotamaa 2010, 3), ja sen voi ajatella toimivan peliteollisuudessa schumpeteriläisen luovan tuhon tavoin uuteen toimintaympäristöön sopeutumisenä. Vanhan maailman käytäntöihin lukkiutuneet yritykset menettävät merkitystään.

Finanssikriisi ja sen jälkeinen taantuma oikeastaan vain nopeuttavat tätä prosessia, kun vakiintuneet toimijat joutuvat ongelmiin ja tekevät tilaa uusille. Perinteinen vähittäismyynti tuskin loppuu kokonaan ainakaan kovin pikaisesti, mutta toimintamallien ekologiset lokerot neuvotellaan varmasti uudelleen.

Evoluutionäkökulman ansioksi voidaan katsoa vakava pyrkimys ymmärtää muutosta samalla huomioiden laajasti eri tekijöiden keskinäisiä riippuvuuksia. Se kunnioittaa taloudellisten ilmiöiden monimutkaisuutta. Populaatioiden ja teollisuudenalojen muutoksen yksityiskohdissa on kuitenkin selkeitä ja huomiolarvoisia eroja, ja siksi evoluutiota onkin parempi pitää pikemmin epäilyksen alaisena metaforana kuin empiirisiä tuloksia tiivistävänä mallina. Kuten johdannossa totesin, rinnakkaisiin teollisuudenaloihin vertaaminen ja järjestelmällinen empiirinen tutkimus ovat avainasemassa, jos peliteollisuutta halutaan ymmärtää. Evoluutioteoreettisen pohdinnan jälkeen olisi ehkä luontevaa kääntää katseensa kohti ”yleistä systeemiteoriaa”, jonka huomattava kehittäjä sosiologian piirissä on ollut Niklas Luhmann.

Kirjallisuus

Consalvo, Mia (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Hamari, Juho & Vili Lehdonvirta (2010). *Pelimekaniikat osana ansaintalogiikkaa. Miten pelisuunnittelulla luodaan kysyntää*. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto

Kline, Stephen & Nick Dyer-Witford & Greig de Peuter (2003). *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Montréal: McGill-Queen's University Press.

Leiponen, Aija & Pekka Ylä-Anttila (2000). Teknologia ja talouskasvu. Uuden kasvuteorian näkymiä. Teoksessa Tarmo Lemola (toim.) *Näkökulmia teknologiaan*. Helsinki: Gaudeamus.

Lemola, Tarmo (2000). Evolutionaarinen taloustiede. Teoksessa Tarmo Lemola (toim.) *Näkökulmia teknologiaan*. Helsinki: Gaudeamus.

Lessig, Lawrence (2004). *Free Culture. How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. New York: The Penguin Press.

Mateos-Garcia, Juan & Jonathan Sapsed & Andrew Grantham (2008). *Creating and sustaining genres in cultural products: Co-evolution of technology, organisation and markets in the video games industry*. Proceedings of Druid-conference. Denmark, Copenhagen, 17–20 June 2008.

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

Nelson, Richard & Sidney Winter (1982). *An Evolutionary Theory of Economic Change*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

PCGA (2008). *The PCGA Presents: The PC Gaming Industry in 2008*. Viitattu 23.8.2011. <http://www.pcgamingalliance.org/imwp/download.asp?ContentID=15559>

Peltoniemi, Mirva (2009). *Industry Life-Cycle Theory in the Cultural Domain: Dynamics of the Games Industry*. Tampere: Tampereen teknillinen yliopisto.

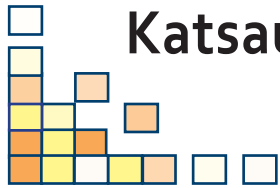
Pekkarinen, Jukka & Pekka Sutela (1996). *Kansantaloustiede*. Helsinki: WSOY.

Sotamaa, Olli (2010). Introduction. Teoksessa Olli Sotamaa & Tero Karppi (toim.) *Games as Services – Final Report*. Informaatiotutkimuksen ja Interaktiivisen median laitos. TRIM Research Reports 2.

Tschang, Ted (2003). *When Does an Idea Become an Innovation? The Role of Individual and Group Creativity in Videogame Design*. Proceedings of Druid-conference. Denmark, Copenhagen, 12–14 June 2003.

Tyni, Heikki, Olli Sotamaa & Saara Toivonen (julkaisematon). *Howdy Partner! On free-to-play, sociability and rhythm design in FrontierVille*. Julkaisematon artikkelikäsikirjoitus.

Katsaus



Katsaus pohjoismaiseen roolipelitutkimukseen

JAAKKO STENROS

Tampere Research Center for Information and Media, Tampereen yliopisto
jaakko.stenros@uta.fi

J. TUOMAS HARVIAINEN

Tampere Research Center for Information and Media, Tampereen yliopisto
jushar@utu.fi

Tiivistelmä

Katsaus esittelee pohjoismaisen roolipeliteorian historiaa, nykytilaa ja keskeisiä julkaisuväyliä. Viimeisten kymmenen vuoden aikana Pohjoismaihin on kehittynyt sekä omaperäinen roolipelikulttuurinsa että vahva sen tutkimisen traditio. Alan tutkimusta julkaistaan sekä puoliakateemisena asiantuntijoiden artikkelikokoelmissa että erilaisissa vertaisarvioituissa julkaisuissa. Katsaus kuvaa keskeisiä tekstejä, niiden soveltamista ja vastaanottoa kentällä sekä alueen ongelmia. Se myös tarjoaa johdannon siitä, mistä alan tutkijan kannattaa tutustumisensa tutkimusaiheeseen aloittaa.

Asiasanat: pervasiiviset pelit, pohjoismainen pelitutkimus, roolipelit

Abstract

This article presents the history, current state and primary publication channels of Nordic role-playing theory. During the last decade, the Nordic countries have developed both an innovative role-playing culture as well as a strong tradition of studying those games. Research of the subject is published in both semi-academic conference books and in peer-reviewed journals. This article describes the central texts of the field, their application to practice, their audience reception and the problems the field is facing. It also works as an introduction for where to start, if one wants to conduct role-playing research in the Nordic countries – or elsewhere.

Keywords: Nordic game studies, pervasive games, role-playing

Johdanto

Pohjoismaissa on kehittynyt edellisen kymmenen vuoden aikana vahva roolipelien tutkimuksen traditio. Tämä traditio ponnistaa alan harrastajien ja asiantuntijoiden kirjoituksista, jotka ovat sekä vähitellen ottaneet akateemisia muotoja että enenevässä määrin kelvanneet tutkijoille eksperttilähteiksi. Suunta on vahvistunut keskeisten tekijöiden siirryttyä ajan kuluessa harrastajista päätoimisiksi tutkijoiksi. Suuri osa kirjallisesta traditiosta on syntynyt englannin kielellä, minkä seurauksena pohjoismainen roolipelitutkimus on muodostunut kansainvälisesti merkittäväksi jo pelkästään kokonsa, mutta myös omaleimaisen pelikulttuurin synnyttämien tuoreiden näkökulmien seurauksena.

Roolipelitutkimus on luonteeltaan monitieteistä. Sitä ei sido yhteen jaettu teoreettinen viitekehys tai metodologia, vaan tutkimuksen kohde. Erilaiset tulokset määrittävät kohdetta poikkeavin tavoin. Tutkimuskohteena voi olla esimerkiksi roolipelien systeemiset rakenteet, pelaamiskulttuurit, eloroolipelit informaatorirakenteena, kädentaidot pelivälineistön rakentamisessa ja niin edelleen. Tämän seurauksena on helppo sivuuttaa, tahallaan tai vahingossa, suuriakin osia roolipelitutkimuksesta. Kokoavia esityksiä pohjoismaisesta roolipeleihin suuntautuvasta tutkimuksesta koko laajuudessaan ei ole aiemmin ollut. Tämä katsaus pyrkii paikkaamaan tätä aukkoa.

Roolipelit ja larpit

Roolipeleissä osallistajat omaksuvat fiktiivisen hahmon roolin kuvitteellisessa pelimaailmassa. Roolipelityypistä riippuen pelaaminen tapahtuu joko pöydän ääressä verbaalisesti tapahtumia kuvaillen ja usein yksityiskohdaisia sääntöjärjestelmiä ja noppia apuna käyttäen (pöytäroolipelit), kehollisesti hahmoksi pukeutuen pelimaailmaa mallintavassa ympäristössä (eloroolipelit eli larpit) tai tietokoneavusteisesti virtuaalisessa pelimaailmassa avataria ohjaillen (digitaaliset roolipelit). Myös muita pelejä tai tilanteita on mahdollista roolipelaata, jos osallistajat niin sopivat (Heliö 2004). Mikään ei esimerkiksi estä lisäämästä pelattavia rooleja vaikkapa monopoliin tai yhdessä luotavaan fanifiktioon julkkiksista, jos kaikki osalliset niin haluavat. Pelien pelaajamäärät vaihtelevat suuresti: pöytäpeleissä on yleensä sormin laskettava osallistujajoukko, larpeissa kymmeniä tai satoja. Digiroolipeleissä on usein joko yksi tai kaksi pelaajaa tai verkkomaailmoissa jopa kymmeniä tuhansia.

Peleihin suhtaudutaan pelikulttuureista riippuen eri tavoilla. Karkeasti voidaan sanoa, että pelaajat suhtautuvat peleihin ja hahmoihinsa kolmella tavalla: (1) *pelillisesti*, jolloin keskeistä on ongelmien ratkaiseminen ja hahmon statistiikan kehittäminen, (2) *draamallisesti*, tarkoituksenaan luoda mahdollisimman tyydyttävä tarina pelaamisen seurauksena tai (3) *simuloivasti*, jolloin pelimaailman mallintaminen uskottavasti on tärkeässä roolissa (Kim 2003; ks. myös Bøckman 2003; Boss 2008). Pohjoismaisissa pelikulttuureissa hahmoon eläytyminen, eli fiktiivisen henkilön sielunelämän mallintaminen, on myös usein koettu tärkeäksi. Tätä piirrettä ei löydy kansainvälisesti tarkasteltaessa kaikista pelikulttuureista.

Tässä katsauksessa keskitymme niin kutsuttuihin perinteisiin pöytäroolipeleihin ja eloroolipeleihin. Digitaalisiin roolipeleihin ja verkkoroolipeleihin liittyvän tutkimuksen sivuutamme kahdesta syystä. Ensinnäkin nämä pelit ovat kulttuurisesti toisessa asemassa: Ne ovat yksin (tai verkon yli yhdessä) pelattavia valmiita tuotteita, joiden pelikokemukset ovat keskenään vahvemmin verrannollisia kuin pöytäroolipeleissä ja larpeissa. Ne eivät välttämättä vaadi pelaajiltaan samanlaista valmistautumista ja yhtä vahvaa luovaa panosta, eivätkä ne välttämättä sisällä roolinottoa siinä merkityksessä, mitä pelaajilta pöytä- ja

eloroolipeleissä usein vaaditaan (Copier 2007). Tärkeämpi syy on kuitenkin se, että koska digitaaliset roolipelit tarjoavat standardisoidumpia kokemuksia kulttuurirajojen yli, on myös digitaalisten roolipelien tutkimus kansainvälisesti yhtenäisempää. Tästä johtuen esimerkiksi pohjoismaiset verkkoroolipelien tutkijat eivät muodosta samankaltaista erillistä, omaa traditiotaan kuin pohjoismaiset eloroolipelien tutkijat.

Roolipelit, niin kuin ne nykyään pelien kontekstissa ymmärretään, kehittyivät 1970-luvun alussa miniatyyriastelepeleistä (*wargames*). Ensimmäiseksi roolipeliksi lasketaan yleensä Gary Gygaxin ja Dave Arnesonin *Dungeons & Dragons* (1974). Suomeen perinteinen pöytäroolipelaaminen saapui vaihto-oppilaiden mukana viimeistään 1980-luvun alussa. Toimintaa tukevia sääntökirjoja on vuosien varrella käännetty englannista lukuisa joukko, mutta myös kotimainen pelituotanto on ollut osa harrastekenttää alusta alkaen. Nykyään englanninkielisiä pelejä ei enää juuri käännetä, mutta kotimaisia omakustannepelejä julkaistaan useita vuosittain. Roolipelaaminen ei kuitenkaan välttämättä vaadi kaupallista sääntöjärjestelmää, sillä pelejä on suhteellisen helppoa ja tavanomaista luoda myös itse.

Larppaaminen saapui Pohjoismaihin 1980-luvun lopulla. Siinä omien pelien merkitys on vielä huomattavasti pöytäpelejä korostuneempi. Lukuun ottamatta 1990-luvulla suosittua vampyyrigenreä, joka pitkälti perustui kaupalliseen *Masquerade* (1993) -kirjaan ja sen myöhempisiin laitoksiin ja laajennoksiin, ovat lähes kaikki pohjoismaiset eloroolipelit tekijöidensä omia tuotoksia. Pettersson (2005) tarjoaa populaarin katsauksen suomalaisen roolipelaamisen historiaan.

Tuotteistukseen liittyen onkin hyvä pitää mielessä, että roolipelaaminen, keksityn roolin omaksuminen, on yleisinhimillinen piirre ja sen kaltaista toimintaa löytyy lukuisista kulttuureista läpi historian. Psykodraama ja commedia dell'arte ovat kaksi esimerkkiä, jotka havainnollistavat tätä roolipelaamisen historiallista kirjoa. Voidaankin sanoa, että roolipelit *tuotteistettiin* nykyiseen muotoonsa 1970-luvulla (Montola 2009). Sitten roolipelikulttuurit ovat ottaneet vaikutteita laajalti myös pelikulttuureiden ulkopuolelta, muun muassa teatterista ja performanssitaiteesta. Roolipelejä käsiteltäessä onkin oleellista huomioida,

onko puhe roolipelistä tuotteena (esim. Dungeons & Dragons -sääntökirja) vai toimintana (D&D:n pelaaminen).

Niin Suomessa kuin muissakin Pohjoismaissa on vahvoja omintakeisia roolipelikulttuureja. Suomessa aktiiviharrastajat ovat julkaisseet omia lehtiään, ja vuotuinen Ropecon-tapahtuma kokoaa tuhansia pelaajia yhteen. Con-perinteitä on myös Ruotsissa ja Tanskassa, mutta siellä tapahtumat ovat pääsääntöisesti selvästi pienempiä. Erityisesti pohjoismaisista roolipelikulttuureista on mainittava alun perin ruotsalais-tanskalainen conipelien perinne, *freeform*-roolipelaaminen (Wrigstad 2008), jossa pelit ovat lyhyitä, intensiivisiä, toistettavia ja rakenteeltaan kokeellisia, sekä niin kutsuttu *Nordic larp* -traditio (Stenros & Montola 2010), poliittisten, taiteellisten ja kunnianhimoisten eloroolipelien jatkumo. Molemmat näistä ovat herättäneet paljon kiinnostusta myös muualla maailmassa.

Harrastaja-asiantuntijoiden avaukset

Roolipelin harrastajat julkaisivat monia analyttisiä artikkeleita aiheesta 1990-luvun lopulla sekä aiemminkin pienlehdissä (kuten *Maguksessa*, *Larp-paajassa*, *pancloussa*, *Fëa Liviassa* ja *StrapatSissa*) ja omakustanteissa. Erityisesti eloroolipelaamiseen liittyen oli pohjoismaissa tuolloin julkaistu jo lukuisia teoksia, jotka keskittyivät opettamaan, kuinka pelejä voisi parantaa ja pelaaamista sekä pelien järjestämistä helpottaa (ks. mm. Vainio 1997; Summanen & Walch 1998; Grasmö 1998). Mielenkiintoista ajankuvaa tuo myös ruotsalainen teos *De övergivandes armé* (Örnstedt & Sjöstedt 1997). Se lietsoo moraali-paniikkia larppaajien metsäleireistä, joissa koulutetaan vallankumouksellisia ja väkivaltaisia johtajia. Ensimmäiset roolipelejä käsittelevät opinnäytetyöt tehtiin niin ikään 1990-luvun puolivälissä.

Näitä varhaisia tekstejä yhdistää se, että ne on kirjoitettu tyhjiössä. Tieto muista roolipelaamiseen analyttisesti suhtautuvista ja heidän töistään kulki maan rajojen sisällä hitaasti – puhumattakaan, että kielialueita olisi ylitetty. Niinpä sama pyörä keksittiin uudelleen ja uudelleen – ja joitakin mielenkiintoisia tekstejä makaa todennäköisesti edelleen ”hukassa”. Vuonna 1997 käynnistynyt,

vuosittain järjestetty pohjoismainen larppaajien tapaaminen Knutepunkt alkoi hitaasti muuttaa tilannetta tuomalla pelaajia eri kulttuuripiireistä yhteen.

Roolipelikulttuurien ja pelitraditioiden kohdatessa syntyi lukuisa joukko manifesteja. Tämä ”manifestibuumi” kirvoitti poleemisia, mutta jo aiempaa analyttisempiin kirjoituksiin siitä, millaista roolipelaamisen pitäisi olla (esim. Fatland & Wingård 1999; myös Harviainen 2010a). Esimerkiksi paljon keskustelua herättänyt ja lukuisille kielille käännetty *Turun koulukunnan manifestin* siveysvala on ilmauksissaan ehdoton:

1. Hahmoa pelatessani ja siihen eläytyessäni pyrin ensisijaisesti mallintamaan hahmon pään sisällä tapahtuvia asioita ja sitä miten ne heijastuvat sen käyttäytymiseen. Esittämisen jätän näyttelijöille. [...]

10. Pelaajana en pyri saamaan mainetta tai arvostusta, vaan toteuttamaan hahmoani mahdollisimman hyvin pelinjohdon antamien ohjeiden mukaan – vaikka se merkitsisikin sitä, että vietän koko pelin kaapissa ilman, että kukaan saa koskaan tietää. (Pohjola 1999; ks. myös Pohjola 2000).

Yksittäin nämä manifestit ovat mielenkiintoisia, huvittavia tai hämmäntäviä. Kokonaisuutena ne toimivat paitsi aikakapseleina vuosikymmenen takaisista keskusteluista, myös muodostavat mielenkiintoisen kuvan larppaamisen moninaisuudesta.

Varhaisista teksteistä mainitsemisen arvoinen on myös Toni Sihvosen *Pieni johdatus live-roolipelaamisen psykologiaan* (1997), joka kuvaa tarkkanäköisesti roolien oton mahdollistavan sosiaalisen sopimuksen:

Kun eläytymisen alkaessa pelaaja päättää minänsä epäjatkuvuudesta, ei hahmon toiminnasta ole oikeutettua tehdä johtopäätöksiä pelaajan asennoitumisesta. Roolipelisopimus on vaikeaa toteuttaa täysin – tutut kasvot ja muistokkaat hahmot jättävät leimansa helposti toisiinsa. Sopimuksen ydin on jo siihen luottamisessa. Kun pelaaja luottaa

sopimukseen, hän uskaltaa eläytyä sellaiseenkin hahmon toimintaan jota hän pelaajana pitäisi nolona tai outona. (Sihvonen 1997)

Knutepunkt-kirjat

Knutepunkt on larp-tapahtuma, jota on järjestetty vuosittain alkaen 1997. Se heijastaa aina isäntämaan valtakieltä ja kiertää Oslon (Knutepunkt), Tukholman (Knutpunkt), Kööpenhaminan (Knutepunkt) ja Helsingin (Solmukohta) välillä. Yhteisnimenä on tapana käyttää ensimmäisen tapahtuman mukaista norjalaista nimitystä. Keskeisenä käännekohtana pohjoismaisessa roolipelianaalyyssissä voidaan pitää tapahtuman (kuva 1) ympärillä käytävän keskustelun yhden osan, kirjallisen tradition vakiintumista vuonna 2003, kun ensimmäinen vuotuinen artikkelikokoelma *As Larp Grows Up* (Gade, Thorup & Sander, 2003) ilmestyi. Knutepunkt-vuosikirjat eivät – varsinkaan aluksi – edustaneet akateemista kirjoittamista, vaan ne toivat yhteen roolipelisuunnittelijoiden näkemyksiä, journalistisia kuvauksia, akateemisuutta tavoittelevia analyttisiä esityksiä sekä provokaatioiksi tarkoitettuja poleemisia puheenvuoroja. Vertaisarviointikriteeristön puuttuminen, mutta vaatimus aiemman tradition tuntemuksesta on ollut omiaan luomaan hedelmällisen ja kirjavan kirjoitusten sarjan, joka tarjoaa ainutkertaisen ikkunan elävään pelikulttuuriin. Kirjan vuosittain vaihtuva toimitus on entisestään korostanut moniäänisyyttä. Jatkuva ja jokavuotinen englanninkielinen artikkelikokoelmien sarja on sittemmin tarjonnut houkuttelevan foorumin myös ei-pohjoismaisille kirjoittajille (esim. Morton 2007; White 2009).

