

Artikkeli

Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa

JAAKKO KEMPPAINEN
jakemppa@gmail.com
Aalto-yliopisto

Tiivistelmä

Genret ovat olennainen osa pelikulttuuria. Ne toimivat niin tuotannon, markkinoinnin kuin pelaajien kanssakäymisen välineinä. Peligenret ovat kuitenkin epätasapainoisia ja sekavia pelien ominaisuuksien kuvaajia. Tässä artikkelissa käydään läpi suosittujen digitaalisten pelien tuottajien ja myyjien verkkopalveluissa käytettyjä peligenrejä, sekä genrejen sisältämien pelien määriä. Lisäksi tehdään katsaus kahteen pelejä käsittelevään, mutta ei niitä myyvään verkkopalveluun ja niiden sisältämiin peligenreihin. Artikkelin tavoitteena on paitsi todentaa yleisimmät käytössä olevat genrenimitykset, myös hahmotella niiden taakse ja sisään jäävien peligenrejen suhteita toisiinsa. Pelien määrät genreissä kertovat aikamme pelikulttuurista, mutta myös peligenrejen hierarkisesta suhteesta toisiinsa. Artikkelissa luodaan myös pohjaa peligenrejen tyypittämiseksi, jota voidaan käyttää myöhempien genretutkimusten työkaluna.

Asiasanat: peligenret, genretutkimus, pelitutkimus, pelit

Use of genres in digital services

Abstract

Genres are essential part of the gaming culture. They function as a communication tool within development, marketing and gamer community. Nevertheless, game genres are unbalanced and confusing describers of the features of the games. In this article I take a look on game genres used by digital games producers and market places, and the amount of games within each genre. The main goal of this article is to verify the most commonly used genre names, but also sketch the relations between the genres and their sub-genres. The amounts of games in genres tell us something about the gaming culture of our time, but also about the hierarchical relations of the game genres. The article also creates basis for game genre types, which can be used as a tool in later genre researches.

Key words: game genres, genre research, game research, games

Aluksi

Genret ovat yleisesti käytetty työkalu pelien, elokuvien ja muiden kulttuurituotteiden markkinoinnissa ja keskustelussa. Kirjallisuuden ja elokuvan saralla genrejä on myös tutkittu pitkään ja paljon. Pelipiireissä genretutkimus on kuitenkin jäänyt vähäisemmälle huomiolle, joskin muutamia yrityksiä yleispäteviksi genremäärittelmiksi on nähty. Nämä määritelmät ovat kuitenkin usein olleet irrallaan pelaajien arkipäiväisestä kielenkäytöstä.

Genret ovat laajasti käytössä niin markkinoinnissa, lehdistössä kuin pe-

laajien arjessa. Niinpä myös genretutkimukselle on paikkansa. Tässä tutkimuksessa käydään läpi eri pelijulkaisijoiden ja kauppapaikkojen käyttämiä genrenimiä ja genrenimien alle sijoitettujen pelien lukumääriä. Genrejä analysoidaan paitsi niiden sisältämien pelien määrän kautta, myös genrejen itsensä tyyppien avulla. Tutkimuksen perusteella voidaan sanoa käytettyjen genrejen olevan niin hierarkisia, yhteismitattomia kuin sekaviakin.

Tässä tekstissä genreiksi hyväksytään kaikki tutkittujen palveluiden itse genreiksi määrittelemänsä pelien lajittelumahdollisuudet. Keskustelua genreistä, aligenreistä, luokista ja muusta terminologiasta on käyty ja tullaan käymään edel-

leen. Tämän tutkimuksen tavoitteena on kuitenkin katsoa pelaajia lähellä olevia käytäntöjä ja muodostaa niiden perusteella kuva pelien lajityypeistä pragmaattisesta näkökulmasta tarkasteltuna.

Tämän artikkelin ajatuksena oli lähteä tutkimaan yleisesti käytössä olevia genrejä ja rakentamaan niistä käytännöllistä ja toimivaa mallia genrejen moniulotteiselle ja hierarkiselle järjestykselle. Yhtenä motivaationa oli turhautuminen pelaajana ylimalkaisiin genreihin, kuten "Action", jonka alta löytyy niin autopelejä, urheilua kuin räiskintää. Kolmannen persoonan näkökulmasta kuvattuja toiminta-seikkailuita etsivälle kaahailut ja jalkapallot ovat vain häiriöksi.

Aiempia kirjoituksia

Määrittelystä riippuen pelien genreistä ja lajittelutavoista löytyy mainintoja jo pelitutkimuksen aamunkoitosta. Roger Caillois (1957) jakoi pelien ominaisuudet neljään luokkaan: agon (kilpailullisuus), alea (sattuma), mimicry (roolipelaaminen) jailinx (huimaus). Vain harvat pelit osuvat pelkästään yhden määreen alle, esimerkiksi pokeri sisältää sekä sattuman että kilpailullisuuden elementtejä, tanssin sijoituessa huimaavuuden ja rooli-pelaamisen joukkoon. Cailloisin luokittelu ei myöskään käsitellyt pelkästään formaaleja pelejä ja kilpailuja, vaan myös vapaa-muotoisempaa leikkisyyttä. Tämä ludus (peli) – paidia (leikki) -akseli (ibid.) on myös hyvin käytännöllinen esimerkiksi pelisuunnittelussa.

Espen Aarseth on esitellyt moniulotteisen pelitypologian, jossa pelejä luokitellaan kolmelta osaltaan, aikaan, pelaajarakenteeseen, kontrolliin ja sääntöihin liittyvällä akselilla (Aarseth ym. 2003). Pelien ominaisuuksia vertailemalla tuotettu järjestelmä on kiinnostava työkalu pelien ymmärtämiseen, mutta arkipäiväiseen käyttöön se on liian yksityiskohtainen. Esimerkiksi jokin ensimmäisen persoonan räiskintäpeli (first-person-shooter, fps) muodostuu Aarsethin typologian mukaisesti peliksi, jossa on "vaeltava näkökulma, geometrinen topografia, staattinen ympäristö, tosiaikainen tahdistus, mimeettinen esitystapa, päättävä teologia, yhden pelaajan pelaarakenne, kokemustasoihin perustuva muuttuvuus, ehdollinen tallennettavuus, ennustettava determinismi ja lisäksi se sisältää topologisia, aikariippuvaisia ja tavoitekeskeisiä sääntöjä".

Craig A. Lindley pyrki rakentamaan korkean tason taksonomian pelien

analysoinnin ja suunnittelun tueksi. Hän rakentaa mallinsa kuuden akselin varaan: pelillisuus, kerronnallisuus, simulaatio, uhkapelaaminen, fiktiivisyys ja virtuaalisuusfyysisuus. (Lindley 2003). Marie-Laure Ryan käsittelee pelejä narratiivisten genrejen avulla (Ryan 2001.) Apperley puolestaan väittää pelien genretutkimuksen perustuvan esteettisiin arvoihin interaktiivisten tai ergodisten ¹ arvojen sijaan (Apperley 2006).

Genrejä käytetään hyvin yleisesti myös designkirjallisuudessa ja muussa oppimateriaalissa. Chris Crawford esitteli digitaalisten pelien hierarkisen taksonomian jakaessaan pelit strategiapelien ja taito- ja toimintapeliin ja niiden aligenreihin (Crawford 1982, 25–35). Ainakin Poole (2000, 29–58), Rollins & Adams (2003) ja Manninen (2007, 19–22) antavat lukijoilleen selkeät listat pelien lajityypeistä pysytellen kohtalaisen tarkasti yleisimmin käytettyjen genrejen alueella. Sekä Kempainen että Junnila ovat lopputöissään käsitelleet yleisesti käytössä olevia peligenrejä ja soveltaneet niiden määrittelyyn esimerkiksi Aarsethin moniulotteista pelitypologiaa (Kempainen 2008) ja pelimekaanisten ja narratiivisten genrejen ristiin analysointia (Junnila 2007).

