

# Pelaajien Pokémon: Twitch Plays Pokémon ja Pokémon-videopelien pelaajalähtöiset muokkaukset

Johannes Koski

Turun yliopisto

## Tiivistelmä

*Twitch Plays Pokémon* oli vuoden 2014 suurimpia *Pokémoniin* liittyviä ilmiöitä: 16 päivän ajan sadattuhannet pelaajat ja katsojat kokoontuivat muokatun *Pokémon Red* -pelin äärelle Twitch-videopalvelussa. *Twitch Plays Pokémon* miellettiin ennen kaikkea uudeksi, oudoksi ja ennennäkemättömäksi tavaksi pelata videop pelejä ja osallistua *Pokémonin* tarinamaailmaan. Tässä artikkelissa tarkastellaan *Pokémonin* fanilähtöisiä muokkauksia ja omaksi tekemisen tapoja teknologian omaksi ottamisen viitekehyksen avulla. Tämän tarkastelun kautta artikkelissa hahmotellaan *Twitch Plays Pokémonin* syntyyn ja vastaanottoon vaikuttanutta historiallista ja pelikulttuurista kontekstia, jonka valossa *Twitch Plays Pokémon* näyttäytyy poikkeuksen sijasta osana aiempaa fanikulttuurista jatkumoa.

*Avainsanat:* Pokémon, modaus, appropriatio, digitaaliset pelit

## Abstract

*Twitch Plays Pokémon* was one of the biggest *Pokémon*-related phenomena of 2014: for 16 days, hundreds of thousands of players and onlookers gathered on the video streaming service Twitch to play a modded version of *Pokémon Red*. *Twitch Plays Pokémon* was billed as a novel and unprecedented way of playing videogames and engaging with the storyworld of *Pokémon*. In this article, fan-created modifications in *Pokémon* are examined through a framework of appropriated technologies. In this way the article sketches out the historical and game cultural contexts of *Twitch Plays Pokémon*. This contextualization shows how *Twitch Plays Pokémon* can be understood as tied to a prior culture of modifications instead of as something unprecedented.

*Keywords:* Pokémon, modding, appropriation, digital games

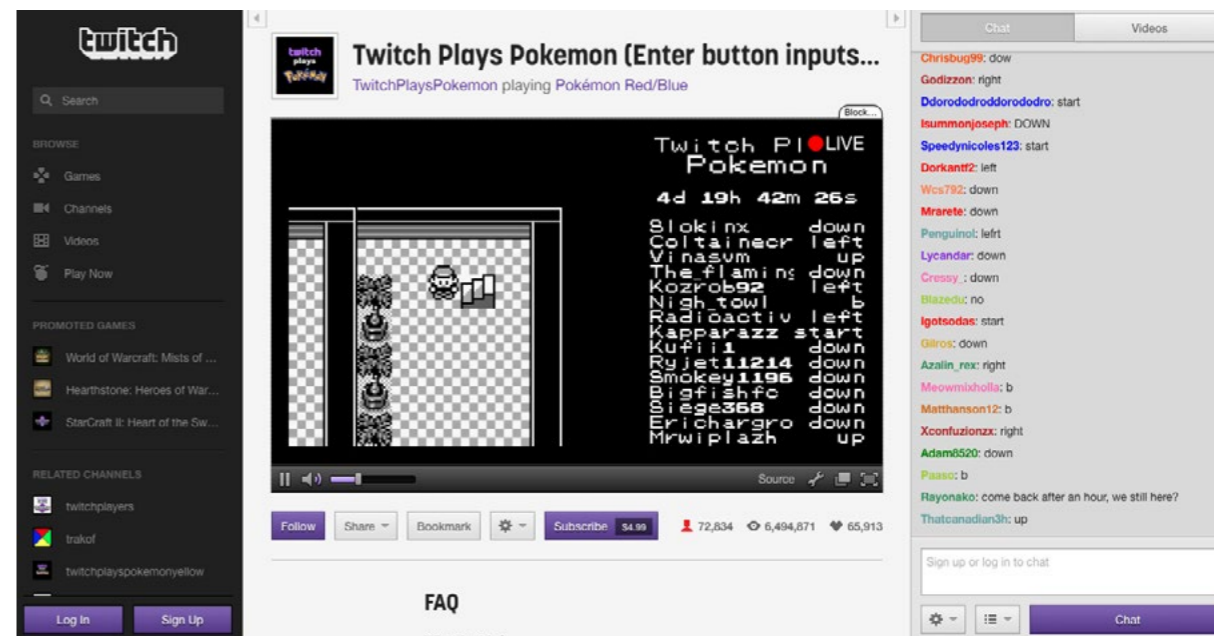
# Johdanto

Vuosi 2014 oli jännittävää aikaa olla kiinnostunut *Pokémon*-peleistä. 12. helmikuuta 2014 australialainen ohjelmoija (joka haluaa pysytellä nimettömänä) käynnisti Twitch-videopalvelussa<sup>1</sup> kanavan, jonka sisältönä vaikutti olevan *Pokémon*-pelisarjan ensimmäinen peli *Pokémon Red* (Game Freak 1998).

Tosiasiaa peli oli muokattu versio alkuperäisestä ja pyöri Game Boy Advance -käsikonsolia mukailevalla emulaattorilla<sup>2</sup>, ja toisin kuin videopalvelun pelivideoissa yleensä, kanavan perustaja ei itse pelannut peliä. Kuten kanavan nimi ”Twitch Plays Pokémon” antaa ymmärtää, pelaajina oli koko Twitch-yhteisö – käytännössä siis kuka vain, joka kanavaa katsoi ja halusi osallistua. Peliin oli tehty katsojien osallistumisen mahdollistavia muutoksia: Yksinkertainen tietokoneohjelma luki Twitch-videon yhteydessä olevaan chatiin kirjoitetut komennot (esimerkiksi ”up”, ”down”, ”left”, ”right”, ”a”, ”b”, ”start” tai ”select”) ja muunsi ne emulaattoriin vastaaviksi napinpainalluksiksi. Jos chatiin kirjoitti ”a”, videolla näkyi pelin reaktio a-napin painallukseen aivan kuin kirjoittaja olisi itse painanut nappia. Mikäli peliä olisi pelannut vain yksi henkilö, ohjaustavan muutos tuskin olisi herättänyt sen kummemmin huomiota. Pääsääntöisesti yksinpeliksi tarkoitettu *Pokémon Red* muuttui kuitenkin täysin, kun pelaajia saattoi samanaikaisesti olla yhtä monta kuin chatissa kirjoittajia. Muutaman pelaajan kommentojen peräkkäinen suorittaminen tuotti vielä verrattain koherenttia jälkeä, mutta kun pelaajamäärät alkoivat kivuta satoihin, tuhansiin ja kymmeniintuhansiin, *Twitch Plays Pokémon* muuttui kuriositeetista joksikin muuksi. Kyse ei ollut enää vain *Pokémon Redistä* pelattuna oudolla tavalla vaan jostakin vielä kummemmasta. Pelaajien lähes satunnaisesta komentokohinasta nousi peli, jota oli helppo pelata, mutta vaikea kuvailla.

1 Twitch.tv on verkkosivu, jonka kautta käyttäjät voivat lähettää pelaamistaan suorana videolähetystenä muiden katsottavaksi. (Ks. esim. Kaytoue et. al 2012 ja Smith et. al 2013).

2 Emulaattoreilla tarkoitetaan yleensä ohjelmia, jotka mahdollistavat sellaisten ohjelmien suorittamisen, joita ei ole suunniteltu käytettäväksi järjestelmässä, jossa emulaattoria hyödynnetään: esimerkiksi Game Boy -käsikonsolin ohjelmistoja voidaan emulaattorin avulla ajaa vaikkapa Windows-käyttöjärjestelmässä.



Kuva 1. Twitch-videopalvelussa pelattava Twitch Plays Pokémon hyvässä vauhdissa. Oikealla näkyvässä chatissa syötetyt komennot siirtyvät peliin ja näkyvät myös pelivideolla.

Kuusitoista päivää myöhemmin pelaajajoukon onnistui lopulta – osin sattumien ja osin suunnitelmallisuuden avulla – selättää ”Eliittineloset”, kivuta *Pokémon*-liigan ykköspaikalle ja näin pelata *Pokémon Redin* pääjuonen loppuun. Tässä vaiheessa kanavalla oli Twitchin tilastojen mukaan yhdeksän miljoonaa katsojaa ja yli miljoona chatiin osallistujaa (Chase 2014). Siitä oli tullut vuoden 2014 kiistatta suurin fanilähtöinen *Pokémon*-ilmiö omine slangitermeineen, käytäntöineen, fanitaidekokoelmineen ja jopa kieli poskessa rakennettuine uskonnollisine dogmeineen (ks. esim. Prell 2014). Odottamaton pelikulttuurihitti noteerattiin myös pelimedian ulkopuolella (ks. esim. Vincent 2014), mikä toi sen tavanomaista laajempaan yleisön tietoisuuteen.

*Twitch Plays Pokémonia* ja sen liepeille rakentunutta varsin mittavaa pelaajalähtöistä fanikulttuuria on aikaisemmassa tutkimuksessa käsitelty hyvin erilaisista näkökulmista. Keskeisimmässä peliin liittyvässä julkaisuissa on tarkasteltu niin yhteisöllisyyttä ja pelin sosiaalisia konteksteja (Ramirez et. al 2014), nostalgiaa ja *Pokémonin* aikuistuvaa fanikuntaa (Carter 2014), pelin uskonnollisia teemoja (Lindsey 2015) kuin pelin puhdasta outouttakin (Mallory 2014). Kaikista näistä lähestymistavoista puuttuu kuitenkin ilmiön kytkeminen osaksi *Pokémonin* laajempaa historiaa ja kontekstia.

*Pokémon*-pelit ovat aiemminkin olleet kanavia pelaajien itseilmaisulle. Ne – kuten videopelit yleensäkin – muodostavat kuluttajien ja tuottajien yhteistyöllä syntyvän kulttuurisen kokonaisuuden, jossa pelaajilla on vähintään yhtä merkittävä rooli ilmiön määrittämisessä kuin sen tuottajillakin. Tässä mielessä *Twitch Plays Pokémon* asettuu osaksi samaa pelikulttuurista omaksumisen ja muokkaamisen historiaa, joka *Pokémonin* yhteydessä on ollut näkyvillä aiemminkin, mutta jota aiempi tutkimus ei juurikaan ole noteerannut sen paremmin *Twitch Plays Pokémonin* kuin alkuperäisteostenkaan osalta.

Vastaan tähän tutkimukselliseen sokeaan pisteeseen tarkastelemalla *Pokémonia* leikillisen tuotannon paikkana kolmen esimerkitapauksen kautta. Samalla kontekstualisoin esimerkitapauksia kytkemällä ne osaksi laajempia pelaajalähtöisten muokkausten trendejä *Pokémonissa*. Sijoitan *Pokémonin* osallistavan kulttuurin viitekehykseen (Jenkins 1992; 2006a) ja sovellan siihen teknologian omaksi ottamisen teoriaa (Eglash 2004), jonka kautta pelaajalähtöiset uudet tavat pelata *Pokémon*-videopelejä voidaan ymmärtää eriasteisina appropriaatioina eli käyttäjien omaehtoisina omaksi ottamisen tapoina. Tämän avulla vastaan artikkelin keskeiseen tutkimuskysymykseen: Millaisin tavoin *Pokémon*-videopelejä on aiemmin pelaajien toimesta muokattu ja miten *Twitch Plays Pokémon* sopii tähän jatkumoon? Näillä keinoin juurrutan *Twitch Plays Pokémonia* ajallisesti ja kulttuurisesti laajempaan *Pokémon*-kontekstiin. Tällöin se ei näyttäydy aivan yhtä odottamattomana ja yllättävänä *Pokémon*-mediaimperiumista ponnistaneena rönsynä kuin mitä aiempi tutkimus ja uutisointi antavat ymmärtää.

## Teknologioiden omaksi ottaminen teoreettisena viitekehyksenä

Pelaajalähtöisiä pelimuokkauksia ja pelitapoja analysoidessa hyödynnän käyttäjälähtöistä omaksi ottamista ja omaksi tekemistä (ts. appropriaatiota) yleiskäsitteenä ja nojaan erityisesti teknologian appropriaation malliin (Eglash 2004). Appropriaatiolla ja omaksi ottamisella tässä artikkelissa tarkoitan Eglashia mukaillen pelaajien tapoja hyödyntää ennalta valmistettuja kulttuurisia artefakteja – tässä tapauksessa pelejä – pelillisten ja peleistä johdettujen muunnosten tekemiseen ja tällä tavoin liikkua omatoimisesti pelikulttuurissa kuluttaja- ja tuottajapositioiden välillä. Käytän termiä siis yläkäsitteenä monenlaiselle pelaajalähtöiselle tuottamiselle pelien parissa. Laajalti käytössä olevat osittain synonyymiset termit kuten modaus (ks. Sotamaa 2009 & 2004, 1; Postigo 2003 & 2008, 72 viite 1; Sihvonon 2009, 6) ja UGC (”user-generated

content”, ks. Lastowka 2013) voisi toki lähes yhtä lailla määritellä sopimaan tämän artikkelin tarpeisiin, mikä osaltaan kielii pelaajalähtöisten muokkausten kentän laajuudesta ja monimuotoisuudesta, mutta Eglashin malli tarjoaa – tarkoituksellisesti – käyttööni laaja-alaisen lähestymistavan tutkittavaan ilmiöön. Sen avulla pystyn tarkastelemaan pelaajalähtöisten muokkausten kirjoa laajasti ja toisaalta myös hahmottamaan niitä suhteessa *Pokémonin* transmediaaliseen osallistavaan kulttuuriin (josta lisää alla). Ennen kuin siirryn Eglashin appropriaatiomallin pariin, positioin appropriaatiota teoreettisena käsitteenä suhteessa peleihin.