Knutekirjat eivät luonnollisestikaan versoneet tyhjistä. Keskusteluja oli käyty jo ennen vuotta 2003, mutta ne olivat pääosin ottaneet esitelmien, sittemmin hukkuneiden verkkosivujen ja pamflettien muotoja. Keskeinen innoittaja *As Larp Grows Up* -kirjalle oli myös kaksi vuotta aiemmin tapahtuman yhteydessä julkaistu taiteellisemmin orientoitunut, keskeisiä keskusteluja arkistoinut – ja harmillisesti nimetty – *The Book* (Alfsvåg et al., 2001), joka esitteli pelikulttuureja eri puolilta Suomea, Ruotsia, Tanskaa ja Norjaa sekä sivuten ilmiön olemassaoloa myös Venäjällä ja Yhdysvalloissa.

Knutekirjojen keskeinen anti on niiden varsin vapaassa tuotantoilmapiiirissä, joka on mahdollistanut sekä laadukkaan teoriaesittelyn (esim. Fatland 2005; Wrigstad 2008), pelien dokumentaation (esim. Koljonen 2004; Hopeametsä 2008; Nordgren 2008) että hypoteesien esittämisen muiden myöhemmin todistettaviksi (esim. Heliö 2004). Mukana on myös runsaasti pelisuunnittelullista materiaalia (esim. Svanevik 2005) ja nuorille tutkuskentille tyypillistä työvälineistön kehittelyä (Hakkarainen & Stenros 2003; Loponen & Montola 2004; Holter 2008). Oman erityishuomionsa ansaitsee myös pyrkimys roolipelien kontekstualisointiin laajemmalle kulttuuriselle kentälle (esim. Harviainen 2008; MacDonald 2009), aihe jota on jatkettu muissa teoksissa (ks. Montola, Stenros & Waern 2009; Stenros 2010).

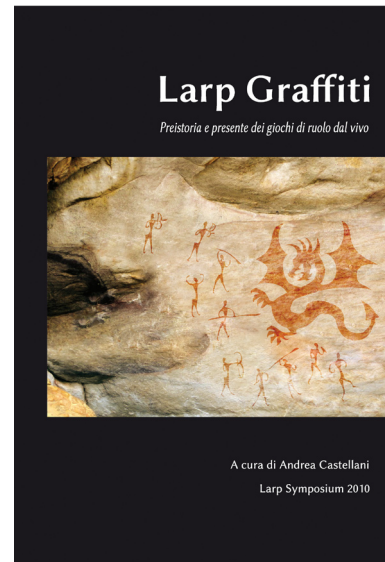


Kuva 1. Knutepunktit tuovat yhteen pelaajia, pelien tekijöitä, tutkijoita ja muita alasta kiinnostuneita luentojen, työpajojen, pelien ja juhlien puitteissa. Kuva Tanskasta vuodelta 2007. Valokuva: Britta K. Bergersen.

Viime vuosina kirjoissa on ollut selkeä suunta pyrkiä erottelemaan journalistinen, pelisuunniteluun liittyvä ja akateeminen aineisto omiin osioihinsa (Knutekirjojen historiasta, ks. Henriksen 2011). Tämä kirjoittaessa uusin, vuoden 2011 julkaisu on jaettu konkreettisesti kolmeen eri kirjaan. Yksi keskittyy pelien dokumentointiin (Andresen et al. 2011), toinen kärkevien mielipiteiden esittämiseen (Raasted 2011) ja kolmas tutkimukseen ottaen myös vertaisarvioinnin käyttöön (Henriksen et al. 2011). Knutekirjat ovat pullollaan mielenkiintoista materiaalia, mutta niihin viitatessa on syytä harjoittaa huolellista lähdekritiikkiä. Hyvänä nyrkkisääntönä voi pitää sitä, että keskeisimpiin, luotettaviin teksteihin (esim. Loponen & Montola 2004; Fatland 2005) on jo lukuisia viittauksia myös vertaisarvioidussa roolipelitutkimuksessa.

Knutekirjat ovat myös olemassaolollaan kannustaneet muiden roolipelikulttuurien jäseniä dokumentoimaan omaa toimintaansa. Osittain Knutekirjojen innoittamana on toistaiseksi julkaistu Saksassa kolme (esim. Dombrowski 2010), Italiassa yksi (Castellani 2010; kuva 2) ja Tšekeissä neljä (esim. Gotthard 2011) painettua artikkelikokoelmaa sekä Yhdysvalloissa kaksi digitaalista teosta (esim. Eagar 2010). Osa niistä sisältää myös pohjoismaisten kirjoittajien tekstejä, sekä uusia että käännöksiä.

Kuva 2. Italialainen *Larp Graffiti* -kirja linkittyy vahvasti Knutepunktien traditioon: yli puolet kirjan teksteistä on käännöksiä varhaisista Knutekirjojen teksteistä – tai pohjoismaalaisten uusia esseitä.



Akateemisen roolipelitutkimuksen nousu

Frans Mäyrän pohdiskeleva esittely roolipeleistä interaktiivisena kulttuuri-muotona vuodelta 2003 on yhä erinomainen johdanto roolipelien maailmaan. Hän käy läpi roolipelien historiaa, raamittaa ilmaisumuotoa ja hahmottelee pelien ympärille muodostunutta alakulttuuria – harrastajien analyysijä syventäen. Polveilevassa artikkelissaan Mäyrä sohaisee uskomattoman moniin suuntiin ja tulee pioneerina sivunneeksi niitä lukuisia tutkimussuuntia, joita monet lähtivät seuraavina vuosina perkaamaan tarkemmin. Yhteenvedossaan hän summaa roolipelien kiinnostuksen:

Roolipeliharrastuksen moni-ilmeinen kenttä tarjoaa mahdollisuuksia minuudella leikittelyyn ja sen mahdollisuuksien kartoittamiseen, vaihtoehtoisten rooli- ja käyttäytymismallien testaukseen, muutokseen ja epävarmuuteen liittyvän ahdistuksen ja voiman tunteiden ilmaisuun ja käsittelyyn, sosiaaliseen hauskanpitoon ja monien luovien, älyllisten ja käsityötaitojen harjoittamiseen. (Mäyrä 2003.)

Mäyrän edustama kulttuurintutkimuksellinen ote roolipeleihin ei ole ainoa varhainen lähestymistapa roolipeleihin. Pioneerityötä tekivät myös tanskalainen psykologi Thomas Duus Henriksen ja turkulainen folkloristi Merja Leppälahti. Henriksen on rakentanut tutkimustaan sosiaalipsykologian roolin oton pitkän tutkimushistorian päälle (ks. Yardley-Matwiejczuk 1997; Henriksen 2007) ja käsitellyt erityisesti roolipelien valjastamista opetus- ja koulutuskäyttöön. Keskeisessä asemassa on pelien viihdyttävyyden, tarkoitushakuisen opetuksellisuuden ja peleissä tapahtuvan oppimisen välinen ristiriita (Henriksen 2008; 2010).

Merja Leppälahden lisensoitettua *Peli on elämä: Etnografiaa roolipelaamisesta* valmistui vuonna 2002. Leppälahti analysoi roolipelaamista kansankulttuurina ja roolipelaajia maffesolilaisena uusheimona ja alakulttuurina. Lupaavan alun jälkeen hän on silti julkaissut varsin vähän roolipelejä käsitteleviä tekstejä (ks. kuitenkin Leppälahti 2004; 2009).

Leppälahti ja Henriksen muodostavat yhdessä mielenkiintoisen kuvan roolipelaajista; Leppälahti (2004) on töillään peilannut roolipelaajien itseymmärrystä

ja positiivista itsemäärittelyä siinä missä Henriksen (2005) on myös kyseenalais-
tanut juuri näitä uskomuksia ja pyrkinyt profiloimaan, jopa lähes diagnosoi-
maan larppaajia. Välimaastoon jää joukko muita tutkimuksia (esim. Harviainen
2006b), joissa pyritään keräämään dataa pelaajien kokemuksista ja motiiveista
pelaamiseen.

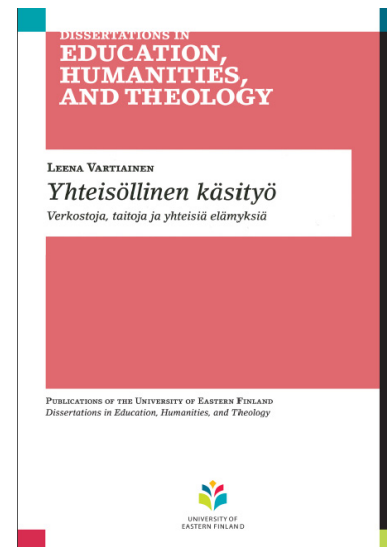
Kaksi aikakauskirjaa on keskittynyt roolipelitutkimuksen julkaisemiseen.
Ensimmäisenä apajille ehti *Journal of Interactive Drama*, jota ilmestyi yhteensä
viisi numeroa vuosina 2006 ja 2007, ja joka on jälleen aktivoitunut vuonna 2010.
Nimensä mukaisesti julkaisu pyrkii paitsi tutkimaan larppeja, myös rakentamaan
siltaa teatterin ja roolipelaamisen välille. Tampereella keväällä 2006 järjestetyn
kansainvälisen Playing Roles -seminaarin tuloksena perustettua *International
Journal of Role-Playing* -julkaisua on saatu tätä kirjoitettaessa ulos vasta kaksi
numeroa. Molemmista julkaisuissa on nähty myös pohjoismaista tutkimusta.
IJRP:n toimituskunnassa on lukuisia edustajia niin Ruotsista, Suomesta kuin
Tanskastakin.

Eriytyinen merkkitapaus on Århusin yliopiston julkaisema artikkelikokoelma
Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng (Sandvik & Waade
2006). Se on kokonaan tanskalaiselle roolipelitutkimukselle omistettu artikke-
likokoelma, joka sisältää sekä teoreettista että dokumentoivaa ainesta. Vali-
tettavasti kirjaa silti leimaa alan helmasynti, tyhjiössä työskentely. Kirjoittajista
ainoastaan edellä mainittu Henriksen viittaa ei-tanskalaisiin roolipelitutkimuk-
siin, muilla on huomioituna korkeintaan vuoden 2003 Tanskassa julkaistu Knu-
depunkt-kirja (Gade, Thorup & Sander 2003) sekä sitä vanhempi tanskalainen
perusteos *Trolldmandens nye lærlinge* (Sørensen 2002), varsin pintapuolinen,
mutta teoriakehyksiltään kunnianhimoinen katsaus rooli- ja tietokonepeleihin.

Roolipeliaiheisista pohjoismaisista opinnäytetöistä ei oletettavasti kenellä-
kään ole tarkkaa tietoa. Pelkästään Suomessa on vuoden 1995 jälkeen julkaistu
ainakin 20 pro gradu -tasoista työtä, jotka käsittelevät tai sivuavat roolipela-
mista. Nuorelle tutkimusalueelle tyypillisesti näitä töitä ei kuitenkaan sivuuteta
pelkinä harjoituksina, vaan niistä moni on päätnyt toistuvasti muiden tutki-
joiden lähteeksi. Hyviä esimerkkejä tästä ovat Linda Mattssonin psykologian
lopputyö *Åkta känslor – fast på låtsas* (2007), jossa käsitellään osallistujien halua

kokea negatiivisia tunteita roolipeleissä, ja Johannes Kellomäen *Simulaatio ja
kerronta* (2003), kehysanalyysi pöytäroolipelin aikana käytävästä keskustelusta.
Pro graduista eniten huomiota on saanut norjalaisen Geir Tore Brennen *Making
and Maintaining Frames: A study of Metacommunication in Laiv Play* (2005), johon
useat alan tutkijat toistuvasti viittaavat määritellesään eloroolipelaamista.
Erving Goffmanin (1974) kehysanalyysiä larpeihin soveltavaa Brennen tekstiä
kohdellaan tyypillisesti luotettavana ja auktoritatiivisena tasolla, joka ei ole
tavanomaista pro gradu -töiden kohdalla. Maininnan arvoinen on myös Mikko
Meriläisen pro gradu *Pelaamalla paremmaksi: Roolipeliharrastus empaattisen
älykkyuden kehittäjänä* (2011), joka integroi aiempaa roolipelitutkimusta tuo-
reeseen empiriaan.

Vasta kolmea suomalaista väitöskirjaa voidaan pitää roolipeleihin liitty-
vinä. Henriksen (2009) käsittelee ensisijaisesti oppimispelejä ja Lankoski (2010)
hahmolähtöistä videopelisuunnittelua, mutta molemmat hyödyntävät aiempaa
roolipelitutkimustaan. Vartiainen puolestaan tutkii väitöskirjassaan *Yhteisöl-
linen käsityö* (2010) historian elävöittäjien ja live-roolipelaajien käsityöharras-
tusta, raportoiden samalla myös lukuisista roolipelaamiseen liittyvistä ilmiöistä
(kuva 3).



Kuva 3. Vartiaisen *Yhteisöllinen käsityö* käsittelee larppaamista ja historian elävöit-
tämistä käsityöharrastuksena.

Ammattilaistumisen myötä pohjoismaiset roolipelitutkijat ovat myös tuottaneet runsaasti artikkeleita konferensseihin ja aikakauskirjoihin. Tekstit jatkavat tyypillisesti Knutepunkt-kirjoissa tai pelitutkimuksen klassikoissa usein esiintyneitä teemoja. Esimerkeiksi käyvät Markus Montolan työt *The positive negative experience in extreme role-playing* (2010), jossa analysoidaan yllä mainittua epämiellyttävien pelikokemusten kiehtovuutta sekä *The Invisible Rules of Role-Playing* (2008; 2007), joka riisuu roolipelin peruskomponentteihinsa. Vastaavasti J. Tuomas Harviaisen ja Andreas Lieberothin poikkitieteellinen tutkimussarja kehittää eteenpäin Johan Huizingan (1939) ajatusta pelien ja rituaalien suhteesta (esim. Harviainen & Lieberoth, painossa; Lieberoth & Harviainen, painossa). Muita keskeisiä teemoja ovat muun muassa roolipelien käyttö opeuksessa, peliin eläytymisen muodot sekä pelin ja median suhde (esim. Waern & Denward 2009).

Teorian ja käytännön suhde

Roolipelien tutkimukseen liittyy kaksi keskeistä haastetta: kohteen häviävyys ja subjektiivisuus. Ensinnäkin roolipeleissä kaikilla osallistujilla on merkittävä rooli osaluojina. Jokainen osallistuja vaikuttaa omalla panoksellaan lopputulokseen. On tyypillistä, että erityisesti larvit – mutta myös pöytäpelit – pelataan ainoastaan kerran. Sillä hetkellä kun roolipeli ”valmistuu”, kun tapahtuma on kokonainen, se päättyy ja lakkaa olemasta. Näin ollen roolipeliin pelattuna on pääsy vain pelin aikana, sen jälkeen se on hävinnyt (Koljonen 2008; myös Ahlroth 2008).

Toiseksi jokaisella osallistujalla on oma erilainen kokemuksensa, sillä peli koetaan aina oman hahmon kautta värittyneenä. Peliä ei myöskään kunnolla voi ymmärtää sen ulkopuolelta, sillä roolipeliä ei esitetä ulkopuoliselle yleisölle vaan osallistujista muodostuvalle *ensimmäisen persoonan yleisölle* (Sandberg 2004; myös Stenros 2010). Roolipelien pelaamisessa subjektiivisuus korostuu, erityisesti koska jokainen osallistuja osallistuu aina myös lopputuloksen rakentamiseen.

Helsingin Sanomien kulttuuritoimittaja Jussi Ahlroth on pohtinut tätä dilemmaa nimenomaan kriitikon näkökulmasta:

Ajatellaanpa orkesteria. Hyväksyisimmekö kritiikin konsertista, jonka on kirjoittanut orkesterissa soittanut viulisti? Arvelen, että kaikki vastaisivat kieltävästi. Kritiikin kirjoittajan tulisi olla yleisön jäsen. Mutta entä jos yleisöä ei ole? Mitä jos konsertti esitettiin ainoastaan orkesterille itselleen? Silloin kysymyksenasettelu muuttuisi. Mistä viulisti voisi kirjoittaa? Sävellyksestä, kyllä. Kapellimestarista, varmasti. Mutta ei omasta soitostaan. (Ahlroth 2008, käännetty englannista.)

Nämä haasteet, jotka ovat korostunut versio performansitutkimuksen vastaavista, toimivat myös voimavarana. Pohjoismaisesta roolipelitutkimuksesta huomattava osa tehdään vuorovaikutuksessa kentän kanssa, vähintäänkin tutkijan omaan pieneen pelaajaryhmään. Näin tutkimus ankkuroituu empiriaan silloinkin, kun sitä ei teksteissä erikseen mainita. Erityisen hedelmällistä tämä vuorovaikutus on ollut design-tutkimukselle: kiinnostavan pelattavuuden ohella pelit suunnitellaan erikseen toimimaan myös tutkimusprojekteina. Osa näistä on tehty harrastuspohjalta (esim. Harviainen 2006a), osa huomattavallakin rahoituksella osana kansainvälisiä tutkimuskoalitioita (esim. Montola & Jonsson 2006; Montola & Waern 2006; Stenros et al. 2007).

Samalla myös pohjoismainen roolipelien tekijöiden kenttä on omaksunut tutkimusten käyttökelpoisuuden, eikä enää ole mitenkään epätavallista nähdä pelioppaissa viittauksia teoriaan. Esimerkiksi Raasted ja Andersen (2004) rakentavat lasten- ja nuorten pelioppaansa *Rollespil for børn og voksne* lopussa yksittäisiä esimerkkejään laajemman perspektiivin, hyödyntäen ilmiselvästi kirjan julkaisuajankohtana saatavilla ollutta teoriaa, vaikka teoksessa ei olekaan lähde-luettelo. Vastaavasti *Larvinjärjestäjän käsikirja* (Rantanen 2007) sisältää useita artikkeleita, jotka vähintäänkin epäsuorasti viittaavat pelitutkijoiden esittämiin ajatuksiin ja niiden soveltamiseen käytännön pelinjärjestämiseen.

Teorian osuus ja merkitys on huomioitu myös pohjoismaisissa roolipeleillehdissä. *Rolle|Spil*, *Playground* ja jo edesmennyt *Roolipelaaja* raportoivat

harrastustapojen, -tapahtumien ja -tuotteiden ohella myös tutkimuspuolesta. Vastaavasti alan opas- ja johdantokirjat ovat nekin avoimia teorialaiteisiin soveltamiselle. Sekä *Roolipelikirja* (Särkijärvi & Sotala 2007), *Roolipelaaminen* (Leppälahti 2009) että erityisesti *Roolipelimanifesti* (Pettersson 2005) hyödynävät kenttätuntemuksen lisäksi myös aihepiiriin tutkimuksia.