Elokuvateoria tarjoaa juuri genrejen tutkimukselle erittäin hyviä lähteitä. Aki Järvinen on väitöskirjassaan (2008) lähtenyt genretutkimuksessa elokuvateorian puolelle käyttäen keskeisenä lähteenään Rick Altmanin kehittämää syntaktis/semanttis/pragmaattista lähestymistapaa, jossa semanttinen näkemys painottaa genrejen rakennuspalikoita, kun syntaktinen näkökulma painottaa sitä, miten nämä palikat on järjestetty. Pragmaattinen kulma puolestaan lähestyy genrejä kokonaisuutena ottaen huomioon paitsi tuotteen itsensä, myös sen suhteen ympäristöönsä, kuten tuottajiin ja kuluttajiin. (Altman 1999.)

Altmanin mukaan genret määrittyvät erilaisten käyttötarkoitusten ja funktioiden kautta (emt. 1999, 84). Hänen mukaansa genret myös kehittyvät yleisön ja tuottajien vuorovaikutuksesta aikojen saatossa ilman, että niitä erikseen tietoisesti määritellään (emt. 50–52). Tässä tutkimuksessa peligenrejä tutkitaan pragmaattisesti ja käytännön elämästä lähtien. Uusien genrejen tai ominaisuuksien määrittely sijaan katsotaan, missä ja miten erilaisia genrenimityksiä käytetään. Tästä näkökulmasta katsoen hahmotellaan käytettyjen genrenimien ja niiden alle sijoitettujen pelien suhteita, mistä tuloksena syntyy peligenrejen luokittelu. Tähän palataan "Genrejen tyypeistä"-luvussa.

Genrejen määrittelemisen pelien yhteneväisyyksiä ja eroavuuksia tutki-

malla ja luokittelemalla on tutkimuksellisesti toimiva ja tärkeä lähtökohta, mutta hyvin usein tuloksena on määritelmiä ja genrejä, jotka ovat kaukana arkipäivän pelikulttuurista, kuten aiempi fps-pelin analyysi osoitti. Pelien kehittäjätkään eivät välttämättä ymmärrä, mistä kehitetyissä genreissä, lajeissa, taksonomioissa ja ontologioissa ² on oikeasti kyse. Vakiintuneet genrenimet ovat pelien tekijöiden, harrastajien ja tutkijoiden yhteistä kieltä, joten niiden jäsentelyyn ja tutkimiseen on tarvetta.

Tutkimusmateriaali

Tätä tutkimusta varten kävin läpi useiden pelijulkaisijoiden ja konsolivalmistajien verkkopalveluita. Palveluista keräsin tietoa siitä, millaisia genrejä pelijulkaisijat käyttävät omassa markkinoinnissaan ja tiedotuksessaan. Tutkimukseen on hyväksytty vain genret, joiden mukaan palvelut olivat jaotelleet pelinsä ja joiden avulla käyttäjät voivat rajata pelihakujaan. Mukaan ei siis ole otettu esimerkiksi pelien esittelyteksteissä mainittuja genrejä. Joissain tapauksissa palvelut tarjosivat yleisten genrejen lisäksi myös pelikohtaisia avainsanoja ja lisätermejä, mutta näitä ei käsitelty varsinaisena tutkimusaineistona.

Tutkimuksessa ovat mukana kaikki kolme suurinta konsolivalmistajaa, Nintendo, Sony ja Microsoft. Näiden julkaisijoiden tarjonnasta keskityin vain nykyisen sukupolven konsoleihin, Wiihin, Playstation 3:n ja Xbox 360:n ja rajasin käsikonsolit ja vanhemmat laitteet tutkimuksen ulkopuolelle. Tietokoneiden suurista latauspalveluista otin mukaan Steamin, Impulsen (omistajana Gamestop-kauppa- ja GamersGate ja Origin-latauspalvelun ylläpitäjä Electronic Artsin).

Lisäksi otin tutkimukseen mukaan muutaman erikoistuneemman digitaalisen kauppapaikan, jotka myyvät PC-pelejä internetin välityksellä ladattaviksi. Good Old Games on keskittynyt vanhempien pelien uudelleen julkaisuun, Big Fish Games kasuaalipeleihin, Matrixgames strategiaan ja Desura indiepeleihin. Koska kasuaali-, strategia- ja indiepelit voidaan mieltää genreiksi itsessään, johdattelevat kyseisten erikoiskauppojen genrejaottelu kohti genrejen hierarkisuutta ja moniulotteisuutta.

Kauppapaikkojen ja julkaisijoiden lisäksi lähteinä on käytetty myös tunnettua peliarvostelujen kokoomapalvelua, Metacriticia sekä Allgame-palvelua, jos-

ta löytyy huomattavan laaja kokoelma tietoa peleistä ja genreistä. Allgame-palvelu sisältää yli sadan peligenren kaksitasoisen, hierarkisen järjestelmän, josta tämän tutkimuksen käyttöön on otettu vain korkeamman tason genret; "Action", "Adventure", "Compilation", "Educational", "Fighting", "Home", "Puzzle", "Racing", "Role-playing", "Shooter", "Simulation", "Sports", "Strategy", "Traditional" ja "X/adult". Esimerkinä kaksiportaisen järjestelmän toisesta tasosta, "Adventure"-genren alla ovat genret "First-person adventure", "Interactive movie", "Survival horror", "Text-based adventure" ja "Third-person adventure".

Allgame myös sisältää lyhyet kuvaukset käyttämistään genreistä. Esimerkiksi "Action"-genreä kuvataan seuraavalla tavalla: "Action games usually involve moving a character through a game world by running, jumping, climbing, or leaping, with the goal of discovering the doorway to the next stage or level. Action games often feature hero characters battling a cast of "baddies" as they move through each level. A basic plot may provide an overall goal, such as defeating an arch-villain or rescuing a princess, but the manipulation of onscreen elements is the crux of gameplay." (Rovi, 2010). Näitä kuvauksia ei ole hyödynnetty tässä tutkimuksessa.

Genrenimien lisäksi tutkimuksessa kerättiin myös tietoa kunkin genrenimen alle sijoitettujen pelien määrästä. Tämä osoittautui merkittäväksi työkaluksi arvioidessa genrejen keskinäisiä hierarkisia suhteita ja markkinoinnin vaikutusta peligenren syntyyn ja kuolemaan. Pelien määrät genrejen sisällä kertovat myös tarpeesta järjestäytyneempään genrejen käyttöön. Tutkimukseen valittu materiaali on sikäli valikoitunut, että esimerkiksi paikannukseen perustuvat mobiilipelit, pervasiiviset pelit ja hyötypelit ovat jääneet kokonaan pois. Niinpä näiden uusien pelityyppien, sekä muiden harvinaisempien genrejen sijoittaminen peligenren sukupuuhun jää tulevien tutkimusten tehtäväksi.

Yleisimmät genret

Koko tutkimusaineiston yhteenlaskettu genremäärä on 68 genreä. Tässä tutkimuksessa genreistä poistettiin joitakin päällekkäisyyksiä, jolloin jäljelle jäi 55 genreä. Päällekkäisyyksillä tarkoitetaan esimerkiksi erillisen "Action & Adventure" -genren poistamista, tai "Quiz" -genren yhdistämistä "Puzzle & Trivia" -genren "Trivian"

kanssa yhteen ja "Puzzlen" ottamista omaksi genrekseen. Jäljelle jääneestä ryhmästä voidaan vielä poistaa ylimalkaiset "Other" ja "Special"-genret, kuten myös "Compilation", "Bundle pack", "DLC" ja "Expansion" -genret, koska ne eivät liity itse peliin vaan siihen myytävään lisäsisältöön tai pelin myöhempään levitykseen. "Staff picks" poistettiin aineistosta, koska se edusti selkeästi palvelun ylläpitäjän omia mielipiteitä, joilla ei ollut varsinaista pelillistä merkitystä. Myös Allgamen käyttämä "Home"-genre voidaan poistaa, koska se sisältää käytännössä ei-pelillisiä multi-mediatuotteita. Näin ollen jäljelle jää 50 genreä (katso liite 1 tarkempaa jaottelua varten).

Action	First person action	Marble Popper	Shooter
Adventure	First-Person Shooters	Massively Multiplayer	Simulation
Arcade	Fitness & recreation	Match 3	Sports
Avatar	Flight/flying	Music	Strategic
Brain Teaser	Free to play	Operational	Strategy
Card & Board, Traditional	Hidden Object	Party	Tactical
Casual	Horror	Platformer	Third-person shooters
Classics	Indie	Puzzle	Time Management
Educational / eduntainment	Kids	Quiz / Trivia	Turn-based strategy
Extreme sports	Kinect	Racing	Wargames
Family	Large File	Real-time strategy	Word
Fighting	Mahjong	RPG	Wrestling
			X/Adult

Taulukko 1.