Pelitutkimuksen piirissä mm. Miguel Sicart on aiemmin puhunut omaksi ottamisen tematiikasta peleissä ja leikissä (Sicart 2011 & 2014). Sicartille leikki on pelikokemuksen keskiössä ja se näyttäytyy hänen kirjoituksissaan eritoten omaksi ottavana toimintana. Pelaaminen on Sicartille siis eräänlaista leikkiä pelissä ja pelin kanssa (Sicart 2011).

Sicart on syventänyt näitä ajatuksia myöhemmin teoksessaan *Play Matters* (2014). Tässä päivitetystä näkemyksestä Sicart kiinnittää erityistä huomiota leikkiin yleisenä olemassaolon tapana, jonka avulla jäsenämme ja toteutamme olemistamme maailmassa (ibid., 18). Tämän leikkivää olemista korostavan teoriansa kautta hän käsittelee muun muassa sitä, miten leikin luontainen avoimuus ja omaksi tekevä luonne ovat osin ristiriidassa pelien leikkiä ohjaavan muodollisuuden kanssa. Sicartille peleillä ja eritoten pelisuunnittelulla on kaksoisrooli toisaalta pelisuunnittelijoiden hengentuotteina ja toisaalta pelaajien omaksi ottamisen ja luovuuden avoimina temmellyskenttinä (ibid., 86). Koska Sicartille leikkiminen, pelaaminen ja leikillisiin teknologioihin kytkeytyminen on aina väistämättä appropriaatiivista, hän hahmottaa pelisuunnittelun ja sen kautta syntyvät pelit eräänlaisena arkkitehtuurina, jonka puitteissa – ja jonka puitteita koetellen – pelaajat pelaavat, leikkivät ja ottavat pelit omikseen.

Tämä leikin mukauttava voima, jota pelit hyödyntävät ja joka näyttäytyy pelatessa, ei tietysti ole jäänyt muiltakaan pelitutkijoilta huomaamatta. Vaikka he eivät ilmiötä leikillisenä appropriaationa lähestykään, useampikin tutkija sivuaa aihepiiriä läheltä. Aarsethin (2007) pelin sääntöjen puitteissa vapauttaan etsivä transgressiivinen pelaaja, Apperleyn (2010, 102-103) pelin sääntöjärjestelmiä haastava vastapelaaminen (*counterplay*), Gallowayn (2006, 107) pelaamisen eliminoiva vastapelaaminen (*countergaming*) ja Flanaganin (2009, 6) pelin kielellä kritiikkiä rakentava kriittisen leikin pelaajasubjekti ilmentävät kaikki eräänlaista pelaajien ja pelintekijöiden omaehtoista leikkiä, jossa peli saa uusia ja usein odottamattomia merkityksiä. Niissä pelikokemuksesta nautitaan juuri siksi, että se on avoin pelaajan ja pelin yhteistyössä syntyville muutoksille

ja transgressioille. Niille kaikille yhteistä on huomio siitä, että pelaajilla on suhteellisen vapaa valta asemoida itsensä ja toimintansa suhteessa peleihin ja koetella sekä rikkoa pelisuunnittelijoiden luomaa pelin viitekehystä: pelit näyttävät niissä kaikissa yhtäältä ennaltaluotuina teoksina ja toisaalta pelaajan käsissä muovautuvina leikillisinä objekteina. Ne käsittelevät Sicartinkin mainitsemaa pelien jännitettä, jossa leikki toisaalta on säännöille alistumista, mutta myös luovaa ilmaisu – leikillistä sääntöjärjestelmien koettelua (Sicart 2014, 8). Sicartilaisittain nämä kaikki siis voitaisiin lukea manifestaatioina leikillisestä appropriatiosta; pelaaja-tuottajan omaksi tekemisen tapoina, jotka kumpuavat peleistä ja niiden säännöistä, mutta jotka eivät varsinaisesti rajoitu niihin.<sup>3</sup>

Varsinaisena analyttisenä ytimenä tässä artikkelissa käytän Ron Eglashin teknologian appropriatian mallia. Teoksessa *Appropriating Technology* (Eglash & al. 2004) esitellään laaja valikoima tutkimusta teknologian omaksi ottamisesta – tavoista joilla teknologisia laitteita ja ilmiöitä on tavoilla tai toisilla käyttäjälähtöisesti muokattu. Tutkimusten aiheet vaihtelevat tieteellisen faktan käyttötavoista polkupyöräilyn historiaan ja kondominkäytöstä hiphop-musiikin käytäntöihin, mutta niille kaikille yhteistä on jonkinlainen side teknologian muokkaukseen ja omaksi tekemiseen.<sup>4</sup> Kirjan johdannossa Eglash hahmottelee kirjan artikkelien sekä aiemman käyttäjälähtöisen teknologiatutkimuksen avulla eräänlaisen teknologian omaksi tekemisen kattoteorian (mt., x–xii). Sen tarkoituksena on helpottaa paitsi kirjan tutkimusten myös teknologian omaksi ottamisen laajan kentän yleistä ymmärtämistä sekä siihen liittyvien tuottaja- ja kuluttajapositionien hahmottamista. Ennen kaikkea Eglashin pyrkimyksenä on tarkastella – ja sillä tavoin edesauttaa – teknologioiden muutosta kohti laajempaa ja demokraattisempaa kuluttamisen ja tuottamisen sekoittumista.

3 Pelien tarkastelu yltäkylläisenä raaka-aineena pelaajalähtöisille leikin tavoille tuo leikillisen omaksi tekemisen hyvin lähelle appropriatiota sellaisena kuin se yleisesti ottaen ymmärretään postmodernin taiteen teoriassa (Hautamäki 2003, 130). Tämä assosiaatio on sikälikin mielenkiintoinen – eikä varmasti täysin sattumalta – että omaksi ottamisen taide kirvoitti taidekriittikin diskurssissa hyvin samankaltaista pohdintaa appropriatian kriittisyydestä (sekä sen puutteesta) ja alkuperäisten tuottajien sekä näiden tuotteita muokkaavien kuluttaja-taiteilijoiden suhteesta (ks. esim. Crimp 1990, 181) kuin mitä muun muassa Olli Sotamaa (ks. seuraava alaluku) on käsitellyt pelien yhteydessä.

4 Aiheiden kirjo sekä niiden liittyminen eriasteisiin omaksi ottamisen tapoihin ei ole yllättävää, sillä teknologian käyttöön liittyy väistämättä jonkinlainen appropriatian vivahde. Kuten Suominen (2007) sanoo: ”Väittäisin, että vaikka teknologinen ratkaisu suunniteltaisiin kuinka valmiiksi, niin sitä käytetään aina vähintään osittain ‘väärin.’” Samalla tavoin pelitutkimuksen näkökulmasta eräänlainen omaksi tekemisen prosessi vaikuttaa olevan keskeistä – ja väistämätöntä – pelaamisessakin.

Eglashin mallin perustana on appropriatian jaottelu muokkausten voimakkuuden perusteella kategorioihin, jotka puolestaan on asetettu kuluttamisesta tuottamiseen johtavalle janalle riippuen siitä, miten kauas lopputulos päätyy alkuperäisestä objektista ja miten paljon muutoksia tämä lopputulos on vaatinut. Mallissa omaksi ottamisen asteet on jaettu kolmeen kategoriaan: *uudelleentulkintaan* (reinterpretation), *mukaelmaan* (adaptation) ja *uudelleenkeksimiseen* (reinvention), joista ensimmäinen on lähempänä kuluttamista ja viimeinen lähempänä tuottamista.

*Uudelleentulkinnalla* tarkoitetaan lähinnä semanttisia tai merkityksellisiä muutoksia, jotka eivät vaikuta juurikaan kohteen käyttöön tai rakenteeseen, mutta kehystävät sen jollakin uudella tavalla. *Mukaelmassa* semanttisten elementtien lisäksi myös kohteen käyttötapa muuttuu jollakin tapaa alkuperäisestä.<sup>5</sup> Mukaelma voidaan ymmärtää uusien käyttötapojen keksimisen lisäksi myös piilevien ominaisuuksien löytämisenä ja hyödyntämisenä. Kolmas kategoria – *uudelleenkeksiminen* – pitää sisällään semanttisten elementtien ja käytön muuttumisen lisäksi myös objektin rakenteellisia muutoksia. Tässä yhteydessä kyseessä on alkuperäisen objektin rakennetta muokkaamalla saavutettu uudenlainen tapa käyttää olemassa olevaa teknologiaa.

Eglashin teoriaa on aiemmin hyödynnetty pelien yhteydessä mm. *World of Warcraft* –pelin (Blizzard Entertainment 2004) machiniman analysoinnissa (Gross & al. 2013), mutta sen laajempi hyödyntäminen on jäänyt enemmän teknologia- kuin pelitutkimuksen piiriin. Tästä huolimatta tähän artikkeliin Eglashin malli valikoitui laaja-alaisuutensa ja pragmaattisuutensa vuoksi: useiden erilaisten käyttäjälähtöisten käyttötapojen ymmärtämistä ja keskinäistä kontekstualisointia varten rakennettu malli ei ehkä tarjoa suurinta mahdollista analyttistä tarkkuutta, mutta vastapainona sen avoin ja metateoreettinen rakenne tarjoaa joustavamman pohjan ymmärtää omaksi ottamista *Pokémon*-peleissä sekä sitä, miten *Twitch Plays Pokémon* näyttää muihin *Pokémon*-pelien appropriatioihin verrattuna.

Mallin ei ole tarkoituskaan tuottaa järin hienosyistä ja pelien ominaispiirteitä luotaavaa analyysiä vaan pikemminkin toimia eräänlaisena yleisenä suuntalinjana, johon sijoitettuna eri ilmiöiden suhteita toisiinsa voi tarkastella: sen avulla aiemmin tutkimatonta kenttää ja sen elementtejä on helpompi hahmottaa ja vertailla. Lisäksi sen avulla pystyy luomaan kytköksiä aiempaan keskusteluun

5 Tällä ei kuitenkaan tarkoiteta vain alkuperäisten suunnittelijoiden määrittämiä käyttötapoja (jos niitä ylipäänsä tiedetään) vaan myös esimerkiksi markkinoinnin luomia odotuksia sekä yleisesti oletettuja käytäntöjä.

tuottaja- ja kuluttajapositioneista pelikulttuurissa. Eglashin malli antaa lisäksi hyvin liikkumatilaa sellaisen pelaajalähtöisen tuottamisen ymmärtämiselle, joka ei keskity välttämättä pelin koodin muuttamiseen, vaikka voi sitäkin sisältää. Tämä on pieni mutta tietoinen askel sivuun modausdiskurssille keskeisestä taipumuksesta (ks. esim. Sihvonen 2009, 43, 296), jossa koodit, glitchit, patchit, tekstuurit ja muut tekniset peliin liittyvät elementit ovat keskeisessä asemassa. Tätä kaikkea tapahtuu myös *Pokémonissa*, mutta teknologian omaksi ottamisen mallin avulla tarkastelen ilmiötä hieman yleisemmin. Esimerkiksi fanilähtöiset sääntömuunnokset ja pelin kaanonin muokkaaminen fanitulkinnoilla ovat ilmiöitä, jotka nivoutuvat keskeisesti *Pokémon*-pelien sekä *Twitch Plays Pokémonin* fanikulttuuriin, mutta joiden alkuperää ja suhdetta *Pokémonin* laajempaan kontekstiin on helpompi tarkastella Eglashin teorian kautta. Näin ollen mallin akselit kuluttamisesta tuottamiseen ja uudelleentulkinnasta mukaelman kautta uudelleenkeksimiseen antavat tähän tarkasteluun juuri sopivalla tarkkuudella olevat määritteet.

