Pelituthimuksen vuosikirja 2015

www.pelituthimus.fi

Toim., Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman, Jonne Arjoranta

Toimituskunta: Raine Koskimaa (päätoimittaja), Jaakko Suominen, Frans Mäyrä,
J. Tuomas Harviainen, Usva Friman, Jonne Arjoranta

Tekninen toimitustyö ja taitto: Tero Kerttula

ISBN 978-952-03-0028-9

© Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja.

Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-Ei Kaupallinen-Ei Muutoksia
4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Sisältö

Johdanto

Toimituskunta

Leikin ja pelin rajankäyntiä 1

Artikkelit

Meri-Tuulia Kaarakainen, Osmo Kivinen, Heikki Hutri

Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä 4

Usva Friman

Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat 23

Merja Koivula & Marleena Mustola

Leikisti pelissä - pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä 39

Johannes Koski

Pelaajien Pokémon: Twitch Plays Pokémon ja Pokémon-videopelien pelaajalähtöiset muokkaukset 54

Jaakko Suominen

Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna 72

Katriina Heljakka 99

Leikkitieto 2015: Pelillistyvä nukkeleikki leikillisen käänteen aikakaudella

Tero Pasanen

Pelaaja on pelaajalle susi: kriittinen analyysi DayZ:n vallitsevasta pelitavasta 120

Katsaukset

Iiro Rantanen, Tapani N. Liukkonen, Sami Hyrynsalmi, Jouni Smed

Mobiilipelien menestystekijät 133

Tuomas Mäkilä, Lauri Viinikkala, Timo Korkalainen, Teijo Lehtonen

Reaali- ja pelimaailman risteyksessä: Kokemuksia tutkimustietoon perustuvien lisätyn todellisuuden pelien kehittämisestä 145

Lectio Praecursoria

Jonne Arjoranta 159

Veli-Matti Karhulahti 163

Jaakko Stenros 165

Muistokirjoitus

Harviainen, J. Tuomas

Brian Sutton-Smith & Francis Gregory Lastowka 168

Johdanto: Leikin ja pelin rajankäyntiä

Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, J. Tuomas Harviainen, Frans Mäyrä, Jaakko Suominen

Pelaaminen ymmärretään usein leikin alalajiksi. Esimerkiksi Johan Huizingan klassikkoteos *Homo Ludens* (1984/1938) on suomeksi *Leikkivä ihminen* ja kirjan alaotsikko kuuluu ”yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittämiseksi”. Kirjassaan Huizinga käsittelee monenlaisia pelejä ja pelaamista osana ”kulttuurin leikkiainesta”. Roger Caillois’n *Les Jeux et L’homme* (2001/1958) on englanniksi *Man, Play and Games*, mikä omalta osaltaan tuo hyvin esiin leikin ja pelin erottamattomuuden. Caillois’n esittämä erottelu paidiaan ja ludukseen on usein rinnastettu varsin ongelmattomasti jakoon leikin ja pelin välillä: paidia on vapaata leikkiä ilman kilpailemista, ludus sääntöjen rajoittamaa, voittamiseen tai ainakin hyvään tulokseen pyrkivää pelaamista. Tärkeää tässä on se, ettei kyseessä ole jyrkkä vastakkainasettelu, vaan jatkumo, jossa erilaiset toiminnat painottavat enemmän tai vähemmän jompaakumpaa muotoa, paidiaa tai ludusta.

Leikki on ollut näkyvästi esillä kahdessakin Suomessa järjestetyssä kansainvälisessä tapahtumassa kuluneen vuoden aikana. *Adult Play* -seminaari toukokuussa 2015 Tampereella keskittyi erilaisiin aikuisten leikin ja pelaamisen muotoihin. Teemoina olivat mm. aikuisten pelaaminen, leikki ja pelaaminen työpaikoilla, esine- ja leluleikki, seksuaalinen leikki sekä vanhempien leikki ja pelaaminen. Viimeisin näistä teemoista sai jatkoa Jyväskylässä marraskuussa 2015 järjestetyssä *Sharing the Play* -seminaarissa, jossa tarkasteltiin lasten leikkiä sekä lasten ja aikuisten yhteistä leikkiä ja pelaamista. Leikin ja pelaamisen läheisestä yhteydestä huolimatta niille on muodostunut omat tutkimustraditionsa, jotka eivät ole kovin paljoa keskenään keskustelleet. Digitaalisen pelaamisen nopeasti kasvanut suosio on johtanut pelitutkimuksen alan kasvuun ja lisännyt tutkimuskiinnostusta myös perinteisiä lauta-, kortti- ja pihapelejä kohtaan. Samalla tavoin nykyisellä pelitutkimuksella on mahdollisuus avautua myös leikkitutkimuksen suuntaan. Kokemukset tämän vuoden seminaareista ovat osoittaneet, että yhteistyö voi olla hyvinkin hedelmällistä.

Leikkimistä laajempi näkökulma tarkastelee niin sanottua leikillistä asennetta. Leikillistä asennetta löytyy, ja sitä voidaan tietoisesti tukea, monenlaisissa yhteyksissä. Leikillinen asenne antaa mahdollisuuden irrottautua vakiintuneista kaavoista ja rooleista ja näin se tarjoaa uusia näkökulmia maailmaan. Kehityspsykologiassa leikkiminen on yhdistetty luovuuteen ja uusien asioiden oppimiseen, ja näihin pyritään tämän päivän työ- ja koulumaailmassa usein pelillistämisen avulla. Valitettavan usein pelillistäminen kuitenkin typistyy erilaisten toimintojen pisteyttämiseen ja yksinkertaiseen kilpailemiseen. Pelillistämisen saralla olisikin tarvetta leikillisen asenteen suuremmalle korostukselle, kilpailuvietti kun ei ole ainoa ihmisiä esimerkiksi oppimaan motivoiva asia.

Pelillistämisen ohella on muitakin alueita, joilla paidian ja luduksen välinen jännite korostuu. Nopeasti huomattavaksi mediailmiöksi noussut e-urheilu, digitaalisten pelien järjestäytynyt kilpapelaaminen, korostaa ludus-ulottuvuutta. Kaiken huippu-urheilun tapaan myös e-urheilu tähtää huippusuorituksiin kovan harjoittelun kautta ja kun pelaaminen nopeasti ammattimaistuu, ei siihen välttämättä jää tilaa leikillisyydelle. On kuitenkin myös yleisöstä kiinni mihin suuntaan e-urheilu kehittyy ja toivottavasti pelaamisen ilo ei jää aggressiivisen kilpailuhengen jalkoihin.

Leikki on hyvin yleisesti käsitetty ensisijaisesti lasten toiminnaksi. Pelaamista ei ole rajattu aivan näin tarkasti ja esimerkiksi urheilun kenttään kuuluvia pallopelejä harrastetaan iästä riippumatta, kun taas sellaiset pelaamisen muodot kuin rahapelaaminen ovat lailla kielletty alaikäisiltä. Toisaalta pelaaminenkin, varsinkin digitaalinen pelaaminen voidaan nähdä lapsellisena toiminta ja aikaansa pelaamiseen käyttävää aikuista helposti paheksutaan. Leikkiminen on aikuiselle sallittua silloin, kun sitä tehdään yhdessä lasten kanssa. Tilanne on kuitenkin muuttunut, kun toisaalta aikuiset voivat harrastaa esimerkiksi leluleikkejä omaksi ilokseen, ja toisaalta lapset pelaavat aikuisille tarkoitettuja pelejä, kun pelien ikärajoja ei noudateta kovinkaan tarkasti. Tällainen sekoittuminen on osa laajempaa kulttuurimme leikillistymistä, jonka ymmärtämisessä pelitutkimuksella on merkittävä rooli.

Tämänkertaisessa *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* on mukana seitsemän vertaisarvioitua tutkimusartikkelia, sekä lukuisia katsausartikkeleita. Tekstien määrä kertoo selvästi siitä, että *Pelitutkimuksen vuosikirja* on vakiinnuttanut asemansa ja että tällaiselle julkaisufoorumille on tarvetta.

Leikin ja pelaamisen välimaastoon sijoittuvia ilmiöitä tarkastelee kaksi kirjan artikkelia. Merja Koivulan ja Marleena Mustolan artikkeli perustuu esikouluikäisten lasten digitaalisen leikin tarkasteluun. He kiinnittävät huomiota siihen, miten digitaalisten pelien kanssa leikkiminen jakaa paljon piirteitä perinteisempien leikkien kanssa. Katriina Heljakka lähestyy leikkiä nukkeleikin näkökulmasta ja esittää, miten pelillistyminen näkyy myös leikkivälineissä.

Nukkeleikki saa monenlaisia sosiaalisia ja verkottuneita piirteitä myös aikuisten keskuudessa.

Meri-Tuulia Kaarakainen, Osmo Kivinen ja Heikki Hutri tarkastelevat laajan nuorisojoukon pelaamisaktiivisuutta ja huomaavat, että aktiivisesti video- ja tietokonepelejä pelaavat nuoret osaavat käyttää keskimääräistä paremmin informaatio- ja viestintäteknologiaa.

Tero Pasasen ja Johannes Kosken artikkelit keskittyvät kumpikin tiettyyn peliin. Pasanen tarkastelee eloonjäämiskauhupeli Day-Z:aa ja siihen muodostunutta hallitsevaa pelitapaa. Hobbesilaisen vapaan luonnontilan pelimaailmassa, jossa ei ole pelin sisäisiä ryhmittymiä eikä myöskään kovin haasteellista EPH-vastustajaa, pelaajat useimmiten pyrkivät tappamaan kanssapelaajansa välittömästi kohdatessa vaikka pakottavaa syytä siihen ei olisikaan. Johannes Koski puolestaan tarkastelee Pokémon-pelin käyttäjälähtöisiä muunnoksia Twitch Plays Pokémon -ilmiön kautta. Kosken mukaan tällaiset muunnokset ovat olennainen osa fanikulttuureja ja teknologian omaksi ottamista.

Jaakko Suomisen artikkelissa käsitellään konsolipelaamisen ensimmäistä kukoistuskautta Suomessa 1980-luvun loppupuolella sekä aikalaislähteiden että kirjoittajan keräämän muistitiedon kautta. Konsolipelaajien ja tietokonepelaajien voimakkaasta vastakkainasettelusta kertoo mm. käytössä ollut "konsoliviha"-käsite. Konsolipelaamiseen liitettiin jo hyvin varhaisesta vaiheesta lähtien lapsellisuuden ja viihteellisyyden määritelmiä verrattuna vakavampaan ja aikuisempaan tietokonepelaamiseen.

Usva Friman kartoittaa sukupuolittuneen pelikulttuurin historiaa ja käy läpi pelitutkimuksen keskeisiä julkaisukanavia. Näitä tarkastelemalla hän esittää, miten pelitutkimus on ymmärtänyt sukupuolta ja pelaamista käsitteleviä kysymyksiä. Friman hahmottelee sukupuolittuneen pelikulttuurin mallin, joka kattaa laajasti pelikulttuurin eri osa-alueet.

Katsausartikkeleissa on kaksi laajahkoa esittelyä: Tuomas Mäkilä, Lauri Viinikkala, Timo Korkalainen ja Teijo Lehtonen käsittelevät historiallisia lisätyn todellisuuden pelejä sekä sitä, millaisia vaatimuksia ne asettavat pelisuunnittelun näkökulmasta. Esimerkkitapauksenaan he esittelevät Turun Käsityöläismuseoon tehdyn lisätyn todellisuuden Luostarinmäki-seikkalupelistä saadut kokemuksen ja opit.

Iiro Rantasen, Tapani N. Liukkosen, Sami Hyrynsalmen ja Jouni Smedin artikkelissa tarkastellaan mobiilipelien erityispiirteitä ja sitä, onko suosituimmilla mobiilipeleillä joitain yhteisiä menestystä selittäviä piirteitä. He eivät löydä empiiristä tukea väitteille siitä, että mobiilipelit olisivat erityisen kaavamaisia ja yksiulotteisia.

Uutena artikkelimuotona mukana on tällä kertaa kaksi J. Tuomas Harviaisen kirjoittamaa muistokirjoitusta edesmenneille pelitutkijoille Brian Sutton-Smithille ja Greg Lastowkalle. Näistä Sutton-Smith varsinkin on pelitutkimuksen keskeisiä auktoriteetteja, jolla oli pitkä tutkijanura ja laaja tuotanto. Hänen teoksensa *Ambiguity of Play* (1997) kartoittaa kattavasti niitä erilaisia tapoja, joilla leikkiä kulttuurissa ymmärretään. Lastowkan ura jäi lyhyeksi, mutta hän ehti vaikuttaa tutkimuskenttään merkittävästi uraauurtavalla artikkelillaan "The Laws of the Virtual Worlds" (Lastowka & Hunter 2004).

Vuonna 2015 on ollut useita pelitutkimusväitöksiä. Julkaisemme Jonne Arjorannan, Jaakko Stenrosin sekä Veli-Matti Karhulahden lectio praecursoria -esitelmät, koska pidämme tärkeänä, että tieto väitöstutkimuksista saavuttaisi mahdollisimman ison yleisön. Pelitutkimusaiheisia väitöksiä on Suomessa julkaistu jo nelisenkymmentä (Sotamaa & Suominen 2013) ja lisää tulee. Juuri tätä johdantoa kirjoitettaessa (17.12.2015) Helsingin yliopistossa tarkastetaan J. Matias Kivikankaan väitöskirjaa "Emotion and social context in a digital game experience".

Pelialan ja pelitutkimuksen institutionalisoituminen Suomessa edistyy. Viimeaikaisia tapahtumia ovat olleet Suomen Pelimuseon valmistelu ja sen keräämä merkittävä joukkorahoitus. Pelimuseon avajaiset joulukuussa 2016 tulee olemaan huomattava tapahtuma koko alalle. Tampereen yliopistossa on parhaillaan käynnissä pelikulttuurien tutkimukseen suunnatun tenure-track professuurin täyttö ja Tampereen teknillinen yliopisto sekä Turun yliopisto ovat ilmoittaneet avaavansa pelillistämisen professuurin (sijoituspaikkana Porin yliopistokeskus) hakuun vuoden 2016 aikana. Kaiken tämän aktiivisuuden pohjalta on korkea aika, että pelialan toimijat ovat käynnistäneet toimenpiteet suomalaisen Pelitutkimuksen seuran perustamiseksi. Tämän monitieteistä pelitutkimusta laajasti edustamaan ja edistämään pyrkivän tieteellisen yhdistyksen perustaminen on suunniteltu tapahtuvaksi vuoden 2016 kuluessa.

Lähteet

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

Huizinga, Johan. (1984). *Leikkivä Ihminen: Yritys Kulttuurin Leikkiaineksen Määrittelemiseksi*. Porvoo: WSOY. (hollantilainen alkuperäisteos 1938.)

Lastowka, F. Gregory & Hunter, Dan. (2004). The Laws of the Virtual Worlds. *California Law Review*, 92:1, 1-73.

Sotamaa, O. & Suominen, J. (2013). Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, 109-121.

Sutton-Smith, Brian (1997). *The Ambiguity of Play*. Boston: Harvard University Press.