Yhdistetyt ja karsitut genret. Kursivoidut olivat käytössä pelkästään palveluissa, joiden kautta pelejä ei myydy.

Suuri osa esiintyneistä genrenimistä on peräisin tietyn tyyppiseen tarjontaan keskittyvistä erikoispalveluista, kuten strategiapeleihin erikoistuneesta Matrix Gamesista (esim. "Operational") tai kasuaalipelien erikoiskaupasta Big Fish Gamesista (esim. "Marble popper") ja esiintyvät aineistossa vain kerran. Genrejä, jotka olivat käytössä kolmessa tai useammassa palvelussa löytyi yhteensä 18 kappaletta. Suosituimpien genrejen lista noudattaa varsin tarkasti pelaajien puhekielessä käytettyjä, vakiintuneita genrenimiä.

Genren nimi	Palvelut	Yleiskaupat	Kaikki kaupat	Metacritic	Allgame
Action (& Adventure)	13	3305	3635	1773	14357
Adventure	12	1054	1905	398	3258
RPG	12	856	959	472	3650
Strategy	12	1595	1970	781	3211
Simulation	11	990	1158	171	5758
Sports	11	211	321	582	7856
Racing	10	178	225	269	4815
Puzzle	9	154	1551	223	2708
Shooter	6	438	541		8099
Family	5	321	479		
Casual	4	1394	1394		
Fighting	4	144	144	141	1637
Music	4	98	117		
Arcade	3	24	24		
Educational	3	22	22		2462
Fitness	3	5	5		
Party	3	91	91	44	
Massively Multiplayer	3	38	41		

Taulukko 2.

Yleisimmät genrenimet ja niihin sijoitettujen pelien määrä.

Taulukossa toinen sarake "Palvelut" kertoo, kuinka monessa tutkimuksen palveluista kyseistä genrenimeä käytettiin. "Yleiskaupat"-sarakeen tiedot on koottu suurista pelejä myyvistä palveluista, jotka eivät ole erikoistuneet mihinkään tiettyyn lajityyppiin tai erikoisalueeseen, lukuunottamatta konsolivalmistajien omia palveluita. "Kaikki kaupat"-sarake sisältää kaikkien pelejä myyvien palveluiden tarjonnasta kerätyn datan. "Action"-genreen on laskettu mukaan Xbox.comin ja Nintendo.comin käyttämään "Action & Adventure" -genreen kuuluvat lähes 950 peliä. Tämä saattaa aiheuttaa tilastoon pienen virheen, koska pieni osa noista peleistä saattaa olla perinteisiä seikkailupelejä ilman toimintapelien hehtisiä pelihetkiä.

Tarkasteltaessa eri genrenimien alle sijoitettujen pelien yhteismäärää nähdään selvästi, että jotkin genreistä ovat merkittävästi suurempia kuin toiset. "Action", "Strategy", "Adventure" ja "Puzzle" ovat suurimmat genret, "Casual" ja "Simulation" genrejen päästessä myös yli tuhannen pelin rajapyykin. "Action" ja "Strategy" -genrejen suuri koko liittyy jo Chris Crawfordin (1982) esittämään pelitaksonomiaan, jonka mukaan pelit voidaan jakaa "Skill-and-action" ja "Strategy"-peleihin. Nämä kaksi olisivat siten eräänlaisia yligenrejä, jotka sisältäisivät kaikki muut genret. Samoin "Casual" on korkeamman tason genre, joka voi

sisältää hyvin erityyppisiä pelejä.

Taulukon pelejä tarkasteltaessa on huomioitava, että suurin osa palveluiden peleistä on sijoitettu vähintään kahden eri genrenimen alle. Esimerkiksi "Racing"-pelit kuuluvat yleensä myös "Action" ja/tai "Sports" genreihin, palvelusta riippuen. Esimerkiksi *Fable III* (Lionhead Studios 2011) on Xbox.comissa sijoitettu "Action & Adventure" ja "Strategy & Simulation" -genreihin, kun taas Steamissa se on saanut genreikseen "Action", "Adventure" ja "RPG". Myös Metacritic on nimenyt pelin roolipeliksi ("role-playing"), mikä on linjassa myös pelibrändin tekijän, Lionhead Studiosin oman luokittelun kanssa, joskin pelisarjan kolmannen osan kohdalla Lionhead ei käytä mitään erityistä genrenimeä (Lionhead 2012a, b ja c). Saman sarjan edellinen osa, *Fable II*, puolestaan on sijoitettu "Role playing"-genreen myös Xbox.comissa, vaikka pelillisesti osat eivät merkittävästi eroa toisistaan. Tämä on hyvä esimerkki siitä, kuinka genrejen käyttö on hyvin sattumanvaraista ja subjektiivista. Siitä huolimatta kaupoista pelejä etsivä kuluttaja hyötyy suuresti edes jonkinlaisesta genrejaottelusta.

Erikoisjulkaisijat

Suurten ja geneeristen palveluiden lisäksi tutkimuksessa oli mukana myös muutama tiettyyn pelilajiin erikoistunut julkaisija: Big Fish Games, Matrix Games, Good Old Games ja Desura. Tavoitteena oli saada näkemys tiettyjen peligenrejen jakautumisesta aligenreihin, jotta genrejen potentiaalinen hierarkisuus ja moniulotteisuus tulisivat paremmin ilmi. Nämä erikoistuneet palvelut ovat jo lähtökohtaisesti rajanneet tarjontansa tiettyyn lajityyppiin tai pelitarjonnan osa-alueeseen, joten palvelut voivat tarjota asiakkailleen tarkempia ja kuvaavampia genrenimityksiä kuin suuret digitaaliset kauppapaikat, joiden täytyy palvella koko potentiaalista pelaajakuntaa.

Desura-verkkokauppa profiloit itsensä "Indie"-pelien myyjäksi. Kuten Kemppainen (2009) toteaa, indie tyylillisenä tai sisällöllisenä genrenä ei kulje käsi kädessä riippumattoman pelituotannon kanssa. Tässä tutkimuksessa "Indie" osoittautui selkeästi tuotannolliseksi genreksi viitaten riippumattomien, pienten pelistudioiden tuotantoon, pelien sisällöstä, tyylistä tai pelillisistä ulottuvuuksista riippumatta. Tämä on vahvasti linjassa aiemman tutkimukseni kanssa (2008), jonka

mukaan indie-pelit luokitellaan indieksi juuri niiden rahoitusmallin ja tuotantokoon mukaan. "Indie"-genren tyylillisen, sisällöllisen tai ideologisen osan tutkiminen jää tämän tutkimuksen ulkopuolelle, koska aineisto ei tukenut tätä varsin vahvaa näkökulmaa.

"Indie"-kauppa Desura ja vanhoja pelejä uudelleen julkaiseva Good Old Games eivät vastoin odotuksia tuoneet mukanaan uniikkeja genrejä. Molempien palveluiden käyttämät genrenimet löytyvät myös suosituimpien genrejen listoilta. Nämä eroavatkin muiden palveluiden pelitarjonnasta lähinnä pelien jakauman kautta. "Action" oli yleisesti selkeästi suurin genre, mutta Good Old Gamesissa se hävisi kirrkaasti seikkailu- ja strategiapeleille. Syytä tälle ei tutkimuksessa löytynyt, mutta kyseessä voi olla palvelun ylläpitäjien ja käyttäjien subjektiiviset mielihalut ja kiinnostuksen kohteet. Toisaalta syynä voivat olla vanhojen pelien julkaisu-oikeuksien monimutkaiset omistussuhteet, jotka ovat voineet vaikeuttaa joidenkin keskeisten toimintaklassikkojen uudelleenjulkaisua.