## Pokémon osallistavana kulttuurina

*Pokémon* ei ole koskaan ollut vain yksi peli tai ilmiö. *Pokémon* on sarjakuvaa, animaatiota, elokuvaa, peliä, tarroja ja loputtomia leluvuoria, jotka kaikki toimivat leikin ja pelaamisen paikkoina ja välineinä. Vaikka tässä artikkelissa *Pokémoniin* keskitytään pelien näkökulmasta, on syytä painottaa, ettei *Pokémon*-pelejä voi mielekkäästi ymmärtää irrallaan siitä monimediaalisesta supersysteemistä (Kinder 1991, 122), jonka osia ne ovat olleet lähes pelisarjan alusta alkaen. Kuten David Buckingham ja Julian Sefton-Green ovat huomioineet, ”*Pokémonia tehdään*, ei vain lueta, katsota tai ’kuluteta’” (2004, 12).

*Pokémon* on viitekehys, tarinamaailma. Sen pelit, elokuvat, televisiosarjat ja lelut ovat kaikki osa laajempaa järjestelmää, johon kytkeytyminen vaihtelee ihmisestä toiseen. Riippuen kiinnostuksesta, saatavuudesta ja sosioekonomisesta asemasta kuluttajat ovat aina lähestyneet *Pokémonia* lukuisin eri tavoin. Esimerkiksi Chicagossa varakkaampien perheiden lasten *Pokémon*-harrastus keskittyi vuosituhanen vaihteessa mm. *Pokémon*-korttien keräilyyn ja arvokkaampien korttien ostamiseen suoraan kaupoista, kun taas vähävaraisempien perheiden lasten leikit sisälsivät *Pokémon*-tarroja ja pikaruokalojen kylkiäisleluja (Tobin 2004a, 271-272), mutta kumpikin ryhmä silti kiistatta otti osaa samaan tarinamaailmaan. Lisäksi David Buckingham on huomionut eritoten lasten osalta, että osallistuminen *Pokémoniin* on usein omaksi tekemää ja uudelleentulkitsevaa, sekä värityy paikallisten kontekstien ja toisaalta laajempien moraalisten ja sosiaalisten käytäntöjen kautta (Buckingham 2011). Esimerkiksi Ranskassa

*Pokémon*-korttipelin kortteja hyödynnetään peleihin ja leikkeihin, jotka eivät vastaa alkuperäisiä sääntöjä vaan yhdistävät *Pokémon*-maailmaa siihen, miten on totuttu aiemminkin leikkimään ja pelaamaan (Brougère 2004). Lisäksi *Pokémonin* pelillisiin ja leikillisiin ulottuvuuksiin osallistuminen ei sinällään edes vaadi tiukkaa hierarkiaa pelin, leikin ja tarinamaailman eri elementtien välillä vaan ne kaikki voivat olla läsnä toisistaan riippumatta (mutta silti toisiinsa liittyen), kun leikkijät navigoivat niiden välillä (Giddings 2014, 79-85). Tarkastelen siis *Pokémon*-pelejä, mutta teen sen osana tätä laajempaa kontekstia – tietoisena siitä, että *Pokémon*-pelit ovat osa tällaista suurempaa tuotteiden ja tapojen omaksi tekemisen vyyhtiä.

*Pokémon* on laaja kokonaisuus erilaisia osia, jotka jo lähtökohtaisesti vaikuttavat olevan hedelmällistä maaperää leikilliselle omaksi ottamiselle; kukin kuluttaja rakentaa kokemuksestaan mieleisen, tekee tarinamaailman komponenteilla mitä haluaa ja kiinnittyy *Pokémonin* merkitysavaruuksien omilla ehdoillaan. Tällaisen ilmiön tarkastelussa Henry Jenkinsin kirjoitukset osallistavasta kulttuurista tarjoavat hyvän teoreettisen pohjan. Niiden avulla *Pokémonia* pystyy ymmärtämään samanaikaisesti tietoisesti markkinoituna hyperbrändätyinä tuotteena ja hiekkalaatikkomaisena kuluttajien omana leikkikenttänä. Nämä ovat lähestymistapoja, joita kumpaakin on sovitettu *Pokémoniin* ja jotka kummatkin pitävät tiettyyn pisteeseen asti yhtäaikaisesti paikkansa (Tobin 2004b, 8). Lisäksi osallistavan kulttuurin – ja eritoten sitä kohtaan esitetyn kritiikin – avulla *Pokémon*-peleistä johdetut appropriatiot voi hahmotella osaksi pelikulttuurin muita pelaajalähtöisiä muokkauksia.

Varhaisessa klassikkoteoksessaan *Textual Poachers* (1992) Jenkins määrittelee osallistavaa kulttuuria ja ehdottaa uutta tapaa tarkastella faneja lukijoina ja kuluttajina. Rakentamalla pohdintojaan de Certeauin tekstuaalisen salametsästyksen (”textual poaching”, de Certeau 1984) varaan, Jenkins esittää kuinka fanit<sup>6</sup> ottavat populaareja tekstejä omiksi ja lukevat niitä omien päämääriensä täyttämiseksi eivätkä niinkään ylhäältä annettuna totuutena, jota kuuliaisesti kulutettaisiin. Näin fanit muuttuvat pelkämästä yleisöstä osallistujiksi, jotka aktiivisesti tuottavat ja levittävät uusia merkityksiä ja kulttuurituotteita (Jenkins 1992, 23-24).

<sup>6</sup> Jenkinsille ”fani” on kulttuurihistoriallisesti monisyinen sana, johon liittyy paljon negatiivisia konnotaatioita. Yhtenä hänen tavoitteistaan onkin laajentaa fanius käsittämään kaikenlaiset omaksi ottamisen strategioita hyödyntävät yleisöt, aiempien stereotyyppisten ja jossain määrin alentavien määritelmien sijaan (Jenkins 1992, luku 1). Näin Jenkinsin määrittelemä ”fani” lähestyy konseptina lähes minkä tahansa alakulttuurin aktiivista edustajaa – ja siten se myös tässä artikkelissa ymmärretään.

Jenkins jatkoi myöhemmissä töissään osallistavan kulttuurin hahmottelua muun muassa määrittelemällä sitä erilaisten uusmedian trendien leikkauspisteenä. Jenkinsin mukaan osallistava kulttuuri sijoittuu pisteeseen, jossa uudet työkalut ja teknologiat mahdollistavat kuluttajille erilaisia tapoja ottaa omaksi ja levittää sisältöjä, ja jossa alakulttuurien painotus tee-se-itse-henkiseen mediatuotantoon vaikuttaa siihen, miten näitä työkaluja ja teknologioita käytetään. Lisäksi tämä kuluttajien oma sisältöjen omaksuminen ja levittäminen tapahtuu sellaisella kentällä, jossa transmedian hengessä toimiva horisontaalinen mediatuotanto vaatii jo lähtökohtaisesti yleisöltä aktiivisemmän roolin omaksumista (Jenkins 2006a, 135-136). Näitä trendejä tarkastelemalla Jenkins pyrkii eroon vanhakantaisesta yleisötutkimuksen näkemyksestä, jossa yleisöt hahmotetaan joko kulttuuriteollisuuden passiivisina vastaanottajina tai toisaalta siitä täysin irrallisina itsenäisinä toimijoina. Samalla hän tulee summanneeksi kohtalaisen elegantilla tavalla 2000-luvun alun (uus)mediamaisemaa, jossa niin kuluttajat kuin tuottajatkin yrittävät löytää tasapainoa muuttuvien mediasuhteiden kentällä. Jenkins käyttää yhtenä esimerkkinään pelialaa, jossa yleisölähtöiset pelimuunnokset ovat hänen mukaansa merkki eräänlaisesta sisällöntuottajien kädenojennuksesta kuluttajille: pelaajien tekemiä tuotoksia nostetaan ”viralliseksi” pelisisällöksi<sup>7</sup> ja monien pelien tarkoituksena on rohkaista pelaajia tuottamaan omaa sisältöä peleihin<sup>8</sup> (mt., 148).

Niin kelvollinen kuin Jenkinsin lähestymistapa yleisellä tasolla onkin, siinä on kuitenkin osittain de Certeaulta periytynyt ajatus eräänlaisesta populaarikulttuurisesta kahden kerroksen väestä, jossa hegemoniset kulttuurintuotannon välineet (ja tuottajat) sanelevat marssijärjestyksen ja yleisöjen tehtäväksi jää omilla lukemisen ja uudelleenlukemisen tavoillaan vastustaa ylhäältä annettuja totuuksia (Jenkins 1992, 26-27). Vaikka Jenkins puhuikin peleistä esimerkkeinä osallistavasta kulttuurista, jossa tuotanto- ja kuluttajasuhteet jossain määrin sekoittuvat, taustalla vaikuttaa silti näkemys kuluttajista eräänlaisina tilallisten armoilla olevina torppareina, joille kuluttaminen tapahtuu pääasiassa viekkaan vastarinnan kautta ja ennen kaikkea tuottajien ehdoilla.

Olli Sotamaa huomauttaa – osin linjassa Jenkinsin kanssa – modauksia käsittelevässä väitöskirjassaan, että nykymuotoisen peliteollisuuden ja -kulttuurin parissa pelit tehdään usein jo lähtökohtaisesti muokattaviksi

<sup>7</sup> Muun muassa *Half-Life*-pelin (Valve 1998) *Counterstrike*-modi (Valve 1999) nousi *Half-Lifen* julkaisijan Valven tukemaksi omaksi erilliseksi pelikseen.

<sup>8</sup> Esimerkiksi *The Sims* –pelisarjan (Maxis 2000) suosio perustuu osittain siihen, että se sallii pelaajille verrattain vapaat kädet muokata peliä ja pelikokemustaan (ks. esim. Pearce 2006).

lisäämällä niihin mukaan editointityökaluja, tai vähintään ne rakennetaan avoimiksi tavalla, jolla ilmeisen tietoisesti rohkaistaan pelaajia uuden sisällön tuottamiseen (Sotamaa 2009, 91). On siis lähtökohtaisesti harhaanjohtavaa yrittää ymmärtää pelaajien toimintaa erityisesti vastarintaisena: monissa tapauksissa tämä omaehtoisuus kun on peleissä täysin odotettua. Vaikka tämä ei tietenkään poista mahdollisuutta kuluttajien vastarintaan pelin parissa, se tekee pelikulttuurin tarkastelussa dikotomisesta tuottajat–kuluttajat -jaottelusta hieman ongelmallisen. Tuottajuuden ja kuluttajuuden käsitteitä ei tarvitse hylätä, mutta näiden roolien vaihtelu pelaajien ja pelintekijöiden suhteessa tulee nähdä varsin avoimena ja alttiina muutoksille kulttuurituotteesta ja käyttökontekstista riippuen.

Sotamaa onkin esittänyt, että pikemminkin kuin vastarintaa tai jonkinlaista tuottajien ja kuluttajien valtataistelua, pelaajien ja peliteollisuuden suhdetta kuvaavat neuvottelun, yhteistyön ja yhteistuotannon käsitteet (Sotamaa 2009, 101). Samaan johtopäätökseen on päätyntä niinikään väitöskirjassaan pelimodauksia tutkinut Tanja Sihvonen, joka tiivistää pelinkehityksen historian pelaaja-modaaajien ja pelinkehittäjien yhteistyön ja keskinäisen riippuvuuden järjestelmäksi, jossa ”kumpikin osapuoli tarvitsee toista omien tavoitteidensa saavuttamiseksi” (2009, 295). Vaikka vastarinta ei sinällään tästä suhteesta ole minnekään kaikonnut, pelit ja pelikulttuuri eivät sisällä sellaista pelaaja-kuluttajien ja korporaatio-tuottajien voimasuhteiden yksioikoista vastakkainasettelua, jota Jenkinsin fanitutkimus (kärjistetysti) antaisi odottaa. Todellisuudessa, kuten Sotamaa ja Sihvonen summaavat, kyse on monimutkaisemmasta vuorovaikutusten verkosta, jossa tuottajuus ja kuluttajuus vaihtavat painopisteitä lakkaamatta.

Puhuessaan osallistavan kulttuurin mahdollisesta väistymisestä ja muuttumisesta yhteisluomisen kulttuuriksi (co-creative culture) peleissä, Sotamaa lainaa FPS-pelejä<sup>9</sup> tutkineen Sue Morrisin huomiota siitä, että ”sen kummemmin pelinkehittäjät kuin pelaajatkaan eivät ole yksin vastuussa ’peliksi’ kutsutun lopullisen yhdistelmän tuottamisesta: se vaatii osallistumista molemmilta” (Morris 2004, 4-5). Morris ehdottaakin, että osallistavan median sijaan pelit ovat yhteistuotannollista mediaa (mts.). Saman on noteerannut myös Hanna Wirman, joka aiempaan tutkimukseen nojaten määrittää tuottavuuden (productivity) edellytykseksi pelien ymmärtämiselle kulttuurisina teksteinä (Wirman 2009, 2.3). Tämän pohjalta hän rakentaa ehdotuksen, että pelejä pelatessaan kaikki pelaajat ovat paitsi pelin kuluttajia myös välttämättä pelin kanssatuottajia (mt., 2.4). Tämän artikkelin näkökulmasta tällainen peleille

<sup>9</sup> *First-Person Shooter*, pelihahmon näkökulmasta kuvattu ampumapainotteinen peligenre.

ominainen tuotanto- ja kulutustapojen yhdistelmä, joka näkyy niin Sotamaan, Sihvosen, Morrisin kuin Wirmaninkin töissä, sopii varsin hyvin täydentämään Jenkinsin osallistavaa kulttuuria<sup>10</sup>, jossa mediatuotteen ”virallista” kaanonia ja kapitalistis-ekonomista alkutuotantoa ylläpitää sen tuottajat, mutta jonka käytännön sovelluksista – tuottajien osin rohkaisemina, osin sietäminä ja osin tietämättä – vastaavat kuluttajat. Tärkeintä on muistaa, että vaikka nämä positiot ovat olemassa, se ei suinkaan tarkoita, etteivätkö ihmiset ja ideat risteilisi suhteellisen vapaasti näiden välillä. Hyvin samantapainen lähestymistapa löytyy Hector Postigolta (2008), joka näkee Jenkinsin teorian osallistavasta kulttuurista hedelmälliseksi lähtökohdaksi pelien muokkauksen tarkastelulle, mutta käsittelee sitä nimenomaan *lähtökohtana*: työkaluna jota vasten peilata uutta tuottaja-kuluttaja-paradigmaa (71).