Oman erityismainintansa ansaitsee voimakkaan ideologinen ruotsalainen *Interacting Arts* -kollektiivi, joka paitsi luo ja testaa roolipeliteoriaa ja raportoi peleistään ja tempauksistaan (kuva 4), myös tuottaa aineistoa, joka soveltaa roolipelejä yhteiskunnallisten muutosten tuottamiseen (Haggren et al. 2008). Vastaavia elementtejä esiintyy pohjoismaisissa live-roolipeleissä muutenkin, erityisesti varsin poliittiseksi muotoutuneen Nordic larp -tradition piirissä, jossa osa viihteenä markkinoiduista larpeista pyrkii sosiaaliseen muutokseen (esim. Munthe-Kaas 2010). Dialogia ympäröivän yhteiskunnan kanssa käydään myös yleisemmin pervasiivisten larppien kohdalla (Montola et al. 2009). Yksi pohjoismaisen roolipelikeskustelun keskeisiä eroja pohjoisamerikkalaiseen onkin, että täällä roolipelit nähdään omaperäisenä ilmaisumuotona, joka on kulttuurillisesti merkittävä ja jolla on paikkansa myös taiteen kentässä (Harviainen 2010b; Stenros 2010).



Kuva 4. *Interacting Arts* tutkailee roolipelaamista aktivismin ja taiteen viitekehyksissä. He julkaisivat epäsäännöllisesti nimeään kantavaa lehteä. Kuvassa "todellisuuspelejä" käsittelevä erikoisnumero vuodelta 2007.

Lopuksi

O n mielenkiintoista huomata, että Pohjoismaissa roolipelien tutkimus on keskittynyt suurelta osin ymmärtämään nimenomaan larppeja. Kansainvälisesti pöytäroolipelit ovat useammin olleet tarkastelun kohteena. Roolipelitutkimusta ei kansainvälisestikään ole kovin paljoa, mutta esimerkiksi McFarland-kustantamo on julkaissut jo vuosikymmenen ajan hitaaseen tahtiin alan kirjallisuutta (esim. Lancaster 1999; Cover 2010). Julkaisut ovat keskittyneet ensisijaisesti pöytäroolipelien ymmärtämiseen jopa silloin, kun tarkastelussa on ollut nimenomaan roolipelien performatiiviset aspektit (esim. Mackay 2001). Harmillista kyllä, kustantamon teokset – pois lukien Bowman (2010) ja Tresca (2010) – ovat sivuuttaneet niin pohjoismaisen roolipelitutkimuksen kuin kansainvälisen pelitutkimuksenkin traditiot.

Pohjoismainen roolipelitutkimus on kokonaisuudessaan hyvin moniäänistä. Tutkimuksen taustalta löytyy usein tutkijan oma kiinnostus roolipeleihin, ja hän käyttää analyysissään oman alansa teoreettisia viitekehyksiä. Harvinaista ei ole – varsinkaan opinnäytetoissa – että aiempaa roolipelitutkimusta ei tunneta lainkaan. Niinpä "pohjoismainen roolipelitutkimus" ei ole yhtenäinen traditio. Knutepunkt-tradition ja yleisen pelitutkimuksen ulkopuolella muu pelitutkimus löytyy vasta väitöskirjavaiheessa – jos siihen päästään. Tästä tilkkutäkkimäisyydestä johtuen roolipelitutkijat ovat usein myös varsin tietämättömiä muiden kuin oman emätieteensä työvälineistä, mikä hankaloittaa ajoittain keskustelua tutkijoiden välillä, vaikka tutkimuskohde näyttäisikin olevan sama. Roolipelitutkijoiden aktiivinen verkostoituminen on kuitenkin viime vuosina helpottanut tilannetta – harva gradunsa jälkeen tutkimusta jatkava on kauaa tietämätön muiden töistä, halusi tai ei.

Tutkimusta vaivaavat ongelmat ovat hyvin ilmeisiä. Kuten yllä toteamme, nuorella kentällä ei tunneta lähteitä tai aiempi työ ohitetaan tietoisesti (esim. Nurmi 2010). Roolipelien alhainen kulttuurinen status on myös pahimmillaan saanut opinnäytteiden ohjaajat huolimattomasti olettamaan, ettei alaa ole tutkittu lainkaan. Samanaikaisesti roolipelitutkimuksen moniäänisyys on ajoittain johtanut sen harmilliseen väliinputoajan asemaan, kun se määritellään

konferensseissa ja aikakauskirjoissa kehyksen ulkopuolelle joko ”väärän” kohteen tai metodologian seurauksena. Tilanne on silti selkeästi muuttumassa, vaikkakin hitaasti.

Toivomme, että tämä katsaus edistäisi paitsi roolipelien tutkijoiden tietämystä kentän muista toimijoista, myös osoittaisi roolipelitutkimusta tuntemattomille, kuinka mittavasta traditiosta on kysymys, sekä tarjoaisi kuvauksillaan ja lähteillään lukuisia aloituspisteitä aihepiiristä kiinnostuneille.

RAHOITUS

Osa katsauksesta on kirjoitettu Tampereen yliopiston tutkimusstipendin tuella, osa Suomen Akatemian Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa -hankkeen puitteissa.

Kirjallisuus

Andresen, Lars, Charles Bo Nielsen, Luisa Carbonelli, Jesper Heebøll-Christensen & Marie Oscilowski (toim.) (2011): *Do Larp. Documentary Writings for KP2011*. Copenhagen: Rollespils Akademiet.

Alfsvåg, Anethe, Erlend Eidsem Hansen, Ingrid Storrø & Tommy Finsen (toim.) (2001). *The Book. Knutepunkt 2001*. Oslo: Knutepunkt 2001.

Bowman, Sarah Lynne (2010). *The Functions of Role-Playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson: McFarland.

Boss, Emily Care (2008): Key Concepts in Forge Theory. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Helsinki: Ropecon ry.

Bøckman, Petter (2003): The Three Way Model. Revision of the Threefold Model. Teoksessa Morten Gade, Line Thorup & Mikkel Sander (toim.): *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Copenhagen: Projektgruppen KP03.

Brenne, Geir Tore (2005). *Making and Maintaining Frames: a Study of Metacommunication in Laiv Play*. Cand. polit. thesis. Oslo: Oslon yliopisto.

Castellani, Andrea (2010). *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*. Trieste: Larp Symposium.

Copier, Marinka (2007). *Beyond the Magic Circle. A Network Perspective on Role-play in Online Games*. Väitöskirja. Utrecht: Utrechtin yliopisto.

Cover, Jennifer Grouling (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson: McFarland.

Dombrowski, Karsten (toim.) (2010). *Larp: Einblicke. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2010*. Braunschweig: Zauberfeder.

Eagar, Amber (2010): *Journeys to Another World. Companion to the 2010 LARP Summit at WyrCon*. Viitattu 23.06.2011. WyrCon.

Fatland, Eirik (2005). Incentives as Tools of Larp Dramaturgy. Teoksessa Petter Bøckman, & Ragnhild Hutchison (toim.): *Dissecting Larp. Collected papers for Knutepunkt 2005*. Oslo: Knutepunkt 2005.

Fatland, Eirik & Lars Wingård (1999). *The Dogma 1999 Manifesto*. Siteerattu teoksesta Morten Gade, Line Thorup & Mikkel Sander (toim.) (2003): *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Copenhagen: Projektgruppen KP03.

Gade, Morten, Line Thorup & Mikkel Sander (toim.) (2003). *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Copenhagen: Projektgruppen KP03.

Goffman, Erving (1974): *Frame Analysis. An essay on the organization of experience*. Boston: Northeastern University Press.

Gotthard, Pavel (2011): *Outside the Box. Court of Moravia*. Czech Republic: Court of Moravia.

Grasmo, Hanne (1998). *Laiiv. Levende rollespill*. Oslo: Gyldendal Fakta .

Haggren, Kristoffer, Elge Larsson, Leo Nordwall & Gabriel Widing (2008): *Deltagarkultur*. Göteborg: Bokförlaget Korpen.

Hakkarainen, Henri & Jaakko Stenros (2003). The Meilahti School: Thoughts on Role-Playing. Teoksessa Morten Gade , Line Thorup & Mikkel Sander (toim.) (2003): *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Copenhagen: Projektgruppen KP03.

Harviainen, J. Tuomas (2006a). Testing Larp Theories and Methods: Results of year Two. Teoksessa Thorbiörn Fritzon & Tobias Wrigstad (toim.). *Role, Play, Art: Collected Experiences of Role-Playing*. Stockholm: Föreningen Knutpunkt 2006.

— (2006b). Information, Immersion, Identity: the Interplay of Multiple Selves during Live-Action Role-Play. *Journal of Interactive Drama*, 1(2), 9–51.

— (2008). Kaprow's Scions. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Helsinki: Ropecon ry.

— (2010a). The Manifesto Manifesto. Teoksessa Elge Larsson (toim.): *Playing Reality. Articles on live action role-playing*. Stockholm: Interacting Arts.

— (2010b) A Brief Introduction to Larp as an Art Form. Teoksessa Andrea Castellani (toim.): *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*. Larp Symposim, Trieste 2010. Alunperin Live-Rollenspiel als Kunstform – Eine kurze Einführung. Teoksessa Karsten Dombrowski (toim.): *Larp: Einblicke. Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2010*. Zauberfeder.

Harviainen, J. Tuomas & Andreas Lieberoth (painossa): Similarity of Social Information Processes in Games and Rituals: Magical Interfaces. *Simulation & Gaming* (OnlineFirst). doi:10.1177/1046878110392703.

Heliö, Satu (2004). Role-Playing: A Narrative Experience and a Mindset. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry.

Henriksen, Thomas Duus (2005). Profiling the Larper – What is Actually at Stake. Teoksessa Petter Bøckman & Ragnhild Hutchison (toim.): *Dissecting Larp. Collected papers for Knutepunkt 2005*. Oslo: Knutepunkt 2005.

— (2007). Role Conceptions and Role Consequences: Investigating the Different Consequences of Different Role Conceptions. Teoksessa Jesper Donniss, Morten Gade & Line Thorup (toim.): *Lifelike*. Copenhagen: Projektgruppen KP07.

— (2008). Extending experiences of learning games – or why learning games should be neither fun, educational or realistic. Teoksessa O. Leino, H. Wirman & A. Fernandez (toim.): *Extending experiences: structure, analysis and design of computer game player experience*. Rovaniemi: University of Lapland.

— (2009). *A little more conversation, a little less action: rethinking learning games for the organisation*. Väitöskirja. Århus: Aarhus Universitetet.

— (2010). Moving Educational Role-Play Beyond Entertainment. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 11(3), 226–262.

— (2011): Introduction to the Academic 2011 Edition. Teoksessa Thomas Duus Henriksen, Christian Bierlich, Kasper Friis Hansen & Valdemar Kølle, (toim) (2011): *Think Larp. Academic Writings from KP2011*. Copenhagen: Rollespils Akademiet.

Henriksen, Thomas Duus, Christian Bierlich, Kasper Friis Hansen & Valdemar Kølle (toim.) (2011): *Think Larp. Academic Writings from KP2011*. Copenhagen: Rollespils Akademiet.

Holter, Matthijs (2007). Stop Saying "Immersion"! Teoksessa Jesper Donniss, Morten Gade & Line Thorup (toim.): *Lifelike*. Copenhagen: Projektgruppen KP07.

Hopeametsä, Heidi (2008). 24 Hours in a Bomb Shelter. Player, Character and Immersion in Ground Zero. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Helsinki: Ropecon ry.

Huizinga, Johan (1939). *Homo ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur*. Amsterdam: Pantheon akademische Verlagsanstalt. (suomeksi Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseen, käänt. Sirkka Salomaa, WSOY1947.)

Kellomäki, Johannes (2003). *Simulaatio ja kerronta – roolipeli ergodisena järjestelmänä*. Pro gradu -työ. Helsinki: Helsingin Yliopisto.

Kim, John H. (2003): *The Threefold Model FAQ*. Viitattu 23.06.2011. www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html

Koljonen, Johanna (2004). "I Could a Tale Unfold Whose Lightest Word Would Harrow Up Thy Soul" – Lessons from Hamlet. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry.

Lancaster, Kurt (1999). *Warlocks and Warpdrive. Contemporary Fantasy Entertainments with Interactive and Virtual Environments*. Jefferson: McFarland.

Lankoski, P. (2010). *Character-driven game design: a design approach and its foundations*. Väitöskirja. Helsinki: Aalto-yliopisto.

Leppälähti, Merja (2002). *Peli on elämää. Etnografiaa roolipelaamisesta*. Lisensiaattitutkimus. Turku: Turun yliopisto.

— (2004). About the Community of Role-Players. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry.

— (2009). *Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastuverkostoja*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Lieberoth, Andreas & Tuomas J. Harviainen (painossa). From rites of terror to serious games: similarities, information processes and educational applications. Teoksessa A. Geertz & J. Sørensen (toim.): *Religious ritual, cognition and culture*. London: Equinox.

Loponen, Mika & Markus Montola (2004). A Semiotic View on Diegesis Construction. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry.

MacDonald, Johanna (2010). There You Are, There You Ain't. On Going to Pieces without Falling Apart. Teoksessa Elge Larsson (toim.): *Playing Reality. Articles on live action role-playing*. Stockholm: Interacting Arts.

Mackay, Daniel (2001). *The Fantasy Role-Playing Game. A New performing Art*. Jefferson: McFarland.

Mattsson, Linda (2007). *Äkta känslor – fast på låtsas. Om lockelsen i att uppleva starka negativa känslor på lajv*. Psykologexamensarbete. Umeå: Umeå Universitet.

Meriläinen, Mikko (2011). *Pelaamalla paremmaksi: Roolipeli-harrastus empaattisen älykkyiden kehittäjänä*. Pro gradu -työ. Helsinki: Helsingin Yliopisto.

Montola, Markus & Annika Waern (2006): *Participant Roles in Socially Expanded Games*. Teoksessa T. Strang, V. Cahill & A. Quigley (toim.): *Pervasive 2006 Workshop Proceedings* 165–173. PerGames 2006 workshop of Pervasive 2006 conference, May 7.–10. Dublin: University College Dublin.

Montola, Markus & Staffan Jonsson (2006): *Prosopopeia. Playing on the Edge of Reality*. Teoksessa Thorbiörn Frizon & Tobias Wrigstad (toim.): *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing* 85–99. Stockholm: Föreningen Knutpunkt

Montola, Markus (2007): *Breaking the Invisible Rules. Borderline Role-Playing*. Teoksessa J. Donniss, M. Gade & L. Thorup (toim.): *Lifelike* 93–100. Copenhagen: Projektgruppen KP07.

— (2008): *The Invisible Rules of Role-Playing: A Structural Framework of Role-Playing Process*. *International Journal of Role-Playing*, 22–36. Vol. 1, No. 1.

— (2009): *Roolipelikulttuurin itseymmärrystä rakentamassa*. Vierailuluento Tampereen yliopistolla 15. toukokuuta, 2009.

— (2010). *The positive negative experience in extreme role-playing*. Proceedings of DiGRA 2010 Conference. *Experiencing Games: Games, Play, and Players*. Stockholm, Sweden, 16–17 August 2010.

Montola, Markus, Jaakko Stenros & Annika Waern (2009). *Pervasive Games: Theory and Design*. Amsterdam: Morgan Kaufmann.

Morton, Brian (2007). *Larps and their cousins through the ages*. Teoksessa Jesper Donniss, Morten Gade & Line Thorup (toim.): *Lifelike*. Copenhagen: Projektgruppen KP07.

Munthe-Kaas, Peter (2010). *System Danmarc: Political Action Larp*. Teoksessa Jaakko Stenros & Markus Montola (toim.): *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia.

Mäyrä, Frans (2003). *Muodonmuuttajien maat. Moniulotteinen roolipelikulttuuri*. Teoksessa Tuija Saresma & Urpo Kovala (toim.): *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmioistä*. Helsinki: SKS.

Nordgren, Andie (2008). *High Resolution Larping. Enabling Subtlety at Totem and Beyond*. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Helsinki: Ropecon ry.

Nurmi, Bo (2010). *Participatory Education. From Conditioned Response and Resistance to Active Learning*. Teoksessa Elge Larsson (toim.): *Playing Reality. Articles on live action role-playing*. Stockholm: Interacting Arts.

Pettersson, Juhana (2005). *Roolipelimanifesti*. Helsinki: Like.

Pohjola, Mike (1999): *Turun koulukunnan manifesti*. Siveysvala julkaistu alunpein Suomen live-roolipelaajat ry:n sähköpostilistalla.

— (2000): *The Manifesto of the Turku School*. Teoksessa Morten Gade, Line Thorup & Mikkel Sander (toim) (2003). *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Copenhagen: Projektgruppen KP03.

Raasted, Claus (toim.) (2011): *Talk Larp. Provocative Writings from KP2011*. Kööpenhamina; Rollespile Akademiet.

Raasted, Claus & Lars Andersen (2004). *Rollespil for børn og voksne*. København: Frydenlund.

Rantanen, Teemu (toim.) (2007). *Larpinjärjestäjän käsikirja*. Helsinki: Suomen live-roolipelaajat ry.

Sandvik, Kjetil & Anne Marit Waade (toim.) (2006). *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Århus: Aarhus Universitetsforlag.

Sihvonen, Toni (1997). *Pieni johdatus live-roolipelaamisen psykologiaan*. Teoksessa Niklas Vainio (toim.) (1997): *Larppaajan käsikirja*. Helsinki: Suomen live-roolipelaajat ry.

Stenros, Jaakko, Markus Montola, Annika Waern & Staffan Jonsson (2007): *Play it for Real: Sustained Seamless Life/Game Merger in Momentum*. Teoksessa Akira Baba (toim.): *Proceedings of DiGRA 2007 Conference. Situated Play*, 121–129. Japan, Tokyo, 24–28 September 2007. Tokyo: The University of Tokyo.

Stenros, Jaakko (2010). *Nordic Larp: Theatre, Art and Game*. Teoksessa Jaakko Stenros & Markus Montola (toim.): *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia.

Stenros, Jaakko & Markus Montola (toim) (2010): *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia.

Summanen, Henrik & Tomas Walch (1998). *Saga mot verklighet: att arrangera levande rollspel*. Stockholm: Omakustanne.

Svanevik, Martine (2005). *The Collective's Little Red Book. A Step-by-Step Guide to Arranging Larps the Collective Way*. Teoksessa Petter Bockman & Ragnhild Hutchison (toim.): *Dissecting Larp. Collected papers for Knutepunkt 2005*. Oslo: Knutepunkt 2005.

Särkijärvi, Jukka & Kaj Sotala (2007). *Roolipelikirja*. Helsinki: BTJ Kustannus.

Sørensen, Anne Scott (2002). *Troldmandens nye lærlinge*. Tidsskrift for Børne- & Ungdomskultur 44. Odense: Odense Universitetsforlag.

Tresca, Michael J. (2010): *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. Jefferson; McFarland.

Vainio, Niklas (toim.) (1997). *Larppaajan käsikirja*. Suomen live-roolipelaajat ry.

Vartiainen, Leena (2010). *Yhteisöllinen käsityö. Verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä*. Joensuu: Itä-Suomen Yliopisto.

Waern, Annika & Marie Denward (2009). *On the Edge of Reality: Reality Fiction in 'Sanningen om Marika'*. Proceedings of DiGRA 2009 Conference. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. United Kingdom, London, 1–4 September 2009.

White, William J. (2009). *Face and Figuration in RPG play*. Teoksessa Matthijs Holter, Eirik Fatland & Even Tømte (2009): *Larp, the Universe and Everything*. Oslo: Knutepunkt.