Pelit ja pelaaminen sosiaalisena oppimisympäristönä

Meri-Tuulia Kaarakainen
Osmo Kivinen
Heikki Hutri

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastellaan nuorten (N = 2558) pelaamisaktiivisuutta, aktiivisuuden perusteella muodostettuja pelaajaprofiileja sekä aktiivisesti pelaavien nuorten teknologiataitoja. Yksi keskeinen havainto on, että erityyppiset pelaajat menestyvät eri tavoin ICT-taitotestissä; parhaiten menestyvät aktiivisesti video- ja tietokonepelejä etenkin moninpelinä pelaavat nuoret, heikoimmin taas ajanvietepelejä suosivat nuoret. Ajanvietepelien aktiivipelaajatkin suoriutuvat testistä kuitenkin niitä nuoria paremmin, jotka pelaavat vain toisinaan tai eivät pelaa ollenkaan. Video- ja tietokonepelien aktiivipelaajista valtaosa on poikia, ajanvietepelien aktiivipelaajien joukossa tyttöjä sen sijaan on enemmistö. Vaikka tytöt keskimäärin menestyvät taitotestissä poikia heikommin, ei sukupuoli ole sellaisenaan osaamiseroja määrittävä tekijä, sillä esimerkiksi runsaasti video- ja tietokonepelejä moninpelinä pelaavat tytöt saavat korkeita pistemääriä siinä missä pojatkin. Vastaavasti satunnaisesti tai ei lainkaan pelaavien nuorten joukossa pojat saavat tyttöjen lailla heikkoja pisteitä ICT-taitotestissä. Tutkimuksen mukaan pelaamistavalla ja pelaamiseen liittyvillä erilaisilla teknologian käyttötottumuksilla on yhteys ICT-taitotestimenestykseen. Aktiivisesti etenkin video- ja tietokonepelejä pelaavien nuorten käyttötottumuksissa korostuu laitteiden monipuolisen käytön lisäksi vuorovaikutteisten uusmedioiden hyödyntäminen ja muita nuoria aktiivisemman roolin omaksuminen näiden parissa. Artikkelin tulokset viittaavat siihen, että pelien synnyttämissä osallisuuden kulttuureissa omaksuttavia monipuolisia mediakäytäntöjä kannattaisi hyödyntää nykyistä paremmin kouluopetuksessa, niin tulevaisuudessa tärkeiden teknologia- ja informaatiotaitojen oppimisessa kuin opiskelussa ylipäätään.

Asiasanat: Pelaajaprofiilit, osallisuuden kulttuurit, mediakäytännöt, oppiminen

Abstract

An ICT-skill test developed by the Research Unit for Sociology of Education from the University of Turku has been used to test the ICT-skills and usage habits of technology of 12-22 year old youths. Data consisting of 2558 participants' survey and test results is analysed in this article. The analysis focuses especially on gaming activity, player profiles formed on the basis of that activity, and the ICT-skills demonstrated by those profiles. A major discovery is that the average performance of player profiles correlate with different results in the ICT-skill test. The highest scores are from players who are active video- and computer game, especially multiplayer-type game players. The lowest scores are from youths who play actively mainly casual games. Even the active players of casual games perform better in the test than those who do not play at all or play just rarely. Most of the active players of video- and computer games are boys, where the majority of the casual game players are girls. Although girls perform worse on average in the test than boys, gender does not explain the difference in ICT-skills entirely. Girls who play multiplayer video- and computer games have results on a similar level as the boys with the same player profile. Likewise, the boys who play mainly casual games have similar results as the girls who have the same player profile. Based on the results, style of play and different usage habits of technology are related to performance in the ICT-skill test. The usage habits of those who are active players of multiplayer video- and computer games highlight a diversified use pattern of different technologies in new media, and the assumption of a more active role in that media. In light of the results, the diverse media practices from the participatory cultures that rise around the digital games could be utilized better in formal education, for learning so called 21st century skills like technology and information skills and in learning in general.

Keywords: player profiles, participatory cultures, media practices, learning

Johdanto

Artikkelissa hyödynnettävän ICT-osaamista mittaavan taitotestin kehittämisen lähtökohdat ovat kirjoittajien aiemmissa 15–16-vuotiaita nuoria koskeneissa tutkimuksissa, joissa havaittiin runsaasti pelaavien poikien suoriutuvan parhaiten digitaalista lukutaitoa edellyttävästä testistä kun taas osalle tytöistä hypertekstimuotoinen digitaalinen teksti osoittautui hankalaksi. Tuolloin selvitettäväksi jäi muun muassa se, missä määrin tyttöjen vaikeudet digitaalisessa lukemisessa juontuvat nimenomaan puutteellisista teknologiataidoista (Kivinen, Kaarakainen & Anttila 2014; Kaarakainen, Kivinen & Tervahartiala 2013). Ylipäätään suomalaisnuorten teknologiataitojen ja osaamisen todellisen tason mittaaminen oli tuolloin vielä aivan lapsenkengissä. Tässä tilanteessa Koulutussosiologian tutkimuskeskus (RUSE) ryhtyi kehittämään omaa asianmukaista ICT-taitotestiään sekä samalla selvittämään kyselytutkimuksen avulla nuorten teknologian käyttötottumuksia.

RUSE on siis keräämässä laajaa tutkimusaineistoa yläkouluikäisten sekä toisen asteen opiskelijoiden tietoteknologioiden käyttötottumuksista ja ICT-osaamisesta. Tavoitteena on saada mukaan kaikkiaan 3000 nuorta (niin yläkouluista, lukioista kuin ammatillisista oppilaitoksistakin, kustakin 1000 opiskelijaa). Tätä artikkelia laadittaessa on voitu hyödyntää helmikuuhun 2015 mennessä kerättyjä 2558 nuorta koskevia tietoja. Alustavat tulokset osoittavat, että ICT-osaamisessa vallitsee voimakas sukupuoliero poikien hyväksi, ja että osaamisen ja pelaamisaktiivisuuden välillä on selkeästi havaittava yhteys (Kaarakainen & Kivinen 2015; Kaarakainen 2014). Tässä keskitymme tarkastelemaan pelaamisen, erilaisten pelaamistapojen sekä testillä mitatun ICT-osaamisen keskinäisyhteyksiä; lisäksi erityisen kiinnostuksen kohteena ovat runsaasti pelaavien nuorten muista nuorista eroavat teknologian käyttötottumukset.

Peliharrastuksen on kansainvälisestikin todettu yhdistyvän ICT-taitoihin ja alan opinnoissa menestymiseen (Yurov, Yurova, Kwak & Ku 2014). Video- ja tietokonepelien monenlaisten muidenkin kuin teknologiataitojen oppimista edistävät vaikutukset on havaittu aiemmissa tutkimuksissa (ks. esim. Bavelier ym. 2012; Fisch ym. 2011). Biagin ja Loin (2013) laajassa 23 PISA 2009 -tutkimukseen osallistunutta maata kattavassa tutkimuksessa pelaaminen nousi esiin ainoana teknologian käyttökohteena, jolla oli positiivinen yhteys lukutaidon, matematiikan ja luonnontieteen PISA-testipisteisiin. Jokin pelaamisessa näyttää siis edistävän sekä teknologiataitoja että osaamista laajemminkin.

Pelien ja pelillisyyden yhteydet oppimiseen ja opettamiseen puhuttavat tällä hetkellä opetus- ja pelialan toimijoita. Oppimispeleihin ja pelillisyyteen liittyneitä tutkimuksia meta-analyysissaan tarkastelleiden Clarkin, Tanner-Smithin ja Killingsworthin (2014) mukaan pikemminkin opetuksen suunnittelu ja sovellettu pedagoginen malli kuin viestin välittämiseen käytetty väline (peli tai perinteinen opetus) ennustavat oppimistuloksia. Esimerkiksi Wilson ym. (2009) suosittivat jo muutama vuosi sitten, että tutkijoiden olisi oppimista ja pelillisyyttä koskevan yleisen keskustelun sijaan syytä keskittyä sen tutkimiseen, mitkä tekijät tai ominaisuudet peleissä vaikuttavat oppimistuloksiin. Populaaria keskustelua edelleen kuitenkin hallitsevat äkkiväärät joko-tai-kysymykset kuten edistävätkö vai haittaavatko pelit oppimista tai juupas-eipäs-väittelyt pelien tai perinteisten opetusmenetelmien keskinäisestä paremmuudesta.

Analysoituaan pelaajien erilaisista pelaajatyypeistä käymää keskustelua Bartle (2004) päätyi luokittelemaan pelaajat (1) toisten hallinnasta ja voittamisesta nauttiviksi tappajiksi (*killers*), (2) virtuaalimaailmoja koluaviksi tutkijoiksi (*explorers*), (3) menestymisestä ja saavutuksista pitäviksi suorittajiksi (*achievers*) sekä (4) sosiaalisesti seurallisiksi (*socializers*) pelaajiksi. Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2009; 2011) tutkimus puolestaan erittelee erilaisia pelaamisen mentaliteetteja. Sosiaaliseen pelaamiseen kuuluvat lasten ja ystävien kanssa pelaaminen sekä seuran vuoksi pelaaminen. Satunnainen pelaaminen puolestaan pitää sisällään pelaamisen ajan tappamiseksi, taukoharrasteena tai rentoutumisen vuoksi. Sitoutunut pelaaminen sisältää niin pelaamiseen uppoutumisen kuin hauskanpidon ja viihtymisen. Tutkijat kuitenkin huomauttivat sitoutuneen pelaamisen jäävän koko pelaamisen kentässä usein esitettyjä stereotypioita vähäisemmäksi. Ventura, Shute ja Kim (2012) puolestaan tyypittelevät pelaajat tapapelaajiin (*habitual*), tiettyihin suosikkipeleihin rajoittuviin valikoiviin (*selective*) pelaajiin sekä laajasti erilaisia pelejä kuluttaviin monipuolisiin (*diverse*) pelaajiin. Erilaiset pelaamistavat, pelaajatyypit ja näiden yhdistelmät olisikin hyvä osata huomioida myös pelien opetuksellisesta potentiaalista keskusteltaessa.

Suomalaislasten ja nuorten (7–29-vuotiaita) netin käyttöä selvittäneen Myllyniemen ja Bergin (2013) tutkimuksen mukaan digitaaliset ympäristöt tarjoavat nuorille tärkeän sosiaalisen areenan; esimerkiksi 15–19-vuotiaiden keskuudessa Internet on tärkein kavereiden kohtaamis- ja ajanviettopaikka. Tytöt suosivat sosiaalisten suhteiden ylläpitämisessä yhteisöpalveluja, pojat pelillisiä virtuaalimaailmoja. Samalla kun pelaaminen on 2000-luvulla yleistynyt perinteisen poikavoittoisen "*hardcore*"-pelaajajoukon ulkopuolelle myös tyttöjen pelaaminen on lisääntynyt (Hayes 2013; Juul 2010). Kun tarkastellaan erilaisten vapaa-ajan viettotapojen säännöllisyyttä, havaitaan, että säännöllisimmin

aikaa vietetään tietokonepelien parissa ja seuraavaksi säännöllisimpinä tulevat lukemis- ja musiikkiharrastukset (Myllyniemi ja Berg 2013).

Pelaaminen on siis harraste siinä missä pianonsoitto tai jalkapallokin ja siihen liittyy myös monenlaista muuta toimintaa joko verkossa tai sen ulkopuolella. Seo ja Jung (2014) käsittelevät tutkimuksessaan peliharrastusta elektronisena urheiluna (*eSports*) ja nostavat esille harrastajien monipuoliset roolit pelien seuraajina, pelaajina tai vaikkapa pelitapahtumien järjestäjinä. Pelaamiseen liittyvät sosiaaliset käytännöt sisältävät Hayesin (2013) mukaan valtavan kirjon erilaisia pelejä, peligenrejä ja -alustoja, pelaamiseen nivoutuvan digitaalisen sisällön tuottamista sekä verkossa tapahtuvaa identiteetin muodostamista. Aktiivisesti pelaavien nuorten teknologian käyttötottumuksia onkin syytä tarkastella huomattavasti pelkkää pelaamista laajemmista näkökulmista.

Tieto- ja viestintäteknologian käyttötaitoja pidetään kriittisinä tulevaisuuden kansalaistaitoina. Kyse ei ole vain ICT-alalla edellytettävistä ammatillisista taidoista, vaan niin sanotuista tulevaisuuden taidoista (*21st Century skills*), kuten informaation hakutaidot ja digitaalinen lukutaito, Internet- ja viestintäosaaminen sekä teknologian käyttötaidot, joita uskotaan tulevaisuudessa tarvittavan kaikilla elämänalueilla. (Ks. esim. Lau & Yuen 2014; Brinkley ym. 2012.) Useimmiten tieto- ja viestintäteknologian käyttöä ja siihen liittyvää osaamista on tutkittu itsearviointilomakkeiden avulla (ks. Livingstone & Helsper 2010; Zimic 2009). Vähemmän käytettyjä menetelmiä osaamisen selvittämiseen ovat havainnointi (ks. esim. van Deursen & van Dijk 2009) sekä itsearvioinnin ja osaamista kartoittavien tehtävien yhdistelmät (ks. esim. Gui & Argentin 2011). Eri arviointitavoilla on omat etunsa ja heikkoutensa. Itsearviointikyselyt ovat usein helpoimmin toteutettavissa ja ne vaativat muita menetelmiä vähemmän resursseja. Niiden ongelmana on kuitenkin arvioinnin ja todellisen osaamisen välinen epäsuhta, minkä vuoksi esimerkiksi Litt (2013) suosittaa kyselyjen ja ICT-osaamista mittaavien testien yhdistämistä.

ICT-taitojen ja teknologian käyttötottumusten tutkimus

Artikkelissa hyödynnetään soveltuvin osin RUSEssa kehitetyn selainpohjaisen menetelmän avulla kerättyä laajaa tutkimusaineistoa, joka sisältää käyttötottumuskyselyllä kerättyjä tietoja nuorten teknologian käyttötavoista sekä ICT-taitotestillä mitattuja tietoja ICT-osaamisen tasosta (liite 1). Kyselyllä selvitetään sitä, millaisia laitteita nuorilla on käytössään ja miten usein he niitä käyttävät (0 = ei koskaan, 1 = toisinaan, 2 = viikoittain, 3 = päivittäin, 4 = useita tunteja päivittäin). Kyselyllä selvitetään myös, miten aktiivisesti nuoret käyttävät erilaisia sosiaalisen median palveluja, asiointi- ja ajankohtaispalveluja, viestintäohjelmistoja, pelejä ja virtuaaliympäristöjä, haku- ja viihdepalveluja sekä työvälineitä ja -ympäristöjä. Vastaajat saavat myös itse arvioida omaa tietoteknologista osaamistaan. Testitehtävät jakautuvat perustaitoja eli informaatio-, Internet- ja teknologiaosaamista mittaaviin tehtäviin, kuten tiedonhaku, laitteiston peruskäyttö, tekstinkäsittely, taulukkolaskenta, esitysgrafiikka, kuvankäsittely, verkkoviestintä ja -julkaisu, ohjelmistojen ja käyttöjärjestelmien asennus, ylläpito ja päivitykset, tietoturva, sekä ICT-alan jatko-opintovalmiuksia mittaaviin tehtäviin, joiden aiheina ovat ohjelmointi, tietokannat, tietoverkot, palvelinympäristöt, elektroniikka ja digitaalitekniikka. Testin kunkin osa-alueen maksimipistemäärä on 4 ja koko testin maksimipistemäärä 72.

Tutkittavat yläkoulujen, lukioiden ja ammatillisten oppilaitosten opiskelijat testataan paikan päällä luokka tai koko koulu kerrallaan. Ammatillisissa oppilaitoksissa on testattu sekä tyttö- että poikavaltaisia aloja (opiskelijoita kokki-, lähihoitaja-, autoasentaja-, sähköasentaja-, datanomi-, ICT-asentaja- ja merkonomilinjoilta). Tässä artikkelissa on siis voitu analysoida 2558 nuoren käyttötottumuksia ja ICT-taitotestin kokonaispisteitä. Aineiston nuorista poikia on 47 prosenttia ja tyttöjä 53 prosenttia. Puolet tutkituista nuorista on yläkouluista, lukioista on 28 prosenttia ja ammatillisista oppilaitoksista 22 prosenttia. Sukupuolijakauma on tasaisin yläkoululaisten keskuudessa, sillä heistä poikia on 49 ja tyttöjä 51 prosenttia. Lukiolaisista poikia on 45 prosenttia ja tyttöjä 55 prosenttia. Ammatillisten oppilaitosten nuorista vastaavasti poikia on 58 prosenttia ja tyttöjä 42 prosenttia. Nuoret ovat iältään 12–22-vuotiaita; testattujen keski-ikä on 15,5 vuotta.