Tässä artikkelissa pelaajien omaksi ottamisen strategiat peleissä käsitetään yhdeksi elementiksi Sotamaan ja Sihvosen kuvaamassa yhteistuotannossa, osana pelillisten ympäristöjen mahdollistamaa pelaajien omaa ilmaisua, mutta myös osana *Pokémonin* osallistavan kulttuurin kontekstia, jossa tietynlainen hiekkalaatikkomaisuus ja pelaajan ilmaisun vapaus kuuluvat pelin perusteeseihin, mutta jossa toisaalta erityisesti digitaalisten pelien yhteydessä tällaista vapautta ei ole erityisesti rohkaistu (tai liioin edes mahdollistettu) pelaajalähtöisten muokkausten osalta.<sup>11</sup> Näin ollen määrittelen *Pokémon*-pelit yhteistuotannollisiksi artefakteiksi, jotka sisältävät myös problematisoinnein pehmenneen osallistavan kulttuurin tuottaja-kuluttaja-positioiden vuorovaikutuksen sekä fanien aktiivisen tuottavan ja omaksi ottavan käytöksen.

10 Lisäksi tämä peleille ominainen tuotanto- ja kulutustapojen yhdistelmä sopii Jenkinsin kirjoituksissa osallistavaan kulttuuriin kytkeytyvään mediakonvergenssin käsitteeseen (ks. Jenkins 2006b, 254), joka on tietystä mielessä Jenkinsin tapa kuvata koko mediakentän kokemaa paradigmaattista muutosta kohti tuottaja- ja kuluttajapositioiden monimutkaistumista ja media-alustojen muutosta 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen alkupuolella. Tämän on huomionut myös modauskulttuuria tutkinut Hector Postigo (2008), jolle konvergenssin käsite ”selittää kuinka teknologia, osallistava kulttuuri ja ihmiset kohtaavat ja siten mahdollisesti ylittävät vanhat tuottajien ja kuluttajien väliset rajanvedot” (72).

11 Pelaajat ovat pelien virallisten sisältöjen suhteen paljolti pelinkehittäjien armoilla sillä *Pokémon*-peleihin ei kuulu samanlaista sisäänrakennettua modauskulttuuria ja -työkaluja kuten esimerkiksi *The Sims* -pelisarjaan. Tästä huolimatta *Pokémon*-pelaajat eivät suinkaan ole täysin vailla vaikutusvaltaa, sillä pelaajat ovat olleet *Pokémonin* kaupallisen tuotantoketjun keskeinen osa alusta asti: pelaajien kiinnostus on osin muokannut sitä, mistä hahmoista luodaan oheistuotteita ja mitä hahmoja tuodaan markkinoinnin keskiöön. *Pokémonille* keskeisten hankinnan, kiintymyksen ja omistamisen diskurssien avulla pelaajat muokkaavat oman pelimaailmansa lisäksi koko laajempaa kaupallista tuoteperhettä jo pelkästään osallistamalla siihen, vaikka viimeinen sana virallisissa sisällöissä onkin aina pelinkehittäjillä.

Tässä suhteessa on tärkeää ymmärtää pelikulttuuri monisyisenä merkitysten ja käytäntöjen verkostona, jossa pelit Sotamaata, Sihvosta, Postigoa sekä Sicartia mukaillen syntyvät yhteistyössä pelaajien ja pelinkehittäjien välillä, eräänlaisessa suoopen appropriatian kehässä, jossa pelaajat reagoivat luovasti peleihin ja peliteollisuus luovasti pelaajiin. Toisaalta katson tähän kulttuuriin sisältyvän myös monenlaisia sosiaalisen vallan ulottuvuuksia, joista keskeisimmin *Pokémonin* omaksi ottamisen kontekstissa vaikuttaa Jenkinsin(kin) käsittelemä jako kuluttajiin ja tuottajiin. Tämä ei tarkoita, että pelaajat olisivat yksinkertaisesti kuluttajia ja pelintekijät yksinkertaisesti tuottajia tai että kyseessä olisi asetelma, jossa hegemonisen kulttuurin reunamilla ”salamyhkäiset subversiot varjostavat peliteollisuutta” (de Peuter ja Dyer-Witthof 2005) vaan että tämä tuotannollisen vallan ulottuvuus on kiistatta olemassa siinä mielessä, että *Pokémon*-pelien tuottajilla on valtaa muokata ja määritellä tiettyä osaa *Pokémonin* supersysteemistä ja kuluttajilla on vastaavasti valtaa muokata ja määritellä toisia – toki osin päällekkäisiä – osia tästä samasta supersysteemistä. Tämä totta kai vaikuttaa siihen, miten *Pokémon*-pelejä on approprioitu ja on siten tärkeää huomioida tässä yhteydessä. *Pokémon* on suunniteltu tietoisesti sallimaan monenlaisia käyttötapoja, mutta samaan aikaan tämä avoimuus ei *Pokémon*-peleissä ole yhtä laajalti tuettua kuin vaikkapa *The Sims* -pelisarjan modaus on.

## Pokémon-pelien omaksi tekeminen

Nostan Eglashin teknologian appropriatian mallin avulla lähempään tarkasteluun kolme esimerkkiä *Pokémonin* pelaajalähtöisistä muunnoksista: *Pokémon Unchained* -tarinaprojektin, *Nuzlocke*-sääntöhaasteen sekä *Twitch Plays Pokémon* -ilmiön. Esimerkit on valittu osin niiden relevanttiuden ja osin niiden näkyvyyden vuoksi. Kaikki kolme ovat sikäli harvinaislaatuisia esimerkkejä omaksi tekemisestä (joka kuitenkin usein määrittyy juuri henkilökohtaisuutensa kautta, ks. esim. Pichlmair 2006; Sihvonen 2009, 185; Sicart 2014, 18), että jokainen niistä on ylittänyt kansainvälisen pelimedian uutiskynnyksen.<sup>12</sup> Voisikin sanoa, että kaikki kolme ovat esimerkkejä yleisistä ja laajalti tunnetuista *Pokémonin* pelaamisen tavoista. Ne ilmentävät laajempia pelaajalähtöisen omaksi ottamisen trendejä *Pokémonissa*. Esimerkiksi monet *Pokémon*-pelien fanilähtöiset paratekstuaaliset (Consalvo 2007, 8-9) kokonaisuudet faniteorioista uudelleenluntoihin ovat kiertäneet internetissä jo pitkään ennen *Pokémon Unchained* -projektia; *Nuzlocke*-sääntöhaasteesta on olemassa paljon erilaisia variaatioita (itse asiassa tarkasteltavana oleva

12 Ks. esim. Hernandez 2013, Gudmundson 2010 ja Karmali 2014.

*Pokémon Unchained* on yksi niistä), eikä se suinkaan ole ensimmäinen sääntömuunnoskokoelma, joka *Pokémonin* piirissä on kehitetty, vaikka ylivoimaisesti tunnetuin onkin; ja *Twitch Plays Pokémon* ei ole ainoa *Pokémonista* koodin ja käyttöliittymän tasolla tehty pelimuokkaus, sillä sitä edeltää vilkas modauskulttuuri, jonka piirissä monenlaiset muokkaukset ovat levinneet laajalle. Lisäksi noustuaan tunnetummaksi ilmiöksi *Twitch Plays Pokémon* innoitti uusia emulaattorivetoisia Twitch-levitykseen pohjautuvia pelejä. Huomioitavaa kuitenkin on, etten ole tässä artikkelissa koostamassa näistä minkäänlaista typologiaa – eivätkä nämä kolme esimerkkiä laajempine omaksi ottamisen trendeineen siististi sellaiseen asettuisikaan.<sup>13</sup> Lisäksi tarkoituksena ei ole tuottaa tyhjentävää selvitystä pelaajalähtöisistä pelaamistavoista *Pokémonin* piirissä vaan ennemminkin analysoida Eglashin mallin avulla erilaisia laajalle levinneitä pelaajakulttuurista esiin nousevia ja sikäli kiinnostavia esimerkkejä teknologian omaksi tekemisestä *Pokémonissa* ja sitä kautta tarjota hieman laajempaa kontekstia myös *Twitch Plays Pokémonille*.

## Pokémon Unchained ja Pokémon-pelien (uudelleen)tulkinta

"It's really nice when slaves and masters are together! They each have something the other doesn't, and they help each other!" ~Iris" (Brice 2013b).

3. helmikuuta 2013 yhdysvaltalainen pelikriitikko ja –suunnittelija Mattie Brice julkaisi ensimmäisen blogikirjoituksensa projektissa, jossa hän tarkastelee *Pokémon Black* ja *White* –pelejä (2011) rodun, rasismien ja orjuuden retoristen linssien läpi. Quentin Tarantinon elokuvasta *Django Unchained* (2012) nimensä lainannut projekti *Pokémon Unchained* (2013a) sai Bricen mukaan alkunsa siitä, miten *Pokémonin* retoriikka ”muistuttaa äärimmäisen paljon tapoja, joilla ihmiset [Yhdysvalloissa ennen sisällissotaa] perustelivat orjuutta” (Hernandez 2013). Projektin ideana on, että pelatessaan *Pokémon White* –peliä Brice lukee jokaisen maininnan Pokémoneista mainintana orjista ja jokaisen maininnan Pokémonien kouluttajista mainintana orjanomistajista. Tämän jälkeen hän raportoi pelikerroistaan – tämän kriittisen filtringin läpi suodatettuna – projektin blogissa, jonne hän myös kerää sitaatteja pelin hahmoilta samalla tavalla muokattuna. Tuloksena on eräänlainen pelisessioista ammentava fanifiktiokorpus, joka sinällään sisältää hyvin tavanomaisen kuvauksen pelin tapahtumista, mutta joka silti onnistuu myös kritisoidaan *Pokémoniin* sen koko

<sup>13</sup> Seuraan tässä Sotamaan (2009, 19) esimerkkiä. Ainakin tässä yhteydessä typologisiin kategorioihin pakottaminen tyypistäisi näiden ilmiöiden monimuotoisuutta – eikä se toki näin alustavassa yhden artikkelin kartoituksessa muutenkaan olisi laajuudeltaan mielekäästä.

historian ajan sisältynyttä elävien olentojen omistamisen ja välineellistämisen motiivia. Vaikka *Pokémon Black* ja *White* -pelien juonet käsittelevätkin teoriassa juuri tätä teemaa, *Pokémon Unchained* nostaa pelimaailman eettiset kysymykset tasolle, jolle pelintekijät niitä eivät – ymmärrettävästi – olleet vieneet. Bricen vastakarvaisen pelaamisen voikin ymmärtää versiona Flanaganin kriittisestä pelaamisesta, jossa ”luodaan tai vallataan leikillinen/pelillinen ympäristö tai toiminta tavalla, joka herättää kysymyksiä ihmiselämän eri osa-alueista” (Flanagan 2009, 6). Kuten Flanagan on huomionut, kulttuurisina tuotteina pelit välittävät monenlaista ideologista sisältöä riippumatta siitä, mitä pelien suunnittelijat ovat niiden sanomaksi tarkoittaneet (Flanagan 223) ja vaikkeivät pelaajat rivien välistä pilkottavia ideologisia virtoja sisäistäisikään, ne jäävät silti helposti huomioimatta ja siten myös kritisoidumatta. Toiminnallaan Brice paitsi nostaa keskusteluun Yhdysvaltain historiallisen orjuuden apologismin hän myös kyseenalaistaa *Pokémon*-videopelien keskeisten pelimekaniikkojen ja teemojen eettiset implikaatiot.

At first I didn't think much of it, but one of the shadows grew in size, big enough until Ducklett landed in front of us, posturing in a challenging manner. Amused, I got Pipi to fight with it, aiming carefully when it came time to catch it. Once down, it didn't give much of a fight. Though goofy looking, I felt she would end up being a useful slave to have. I traveled into Driftveil soon after to get newly acquired Klett some medical care.