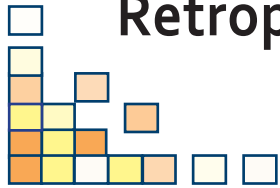
Wrigstad, Tobias (2008). *The Nuts and Bolts of Jeepform*. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Helsinki: Ropecon ry.

Yardley-Matwiejczuk, K. M. (1997): *Role Play. Theory & Practice*. London: Sage.

Örnstedt, Didi & Björn Sjöstedt (1997): *De övergivnas armé*. Stockholm: Norstedt.

Katsaus

Retropelaamista tutkimassa – välitilinpäätös



JAAKKO SUOMINEN
jaakko.suominen@utu.fi
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Aloitin syksyllä 2010 vuoden tutkimusjakson Suomen Akatemian tutkijoiden liikkuvuus työelämässä -rahoituksella. Projektissa ”Tietokoneen toiset elämät – Second Lives of a Computer” tutkin, mitä tapahtuu, kun uusi digiteknologia vanhenee. Millaisia merkityksiä se saa vanhetessaan? Hanke linkittyy aiempiin tutkimuksiin tietotekniikan kulttuurihistoriasta, ja tutkimusvuoden aikana tavoitteeni on ollut keskittyä erityisesti retropelaamisen tutkimukseen. Tämä teksti toimii välitilinpäätöksenä tutkimuksestani ja katsauksena siitä, mistä näkökulmista retropelaamista voi tutkia. Teksti on tarkoitettu tietotekniikan historiasta ja historiakulttuurista kiinnostuneille, mutta myös itselleni. Tavoitteeni on luoda synteesiä ja selkeyttää ajatuksiani, millaisen kokonaisuuden voi rakentaa erilaisista retropelaamiseen liittyvistä tapaustutkimuksista. Teksti esittelee myös retrospektiivisen ja reflektiivisen tutkimuskatsauksen mahdollisuuksia tutkimusprosessissa.

Asiasanat: *retropelaaminen, nostalgia, tutkimushankkeiden suunnittelu*

Retropelaaminen tarkoittaa muun muassa vanhojen, 1970–1980-lukujen ja 1990-alun digipelien pelaamista alkuperäisillä laitteilla, emulaattoreilla tai uusversioina. Sen sisältämä ajallinen kaari laajenee koko ajan, kun uudet pelituotteet ja ilmiöt ikääntyvät. Retropelaamiseen liittyy myös itse pelaamista laajempi populaari- ja kulutuskulttuurinen verkosto erilaisine tapahtumineen, museoineen, oheistuotteineen sekä intertekstuaalisine ja intermediaalisine viittauksineen. Useimmat tutkijat tunnistivat sen nousevaksi trendiksi 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen puolivälissä, ja retropelaamista ilmiönä käsitellään silloin tällöin myös laajalevikkisissä sanoma- ja aikakauslehdissä sekä pelilehtien erikoisartikkeleissa ja numeroissa.

Abstract

I started a new research period funded by the Academy of Finland in autumn 2010. In the project “Tietokoneen toiset elämät – Second Lives of a Computer”, I do research on process of obsoleting of new digital technologies. What kinds of meanings do different pieces of hardware and software receive when they become old? The project is connected my earlier research on cultural history of information technology, and during a year research period, I will focus mostly on research on retrogaming. This text acts as a half-way summary and glance on research perspectives and potentialities of retrogaming. My aim is to make a preliminary synthesis on what sort of wholeness can be constructed with different retrogaming related case studies. In addition to this, the text discuss about possibilities of retrospective and reflective review in research processes.

Keywords: *retrogaming, nostalgia, planning of research projects*

Peliaiheiset näyttelyt ja museot keräävät yleisöä eri puolilla maailmaa, ja laajan yleisön retropelikiinnostuksen rinnalla toimii marginaalisempi retropeelialakulttuuri, jonka jäsenet koostuvat innokkaista pelaajista, pelien keräilijöistä ja esimerkiksi muusikoista. He kokoontuvat omissa tapahtumissaan ja netti-foorumeillaan ja heille on suunnattu omia julkaisuja, kuten saksalainen *Retro* (<http://www.retromagazine.eu/retro/>) ja brittiläinen *Retro Gamer* (<http://www.retrogamer.net/>).

Retropelaamisen käsitteen ohella esimerkiksi Internetin sivustoilla suunnilleen samasta ilmiöstä käytetään nimitystä *classic gaming* eli klassikkopelaaminen, millä ehkä halutaan korostaa tiettyjen pelituotteiden ajattomuutta

tai laatua suhteessa pelaamisen massailmiöihin ja pelien keskinkertaisuuksiin. Käytännössä retropelaaminen ja klassikkopelaaminen ovat termeinä tällä hetkellä lähes synonyymisiä, vaikka niiden tarkempi erottelu ja määrittely olisivat mahdollisia suhteessa makunormeihin, käyttäjäkulttuureihin tai pelikulttuurisiin tuotteisiin.

Peli- ja mediatutkimuksessa retropelaamista on lähestytty muun muassa käsitteen määrittelyn ja trendin luonnehdinnan (Newman (2004); Saarikoski (2004)), peliobjektien ja muistojen säilyttämisen (Heinonen & Reunanen 2009; Swalwell 2007), nostalgian kokemuksen (Felzmann (2010)), mediatuotannon ja kulutuskulttuurin (Suominen 2008; Payne 2008) sekä retroelementtien esteetiikan näkökulmasta (Beil 2011). Vaikuttaa siltä, että retropelaamista koskeva tutkimus on yleistynyt ja monipuolistunut viime vuosina, vaikkei sitä edelleenkään ole runsaasti.

Minua on kiinnostanut tutkijana, miten erilaiset marginaalisemmat ja laajemmat ilmiöt punoutuvat yhteen retropelaamisessa. Miten suppeampi alakulttuuri muuttuu mainstream-ilmiöiksi ja millaisia erilaisia pelihistorian käytön ja kuluttamisen muotoja retropelaamisen yhteyteen on kehkeytynyt ja kehkeytymässä? Olen pyrkinyt sovittamaan tutkimustani teknologian kulttuurihistorian ja teknologian kulttuurisen ja yhteiskunnallisen tutkimuksen viitekehyksiin. Yhtä lailla näen tutkimukseni toimivan mediatutkimuksen ja mediahistorian kentällä, ja keskeinen pyrkimykseni on soveltaa aiempaa historiakulttuurista ja historian käyttöön liittyvää tutkimustietoa, joka on lähes poikkeuksetta tuotettu aivan toisenlaisten tapausten, kuten muistomerkkien, museoiden ja poliittisen historian käytön näkökulmista.

Minua on kiinnostanut teorian muodostuksen ja tutkimusmetodologian kehittämisen lisäksi koko ajan myös toisenlainen tutkimustiedon soveltaminen ja käyttö. Tämä on onnistunut muun muassa näyttely- ja pelintekoprojektien yhteydessä sekä opetuksessa. Pelikulttuurisen tiedon käyttöä ja soveltamista olemme tutkimusryhmässämme toteuttaneet tekemällä aihepiirin näyttelyjä sekä digitaalisten pelien ”analogisointeja” ja muita pelituotantoja, joita pyrimme jatkossa jalostamaan nykyistä paremmin myös uudeksi tutkimustiedoksi (ks.

myös Hirvonen 2009; Saarikoski 2010; Suominen 2009; Suominen et al. 2011). Analogisointi tarkoittaa sitä, että digitaalisena tutusta pelistä, kuten Pac-Manista, Froggerista, Space Invadersista, Tetriksestä tai matopelistä poistetaan digitaaliset elementit: analogisoidut pelit suunnitellaan pelattaviksi liveinä isomman osallistujajoukon kesken niin, että tietotekniikkaa käytetään lähinnä mahdollisen audiovisuaalisen taustan, kuten ääniefektien ja valojen tuottamiseen ja ohjaamiseen.

Retropelitutkimukseni on toistaiseksi ollut hakemista, yritystä tunkeutua aihepiiriin ytimeen sieltä ja täältä. Tämä on varsin tavanomaista alkuvaiheessa olevalle tutkimukselle, ja syitä tai tekosyitä tähän on useita: Yksi on aikapula, joka on pakottanut minut lähestymään aihetta suppeiden, hallittavissa olevien tapaustutkimusten kautta. Toinen syy on oma mielenkiinto ja uteliaisuus, joka sattuu kohdistumaan useisiin suuntiin. Kolmas syy on havainto siitä, että myös retropelaamisessa on niin monta eri puolta, ettei ilmiöstä ole edes mahdollista rakentaa yhtä kovin homogeenista tulkintaa. Olen myös jatkuvasti tehnyt paljon muuta tietotekniikan kulttuurihistoriaan, Internetiin ja digitaaliseen kulttuuriin liittyvää tutkimusta, ja minulla on ajoittaisia vaikeuksia mieltää itseäni pelitutkijaksi. Tästä syystä keskittyminen ja syventyminen pelkästään retropelaamisen tutkimukseen ei ole onnistunut. Moinen identiteetin pohdiskelu ja epäily on varsin tavallista tutkimustyössä, ja tutkimuksellinen moninaisuus on toisaalta auttanut näkemään laajempia yhtymäkohtia ja mahdollisuuksia retropelitutkimuksen ytimen ulkopuolella. Neljäs syy voi olla se, että en vain syystä tai toisesta saa määriteltyä ja rajattua tutkimuskohdettani ja pääse tutkimuksessa pintaa syvemmälle. (Ks. myös Suominen 1.6.2010; 5.2.2011, blogikirjoitukset)

Retropelitutkimusta tapauskohtaisesti

Käyn seuraavassa läpi toistaiseksi toteuttamiani tapaustutkimuksia ja tutkimuksellisia avauksia. Esittelen yksittäisten esitelmieni ja julkaisujeni keskeisiä tutkimustuloksia, jonka jälkeen pyrin luomaan lähtökohtia retropelaamisen synteille sekä jatkotutkimuskohteille.

Teksti	Tutkimuskysymys	Menetelmä	Primaariaineisto	Merkitys kokonaisuudessa
Sivula, Anna & Suominen, Jaakko: "Elektroninen pelaaminen historiakulttuurina." <i>Lähikuva</i> , 2-3/2004, 32-45.	Millä tavoin historian ja digipelaamisen suhdetta voi lähestyä ja jäsentää?		Historiapelit, retropelituotteet	Taustoittava, luokitteleva
Suominen, Jaakko: "The Past as the Future. Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture." <i>Fibreculture</i> , issue 11 (digital arts and culture conference (perth) issue), 2008.	Miten pelikulttuurin mahdollinen kypsytymisen näky retropeli-ilmiössä?		Retropelituotteet, musiikkivideot	Taustoittava, kartoittava
Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko: "Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland." <i>IEEE Annals of the History of Computing</i> July-September 2009 (vol. 31 no. 3), pp. 20-33. [http://www2.computer.org/portal/web/csdl/doi/10.1109/MAHC.2009.39]	Miten pelikulttuuri on muovautunut Suomessa suhteessa pelejä koskevaan julkisuuteen ja peliteollisuuteen?	Historiallis-kvalitatiivinen tutkimus	Sanoma- ja	Kronologisesti kokoava
Suominen, Jaakko: "Peliä perinnöllä – lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun." [Gaming Legacy? On the Digital Cultural Heritage] <i>Matkalla</i> . Toim. Helena Ruotsala, Petri Saarikoski & Majja Santikko. Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen laitoksen julkaisuja XVIII. Turun yliopisto, s. 239-260. [Sähköinen versio: http://jaasuo.files.wordpress.com/2009/10/suominen-pelia-perinnolla.pdf]	Millaisia muotoja digitaalisen pelaamisen ja kulttuuriperinnön suhde voi saada?		Pelit, peliarvostelut, peliworkshop	Teoreettisen ja tuotannollisen näkökulman erittely
Suominen, Jaakko: "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille" – MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984-2008. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa. Tampereen yliopisto, Tampere, 83-98.	Miten peliarvostelut rakentavat historiatietoisuutta viittaamalla pelikulttuurin ja muun populaarikulttuurin ilmiöihin?	Aineistolähtöinen sisällönanalyysi	Peliarvostelut	Kronologisesti kokoava, hypoteesien testaus laajalla empiirisellä aineistolla
Suominen, Jaakko: "Mario's Legacies: Uses of console gaming history." ICOHTEC/TICCIH Worklab Joint Conference, Reusing the Industrial Past, University of Tampere, Tampere 12th August, 2010.	Millä eri tavoin pelikonsolivalmistajat hyödyntävät peleihin liittyvää historiaa?			Teoriaa luova ja testaava
Suominen, Jaakko: "Retrogaming Community Memory and Discourses of Digital History." A Paper presented in the Digital Memories 3 conference, Prague, 16.3.2011.	Miten historiapuhe tuottaa yhteisöllistä muistia retropelisivustoilla?	Verkkosivuanalyysi	Retropelaamista käsittelevät nettisivut ja niiden keskustelupalstat	Hypoteesien testaus ja jatkokehitys uudella aineistolla
Suominen, Jaakko: "Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen – kaaroksia konesuhteissa." <i>Digirakkaus II</i> . Toim. Petri Saarikoski ja Riikka Turtiainen. Ilmestyy	Miten ihmiset kuvaavat		Nettikysely	Luovan ilmaisuuden kehittäminen, eläytyvän lähiluvun kokeilu
Suominen, Jaakko: "Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta refleksiiviseen nostalgiaan." <i>Wider Screen</i> 1/2011.	Miten Pac-Man-peli on muuttanut suosituksista 1980-luvun peli-ilmiöstä nostalgian kohteeksi ja peleihin liittyvän muokkaamisen aare-aitaksi?		Pelit, retropelituotteet, kyselyaineistot, tutkimuspäiväkirjat	Aiempien tutkimusten nostaminen kysymysten teoreettinen syventäminen ja soveltaminen yksittäistapaukseen, suunnittelukokeen yhdistäminen teoriaan

Taulukko 1. Retropelaamiseen liittyviä tapaustutkimuksia.

Siinä missä retropelaamisesta ja retropeleistä alettiin käsitteinä puhua 1990-loppupuolella, oma kiinnostukseni aihepiiriin vahvistui 2000-luvun alussa. Kulttuurihistoriaa ja muita historia-aineita opiskelleena minua oli kutkuttanut ajatus historiatieteellisten teemojen ja pelaamisen yhdistämisestä. Aihepiiriä käsittelin muun muassa opetuksessa ja joissakin esitelmissä. Olin myös sivunnut pelaaamista, mutta en retropelaamista, oikeastaan kaikissa tietotekniikan kulttuurihistorian tutkimuksissani 1990-luvun lopulta lähtien. Tarkkaa syytä retropelikiinnostukseen en osaa sanoa, mutta luultavasti se on seurausta sekä tutkimuksen puolella tapahtuneista keskusteluista (tutkimuskirjallisuus, omat keskustelut ja yhteistyö kollegojen kanssa) sekä siitä yksinkertaisesta arkikokemuksesta, että aloin havaita yhä enemmän viittauksia minulle tuttuun 1980-luvun peliestetiikkaan monissa uusissa kulutustuotteissa. Tutkimuskiinnostuksen voikin laukaista tällainen tutkijan arkihavainto, joka jää vaivaamaan ja kiihottamaan mieltä, ja jota tutkija lähtee siksi purkamaan niillä keinoilla, jotka hän hallitsee tai haluaa omaksua.

Keväällä 2004 kirjoitimme kollegani, historian lehtori Anna Sivulan kanssa artikkelin, jossa pyrimme summaamaan historian ja pelaamisen yhteyksiä. Artikkelin keskeinen anti oli historia-aiheisten tietokonepelien luokittelu kolmeen eri tyyppiin: epookkipeleihin, sivilisaatiopeleihin ja antimoderneihin olosuhdepeleihin. Artikkelissa avasimme myös historiakulttuurista lähestymistapaa ja käsitelimme lyhyesti pelikulttuurin sisäistä, eli omaa historiatietoisuutta, mikä voi tarkoittaa muun muassa retropelaamista. (Sivula & Suominen 2004.) Tästäkin artikkelista näkyy se, että tutkimustyö on harvoin yksinäistä: tutkimusteemat, havainnot ja tulkinnat kehittyvät yhteistyössä ja keskusteluissa kollegojen kanssa.

Samoihin aikoihin aloin kerätä talteen viitteitä erilaisiin kulutuskulttuuriin artefakteihin, joissa retropeliteema tulee esille. Yhtenä kipinä oli pienoinen retropelibuumi, joka liittyi Jakks Pacificin (<http://www.jakks.com//tvgames-retro-arcade>) kauppaamiin *Plug'n Play* -retropelitikkuihin. Kirjoitin tekstin, jossa tarkastelin digipelisukupolven ikääntymistä ja sen vaikutusta pelaamisen muutokseen ja mahdolliseen pelisisältöjen "kypsymiseen" verraten digipelaamisen kehitystä rock- ja popmusiikin kulutuksessa tapahtuneisiin muutoksiin.

Käsittelin tekstissä myös 8-bittistä grafiikkaa ja muuta tietokonegrafiikkaa sekä tietokonepeliäniä estetisoivia musiikkivideoita ja pop-kappaleita, joita julkaistiin 2000-luvun alussa useita. Tekstin keskeinen havainto oli retropelaamisen moninaisuus ja se, miten retroilua ja nostalgian käsitettä voi tarkastella yhdessä: väitin, että nostalgia voidaan pysyttää peleihin liittyvänä kaihon tunteena ja siitä kertomisena, mutta että retropelaaminen tarkoittaa tuon tuntemuksen aktiivista työstämistä erilaisina käytön, kuluttamisen ja tuotannon käytänteinä. (Suominen 2008.)

Seuraava isompi peleihin liittyvä julkaisu tapahtui 2009, jolloin julkaisimme Petri Saarikosken kanssa suomenkieliset ja englanninkieliset artikkelit suomalaisesta pelihistoriasta (Saarikoski & Suominen 2009a; 2009b). Suomenkielinen artikkeli ilmestyi *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* ja englanninkielinen artikkeli tietotekniikan historian kansainvälisessä julkaisussa *IEEE Annals of the History of Computing*, johon Henry Lowood toimitti pelihistorian erikoisnumeron. Artikkelissa halusimme korostaa, että vaikka pelikulttuuri on pitkälti kansainvälistä toimintaa, tutkimuksessa on otettava huomioon myös ilmiöiden kansalliset, alueelliset ja paikalliset erityispiirteet. Kuvasimme artikkelissa pelejä koskevan julkisuuden muutosta Suomessa toisen maailmansodan jälkeen, sekä peliutuusoinnin, harrastusilmiöiden ja peliteollisuuden välisiä suhteita. Artikkelin perustui meidän kummankin tekemään aiempaan tutkimukseen muun muassa väitöskirjojemme yhteydessä (Suominen 2003; Saarikoski 2004).

Syksyllä 2009 julkaisin myös suomenkielisen artikkelin, jossa kertosin aiempia historiapeleihin liittyviä huomioita sekä kaksi historiapeleihinkin liittyvää teoreettista käsitettä, anakronismin ja kontrafaktualismin. Artikkelin keskeinen lähtökohta oli nelikenttä, joka summaa pelihistorian sisäisen ja ulkoisen sekä teoreettisen ja soveltavan tutkimuksen erot. Artikkelissa käsittelin esimerkkejä eri tutkimustyypeistä ja esittelin myös digipelien analogisointityöpajan konseptit. Tekstiä siivitti osaltaan se kirpeä huomio, että digitaalisen kulttuurin tutkimusta – ainakin omalta ja digitaalisen kulttuurin oppiaineemme osalta – redusoiitiin 2000-luvun alussa tietynlaiseen aputieteen asemaan: digitaalinen kulttuuri on nähty milloin minkäkin sisällön teknologisoijana, nettisivujen, multimediaesitysten, pelien ja vastaavien toteuttajana. Halusin selvittää, että digitaalisen

kulttuurin tutkimuksessa kyse on pitkälti kaikesta muusta, uuden teknologian käytön kulttuuritieteellisestä tutkimuksesta, johon liittyy toki niin teoreettisia kuin tuotannollisia tiedonintressejä. (Suominen 2009.)