Tarkasteltaessa nuorten käyttötottumuskyselyn vastauksia voidaan todeta, että käytännössä kaikki tutkitut nuoret hyödyntävät tietoteknologiaa arjessaan; ani harva ilmoittaa käyttävänsä tietokoneita tai älypuhelimia vain viikoittain, yleensä nuoret käyttävät vähintään yhtä kysyttyä laitetyyppiä päivittäin. Yleisimmin käytössä ovat älypuhelimet, joita niin tytöt kuin pojatkin käyttävät keskimäärin useita tunteja päivässä. Tytöt käyttävät älypuhelinten lisäksi lähes päivittäin kannettavia tietokoneita ja toisinaan tabletteja, pojat puolestaan niin kannettavia ja pöytätietokoneita kuin pelikonsoleitakin. Yläkouluikäisten tietokoneiden käyttö on toisen asteen opiskelijoita vähäisempää (keskimäärin pöytä-, kannettavat ja tablettitietokoneet käytössä vain viikoittain) ja he käyttävät toisen asteen opiskelijoita enemmän pelikonsoleita (niitäkin tosin keskimäärin vain viikoittain). Toisella asteella tietokoneiden hyödyntäminen on lähes

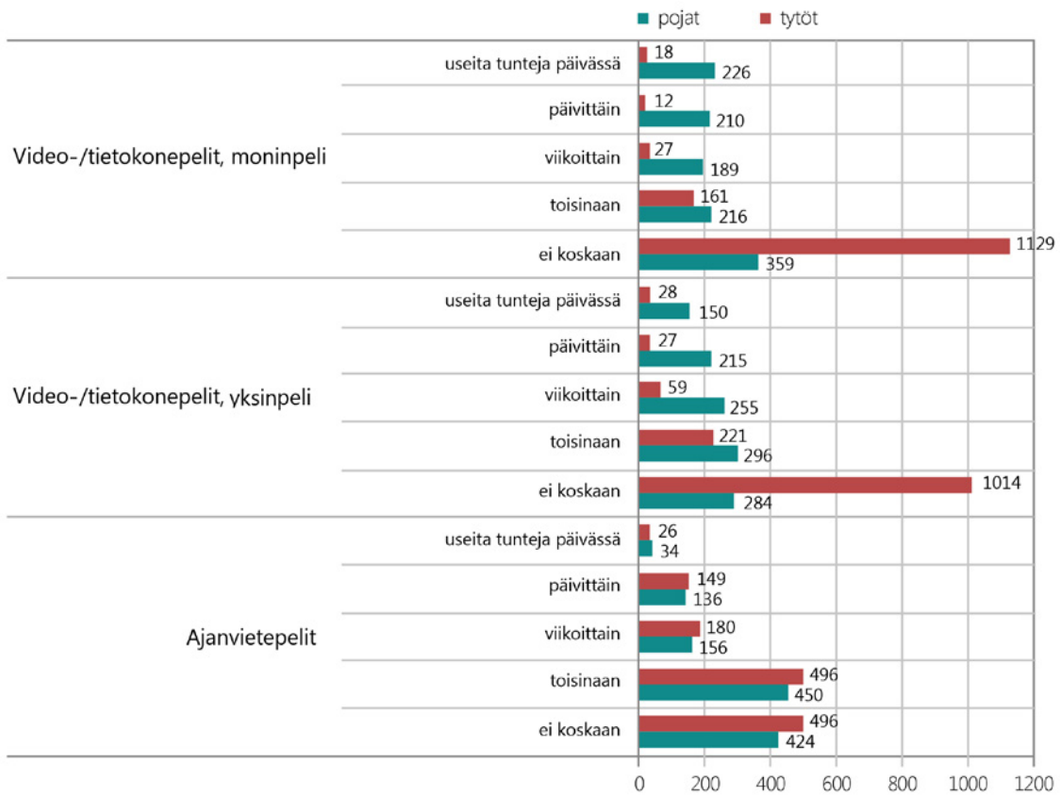
päivittäistä. Toisen asteen opiskelijoiden keskuudessa havaitaan myös selkeitä eroavaisuuksia laitteiden käyttötottumuksissa: lukiolaiset suosivat kannettavia tietokoneita ja tabletteja ammatillisten oppilaitosten nuoria useammin, ammatillisten oppilaitosten nuoret puolestaan käyttävät pöytätietokoneita ja pelikonsoleita lukiolaisia enemmän.

Tarkastelun kohteina olevista käyttökohteista nuorten päivittäisessä käytössä ovat tiedonhaku, videopalvelut (kuten Youtube), verkostoitumispalvelut (kuten Facebook) sekä erilaiset musiikin kuuntelun mahdollistavat verkkopalvelut (kuten esimerkiksi Spotify). Lähes päivittäin käytössä ovat lisäksi kuvanjakopalvelut (esimerkiksi Instagram tai Imgur) sekä nettilehdet (esimerkiksi perinteisten sanomalehtien digiversiot). Viikoittain nuoret hyödyntävät erilaisia wikejä, sääpalveluja, verkkosanakirjoja ja reitti-/kartta-/tuote-/palvelujen hakupalveluja sekä katsovat elokuvia tai tv-ohjelmia verkossa. Asiointiin liittyvät palvelut kuten pankkipalvelut, verkkokaupat tai julkishallinnon e-asiointipalvelut ovat nuorten käytössä vain toisinaan, joskin ikä ja siirtyminen toiselle asteelle lisää etenkin nuorten pankki- ja verkkokauppapalveluiden hyödyntämistä. Erilaiset työvälineet, kuten tekstin- tai kuvankäsittelyohjelmistot ovat niin ikään käytössä vain toisinaan – näidenkin käyttö lisääntyy keskimäärin toiselle asteelle siirryttäessä.

Sukupuolten väliset erot käyttötottumuksissa ovat selkeät. Poikien kymmenen suosituinta käyttökohdetta ovat tiedonhaku, video- ja verkostoitumispalvelut, musiikki, nettilehdet, video- ja tietokonepelit moninpelinä, video- ja tietokonepelit yksinpelinä, kuvanjakopalvelut, wikit ja elokuvat. Tyttöjen vastaavat ovat tiedonhaku, verkostoitumis-, kuvanjako-, ja videopalvelut, musiikki, nettilehdet, netti-TV, elokuvat, wikit ja verkkosanakirjat. Vähimmälle käytölle poikien keskuudessa jäävät seuranhakupalvelut, virtuaalimaailmat ja blogit. Näistä kuitenkin vain seuranhakupalveluiden käyttöaktiivisuus on käytännössä olematonta, muille löytyy vähälukuinen käyttäjäkuntansa poikien keskuudesta. Tyttöjen keskuudessa taas vedonlyönti, seuranhakupalvelut, ohjelmointiympäristöt, aikuisviihde sekä tiedostonjakopalvelut ja -ohjelmistot jäävät käytännössä vaille käyttäjiä.

Pelaamisaktiivisuus, pelaajaprofiilit ja ICT-osaaminen

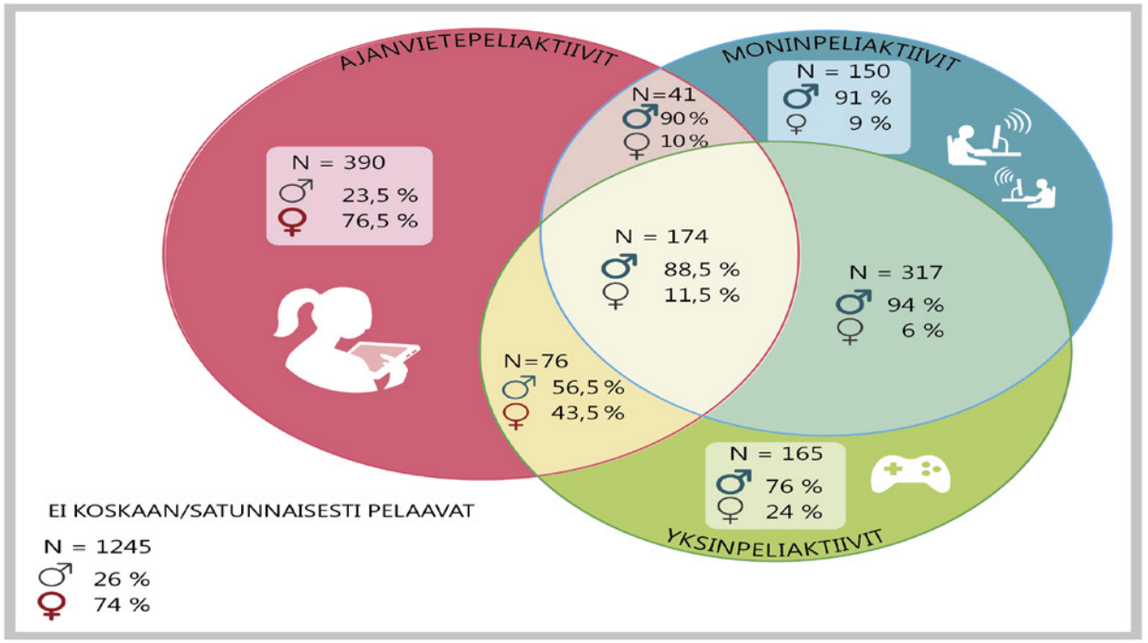
Teknologian käyttötottumuksista tutkitaan sekä ajanvietepelien pelaamista että video- ja tietokonepelien pelaamista (yksin ja yhdessä toisten kanssa). Ajanvietepeleillä tässä tarkoitetaan sellaisia helposti opittavia, useimmiten selainpohjaisia pelejä, joiden pelaaminen ei edellytä aiempaa tietämystä pelaamisesta tai pelin sisällöstä ja joiden pelaaminen onnistuu lyhyinä "pyrähdyksinä" vaikkapa jonkin asian odottelun lomassa (Juul 2010; Kuittinen, Kultima, Niemelä & Paavilainen 2007). Video- ja tietokonepeleillä puolestaan tarkoitetaan edellisiä vaativampia konsoli- tai PC-pelejä, joihin usein sisältyy myös moninpeliominaisuus. Vastaamisen helpottamiseksi kaikista kysytyistä pelityypeistä annettiin runsaasti esimerkkejä. Todettakoon, että RUSEn käyttötottumuskyselyssä pelaamiskategoriaan sisältyy myös erilaisten virtuaaliympäristöjen käyttö sekä verkon rahapelien/vedonlyöntipalveluiden käyttö, joita ei kuitenkaan tässä tarkastella, sillä molempien käyttöaktiivisuus jää 12–22-vuotiaiden keskuudessa hyvin vähäiseksi ja Cronbachin alfa -testi suosittaa näiden poistamista pelaamisen summamuuttujasta.



Kuvio 1. Pelaamisaktiivisuus pelityypeittäin ja sukupuolittain (N = 2558)

Eri pelityyppien pelaamisaktiivisuus sukupuolen mukaan esitetään kuviossa 1. Vajaat kaksi kolmasosaa nuorista (niin tytöistä kuin pojistakin) ilmoittaa pelanneensa ajanvietepelejä ainakin toisinaan. Video- ja tietokonepelejä yksinään pelaa pojista kolme neljäsosaa ja tytöistä joka neljäs, moninpelinä näitä on pelannut pojista kaksi kolmasosaa ja tytöistä alle viidennes. Tarkasteltaessa säännöllisesti – siis vähintään viikoittain – pelaavia nuoria havaitaan ensinnäkin, että ajanvietepelien pelaamisessa tyttöjen ja poikien välillä ei ole juuri eroa; 27 prosenttia pojista ja 26 prosenttia tytöistä pelaa säännöllisesti

ajanvietepelejä. Mutta selkeitä erojakin on, sillä video- ja tietokonepelejä yksin pelaa säännöllisesti 51 prosenttia pojista ja tytöistä vain kahdeksan prosenttia; moninpelaamista taas harrastaa säännöllisesti pojista 52 prosenttia, mutta tytöistä ainoastaan neljä prosenttia. Kaiken kaikkiaan jotain kolmesta kysytystä pelityypistä pelaa säännöllisesti pojista kolme neljäsosaa ja tytöistä vain yksi kolmasosa. Siinä missä poikien peliharrastus on huomattavan usein säännöllistä, tytöistä valtaosa pelaa vain toisinaan.



Kuvio 2. Venn-diagrammi aktiivipelaajatyyppien esiintyvyydestä sukupuolen mukaan (N = 2558)

Aktiivipelaajiksi luokiteltiin ajanviete- ja/tai video-/tietokonepelejä vähintään viikoittain pelaavat nuoret. Ajanvietepeliaktiiveiksi luokiteltiin ne nuoret, jotka pelaavat ajanvietepelejä viikoittain. Yksinpeli- ja moninpeliaktiiveiksi nuoret luokiteltiin vastaavasti pelaamistapojen perusteella. Kuviosta 2 nähdään, miten erilaiset pelaajaprofiilit pikemminkin leikkaavat toisiaan kuin muodostavat omia toisista erillisiä pelaamisen tapoja, tyttöjen ajanvietepelaamista lukuun ottamatta. Etenkin video- ja tietokonepelien aktiiviharrastajat pelaavat monipuolisesti erilaisia pelityyppejä yksin ja yhdessä toisten kanssa. Keskittyminen pelkästään yksin- tai moninpeluuseen on monipuolista pelaamista selvästi harvinaisempaa. Ajanvietepeliaktiiveista valtaosa pelaa aktiivisesti vain ajanvietepelejä. Kuviosta havainnollistuu sellainen sukupuolten välinen selkeä ero pelitottumuksissa, että vaikka aktiivipelaajien enemmistö on poikia, nimenomaan ajanvietepeliaktiiveista suurin osa on tyttöjä. Tyttöjä on video- ja tietokonepelien yksinpelaajien keskuudessakin kohtuullisen suuri joukko, mutta kaikissa Venn-diagrammin moninpeluuta sisältävissä leikkauksissa tyttöjen osuus jää huomattavan vähäiseksi.

Tarkasteltaessa aktiivipelaajien ICT-taitotestin kokonaispisteitä havaitaan moninpeliaktiivien saavan keskimäärin 30 pistettä, yksinpeliaktiivien 29 pistettä ja ajanvietepeliaktiivien 26,5 testipistettä. Erot pelaajaprofiilien välillä ovat varianssianalyysin mukaan tilastollisesti erittäin merkitseviä (F-testisuure 29 926, vapausasteet 2, $p < .001$), ja paikantuvat ryhmien välisen vertailun (Bonferroni) perusteella nimenomaan video- ja tietokonepelien aktiiviharrastajien ja ajanvietepelaajien välille, sillä yksin- ja moninpeliaktiivien suoriutumisen välillä tilastollisesti merkitsevää eroa ei ole. Kaikki aktiivipelaajaprofiilit eroavat kuitenkin merkitsevästi ei-pelaavista nuorista, sillä ei koskaan tai vain toisinaan pelaavien nuorten keskiarvoksi tulee vain 22 pistettä (t-arvo 13,060, $p < .001$). Peliharrastus ja etenkin ajanvietepelejä vaativampien pelien runsas pelaaminen näyttää siis parantavan nuorten ICT-osaamista.

Koko aineistossa poikien testimenestys on merkitsevästi tyttöjä parempaa poikien yltäessä keskimäärin 27 ja tyttöjen 23 pisteeseen (t-arvo 8,919, $p < .001$). Analysoitaessa sukupuolten välisiä eroavaisuuksia pelaajaprofiileittain havaitaan, että moninpeliaktiivipojat saavat keskimäärin 30 pistettä, yksinpeliaktiivipojat niin ikään 30 pistettä ja ajanvietepelejä aktiivisesti pelaavat pojat 27,5 pistettä. Tytöistä moninpeliaktiivit saavat poikien tavoin 30 pistettä, yksinpeliaktiivit 27 pistettä ja ajanvietepelien aktiiviharrastajat 25,5 pistettä. Tuloksista voidaan lisäksi todeta, että sukupuolta enemmän testipisteisiin vaikuttaa pelaamistapa sillä video- tai tietokonepelien moninpeluun aktiivinen, joskin vähälukuinen tyttöjoukko menestyy ICT-taitotestissä yhtä hyvin kuin vastaavan pelaajaprofiilin omaavat pojatkin.