*Slave Capture!*



Kuva 2. *Pokémon Unchained* -tarinaprojektissa pelikokemusta väritetään korostamalla *Pokémon*-maailman tuotua (tai – näkökulmasta riippuen – siellä vallitsevaa) orjadiskurssia.

Eglashin mallissa Bricen luenta sijoittuu vahvimmin uudelleentulkinnan alueelle. Se on blogimuotoinen raportti ajatusmallista, jonka läpi tarkasteltuna *Pokémon*-pelit yleisesti ja *Pokémon Black* ja *White* erityisesti hahmottuvat



semanttisesti uudelleentulkittuina. Samalla tavoin kuin Eglashin esimerkkinä käyttämä graffititagi (Eglash 2004, x-xi) ei muuta rakennusta, mutta muuttaa sen, miltä rakennus näyttää ja miten sen tulkitsemme, myös Bricen projektissa *Pokémon Unchained* –blogia lukemalla – tai kirjoittamalla – ei tule muuttaneeksi pelin rakennetta millään tavalla, mutta sen semanttiset assosiaatiot vaihtuvat. Uudelleentulkittuissa *Pokémon Blackissa* ja *Whitessa* peli on yhä sellainen kuin pelintekijät sen ovat tarkoittaneetkin olevan ja pelaajan kuluttajaposition on hyvin lähellä sitä, millaiseksi se on suunniteltukin, mutta pelin päälle on asetettu ylimääräinen tulkinnan kerros. Konkreettisimmin tämä näkyy projektin sivuille keräytyissä dialogilainauksissa (esim. Brice 2013b), joissa pelin ikonisia repliikkejä on muokattu Bricen luentaa vastaaviksi ja jotka näin muutettuna näyttävät samanaikaisesti sekä alkuperäisinä banaalin harmittomina tokaisuuksina että väkevän ideologisesti värittyinä orjadiskurssiin kytkeytyneinä kannanottoina.

Samantyyppisestä ilmiöstä on kyse myös silloin, kun pelaajat käyttävät *Pokémon*-pelejä eräänlaisina tarinageneraattoreina ja hyödyntävät omien pelikertojensa tapahtumia kirjallisissa tai visuaalisissa jatkoteoksissaan kuten sarjakuvissa (ks. esim. SoarToTheSky 2014, Tiedrich 2010), joissa pelin elementeille annetaan uusia ja usein tarkennettuja määreitä. Taisteluiden ulkopuolella tapahtuva vuorovaikutus *Pokémon*-hahmojen kanssa saatetaan nostaa suurempaan rooliin, ja *Pokémoneihin*, pelin muihin hahmoihin sekä pelin maailmaan liitetään syventäviä mutta peliin kuulumattomia elementtejä, jotka värittävät pelin tulkintaa sekä pelikokemusta. Tämän voi nähdä yleisölähtöisenä versiona siitä, mitä *Pokémon*-mediaimperiumin kaupalliset tuottajat ja laajemmin koko *Pokémonin* osallistava kulttuuri tekee: tuoteperheen sarjakuvat, animaatiot ja oheistuotteet muokkaavat kaikki toinen toisiaan ja niitä eri tavoin yhdistelemällä ja tulkitsemalla *Pokémon*-maailmaan luodaan nyanseja ja syvyyttä. Pelaajien itse tuottama sisältö toimii samalla tavalla tarinamaailman tarkentajana. Tällainen ”kiikariefektin”<sup>14</sup> (Schell 2008, 302) käyttö mahdollisti erityisesti varhaisempien *Pokémon*-pelien parissa yksinkertaisten grafiikoiden ja rajoittuneempien pelimekaniikkojen ehostamisen mediamailman muiden elementtien kautta. Sarjakuvat, pelipäiväkirjat ja Bricen projektin kaltaiset kriittiset tarkastelut pitävät silti pintansa pelikokemuksen tulkinnallisina rajapintoina nykyäänkin, vaikka pelien graafinen ulosanti ja mekaniikkojen syvyys on kehittynyt.<sup>15</sup>

14 Tällä Schell viittaa oopperakiikareihin, joita käytetään saamaan yksityiskohtaisempi kuva oopperan esiintyjistä. Kun esiintyjien tarkempi ulkonäkö ja eleet on painettu kiikarin läpi mieleen, kiikarit voi laittaa syrjään ja esityksestä voi nauttia kauempaakin, tietäen silti koko ajan, miltä kaukana olevat esiintyjät osapuilleen näyttävät (Schell 2008, 200).

15 Vaikka tuore ilmiö onkin, *Twitch Plays Pokémonin* tapauksessa mittava peliä kommentoivien kuvitusten ja tekstien määrä luultavasti pohjautuu ainakin osittain siihen, että pelattavana

*Pokémon Unchained* –projektin kriittinen ja poliittinen ydin on sen uudelleentulkinnallisessa semioottisessa toisinkerronnassa ja tämän kirjallisessa esittämisessä, mutta varsinainen pelaaminen – tietystä miehestä projektin materiaalinhankinta – tapahtui sekin muokkausten avulla. *Pokémon Unchained* –projektissa Brice sovelsi pelaamiseensa erikoissääntöjä, jotka harrastajien piirissä kulkevat nimellä ”Nuzlocke-haaste”. Eglashin asteikolla sijoitan ne toiselle portaalle, mukaelmien piiriin.

## Nuzlocke-sääntöhaaste ja vapaaehtoiset sääntömuokkaukset mukaelmina

“For the thrill of challenge. For the glory of victory. But mostly for the friends you’ll make. Friends you’ll cherish that much more knowing you could lose them at any moment” (Nuzlocke 2012).

*Nuzlocke*-sääntöhaaste sai alkunsa vuonna 2010, kun sen luoja tunnettu yhdysvaltalainen opiskelija, joka esiintyy nimimerkillä ”Nuzlocke”, keksi vaikeuttaa vuosien ja kokemuksen mittaan turhan helppoiksi käyneitä *Pokémon*-pelejä itse keksimillään lisäsäännöillä (Nuzlocke 2012). Samalla hän myös piirsi pelaamisestaan sarjakuvaa ja jakoi sitä verkossa. Yhden henkilön pelimuunnoksesta kasvoi nopeasti – eritoten sarjakuvan avulla – ilmiö, jolla on nykyään omat kotisivunsa sekä virallinen foorumi<sup>16</sup>, jolla on yli 26000 käyttäjää ja yli miljoona kirjoitettua viestiä. *Nuzlocke*-sääntöhaaste onkin *Pokémonin* pelaajien keskuudessa yksi tunnetuimmista pelaajalähtöisistä sääntömuunnoksista.

Haasteen perustana on kaksi sääntöä: 1) Pelaaja saa ottaa joukkueeseensa kultakin pelialueelta vain ensimmäisen kohtaamansa *Pokémonin*, ja 2) jos pelaajan *Pokémon* menettää kaikki kestopisteensä, se tulee ymmärtää kuolleeksi ja pelaajan on poistettava se pysyvästi ja peruuttamattomasti pelistä.<sup>17</sup> Tämän lisäksi sääntökokoelmaan yleensä liittyy oletus siitä, että jokaiselle joukkueeseen otetulle *Pokémonille* pitää antaa lempinimi pelin sitä kysyessä. Oletusnimi

oli juuri *Pokémon*-pelisarjan vanhin peli, jonka piirissä Schelliä mukailen kiikariefektin on erityisen voimakas.

16 [http://s7.zetaboards.com/Nuzlocke\\_Forum/index/](http://s7.zetaboards.com/Nuzlocke_Forum/index/)

17 Kestopisteensä menettänyt *Pokémon* on pelin alkuperäistermistössä vain ”pyörtynyt” ja se voidaan herättää loputtomia kertoja takaisin täysikuntoiseksi. *Pokémonissa* ei pelin virallisten sääntöjen puitteissa voi menettää *Pokémonejaan* pysyvästi, ellei pelaaja itse ”vapauta” niitä, eli käytännössä pyyhi niitä pelin muistista, kuten *Nuzlocke*-haasteessa tehdään.

(käytännössä aina lajinimi kuten ”Pikachu”) ei siis kelpaa. Näin toimitaan ”vahvemman tunnesiteen muodostamiseksi” (Pillowcase 2014, ks. myös Umeko 2012). Nämä säännöt muodostavat haasteen ytimen, jota myös Brice noudatti omassa projektissaan. Orjaluenta oli näiden jälkeen listattu säännöksi numero neljä. *Nuzlocke*-haasteessa ajatuksena siis on, että omaehtoisten sääntöjen avulla pelaajat paitsi päätyvät tukeutumaan Pokémoneihin, joita eivät muuten luultavasti käyttäisi, myös kiintyvät niihin, koska haasteen säännöt korostavat niiden ainutlaatuisuutta ja asettavat tiukat rajoitukset niiden käytölle (ks. esim. sarjakuvaraportin ensimmäinen sivu, Nuzlocke 2010). Tässä *Nuzlocke* onnistuu ilmeisen hyvin, sillä *Nuzlocke*-pelikerrat assosioidaan dramaattisiin menetyksiin ja leikilliseen pateettisuuteen, jotka on tapana kertoa eteenpäin joko alkuperäisen *Nuzlocke*-haasteen hengessä sarjakuvana tai vaihtoehtoisesti kirjoitettuna peliraportteina, ruutukaappauksina tai fanifiktiona (Pillowcase 2014).

After the battle, I felt even more disturbed that I didn't feel disturbed. I couldn't tell if it was fitting or inappropriate to have slaves killing each other in their final resting place.

Either way, good-bye to you too, Leng.

Death Count: 12



Slave Count: 5

Kuva 3. Pokémon Unchained -tarinaprojektissa seurataan *Nuzlocke*-haasteen sääntöjä. Taistelussa hävinnyt Pokémon luetaan kuolleeksi ja poistetaan pelistä.

Eglashin mallissa *Nuzlocke*-haaste sijoittuu mukaelmien piiriin, jossa tuotteeseen on tehty sekä semanttisia että käyttötapaan liittyviä muutoksia. Alkuperäinen teknologinen artefakti on yhä käytössä, mutta käyttäjä hyödyntää sitä selkeästi eri tavalla kuin yleensä on totuttu ja samalla tulee avanneeksi uusia tapoja nähdä

sekä tuote että sen käyttötavat. *Nuzlocke*-haasteessa ei muokata peliä muuten kuin sen käyttötapojen osalta; *Pokémonin* markkinoinnin ja perussääntöjen – jotka molemmat painottavat mahdollisimman monen Pokémonin haalimista ja pelaajien vapautta valita niistä mieleisensä – ohittama mahdollisuus tällaiseen haasteellisempaan pelitapaan on pelin puitteissa mahdollinen, mutta se piti silti omaksi tekemisen kautta löytää. Lisäksi *Nuzlockeen* liittyy semanttisen mukaelman ulottuvuuksia paitsi pelikokemusten edelleenraportoinnin muodossa myös siinä, miten Pokémonien pyörtymiset on uudelleentulkittu tarkoittamaan kuolemaa. *Pokémon*-peleissä pelaajan Pokémonit eivät kuole, mutta *Nuzlocken* draamaan ja kiintymykseen tähtäävät ydinsäännöt eksplisiittisesti painottavat, että taistelussa kaatunut Pokémon on kuollut. Tukeakseen tätä *Nuzlocken* säännöt muuttavat pelin käyttötapa siten, että pelin puitteissa tämä todellakin pitää paikkansa. Kaatunut Pokémon katoaa ainiaaksi – ainakin jos pelaaja noudattaa haasteen sääntöjä.

*Nuzlocke* ei kuitenkaan ole läheskään ainoa yleisesti tunnettu sääntömuunnos. Sen vanavedessä on seurannut lukuisia siihen perustuvia muunnoksia (ks. Pillowcase 2014), minkä lisäksi *Pokémonin* – kuten minkä tahansa suosituksen ja pitkäikäisen pelin tai pelisarjan – piirissä on tietysti muutenkin valtavasti yleisiä ja yksityisiä haasteita ja erikoissääntöjä. Pelin pelaaminen läpi vain yhdellä Pokémonilla tai joukkueella, jossa on ainoastaan tiettyntyyppisiä Pokémoneja<sup>18</sup> ovat molemmat esimerkkejä laajalle levinneistä tavoista pelata *Pokémonia* pelaajalähtöisin tavoin, vaikka ne eivät peliä aivan *Nuzlocken* (ja sen monien muunnosten) veroisesti semanttisten elementtien ja käytön tasolla muutakaan. Näissä kaikissa sääntömuunnoksissa näkyy kuitenkin peleille ominainen leikin ja sääntöjen vuorovaikutus, jossa yksittäiset säännöt voi ymmärtää leikin välineiksi siinä missä niistä muodostuvan pelinkin (Sicart 2014, 8). Eritoten kokeneemmat pelaajat – jollaisia *Nuzlocke*-haasteen osanottajat alkuperäistä keksijää myöten yleensä ovat – tapaavat asiantuntijuutensa myötä osoittaa vähemmän alistumista säännöille. Videopeleissä sääntöjen ja pelimekaniikkojen läpikotainen tunteminen johtaakin usein niiden kiertämiseen, muokkaamiseen tai hyväksikäyttöön niiden noudattamisen ja niille alistumisen sijaan (Myers 2005). Näin myös *Nuzlocke*-sääntöhaasteessa pelin keskeisiä sääntöjä ja niiden välisiä vuorovaikutuksia muokataan ja hyödynnetään pelistä saatavan nautinnon lisäämiseksi ja oman asiantuntijuuden korostamiseksi.