Myös indiekauppa Desurassa "Action" genren osuus jäi merkittävästi pienemmäksi kuin yleisesti, vaikka se olikin kaupan suurin genre 80 pelillään. Indiekehittäjien parissa keskivertoa suuremmiksi genreiksi nousivat "Adventure" ja "Puzzle". Pulmapelien suureen suosioon vaikuttaa varmasti niiden kohtalaisen helppo ja halpa tuotantoprosessi, mikä on indiekehittäjille erittäin tärkeä ominaisuus. Seikkailupelien puolella Desuraa ei näyttäisi vaivaavan Big Fish Gamesin kaltainen "Adventure"-genren käyttäminen kaikkiin juonellisiin peleihin, vaan kyseisen genren pelit vaikuttavat olevan oikeasti pelimekaanisestikin seikkailullisia.

Palveluista Big Fish Games otettiin edustamaan "Casual"-genren pelitarjontaa. "Casual" itsessään ei kerro pelien sisällöstä tai pelillisistä ominaisuuksista käytännössä mitään. Kasuaalipeleissä on tyypillisesti "yleisesti vetoavaa sisältöä, yksinkertaiset kontrollit, helppo opittavuus, nopea palkitsevyys tai mahdollisuus pelata lyhyissä jaksoissa (Kuittinen ym. 2007). Big Fish Gamesin genretarjonnan erikoisuudet luovat loistavan näkymän kasuaalipelien keskeisiin pelimekaniikkoihin. "Match 3", "Marble popper", "Hidden object", "Mahjong" ja "Time management" ovat hyvin tarkasti rajattuja pelimekaanisia genrejä. Niiden sisällä eroavaisuudet ovat varsin pieniä, joten vähänkään kokeneempi pelaaja tietää, mitä on tarjolla. "Brain teaser" puolestaan kertoo pelien vaativan suhteellisen paljon ajatustyötä, mutta se ei kerro mitään pelin mekaniikoista. "Brain teaser" onkin eräänlainen pelin tunnelmaan virittävä genre, kuten myös "Action".

Big Fish Games oli suurin yksittäinen "Adventure"-genren pelejä sisältänyt palvelu (708 peliä). Heidän tapauksessaan seikkailullisuus oli lähes aina täysin varsinaisesta pelimekaniikasta irrallaan olevaa löyhää tarinankerrontaa, jolla luotiin puzzlejen välille jonkinlaista progression tunnetta. Tyypillisessä seikkailupelissä, kuten myös taistelupainotteisemmissa toimintaseikkailuissa, pelaaja ohjaa pelihahmoa pelin maailmassa, kun Big Fishin "Adventure"-peleissä pelaaja pelaa jonkin muun pelimekaanisen genren puzzleja ja seikkailu tulee esiin vain välinäytöksissä. Näin ollen Big Fish Games osoittaa käytettyjen genrenimitysten olevan hyvin moniselitteisiä. Big Fish Gamesin kasuaalipelivalikoima nostaa myös koko tutkimuksen "Puzzle"-pelien määrää yli 1200 pelillään. Ilman tätä panosta "Puzzle"-pelit ovat yllättävänkin pienessä roolissa ottaen huomioon, että se on yksi kaikkein perinteisimmistä peligenreistä.

Big Fish Gamesin valtava pulmapelitarjonta on hyvä esimerkki indie-tuotannon odotusarvoisen innovatiivisuuden ja todellisuuden ristiriidasta. Suuri osa kasuaalipeleistä on pienten, riippumattomien studioiden tuotoksia, joten ne voisivat hyvin sisältyä tuotannollisesti suuntautuneeseen "Indie"-genreen. Kuten Greg Costikyan on haastattelussa (Kemppainen 2008) maininnut, kasuaalipelit kuitenkin ovat erittäin voimakkaasti kiertyneet hittipelien lähes suoran kopioinnin mahdollistaman helpon rahastuksen kieriöön. Riippumattomasta tuotantoprosessistaan huolimatta tällaiset independent-tuotannot ovat jotain aivan muuta kuin "Indie"-genrestä tyylillisenä tai innovatiivisena peligenrenä on totuttu ajattelemaan. (Kemppainen 2008.)

Strategiapelijulkaisija Matrix Games puolestaan sai tuoda "Strategy"-genreen oman lisäsisältönsä. "Operational", "Strategic" ja "Tactical" ovat sodankäynnin hierarkiassa toisilleen alisteisia toiminnallisia tasoja ja Matrix Gamesille uniikkeja genrejä. Kiinnostavasti Matrix Games käyttää mainittujen ja muutamien yleisesti käytettyjen genrejen lisäksi muita pelien luokittelutapoja. "View style" ja "Play style"-valinnat sisältävät genrekeskusteluissa usein käytettyjä termejä, kuten "Real-time", "Turn-based IGOUGO", "1st person" ja "Top-down". Näiden määreiden erotaminen genrelistauksesta omiin listoihinsa helpottaa asiantuntevan peliharrastajan etsintää merkittävästi. Kenties jonkinlaisena mielenilmaisuna Matrix Gamesin "Casual"-genrestä ei löydy yhtään peliä.

Pelien määrästä genreissä

Verrattaessa pelien määrää eri genreissä pelejä myyvien tahojen ja muiden palveluiden välillä huomataan, että varsinkin urheilupelit ovat huomattavan vahvasti edustettuina kauppapaikkojen ulkopuolella (kaupat 3%, Metacritic 12%, Allgame 15%). Myös Metacriticin "Simulation" (kaupat 10%, Metacritic 4%, Allgame 11%), sekä Allgamen "Shooter" (kaupat 5%, Metacritic ei genreä, Allgame 15%) ja "Strategy" (kaupat 18%, Metacritic 17%, Allgame 6%) -genret ovat suhteellisesti eri kokoluokissa pelimyyjien tarjontaan verrattuna (katso liite 2). Tämä voi johtua paitsi Allgamen pitkän aikaperspektiivin mukanaan tuomasta historiallisesta painosta, mutta myös tavasta, jolla palvelut määrittelevät pelin genret. Joissain tapauksissa esimerkiksi "Match 3"-kasuaalipelit, joissa pyritään muodostamaan vähintään kolmen samanlaisen objektin suoria objektien järjestystä vaihtamalla, on määritelty strategiapeliksi, toisissa taas toimintapeliksi.

Ristiriita yleisesti pelien paremmuuden mittarina käytetyn Metacriticin ja pelejä myyvien tahojen pelien määrien suhteissa (katso liite 2) voi toimia indikaattorina eri genrejen pelien saamasta huomiosta maailman lehdistössä. Metacriticissä käsitellyt pelit kerätään keskeisistä peliarvosteluja julkaisevista lehdistä ja palveluista. Merkittävän pieni simulaatiopelien määrä saattaa yksinkertaisesti kieliä siitä, että simulaatiopelit eivät nauti kovin suurta suosiota pelikonsolien pelitarjonnassa, eikä niiden markkinointiin välttämättä käytetä niin paljoa rahaa kuin massiivisten toimintapelijulkaisujen markkinointiin.

Suurin osa palveluista käyttää pelien määrittelyyn useampaa kuin yhtä genreä. Useissa peleissä vasta toissijaisesti käytetty genre kertoo siitä, mistä pelissä on oikeasti kyse. Esimerkiksi urheilupelien tapauksessa toissijainen genre on yleensä toiminta, simulaatio tai strategia, mikä määrittää, onko peli aktiivista jalkapallon kenttäpelaamista vai mahdollisesti joukkueen managerointia. Urheilun tapauksessa toiminnallinen genre määrittää sisällöllisen genren pelitavan, mutta erityisesti toimintapelien kohdalla määrittävä genre on usein pelillisyyteen liittyvä toiminnan alagenre, kuten räiskintä tai kaahailu.

Kiinnostavana yksityiskohtana yleisimmin käytettyjen genrenimitysten ja niiden sisältämien pelien epäsuhdasta on "Fitness"-genre kolmella sitä käyttävällä palvelullaan, joissa oli myynnissä yhteensä viisi peliä. Listan ulkopuolelta löytyy

myös muita vastaavia genrejä, kuten "Avatar" ja "Horror" kahdella ja kolmella pelillään. Kyseessä lienee markkinoinnilliset tavoitteet ja pyrkimys nostaa juuri nyt suosittuja pelejä helpommin saavutettaviksi. Samalla nämä genret onnistuvat luomaan kuvan aikamme pelikulttuurista ja siitä, mikä juuri nyt on ollut suosittua.