Pelaajaprofiilit ja ICT-osaamista edistävät käyttötottumukset

Olemme edellä voineet todeta aktiivisen pelaamisen olevan yhteydessä keskimääräistä parempaan ICT-osaamiseen. Taulukko 1 esittää kolmea eri pelaajaprofiilia edustavien sekä muiden nuorten teknologian eri käyttökohteiden käyttöaktiivisuuden keskiarvot. Keskenään samankaltaisia käyttökohteita kokoavat summamuuttujat (ks. liite 1) on taulukossa lihavoitu, lihavoimattomien ollessa sellaisia edellisiin sisältyviä yksittäisiä palveluja, laitteita tai ohjelmistoja,

joilla havaitaan yksinään tilastollisesti merkitsevä positiivinen tai negatiivinen yhteys ICT-taitotestin kokonaispisteisiin, ja ansaitsevat siksi tulla nostetuksi esille "summamuuttujien sisältä". Taulukossa ylinnä esitetään testipisteisiin positiivisesti korreloivat summamuuttujat ja yksittäiset käyttökohteet (Pearsonin korrelaatiokerroin vähintään 0,20 ja $p < .001$). Tämän jälkeen esitetään ne summamuuttujat, joilla ei todettu vaikutusta taitotestin pisteisiin. Alinna esitetään ne yksittäiset käyttökohteet, joiden todettiin korreloivan testipisteisiin negatiivisesti.

	Ajanvietepeli -aktiivit	**Yksinpeli-aktiivit**	**Moninpeli -aktiivit**	**Muut nuoret**
Positiivinen yhteys testipisteisiin:				
Laitteet	**2,08**	**2,21**	**2,20**	**1,76**
Asiointi ja ajan-kohtaisasiat	**0,94**	**0,88**	**0,88**	**0,77**
Viestintä	**1,70**	**1,81**	**1,92**	**1,48**
Pelaaminen	**1,11**	**1,40**	**1,45**	**0,22**
Hakupalvelut	**1,22**	**1,22**	**1,22**	**1,06**
Työvälineohjelmat ja -ympäristöt	**0,61**	**0,69**	**0,72**	**0,43**
Pöytätietokone	1,45	2,20	2,45	0,96
Keskustelupalstat	0,70	0,67	0,67	0,58
Nettilehdet	1,88	1,80	1,83	1,55
Uutispalvelut	0,66	0,75	0,75	0,40
Sähköposti	2,06	2,06	2,10	1,75
Puheviestimet	1,32	2,08	2,41	0,83
Tiedonhaku	2,81	2,95	2,96	2,52
Wikit	1,55	1,63	1,62	1,35
Tiedoston-jako-ohjelmat / palvelut	0,41	0,69	0,78	0,11
Ei yhteyttä testip-isteisiin:				
Sosiaalinen media	**1,49**	**1,34**	**1,34**	**1,42**
Viihde	**1,33**	**1,35**	**1,40**	**1,02**
Negatiivinen yhteys testipisteisiin:				
Älypuhelin	3,60	3,33	3,28	3,44
Pikaviestimet	3,28	2,90	2,93	3,26
Kuvanjakopalvelut	2,11	1,52	1,53	2,13
Netti-tv	1,58	1,31	1,32	1,38
Elokuvat	1,60	1,54	1,55	1,31

Taulukko 1. Teknologian käyttöaktiivisuus aktiivipelaajien ja muiden nuorten keskuudessa.

Summamuuttujista ICT-taitotestin kokonaispisteisiin korreloivat positiivisesti laitteiden käyttö, asiointiin ja ajankohtaisasioiden seuraamiseen liittyvien palveluiden hyödyntäminen, viestintään liittyvien palvelujen ja välineiden käyttäminen, hakupalvelujen, digitaalisen viihteen ja erilaisten työvälineohjelmistojen käyttäminen sekä pelaaminen. Yksittäisistä käyttökohteista korreloivat positiivisesti testipisteisiin pöytätietokoneen suosiminen, keskustelupalstojen, nettilehtien ja uutispalvelujen hyödyntäminen, sähköpostin ja puheviestimien suosiminen viestinnässä, runsas tiedonhaku sekä wikien ja tiedostonjako-ohjelmien ja -palvelujen

käyttö; käyttöaktiivisuuskeskiarvoja tarkasteltaessa havaitaan aktiivisen pelaamisen ylipäätään yhdistyvän näiden runsaaseen käyttöön. Yksin- ja moninpeliaktiivit käyttävät ICT-osaamista edistäviä palveluja ja ohjelmistoja kuitenkin vielä huomattavasti ajanvietepeliaktiivejakin runsaammin. Video- ja tietokonepelien harrastajat eroavat muista nuorista erityisesti suosimalla laitteenaan pöytätietokonetta sekä viestinnässään puheviestimiä ja käyttämällä muita huomattavasti enemmän tiedostonjako-ohjelmia/-palveluita sekä erilaisia työvälineohjelmistoja. Juuri näillä käyttökohteilla havaitaankin korrelaatiokertoimien nojalla voimakkain yhteys testin kokonaispisteisiin.

Sosiaalisen median ja viihteen summamuuttujilla ei havaita yhteyttä ICT-taitotestin kokonaispisteisiin eikä mikään summamuuttuja korreloi negatiivisesti ICT-taitotestin kokonaispisteisiin. Sen sijaan yksittäisistä käyttökohteista heikkoon testimenestykseen ovat yhteydessä sosiaaliseen mediaan lukeutuva kuvanjakopalveluiden käyttö, viihteeseen lukeutuvat verkosta ladattavien/katsottavien elokuvien ja nettitelevision katselu sekä viestinnän summamuuttujaan sisältyvä pikaviestimien suosiminen. Kuten taulukosta havaitaan, aktiiviset ajanvietepelaajat kuluttavat muita nuoria enemmän ICT-taitoihin negatiivisesti yhteydessä olevia käyttökohteita, video- ja tietokonepeliaktiivit puolestaan elokuvien katselua lukuun ottamatta vähemmän.

Käytössä olevalla laitteella on niin ikään oma vaikutuksensa testipisteisiin; pöytätietokoneen runsas käyttö parantaa kun taas älypuhelimen hyödyntämiseen rajoittuva käyttö heikentää ICT-taitotestissä suoriutumista. Säännöllisesti pelaavat nuoret hyödyntävät säännöllisesti niin pöytä- kuin kannettavia tietokoneita, älypuhelimia ja pelikonsoleita, muiden nuorten käyttäessä säännöllisesti vain älypuhelinta ja kannettavia tietokoneita. Huomattakoon, että tätä nykyä etenkin koulumaailmaa paljon puhuttavat tablettitietokoneet ovat nuorten käytössä vain toisinaan, muiden laitteiden rinnalla; ainoastaan muutama nuori ilmoittaa käyttävänsä tabletteja pääasiallisena laitteenaan.

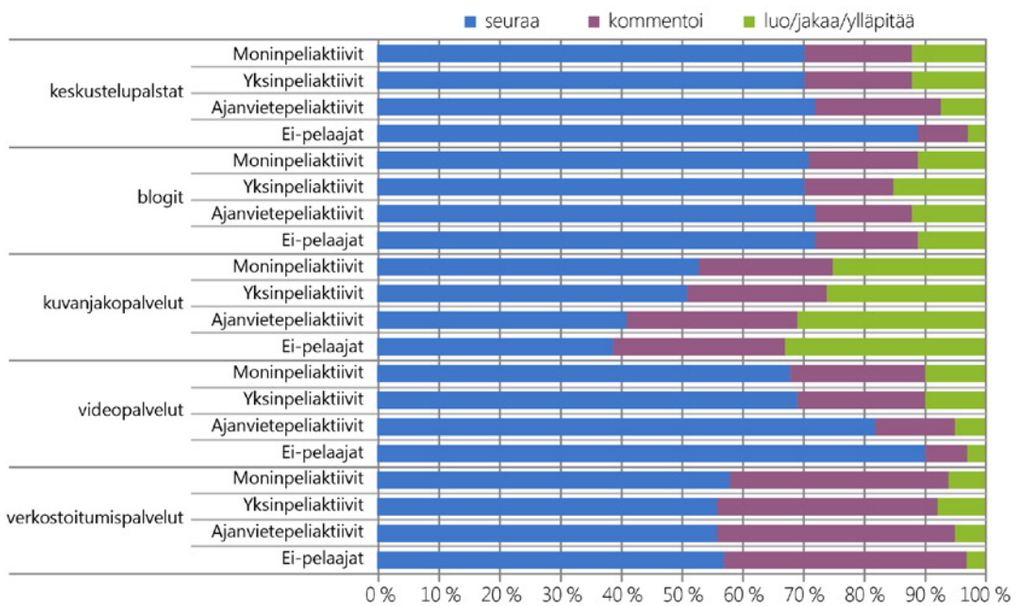
Työvälineohjelmistojen käyttöaktiivisuutta havainnollistavasta taulukosta 2 voidaan ensinnäkin todeta, että erilaisten työvälineiden ja -ympäristöjen käyttöaktiivisuus jää nuorten keskuudessa huomattavasti vähäisemmäksi kuin taulukossa 1 kuvattujen käyttökohteiden hyödyntäminen. Nuorten käyttötottumuksissa korostuvatkin viihteellisyys, sosiaalinen media ja viestintä. Taulukko 2 kertoo kuitenkin, että etenkin moninpeliaktiivit käyttävät oman digitaalisen sisällön tuottamiseen tarkoitettuja ohjelmistoja huomattavasti enemmän kuin muut nuoret: äänenkäsittelyohjelmistoja runsaat viisi kertaa, tietokonegrafiikkaohjelmistoja runsaat kolme ja videonkäsittelyohjelmistoja melkein kaksi kertaa enemmän kuin nuoret, jotka eivät pelaa säännöllisesti. Aktiivipelaaminen yhdistyy myös muita nuoria ahkerampaan muiden työvälineiden käyttämiseen; paljon pelaavat nuoret käyttävät muita runsaammin myös tekstinkäsittely-, taulukkolaskenta- ja esitysgrafiikkaohjelmistoja. Video- ja tietokonepelien aktiivipelaajat hyödyntävät muihin nuoriin verrattuna yli seitsemän kertaa enemmän ohjelmointiympäristöjä. Ohjelmointiharrastus jää muiden kuin aktiivipelaajien keskuudessa muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta käytännössä olemattomaksi. Todettakoon vielä, että toisinaan tai ei lainkaan pelaavien nuorten keskuudessa kaikkien työvälineohjelmistojen käyttö jää aktiivipelaajia vähäisemmäksi.

	Ajanvietepeli -aktiivit	**Yksinpeli -aktiivit**	**Moninpeli -aktiivit**	**Muut nuoret**
Tekstinkäsittely	1,21	1,19	1,20	1,03
Taulukkolaskenta	0,71	0,67	0,70	0,48
Esitysgrafiikka	0,84	0,83	0,82	0,69
Kuvankäsittely	0,80	0,94	1,00	0,60
Tietokonegrafiikka	0,32	0,45	0,48	0,11
Videonkäsittely	0,49	0,72	0,75	0,28
Äänenkäsittely	0,33	0,48	0,53	0,11
Ohjelmointi	0,24	0,39	0,42	0,05

Taulukko 2. Työvälineohjelmistojen käyttöaktiivisuus aktiivipelaajien ja muiden nuorten keskuudessa

Kuten nuorten sosiaalisen median käyttötapoja pelaajaprofiileittain havainnollistavasta kuviosta 3 havaitaan, nuorten uusmedioiden käyttö on pääasiassa passiivista eri medioiden seuraamista. Passiivisesta seurailusta ja selailusta voidaan kuitenkin havaita joitakin poikkeamia. Ensinnäkin Facebookin tapaisissa verkostoitumispalveluissa nuoret aktivoituvat kommentoimaan useammin kuin muiden sosiaalisten medioiden parissa ja kuvanjakopalveluissa myös tuottamaan sisältöä omien valokuvien jakamisen muodossa. Toiseksi

video- ja tietokonepelien aktiivipelaajien sekä ei-pelaavien nuorten välillä todetaan ero osallistumisaktiivisuudessa keskustelupalstoilla ja videopalveluissa: aktiivisesti pelaavat nuoret osallistuvat jo käynnissä oleviin keskusteluihin, aloittavat uusia keskusteluja sekä lataavat palveluihin omia videoitaan huomattavasti ei-pelaavia nuoria enemmän. Oman sisällön tuottamisen osuus on myös verkostoitumispalveluissa aktiivipelaajien keskuudessa ei-pelaajia hieman suurempaa.



Kuvio 3. Sosiaalisen median käyttötavat pelaajaprofiileittain

Ajanvietepelit ja satunnainen pelaaminen

Kuten edellä todettiin, tytöt pelaavat pääasiassa ajanvietepelejä (*casual games*); tytöt myös pelaavat tarkasteltuja pelityyppejä poikia epäsäännöllisemmin (vrt. *casual gamer*) (ks. Kuittinen ym. 2007). PlayStationin YouGov-yhtiöllä Pohjoismaissa teettämän kyselytutkimuksen mukaan miehistä kaksi kolmasosaa ja naisista kolmasosa pelaa yhdessä muiden kanssa (Cision 2015). Aineistossamme poikien yhdessä muiden kanssa pelaaminen on niin ikään kahden kolmasosan luokkaa, sen sijaan tyttöjen havaitaan pelaavan yhdessä muiden kanssa selvästi harvemmin kuin YouGovin selvityksessä. Keskeinen sukupuolten välinen ero pelaamisaktiivisuudessa paikantuu ajanvietepelaamisen ja video-/tietokonepelaamisen välille. Juulin (2010) "*A casual revolution*" -teoksessaan kuvaama helposti opittavien ajanvietepelien markkinoille tulon vauhdittama pelaamisharrastuksen voimakas lisääntyminen näyttää tulostemme perusteella johtaneen nimensä mukaisesti juuri ajanvietepelien yleistymiseen perinteisen poikavoittoisen pelaajajoukon ulkopuolisen yleisön keskuuteen. Näin siitä huolimatta, että maailmalla on uutisoitu "naispelaajien peitonneen määrällisesti miespelaajat" ja naisten pelaamisen viime vuosina laajentuneen ajanvietepelejä monipuolisemmaksi peliharrastukseksi (ks. esim. Guardian 2014; WP 2014). Tässä yhteydessä on huomattava, että keräämällä aineisto pelaajiksi identifioituneiden henkilöiden, kuten peliteollisuuden asiakkaiden tai jonkin verkon pelisivuston käyttäjien keskuudesta, ei saada luotettavaa kuvaa kaikkien nuorten tai aikuisten pelaamistottumuksista.

Se aineistostamme havaittava seikka, että tyypillisimmin ajanvietepelejä pelataan satunnaisesti, sopii hyvin yhteen Kallion ym. (2009; 2011) *kasuaalin* pelaamisen profiilin kanssa; nuoret pelaavat ajanvietepelejä todennäköisesti eräänlaisena taukoharrasteena tai muuten vain "tappaakseen aikaa". Ajanvietepeleihin ei uppouduta pitkiksi ajoiksi; ne ovat käytössä vain toisinaan ja varsin pieni joukko pelaa niitä päivittäin. Sen sijaan video- ja tietokonepelien pelaajat, jotka ovat pääosin poikia, käyttävät selkeästi enemmän aikaa pelaamiseen. Ajanvietepeleistä poiketen niiden pelaajat edustavat hyvinkin sen kaltaista uppoutunutta pelaamista, jota Kallio ym. (2009; 2011) luonnehtivat mentaliteetiltaan sitoutuneeksi pelaamiseksi.