18 Ks. esim. indie-pelikehittäjä Zoë Quinnin twiitti, jossa hän iloitsee huomattuaan, että hänen suosimansa kissatyyppin Pokémon on saatavilla heti *Pokémon X* ja *Y* -pelien (Game Freak 2013) alussa – ja että hän voi muodostaa niistä kokonaisen joukkueen: <https://twitter.com/TheQuinnspiracy/status/559855777200885760>.

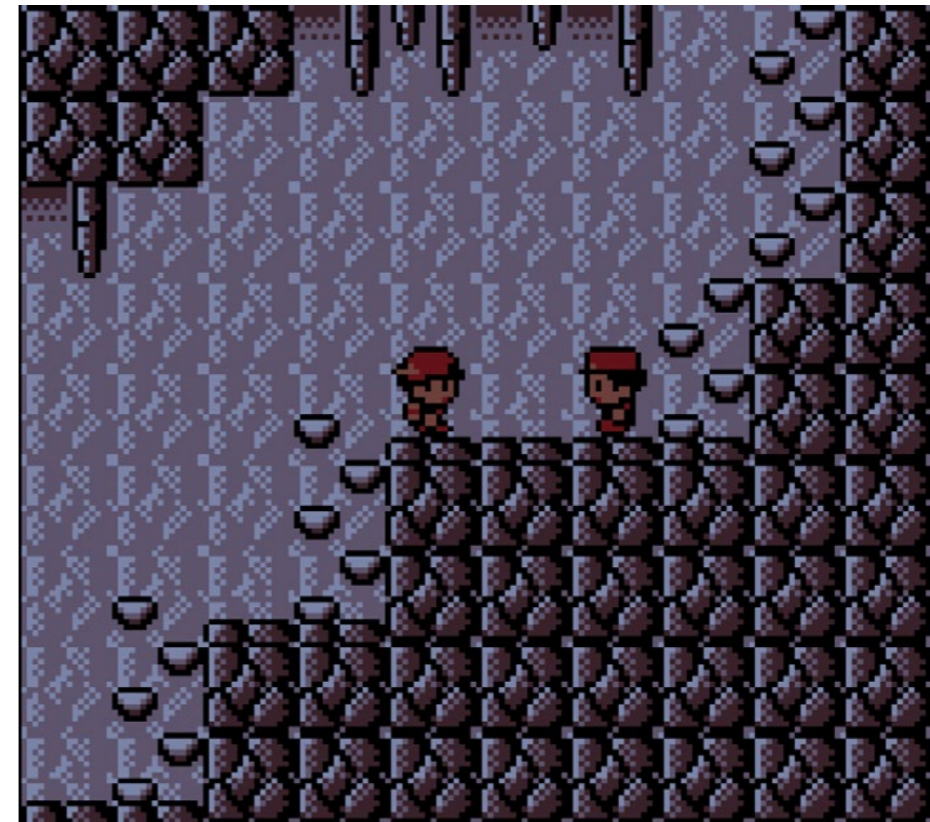
*Pokémonin* pelaajalähtöisissä muunnoksissa *Nuzlocken* tapaisia vapaaehtoisia sääntömuunnoksia on sovellettu myös modauksissa, joissa pelien lähdekoodia on muokattu ja näin vaihtoehtoisista säännöistä on saatu ehdottomia sääntöjä, joiden noudattamista ei enää voi välttää. Esimerkiksi *Universal Pokémon Game Randomizer* (Dabomstew 2012) mahdollistaa laajan valikoiman koodin tasolla tapahtuvia (satunnaisia) sääntö- ja sisältömuutoksia emulaattoreilla pelattuihin *Pokémon*-peleihin. Nämä ja muut ns. ”ROM-hackit” ottavat askeleen kohti Eglashin mallin kolmatta porrasta, uudelleenkeksimistä.

## Uudelleenkeksitty Pokémon: Twitch Plays Pokémon ja ROM-muunnokset

ROM-hackeilla<sup>19</sup> tai ROM-muunnoksilla tarkoitetaan *Pokémonin* yhteydessä alkuperäisistä peleistä muokattuja fanilähtöisiä versioita, joita on tehty ainakin 2000-luvun alusta asti (McElroy 2014). Näissä peleissä fanien jälki näkyy peliin koodin tasolla tehtyinä muutoksina. Esimerkiksi vuonna 2006 julkaistu *Pokémon Quartz* (Baro 2006) on rakennettu alkuperäisen *Pokémon Rubyn* (Game Freak 2003) päälle, mutta se sisältää lukuisia uusia hahmoja, graafisia elementtejä ja juonenkirjoitusta, mikä sinällään on jo huomattava muutos alkuperäiseen. ROM-muokkaajien piiristä on noussut kuitenkin vielä kunnianhimoisempia projekteja, kuten esimerkiksi *Pokémon Goldiin* (Game Freak 2000) pohjautuva *Pokémon Prism* (Coolboyman 2007), joka sisältää lukuisia uusia pelialueita sekä visuaalisia ja auditiivisia elementtejä, mutta myös täysin uudenlaisia pelimekaniikkoja (kuten kokonaan uusia *Pokémon*-lajityyppejä) ja pelitapoja (kuten sivultapäin kuvattuja seikkailuosioita). Vaikka *Nuzlocke*-haasteet ja erilaiset *Pokémonin* uudelleenluennat ovatkin omaksi ottamisen metodeina yleisempiä (kenties koska ne sijoittuvat Eglashin mallin tuottaja-kuluttaja-akselilla lähemmäs kuluttajuutta ja näin ollen kynnys niiden toteuttamiselle on matalampi), ROM-muokkaus on sekin verrattain merkittävä ilmiö: yksistään tunnetuimpia pelimuunnoksia keräävälle ”Pokémon Rom Hacks”-sivustolle<sup>20</sup> on listattu 106 nimikettä ladattavaksi.

<sup>19</sup> ”ROM” tulee sanoista ”read-only memory”. Pelien yhteydessä sillä tarkoitetaan yleisesti käsikonsolien kuten Nintendon Game Boyn pelikasetteja sekä erityisesti niiden sisältämää muistipiiriä, jossa peli on tallennettuna lukumuistille. Termi itsessäänkin jo viittaa siihen, ettei *Pokémon*-pelejä ole varsinaisesti tarkoitus käyttäjälähtöisesti muokata sillä ne tallennetaan muotoon, joka – kirjaimellisesti – sallii ainoastaan datan lukemisen, ei sen kirjoittamista. Osa modaamisprosessia onkin tämän muokkausmuurin enemmän tai vähemmän laitton kiertäminen.

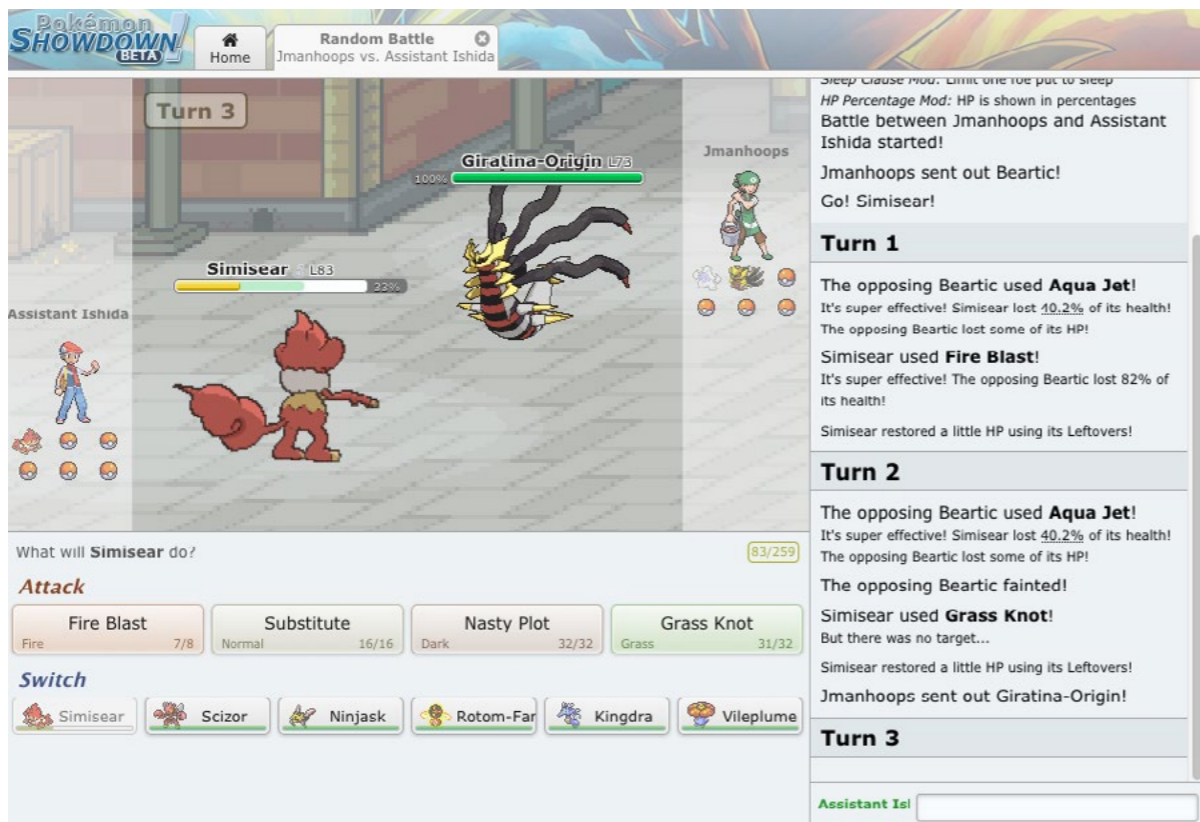
<sup>20</sup> <http://pokemonromhack.com/list>



Kuva 4. Sivultapäin kuvattu luolasto-osio *Pokémon Prism* -fanipelissä.

ROM-muunnosten kanssa samaan ryhmään voisi löyhästi niputtaa myös *PokeMMO:n*<sup>21</sup> (anonyymi 2012) ja *Pokémon Showdownin* (Zarel 2011) kaltaiset muunnokset, joissa iso osa pelikasettien sisällöstä on pelillistetty eri muodoissa verkossa. *PokeMMO:n* tapauksessa moninpelattavana *Pokémon*-pelinä, ja *Pokémon Showdownin* tapauksessa piinallisen tarkasti pelien taistelumekaniikkoja ja *Pokémonien* datarakennetta toisintavana taistelusimulaattorina. Kummassakin tapauksessa suuria määriä alkuperäisten pelien grafiikkaa, pelimekaniikkoja ja hahmojen ominaisuuksia on siirretty lähes sellaisinaan ympäristöihin, jotka poikkeavat jyrkästi alkuperäisistä peleistä.

<sup>21</sup> ”MMO” on lyhenne sanoista ”Massively Multiplayer Online (game)”. Termiä käytetään yleensä kuvaamaan *World of Warcraftin* kaltaisia valtavia verkkomoninpelejä.



Kuva 5. Pokémon Showdownissa merkittävä osa Pokémon-pelien sisällöstä on valjastettu verkossa toimivaksi taistelusimulaattoriksi ja kilpailullisempaa pelaamista edesauttavaksi työkaluksi.

Eglashin mallissa ROM-muunnokset sijoittuvat uudelleenkeksimisen alueelle, jossa mallin kahden aiemman tason semanttiset ja käytännölliset muutokset yhdistyvät rakenteellisiin muutoksiin: alkuperäistä tuotetta rakenteellisesti muuttamalla sen piiriin tuodaan uusia käyttötapoja tai toimintoja. Niin *Universal Pokémon Game Randomizer*, *Pokémon Prism* kuin *PokeMMO*:kin tarjoavat pelaajille uusia tapoja pelata *Pokémonia* ja ennen kaikkea tekevät sen suurissa määrin alkuperäisen pelin puitteiden ulkopuolelta. Toisin kuin mukaelmissa, näissä uudelleenkeksityissä muokkauksissa uudet käyttötavat on saavutettu erityisesti rakenteellisin muutoksin: lopputuotteet seuraavat kyllä yhä pääpiirteittäin samaa muotoa kuin alkuperäisetkin *Pokémon*-pelit, mutta uusien pelien tekeminen on vaatinut käytännössä pelin koodin murtamista ja muokkaamista epävirallisoin tai laittomin keinoin, eikä lopputuloksena syntyvää tuotetta enää käytetä samalla tavoin kuin alkuperäistä – tai jos käytetäänkin, tämän käytön rinnalle on nostettu myös uusia käyttötapoja.

