

Kirja-arvio

OLLI SOTAMAA

olli.sotamaa@utu.fi

Tampereen yliopisto

Jani Niipola (2012). *Pelisukupolvi. Suomalainen menestystarina Max Paynestä Angry Birdsiin*. Helsinki: Johnny Kniga.

Kaikille alkaa varmaankin olla selvää, että suomalaisen pelituotannon merkkihetket eivät enää rajoitu pesäpalloon, pajatsoon tai *Afrikan tähteen* – siinä määrin ahkerasti peliteollisuuden nousua on viime vuosina selvitetty kymmenissä lehtijutuissa. Samalla on syntynyt tilaus kirjanmittaiselle esitykselle aiheesta. Juuri tähän haasteeseen lähtee vastaamaan Jani Niipolan syksyllä 2012 ilmestynyt *Pelisukupolvi*.

Erityisestä pelisukupolvesta on pelitutkimuksen parissa puhuttu jo vuosituhannen vaihteesta lähtien (esim. Prenskey 2001). Termillä viitataan ikäluokkiin, jotka ovat syntyneet ja kasvaneet digitaalisten pelien parissa eivätkä ole koskaan lopettaneet pelaamista. Usein pelisukupolven liitetään myös ajatuksi siitä, miten kaikkialle levinnyt pelaaminen vaikuttaa aktiivisesti oppimiseen, identiteettiin ja maailmankatsomukseen. Pelisukupolven tai oikeastaan -sukupolvien olemassaololle voidaan löytää myös määrällisiä todisteita; kuten viimeisimmästä Pelaajabarometri-tutkimuksesta (Karvinen & Mäyrä 2011) käy ilmi, alle nelikymppisten suomalaisten joukossa pelaaminen eri muodoissaan on niin yleistä, että kokonaan peleistä pidättäytyviä on jo kerrassaan vaikea

löytää. Niipola kytkee koko suomalaisen peliteollisuuden nousun tähän pelisukupolveen: 1970-luvulla ja sen jälkeen syntyneisiin, jotka ovat jo lapsuudessa ja nuoruudessa innostuneet tietokoneista (eritoten Commodore 64:stä) ja pelaamisesta.

Niipolan tarina suomalaisen peliteollisuuden noususta on tuttu jokaiselle alaa seuranneelle. Alkuvaiheessa keskeisessä osassa ovat kotimikrot, demokene ja muutama sinnikäs firma. Vaikka Niipola mainitsee suomalaisen pelialan kertomukseen mahtuvan mahalaskujakin, keskiössä ovat menestykset. Niipolan luennassa suomalaisfirmat ovat kautta vuosien olleet pieniä ja ketteriä. Korkean koulutustason ansiosta ne ovat omaksuneet uusia teknologioita nopeasti. Lähestyttäessä nykypäivää keskeiseksi muodostuu kyky ajatella yksittäisiä pelejä pidemmälle. Kertakäyttöisten hittien sijaan ollaan alusta lähtien luomassa brändejä ja palveluita, ja tavoittelemisen arvoiseksi nähdään nimenomaan kestävä suhde kuluttajaan. *Angry Birds* viimeistään osoittaa, että suomalaiset eivät loista enää vain insinööritaidoillaan, vaan myös markkinoinnissa voidaan olla edelläkävijöitä.

Kirja jakautuu kahdeksaan lukuun, joissa tarkastellaan muun muassa alan kotimaista historiaa, globaalin peliteollisuuden hittivetoista luonnetta ja sitä, miten mobiilipelaaminen on nopeasti muuttanut peliteollisuuden rakennetta ja toimintaehtoja. Kuten jo kirjan alaotsikosta voi arvata, Remedy ja Rovio saavat kumpikin oman lukunsa. Kirjan lopussa siirrytään tarkastelemaan startup-yrityksiä yleisemmällä tasolla. Niipola on sujuva kirjoittaja, paikoin hauskakin. Irtopisteet kirja kerää kotiin huolella tehdyllä oikoluvulla. Sellaiset termit kuin monetisaatio ja prokrastinointi olisi tosin voinut suomentaa.