Kevätkesällä 2009 olin vierailevana tutkijana Itävallassa Grazissa tieteen ja teknologian yhteiskunnallisen tutkimuksen IAS-STS -yksikössä, ja vierailuni aikana sain hahmoteltua tutkimussuunnitelman ”Tietokoneen toiset elämät” -projektia varten. Samaan aikaan työstin useita muita tutkimustekstejä, jotka liittyivät muun muassa Internetin kulttuurihistoriaan (Saarikoski et al. 2009), mediateknologian käytön muisteluun (Suominen 2011a) ja tietotekniikkaan rakastumiskuvauksiin (Suominen 2011b). Keräsin Itävallassa myös alustavaa aineistoa pelikulttuurin näkymisestä katutaiteessa, harrastetapahtumissa ja kulutuskulttuurissa. Samana syksynä jätin Suomen Akatemiaan hakemuksen ja sain myönteisen päätöksen hankkeelle vuoden vaihteessa. Uusi hanke niveltyi varsin luontevasti samaan aikaan käynnissä olleeseen (ja olevaan) Suomen Akatemian konsortioprojektiimme ”Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa toisen maailmansodan jälkeen” (2009–2012, Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistot).

Aloin työstää valmiiksi myös pitkään kehitteillä ollutta tekstiäni *MikroBit*-lehden peliarvosteluista. Muun työn ohessa laajan peliarvostelumateriaalin analyysi oli vienyt aikaa useampia vuosia. Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2010 julkaistussa artikkelissa käsittelin, miten *MikroBitin* peliarvostelut ja arvostelijat rakentavat pelikulttuurin sisäistä historiatietoisuutta. Käsittelin artikkelissa niin historiapuheen piirteitä kuin peliarvosteluissa olevia intertekstuaalisia ja intermediaalisia viittauksia toisiin peleihin, pelituotantoon ja muihin mediamuotoihin, kuten elokuvaan, televisioon, kirjallisuuteen ja sarjakuvaan. Artikkelin tavoite oli hahmottaa, missä mielessä pelaaminen (ja pelikritiikki) ovat kehittyneet ja kypsyneet yhtäältä itsenäisenä kulttuurimuotona ja toisaalta vahvasti vuorovaiikutuksessa muihin populaarikulttuurin lajeihin ja niitä koskevaan kirjoitteluun. Historiapuheen analyysin osalta teksti jäi keskeneräiseksi, mutta alustavana työhypoteesina tein tietynlaista eroa historiapuheen ja kulttuuriperintöpuheen välille. Historiapuheella viittasin muun muassa ilmauksiin, joissa käsitellään pelikulttuurin murroksia ja käännteentekeviä ilmiöitä. Kulttuuriperintöpuhe

tarkoittaa vahvemmin sellaisia ilmauksia, joilla pohditaan pelikulttuurin säilymistä ja säilyttämistä. (Suominen 2010a.)

Kesällä 2010 esitin teknologian historian ICOHTEC-konferenssissa paperin, joka käsitteli miten kolme suurinta konsolipelivalmistajaa käyttävät historiaa. Kävin läpi Nintendon, Microsoftin ja Sonyn historian käyttöä, ja esittelin myös aiemmin opetusta varten luonnostelemani kolmijaon erilaisista historian käytön asteista. Jaottelu on sukua historiakulttuurin ja historiatuotannon parissa tehdylle muulle tutkimukselle. Erottelin siinä historiatietoisuuden, historian käytön ja historian hallinnan toisistaan, ja sovelsin jaottelua ICT-sektorille ja pelikonsolivalmistajiin. Ehkä varsin itsestään selvä lopputulos oli se, että Nintendo näyttää hyödyntävän tuotehistoriaa vahvimmin omassa toiminnassaan. Tämä kertoo tietynlaisesta sisällöllisestä konservativismista, vaikka yritys pyrkii näyttämään ennakkoluulottomana edelläkävijänä teknologisissa ratkaisuissaan ja valinnoissaan, joissa välillä uskalletaan myös tyytyä osittain ”vanhaan teknologiaan”: Wii-pelikonsolin ääni- ja grafiikkaominaisuudet sekä verkkokaupan toiminnallisuus ovat heikompia kuin kilpailijoilla, mutta konsoli saavutti nopeasti suosiota uuden innovatiivisen Wiimote-ohjaimensa avulla. Nintendo luotti myös vahvasti Mario-vetoiseen pelivalikoimaansa tekemällä tuttuja pelihahmojen ympärille vahvoja uusia pelejä. (Suominen 2010b.)

Puheen tapoja ja popularisoimista

Menneisyys- tai historiaorientoituneiden diskurssien jaottelua täsmensin seuraavaksi työhypoteesiksi, kun aloitin talvella 2010–2011 varsinaisen tutkimusperiodini. Tein Digital Memories -konferenssiin paperin käsittelemällä muutamaa suosittua retropeliasivustoa. Paperin keskeinen havainto oli se, että historiapuhe ei välttämättä löydy – ainakaan kovin rikkaana – sieltä, mistä sen kuvittelin löytyvän, eli sivustojen keskustelupalstaviesteistä. Viestit osoittautuivat varsin lakonisiksi, lyhyiksi vastauksiksi vaikkapa sellaisiin kysymyksiin, kuten mikä oli ensimmäinen pelaamasi digipeli tai mitkä ovat vastajien mielestä kaikkein vaikeimpia pelejä. Historiapuhetta voi kuitenkin analysoida tutkimalla viestiketjuja ja kysymyksiä, mutta huomiota täytyy kiinnittää

myös keskustelijoiden nimimerkkeihin, peliaiheisiin avatar-hahmoihin, tunnuslogoihin tai viestien allekirjoitusosiin, joissa on usein pelimuisteluun liittyviä mainintoja. Sivustoilla on myös usein palstoja, joilla uudet jäsenet voivat kertoa itsestään ja omasta pelikiinnostuksestaan. (Suominen 2011e.)

Täsmensin työhypoteesiksi historiapuheen kolmijaon, johon kuuluu edellä mainittujen historiapuheen ja kulttuuriperintöpuheen lisäksi nostalgiapuhe, jolla tuossa tekstissä viittasin enemmän henkilökohtaisiin kokemuksiin kiinnityviin tunnustuksiin ja muisteluihin. Retropelii aiheisilta sivustoilta löytyy kaikkea kolmea puhetapaa, osin sekoittuneena mutta osin sivustojen eri osiin painottuen.

Olen huomannut, että retropelaamisenkin suhteen minua kiinnostaa vahvemmin ilmiön popularisoituminen. Tätä teemaa olen sivunnut *Digirakkaus II* -kirjassa julkaistavassa artikkelissani ”Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen – Kaaroksia konesuhteissa”. Artikkelissa käytän pohjana syksyllä 2010 kokoaamani Internet-kyselyaineistoa, jossa ihmiset kertoivat digiteknologian hankintapäätöksistään sekä siitä, missä tilanteissa ja millä tavoilla he luopuvat laitteista ja ohjelmistoista. Kysyin kyselyssä myös pelien keräilyyn ja pelien muistamiseen liittyviä asioita. Artikkelini hyödyntää aineistoa vain osittain, ja olen keskittynyt kyselyn avoimiin vastauksiin ja artikuloituun puheeseen. Artikkelissa on kolme osaa, joista ensimmäinen käsittelee teknologian rakastamista, toinen teknologiasuhteiden salailua ja häpeää ja kolmas suhteen ja teknologian kuolemaa. Keskeinen lähtökohta tekstissä on se, että teknologiaa käsitellään osana sosiaalista todellisuutta: sitä inhimillistetään ja toisaalta sitä käytetään sosiaalisesti. Se liittyy myös ihmissuhteisiin. Aineistossa näkyi se, että suoranaisten pelien keräilyn tunnustaa vain pieni joukko vastaajista, vaikka peleihin liittyviä muistoja ja kokemuksia on monilla. (Suominen 2011d, ilmestyy.)

Samaa aineistoa hyödynsin osittain *Wider Screen* -verkkolehden artikkelissa, joka keskittyi Pac-Man -peliin. Artikkelin tutkimuskysymys on, miten Pac-Manista on tullut niin keskeinen pelikulttuurin ikoni, että sen tunnistaa lähes jokainen pelien kanssa tekemisissä ollut henkilö, vaikka ei olisi itse pelannut peliä. Kyselyaineistojen Pac-Man -sitaatit toimivat artikkelissa tietynlaisena kuvituksena. Pääpaino tekstissä oli siinä, että pyrin syventämään pelikulttuurisen

nostalgian käsitettä ja luomaan mallin prosessista, jossa suosittu peli ”kuumotetaan” nostalgian kohteeksi. Tekstissä esitin myös jaottelun tietynlaisen esteettisyyteen painottuneen satunnaisretroilun ja hard core -retroilun välille, joihin voi liittyä osittain samojen retropelituotteiden käyttöä, mutta jotka ovat sitoutuneisuuden tasoltaan ja osin tavaramaailmaltaankin toisista poikkeavia. (Suominen 2011c) Tässä mielessä retropelaaminen jakaantuu kokemuksena Svetlana Boymin (2001) kuvaaman restoratiivisen ja reflektiivisen nostalgian mukaisesti. Siinä missä restoratiivinen nostalgikko pyrkii palaamaan alkuperäiseen, reflektiivinen nostalgia hyväksyy myös ”rauniot” ja niiden kommentoinnin ja niillä leikkimisen. Retropelaajien jaottelu satunnaisretroilijoihin ja hard core -retroilijoihin sopii myös yhteen pelitutkimuksen vallitsevien pelaajaprofilointien kanssa, mikä on sattuvaa siksikin, että ainakin osa retro- ja klassikkopeleistä (esim. Pac-Man) sopii satunnais- ja tauko- eli kasuaalipelien kategoriaan yksinkertaisuudessaan ja tuttuudessaan. Mutta vaikka itse retropeli voi olla kasuaalipeli, sen käyttökokemus voi muuttua tai olla jotain muuta kuin satunnaista: siitä voi tulla osa kattavaa peliharrastusta, johon liittyy laitteiden ja ohjelmistojen intensiivistä keräilyä ja kunnostusta sekä harrastajien välistä vuorovaikutusta erilaisissa julkaisuissa ja Internetin retropelisivustoilla ja keskustelupalstoilla.

Esittelin artikkelissa myös oman tutkimusryhmämme CoEx-projektissa tuotetun Auditorio-Pac-Manin (2010), jota olimme käsitelleet lyhyesti myös muissa julkaisuissa. Auditorio-Pac-Man toimi esimerkkinä nimenomaan reflektiivisestä nostalgiaasta (Boym 2001), pelaamiseen liittyvien muistojen ja kokemusten työstämisestä uudelleenlaiseksi ja jopa ironiseksi sovellukseksi.

Lopuksi: reflektio ja retrospektio tutkimuksen työvälineenä

Mikä sitten on yhdistänyt retropelaamisen tapaustutkimuksiani? Yksi yhdistävä tekijä on ollut historiakulttuuriin ja digiteknologian kulttuurihistoriaan liittyvä viitekehys, johon tutkimukseni on paikantunut niin kohteidensa kuin tutkimustapojensa (teoriat, menetelmät jne.) kautta. Olen paikantanut Foucault'n *Tiedon arkeologiasta* motivoituneena retropelaamiseen liittyviä historiadiskursseja ja kytkenyt niitä käytänteisiin, eli itse pelaamiseen, pelien ja

oheistuotteiden valmistamiseen, markkinointiin, hankkimiseen ja käyttöön sekä retropelaamiseen liittyvään julkaisutoimintaan. Tapaustutkimuksissa ovat toistuneet muun muassa käytön ja kypsymisen teemat.

Olen tarkentanut sitä, mikä minua ensisijaisesti kiinnostaa ja mikä ei: haluan keskittyä retropelaamiseen enemmän populaari- ja massakulttuurina enkä niinkään alakulttuurisena ilmiönä tai ilmiöinä. En ainakaan toistaiseksi lähde tekemään laajaa kenttätutkimusta, teema- ja syvähaastatteluja tai osallistuvaa havainnointia vanhojen digipelien aktiiviharrastajien ja keräilijöiden tai keräilyyn liittyvien tapahtumien yhteydessä. Keskityn jatkossakin teknologian muistelu yleisempiin ja arkisempiin muotoihin, ”nojatuolinostalgiaan” (Boym 2001) sekä erilaisten retropelaamiseen liittyvien mediatekstien ja jonkin verran myös itse peliympäristöjen (kuten Xbox 360:n LiveArcaden ja Game Roomin sekä Nintendo Wiin Virtual Consolen) tutkimukseen. En kuitenkaan tee sellaisia retropelianaalysejä, joissa analysoidaan ja luokitellaan erilaisia pelisisältöjä (vrt. Beil 2011). Tutkimuksen tarkoitus on lähestyä retropelaamista muuttuvana ja uudelleenkehkeytyvänä ilmiönä, ei minään pysyvänä entiteettinä.

Olen myös huomannut, että itselleni tyypillinen tapa tehdä tutkimusta on alustavien hypoteettisten luokittelujen, nelikenttien ja taulukoiden laadinta. Ne jäsentävät tutkimuskenttää ja omaa ajattelua, mutta niitä ei kannata ottaa sementoituneina rakenteina. Ne ovat työkaluja, jotka helpottavat aineiston kategorisointia ja tutkimusteorian muodostamista – ja uusien, kenties parempien analyyttisten työkalujen tekemistä.

Tutkimukseni seuraava tavoite on jatkaa retropeli-ilmiöitä koskevien havaintojen tekemistä, mutta samalla vahvistaa teoreettista viitekehystä ja teorianmuodostusta. Tavoitteena on pohtia, toimivatko teknologinen nostalgia ja retroilu ollenkaan hyvin analyyttisinä käsitteinä vai ovatko ne liian laaja-alaisia. Esimerkiksi Steven Poole on kyseenalaistanut koko retropelaamisen käsitteen blogikirjoituksessaan jo vuonna 2002. Poolen mukaan pitäisi puhua vain pelaamisesta, sillä retropelaaminen on ilmiönä kummajainen. Poole esittää, että hyvä peli on hyvä sen iästä riippumatta ja huono on huono, eikä tilanne eroa muista kulttuurituotteista. Pelien kutsuminen retropeleiksi pitää vanhat pelit omassa

lapsellisuuden lokerossaan ilman, että oikeiden peliklassikoiden arvostus nousee muiden taidemuotojen arvostuksen tasolle:

Inhoan retropelaamista. Se tekee minut sairaaksi. Tämä ei johdu siitä, että olisin joku halveksiva nuori, jonka ensimmäinen pelikokemus oli Tekken Tag PS2:lla ja joka naureskelee, että vanhoissa peleissä oli surkeat graffat. Ensimmäinen videopeli, jota pelasin, oli pöytämallinen Space Invaders jossain kahvilassa joskus 1970-luvulla. Joten mikä on ongelmani? Oikeastaan kyse on useista ongelmista. Ensinnäkin, sana ”retropelaaminen”. Mitä se tarkoittaa? Voin lukea Joseph Conradin kirjan, joka julkaistiin sata vuotta sitten tai Len Deightonin trillerin 1980-luvulta, eikä minua syytetä ”retrolukemisesta”. Minä en ole ”retrokuuntelija”, jos olen juuttunut Bachiin tai Frank Sinatraan tai Van Haleniin. Cary Grantin 1940-luvun filmien tai Seitsemännen sinetin tai Imperiumin vastaiskun tuijottamista ei ole nimetty ”retrokatseluksi”. [...] Jos videopelit tunnustettaisiin tärkeäksi kulttuurimuodoksi, 1980-luvun pelien pelaamista ei käsitettäisi ”retroksi”, se olisi ainoastaan yksi median historian tarjoama pelimahdollisuus. Ja sitten olisimme vapaita hylkäämään roskan. (Poole 2002, suom. JS).

Kritiikistä huolimatta jatkan retropelaamisen tutkimusta. Toisin kuin Poole, en inhoa retropelaamista usean vuoden tutkimuksen jälkeenkään. Teen edelleen muutamia tapaustutkimuksia, mutta niitä varten valitsen tiettyjä ydinaineistoja, joiden lähilukuun keskityn. Luultavasti tulen vertailemaan muutaman pelialan julkaisun peliarvosteluja ja niiden historiapuhetta sekä syventämään teknologiasuhteiden ja keräämisen tutkimusta esimerkiksi käyttäjien fokusryhmäkeskustelujen avulla. Näissä yhteyksissä retropelaaminen ja nostalgia eivät välttämättä toimi analyyttisinä käsitteinä vaan diskursiivisina ilmauksina, joita aineistoista paikannan ja joiden merkitystä käsittelem. Saatan myös kirjoittaa retropeli-ilmiöistä muistin paikkoina tai toisaalta retropelien ja kasuaalipelien yhteyksistä. Muihinkin, vielä ennakoimattomiin suuntiin tutkimus tulee todennäköisesti liikkumaan – niin kuin sillä on tapana.

Tämä katsaus on käsitellyt retropelaamista, mutta samalla se on ollut retrospektio omaan tutkimukseeni. Olen pyrkinyt tietynlaisella kronologisella otteella hahmottelemaan yhtä tutkimuksellista linjaa, jonka olemassaolo on selkeytynyt omassa tutkimuksessani vasta viime vuosina. Vaikka (itse)reflektiivinen ja osittain myös retrospektiivinen tutkimusprosessin kuvailu liittyy useimmiten opinnäytetöiden johdantoihin, se on hyödyllistä muissakin tutkimuksissa. Kuten todettua, se voi selkeyttää omaa ajattelua ja sen suuntaamista. Se saattaa auttaa myös laajempien tutkimusstrategioiden ja tiekarttojen tekemisessä. Tässä mielessä retrospektiivinen ja refleктоiva tutkimuskatsaus mahdollisine taulukoineen tai *matriiseineen* (ks. myös Suominen 1.6.2010; 30.8.2010, blogikirjoitukset) voi toimia yhtenä tutkimusprosessiin kuuluvana työvälineenä. Sen avulla voi systematisoida huomioita, joita on tehnyt mahdollisessa tutkimuspäiväkirjassaan tai vaikkapa tutkimusblogissaan. Katsausta laajemmalle yleisölle kirjoittaessa on kuitenkin varottava liiallista eheyttämistä (ks. myös Suominen 15.3.2011, blogikirjoitus) ja esimerkiksi epäonnistumisen kuvausten pois jättämistä. Tutkimusta koskeva itsereflektiivinen tarina ei saa muuttua särmättömäksi (menestys)kertomukseksi, jota tutkija toistaa ja vahvistaa tutkimustradiomantran, kanonisoinnin ja klassikkopuheen tapaan. Rajauksia on kuitenkin tehtävä. Siitä syystä tässäkin katsauksessa olen keskittynyt kuvaamaan retropelitutkimusta ja olen pitkälti sivuuttanut muut digitaalisen kulttuurin ja teknologian kulttuurihistorian tutkimusteemat, jotka elävät koko ajan rinnalla.