Genrejen moniulotteisuudesta

Tutkimuksessa löydetty genret eivät ole keskenään yhteismitallisia. "Action" kertoo pelin temposta, tunnelmasta ja käytettävistä taidoista, kun taas "Indie" on tutkimusaineistossa pelin tuottajakeskeinen termi. "Kids" ja "Family" kertovat kohderyhmästä, kun taas "Match 3" kuvaa sitä, mitä pelissä oikeastaan tehdään – ollen siis varsinainen pelillisyyteen liittyvä genre. Monialainen genrekieli tukee hyvin markkinoinnin tarpeita. Lapsille sopivia pelejä etsivän on helppo löytää "Kids" ja "Family" genrejen alta sopivia pelejä, kun taas kokeilevampaa ja taiteellisempaa pelikokemusta etsivät hakeutuvat "Indie"-genren pelien ääreen.

Tutkimuksessa käsitellyt genret jaettiin kolmeentoista eri kategoriaan tai ulottuvuuteen sen mukaan, mitä osa-alueita ne pelistä kuvaavat. Tätä kategorisointia varten kävin läpi palveluissa esiintyviä pelejä ja niille määriteltyjä genrejä. Tällä tavoin pyrin hahmottamaan palveluiden tarjoajien näkemyksiä genrejen merkityksistä ja siitä, millaisten ominaisuuksien perusteella pelit ovat genrenimikkeensä saaneet. Eri palveluiden välillä suoritettu ristiinanalysointi tuotti myös hyödyllistä tietoa. Se paljasti esimerkiksi "Simulation"-genren olevan paitsi ajoneuvon kuljettamissimulaatio tai monimutkaisen järjestelmä, kuten kaupungin toimintaa simuloiva systeemi, myös joissain tapauksissa fyysikaalista virtaussimulaatiota tai tekoälyn ohjaamien hahmojen toiminnan simulointia (Steamin käsitys From Dust-pelistä (Ubisoft, 2011)).

Pelillisuus	Adventure, Card & Board & Traditional, Fighting, First person action, First-person Shooters, Flight/flying, Hidden Object, Mahjong, Marble Popper, Match 3, Platformer, Quiz / Trivia, Racing, Real-time strategy, RPG, Shooter, Simulation, Strategy, Third-person shooter, Time Management, Turn-based strategy, Wrestling
Teema	Adventure, Extreme sports, Horror, Music, Puzzle, Sports, Wargames, Word, X/Adult
Tunnelma	Action, Brain Teaser, Casual, Strategy
Esitystapa	First person action, First-Person Shooters, Third-person shooter
Aikakäsitys	Turn-based strategy, Real-time strategy
Yleisö	Casual, Family, Kids
Liittymä / teknologia	Avatar, Kinect, Large File
Pelaamisen taso	Operational, Strategic, Tactical
Tarkoitus	Educational / edutainment, Fitness & recreation, Party
Pelin järjestelmä	Simulation
Tuotanto	Indie
Bisnesmalli	Free to play
Pelaajamäärä	Massively Multiplayer

Taulukko 3.
Genrejen tyypit

Kuten genret itse, nämäkään kategoriat eivät ole eksklusiivisia, ja jotkin genret saattavat sijoittua useampaan kuin yhteen kategoriaan. Esimerkiksi "Adventure"-genre voi olla sekä pelillisyyteen, että teemaan liittyvä genre. Pelillisenä genrenä "Adventure" on pelihahmolla liikkumista, pelimaailman tutkimista, hahmojen kanssa keskustelua ja tavaroiden manipulointia painottava pulmapeli, tyypillisesti point-and-click -tyyppinen seikkailu, jossa tarina ja pulmat ovat keskeisemmässä osassa kuin aikasidonnainen toiminta ja reagointi. Toisaalta "Adventure" yhdistetään hyvin usein "Action"-genreen, jolloin tulokseksi saadaan tarinavetoinen seikkailu, minkä läpäisemiseksi pelaajan on taisteltava tai muuten harrastettava aikasidonnaista, näppäryyttä vaativaa toimintaa. Kuten jo aiemmin

mainittiin, Big Fish Games käyttää "Adventure"-genreä hyvin vapaasti kaikkien vähänkään juonellista narratiivia sisältävien peliensä kanssa.

Tämän tutkimuksen rajoissa ei ollut mahdollista käydä kaikkia aineiston pelejä ja niiden genrejä läpi. Tarkastelin kuitenkin jokaisen palvelun jokaisesta genrestä muutamia kymmeniä pelejä, joten kokonaisuineen kasvaa muutama satoihin peleihin. On siis mahdollista, että joidenkin pelien kohdalla esimerkiksi "Wrestling" onkin enemmän managerointia kuin varsinaista painimista. Tällöin kyseinen genre tulisi sijoittaa paitsi pelillisten genrejen, myös teemallisten genrejen joukkoon.

Pelillisyyteen liittyvät genret ovat niitä, jotka kertovat jotain siitä, mitä pelaaja pelissä tekee. Esimerkiksi "Match 3" tai "Racing" antavat kohtalaisen hyvän käsityksen pelaajan toiminnasta pelissä. Nämä genret ovat myös interaktiiviselle medialle luonteenomaisia ja niitä voisikin pitää peligenrejen perusmateriaalina. Pelillisyyteen liittyviä genrejä on paljon, mutta monet niistä asettuvat hierarkiseksi rakennelmaksi yksinkertaisten kentän hahmottamista. Esimerkiksi "Turn-based strategy" ja "Real-time strategy" kuuluvat ilmeisesti "Strategy"-genre alle. "Fighting", "Shooter" ja "Racing" puolestaan ovat "Action"-genreille alisteisia. "First person shooter" ja "Third person shooter" puolestaan alistuvat "Shooter"-genre alle.

Tunnelma on ryhmistä kenties häilyvin. Tunnelman genrenimet kertovat jotain siitä, minkälaisista mielentiloista pelaaja voi peliä pelatessaan odottaa tai tarvita. "Action" ja "Casual" ovat tunnelma-ryhmän hyviä esimerkkejä, sillä ne kalibroivat pelaajan odotusarvot peliä kohtaan sopivalle taajuudelle. Muiden genreryhmien ollessa varsin selkeitä ja tarkkoja siinä, mitä ryhmän genret peleistä kertovat, jää tunnelma jonkinlaiseksi "jämyryhmäksi". Se ei kuitenkaan laske ryhmän arvoa, sillä "Action", "Casual" ja "Strategy" ovat hyvin yleisessä käytössä, kun pelaajat keskustelevat pelaamisestaan tai pitämistään peleistä.

Teema-genret ovat pelisisällöstä kertovia genrejä. Esitystapa genren nimessä kertoo siitä, mistä näkökulmasta peliä katsotaan. "First person" ja "Third person" ovat näiden genrejen tyypillisimpiä avainsanoja. Yleisö-genret puolestaan ilmaisevat sitä, kenelle peli on suunnattu, esimerkiksi "Kids" ja "Family"-genret kuuluvat tähän ryhmään.

Liittymä/teknologia -genre muodostui tässä tutkimuksessa kolmesta vain yhden palveluntarjoajan käyttämästä genrestä: "Avatar", "Kinect" (Xbox) ja "Large

file" (Big Fish Games). Nämä ovat selvästi kyseisen palveluntarjoajan asiakkaille tärkeistä seikoista tuotettuja markkinoinnin apuvälineitä. Tutkimuksen ulkopuolelta tähän ryhmään kuuluisivat myös esimerkiksi mobiili-, kolikko- ja paikannukseen perustuvat pelit, mutta myös tanssimattojen ja erilaisten muovisoittimien kautta määritellyt genret.

Pelaamisen taso-ryhmä koostuu pelkästään Matrix Gamesin käyttämistä genreistä. Kyseessä ovat siis genret, jotka ilmaisevat pelaajan paikkaa armeijan hierarkisessa komentoketjussa. Tutkimuksen ulkopuolelta tähän ryhmään kuuluisivat myös muutamat muut sotateleihin liittyvät genret, mutta sotastrategioiden ulkopuolelta on vaikea löytää tähän ryhmään sopivia genrejä. Kenties SimCityn ja *Populouksen* kaltaiset "Jumalpelit" voisi myös olla pelaamisen tasoon liittyvä genre.