*Pokémonin* historia näyttäisi siis sisältävän laajan kirjon pelaajalähtöisiä omaksi tekemisen strategioita: pelin perusrakenteen muokkaaminen, sääntöjen muuttaminen sekä semanttiset uudelleentulkinnat näkyvät kaikki *Pokémonin* osallistavan kulttuurin piirissä. Ne ovat väkevästi läsnä myös *Twitch Plays*

*Pokémonin* uudelleenkeksivässä teknologian omaksi ottamisessa.

Eglashin mallin ensimmäiselle tasolle sijoittuva uudelleentulkinta näkyy *Twitch Plays Pokémonissa* laajamittaisina faniyhteisön yhteisöllisinä tulkintoina ja niihin pohjaavana sisällöntuotantona. Pelin tapahtumia tulkittiin ja uudelleentulkittiin kuvin ja sanoin samaan tapaan kuin mitä alkuperäisen *Pokémon Red* –pelin yhteydessä voi nähdä, mutta yhteisöllisesti tuotettu tulkinnallinen korpus loi kiikarivaikutuksellisten tulkintojen lisäksi myös kokonaan uusia merkityksiä, joissa muun muassa leikilliset uskonnolliset konnotaatiot näyttelivät merkittävää osaa. Pelin yleisen kulun suhteen verrattain merkityksettömästä fossiiliesineestä esimerkiksi tuli sattuman ja yhteisön ristiaallokossa keskeinen osa eräänlaista *Twitch Plays Pokémonin* pantheonina (ks. esim. Hern 2014), joka vuorostaan värittäi yhteisön semanttisia tulkintoja pelistä (Lindsey 2015). Lisäksi yhteisöllinen tulkintaprosessi tuotti merkittäviä muutoksia muun muassa siihen, miten pelin pelaajahahmoa tulkittiin. Hahmo nähtiin eräänlaisena skitsofreenisena tai mielenrauhaltaan järkkyneenä hermopotilaana – allegoriana satojentuhansien pelaajien komentoriepottelun kohteena olemiselle (ks. esim. Kiyokon 2014, rsmv2you 2014).

Mukaelmien tasolla *Twitch Plays Pokémon* sisältää usean samanaikaisen pelaajan sekä näiden mielipiteiden ja tulkintojen läsnäololle perustuvan perusideansa puolesta pelin alkuperäiselle käyttötavalle vieraan – mutta silti siitä johdetun – elementin. *Twitch Plays Pokémonin* alkuketkinä nähty kymmenien samanaikaisten pelaajien läsnäolo yhden pelin äärellä olisi teoriassa mahdollista (jos kohta varsin epämukavaa) minkä tahansa tavallisen Game Boyn *Pokémon*-pelin yhteydessä, mutta *Twitch Plays Pokémonissa* idea vietiin vielä pidemmälle: uudelleenkeksimisen tasolla peliin tehdyt rakenteelliset muutokset tekivät usean osallistujan sääntöleikistä paitsi mahdollista myös väistämätöntä. Kuten *Universal Pokémon Game Randomizer* myös *Twitch Plays Pokémon* liitti mukaelman tasolla vapaaehtoisen vuorovaikutusmallin uudelleenkeksimisen tasolla ehdottomaksi säännöksi. Tällä tavoin täyteen kaaokseen puhjennut yhteisöllinen läpipeluu toimi hedelmällisenä hautomona jaetuille sääntö-, strategia-, ja sisältötulkinnolle.

Näiden uudelleentulkintojen, mukaelmien ja uudelleenkeksimisten kautta *Twitch Plays Pokémonista* tuli eräänlainen mikrokosmos, joka heijastelee *Pokémonin* laajempaa osallistavaa kulttuuria ja sille ominaisia omaksi ottamisen tapoja. Vaikka *Twitch Plays Pokémonin* ”MMO input”-pelimekaniikka (Mallory 2014, 27)<sup>22</sup> oli *Pokémon*-muokkausten piirissä ennennäkemätön<sup>23</sup> ja ennen kaikkea poikkeuksellisen suosittu, pohjimmiltaan kyse oli silti sekä teknisesti että kulttuurisesti ROM-muunnoksesta. *Twitch Plays Pokémon* siis sijoittuu Eglashin mallin valossa samaan kulttuurihistorialliseen kontekstiin, johon *Universal Pokémon Game Randomizerin* sekä *Pokémon Prismin* kaltaiset ROM-muunnoksetkin kuuluvat; teknologiaa muokkaavaksi uudelleenkeksimiseksi, jossa semanttiset, käytännölliset ja rakenteelliset muutokset yhdistyvät käyttäjien tuotannollisessa prosessissa uudeksi kulttuuriseksi artefaktiksi sekä uusiksi tavoiksi käyttää sitä.

*Twitch Plays Pokémon* myös innoitti uusia emulaattorivetoisia Twitch-levitykseen pohjautuvia ja hyvin läpikotaisia uudelleenkeksimisiä, joissa niin taistelukala (Moresco & Facheris 2014) kuin yksinkertainen tietokoneohjelmakin (anonyymi 2014b) pelasivat *Pokémonia* – äärimmäisessä tapauksessa muokkaus meni jopa niin pitkälle, että *Twitch Plays Pokémonin* asetelma käännettiin pääläelleen (”Pokémon Plays Twitch”), jolloin pelin kautta ”pelattiin” Twitchiä (Orland 2015).

Nämä uudelleenkeksinnät edustavat jo verrattain äärimäistä *Pokémonin* omaksi ottamista siinä mielessä, että niissä *Pokémon*-pelit on viety niin pitkälle, että alkuperäinen peli on hädin tuskin enää tunnistettavissa. Eglashin mallissa uudelleenkeksinnät sijoittuvatkin pääsääntöisesti kuluttaja-tuottaja-akselin tuottajapäättyyn, jossa kulttuurinen tuote on käyttäjien käsissä läpikäynyt merkittäviä muutoksia ja saattaa näin ollen erota paljonkin siitä, millaisena se alkuperäisenä kuluttajatuotteena näyttäytyi. Appropriaatioon terminä kuuluukin paitsi omaksi ottaminen myös – eritoten voimakkaammissa muodoissaan – tietynlainen uudeksi tekemisen tematiikka. Lukuisat ROM-muunnokset yleisesti ja *Twitch Plays Pokémon* seuraajineen erityisesti eroavat alkuperäisistä peleistä jo siinä määrin, että alkaa olla kyseenalaista, missä määrin kyse on enää samasta pelistä: pelin säännöt, vuorovaikutustavat ja koko ympäröivä kulttuuri ovat muuttuneet niin paljon alkuperäisestä, että kyseessä

22 Malloryn (2014) termi ”MMO input” viittaa siihen, miten *Twitch Plays Pokémonissa* koko pelin käyttöliittymä on itsessään eräänlainen massiivimoninpeli.

23 Joskin se perustui *Twitch Plays Pokémonin* kehittäjän tavoitteeseen luoda uusi versio *Salty Bet* -verkkopelistä (McWhertor 2014, ks. Salty 2013), joten laajemmassa kontekstissa kyse ei ollut täysin ennennäkemättömästä ideasta.

on eräänlainen teknologisen appropriation Theseuksen laiva. Paradoksin muodossa voidaan kysyä, miten paljon muutoksia alkuperäinen teos sietää ennen kuin se on kadottanut alkuperäisyytensä – ennen kuin siitä on tullut jotakin uutta.

Kenties tässä on syy sille, miksi *Twitch Plays Pokémonin* analysointi on ollut toisaalta vaikeaa ja toisaalta toteutuneen tutkimuksen osalta hyvinkin laaja-alaista: kyseessä on selkeästi uudenlainen ilmiö, jota on erilaisuutensa vuoksi vaikea hahmottaa samojen teorioiden valossa, joiden avulla alkuperäisiä *Pokémon*-pelejä tai niiden muokkauksia on aiemmin lähestytty. Kenties myös siksi *Twitch Plays Pokémonin* historialliset siteet aiempiin omaksi ottamisen tapoihin *Pokémonissa* ovat jääneet käsittelemättä, vaikka ne selkeästi ovat ilmiöön vaikuttaneet. Kaikessa uutuudessaan *Twitch Plays Pokémon* näyttäytyy ilmiönä, joka irtautuu *Pokémonista* ja sen piirissä tehdyistä pelaajalähtöisistä muokkauksista ja näin ollen sen paikka *Pokémonin* leikillisen omaksi ottamisen historiallisella kentällä helposti – ja harmillisesti – unohtuu.

## Yhteenveto

Olen tässä artikkelissa tarkastellut *Pokémonin* laajalti tunnettuja pelaajalähtöisiä muokkauksia sekä niiden laajempia konteksteja Eglashin teknologian appropriation mallia käyttäen. Esimerkeiksi eriasteisista teknologisista omaksi ottamisista – joiksi tässä artikkelissa ymmärrettiin laaja-alaisesti kaikki pelaajien peliin kohdistama muokkaus kohdistui se sitten pelin koodiin, sen sääntöihin tai tarinamaailman konventioihin – *Pokémonissa* nostin *Pokémon Unchained* –uudelleentulkinnan, *Nuzlocke*-sääntöhaasteen sekä *Twitch Plays Pokémonin*. Nämä kaikki kytkeytyvät myös laajempiin *Pokémon*-pelien muokkausta käsitteleviin fanikulttuuriin ilmiöihin kuten pelaajien luomiin parateksteihin, sääntömuunnoksiin ja pelin koodin tasolla tapahtuviin muunnoksiin. Tämän kartoituksen pohjalta on ainakin alustavasti mahdollista sanoa, että *Pokémonin* piirissä pelaajalähtöinen muokkaus ja appropriatio on yleistä ja on jo hyvän aikaa ollut merkittävä ja ennen kaikkea monipuolinen osa *Pokémonin* osallistavaa (fani-)kulttuuria.

Aiempi kritiikki huomioon ottaen tulee kuitenkin muistaa, että tämä ei suinkaan ole yksinomaan pelaajien kulttuurisen omaehtoisuuden tuotosta, vaan osittain *Pokémon*-tuotteiden osoittama valmius antautua leikilliselle omaksi ottamiselle on niihin suunniteltu ja peleille hyvin tavanomainen ominaisuus. Artikkelin esimerkit ovat kaikki ilmentymiä peleistä pelattuina teoksina tiloissa, joissa ne ovat aktiivisessa vuorovaikutuksessa pelaajien kanssa: niitä pelataan ja niillä

leikitään ja niille yhtä lailla alistutaan kuin niitä otetaan omaksikin. Morrisia (2004) mukaillen tässä artikkelissa tarkastelluissa esimerkeissä on osaltaan kyse juuri siitä yhteistuotannollisesta prosessista, jossa peleiksi kutsuttuja kulttuurisia yhdistelmätuotteita luodaan. Kyse ei siis ole vallankumouksellisesta itselle ottamisesta vaan pelaamiselle ominaisesta ilmiöstä kaupallisen pelikulttuurin kontekstissa. Pelikulttuurin monimuotoista yhteisluomisen kulttuuria ja pelaaja- sekä tuottajapositioiden vaihtelua tarkasteltaessa pelaajien ja pelintekijöiden rooleja on käsiteltävä tavalla, jossa kumpikaan ei häivyttä toista alleen. Kuten *Twitch Plays Pokémonista* aiemmin tehdyissä tutkimuksissa nähty historiallinen juurettomuus osoittaa, pelaajien leikillisen omaksi ottamisen läsnäolo unohtuu helposti ja nousee usein ihmettelyn kohteeksi vasta, kun se on saavuttanut *Twitch Plays Pokémonin* kaltaisia äärimmäisiä muotoja.

*Twitch Plays Pokémon* on siis kiistatta uutta ja outoa, mutta myös osa laajempaa kontekstia, jossa *Pokémonia* käytetään niin sen suunnittelijoiden tarkoittamin kuin pelaajien keksiminkin tavoin osana leikillistä appropriatiota ja osallistavaa kulttuuria. Monet *Twitch Plays Pokémonin* syntyyn ja suosioon keskeisesti liittyvät ilmiöt kuten muokatut *Pokémon*-pelikasetit, laajamittainen paratekstuaalinen kulttuuri sekä *Pokémon*-pelien pelaaminen erilaisten haasteiden, vaikeutusten ja lisäsääntöjen muokkaamina ovat kaikki olleet havaittavissa *Pokémonin* osallistavan kulttuurin piirissä jo kauan ennen *Twitch Plays Pokémonia*.