Lähteet

Blogikirjoitukset (linkit tarkistettu 14.6.2011)

Poole, Steven 30.11.2002. Retrogaming. *Trigger Happy* –blogi. <http://stevenpoole.net/trigger-happy/edge-retrogaming/>

Suominen, Jaakko 1.6.2010. Triangulaatio digitaalisen kulttuurin lähestymistapana. *Koneen kokemus* –blogi. <http://jaasuo.wordpress.com/2010/06/01/triangulaatio-digitaalisen-kulttuurin-lahestymistapana/>

Suominen, Jaakko 30.8.2010. Triangulaatiomatriisi. *Koneen kokemus* –blogi. <http://jaasuo.wordpress.com/2010/08/30/triangulaatiomatriisi/>

Suominen, Jaakko 5.2.2011. Älä ota kesämetodia. *Koneen kokemus* –blogi. <http://jaasuo.wordpress.com/2011/02/05/ala-ota-kesametodia/>

Suominen, Jaakko 15.3.2011. Eheää tutkimusta? *Koneen kokemus* –blogi. <http://jaasuo.wordpress.com/2011/03/15/eheaa-tutkimusta/>

Kirjallisuus

Beil, Benjamin (2011). Re-Imagining Zelda – The Modern Computer Game Between Retro and Next-Gen Aesthetics, Vortrag im Rahmen des Workshops »Technology – Media – Nostalgia«, Karlsruhe Institute of Technology, 17.–18.02.2011.

Boym, Svetlana (2001). *The Future of Nostalgia*, New York: Basic Books.

Felzmann, Sebastian (2010). Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele. Teoksessa Andreas Böhn & Kurt Möser (toim.) *Techniknostalgie und Retrotechnologie. Karlsruher Institut für Technologie (KIT)*. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing.

Foucault, Michel 2005 [1969]. *Tiedon arkeologia*. Ranskankielinen alkuteos *L'archéologie du savoir*. Suomentanut Tapani Kilpeläinen. Tampere: Vastapaino.

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 (Eds). Berlin, Heidelberg, New York: Springer, s. 55–64.

Hirvonen, Mikko (2009). Vihjepeli osana yhteisöllistä pelikokemusta. Juhana-herttuan Aikakapseli 2007–2008 -projektin loppuraportti. Kulttuurituotannon ja maisebantutkimuksen laitoksen julkaisuja 17. Pori: Turun yliopisto. <http://users.utu.fi/petsaari/vihjepeli/raportti/Vihjepeli%20-projektin%20loppuraportti.pdf>

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

Payne, Thomas (2008). Playing the Deja-New: “Plug it in and Play TV Games” and the Cultural Politics of Classic Gaming. Teoksessa Zach Whalen & Laurie N. Taylor (toim.): *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 51–68.

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

— (2009). Yhteisöpeliiä rakentamassa. Juhana-herttuan Aikakapseli 2006–2008. Teoksessa Grahn, Maarit ja Maunu Häyrynen (toim.): *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 283–311.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (2009a). 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. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf>.

— (2009b). Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing*, July–September 2009 (vol. 31 no. 3), 20–33.

Saarikoski, Petri, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen, Sari Östman (2009). Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria. Helsinki: Gaudeamus.

Sivula, Anna & Jaakko Suominen (2004). Elektroninen pelaaminen historiakulttuurina. *Lähikuva*, 2-3/2004, 32–45.

Suominen, Jaakko (2003). *Koneen kokemus. Tietoteknistyvä kulttuuri modernisoituvassa Suomessa 1920-luvulta 1970-luvulle*. Tampere: Vastapaino.

— (2008). The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. *Fibreculture*, issue 11 (digital arts and culture conference (perth) issue). 2008. <http://journal.fibreculture.org/issue11/issue11-suominen.html>

— (2009). Peliä perinnöllä – lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun. [Gaming Legacy? On the Digital Cultural Heritage] *Matkalla*. Toim. Helena Ruotsala, Petri Saarikoski & Maija Santikko. Kulttuurituotannon ja maisebantutkimuksen laitoksen julkaisuja XVIII. Pori: Turun yliopisto, 239–260. Sähköinen versio: <http://jaasuo.files.wordpress.com/2009/10/suominen-pelia-perinnolla.pdf>

— (2010a). Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille – MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008. [English Abstract: Game reviews of MikroBitti Magazine in construction of historical awareness of gaming, 1984–2008]. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*, Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Olli Sotamaa (toim.). Tampere: Tampereen yliopisto, s. 83–98. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-08.pdf>

— (2010b). Mario’s Legacies: Uses of console gaming history. Proceedings of ICOHTEC/TICCIH Worklab Joint Conference. Reusing the Industrial Past. University of Tampere. Tampere, Finland, 12th August, 2010.

— (2011a). Mediasta kysymässä. Radiota, televisiota, puhelinta ja tietokonetta käsittelevät keruukutsut aineistona. *Tekstien rajoilla. Monitieteisiä näkökulmia kirjoitettuihin aineistoihin*. Toim. Sami Lakomäki, Pauliina Latvala ja Kirsi Laurén. Helsinki: SKS, 233–258.

— (2011b). “The Computer as a Tool for Love – A Cultural History of Technology.” *IAS-STS Yearbook 2010*. Graz: IAS-STS, Forthcoming. PDF-version: http://jaasuo.files.wordpress.com/2011/05/ifz_y-b-_10_suom_22_5.pdf

— (2011c). Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan. *Wider Screen* 1-2/2011. Toim. Petri Saarikoski http://jaasuo.files.wordpress.com/2011/05/ifz_y-b-_10_suom_22_5.pdf

— (2011d). Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen. Kaarroksia konesuhteissa. *Digirakkaus II*. Toim. Petri Saarikoski ja Riikka Turtiainen, ilmestyy. 2011.

— (2011e). Retrogaming Community Memory and Discourses of Digital History. Proceedings of Digital Memories 3 Conference. Prague, Czech Republic, 16th March, 2011. <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2011/04/jsuominenpaper.pdf>

Suominen, Jaakko, Petri Saarikoski, Aliisa Sinkkonen, Tuomas Sinkkonen, Leila Stenfors (2011). The Auditorium Pac-Man. Uses of Game Cultural History. A Reflection Paper. Proceedings of GET2011 Conference. Rome, Italy, 20–26 July 2011.

Swalwell, Melanie (2007). The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again. In *Journal of Visual Culture*. Vol 6(2): pp. 255–273.

Whalen, Zack & Laurie N. Taylor (2008). *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press.

Katsaus



Hapuilevia havaintoja, oivalluksia ja tarkkoja huomioita –

Digitaalisen kulttuurin opiskelijat InsomniaGame-tutkimuksen havainnointiaineistoa tuottamassa

LEILA STENFORS
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine kehittää kaksivuotisessa CoEx-hankkeessa uudenlaista pelikonseptia. Porilaisessa verkkopelitapahtumassa lokakuussa 2010 ensimmäistä kertaa toteutetun InsomniaGamen tarkoituksena oli tutustuttaa verkkopelitapahtuman osallistujat uudenlaisiin ja tavallisista poikkeaviin digitaalisen pelaamisen muotoihin, sekä testata InsomniaGamea varten suunniteltua pelijärjestelmää ja RFID-tekniikan käyttöä eri tilanteissa. Pelikonseptin kehittämiseen tähtäävässä tutkimuksessa tarkasteltiin InsomniaGamen ja yksittäisen pelaajan välistä sekä pelaajien keskinäistä vuorovaikutusta. Tapahtumaviikonlopun aikana InsomniaGameen liittyviä pelikokemuksia tutkittiin etnografisten menetelmien avulla. Tutkimusaineiston keräämiseen osallistui projektiryhmän lisäksi 14 digitaalisen kulttuurin opiskelijaa, jotka kenttäjakson aikana harjoittelivat etnografisten menetelmien käyttämistä. Katsauksessani tarkastelen, miten opiskelijoiden osallistuminen InsomniaGame-tutkimuksen kenttätöihin on vaikuttanut tutkimusaineiston muodostumiseen.

Asiasanat: pelitutkimuksen menetelmät, etnografia, osallistuva havainnointi.

Johdanto: peli ja tutkimushanke

Ensimmäinen InsomniaGame järjestettiin lokakuussa 2010 verkkopelitapahtuma Insomniassa Porissa. Nelipäiväisen tapahtumaviikonlopun aikana toteutettu peli sisälsi neljä osatehtävää, joissa sekoitettiin toisiinsa aarteenetsintää ja tapahtumatilassa suunnistamista, vihjeiden avulla selvitettäviä salapoliisitehtäviä sekä liikunnallista pelaamista. InsomniaGame voidaan määritellä pervasiiviseksi peliksi, joka Markus Montolan mukaan tarkoittaa sitä, että pelin yksi tai useampi keskeinen ominaisuus laajentaa sopimusperäistä taikapiriä

Abstract

InsomniaGame is a pervasive game production that took place in Insomnia LAN-party event in Pori, Finland in October 2010. The InsomniaGame was conducted by the research group of the Department of Digital Culture, University of Turku, Finland. The game production was a part of a research project, abbreviated CoEx, funded by Tekes, the Finnish Funding Agency for Technology and Innovation. In this article I introduce reflective analysis of the research process of InsomniaGame. By reviewing the participatory observation work done by the students participating in research data collection I discuss about the effects of prior knowledge and pre-assumptions on emergence of the research data.

Keywords: ethnographic approach, participatory observation.

tilallisesti, ajallisesti tai sosiaalisesti. (Stenros & Montola 2009, 146.) Verkkopelitapahtumassa pelatussa ja (tapahtuma)ympäristöä hyödyntävässä pelissä pervasiivisuus oli tilallista ja ajallista. InsomniaGamea pelattiin koko verkkopelitapahtuman ajan, eivätkä pelaajat etukäteen tienneet, koska seuraavan osatehtävän suorittaminen alkaa. Peli myös sulautui osaksi tapahtumaympäristöä, ja siinä hyödynnettiin ympäristöön liittyviä henkilöitä ja tapahtumia.

InsomniaGamen neljä osatehtävää muodostivat pelikokonaisuuden taustatarinan avulla. InsomniaGamen pelaajat saivat tehtäväkseen selvittää pelin

kuvitteellisen päähenkilön Ilmo Insomnicin katoamiseen liittyviä yksityiskohtia sekä lopulta etsiä pelin finaali tehtävässä kadonnutta Ilmoa verkkopelitapahtumasta. Tapahtumaviikonlopun aikana noin parikymmentä innokasta pelaajaa kartutti kokonaiskilpailun voittoon oikeuttavaa pistesaalista pelin osatehtäviin osallistumalla. Pelin kolmen osatehtävän suunnittelusta vastasi CoEx-hankkeen kuusihenkinen projektiryhmä Aliisa ja Tuomas Sinkkosen toimiessa pelin päävastuullisina toteuttajina. Pelin yhtenä osatehtävänä pelattiin Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön kehittämää Piikkipallokela-liikuntapeliä.

InsomniaGamepelituotanto liittyy CoEx-tutkimushankkeeseen¹, jonka toteuttavat Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaine, Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikkö ja Tampereen yliopiston interaktiivisen median ja informaatiotutkimuksen laitos. Tekes-rahoitteisessa hankkeessa tutkitaan kolmessa erillisessä työpaketissa kokemuksia ja elämyksiä fyysisissä, sosiaalisissa ja virtuaalisissa tiloissa. Digitaalisen kulttuurin oppiaine osallistuu hankkeeseen toteuttamalla vuosien 2010–2011 aikana kaksi InsomniaGame pelituotantoa yhteistyössä verkkopelilyhdistys Insomnia ry:n kanssa.

CoEx-hankkeen tutkimussuunnitelman mukaisesti Turun yliopiston työpaketissa kehitetään InsomniaGame-pelikonseptia ja tutkitaan tapahtumaympäristöön sijoittuvaa (ryhmä)pelaamista. InsomniaGamea tutkitaan tietyille kohderyhmälle ja tiettyyn tapahtumaan suunniteltuna pelinä ja tarkastellaan pelin ja yksittäisen pelaajan välistä sekä pelaajien keskinäistä vuorovaikutusta. CoEx-hankkeen projektiryhmä halusi tutkia InsomniaGamen pelikokemuksia, koska peliä kehitetään edelleen vuoden 2010 pelitestauksen perusteella.

InsomniaGame-pelikonseptin kehittämiseen tähtäävän tutkimuksen rajaus suunniteltiin ja sen toteutustapa valittiin projektiryhmän yhteistyönä. Etnografisen tutkimusnäkökulman² valintaan vaikuttivat pelin ja pelaajan vuorovaikutuksen tutkimiseen liittyvien tavoitteiden ohella myös pyrkimys tutkimuskohteen ja -ympäristön kokonaisvaltaiseen kuvaamiseen. Koska tutkimuksessa tarkasteltiin erityisesti InsomniaGameen liittyviä pelikokemuksia, verkkopelitapahtumaa tarkasteltiin peliympäristönä ja pelin pelaamiseen liittyvänä sosiaalisena kontekstina (ks. esim. Ermi & Mäyrä 2005). Hyvin keskeisellä tavalla etnografisen tutkimusnäkökulman valintaan vaikutti myös keväällä 2010 tehty

suunnitelma järjestää digitaalisen kulttuurin opiskelijoille tarkoitettu etnografisten kenttätutkimusten harjoituskurssi verkkopelitapahtuman yhteydessä. InsomniaGame-tutkimusta voidaan kutsua *kollektiiviseksi etnografiaksi*, jossa tutkimusprosessin eri vaiheisiin kuuluu yhteistä suunnittelua, yhteisesti kerättyjä ja yhteisessä käytössä olevia aineistoja sekä kaikkien tutkimusaineiston keräämiseen osallistuneiden kanssa yhteisesti jaettuun ja koettuun tilanteeseen (Gordon et al. 2006).

Katsauksessani käsittelem InsomniaGamen pelaajatutkimuksen aineistonkeruuprosessia ja pohdin, millainen vaikutus tutkimuksen kenttätöihin osallistuneilla 14 digitaalisen kulttuurin opiskelijalla on ollut havainnointiaineiston muodostumiseen. Katsauksessani käsittelem erityisesti sitä, miten sellaiset verkkopelitapahtuman tilanteet ja tapahtumat, jotka eivät ole havainnoinnin ensisijaisina kohteina, päätyvät tai pääsevät opiskelijoiden havainnointiraportteihin ja miksi havainnoija on itse pitänyt juuri kyseisiä tilanteita merkityksellisinä ja havainnoinnin arvoisina.

Katsaukseni aineistona ovat opiskelijoiden kirjoittamat havainnointiraportit ja oppimispäiväkirjat, joissa opiskelijat itse pohtivat ennakkotietojensa ja -oletustensa merkitystä havaitsemiselle ja havaintojen tekemiselle. Aineistona käytän myös omia tutkimusmuistiinpanojani, joita olen kirjoittanut kenttäjakson ja koko tutkimusprosessin ajan. Opiskelijoiden tuottamat kenttämuistiinpanot olen rajannut tämän artikkelin ulkopuolelle, koska opiskelijat eivät niissä käsittele aineistonkeruuseen liittyviä valintoja. Opiskelijoiden havainnointiraportteja ja oppimispäiväkirjoja lukiessani ja analysoidessani olen kiinnittänyt huomiota siihen, mitä opiskelijat ovat kenttäjakson aikana havainneet ja havainnoineet ja mistä he itse arvioivat tämän havainnointinsa suuntaamisen johtuneen.

Johdantoluennoilta kentälle

InsomniaGamen aineistonkeruusuunnitelmaa laatiessani minun piti ottaa huomioon, että kenttäkurssille osallistuvat opiskelijat pääsevät harjoittelemaan tutkimusmenetelmien käyttöä. Toisaalta minun piti myös varmistaa, että tutkimuksen kannalta käyttökelpoinen aineisto saadaan verkkopelitapahtuman

aikana kerättyä. Aineistonkeruusuunnitelmaa varten olen siis tehnyt sekä tutkimusaineiston keräämisen kannalta tärkeitä metodologisia valintoja että ratkaissut kenttäkurssilaisten kokemattomuuteen ja toisaalta heidän oppimisensa varmistamiseen liittyviä kysymyksiä.

En edellyttänyt kenttäkurssille osallistuvilta opiskelijoilta aikaisempaa kokemusta tutkimusmenetelmiksi valitsemieni osallistuvan havainnoinnin, autoetnografian³ tai haastattelumenetelmän käyttämisestä enkä esimerkiksi tutkimusympäristönä toimineen verkkopelitapahtuman tuntemista. Opiskelijat osallistuivat ennen kenttäjaksoa kahdelle johdantoluennolle, joiden aikana he saivat perustietoa etnografisista tutkimusmenetelmistä, verkkopelitapahtumasta ja *InsomniaGame*sta. Peliä koskevaa ennakkotietoa opiskelijat saivat tosin vain hyvin rajallisesti. Tämä johtui toisaalta siitä, että pelin osatehtävien viimeistely oli johdantoluentojen aikana vielä kesken. Toisaalta halusin myös pitää havainnointiin osallistuvat opiskelijat ennakkotietojensa tasolta samankaltaisessa tilanteessa, jossa *InsomniaGame*n pelaajatkin tulisivat verkkopelitapahtuman alkaessa olemaan; he saivat tietää peliin liittyvistä yksityiskohdista vähitellen ja vasta pelitilanteiden alkaessa.

Kenttäjaksoa edeltävien luentojen aikana esittelin opiskelijoille myös aineistonkeruusuunnitelman ja annoin tarkemmat ohjeet kenttätutkimukseen varten. Havainnointia koskevat ohjeet olivat melko yksityiskohtaisia, koska halusin varmistaa, että myös opiskelijoiden keräämä havainnointiaineisto olisi tutkimuksen kannalta käyttökelpoista sekä täyttäisi etnografian laatuvaatimukset muun muassa havaintojentekotaidon, systemaattisuuden ja havaintojen kirjaamisen osalta. *(Hyysalo 2009, 115).

Pyysin opiskelijoita kiinnittämään huomiota siihen, että he tekevät muistiinpanoihinsa sekä tarkat kuvaukset havainnoimistaan tilanteista että merkitsevät muistiin, missä tilanteessa ja tapahtumapaikassa havainto tehtiin. Kehotin opiskelijoita myös kuvaamaan havainnoinnin kohteen mahdollisimman tarkasti ja kertomaan myös, mitä havainnointikohteiden ympärillä tapahtuu ja mihin tapahtuma liittyy. Ohjeiden antamisen ohella pyrin kuitenkin korostamaan myös sitä, että etnografiseen tutkimukseen liittyy ennakoimattomuutta eikä etukäteen valmisteltua havainnointisuunnitelmaa voida välttämättä joka tilanteissa

noudattaa (ks. esim. Gordon et al. 2006). Kehotin opiskelijoita lisäksi reflektoimaan kenttätutkimukseen liittyviä ajatuksiaan ja tunnistamaan omien ennakkotietojensa ja -oletustensa vaikutuksen havaintojen tekemisessä.

Intensiiviselle kenttäjaksolle osallistui 14 opiskelijaa, jotka työskentelivät viikonlopun aikana eripituisia jaksoja noin neljän tunnin vuoroissa. Kenttäjaksoa koskevassa aikataulusuunnitelmassa pyrin ottamaan huomioon sen, että opiskelijat olisivat tapahtumapaikalla eri vuorokaudenaikoina sekä pääsisivät kokeilemaan tutkimusaineiston keräämistä mahdollisuuksien mukaan kaikkien käytössä olleiden menetelmien avulla.

Tapahtumaviikonlopun aikana opiskelijat kirjoittivat kenttämuistiinpanoihinsa sekä autoetnografisia kuvauksia *InsomniaGame*n pelitilanteista että havaintojaan muista pelin pelaajista. Lisäksi kolme opiskelijaa kirjoitti *Pac-Man*-osatehtävää (*Pac-Man*-osatehtävästä ks. myös Suominen 2011) koskevia kenttämuistiinpanoja myös pelin järjestäjän näkökulmasta, koska he toimivat *Pac-Man* analogisoinnissa pelihahmoina. *InsomniaGame*n pelitilanteiden aikana opiskelijat kiinnittivät huomiota pelaajien käyttäytymiseen, reaktioihin, eleisiin ja kasvojen ilmeisiin sekä tarkkailivat pelaajien keskinäistä vuorovaikutusta. Aineistonkeruusuunnitelman mukaisesti opiskelijat havainnoivat myös tapahtumaympäristöä ja verkkopelitapahtuman osallistujien toimintaa seuraamalla esimerkiksi ihmisvirtoja ja tapahtumakulkuja. Tutkimuskysymysten ja havainnointisuunnitelman ansiosta tutkimuskenttä oli rajatumpi, kuin se olisi ollut täysin vapaata havainnointia tehtäessä. Toisaalta kontekstiedon kerääminen laajensi tutkimuskenttää koskemaan myös *InsomniaGame*n ulkopuolisia tapahtumia.