"Simulation"-genre on sijoitettu sekä pelillisyyteen liittyviin, että pelkästään sille omistettuun pelin järjestelmälliseen luokkaan. Pelillisenä genrenä, lisämääritteen "Flight" tai "Car" kanssa "Simulation" on hyvin eksakti. Sen käyttö on kuitenkin laajentunut niin kaupunki-, elämä- kuin managerisimulaatioihin. Näiden genrejen ja "Simulation"-genre yhteinen tekijä on pelilaitteen sisuksissa pyörivän maailman toimintojen simulointi, ei niinkään yhdistävä pelillinen tekijä. Joissain lähteissä kaupunkisimulaatiot ja manageripelit onkin sijoitettu strategiapelien alle niiden pelillisten ominaisuuksien takia. Samalla "Simulation"-genre on liitetty esimerkiksi fysiikkasimulaatiota sisältäviä pelejä, joiden pelillinen genre olisi enemminkin "Action" tai "Puzzle".

Tarkoitus-ryhmän genret ilmaisevat, mitä varten pelit on tehty. "Educational" ja "Fitness" kertovat genreinä siitä, mihin pelin tuottajat ovat ajatelleet peliä käytettävän. Ryhmään voisivat kuulua tutkimuksen ulkopuolelta esimerkiksi hyötypelit. Bisnesmalleista mukana on "Free to play", mikä kertoo hyvin täsmällisesti ajastamme ja pelien muuttumisesta tuotteista palveluiksi (katso Sotamaa et al. 2010). Tutkimuksen materiaalin ulkopuolelta "Shareware" (yleensä tietyin ehdoin ja rajoituksin ilmaiset, muuten maksulliset ohjelmat) ja "Subscription" (jäsenmaksu, tilaus) voisivat myös kuulua tähän ryhmään. Pelaajamäärän mukaan nimetty "Massively Multiplayer" (massiivimoninpeli, kymmenistä jopa tuhansiin yhtäaikaista pelaajaa samassa peli-ilmentymässä) on ollut trendikäs jo useita vuosia. "Massively Multiplayer" on jossain määrin vakiinnuttanut muotoaan myös pelillisyyteen liittyvänä genrenä, mitä muut pelaajamäärään liittyvät, tutkimuksen ulkopuoliset genret, esimerkiksi "Two team" ja "Single player", jotka Aarseth et al. (2003) esit-

televät, eivät tee. "Massively Multiplayer" toimi pitkään myös bisnesmallista (kuukausimaksut) kertovana genrenä, mutta viime aikoina useat massiiviset moninpelit ovat siirtyneet kuukausimaksuista ilmaispelien maailmaan.

"Indie" on tutkimuksen ainoa tuotantoon liittyvä genre. Vaikka "Indie"-genren juuret ja myös käyttö palveluissa näyttää olevan vahvasti kytköksissä pelin tuotantoprosessiin ja kokoon, koetaan se silti myös temaattisena ja esteettisenä genrenä. Indiepeleiltä odotetaan jotain valtavirrasta poikkeavaa, mitä suurin osa itsenäisten pelituottajien peleistä ei välttämättä edes tee (katso Kemppainen 2009). Muita tuotannollisia genrejä ei juuri käytetä tutkimuksen ulkopuolella, mutta indietuotannon valtavirtaistuessa on odotettavissa siitä periyettyjä tuotannollisia genrejä, esimerkiksi "Guerilla" tai "Hobbyist" saattavat hyvinkin olla tulolleen. Tutkimuksen välineiksi tehdyt pelit voisivat kuulua tähän ryhmään esimerkiksi "Academic"-nimikkeen alla.

Genrejen tyypeistä

Genrejen moniulotteinen tulkinta on osittain linjassa Aki Järvisen yhdentoista genrenimeämisperusteen kanssa (Järvinen 2008, 320–330). Järvinen on synteesisään keskittynyt peleihin itseensä ja jättänyt pelin ulkopuoliset seikat, kuten bisnesmallit ja tuotantotavan, tutkimuksensa ulkopuolelle. Järvisen malli tarkentaa tässä tutkimuksessa löydettyjä genretyyppejä, mutta toisaalta tämän tutkimuksen ulkopelilliset tyypit laajentavat Järvisen mallia kohti pelikulttuurissa käytössä olevia käytäntöjä.

Järvinen (2008, 320–330) esittelee yksitoista näkemystä genrejen määrittämiseen:

- Pelaajien suhde pelin komponentteihin, joko niitä keräämällä tai pelissä jo olevia komponentteja manipuloimalla. (Game components)
- Pelin ympäristön suhde tavoitteisiin ja sääntöihin. (Game environment)
- Pelin säännöstö, esimerkiksi tavoitteet, tuuri vastaan taito, ajalliset ulottuvuudet. (Rule set)
- Peli-informaation näkyvyys tai saatavuus (Game information)
- Pelimekaniikat (Game mechanics)
- Pelin järjestelmän toiminta (Game system behaviour)

- Pelin teema, esimerkiksi urheilu tai kauhu (Game Theme)
- Pelin liittymä, erityisesti pelaamiseen tarvittavat erityisohjaimet. (Game interface)
- Pelaajien määrä ja heidän ominaisuutensa ja taitonsa. (Players)
- Pelin konteksti, eli pelaamisympäristö, esimerkkinä paikkasidonnaisuus. (Game context)
- Pelin retoriikka tai tyyli, kuten näkökulma tai visuaalinen ulkoasu. (Game rhetoric)

Järvinen on lähtenyt tutkimaan genrejä niissä esiintyvien pelien ominaisuuksien kautta. Esimerkiksi pelin kontekstiin liittyvissä peleissä keskeisessä roolissa on ympäristö, jossa peliä pelataan. Paikannukseen perustuvissa peleissä tai virtuaalisia elementtejä todellisen näkymän päälle tai sekaan lisäävissä "mixed-reality"-peleissä pelaamisympäristön kanssa vuorovaikuttaminen on merkittävässä osassa (Järvinen 2008, 330).

Pelillisuus	Game components, Rule set, Environment, Game information Game mechanics
Teema	Game theme
Tunnelma	
Näkökulma	Game rhetoric
Yleisö	Players
Liittymä / teknologia	Game interface
Pelaamisen taso	
Tarkoitus	Game context
Pelin järjestelmä	Game system behaviour
Tuotanto	
Bisnesmalli	
Pelaajamäärä	

Taulukko 4.

Löydetyt genretyypit ja niitä lähinnä olevat genretyypit Järvisen teoriassa (Järvinen 2008, 320–330)

Järvisen pelilähtöisen genremateriaalin ja tämän tutkimuksen peli- ja

pelaajakulttuurista ponnistavan genretyyppiin samankaltaiset tulokset toimivat toisiaan tukien kuin Altmanin (1999) semanttis/syntaktis/pragmaattisen elokuvan genre-teorian kolme osa-aluetta. Siinä missä Järvinen (2008) on lähestynyt pelijä semanttis-syntaktiselta akselilta jakaen pelit osiin ja tutkien osia ja niiden järjestyksiä, on tämän tutkimuksen lähestymistapa pragmaattisempi, koska se ottaa huomioon pelien ympärillä tapahtuvat asiat ja peligenrejen jokapäiväiset käyttötapaukset. Kuten Altman teki laajentaessaan alkuperäistä semanttis/syntaktista teoriaansa (Altman 1984) pragmaattisella akselilla, antaa tämäkin tutkimus kolmannen näkökulman Järvisen kahdelta kannalta käsittelemään genre-teoriaan.

Vaikka peligenrejen tyypit ovat tässä tutkimuksessa näennäisesti rajoitettu irti toisistaan, vaikuttavat erityyppiset genret hyvin usein pelin muihin genre-ominaisuuksiin. Aiemmin mainitsinkin "Massively Multiplayer"-genren vaikutukset pelillisiin ominaisuuksiin. Sama pätee myös esimerkiksi "free-to-play" pelien vaikutuksesta rahastusmallia tukemaan rakennettuihin pelimekaniikkoihin, tai "Kinect"-pelien suureen todennäköisyyteen olla jonkinlaisia liikunnallisia ja/tai partypelejä.