ICT-taitojen näkökulmasta tarkasteltuna raja eri tavoin pelaavien nuorten keskuudessa piirtyy selvästi säännöllisen ja satunnaisen pelaamisen välille; aktiivipelaajat näet menestyvät ICT-taitotestissä huomattavasti muita nuoria paremmin. Erilaiset pelaajaprofiilit eroavat toisistaan siten, että video- ja tietokonepelien moninpeliaktiivit, ja pojista myös näiden yksinpeliaktiivit, menestyvät testissä parhaiten ja ajanvietepeliaktiivit heikoimmin. ICT-taitotestin pistemäärissä on niin ikään eroja sukupuolten välillä. Aiemmissa tutkimuksissamme olemme havainneet, että niin nuorten kuin opettajienkin vastaavassa aineistossa sukupuolten välinen ero poikien ja miesten hyväksi on suuri. Sukupuoli ei sinänsä selitä ICT-taidoissa todettavia eroavaisuuksia (regressioanalyysin mukaan sukupuolen selitysaste on vain noin 5 %), vaan erot aiheutuvat teknologian käyttötottumusten sukupuolittuneisuudesta (Kaarakainen & Kivinen 2015; Muhonen, Kaarakainen & Savela 2015;

Kaarakainen 2014). Runsaasti video- ja tietokonepelejä, etenkin moninpelinä pelaavat harvalukuiset tytöt näet menestyvät testissä yhtä hyvin kuin vastaavalla tavalla pelaavat pojat. Tyttöjen heikko suoriutuminen ICT-taitotestissä selittyykin siitä, että tytöt kuuluvat poikia useammin sekä ajanvietepeliaktiivien että etenkin ei-pelaajien joukkoon.

Suomalaisnuorten tietoteknologian käytön on todettu olevan paljolti yhteydessä sosiaaliseen viihteeseen (ks. esim. Kaarakainen ym. 2013; Kupiainen 2013; Rahja 2013). Tämä näkyy myös tässä artikkelissa analysoitavassa aineistossa siten, että sosiaalinen media sekä viihteen palveluiden ja ohjelmistojen käyttö nousevat kysytyistä käyttökohteista viestinnän ohella suosituimmiksi. Huolimatta siitä, että aiemmissa tutkimuksissa sosiaalisen median suosion on todettu olevan negatiivisessa yhteydessä niin koulumenestykseen kuin teknologiataitoihinkin (ks. esim. Yurov ym. 2014; Junco 2012), tässä analysoitavassa aineistossa ei havaita yhteyttä sosiaalisen median ja viihteen summamuuttujien sekä ICT-taitotestin pisteiden välillä. Käytettävällä laitteella on yhteys ICT-taitoihin pöytätietokoneen edistäessä ja älypuhelimen runsaan käytön heikentäessä testimenestystä. Laitteisiin liittyvät havaintomme tukevat Yurovin ym. (2014) tutkimustuloksia, joiden mukaan erilaisten pelialustojen runsaan käytön lisäksi etenkin pelaamiseen käytettävien erilaisten laitteiden monipuolinen hyödyntäminen on omiaan edistämään teknologiataitoja.

Osallisuutta edistävät mediakäytännöt oppimisen lähteinä

Mitä käyttötottumuksiin tulee, huomionarvoista on, että kaikki ne yksittäiset osatekijät, jotka nousevat esille yhteydessä ICT-taitotestissä menestymiseen, liittyvät viestintään ja eri medioiden, etenkin vuorovaikutteisten digitaalisten medioiden käyttöaktiivisuuteen. Näitä henkilökohtaistamisen ja yksilöllisen merkityksenannon mahdollistavia www-palveluja ja tietokonepelejä kuten myös sosiaalista vuorovaikutusta ja viestintään osallistumista tukevaa mediaa kutsutaan usein uusmedioiksi kun halutaan tehdä eroa perinteiseen, yksisuuntaiseen viestintään perustuvaan massamediaan (ks. esim. Jenkins 2006). Esimerkiksi Roig ym. (2009) suosittelevatkin pelaamisen tarkastelua osana laajempia mediakäytäntöjä, jolloin huomio tulisi kiinnittää siihen, mitä pelaajat tekevät ja kokevat eri medioiden parissa sekä seurata erilaisissa tilanteissa ja konteksteissa toisiinsa kietoutuvia mediakäytäntöjä. Tällöin pelaaminen voidaan ymmärtää Shaw'n (2010) tähdentämällä tavalla laaja-alaisena kulttuurisena ilmiönä. Swidlerin (2001) mukaan kaikilla sosiokulttuurisilla käytännöillä on oma hierarkiansa; käytännöt eivät ole keskenään yhtä merkityksellisiä, vaan jotkut sosiaaliset käytännöt dominoivat muita. Roigin ym. (2009) mukaan yksi tällainen dominoiva tai 'ankkuroiva' mediakäytäntö uusmedioiden joukossa on pelaaminen, joka määrittää keskeisesti, miten uusmedioita tuotetaan ja kulutetaan sekä miten vapaa-aikaa organisoidaan. Aktiivipelaajista puhuttaessa on siis mielekästä pitää pelaamista sellaisena keskeisenä tottumuksena, johon muut käyttötottumukset tavalla tai toisella liittyvät ja saavat merkityksensä.

Tulostemme mukaan nuorten uusmedioiden käyttö on enimmäkseen passiivista kuluttamista, vaikka vuorovaikutteiseen mediaan liitetään usein toisenlaisia mielikuvia. Selwyn (2009) onkin todennut lasten ja nuorten vuorovaikutteisen ja osallistuvan Internetin käytön olevan huomattavasti harvinaisempaa kuin esimerkiksi *diginatiivi*-retoriikka antaa olettaa. Peliharrastus näyttää kuitenkin olevan yhteydessä jonkin verran muita nuoria aktiivisemman roolin omaksumiseen sosiaalisten medioiden parissa. Pelien ympärille syntyy kansalaisyhteiskuntakeskustelusta (ks. van Til 2000) tuttuja *'kolmansia tiloja'* (*third spaces*). Ne muodostuvat pelien ympärille luoduista keskustelupalstoista, wikeistä ja vastaavista digitaalisista ympäristöistä. (Halverson & Shapiro 2013.) Monet pelien julkaisijat tarjoavatkin heti pelien tullessa markkinoille pelaajia varten valmiin sivuston keskustelufoorumeineen (ks. esim. *Hearts of Iron* IV, *Star Citizen*). Toki pelaajat voivat myös itse organisoitua (ks. esim. Virtuaalilentäjät ry) ja usein myös aivan muuhun tarkoitukseen luodun foorumin sisälle syntyy eri pelien harrastajien alayhteisöjä (ks. esim. Pelit 2012). Halversonin ja Shapiron (2013) mukaan nimenomaan erilaisten verkossa toimivien pelifoorumien merkitys onkin keskeinen pelaamiseen nivoutuvien erilaisten osallisuuden kulttuurien (*participatory cultures*) synnylle. Tässä analysoitavassa aineistossa aktiivipelaajien voi todeta hyödyntävän muita nuoria enemmän esimerkiksi keskustelupalstoja, wikejä ja ylipäätään erilaisia viestintävälineitä, mikä antaa viitteitä siitä, että nämä nuoret osallistuvat pelaamisen lisäksi monenlaiseen pelaamisen ympärille rakentuvaan sosiaaliseen toimintaan.

Massiivista monen pelaajan verkkoroolipeliä, *World of Warcraftia* tarkastelleessa tutkimuksessaan *My Life as a Night Elf Priest* Nardi (2010) kiinnostui erityisesti kolmansiin tiloihin liittyvästä teorian muodostuksesta (*theorycrafting).* Pelien säännöt muodostavat pelimekaniikan määrittäessään mitä pelaajan valinnoista seuraa, mitkä toiminnot ovat pelissä mahdollisia ja niin edelleen. Osa säännöistä on eksplisiittisiä, mutta toisten esille saaminen edellyttää systemaattista analysointia. Monet pelit, kuten juuri Nardin tutkima *World of Warcraft*, eivät sisällä lainkaan (tai ainakin hyvin vähän) dokumentaatiota, jolloin pelin taustalla oleva monimutkainen säännöstö jätetään pelaajien etsittäväksi ja löydettäväksi. Esimerkiksi *World War II Online* -peli ei anna pelaajille tietoa peliin kuuluvien

panssarivaunujen panssarien paksuudesta. Tämän takia pelaajat päätyvät tankkien ominaisuuksia analysoidessaan ottamaan selvää esimerkiksi siitä läpäiseekö jokin tietty ase M4 Sherman -vaunun panssarin, ja jos niin mistä ja millä etäisyydellä (ks. Battleground Europe). Näin saavutettu tieto antaa sen esille saaneelle joukkueelle etulyöntiaseman pelissä. Nardi (2010) pitääkin tätä vakavasti otettavana ja arvokkaana analyyttisenä toimintana, jolla on valtava potentiaali tieteellisen tiedon ja teorian muodostuksen kannalta relevanttina oppimiskokemuksena.

Vastaavan kaltaista oppimispotentiaalia sisältyy pelin ominaisuuksien muokkaamiseen (*modding*) (Nardi 2010), minkä yksi vaivaton muoto on pelaajien keskenään tekemä sopimus noudattaa tiettyjä, vaikkapa tavallista tiukempia sääntöjä pelissä. Vaativammassa muodossaan ominaisuuksien muokkaaminen tarkoittaa modifikaatioiksi kutsuttujen ohjelmistomoduulien tuottamista ja lisäämistä itse peliin esimerkiksi uuden hahmon tai toiminnon aikaansaamiseksi. Jotkin pelit, kuten *Sid Meier's Civilization V*, mahdollistavat tämän kaltaisen toiminnan, toiset pelit *The Elder Scrolls V: Skyrim* -pelin tapaan suorastaan tarjoavat pelaajille välineitä pelaajalähtöisten lisäosien tuottamisen tueksi. Molemmat 'modaamisen' muodot, säännöistä sopiminen ja omien modifikaatioiden toteuttaminen edellyttävät usein spontaanisti syntyneiden ryhmien jäsenten välistä sosiaalista vuorovaikutusta sekä toiminnan koordinointia; omien modifikaatioiden toteuttaminen edellyttää lisäksi tietojenkäsittelyn, ohjelmoinnin ja medialukutaidon hyvää osaamista. (Steinkuehler & Johnson 2009.) Vaikka 'modaaminen' ei jokaista peliharrastajaa kosketakaan, ei sitä voida kuitenkaan pitää vain marginaalisena ilmiönä, sillä esimerkiksi eri pelien modifikaatioita ja niiden tekijöitä yhteensaattavalla Nexus mods -sivustolla on yli yhdeksän miljoonaa rekisteröitynyttä käyttäjää ja sen kautta on ladattu yli miljardi 'modia' 195 eri peliin (ks. Nexus Mods). Tässä artikkelissa ohjelmoinnin ja aktiivisen pelaamisen välinen yhteys on jo edellä todettu selkeäksi, sillä video- ja tietokonepelien aktiivipelaajat käyttävät ohjelmointiympäristöjä yli seitsenkertaisesti niihin nuoriin verrattuna, jotka eivät pelaa aktiivisesti. Vaikka tulokset eivät kerrokaan todetun yhteyden laadusta, voimme olettaa peliharrastuksen osaltaan motivoineen nuoria ohjelmoinnin pariin.

Kolmannet tilat mahdollistavat *theorycraftaajien* ja *modaajien* työn tuloksena myös muille pelaajille entistä menestyksekkäämpien pelistrategioiden kehittelyn tarjoten myös uusia ominaisuuksia ja toimintoja itse peliin. Lisäksi ne avaavat yhteisöllisen tilan sosiaaliselle vuorovaikutukselle niillekin pelaajille, jotka eivät itse pelin mekaniikan tutkimisesta tai modaamisesta innostu. (Steinkuehler & Duncan 2008.) Pelien tai yksittäisten peliporukoiden verkkosivut, keskustelupalstat tai vastaavat avaavat myös mahdollisuuksia seurata keskustelua niin sanotusti *taustaillen* eli itse siihen aktiivisesti osallistumatta. Kokeneempien toimijoiden ja käynnissä olevan keskustelun seuraaminen mahdollistaa tietämyksen karttuessa roolin vaihdon taustallaolijasta aktiiviseen osallistujaan. (Halverson & Shapiro 2013.) Steinkuehlerin ja Duncanin (2008) mukaan merkittävä osa (86 %) pelaajien foorumeilla käymästä keskustelusta liittyy tiedon sosiaaliseen konstruointiin; kollektiiviseen ymmärryksen lisäämiseen yhteisen ongelmanratkaisun ja argumentaation tuloksena. Tieteellisen toiminnan kaltaiset vaikutukset niin osallistujien kuin seuraajienkin tieteelliselle lukutaidolle (*science literacy*) saattavat myös olla huomattavat. Kirjoittajat pitävät tästä näkökulmasta pelejä potentiaalisena vaihtoehtona, jos ei vallan opettajille ja luokkahuoneille niin ainakin oppikirjoille ja erilaisia ilmiöitä havainnollistaville laboratoriotöille ja -harjoituksille.

Eräs tapa jakaa pelaamisen huippuhetket ja epäonnistumiset on tallentaa pelikuvaa videotiedostoksi ja viedä se kaikkien nähtäville esimerkiksi YouTube-videopalvelussa. Kerttulan (2014) pelivideoiden kulttuuria käsittelevässä katsauksessa esitellään muun muassa vapaamuotoiset '*Let's play*' -videot. Nämä esittävät tallennettua pelikuvaa täydennettynä vaikkapa pelaajan jälkikäteen videokuvaan lisäämällä selostuksella. Videot voivat olla abstrakteja pätkiä vailla ilmeistä tarkoitusta taikka selkeästi juonnettuja kokoelmia pelaajien erikoisista pelitapahtumista (ks. esim. Isvaffel ja SunlightBlade). Pelaaminen ja digitaalinen videonkäsittely yhdistyvät myös dokumentoitaessa pelien pikaläpäisyjä. Pikaläpäisy (*speedrun*) tarkoittaa pelin mahdollisimman nopeaa läpipeluuta. Läpipeluu todistetaan esimerkiksi tallentamalla suoritus kuvankaappausohjelmalla ja lataamalla pelivideo johonkin Internetin videopalveluista tai pikaläpäisyihin erikoistuneista sivustoista. Yksi tällainen erikoissivusto ja yhteisö on Speed Demos Archive (SDA), joka antaa käyttäjilleen myös ohjeita pelikuvan tallentamiseen, äänenkäsittelyyn sekä koodaukseen. Pelien ja oman digitaalisen sisällön tuottamisen välinen yhteys voidaan todeta myös aineistossamme, sillä etenkin moninpeliaktiivit hyödyntävät muita nuoria viisi kertaa enemmän äänenkäsittelyohjelmistoja, kolme kertaa enemmän tietokonegrafiikkaohjelmistoja ja kaksi kertaa enemmän videonkäsittelyohjelmistoja. Video- ja tietokonepelien harrastajien todettiin lisäksi tuottavan videopalveluihin omaa sisältöä kaksi kertaa ajanvietepeliaktiiveja ja kolme kertaa muita nuoria enemmän.