HAVAINNOINTIMENETELMÄN KÄYTTÄMINEN VAATII HARJOITTELUA

Havainnointiaineiston keräämiseen osallistuneilla opiskelijoilla ei ollut juuri aiempaa kenttätutkimuskokemusta. Viidellä opiskelijalla oli kokemusta haastattelujen tekemisestä, mutta vain yksi opiskelija kertoi tehneensä havainnointia aikaisemmin. Osallistuva havainnointi oli opiskelijoiden mielestä monella tapaa raskasta ja hankalaa. Kenttäjakson alussa opiskelijat eivät oikein tienneet, mihin havainnoinnissa olisi pitänyt keskittyä. Opiskelijat kertoivat, että kenttätutkimuksen johdantoluentojen aikana annetut ohjeet ja havainnointisuunnitelma

unohtuivat liian helposti kenttätyövaiheen alkaessa tai että niitä oli havainnointitilanteissa mahdotonta noudattaa. Opiskelijoiden mielestä verkkopelitapahtuman tilanteet olivat harvoin sellaisia, joita olisi voinut havainnoida annettujen ohjeiden mukaisesti. Esimerkiksi kokonaiseksi tapahtumasarjoiksi hahmotettavia tilanteita oli opiskelijoiden mielestä vaikea tunnistaa.

Kursilla annetuista ohjeista jäi mieleen sellainen kuva, että havainnointia olisi helppo tehdä yksittäisistä tilanteista, joissa on alku ja loppu. Kuitenkin, kentällä oli vaikea vetää rajoja sen suhteen, milloin tietty tilanne alkaa ja milloin se päättyy, koska ihmisten toiminta tapahtumassa ei kulkenut yksittäisestä irrallisesta tilanteesta toiseen, vaan oli luonteeltaan enemmän jatkuvaa ja muuntuvaa. (Opiskelija 7/OP)

Etukäteen annettavista työkalusta tai rajouksista ei siis välttämättä olekaan hyötyä kentällä, jos tilanne ei jostain syystä sovi kaavaan. (Opiskelija 5/OP)

Kenttätyökokemuksen puute sai opiskelijat epäilemään ja kyseenalaistamaan tekemiensä havaintojen merkityksen. Havainnointiraporteissa ja oppimispäiväkirjoissa pohdittiin paljon, olivatko omat havainnot hyödyllisiä tai tarpeeksi merkityksellisiä tutkimuksen kannalta.

Oma kokemattomuus havainnointi- ja kenttätyöskentelystä vaikutti varmasti osaltaan havainnointiini. Välillä tuntui että kirjasin liikaa turhanpäiväisiä havaintoja ja jotain tärkeää jäi huomaamatta. (Opiskelija 6/OP)⁵

Etenkin ensimmäisenä kenttätyöpäivänä etnografian teoriat ja kentän reaalityt eivät tuntuneet kohtaavan, ja ristiriidat tuntuivat hämmentäviltä. Aika usein oma työskentely tuntui riittämättömältä, vääräntäiseltä ja jopa turhalta. En vielääkään oikein tiedä, teinkö kentällä

”oikeanlaisia” havaintoja, raportointi niistä oikein, ja oliko niistä mitään hyötyä. (Opiskelija 7/OP)

Intensiivisen kenttäjakson loppupuolella opiskelijat taas kokivat, että erityisesti väsymys ja ajoittainen kyllästyminen vaikuttivat tarkkaavaisuuteen havaintojen tekemisessä ja muistiinpanojen kirjoittamisessa. Toisaalta myös jo tutuksi tulleen ympäristön havainnointi koettiin selvästi erilaisena kuin kenttäjakson alussa; havainnoinnissa keskityttiin helpommin vain tavallisesta poikkeavan huomioimiseen.

Aluksi tapahtumaa tarkkaili etäämpää ja kriittisemmin silmin. Mitä pidempään kentällä oli viettänyt aikaa, sitä tutummaksi ympäristö, ihmiset ja toiminta tuli. Se vaikutti siihen, millaisiin asioihin kiinnitti huomiota. Jo toistuneisiin asioihin ei välttämättä enää kiinnittänyt huomiota, koska oli nähnyt saman jo monta kertaa. (Opiskelija 5/OP)⁶

Opiskelijoiden havainnointi oli koko kenttäjakson ajan melko intuitiivista. He tukeutuivat vahvasti omiin kokemuksiinsa sekä suuntasivat havainnointiaan omiin kiinnostuksen kohteisiinsa. (ks. esim. Vilkkä 2007, 13.) Monet opiskelijat kokivat, että olisivat tarvinneet kenttätyöskentelynsä tueksi tarkempia ohjeita havainnoinnin tekemiseen ja jo ennakkoon täsmällisempää tietoa tutkimuskohteista. Opiskelijoiden mielestä havainnointi oli helpompaa niissä tilanteissa, joissa havainnointia oli mahdollista selkeästi kohdentaa ja rajata. Myös havainnointitilanteissa, joissa opiskelijat tekivät autoetnografisia havaintoja omasta pelaamisestaan tai joissa he itse olivat pelaajina tarkkailemassa toisia pelaajia, he kokivat usein onnistuneensa tuottamaan merkityksellisiä havaintoja.

Havainnoiminen tuntui luonnollisemmalta ja mielekkäämmältä, kun oli jollain lailla osana joukkoa, vaikkapa yleisönä robosodassa⁷ tai seuraamassa Piikkipallokalan peluuta. (Opiskelija 5/HR)

Itse tuli havainnoitua erityisen aktiivisesti lähinnä silloin, kun huomasi jotain suurempaa tapahtuvan: esimerkiksi pelien finaaleita tai yksittäisiä pelisessioita tuli havainnoitua todella tarkkaavaisesti. (Opiskelija 10/OP)

Olisi ollut itselle selkeämpää keskittyä vieläkin rajatumpaan kohteeseen vaikka toisaalta koin kokonaiskuvan hahmottamisen tärkeäksi. ... Nyt havainnointi liikkui yleisellä, jokseenkin ulkopuolisella tasolla enkä kokenut varsinaisesti pääseväni sisään tapahtuman osallistujien maailmaan. (Opiskelija 12/OP)

Opiskelijoiden pohdintoista käy hyvin ilmi, että sekä tutkimusympäristön vieraus että menetelmän käyttämiseen liittyvä kokemattomuus vaikuttivat havaintojen tekemiseen. Kenttätöyöskentelyn tueksi annetut ohjeet olivat opiskelijoiden mielestä joko liian yksityiskohtaisia muistettavaksi tai liian epämääräisiä kentällä kohdattuja tilanteita varten. Useissa tilanteissa opiskelijat päättivätkin käyttää heille johdantoluentojen aikana antamaani mahdollisuutta olla noudattamatta alkuperäistä havainnointisuunnitelmaa. Aineistostani käy ilmi, kuinka etukäteen annettuja ohjeita enemmän havainnoinnin suuntaamiseen vaikuttivat opiskelijoiden tiedot, kokemukset ja jopa mielipiteet tutkimuskohteesta ja -ympäristöstä.

TUTKIMUSYMPÄRISTÖN TUNTEMINEN

Kenttäkurssilaisten kirjallisia kurssisuorituksia lukemalla selviää, kuinka erilaisista lähtökohdista 14 osallistujaa kenttätöyöjaksoon valmistautuivat. Ryhmässä oli mukana opiskelijoita, jotka ovat kiinnostuneita digitaalisista peleistä, harrastavat vapaa-ajallaan pelaamista ja ovat jo esimerkiksi aikaisemminkin osallistuneet isompiin ja pienempiin verkkopelitapahtumiin. Opiskelijaryhmän selvä enemmistö (10/14) oli kuitenkin kenttäjaksolle osallistuessaan ensimmäistä kertaa isossa ja ammattimaisesti järjestetyssä verkkopelitapahtumassa.

Tutkimusympäristöä koskevien ennakkotietojen vähyys, kokemusten puute ja erilaisten olettamusten määrä vaikuttivat siihen, kuinka kauan aikaa pelkästään

tutkimusympäristöön tutustuminen vei, ja missä vaiheessa opiskelijat alkoivat osallistua verkkopelitapahtuman toimintoihin ja ottaa kontaktia havainnoitaviin. Digitaalisen kulttuurin tutkijat Riikka Turtiainen ja Sari Östman ovat verkkoaineistojen käytön tutkimusetiikkaa käsittelevän artikkelinsa yhteydessä pohjineet, millaisessa määrin tutkijan tulee ymmärtää tutkimansa kentän luonnetta ja ominaispiirteitä. Heidän mielestään tutkijan on sitä helpompi tulkitella esimerkiksi internetin kaltaisen kentän erityispiirteitä, mitä tutumpaa kentän toimintaa hänelle henkilökohtaisesti on. Tutkija, joka tarkastelee kenttäänsä sisäpuolelta, tuntee Turtiaisen ja Östmanin mielestä esimerkiksi kentällä toimivien tavat ja keinot ilmaista itseään sekä tunnistaa kentän toimintaan liittyvien käytäntöjen konventiot. Henkilökohtainen kokemus tutkimusaiheesta auttaa tutkijaa asettamaan informanttiansa asemaan ja hahmottamaan myös esimerkiksi sitä, miten kentällä on sopivaa toimia (Turtiainen & Östman 2009.)

Ensimmäistä kertaa verkkopelitapahtumaan osallistuneet opiskelijat kokivat tutkimusympäristön vaikeasti lähestyttävänä. He kokivat hyvin pitkään epävarmuutta siitä, missä he voivat havainnointia tehdä ja millaisiin tilanteisiin he voivat ottaa osaa. Ensikertalaiset kokivat usein myös sekä häiritsevää läsnäolollaan tapahtuman osallistujia että herättävää liikaa huomiota.

(...) Havainnoijan roolissa en tehnyt niin paljon tarkentavia kysymyksiä kuin olisin halunnut. Asiaan vaikutti pelko siitä, että ihmiset kokisivat kyselemisen häiritseväksi tai kokisin itseni tyhmäksi. (Opiskelija 5/OP)

Tiedon puute vaikutti havainnointiin kuitenkin kaikkein eniten, ja lähinnä häiritsevästi. Tunnistin ruudulla pyörivistä peleistä vain muutamian, enkä tajua kyseisen "skenen" slangista juuri mitään. (Opiskelija 11/OP)

Havainnointi lähti käyntiin osaltani hieman hitaasti. En tiennyt, mihin olisi pitänyt kiinnittää huomiota ja mikä on tutkimuksen kannalta tärkeää. Sen lisäksi tapahtuma vei kokonaisuudessaan kaiken huomioni, koska en ollut aikaisemmin ollut vastaavassa. Ensimmäisen tunnin

vain ihmettelin, hämmästelin ja katselin ympärilleni, kunnes vasta ymmärsin, että olisin voinut kirjoittaa ylös kaikki mieleen tulleet ajatukseni. (Opiskelija 14/OP)⁸

Opiskelijat kokivat, etteivät ymmärrä tarpeeksi pelaamiseen liittyvää erikoissanastoa tai hallitse pelaamiseen liittyviä käytänteitä. (ks. esim. Siitonen 2004, 124.) Useimmat verkkopelitapahtuman ensikertalaisista kokivat koko kenttäjakson ajan olevansa tapahtuman ulkopuolisia tarkkailijoita, jotka eivät aina ymmärtäneet mitä ympärillä tapahtui tai osanneet tulkita havainnoitavien toimintaa. Tutustuessaan itselleen vieraaseen tapahtumaan, sen toimintoihin ja osallistujiin ja jäsentäessään kokemaansa ensikertalaiset tulivat kuitenkin tuottaneeksi tarkkaa ja kuvailevaa kontekstittietoa (ks. esim. Multsilta, Mäenpää & Suominen 2010) tutkimuksen kohteena olevasta toiminnasta ja noudattaneensa näin, ehkä osin tiedostamattaankin, alkuperäistä havainnointisuunnitelmaa.

Erilaisen määrän ennakkotietoa, -oletuksia ja kokemusta omanneet opiskelijat tuottivat samoista verkkopelitapahtuman tilanteista hyvin erilaisia havainnoita. Opiskelijat, joilla oli aikaisempaa kokemusta tai esimerkiksi valokuvaan tai kavereiden kertomuksiin perustuvaa tietoa verkkopelitapahtumista, suuntasivat havainnointiaan ensikertalaisia tietoisemmin. He loivat henkilökohtaisia, omiin ennakkotietoihinsa ja mielenkiinnon kohteisiinsa perustuvia havainnointisuunnitelmia yhteisen havainnointisuunnitelman rinnalle ja pyrkivät hyvin selkeästi joko vahvistamaan tai kumoamaan niihin sisältyneitä oletuksia. Esimerkiksi eräs opiskelija ei pitänyt tapahtuman osallistujien ajanviettopojen kuvaamista tärkeänä, vaan hän keskittyi lähinnä peliturnausten osallistujien reaktioiden ja pelistrategioiden kuvaamiseen:

Koska minulla oli jo etukäteen melko hyvä käsitys siitä, millainen tapahtuma on kyseessä, mitä siellä tehdään, miten siellä käyttäydytään – jopa pienimmistä yksityiskohdista, kuten mitä siellä syödään ja juodaan – tapahtuman luonne ei tullut minulle yllätyksenä, vaan oli ennestään tuttu käytännönkin tasolla, eikä huomioni kiinnittynyt

niin paljon tällaisiin yleisiin asioihin, vaan pystyin keskittymään heti olennaiseen. (Opiskelija 7/OP)

Verkkopelitapahtuman ensikertalaiset onnistuivat kontekstiedon tuottamisessa verkkopelitapahtumissa usein vierailleita opiskelijoita paremmin, koska ulkopuolisina tarkkailijoina he kiinnittivät huomiota myös sellaisiin asioihin, jotka ovat verkkopelitapahtumaa sisäpiiriläisen tavoin tarkkaileville niin itses-tään selviä, etteivät he edes tulleet kiinnittäneeksi niihin mitään huomiota.

PELITUTKIJA TARVITSEE PELIKOKEMUSTA?

Monet opiskelijat, jotka olivat verkkopelitapahtuman ensikertalaisia, kertoivat havainnointipäiväkirjoissaan myös, etteivät harrasta tai ole kiinnostuneita digitaalisten pelien pelaamisesta. Verkkopelitapahtumaan liittyvässä tutkimus-tilanteessa opiskelijat kokivat, että heidän piti määritellä itsensä selkeästi joko peliharrastajiksi tai tämän ryhmän ulkopuolelle kuuluviksi. Havainnointiraportteissaan ja oppimispäiväkirjoissaan opiskelijat pohtivat sitä, miten he kokivat tämän pelaamattomuuden ja pelimaailman ulkopuolella olemisen vaikuttavan heidän havainnointiinsa.

Huomasin, että omien esitietojen, asenteiden ja ajatusten vaikutus havainnointiin on suuri. Pelikulttuuri on itselleni aika vieras, joten ihmisten käytöstä oli välillä vaikea tulkita kun ei ymmärtänyt mitä oli meneillään. (Opiskelija 5/OP)

Pelihavaintoni tapahtumassa oli hyvin pintapuolista, sillä en ole juuri tutustunut verkkopelien maailmaan. (Opiskelija 3/HR)

Itse olen pelimaailmassa kuitenkin täysin ulkona omalta mukavuus-alueeltani, joka toi havainnointiin ja jäsentelyyn oman haasteensa. (Opiskelija 11/HR)

Havainnointia vaikeutti myös se, ettei pelaaminen ilmiönä ylipäättään ole itselleni kovin tuttu, eli en esimerkiksi tunnistanut pelejä tai välttämättä ymmärtänyt oikein meneillään ollutta tilannetta. (Opiskelija 5/HR)

Koska tutkimusympäristö (verkkopelitapahtuma) ja tutkittava toiminta (pelaaminen) olivat niin kaukana verkkopelitapahtuman ensikertalaisten ja ei-pelaavien opiskelijoiden arjesta ja kokemusmaailmasta, he kokivat pelaavia opiskelijoita enemmän tarvetta perustella tekemiensä havaintojen arvoa ja merkitystä.

Kurssin osallistujissa oli sekä peliharrastajia että peleistä mitään tietämättömiä, ja kaikkea siltä väliltä. Itse en tiedä verkkopelitapahtumassa pelatuista peleistä juurikaan mitään, mutta harrastukselle täysin ulkopuolisen havainnot ovat varmasti ainakin erilaisia, kuin tottuneen kävijän havainnot. (Opiskelija 10/OP)⁹

Pelikokemus ja aikaisemmat kokemukset verkkopelitapahtumista ohjasivat opiskelijoiden tekemää havainnointia. Itsekin pelaamista harrastavat opiskelijat kiinnittivät huomiota esimerkiksi pelaajien käyttämiin strategioihin tai vertasivat aiempia kokemuksiaan verkkopelitapahtumista Insomniassa kokemaansa. Toisaalta taas havainnoitavien ja heidän toimintansa tarkasteleminen etäältä oli pelaamista harrastavien opiskelijoiden mielestä vaikeaa. He kertoivat, että samaistuminen verkkopelitapahtuman osallistujiin vaikeutti havainnoijan roolin mukautumista. Pelaaville opiskelijoille passiivisen sivustaseuraajan rooli oli vaikeaa omaksua sellaisissa tilanteissa, joissa he ovat aikaisemmin olleet osallistujia ja aktiivisia toimijoita.

Huomasin, että minulla oli ajoittain suuriakin vaikeuksia jättäytyä passiiviseksi sivulliseksi tilanteissa, joissa olisin "siviilissä" ollut aktiivinen toimija. Minun oli myös hyvin vaikeaa pitäytyä muuttamasta tilanteiden kulkua omalla toiminnallani, enkä siinä aina onnistunutkaan.

Huomasin siis, että tehdessäni kenttätöitä minun piti ottaa itselleni täysin uudenlainen rooli ja asettua siihen. (Opiskelija 7/OP)

Huomasin kykenemättömyyteni ottaa uusi rooli tutunkaltaisessa tapahtumassa, ja kyseinen tunne tuntui kieltämättä oudolta kuten koko tilanne. (Opiskelija 13/HR)

Opiskelijoiden tuottama havainnointiaineisto osoittaa silti selvästi, että oman pelikokemuksen kartuttaminen ja InsomniaGamen osatehtäviin osallistuminen auttoi toisten pelaajien kokemuksen sekä InsomniaGamen ominaisuuksien arvioimisessa. Myös useat pelitutkijat ovat sitä mieltä, että saavuttaakseen syvemmän ymmärryksen tutkittavana olevasta pelistä on sitä myös pelattava. (Aarseth 2003; Williams 2005; Lammes 2007.) Suurin osa kenttäkurssille osallistuneista opiskelijoista (11/14) arvioikin tuottaneensa tutkimuksen kannalta merkityksellisintä aineistoa juuri autoetnografian ja vertaishavainnoinnin avulla.

Lopuksi

Katsauksessani olen käsitellyt, millainen suhde InsomniaGame havainnointiaineiston keräämiseen osallistuneilla opiskelijoilla oli tutkimusympäristöön ja -kohteeseen ja millainen vaikutus havainnoijien henkilökohtaisilla ominaisuuksilla, motiiveilla, taustoilla ja rooleilla oli havainnointiaineiston muodostumisessa. Opiskelijoiden tuottaman aineiston tarkastelu osoittaa selvästi, ettei osallisuutta, joka kulttuurintutkija Ilona Raunolan mukaan tarkoittaa tutkimuskohteen ennalta tuntemista, voida jättää huomioimatta kollektiivisesti tuotetun havainnointiaineiston tarkastelussa. (Raunola 2010, 287.)