*Twitch Plays Pokémon* ja sen ympärille kasvanut fanikulttuuri on erinomainen esimerkki siitä, miten pelien muokkaaminen on monisyinen ja pelikulttuurin historiaan juurtunut prosessi, jossa täysin uutena ja outonakin pidetyt ilmiöt yleensä pohjaavat vanhempiin sekä laajempiin kulttuurin kerroksiin ja jossa ilmiön ymmärtämisessä keskeistä on ymmärtää se osana näitä kerroksia ja taustoja – asioita, joita tässä kirjoituksessa olen *Pokémonin* ja *Twitch Plays Pokémonin* osalta yrittänyt valottaa.

## Lähteet

Kaikki verkkolähteet tarkistettu 23.3.2015.

### Primääriaineisto

Anonyymi (2014a). *Twitch Plays Pokémon*. Verkossa <http://www.twitch.tv/twitchplayspokemon>

Anonyymi (2014b). *ThePokeBot*. Verkossa <http://www.twitch.tv/thepokebot/>

Anonyymi (2012). *PokeMMO*. Verkossa <https://pokemmo.eu/>

Brice, Mattie (2013a). *Pokémon Unchained*. Verkossa <http://pokemonunchained.tumblr.com/>

-- (2013b). *Pokémon Unchained*, 8.2.2013. Verkossa <http://pokemonunchained.tumblr.com/post/42613620822/its-really-nice-when-slaves-and-masters-are>

Baro (2006). *Pokémon Quartz*. Verkossa <http://pokemonromhack.com/pokemon-quartz.html>

Coolboyman (2007). *Pokémon Prism*. Verkossa <http://pokemonromhack.com/pokemon-prism.html>

Dabomstew (2012). *Universal Pokémon Game Randomizer*. Verkossa <http://pokehacks.dabomstew.com/randomizer/index.php>

Kiyokon (2014). We did it. My hands are shaking. *7OFDIAMONDS*. Verkossa <http://kiyokon.tumblr.com/post/78194466499/we-did-it-my-hands-are-shaking>

Moresco, C. & Facheris, P. (2014). *Fish Plays Pokémon*. Verkossa <http://www.twitch.tv/fishplayspokemon>

Nuzlocke (2010). *What is the Nuzlocke Challenge?* Verkossa <http://nuzlocke.com/challenge.php>

Pillowcase (2014). Nuzlocke Terminology; A glossary. *Nuzlocke Forums*. Verkossa [http://s7.zetaboards.com/Nuzlocke\\_Forum/single/?p=9161686&t=9125784](http://s7.zetaboards.com/Nuzlocke_Forum/single/?p=9161686&t=9125784)

rsmv2you (2014). MAKE THE VOICES STOP. *Reddit/r/twitchplayspokemon* Verkossa [http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1xz4rx/make\\_the\\_voices\\_stop/](http://www.reddit.com/r/twitchplayspokemon/comments/1xz4rx/make_the_voices_stop/)

Salty (2013). *Salty Bet*. Verkossa <http://www.saltybet.com/>

SoarToTheSky (2014). *PoKeMoN HGSS playthrough comic part 1*. Verkossa <http://soartothsky.deviantart.com/art/PoKeMoN-HGSS-playthrough-comic-part-1-432457962>

Tiedrich, Katie (2010). *Limited Options*. Verkossa <http://awkwardzombie.com/index.php?page=0&comic=011810>

Umeko (2012). Nuzlocke Challenge. *Bulbapedia*. Verkossa [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Nuzlocke\\_Challenge](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Nuzlocke_Challenge)

Zarel (2011). *Pokémon Showdown*. Verkossa [http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon\\_Showdown](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_Showdown)

## Pelit

Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

Game Freak (1998). *Pokémon Red*. Game Boy, Yhdysvallat: Nintendo.

-- (2000). *Pokémon Gold*. Game Boy, Yhdysvallat: Nintendo.

-- (2003). *Pokémon Ruby*. Game Boy, Yhdysvallat: Nintendo.

-- (2011). *Pokémon Black & Pokémon White*. Nintendo DS, Yhdysvallat: Nintendo.

-- (2013). *Pokémon X & Pokémon Y*. Nintendo DS, Yhdysvallat: Nintendo.

Maxis (2000). *The Sims*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Electronic Arts.

Valve Corporation (1998). *Half-Life*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Sierra Entertainment.

-- (1999). *Counter-Strike*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Valve Corporation.

## Tutkimuskirjallisuus

Aarseth, Espen (2007). I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player. Baba, Akira (toim.): *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. DiGRA & University of Tokyo.

Apperley, Tom (2010). *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Brougère, Gilles (2004). How Much is Pokémon Worth? Pokémon in France. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.

Buckingham, David (2011). *The Material Child: Growing Up in Consumer Culture*. Cambridge: Polity Press.

Buckingham, David & Sefton-Green, Julian (2004). Structure, Agency, and Pedagogy in Children's Media Culture. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.

Carter, Laz (2014). Pokémon and a Fandom of Nostalgia. *Reflexive Horizons: Film Philosophy and the Moving Image*. Verkossa <http://www.reflexivehorizons.com/2014/03/24/pokemon-and-a-fandom-of-nostalgia/>

Chase (2014). TPP Victory! The Thundershock Heard Around the World. *The Official Twitch Blog* 1.3.2014. Verkossa <http://blog.twitch.tv/2014/03/twitch-prevails-at-pokemon/>

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

Crimp, Douglas (1990). *Museon raunioilla*. Suom. Tauno Saarela. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Taide (engl. alkuteos 1990).

- De Certeau, Michel (1984) *The Practice of Everyday Life*. Luku XII, "Reading as Poaching". Berkeley: University of California Press.
- Eglash, Ron (2004). *Appropriating Technology. An Introduction*. Teoksessa Eglash, Ron, Croissant, Jennifer L, Di Chiro, Giovanna & Fouché, Rayvon. (toim.): *Appropriating Technology: Vernacular Science and Social Power*. Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Flanagan, Mary (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge: MIT Press.
- Galloway, Alexander (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Giddings, Seth (2014). *Gameworlds. Virtual Media and Children's Everyday Play*. New York: Bloomsbury.
- Gross, Shad, Pace, Tyler, Bardzell, Jeffrey & Bardzell, Shaowen (2013). *Machinima Production Tools: A Vernacular History of a Creative Medium*. *CHI'13 - Changing perspectives*, 27.4.-2.5. 2013.
- Gudmundson, Carolyn (2010). *Pokemon Monday 16 - Nuzlocke newbies*. *GamesRadar* 6.9.2010. Verkossa <http://www.gamesradar.com/pokemon-monday-16-nuzlocke-newbies/>
- Hautamäki, Irmeli (2003). *Avantgarden alkuperä. Modernin estetiikka Baudelairesta Warholiin*. Helsinki: Gaudeamus.
- Hernandez, Patricia (2013). *Things Get Weird When You Look At Pokémon As An Allegory For Slavery*. *Kotaku* 11.2.2013. Verkossa <http://kotaku.com/5983399/things-get-weird-when-you-look-at-pokemon-as-an-allegory-for-slavery>
- Hern, Alex (2014). *The best of Twitch Plays Pokémon fan art*. *The Guardian* 28.2.2014. Verkossa <http://www.theguardian.com/technology/2014/feb/28/the-best-of-twitch-plays-pokemon-fan-art>
- Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- (2006a). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.
- (2006b) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kaytoue, Mehdi, Silva, Arlei, Cerf, Loïc, Meira Jr, Wagner & Raïssi, Chedy (2012). "Watch me playing, i am a professional: a first study on video game live streaming." *Proceedings of the 21st international conference companion on World Wide Web*.
- Karmali, Luke (2014). *Twitch Plays Pokemon is Complete and Utter Chaos*. *IGN* 18.2.2014. Verkossa <http://www.ign.com/articles/2014/02/18/twitch-plays-pokemon-is-complete-and-utter-chaos>
- Kinder, Marsha. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, And Video Games*. Berkeley: University of California Press.
- Lastowka, Greg (2013). *The Player-Authors Project. Summary Report of Research Findings*. Verkossa [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2361758](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2361758)
- Lindsey, Marley-Vincent (2015). "The Politics of Pokémon: Socialized Gaming, Religious Themes and the Construction of Communal Narratives." Teoksessa Heidbrink, Simone, Knoll, Tobias & Wysocki, Jan (toim.): *Religion in Digital Games Reloaded: Immersion into the Field*. Vol 7. University of Heidelberg.
- Mallory, Max (2014). *Community-based Play in Twitch Plays Pokémon*. Teoksessa Flynn-Jones, Emily. (toim.): *Well Played*. 3:2, 25-39.
- McElroy, Griffin (2014). *You haven't played these Pokémon games, but you should*. *Polygon* 22.8.2014. Verkossa <http://www.polygon.com/2014/8/22/6054087/pokemon-fan-games-hacked-roms>
- McWhertor, Michael (2014). *How Twitch is crowd-sourcing an amazing Pokémon multiplayer game*. *Polygon* 14.2.2014. Verkossa <http://www.polygon.com/2014/2/14/5411790/twitch-plays-pokemon-creator-interview-twitchplayspokemon>



- Morris, Sue (2004). Co-Creative Media: Online Multiplayer Computer Game Culture. *Scan: Journal of Media Arts Culture* 1:1. Verkossa [http://www.scan.net.au/scan/journal/display.php?journal\\_id=16](http://www.scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=16)
- Myers, David (2005). What's good about bad play? Teoksessa Pisan, Yusuf (toim.): *Proceedings of the second Australasian conference on Interactive entertainment*. Sydney: Creativity & Cognition Studios Press.
- Orland, Kyle (2015). Pokémon plays Twitch: How a robot got IRC running on an unmodified SNES. *Ars Technica* 5.1.2015. Verkossa <http://arstechnica.com/gaming/2015/01/pokemon-plays-twitch-how-a-robot-got-irc-running-on-an-unmodified-snes/>
- Pearce, Celia (2006). Productive Play. Game Culture from the Bottom Up. *Games and Culture* 1:1, 17-24.
- De Peuter, Greg & Dyer-Witheford, Nick (2005). A Playful Multitude? Mobilising and Counter-Mobilising Immaterial Game Labour. *The Fibreculture Journal*, 5. Verkossa <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-024-a-playful-multitude-mobilising-and-counter-mobilising-immaterial-game-labour/>
- Pichlmair, Martin (2006). Pwned - 10 tales of appropriation. *Proceedings of the "medi@terra conference 2006: Gaming Realities"*. Verkossa [http://publik.tuwien.ac.at/files/pub-inf\\_4395.pdf](http://publik.tuwien.ac.at/files/pub-inf_4395.pdf)
- Postigo, Hector (2003). From Pong to Planet Quake: Post-Industrial Transitions from Leisure to Work. *Information, Communication & Society* 6:4, 593-607.
- (2008). Video Game Appropriation through Modifications: Attitudes Concerning Intellectual Property among Modders and Fans. *Convergence* 14:1, 59-74.
- Prell, Sam (2014). Twitch Plays Pokemon: Its history, highlights and Bird Jesus. *Joystiq* 22.2.2014. Verkossa <http://www.joystiq.com/2014/02/22/twitch-plays-pokemon-its-history-highlights-and-bird-jesus/>
- Ramirez, Denny, Saucerman, Jenny & Dietmeier, Jeremy (2014). Twitch Plays Pokemon: A Case Study in Big G Games. *Proceedings of DiGRA 2014: <Verb that ends in 'ing'> the <noun> of Game <plural noun>*.
- Schell, Jesse (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers Inc.
- Sicart, Miguel (2011). Against Procedurality. *Game Studies* 11:3. Verkossa [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap)
- (2014). *Play Matters*. Cambridge: MIT Press.
- Sihvonen, Tanja (2009). *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Turku: Turun yliopisto.
- Smith, Thomas, Obrist, Marianna & Wright, Peter (2013). Live-streaming changes the (video) game. *Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video EuroITV '13*.
- Sotamaa, Olli (2009). The Player's Game: Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures. Tampere: Tampereen yliopisto.
- (2004). Playing It My Way? Mapping the Modder Agency. *Internet Research 5 conference*. Verkossa [http://people.uta.fi/~olli.sotamaa/documents/sotamaa\\_modder\\_agency.pdf](http://people.uta.fi/~olli.sotamaa/documents/sotamaa_modder_agency.pdf)
- Suominen, Jaakko (2007). *Tietokoneen takapuoli*. Verkossa <https://jaasuo.wordpress.com/tietokoneen-takapuoli/>
- Tobin, Joseph (2004a). Conclusion: The Rise and Fall of the Pokémon Empire. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.
- (2004b). *Introduction*. Teoksessa Tobin, Joseph (toim.): *Pikachu's Global Adventure – The Rise and Fall of Pokémon*. Durham: Duke University Press.
- Vincent, James (2014). Twitch plays Pokémon: the largest massively multiplayer Pokémon game is beautiful chaos. *The Independent* 17.2.2015. Verkossa <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/twitch-plays-pokmon-the-largest-massively-multiplayer-pokmon-game-is-beautiful-chaos-9133732.html>
- Wirman, Hanna (2009). On productivity and game fandom. *Transformative*