Oppiminen peleistä ja niitä ympäröivästä sosiokulttuurisesta toiminnasta noudattelee oppipoika-kisälli-mestari-mallia noviisien ottaessa oppia kokeneempien toiminnasta. Ansaitakseen paikkansa pelaajayhteisössä ja menestyäkseen pelissä aloittelijat joutuvat usein omaksumaan huomattavassa

määrin tietoa ja taitoa. Tässä muiden pelaajien rooli on korvaamaton; yhdessä toisten kanssa pelaaminen auttaa oppimaan monipuolisesti tarvittavia asioita. Ohjekirjoista tai Internet-sivustoilta hankittu tai niille yhdessä tuotettu informaatio tukee tätä toimintaa, ei toisin päin. (Steinkuehler & Ob 2012.) Pelit avaavat erilaisia sitoutumisen ja ryhmäytymisen mahdollisuuksia; pelata voi esimerkiksi kaverin kanssa, peliin satunnaisesti valikoituvien vieraiden kanssa tai osana satapäistä päämäärätietoisesti johdettua joukkoa vaikkapa *World War II Online* -pelin osasto *Kampfgruppe Wikingin* jäsenenä (ks. Kampfgruppe Wiking). Oppimisen mahdollisuudet muodostuvat erilaisiksi erilaisia pelejä erilaisin kokoonpanoin pelattaessa – oppimiseen ja pelillisyyteen liittyvissä keskusteluissa kaikki tämä moninaisuus olisi hyvä muistaa.

Osallisuuden kulttuurit opetuksessa hyödynnettäviksi

Oppimispelien toistaiseksi toivottua vaatimattomampaan menestykseen viitaten Ängeslevä (2014) suosittaa kääntymään avointen oppimisalustojen suuntaan. Hänen mukaansa *Minecraftin* kaltaiset ennalta asetetuista tavoitteista ja säännöistä vapaat pelit ja oppimisalustat ovat omiaan edistämään yhteisöllistä sisällöntuottamista, luovuutta ja myös oppimista. Säännöt eivät kuitenkaan ole peleissä vain rajoitusten vuoksi, vaan ennen kaikkea antamassa pelille tarkoituksen ja luomassa eteen tulevien tapahtumien ja toimintojen avulla mielekkäät puitteet pelaajan toiminnalle (Juul 2005). Wilson ym. (2009) mukaan nimenomaan selkeät säännöt motivoivat pelaajia, toisaalta pelissä eteen tulevat esteet ja (sääntöihin perustuvat) konfliktit luovat tarpeen uuden oppimiselle ja edistävät pelaajien kognitiivisten taitojen oppimista. Pragmatismin näkökulmasta oppimista tapahtuu niin peleissä kuin muussakin elämässä vain silloin, kun aiemmin omaksutuilla tiedoilla ja automatisoituneilla taidoilla ei enää voi menestyä eteen tulevissa tilanteissa ja on löydettävä uudet asianmukaiset toimintatavat (Kivinen & Ristelä 2003). Kuten myös Newman (2004) toteaa, juuri säännöt voivat olla se, mikä pelissä kiehtoo ja mikä haastaa pelaajan pelaamaan yhä uudelleen ja uudelleen. Näin ajatellen vapaus ei siis ole välttämättä tavoiteltava ominaisuus sen enempää kaupallisissa kuin opetuksellisissakaan peleissä.

Cheen (2015) mukaan perinteistä oppimispelikeskustelua leimaa opetuspeliajattelu (*games-to-teach*), joka nojaa kognitiotieteestä vaikutteita saaneeseen opetuksen suunnitteluun. Tavoitteena on saattaa yhteen pelit ja tietyt kouluopetuksen perinteiset elementit, kuten objektiivinen arviointi, testitulosten parantaminen, motivointi ja syventävä oppiminen. Lähtemällä naivisti siitä, että oikeat ja väärät vastaukset olisivat yksiselitteisesti annettavissa ja objektiivinen todellisuus sellaisenaan mallinnettavissa, peleistä oppiminen on vaarassa jäädä varsin pinnalliseksi. Sen sijaan autenttisiin tilanteisiin perustuvissa oppimispeleissä (*games-to-learn*) (ks. Chee 2015) opitaan itsenäistä ajattelua sekä kriittisyyttä, harjaannutaan toimimaan uusissa tilanteissa, olemaan vuorovaikutuksessa muiden kanssa ja ratkaisemaan eteen tulevia ongelmia. Tällaisissa peleissä oppijoiden on mahdollista *oppia olemaan jotain* (*learn to be*) eikä pelkästään *oppia jostakin* (*learn about*). Cheen omassa *Statecraft X* -pelissä oppilaat oppivat 'hallintoa' hallinnoimalla *Velarin* kuningaskuntaa. Peli muistuttaa *Civilization* -pelisarjan pelejä, mutta niistä poiketen *Statecraft X* noudattelee singaporelaisen opetussuunnitelman yhteiskuntaopin hallinnon ja kansalaisuuden sisältötavoitteita.

Cheen (2015) tavoin ajatellen pelien vaikuttavuuden lähtökohdat ovat pragmatistisessa toiminnan käsityksessä. Pelattaessa ongelmien ratkaisemiseksi ja esteiden voittamiseksi tehdyt yritykset ja erehdykset, siis eräänlainen koetteleva ellei peräti kokeellinen oppiminen on avainasemassa. Pelaamisesta tehtyjen oivallusten sanallistamisesta syntyvä ymmärrys tuottaa oppimista, jonka lähtökohtana ovat oppijoiden oma toiminta ja omat kokemukset. (Ks. myös Fairfield 2011). Oivallusten sanallistamisessa ja pelaamisesta viriävän keskustelun ohjaamisessa opettajan rooli on keskeinen (Chee 2015). Vastaavaa keskustelua viihdepelien pelaajat käyvät eri foorumeilla omaehtoisesti parantaakseen tietämystään pelistä ja kohentaakseen menestymisen mahdollisuuksiaan. Vapaa-ajan peliharrastajat hankkivat lisätietoa pelimaailman ulkopuolelta tai analysoimalla pelin ominaisuuksia ratkaistakseen pelissä kohtaamiaan ongelmia, ei toisinpäin. (Ks. Chee 2015; Steinkuehler & Ob 2012.)

Statecraft X -pelin kaltaisten oppimispelien toteuttaminen on perinteiseen oppimateriaaliin verrattuna työlästä ja runsaasti resursseja vaativaa, minkä vuoksi usein on järkevämpää yrittää hyödyntää olemassa olevia kaupallisia viihdekäyttöön tuotettuja pelejä opetustarkoituksiin. Esimerkiksi Paradoxin historia-aiheiset *Europa Universalis: Crown of the North* (Skandinavian historia), *Crusader Kings I* ja *II* (keskiajan feodaalijärjestelmä), *Europa Universalis I*, *II*, *III* ja *IV* (keskiajan jälkeinen Eurooppa), *Victoria I* ja *II* (viktoriaaninen aika ja teollistuminen) ja *Hearts of Iron I*, *II* ja *III* (toinen maailmansota) tarjoavat valmiit pelillisesti vaativat ainekset hyödynnettäväksi opetuksen elävöittämiseen ja oppijoiden motivoimiseen. Näissä historian ja yhteiskuntaopin aiheet nivoutuvat luontevasti englannin opiskeluun, saman sarjan *Svea Rike I*, *II* ja *III* -pelit taas yhdistävät Ruotsin historian ja ruotsin kielen. Vastaavia esimerkkejä löytyy runsaasti pelimaailmasta eri oppiaineisiin tai -sisältöihin soveltuen. Mainittakoon esimerkiksi fysiikan ja matematiikan oppimiseen innoittava *Kerbal Space Program* ja etenkin sen *KerbalEdu*-versio, sekä musiikin opiskelun monista

mahdollisuuksista vaikkapa *Rocksmith*. Usein paljonkin aikaa vievän varsinaisen pelaamisen ei myöskään tarvitse ajoittua koulupäivään, vaan sen voi jättää oppijoiden vapaa-aikaan. Tällöin oppitunneilla voitaisiin paremmin keskittyä käymään läpi pelikokemuksia ja pelatessa syntyneitä oivalluksia hyödyntäen opettajan asiantuntijuutta oppimisen syventämisessä, ja opetussuunnitelman kannalta keskeisiin aiheisiin suuntaamisessa. Nähdäksemme perinteisen opetuksen rinnalla olisi syytä entistä rohkeammin hyödyntää pelaajien osallisuuden kulttuureja ja niiden viestintään, organisoitumiseen ja tiedon muodostamiseen soveltuvia nykyaikaisia viestintämuotoja, keskustelupalstoja, wikejä ja vastaavia, jolloin nuorten vapaa-ajan mediakäytännöt nivoutuvat luontevasti osaksi formaalia opettamista ja oppimista.

Yhteenveto

Tässä artikkelissa esitettyjen tulosten mukaan aktiivinen pelaaminen yhdistyy hyvään ICT-osaamiseen; erityisesti tämä pätee yhdessä toisten kanssa tapahtuvaan video- ja tietokonepelien pelaamiseen. Aiemmissa tutkimuksissamme olemme todenneet aktiivisen pelaamisen olevan yhteydessä myös muita nuoria parempaan digitaaliseen lukutaitoon (ks. Kaarakainen ym. 2013). Aktiivipelaajien teknologian käyttötottumukset ovatkin omiaan tukemaan erilaisten tulevaisuuden taitojen oppimista ja omaksumista. Aktiivipelaajien käyttötottumusten analysoinnista saadut tulokset sekä aiempien tutkimusten huomiot pelaajien kolmansiin tiloihin liittyvästä toiminnasta tukevat käsitystä, jonka mukaan keskeisessä roolissa tulevaisuudessa tarvittavien taitojen oppimisessa ovat nimenomaan pelejä ympäröivät sosiokulttuuriset käytännöt. Pelaamisen nuorissa virittävät aktiviteetit ovat valtava osaamispotentiaalin lähde, jonka hyödyntämiseksi oppimisen, pelaamisen ja opetuspelien kenttä olisi syytä ymmärtää ja jäsentää potentiaalinsa edellyttämällä tavalla. Lehtisen, Lehtisen ja Brezovszkyn (2014) mukaan toistaiseksi useimpia opetuskäyttöön toteutettuja pelejä leimaa opetettavan aineksen irrallisuus itse pelimekaniikasta: tuloksena peliympäristö, jossa eteen tulee erillisiä tehtäviä vailla mielekästä yhteyttä itse peliin. Heidän mukaansa opetettava sisältö ja pelin mekaniikka tulisi integroida kestävien oppimistulosten saavuttamiseksi. Kuten Steinkuehler ja Ob (2012) huomauttavat, peleissä oppiminen ei kuitenkaan liity vain peleihin integroituun sisältöön, vaan keskeisessä roolissa ovat pelaajien sosiaaliset käytännöt, joiden varassa oppiminen tapahtuu. Chee (2015) puolestaan korostaa oppimisen edellyttävän itse tekemistä, mutta myös tekemisen kontekstiin sidottua sanallistamista.

Puhuessamme pelien potentiaalin entistä laajemman ja näkökulmaltaan avaramman tunnistamisen puolesta, haluamme kuitenkin muistuttaa, että tässä artikkelissa analysoitujen nuorten keski-ikä on 15,5 vuotta. Huomattavasti tätä nuorempien lasten pelaaminen ja laajemminkin teknologian käyttötavat eroavat edellä kuvatuista aktiivipelaajien käyttötottumuksista ja mediakäytännöistä eikä nuorimpien pelaajien suosimien pelien ympärille myöskään hevin synny kuvatun kaltaisia osallisuuden kulttuureja. Onkin todennäköistä, että erityisesti alakouluikäiset ja kenties myös tutkittua joukkoa varttuneemmat nuoret aikuiset eroavat merkittävästi tässä tutkituista nuorista niin käyttötottumustensa kuin käytöstä kertyvän osaamisensakin suhteen. Selvää on myös, että aktiivipelaajat eroavat monissa suhteissa muista nuorista. Iästä puheen ollen huomautettakoon vielä, että tässä käsiteltyyn aineistoon kuuluvien nuorten keskuudessa ikä ei selittänyt regressioanalyysin mukaan edes viittä prosenttia ICT-osaamisen kokonaisvaihtelusta. Ikä ei siis sinänsä ole tutkitussa ikäryhmässä osaamiserojen taustalla, kuten ei sukupuolikaan, vaan erot aiheutuvat pääasiassa eroista teknologian käyttötottumuksissa. Pelien opetuksellisessa hyödyntämisessä niin oppijoiden ikä kuin pelaamiskokemuskin tulee kuitenkin huomioida. On näet hyvä muistaa, että aiheeltaan tai pelimekaniikaltaan liian haastavat pelit motivoivat oppimaan yhtä vähän kuin turhan yksinkertaiset ja oppijoiden maailmasta sekä opetettavasta asiasta irrallisiksi jäävät pelitkin. Hayes (2013) muistuttaakin pelien pelaamisen edellyttävän 'pelien lukutaitoa' (*gaming literacy*); pelaaminen vaatii taitoja, jotka muiden taitojen tavoin karttuvat vain kokemuksen myötä. Yhtä lailla kun pelaamaan oppii pelaamalla, pelien opetuskäyttöä voi oppia pelaamalla yhdessä oppijoiden kanssa. Opettajalla on tärkeä rooli kutakin opetusryhmää varten pedagogisesti relevantin pelikokemuksen suunnittelijana ja ohjaajana sekä toiminnasta kumpuavan oppimista edistävän keskustelun virittäjänä. Onnistunut pelien opetuskäyttö vaatiikin opettajilta rohkeutta heittäytyä tutkimusmatkalle itselleen entuudestaan ehkä hyvinkin tuntemattomiin maailmoihin.

Lähteet

Pelit

Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Bethesda Softworks.

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

Cloud Imperium Games (ennakkomarkkinointi). *Star Citizen*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Cloud Imperium Games.

Cornered Rat Software (2001). *World War II Online*. Microsoft Windows, Yhdysvallat: Playnet.

Firaxis Games (2010). *Sid Meier's Civilization V.* Microsoft Windows, Yhdysvallat: 2K Games.

Mojang (2011). *Minecraft*. Microsoft Windows, Ruotsi: Mojang.

National Institute of Education (2011). *Statecraft X.* Apple iOS, Singapore: National Institute of Education.

Paradox Development Studio (2000). *Europa Universalis.* Microsoft Windows. Kanada: Strategy First.

Paradox Development Studio (2001). *Europa Universalis II*. Microsoft Windows. Kanada: Strategy First.

Paradox Development Studio (2002). *Hearts of Iron*. Microsoft Windows. Kanada: Strategy First.

Paradox Development Studio (2004). *Crusader Kings.* Microsoft Windows. Ruotsi: Paradox Interactive.

Paradox Development Studio (2005). *Hearts of Iron II.* Microsoft Windows. Ruotsi: Paradox Interactive.

Paradox Development Studio (2007). *Europa Universalis III*. Microsoft Windows. Ruotsi: Paradox Interactive.

Paradox Development Studio (2009). *Hearts of Iron III*. Microsoft Windows. Ruotsi: Paradox Interactive.

Paradox Development Studio (2010). *Victoria II*. Microsoft Windows. Ruotsi: Paradox Interactive.

Paradox Development Studio (2012). *Crusader Kings II*. Microsoft Windows. Ruotsi: Paradox Interactive.

Paradox Development Studio (2013). *Europa Universalis IV*. Microsoft Windows. Ruotsi: Paradox Interactive.

Paradox Development Studio (ennakkomarkkinointi). *Hearts of Iron IV.* Microsoft Windows, Ruotsi: Paradox Interactive.

Paradox Entertainment (2000). *Svea Rike III*. Microsoft Windows. Ruotsi: Levande böcker (nyk. PAN Vision).

Paradox Entertainment (2003). *Europa Universalis: Crown of the North*. Microsoft Windows. Ruotsi: PAN Vision.

Paradox Entertainment (2003). *Victoria: An Empire Under the Sun.* Microsoft Windows. Ruotsi: PAN Vision.

Target Games (1997). *Svea Rike*. Microsoft Windows. Ruotsi: Levande böcker (nyk. PAN Vision).

Target Games (1998). *Svea Rike II.* Microsoft Windows. Ruotsi: Levande böcker (nyk. PAN Vision).