Muun tapahtumaviikonlopun aikana kerätyn aineiston ohella myös havainnointiaineisto vastaa kysymykseen, millaisia pelikokemuksia InsomniaGamen pelaamisesta saatiin. Ennen havainnointiaineiston analysointia ja vastausten etsimistä on mielestäni kuitenkin huolellisesti perehdyttävä siihen, kuka InsomniaGamen pelaajien pelikokemusta on ollut arvioimassa ja mihin tapahtumaympäristöstä ja pelitilanteista tehdyt havainnot perustuvat. Verkkopelitapahtuman

aikana kerätyn havainnointiaineiston jatkokäytön kannalta pidänkin tärkeänä, että aineiston kontekstointi on mahdollisimman huolellisesti tehty; aineiston analyysin yhteydessä on pohdittava esimerkiksi sitä, millaisessa tilanteessa aineisto on tuotettu ja kuka sitä on ollut keräämässä.

Kenttäkurssilaisten tuottaman havainnointiaineiston analyysi osoittaa, ettei kollektiiviseen käyttöön tarkoitettujen havainnointiaineiston tuottamisessa ole niinkään tärkeää se, kuinka tarkka havainnointisuunnitelma etukäteen osataan tehdä tai kuinka hyvin etukäteen laadittua suunnitelmaa noudatetaan. Tärkeää on kysymys siitä, kuinka hyvin aineiston keräämiseen osallistuvat osaavat tiedostaa ja tuoda esiin tutkimuskohteeseen liittyvät olettamuksensa, käsityksensä ja uskomuksensa ja kuinka perusteellisesti he pohtivat niiden vaikutusta havainnointiaineiston tuottamiseen.

Kenttäkurssin johdantoluentojen aikana annoin opiskelijoille ohjeeksi joko noudattaa tarkasti etukäteen laadittua havainnointisuunnitelmaa tai antaa tutkimustilanteen ohjata havainnointia. Nyt havainnointiaineistoa läpikäydessäni olen ollut tyytyväinen siihen, että annoin tämän vapauden opiskelijoille. Ohjeiden tai havainnointisuunnitelman unohtaminen tai noudattamatta jättäminen ei ole tämän tutkimuksen kohdalla yksiselitteisesti vain huono asia. Verkkopelitapahtuman aikana kerätystä aineistosta muodostui tietenkin epäyhdenäisempi kuin se olisi ollut projektiryhmän tai vain yhden havainnoijan tuottamana, mutta samalla siitä tuli myös paljon rikkaampi ja kokonaisempi kuvaus siitä, miten *InsomniaGame* otettiin vastaan tapahtuman osallistujien joukossa ja mitä verkkopelitapahtumassa pelin aikana tapahtui.

Viitteet

- 1 CoEx-tutkimushankkeen verkkosivut: http://www.hum.utu.fi/oppiaineet/satakunta/tutkimus_ja_jatko-opiskelu/projektit/coex.html.
- 2 Etnografisessa metodologiassa painottuvat tutkijan osallistuva havainnointi, aistit, etnografinen ymmärrys ja intuitio. (Gobo 2008, 4-5, Raunolan 2011, 268 mukaan).
- 3 Autoetnografialla tarkoitetaan tutkimuksen tekemisen tapaa, jossa tutkijan omat kokemukset ovat tutkimuksen lähtökohtia ja sen keskeistä aineistoa. (Uotinen 2010, 179).
- 4 Ks. myös tutkimusmuistiinpanot.
- 5 Ks. myös opiskelija 14/OP
- 6 Ks. myös opiskelija 4/OP ja opiskelija 14/OP.
- 7 Robosota on yleinen oheistapahtuma verkkopelitapahtumissa. Siinä kilpailijat ohjaavat yleensä itse valmistamiaan radio-ohjattuja laitteita tarkoituksenaan tehdä vastustajan laite liikuntakyvyttömäksi tietyn aikarajan sisällä
- 8 Ks. myös opiskelija 5/OP ja tutkimusmuistiinpanot.
- 9 Ks. myös opiskelija 5/OP.

LÄHTEET

Tutkimusaineisto

Digitaalisen kulttuurin kenttäkurssille osallistuneiden opiskelijoiden havainnointiraportit (HR) ja oppimispäiväkirjat (OP). Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman arkisto.

Tutkimusmuistiinpanot

Tutkimusmuistiinpanot (2010–2011). Kirjoittajan henkilökohtaiset muistiinpanot. Julkaisematon, aineisto tekijän hallussa.

Kirjallisuus

Aarseth, Espen (2003). *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*. Digital Arts & Culture, Melbourne.

Ermi, Laura & Frans Mäyrä (2005). Fundamental Components of Gameplay Experience: Analysing Immersion. Teoksessa Suzanne de Castell & J. Jenson (toim.): *Proceedings of Chancing Views – Worlds in Play*. Digital Games Research Association's Second International Conference. Vancouver: DiGRA and Simon Fraser University.

Gordon, Tuula, Pirkko Hynninen, Elina Lahelma, Tuija Metso, Tarja Palmu & Tarja Tolonen (2006). *Collective Ethnography, Joint Experiences and Individual Pathways*. *Nordisk Pedagogik*, Vol. 26.

Hyysalo, Sampsa (2009). *Käyttäjätuotekehityksessä. Tieto, tutkimus, menetelmät*. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Lammes, Sybille (2007). Approaching game-studies: towards a reflexive methodology of games as situated cultures. Teoksessa A. Baba (toim.): *Situated Play: Proceedings of the Third International Conference of DiGRA*. Japan, Tokyo, University of Tokyo. 25–30.

Raunola, Ilona (2010). Osallisuus ja dialoginen paikantuminen etnografisessa kenttätutkimuksessa. Teoksessa Jyrki Pöysä, Helmi Järviluoma & Sinikka Vakimo (toim.): *Vaeltavat metodit*. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.

Siitonen, Marko (2004). Sosiaalisen vuorovaikutuksen tutkimus verkkopeliyhteisöissä. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.): *Digitaalisten pelien maailmoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Stenros, Jaakko & Markus Montola (2009). Julkinen tila pelissä: Pervasiivinen pelaaminen ja kaupunkiympäristön rajat. Teoksessa Seija Ridel, Päivi Kymäläinen & Timo Nyssönen (toim.): *Julkisen tilan poetiikka ja politiikka*. Tampere: Tampere University Press.

Suominen, Jaakko (2011). Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan. *Wider Screen* 1-2/2011. Viitattu 25.8.2011. <http://www.widerscreen.fi/2011-1-2/pac-man-kaihon-kohteena-ja-kokeilujen-valineena/>

Multisilta, Jari, Marjo Mäenpää & Jaakko Suominen (2010). Mitä on mobiili sosiaalinen media? Teoksessa Multisilta, Jari, Marjo Mäenpää & Jaakko Suominen (toim.): *Yhdessä ja Liikkeellä*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma Julkaisu n:o 21. Tampere: Juvenes Print.

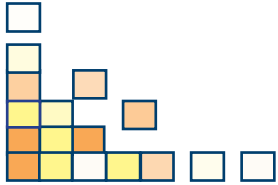
Turtiainen, Riikka & Sari Östman (2009). Tavistaidetta ja verkkoviihdettä. Omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimusetiikkaa. Teoksessa Maarit Grahm & Maunu Häyrynen (toim.): *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*. Helsinki: SKS, 336–358.

Uotinen, Johanna (2010). Kokemuksia autoetnografiasta. Teoksessa Jyrki Pöysä, Helmi Järviluoma & Sinikka Vakimo (toim.): *Vaeltavat metodit*. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura, 178–187.

Vilkkä, Hanna (2007). *Tutki ja havainnoi*. Helsinki: Tammi.

Williams, Dmitri (2005). Bridging the Methodological Divide in Game Research. *Simulation & Gaming*. December 2005, Sage Publications, Vol. 36 No. 4.

Kirja-arvio



SAARA ALA-LUOPA
saara.ala-luopa@utu.fi
Turun yliopisto

Jaakko Stenros & Markus Montola (2010): *Nordic Larp*. Stockholm: Fëa Livia.

Myönnetään: en ole koskaan larpannut. Tietoni aiheesta perustuvat yleisiin mie-likuviin ja stereotypioihin, joissa larppaajat ovat pitkätukkaisia, metsässä leikki-miekoilla taistelevia nörttejä. Myönnän kuitenkin myös, etten oikeastaan tiedä asiasta mitään. Kun minulle siis tarjoutui tilaisuus avartaa maailmankatsomustani aiheeseen liittyen, tartuin tilaisuuteen – eihän tuota 300-sivuista, 2 kilon painoista järkälettä olisi voinut kovin helposti ohittaakaan.

Onneksi. Pelitutkijoina tunnetut Markus Montola ja Jaakko Stenros ovat tehneet historiallisesti ja kulttuurisesti merkittävää työtä kootessaan pohjoismaalaista rooli-pelaamista käsittelevän *Nordic Larp* -eepoksen. Kirja esittelee 30 larppia viimeisen 15 vuoden ajalta, alkaen vuoden 1994 *Trenne Byarista* ja päättyen vuoden 2010 *Deliriumiin*. Muutaman aukeaman mittaiset larppiesimerkit on koottu eri kirjoittajilta, joista osa on pelin suunnittelijoita, osa pelaajia ja osa tutkijoita. Tämän lisäksi kirjan tekstiosuus pitää sisällään kaksi esseetä, joista ensimmäinen, Montolan ja Stenrosin yhteinen essee käsittelee pohjoismaalaista larppaamista ja sen historiaa yleisesti. Toinen, Stenrosin kirjoittama essee käsittelee larppaamisen suhdetta teatteriin, taiteeseen ja pelaamiseen. Suhteessa kirjan kokoon tekstiä on kuitenkin melko vähän: suurimmaksi osaksi kirja muodostuu upeista valokuvista ja valokuva-aukeamista. Valokuvien aiheet vaihtelevat pelien eri vaiheista itse peleihin sekä niiden työpajoihin. Informatiiviset kuvat kuva-teksteineen avaavat omalta osaltaan aihetta monipuolisesti ja tekevät kirjasta helposti lähestyttävän ja vakuuttavan.

Kirjan esimerkit alkavat vuoden 1994 *Trenne Byarista*. Pelaajia tässä fantasialar-pissa oli noin tuhat, mikä ilmaisi kentän laajuuden. Larppaamisesta oli kehittynyt oma alakulttuurinsa, ja pohjoismaisten roolipelaajien yhteisö alkoi kehittyä. Vuonna 1997 järjestettiin yhteisön ensimmäinen tapaaminen Knutepunkt, joka pian muotoutui vuo-sittaiseksi tapahtumaksi. (s. 15.) Knutepunkt-tapahtumien myötä sai alkunsa myös larp-paamiseen liittyvä julkaisutoiminta. Knutepunkt-kirjat ovat Nordic Larp -teosta yksi-tyiskohtaisempia, alan asiantuntijoille tai tutkijoille suunnattuja ja keskittyvät enemmän tietyn pelin tai pelien kehittämiseen ja viimeistelyyn kuin niiden dokumentointiin. (s.10.) Nordic Larp on siis tällä saralla ainoa laatuaan.

Ainutlaatuisia ovat myös kirjan 30 esimerkkiä – tosin ne edustavat vain osaa 15 vuoden aikana järjestetyistä larpeista. Esimerkkeihin mahtuu kuitenkin erittäin laaja skaala ”perinteisistä” fantasialarpeista poliittisiin toimintalarpeihin. Pelit ovat moni-muotoisia: henkilömäärät saattavat vaihdella kuudesta pelaajasta tuhanteen ja kestot iltapäivästä viikkoon. Myös osallistumismaksut vaihtelevat ilmaisesta muutamiin satoihin euroihin.

Monimuotoisuudesta huolimatta tietyt, Nordic Larp -traditioon liittyvät elementit käyvät ilmi esimerkeissä. Kunnianhimo, sitoutuminen ja epäkaupallisuus ovat pohjois-maalaisen larpin avainsanoja. Kunnianhimo ilmenee poliittisina, taiteellisina, jatkuvasti muuttuvina ja rajoja rikkovina roolipeleinä. Sitoutuminen näkyy larppien huolellisena valmisteluna: yhtä peliä saatetaan suunnitella jopa vuosia. Larppeja ei kuitenkaan tehdä

rahan takia: pohjoismaiset larpit ovat pääosin epäkaupallisia, muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta. (s.20.)

Sosiaalinen sitoutuminen ja kontrolli ovat tärkeä aspekti larpeissa, sillä yksi sitoutumaton pelaaja voi pilata muiden pelaajien kokemuksen. Pohjoismaiset roolipelit vaativat pelaajia pysymään roolissaan jatkuvasti, ja pelaajan halutessa tauolle hänen on irtauduttava roolistaan kulissien takana. "What you see is what you get" -ideologia saattaa rikkoutua esimerkiksi salamavalon välähtäessä historiallisessa pelissä. Pelin autenttisuutta vaalitaan tarkoin. (s. 20.)

Henkilökohtaisesti kiinnostavimmat esimerkipelit ovat *Europa* ja *Luminescence*. Vuonna 2001 Norjassa järjestetyssä Europa-larpissa Pohjoismaat sotivat keskenään, ja muun muassa suomalaisten oli lähdettävä kuvitteelliselle pakolaisleirille Itä-Eurooppaan. Larpissa oli mukana myös venäläisiä pelaajia, joten peliin oleellisena osana kuuluva kielimuuri järjestyi luonnollisesti heidän toimiessaan vastaanottavan maan kansalaisina ja virkamiehinä. Europa oli larppi turvapaikkapolitiikasta ja pakolaisten vastaanotosta.

Luminescence oli taide-larppi (2004), joka järjestettiin kahdessa, 10 cm jauhokerroksen sisältämässä huoneessa. Alusvaatteissaan olevat pelaajat esittivät syöpäpotilaita pelin ollessa ikään kuin terapiaa heille. Pelaajat liikkuvat rauhallisesti vihreän valon valaisemassa huoneessa ja toisilleen puhuessaan heidän oli kosketettava toisiaan. Peli oli siis rankan aiheensa lisäksi myös hyvin intiimi. Luminescence tarkasteli syöpää abstraktilla tasolla, symboliikan kautta.

Kaikki kirjan esimerkit eivät kuitenkaan ole niin kurttuotsaisia. Kirjassa esitellään muun muassa lapsille suunnattu perinteinen taistelularppi, *Rollespil i rude skov* (2004). Tämä tanskalainen larppi on myös kirjan ainoa esimerkki kaupallisesta roolipelistä. Kirjan viimeinen esimerkki *Delirium* oli larppi, jonne osallistujat tulivat pariskuntina kärsimään hullusta rakkaudesta. Pelin kantavana teemana oli rakkaus ja järjettömyys. Muut Nordic Larpin esimerkit pitävät sisällään muun muassa zombeja, jättimäisen lohikäärmeen, ruotsinristeilyä, vampyyreja, merirosvoja ja bordelleja, vain muutamia mainitakseni.

Pidän infolaatikoista, ja onnekseni niitä löytyy myös Nordic Larpista. Jokaisen esimerkin lopussa on infolaatikko, josta löytyy tietoa muun muassa pelin suunnittelijoista, budjetista, pelimekaniikoista, kestosta sekä kyseiseen

larppiin liittyvästä kirjallisuudesta. Larpeihin liittyviä käsitteitä esitellään myös kirjan alkupuolen aukeamassa, johon on koottu taulukko kirjan esimerkeistä sekä tiedot niiden filosofiasta, rakenteesta, kontekstista ja teemasta. Esittely jää kuitenkin melko suppeaksi, sillä taulukossa ei selitetä esimerkiksi filosofiaan ja rakenteeseen liittyviä käsitteitä sen tarkemmin. Aiheesta täysin tietämättömänä olisin kaivannut lyhyehköä selitystä käytetyistä käsitteistä, vaikka ne tosin selittyvätkin kirjan lukemisen myötä. Eri pelimekaniikoista olisi voinut myös koota lyhyen esittelyn kirjan alkuun. Alun esseessä tosin todetaan yksinkertaisuuden ja luottamuksen olevan pelin tärkeimmät mekaniikat – riittääköön se näin aloittelijalle (s.20).

Esimerkkien kirjoittajista löytyy tuttuja tutkijanimiä: muun muassa Frans Mäyrä, Mike Pohjola ja J. Tuomas Harviainen kuuluvat nimekkääseen kirjoittajakaartiin. Kirjoittajien nimet näkyvät vasta tekstien yhteydessä, mikä tietyllä tavalla tekee esimerkit "kirjoittaja-neutraaleiksi" ja samanarvoisiksi. Toisaalta taas nimet olisi voinut mainita myös sisällysluettelossa. Nämä ovat kuitenkin luultavasti tiedostettuja ja tarkoituksella valittuja tyyliseikkoja.

Kirjan päättää Stenosin essee koskien larppaamisen suhdetta teatteriin, pelaamiseen ja taiteeseen. Teatteria harrastavana ihmisenä pidän erityisen kiinnostavana larppaamisen ja teatterin suhteen tematiikkaa sekä yleisön aspektia larpeissa. Roolipelejä voi verrata teatteriin: ihmiset ottavat roolinsa ja esittävät niitä yhteisen kontekstin alla, tiettyjä teemoja ja sääntöjä noudattaen. Larpeissa ei kuitenkaan ole näytelmään verrattavaa käsikirjoitusta. Larpit ovat näytelmää vapaampia, kun taas käsikirjoitettu näytelmä harjoitellaan tarkkaan ilmeitä, eleitä ja paikkoja myöden – ja lopulta esitetään yleisölle. Roolipeleissä ei ole perinteistä yleisöä, ja fiktiivistä maailmaa tarkastellaan roolin sisältä. Tätä tarkoittaa larpeihin liitettävä käsite "yhden persoonan yleisöstä" (s.301). Pelikokemus on aina subjektiivinen, ja tämä subjektiivisuus korostuu myös kirjan esimerkeissä – mielestäni se tosin lisää roolipelien kiinnostavuutta.

Huolimatta mahdollisesta poliittisesta ja kriittisestä ajatusmaailmasta, roolipelit ovat viihdettä. Larpeissa pelaajat voivat surutta seikkailla ja avartaa maailmankatsomustaan, eikä epäonnistumistakaan tarvitse pelätä. Larppien avulla voi (tai joutuu) hetkeksi asettua toisen ihmisen asemaan: kyky, joka

ihmisiltä tuntuu nykyään puuttuvan. Maahanmuuttovastaiselle perussuomaiselle voisin suositella osallistumista Europan kaltaiseen poliittiseen larppiin. Pullamössösukupolven pilalle hemmoteltu kasvatti voisi viettää viikon jos toisenkin keskiaikaisen larpin alkeellisissa olosuhteissa. Roolihahmon maailmankuva voi sotia täysin omaa vastaan. Larppien avulla ihminen voi siis myös kyseenalaistaa omaa identiteettiään ja yhteiskunnan normeja sekä samalla oppia paljon itsestään.

Tai mistähän minä voisin sen tietää? En ole kuitenkaan koskaan larpannut. Tällainen mielikuva minulle kuitenkin jäi Nordic Larpin luettuani. Esipuheeseen kirjoittajakaksikko toteaa kirjan olevan muistelmateos alan harrastajille, mutta ensisijaisesti teos larppaamisesta kiinnostuneille. Nordic Larpin avulla myös larppaamisesta täysin tietämätön voi tutustua tähän mielenkiintoiseen maailmaan, ja kenties muuttaa omiaan ja mahdollisesti myös muiden mielikuvia larppaamisesta – ikään kuin larpeissa konsanaan.