Paikoin kirjasta näkee, että se on toimitettu markkinoille aika kiireisellä aikataululla. Perusteellisen taustoituksen ja tutkitun tiedon sijaan kirjan pääpaino on suorissa haastattelusitaateissa. Nämä ovat usein toki osuvia, mutta kiinnostavien teemojen käsittely jää väistämättä hajanaiseksi. Tulkinnan ohuus ja sitä kautta kokonaiskuvan puute selittynee osin sillä, että Niipola on taustaltaan toimittaja ja vapaa kirjoittaja, ei varsinaisesti pelialan asiantuntija. Syvällisen kokonaisanalyysin sijaan kirja tuleekin nähdä aikalaiskuvana ja yhden kiinnostavan vaiheen dokumentaationa.

Niipolan itse kirjoittamat johdanto-osuudet sisältävät välillä aika kriittiköntä pelialan hehkutusta. Tavallaan tämä on ihan paikallaan – ovathan pelifirmojen viimeaikaiset saavutukset sellaisia, ettei vastaavaa ole kulttuuriteollisuuden alalla Suomessa koskaan nähty. Samanaikaisesti henkseleiden paukuttelu muistuttaa siitä, että nyt ollaan kirjoittamassa nimenomaan huipulta huipulle -tarinaa, joka sinällään sisältää varsin vähän uutta tietoa. Välillä pelialan mittakaavan ja kasvun todistelu on suorastaan tarkoitushakuista. Sen sijaan, että Niipola vertaisi suoraan pelialan liikevaihtoa muihin kulttuuriteollisuuden alueisiin ja toteaisi, että globaalilla tasolla musiikkiteollisuus on ohitettu jo monta vuotta sitten, mutta elokuvateollisuuteen on vielä matkaa (PriceWaterhouseCoopers 2013), hän keskittyy tarkastelemaan yksittäisten pelihittien taloudellista ylivertaisuutta suhteessa muihin kulttuurituotteisiin.

Yksi aihe, jota ei ole vielä juuri tutkimuksellisesti avattu ja jota *Pelikusupolvi* onnistuu hyvin valottamaan, on Nokian suhde suomalaiseen peliteollisuuteen. Kuten Niipola kirjoittaa, nykytilanteessa olisi helppo irvailla Nokialle, mutta näin lähinnä paljastaisi oman tietämättömyytensä. Nokia ei ole ainoastaan

rahoittanut vaikeina aikoina monia pelifirmoja, vaan myös kouluttanut suuren joukon kansainvälisen tason ammattilaisia ja tuonut liiketoiminnan arkipäivään luvan ajatella globaalisti. Nokian merkitys peliteollisuudelle vuonna 2013 ei olekaan lainkaan yksin siinä, että Nokialta lähteneet ovat jo ehtineet perustaa lukuisia uusia peliyrityksiä. Eritoten Nokian perintö näkyy mobiilipeliosaamisessa, joka on ollut ratkaisevassa roolissa viime vuosien kasvussa. Erinomainen vertailukohta löytyy rajan takaa Ruotsista. Siinä missä suomalaiset yritykset olivat paikoin liiankin aikaisin mobiilipelimarkkinoilla, ruotsalaiset satsasivat pitkään niin yritysten kuin koulutuksen tasolla suuren mittaluokan konsoliduotantoihin. Sittemmin naapurissakin on reivattu kurssia, mutta suomalaisten etumatkaa ainakin salaa kadehditaan.

Kiinnostavan Nokia-osuuden kohdalla ainoaksi kysymysmerkiksi jää, miksi ketään Nokian jäljellä olevista pelipuolen osaajista ei ole haastateltu kirjaan. Aina on tietenkin niin, että kaikkia kiinnostavia haastateltavia ei saa kiinni. Toisaalta haastateltujen asiantuntijoiden valinta herättää laajemminkin kysymyksiä. Mainittujen lähes neljäkymmenen haastatellun joukossa ei ole yhtään arvovaltaista ulkomaista asiantuntijaa. Näin pyrkimys suomalaisen peliteollisuuden erityispiirteiden luotaamiseen jää usein puolitiehen, kun kriittinen etäisyys puuttuu. Lisäksi haastatellut pelifirmojen edustajat näyttäisivät olevan pelkästään pääkaupunkiseudulta. Vaikka menestyneimmät pelialan toimijat ovatkin Helsingistä tai sen lähistöltä, muiden nousevien keskusten tarkastelu olisi tuonut esiin myös alan arjen kapean kärjen takana.