Squad (2014, v. 0.90.0). *Kerbal Space Program.* Microsoft Windows. Meksiko: Squad.

Squad (2014). *KerbalEdu.* Microsoft Windows. Meksiko: Squad.

Ubisoft San Francisco (2012). *Rocksmith*. Microsoft Windows. Ranska:Ubisoft.

Verkkosivut

Battleground Europe. Why can't I kill that tank?! --- The damage system explained. http://forums.wwiionline.com/showthread.php?t=400326 Viitattu 16.3.2015.

Hearts of Iron IV. http://forum.paradoxplaza.com/forum/forumdisplay.php?844-Hearts-of-Iron-IV Viitattu 16.3.2015.

Isvaffel. Doomski. https://www.youtube.com/watch?v=rUnz69TaoBE Viitattu 19.3.2015.

Kampfgruppe Wiking. http://www.kgwiking.com/ Viitattu 16.3.2015.

Nexus mods and community. http://www.nexusmods.com/ Viitattu 16.3.2015.

SDA. Speed Demos Archive. http://speeddemosarchive.com/ Viitattu 18.3.2015.

SunlightBlade. Dark Souls 2 – Top Ten Epic Fails! (2). https://www.youtube.com/watch?v=shaf7KQoE98 Viitattu 19.3.2015.

Virtuaalilentäjät. Virtuaalilentäjät – Virtual Pilots ry. http://www.virtualpilots.fi/ Viitattu 17.3.2015.

Kirjallisuus

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

Bavelier, D., Green, C. S., Pouget A. & Schrater, P. (2012). Brain Plasticity Through the Life Span: Learning to Learn and Action Video Games. *Annual Review of Neuroscience,* 35, 391–416.

Biagi, F. & Loi, M. (2013). Measuring ICT Use and Learning Outcomes: evidence from recent econometric studies. *European Journal of Education*, 48 (1), 28–42.

Brinkley M., Erstad, O., Herman J., Raizen, S. Ripley, M., Miller-Ricci, M. & Rumble, M. (2012). Defining Twenty-First Century Skills. Teoksessa. P. Griffin, B. McGaw. & E. Care (toim.). *Assessment and teaching of 21st century skills*. New York: Springer, 17–66

Chee, Y. S. (2015). Games-to-teach or games-to-learn: Addressing the learning needs of 21st century education through performance. Teoksessa T. B. Lin, V. Chen, & C S. Chai (toim.) *New media and learning in the 21st century: A socio-cultural perspective*. Dordrecht: Springer. (painossa).

Cision (2015). Pohjoismainen tutkimus: Suomalaiset pelaajat luovat ystävyyssuhteita pelaamalla videopelejä verkossa. News.cision.com. Saatavissa: http://news.cision.com/fi/republic-of-communications/r/pohjoismainen-tutkimus--suomalaiset-pelaajat-luovat-ystavyyssuhteita-pelaamalla-videopeleja-verkossa,c9724179

Clark, D., Tanner-Smith, E. & Killingsworth, S . (2014). Digital Games, Design and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis (Executive Summary). Menlo Park, CA: SRI International.

van Deursen, A. J. A. M. & van Dijk, J. A. G. M. (2009). Improving digital skills for the use of online public information and services. *Government Information Quarterly*, 26 (2), 333–340.

Fairfield, P. (2011). *Philosophical hermeneutics reinterpreted: Dialogues with existentialism, pragmatism, critical theory and postmodernism*. London: Continuum.

Fisch, S. M., Lesh, R., Motoki, E., Crespo, S. & Melfi, V. (2011). Children's Mathematical Reasoning in Online Games: Can Data Mining Reveal Strategic Thinking? *Child Development Perspectives*, 5 (2), 88–92.

Guardian (2014). 52% of gamers are woman – but the indurstry doesn't know it. *The Guardian* 18.9.2014. Saatavissa: http://www.theguardian.com/commentisfree/2014/sep/18/52-percent-people-playing-games-women-industry-doesnt-know

Gui, M. & Argentin, G. (2011). Digital skills of internet natives: Different forms of internet literacy in a random sample of northern Italian high school students. *New Media & Society*, 13 (6), 963–980.

Halverson, R. & Shapiro, B. (2013). Technologies for Education and Technologies for Learners. How Technologies Are (and Should Be) Changing Schools. Teoksessa D. Anagnostopoulos, S. A. Rudledge & R. Jacobsen (toim.) *The Infrastructure of Accountability. Data Use and the Transformation of American Education*. Cambridge: Harvard Education Press, 163–180.

Hayes, E. R. (2013). A New look at girls, gaming, and literacies. Teoksessa B. J. Guzzetti & T. W. Bean (toim.) *Adolescent Literacies and the Gendered Self. (Re)constructing Identities through Multimodal Literacy Practices*. New York: Routledge, 101–108.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Junco, R. (2012). Too much face and not enough books: The relationship between multiple indices of Facebook use and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 28 (1), 187–198.

Juul, J. (2010). *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: The MIT Press.

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

Kaarakainen, M.-T. (2014). Erilaisten teknologian käyttötapojen yhteys käytöstä karttuvaan IT-osaamiseen. Teoksessa J. Viteli & A. Östman (toim.) *Tuovi 12: Interaktiivinen tekniikka koulutuksessa 2014 -konferenssin tutkijatapaamisen artikkelit*. TRIM Research Reports: 10. Informaatiotieteiden yksikkö. Tampere: Tampereen yliopisto, 13–19.

Kaarakainen, M.-T. & Kivinen, O. (2015). Teknologia tulevaisuudessa tarvittavien ICT-taitojen ja muun osaamisen edistäjänä. Teoksessa M. Kuuskorpi (toim.) *Digitaalinen oppiminen ja oppimisympäristöt*. Julkaisu 2015:1. Kaarina: Kaarinan kaupunki, 46–64.

Kaarakainen, M.-T., Kivinen, O. & Tervahartiala, K. (2013). Kouluikäisten tietoteknologian vapaa-ajan käyttö. *Nuorisotutkimus*, 31 (2), 20–33.

Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. (2011). At least nine ways to play: approaching gamer mentalities. *Games & Culture*, 6 (4), 327–353.

Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K. (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & O. Sotamaa (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–15.

Kerttula, T. (2014). Peli, jota ei voi pelata – pelivideoiden kulttuuri. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski & O. Sotamaa (toim.). *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014.* Tampere: Tampereen yliopisto, 81–87.

Kivinen, O. & Ristelä, P. (2003). From constructivism to a pragmatist conception of learning. *Oxford Review of Education* 29 (3): 363–375.

Kivinen, O., Kaarakainen, M.-T. & Anttila, A. (2014). Erot hypertekstien ja lineaaristen verkkotekstien opiskelutavoissa sekä luetun ymmärtämisessä. *Kasvatus*, 45 (2), 167–181.

Kupiainen, R. (2013). EU Kids Online – suomalaislasten netin käyttö, riskit ja mahdollisuudet. Teoksessa R. Kupiainen, S. Kotilainen, K. Nikulainen & A. Suoninen (toim.) *Lapset netissä – Puheenvuoroja lasten ja nuorten netin käytöstä ja riskeistä*. Mediakasvatusseuran julkaisuja 1/2013. Helsinki: Mediakasvatusseura.

Kuittinen, J., Kultima, A., Niemelä, J. & Paavilainen, J. (2007). Casual games discussion. *Proceedings of the 2007 conference on Future Play: Research, Play Share*, 2007, 105–112.

Lau, W. W. F. & Yuen, A. H. K. (2014). Developing and validating of a perceived ICT literacy scale for junior secondary school students: Pedagogical and educational contributions. *Computers & Education*, 78, 1–9.

Lehtinen, E., Lehtinen, H. & Brezovszky, B. (2014). Matematiikka pelissä. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto (toim.) *Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisyys ja leikillisyys opetuksessa.* Tampere: Vastapaino, 38–55.

Livingstone, S. & Helsper, E. (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: The role of online skills and internet self-efficacy. *New Media & Society*, 12 (2), 671–696.

Litt, E. (2013). Measuring users' internet skills: A review of past assessments and a look toward the future. *New Media & Society*, 15 (4), 612–630.

Muhonen, M., Kaarakainen, M.-T. & Savela, J. (2015). Opettajien teknologiataidot oppilaiden tulevaisuuden taitojen (epä)tasa-arvoisuuden edistäjinä? (painossa)

Myllyniemi, S. & Berg, P. (2013). *Nuoria liikkeellä! Nuorten vapaa-aikatutkimus 2013.* Nuorisoasian neuvottelukunnan julkaisuja, nro 49. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.

Nardi, B. A. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Newman, J. (2004). *Videogames*. New York: Routledge.

Pelit (2012). Pelit.fi pelittää. *Pelit,* 21 (3), 92–95.

Rahja, R. (toim.) (2013). *Nuorten mediamaailma pähkinänkuoressa*. Mediakasvatusseura ry. Verkkojulkaisu: http://www.mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2014/07/nuorten_mediamaailma_pahkinankuoressa.pdf

Roig, A., San Cornelio, G., Ardèvol, E., Alsina, P. & Pagès, R. (2009). Videogames as Media Practice. An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. *Convergence*, 15 (1), 89–103.

Selwyn, N. (2009). The digital native – myth and reality. *New Information Perspectives*, 61 (4), 364 – 379.

Seo, Y. & Jung, S.-U. (2014). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 0 (0), 1–21.

Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture*, 5 (4), 403–424.

Steinkuehler, C. & Ob, Y. (2012). Apprenticeship in Massively Multiplayer Online Games. Teoksessa C. Steinkuehler, K. Squire & S. Barab (toim.) *Games, Learning, and Society. Learning and Meaning in the Digital Age*. Cambridge: Cambridge University Press, 154–185.

Steinkuehler, C. & Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. *Journal of Science Education and Technology*, 17 (6), 530–543.

Steinkuehler, C. & Johnson, B. (2009). Computational literacy in online games: The social life of mods. *International Journal of Gaming and Computer Mediated Simulations*, 1 (1), 53–65.

Swidler, A. (2001). What anchors cultural practices. Teoksessa T. R. Schatzki, K. Knorr Cetina & E. von Savigny (toim.) *The Practice turn in contemporary theory*. London Routledge, 83–101.

van Til, J. (2000). *Growing Civil Society: From Nonprofit Sector to Third Space*. Bloomington: Indiana University Press.

Ventura, M., Shute, V. & Kim. Y. J. (2012). Video gameplay, personality and academic performance. *Computers & Education*, 58, 1260–1266.

Wilson, K. A., Bedwell, W. L., Lazzara, E. H., Salas, E., Burke, C. S., Estock, J. L., Orvis, K. L. & Conkey, C. (2009). Relationships Between Game Attributes and Learning Outcomes. Review and Research Proposals. *Simulation & Gaming*, 40 (2), 217–266.

WP (2014). More women play video games than boys, and other surprising facts lost in the mess of Gamergate. *The Washington Post*, 17.10.2014. Saatavissa: http://www.washingtonpost.com/blogs/the-switch/wp/2014/10/17/more-women-play-video-games-than-boys-and-other-surprising-facts-lost-in-the-mess-of-gamergate/

Zimic, S. (2009). Not so 'techno-savvy': Challenging the stereotypical images of the 'Net Generation'. *Digital Culture & Education*, 1 (2), 129–144.

Yurov, K. M., Yurova, Y. V., Kwak, M. & Ku, C.-H. (2014). The Effect of psychological and environmental factors on academic performance of video gamers. *Issues in Information Systems*, 15 (2), 393–398.

Ängeslevä, S. (2014). Tosielämän Minecraftaaminen. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto (toim.) *Oppiminen pelissä. Pelit, pelillisyys ja leikillisyys opetuksessa*. Tampere: Vastapaino, 118–132.

Liite 1

Käyttötottumuskysely

(käyttöaktiivisuus: ei koskaan 0 – useita tunteja päivittäin 4)

Laitteiden käyttö

pöytätietokone

kannettava tietokone

tablettitietokone

älypuhelin

pelikonsoli

Sosiaalinen media (käyttöaktiivisuus 0–4 + osallistumisen tapa: seuraa, kommentoi, tuottaa itse (esim. lataa omia tuotoksia)

verkostoitumispalvelut (esim. Facebook, Google+, LinkedIn)

videopalvelut (esim. Youtube, Vimeo)

kuvanjakopalvelut (esim. Flickr, Instagram, IRC-Galleria, Imgur, Kuvalauta)

blogit (esim. Blogger, Blogspot, Vuodatus)

keskustelupalstat (esim. suomi24, demi, plaza, MuroBBS, kaksplus, vauvat.net, homma, pakkotoisto)

urheilusuoritus/laihdutus/elämänhallintapalvelut (esim. Kiloklubi.fi, Sports-tracker, Fitfarm)

Toimin verkossa yleensä

omalla nimellä

yhdellä nimimerkillä

usealla nimimerkillä

nimettömänä

Asiointi ja ajankohtaiset asiat

julkishallinnon e-palvelut (esim. vero.fi, kela.fi, mol.fi, kuntien sivut)

pankkipalvelut (esim. op.fi, nordea.fi, lahitapiola.fi)

verkkokauppa (esim. eBay, Amazon, Ellos, NetAnttila, Huuto.net, Zalando)

palvelujen osto (esim. Hotels.com, eBookers, Lippupalvelu, VR, Matkahuolto, Finnair)

nettilehdet (esim. hs.fi, ts.fi, uusisuomi.fi, iltasanomat.fi)

uutispalvelut (esim. Ampparit, BBC, CNN)

sääpalvelut (esim. fmi.fi, foreca.fi, weather.fi)

Viestintä

sähköpostit (esim. Luukku, Gmail, työnantajan/oppilaitoksen sähköpostit)

pikaviestimet (esim. Facebookin chat-ominaisuus, Kik, WhatsApp, iMessage, Jabber)

puheviestimet (esim. Skype, TeamSpeak)

IRC

Pelit ja virtuaaliympäristöt

ajanvietepelit (esim. pasianssi, Candy Crush Saga, FarmVille, Angry Birds ja muut Facebook- ja selainpelit)

video-/tietokonepelit, yksin (esim. Minecraft, Civilization V, Borderlands, Super Meat Boy, Fallout)

video-/tietokonepelit, verkko-/moninpelinä (esim. WoW, RuneScape, Team Fortress 2, Counter-Strike)

virtuaalimaailmat (esim. goSupermodel, Habbo, Second Life, Gaia Online)

vedonlyönti/rahapelit (esim. Veikkaus, Unibet, rahapelit.com, Bets)

Hakupalvelut

tiedonhaku (esim. Google, Bing, Yahoo!)

kartta-/reittihaku (esim. Google Maps, Finder)

tuote-/palveluhaku (esim. Fonecta, Finder)

työpaikat/asunnot/autot (esim. Oikotie, Etuovi, Autotalli, Nettiauto)

seuranhaku (esim. Deitti.net, match.com, nettiseuraa.fi)

wikit (esim. Wikipedia, Wiktionary, WoWWiki)

sanakirjat (esim. Sanakirja.org, IlmainenSanakirja, Käännös.com)

Viihde

netti-TV (esim. Katsomo, Yle Areena, Ruutu)

elokuvat (esim. Netflix, Viaplay)

musiikki (esim. Spotify, iTunes, mikseri.net)

aikuisviihde (K-18 -sivut)

tiedostonjako-ohjelmat/-palvelut (esim. AjaXplorer, BitTorrent, mega.co.nz)

Työvälineet ja -ympäristöt

tekstinkäsittelyohjelmat (esim. MS Word, OpenOffice Writer, LyX)

taulukkolaskentaohjelmat (esim. MS Excel, OpenOffice Calc, Lotus 1-2-3)

esitysgrafiikkaohjelmat (esim. MS PowerPoint, OpenOffice Impress)

kuvankäsittelyohjelmat (esim. Adobe Photoshop, GIMP, Corel Photo-Paint, Pixel32)

tietokonegrafiikkaohjelmat (esim. Adobe Illustrator, Corel Draw, Grome, 3ds Max)

videonkäsittelyohjelmat (esim. Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Lightworks)