Peligenrejen tyyppien valinta on vahvasti riippuvainen valitusta tutkimusaineistosta. Lautapelejä tai fyysisiä pallopelejä tutkittaessa mukaan saataisiin varmasti erilaisia genretyyppiä. Erikoisalueiden tuotteet tuottavat myös erikoisia genretyyppiä, kuten tässä tutkimuksessa löydetty "pelaamisen taso"-genretyyppi osoitti. Tämän tutkimuksen perusteella näyttäisi kuitenkin siltä, että pelillisyyteen, teemaan, tunnelmaan ja yleisöön liittyvät genret ovat kohtalaisen yleispäteviä. Laajemmassa tutkimuksessa teknologiaan ja tarkoitukseen liittyvät genret tulisivat luultavasti kohoamaan keskimääräistä korkeammalle tasolle.

Genret ajassa

Genret, kuten myös pelit, kehittyvät ja muuttuvat jatkuvasti. Uusia pelimekaniikkoja kehitetään samalla, kun jotkut pelimuodot poistuvat muodista. Rahastusmallien ajankohtainen kehitys on jo tuonut ilmaispelaamisen ja lisäsisällön palveluntarjoajien genrenimistöön – riippumatta siitä, ovatko ne oikeita peligenrejä vai eivät. Toimijat nostavat helposti esiin aikakautensa kuumat trendit, vaikka pelien määrän perusteella joillekin genreille ei olisi vielä minkäänlaisia perusteita. Esimerkiksi Metacriticissä käytetään "Wrestling"-genreä tasaveroisesti muiden genrejen

rinnalla, vaikka palvelussa on arvosteltuna vain 35 kyseisen genren peliä. Sama pätee Electronic Artsin "Horror"-genreen (3 peliä) ja Microsoftin "Avatar"-peleihin (2 peliä).

Usein tietyn genren nostamisessa esille on kyse markkinoinnista. Microsoft haluaa promotoida Xbox-konsolinsa avatar- ja Kinect-ominaisuuksia, joten se nostaa kyseiset pelit kunnolla esille. Markkinointi ei kuitenkaan voi olla syynä esimerkiksi Metacriticin "Wrestling"-genreen. Ehkä kyseessä ovat palvelun tuottajien henkilökohtaiset intressit, tai sitten kyseessä on ollut jossain ajan hetkessä merkittävästi yleistymässä ollut genre. Omituisena yksityiskohtana mainittakoon myös Steam-pelikaupasta puuttuva "Puzzle"-genre. Tyypillisesti pulmapeleiksi luokitellut pelit ovat Steamissa määritetty paitsi "Casual", myös "Strategy" tai "Family"-genreen, pelistä riippuen.

Kun yleisimmät genret ovat varsin hyvin vakiintuneet aikojen saatossa, saattavat nousevat ja katoavat genret tarjota merkittävää pelihistoriallista näkökulmaa. Mark J. P. Wolf luetteli 42 peligenreä vuonna 2002. Joukkoon mahduttavat paitsi vakiintuneet "Racing", "Role-playing" ja "Puzzle", myös lähinnä historiallisesti mielenkiintoiset "interactive cinema" ja "pinball". (Wolf 2000.) Samoin Chris Crawfordin taksonomiasta löytyy historiallista todistusvoimaa "Maze" ja "Paddle"-genrejen tiimoilta (Crawford 1982, 25–35). Jaakko Suomen keräämistä aineistoista 1970- ja 1980-luvuilta löytyvät paitsi urheilu- ja strategiapelit, myös lähinnä tapahtumaympäristönsä kautta eräänlaisena narratiivisena genrenä määrittyvät avaruuspelit, jollaisia toki vieläkin löytyy, mutta genrenä avaruuspelejä ei tämän tutkimuksen aineistossa esiintynyt (Suominen 1999).

Tämän tutkimuksen aineistosta saattavat kymmenen vuoden päästä historiallisilta vaikuttaa esimerkiksi "indie", "free-to-play", "Kinect" ja "avatar". Nämä genret kuitenkin kertovat hyvin paljon juuri tästä ajasta, internetin ja muiden uusien teknologioiden luomista mahdollisuuksista niin pelien tuottamiselle, bisnekselle, kuin pelien pelaamiselle.

Kahden pelikaupan genreistä löytyi myös "Classics"-genre, joka on selkeästi yhteydessä pelien ajassa saavuttamaan pysyvään asemaan. Vaikka tutkimuksen aineistossa "Classics" olikin lähinnä kauppiaiden itsensä esiin nostama joukko pelejä, joita kaikki eivät varmasti klassikoiksi tunnustaisi, on kyseisellä genrellä kuitenkin selkeää potentiaalia rakentaa näkökulmaa tusinatuotteiden ja historian kirjoihin jäävien pelien eroavaisuuksiin. Klassikot syntyvät vasta ajan

kuluessa ja näyttäessä, millä peleillä todella on jotain merkityksellistä annettavaa pelikulttuurille kokonaisuutena. Jossain mielessä koko Good Old Gamesin pelitarjonta voitaisiin sijoittaa klassikkogenreen, sillä vanhojen pelien uudelleen julkaiseminen ja retrokulttuurin nousu ovat vahvasti liitoksissa klassikkojen syntyyn ja synnyttämiseen.

Johtopäätökset

Artikkelin otsikossa mainitaan genremetsä. Tutkimuksessa löydettyjä genretyyppisiä voi ajatella eräänlaisina "genrepuina", jotka kasvavat ja haarautuvat niihin sijoittuvien genrejen hierarkisen järjestyksen kautta. Esimerkiksi "pelillisuus-puu" voi haarautua heti aluksi Crawfordia (1982) mukaillen "Action" ja "Strategy"-haaroiksi. Nämä haarat puolestaan haarautuvat esimerkiksi "Shooter", "Racing" ja "Fight" haaroihin. Jos tällaisiin puihin sijoitellaan esimerkiksi Allgame-palvelun kymmenet tai jopa sadat genret, saadaan aikaan laaja ja kohtalaisen kattava näkemys peligenrejen kenttään. Ideaalitapauksessa tällaisessa genremetsässä olisi sopiva haara kaikille peleille, ja jos sellaista ei vielä ole, sen voi sinne lisätä. On kuitenkin tärkeä huomata, että suuri osa peleistä tulisi istumaan useammalla kuin yhdellä oksalla, eivätkä puut varmasti kasvaisi täysin toisistaan erillään.

Tutkimuksen perusteella näyttäisi siltä, että tarkat peligenret ovat muodostuneet vähintään muutamista erityyppisistä ja -tasoisista genremääritelmistä. Yleiset genret, kuten "Action", "Strategy" tai "Simulation" eivät vielä kerro juuri mitään pelistä itsestään. Mutta kun niitä lähdetään tarkentamaan aligenreillä, esimerkiksi "Shooter", "Real-time" tai "Flight", aletaan päästä sille tasolle, jossa genre toimii tuotannon "muottina" ja yleisesti tunnistettavana rakenteena, joka voidaan löytää useista peleistä, Rick Altmania mukaillen (1999, 14).

Kuten lähes kaikki genrejä käsitelleet aiemmat tutkimukset, myös tämä tutkimus osoitti käytettyjen peligenrejen olevan aikamoinen villi länsi. Tutkitut palvelut saattoivat käyttää rinnakkain aivan erityyppisiä ja varsinkin erikokoisia peligenrejä. Joissain tapauksissa keskeiset genret oli jätetty kokonaan käyttämättä ja kyseiseen genreen perinteisesti kuuluvat pelit oli luokiteltu joidenkin muiden genrejen avulla. Tästä päästäänkin siihen päätelmään, että peligenret eivät ole tarkasti rajattuja ontologioita, vaan alati eläviä ja ajassa ja kulttuurissa muuttuvia katego-

rioita tai skeemoja, joiden tärkein tehtävä on toimia kommunikaation välineenä. Kuten kommunikaatio ylipäänsä, myös genre voi olla epätäsmällinen, mutta useiden samankaltaisten tapausten avulla päästään yleensä riittävän täsmälliseen käyttötapaukseen.