Osin johtuen haastateltavien valinnasta, *Pelikusupolvi* typistyy heikoimmillaan tunkkaiseksi keskinäisen kehuskelun kerhoksi. Kriittisiä äänenpainoja saa välillä hakemalla hakea. Ehkä kysymys on osin siitä, että peliala on vuosien kuluessa saanut osakseen niin paljon ansiotonta kuraa ja asiantuntematonta arvostelua. Kun nyt on aihetta vähän hehkuttaa, se tehdään pidäkkeettömästi. Toisaalta voisi ajatella, että suomalainen peliala kaikessa monimuotoisuudessaan ansaitsisi nykyään osakseen myös moniäänisempää keskustelua, jossa ei vältellä hyvin perusteltua kritiikkiä. Ilahduttavia poikkeuksia haastateltavien valtavirrasta ovat *Pelitutkimuksen vuosikirjaan* kirjoittanut pelialan moniosaaja Sonja Kangas ja yli kaksi vuosikymmentä pelialan kehitystä omakohtaisesti

seurannut Housemarquen toimitusjohtaja Ilari Kuittinen. Näiden kahden kauden telematonta mutta rakentavaa pohdiskelua olisi mielellään lukenut enemmänkin. Lisäksi Supercellin toimitusjohtaja Ilkka Paananen uskaltaa avoimesti puhua siitä, millaisia kouriintuntuvia haasteita alan kasvuun Suomessa liittyy.

Niipola osoittaa hyvin, miten Rovion *Angry Birds*issä kiteytyy monta suomalaisen peliteollisuuden lähimenneisyyden ja tulevaisuuden keskeistä teemaa. Se on ennen kaikkea innostava tarina siitä, miten pieni suomalainen yritys voi sinkauttaa hahmonsa peruuttamattomasti osaksi globaalia populaarikulttuuria. Vihaiset linnut ovat myös olennaisesti lisänneet kansainvälisen median ja rahoitajien kiinnostusta suomalaista peliteollisuutta kohtaan. Kun kolme vuotta sitten haastattelimme pelialan keskeisiä toimijoita, laajamittaiset kansainväliset sijoitukset tuntuivat monen mielestä vielä utopialta (Sotamaa ym. 2011). Sittemmin useat suomalaiset pelistudiot ovat keränneet miljoonasijoituksia. Tässä mielessä peliala voi luoda laajemminkin toivoa taloudellisesti tiukkana aikana. Samanaikaisesti menestykset, onnistuneet rahoituskerrokset ja kasvavat liikevaihdot edellyttävät ammattimaisuutta, kurinalaisuutta ja jatkuvaa uusiutumiskykyä.

Kuten alussa totesin, *Pelisukupolvi* perustuu ajatukselle siitä, että suomalaisen peliteollisuuden perusta on lapsuudessaan intohimoisesti pelanneissa. Peliteollisuuden nykyhetkestä nousee kuin itsestään useita tähän liittyviä kysymyksiä, joihin kriittisen tutkimuksen soisi tarttuvan. Jos tänä päivänä lähes kaikki pelaavat, näkyykö tämä myös moniarvoisempaa peliteollisuutena? Millaisia mahdollisia ristiriitoja pelien rakastamisen ja nopeaan kasvuun tähtäävän startup-ajattelun välille voi syntyä? Millaisin tavoin meidän tulisi päivittää käsitystämme peliyrittäjien toiminnasta ja arkipäivästä, jos Rovion henkilöstöstä jo nyt arviolta puolet toimii muissa tehtävissä kuin pelinkehityksessä? Ilmainen asia tässä on, että tutkittavaa varmasti riittää myös jatkossa.

Kirjallisuus

Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2011). *Pelaajabarometri 2011. Pelaamisen muutos*. TRIM Research Reports 6. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkkojulkaisu osoitteessa <<http://tampub.uta.fi/handle/10024/65502>>.

Prensky, Mark (2001). *Digital Game-based Learning*. New York: McGraw-Hill.

PriceWaterhouseCoopers (2013). *Global entertainment and media outlook: 2013–2017*. Verkkojulkaisu osoitteessa <<http://www.pwc.com/gx/en/global-entertainment-media-outlook/index.jhtml>>.

Sotamaa, Olli, Heikki Tyni, Saara Toivonen, Tiina Malinen & Erkkä Rautio (2011). *New Paradigms for Digital Games: The Finnish Perspective Future Play Project, Final Report*. TRIM Research Reports 3. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkkojulkaisu osoitteessa <<http://tampub.uta.fi/handle/10024/65442>>.