Genrepuiden metsän tarkempi kehittäminen saattaisi olla hyvinkin hyödyllistä paitsi tutkimuksellisesti, myös koulutuksen ja kehityksen puolella. Helposti selattavasta, interaktiivisesta genremetsästä voisi olla hyötyä pelien analysoinnissa ja tyypillisten esimerkipelien lisääminen genrejen esittelyn yhteyteen konkreettisesti genren olemusta. Genrejen analysointi esimerkiksi Aarsethin typologian tai Björkin ja Holopaisen (2005) pelisuunnittelun mallien avulla saattaisi laajentaa paitsi tutkimuksellista antia, myös pelien ja pelitutkimuksen ymmärrystä niin kehittäjien kuin peliharrastajienkin piireissä.

Historiallisena tutkimuksena peligenrejen ja niiden sisältämien pelien analyysi digitaalisten nelikymmenvuotisen historian aikana saattaisi tuottaa tärkeää kulttuurihistoriallista tietoa. Jo tämän tutkimuksen aineistosta voitaisiin lähteä erottelemaan tarkemmin esimerkiksi eri laitteistojen välillä vallitsevia eroja, erityisesti peligenrejen kokoluokissa. Konsolien ja tietokoneiden pelitarjonnassa on nähtävissä selkeitä genre-eroja, minkä voi helposti todeta lukemalla *Pelit-* ja *Pelaaja-*lehtien numeroita ja vertaamalla niissä arvosteltuja ja käsiteltyjä pelejä ja niiden genrejä.

Viitteet

- 1 Apperley viittaa Espen Aarsethiin (1997) : [ergodinen] selittää ihmistoimijan roolia kybertekstin luomisessa; erityisesti ergodisen kirjallisuuden lukijan täytyy ottaa "epätiviaaleja ponnistuksia edetäkseen tekstissä".
- 2 Taksonomia pyrkii luokittelemaan kaiken tunnetun, kun taas ontologia tässä tapauksessa tarkoittaa tutkimusta siitä, minkälaisia asioita on olemassa ja minkälaisia suhteita niiden välillä on.

Lähteet

PRIMÄÄRILÄHTEET

Allgame, Rovi Corporation. On-line: <http://www.allgame.com/genres.php>. Viitattu 4.12.2011.

Big Fish Games, Big Fish Games Inc. On-line: <http://www.bigfishgames.com/download-games/top-pc-games.html> Viitattu 4.12.2011.

Desura, Desura Pty Ltd. On-line: <http://www.desura.com/games>. Viitattu 4.12.2011.

Ea.com, Electronic Arts Inc. On-line: <http://www.ea.com/games>. Viitattu 4.12.2011

GamersGate, GamersGate AB. On-line: <http://www.gamersgate.com/games>. Viitattu 4.12.2011.

Good Old Games, GOG Ltd. On-line: <http://www.gog.com/en/catalogue>. Viitattu 4.12.2011.

Impuse Driven, Impulse Inc. On-line: <http://www.impusedriven.com>. Viitattu 4.12.2011.

Matrixgames, Matrix Games Ltd. On-line: <http://www.matrixgames.com/products/>. Viitattu 4.12.2011.

Metacritic, CBS Interactive Inc. On-line: <http://www.metacritic.com/games>. Viitattu 4.12.2011.

Nintendo.com, Nintendo. On-line: <http://www.nintendo.com/games/gameGuide?system=wii&purchase=retail>. Viitattu 4.12.2011.
Playstation.com, Sony Computer Entertainment America LLC. On-line: <http://us.playstation.com/ps-products/BrowseGames?console=ps3&beginWith=Any>. Viitattu 4.12.2011.

Steam, Valve Corporation. On-line: <http://www.steampowered.com>. Viitattu 4.12.2011.

Xbox.com, Microsoft Corporation. On-line: <http://marketplace.xbox.com/en-US/Games/Xbox360Games?SortBy=ReleaseDate>. Viitattu 4.12.2011.

MUUT ONLINE LÄHTEET

Rovi, 2010. *Action Games Overview*. On-line: <http://www.allgame.com/genre.php?id=20>. Viitattu 17.7.2012.

Lionhead Studios, 2012 a. *Fable*. On-line: <http://lionhead.com/fable/>. Viitattu 16.7.2012.

Lionhead Studios, 2012 b. *Fable II*. On-line: <http://lionhead.com/fable-2/>. Viitattu 16.7.2012

Lionhead Studios, 2012 c. *Fable III*. On-line: <http://lionhead.com/fable-3/>. Viitattu 16.7.2012

KIRJALLISUUS

Aarseth, Espen, Solveig Marie Smedstad & Lise Sunnanå (2003). A Multi-Dimensional Typology of Games. Teoksessa Copier, Marina & Joost Raessens (toim.) *Level Up – Digital games research conference proceedings*. Utrecht: University of Utrecht, 48–53.

Altman, Rick. (1984). A semantic/syntactic approach to film genre. *Cinema Journal* 23:1, 6–18.

— (1999). *Film/Genre*. London: BFI Publishing. Suomen-nettu: Elokuva ja genre Suom. Kimmo ja Silja Laine (2002). Tampere:Vastapaino .

Apperley, Thomas (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming* 37:1, 6–23.

Björk, Staffan & Jussi Holopainen (2005). *Patterns in Game Design*. Hingham, MA: Charles River Media.

Caillois, Roger (1957). *Man, Play and Games*. New York: Free Press Glencoe Inc.

Crawford, Chris (1982). *The Art of Computer Game Design*. New York: McGraw-Hill/Osborne Media.

Junnila, Miiikka (2007). *Genret ja niiden rikkominen pelisuunnittelussa*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu / Medialaboratorio.

Järvinen, Aki (2008). *Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere: Tampereen yliopisto

Kemppainen, Jaakko (2008). *Independent games : what they are and are they different*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. On-line: <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/18922>

— (2009). Kolme näkökulmaa independent-peleihin. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 49–56. On-line: <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-04.pdf>.

Kuittinen, Jussi, Annakaisa Kultima, Johannes Niemelä & Janne Paavilainen (2007). Casual Games Discussion. Teoksessa *Proceedings of the 2007 conference on Future Play*. Toronto. 105–112.

Lindley, Craig (2003). *Game Taxonomies: A High Level Framework for Game Analysis and Design*. On-line: http://www.gamasutra.com/view/feature/131205/game_taxonomies_a_high_level_.php?print=1. Julkaistu 3.10.2003. Viitattu 26.2.2012.

Manninen, Tony (2007). *Pelisuunnittelijan käsikirja Ideasta eteenpäin*. Oulu: Kustannus Oy Rajalla.

Poole, Steven (2000). *Trigger Happy*. New York: Arcade Publishing Inc.

Rollings, Andrew & Ernest Adams (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis: New Riders.

Ryan, Marie-Laure (2001). *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press

Sotamaa, Olli & Tero Karppi (toim.) (2010). *Games as Services - Final Report*. Tampere: Tampereen yliopisto

Suominen, Jaakko (1999). *Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna*. On-line: http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko_pelit99.html

Wolf, Mark (2000). *The Medium of the Video Game*. Austin: The University of Texas Press.

PELIT

Lionhead Studios, 2011. *Fable III*.

Popcap, 2001, *Bejeweled*.

Ubisoft, 2011, *From Dust*.

	Steam	Xbox.com	Playstation.com	Nintendo.com	Good Old Games	Big Fish Games	Matrixgames	Metacritic	Impulse (Gamestop)	Gamersgate	EA	Allgame	Desura	Total
First person action				1										1
First-Person Shooters								1						1
Free to play	1													1
Hidden Object						1								1
Home												1		1
Horror											1			1
Kids											1			1
Kinect		1												1
Large File						1								1
Mahjong						1								1
Marble Popper						1								1
Match 3						1								1
Music, Fitness & lifestyle				1										1
Operational							1							1
Other		1												1
Puzzle & Strategy				1										1
Puzzle & Trivia	1													1
Racing & Flying	1													1
Real-time strategy								1						1
Special									1					1
Sports & Recreation		1												1
Staff Picks									1					1
Strategic							1							1
Strategy & Simulation		1												1
Tactical							1							1
Third-person shooters								1						1
Time Management						1								1
Traditional												1		1
Turn-based strategy								1						1
Wargames								1						1
Word						1								1
Wrestling								1						1
X/Adult												1		1

Liite 2.
 Pelien suhteelliset osuudet eri genreissä ja palveluissa.