äänenkäsittelyohjelmat (esim. Wavepad, Audacity)

ohjelmointiympäristöt (esim. Delphi, Dev-C++, Eclipse, Qt, Visual Studio, Xcode)

e-oppimisympäristöt (esim. Moodle, Fronter, WebCT, Optima)

ICT-taitotesti

(2 laajaa/4 pientä tehtävää, max 4 pistettä/osa-alue):

(perustaidot)

laitteiston peruskäyttö

tiedonhaku

tekstinkäsittely

taulukkolaskenta

esitysgrafiikka

kuvankäsittely

verkkoviestintä (esim. sosiaalinen media)

verkkojulkaisu (esim. html, css)

ohjelmien asennus ja käyttöönotto

käyttöjärjestelmien asennus ja käyttöönotto

ylläpito ja päivitykset

tietoturva

(ICT-alan ammatilliset valmiudet)

ohjelmointi

tietokannat

tietoverkot

palvelinympäristöt

elektroniikka

digitaalitekniikka

Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat

Usva Friman

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Sukupuoli on noussut viime vuosina keskeiseksi pelikulttuuriseksi puheenaiheeksi niin peliyhteisöissä, pelimediassa kuin valtamediassakin. Pelitutkimuksen alalla sukupuolittuneen pelikulttuurin käsitteelle tai tutkimukselle ei kuitenkaan ole olemassa vakiintunutta määritelmää. Artikkeli pyrkii avaamaan tätä keskustelua kartoittamalla sukupuolittuneen pelikulttuurin tämänhetkisen ja tulevan tutkimuksen lähtökohtia. Artikkelissa käsitellään ensin pelien ja sukupuolen tutkimuksen historian yleisiä esitystapoja, niiden ongelmakohtia sekä antia nykyiselle ja tulevalle sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimukselle. Artikkeli esittää, että tutkimushistoriallisesta esitystavasta riippumatta sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimusta määrittää se tapa, jolla sukupuolen käsite ymmärretään pelien kontekstissa, ja tämä on sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen ensimmäinen lähtökohta. Toiseksi lähtökohdaksi artikkeli esittää sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottamista: sukupuolittuneen pelikulttuurin käsitteen, sen osa-alueiden ja ydinkysymysten määrittelyä. Artikkelissa kuvataan, millaisia sukupuolikysymyksiä valikoiduissa pelitutkimuksen keskeisissä julkaisuissa on esitetty, ja miten nämä kysymykset voidaan paikantaa pelikulttuurin eri osa-alueille. Tässä prosessissa syntyy artikkelissa esitettävä sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustava malli.

Avainsanat: Sukupuolittunut pelikulttuuri, sukupuoli, pelikulttuuri, pelitutkimus

Abstract

Within the past few years, gender has become a central game cultural topic in game communities, game media as well as mainstream media. However, there does not seem to be a clear understanding or definition of the concept of gendered game culture or its field of research within the academic discipline of game studies. This article aims to open discussion on the topic by mapping out the starting points for the current and future research of gendered game culture. The article will first examine the common ways of presenting the research history of gender and games, the problematic aspects of this way of presenting research history, and what these presentations can offer to the current and future study of gendered game culture. The article suggests that despite the way of representing its research history, the study of gendered game culture is defined by the way the concept of gender is understood in the context of games, and this is the first starting point for the study of gendered game culture. The second starting point is suggested to be defining the research field of gendered game culture: defining its concept, various sectors and core research questions. The article will describe the gender questions presented in selected central research publications in game studies, and how these questions can be located in various sectors of game culture. A preliminary model of the research field of gendered game culture suggested in the article is constructed in this process.

Keywords: Gendered game culture, gender, game culture, game studies

Johdanto

Sukupuoli on noussut viime vuosina keskeiseksi pelikulttuuriseksi puheenaiheeksi. Erityisesti tapaukset kuten Anita Sarkeesianiin ja muihin pelialalla tai sen yhteydessä toimiviin naisiin kohdistuneet massiiviset vihakampanjat (Wingfield 2014), pyrkimykset sulkea naispelaajat tiettyjen elektronisen urheilun turnausten ulkopuolelle (Stuart 2014), sekä naispelaajien, naispelinkehittäjien ja naispelijournalistien kokema järjestelmällinen väheksyntä ja häirintä (ks. esim. *Fat, Ugly or Slutty* -sivusto; Plunkett 2012; Williams 2012) ovat olleet runsaasti esillä niin peliyhteisöissä ja pelimediassa kuin valtamediassakin. Nämä huomiota herättäneet yksittäistapaukset ovat johtaneet myös laajempiin kysymyksiin ja keskusteluun pelikulttuurin sukupuolittuneisuudesta ja sukupuolen vaikutuksista pelikulttuuriseen osallisuuteen.

Adrienne Shaw (2010, 407) on esittänyt, että juuri kysymys siitä, kuka lasketaan pelikulttuurin jäseneksi, on keskeinen pelien tutkimukselle kulttuurintutkimuksen näkökulmasta. Sukupuoli on yksi niistä tekijöistä, jotka määrittävät, kuka lasketaan pelikulttuurin jäseneksi (ks. myös Shaw 2012). Toisin sanoen sukupuoli on yksi pelikulttuurista osallisuutta määrittävä tekijä. Tämän vuoksi sukupuoli on keskeinen näkökulma pelikulttuurin ja pelikulttuurisen osallisuuden tutkimukselle. Tästä näkökulmasta voidaan puhua myös sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksena.

Sukupuolittuneen pelikulttuurin tämänhetkisen ja tulevan tutkimuksen ensimmäinen askel on selvittää, mitä sukupuolittuneen pelikulttuurin käsitteellä tarkoitetaan pelitutkimuksen tutkimusalan viitekehyksessä: miten sukupuolittuneen pelikulttuurin käsite määritellään, mitä sen alaan kuuluu, miten sitä on tutkittu ja miten sitä tulisi tutkia. Tämänkaltainen tutkimushistoriallinen ja käsitteellinen keskustelu on pelitutkimuksessa pitkälti vielä käymättä. Tämä johtuu osittain siitä, että pelitutkimus on tieteenalana yhä nuori, eikä sen kehitystä tai historiaa muutenkaan ole juuri tutkittu (Sotamaa & Suominen 2013, 110). Shaw (2010) huomauttaa, että vaikka kulttuurintutkimuksellinen näkökulma on pelitutkimuksessa varsin yleinen (ks. myös Mäyrä 2008), myös pelikulttuurin käsite on jäänyt vaille laajempaa määritelmällistä keskustelua. Tässä artikkelissa pyrin avaamaan tätä keskustelua tarkastelemalla sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimushistoriaa sekä sen nykyisen ja tulevan tutkimuksen lähtökohtia pelitutkimuksen tutkimusalalla.

Artikkelissa on kolme osaa. Ensimmäisessä osassa kuvaan sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän historiallista itseymmärrystä: miten pelien ja sukupuolen tutkimuksen tutkimushistoria usein esitetään, mitä ongelmia tähän yleiseen esitystapaan sisältyy, ja toisaalta miten varhaisemmat tutkimushistoriaesitykset voivat auttaa hahmottamaan sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen nykyisiä lähtökohtia. Artikkelin toisessa ja kolmannessa osassa käsittelen sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän sisältöä: ensin tarkastelen, millaisia sukupuolikysymyksiä tietyillä pelitutkimuksen keskeisillä julkaisukanavilla julkaistuissa tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa on esitetty, ja toiseksi kuvaan, miten nämä sukupuolikysymykset sijoittuvat pelikulttuurin kentälle. Näistä pelitutkimuksen keskeisistä sukupuolikysymyksistä ja niiden paikantumisesta pelikulttuurin kentälle rakentuu artikkelissa esittämäni sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustava malli.

Pelien ja sukupuolen tutkimushistoriasta

Pelejä ja sukupuolta on tutkittu monilla eri tutkimusaloilla: pelitutkimusta ennen ja sen rinnalla muun muassa mediatutkimuksessa, kasvatustieteessä ja psykologiassa. Pelien ja sukupuolen tutkimus kytkeytyy myös moniin muihin tutkimusaloihin, esimerkiksi teknologian ja sukupuolen tutkimukseen sekä leikin ja sukupuolen tutkimukseen, joilla on omat tutkimushistoriansa. Kuten monilla muilla tutkimusaloilla, myös sukupuolen ja pelien tutkimuksen historia on tutkimushistoriaesityksissä usein jaettu kolmeen vaiheeseen – tai ”aaltoon”, kuten niitä monesti kutsutaan[1]. Tällaisessa esitystavassa pelien ja sukupuolen tutkimuksen historian eri vaiheet määritellään sen perusteella, millaisia keskeisiä tutkimuskysymyksiä ne sisältävät ja millainen lähestymistapa niillä on peleihin ja sukupuoleen. Pelien ja sukupuolen tutkimuksen vaiheet on usein sijoitettu kolmelle eri vuosikymmenelle: ensimmäinen 1990-luvulle, toinen 2000-luvulle ja kolmas 2010-luvulle. Tässä artikkelin ensimmäisessä osassa kuvaan, millaisia tutkimusteemoja ja lähestymistapoja kuhunkin aaltoon on eräissä kansainvälisissä tutkimushistoriallisissa esityksissä liitetty, sekä mikä on niiden keskeisin anti sukupuolittuneen pelikulttuurin nykyiselle tutkimukselle.

1 Eräs ehkä tunnetuimmista esimerkeistä tutkimushistoriallisista aaltoesityksistä on ”feminismin kolme aaltoa” (ks. esim. Kroløkke & Sørensen 2006).

1990-luku: tytöt ja sukupuoliero

Vaikka pelaamista ja sukupuolta on tutkittu ainakin 1980-luvulta alkaen (Richard 2013, 269), kansainvälisissä tutkimushistoriaesityksessä niiden tutkimuksen ensimmäinen aalto sijoitetaan usein vasta 1990-luvulle (Richard 2013, 269; Game History CfP 2015; Jenkins & Cassell 2008, 5–6). Petri Saarikosken (2012, 33–34) mukaan 1990-luvun Suomessa pelikulttuurin miesvaltaisuus oli selvästi näkyvissä, vaikka peliharrastus oli aiempaan verrattuna jo huomattavasti tasa-arvoistunut. Tämä näkyi esimerkiksi siinä, miten *Pelit*-lehteen lukijakirjeitä kirjoittavat tytöt korostivat usein sukupuoltaan ”puolittain anteeksipyydellen” ja myös kirjoittivat suoraan kokemastaan syrjinnästä (mts.). Vastaavasti Graeme Kirkpatrick (2012) on kuvannut, että Iso-Britanniassa pelikulttuurin miesvaltaisuus korostui 1990-luvulla, mikä näkyi paikallisten pelilehtien sisällön muutoksissa ja suuntaamisessa nuorista miehistä koostuvalle yleisölle.

Vuonna 1998 ilmestyi Justine Cassellin ja Henry Jenkinsin (1999b) toimittama artikkelikokoelma *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, joka esitetään usein (Richard 2013, 269; Kafai et al. 2008a, xi; Jenson & de Castell 2007, 769) ensimmäisenä, uraauurtavana akateemisena julkaisuna pelaamisesta ja sukupuolesta. Tutkimushistorialliset esitykset pelien ja sukupuolen tutkimuksesta 1990-luvulla pohjautuvatkin usein juuri tämän teoksen sisältöön. Teos sisältää artikkeleita useilta tutkimusaloilta, kuten mediatutkimuksesta, psykologiasta ja kasvatustieteestä. Siihen on sisällytetty myös muutamia naispelintekijöiden ja naispelaajien haastatteluja.

Jenkins ja Cassell (2008, 6) ovat ”puoli-ironisesti” nimenneet 1990-luvun ”ensimmäiseksi pelifeminismin aalloksi”, ja samaa ja muita vastaavia aaltonimityksiä on sittemmin toistettu eri tutkimushistoriaesityksissä. *From Barbie to Mortal Kombat* -teoksen sisällön ja useiden tutkimushistoriaesitysten (ks. esim. Richard 2013, 270; Game History CfP 2015; Jenkins & Cassell 2008) perusteella tämän ”ensimmäisen aallon” aikaiset keskustelut peleistä ja sukupuolesta pohjautuvat usein näkemykseen sukupuolierosta[2] keskeisenä pelaamiseen vaikuttavana tekijänä. Niiden perusteella digitaaliset pelit käsitettiin tuohon aikaan yleisesti poikien leluiksi (Cassell & Jenkins 1999a, 13). Niitä pelasivat pääosin pojat (Cassell & Jenkins 1999a, 10–11) ja ne sisälsivät yleensä perinteisesti maskuliinisiksi miellettyjä teemoja (Cassell & Jenkins 1999a, 7–8).

Tracy L. Dietzin tutkimus vuoden 1995 suosituimpien konsolipelien sisällöstä osoitti, että 1990-luvulla myös pelihahmot olivat yleensä miespuolisia, ja harvat naishahmot esitettiin usein pelastettavina neitoina pulassa tai seksuaalisen halun kohteina (Dietz 1998, 437–438).

From Barbie to Mortal Kombat -teoksen artikkeleista ja useista tutkimushistoriaesityksistä on niin ikään nähtävissä, että tyttöjen ei juuri nähty pelaavan pelejä tai olevan liiemmin kiinnostuneita niiden pelaamisesta (Cassell & Jenkins 1999a, 10–14). Tämä koettiin ongelmalliseksi, sillä digitaaliset pelit nähtiin lapsille tärkeänä väylänä laajempaan tietotekniseen osaamiseen, joka koettiin välttämättömäksi yhä tietoteknistyvässä yhteiskunnassa, koulutuksessa ja työelämässä (Cassell & Jenkins 1999a, 11–14). Tyttöjen pelättiin siis jäävän paitsi pelaamisen tarjoamista moninaisista eduista. Vastauksena koettuun ongelmaan 1990-luvulla tehtiin useita tutkimuksia tyttöjen pelimieltymyksistä (Cassell & Jenkins 1999a, 18). Tutkimustulosten perusteella alettiin tehdä niin kutsuttuja pinkkejä pelejä (engl. ”pink games”; Kafai et al. 2008a, xiv), jotka pyrkivät houkuttelemaan erityisesti tyttöjä pelaamaan muun muassa kirkkaiden värien, sosiaalisten teemojen ja yksinkertaisten mekaniikkojen avulla.

Huolimatta siitä, että tämä niin kutsuttu tyttöpeliliike (engl. ”girls’ games movement”; Cassell & Jenkins 1999a, 4) väitti tarjoavansa tytöille heidän toivomiaan tuotteita, lopulta vain hyvin harvat pinkeistä peleistä menestyivät. Liikettä on myös kritisoitu runsaasti sukupuolen essentialisoinnista ja stereotypisoinnista sekä tyttöpelaajien ja tyttöjen pelaamisen marginalisoinnista (ks. esim. Kangas 2002, 134–136; Kafai et al. 2008a, xvi; Shaw 2012, 39). Pinkkien pelien välittämä kuva tyttöjen kiinnostuksenkohteista oli hyvin suppea, eivätkä ne tarjonneet tytöille juuri mitään uutta jo olemassa olevan pinkinsävyisen lelu- ja viihdekuvaston rinnalle. Koska liikkeen lähtökohtaoletuksena oli, että tytöt eivät pelaa, monet jo pelaavat tytöt ja naiset jäivät myös liikkeelle näkymättömiksi. Hyvistä tarkoitusperistä huolimatta liike siis sulki tyttöjä ulkopuolelle pelikulttuurin ytimestä, joka jäi yhä pojille varatuksi.

2 Sukupuolieron käsitteellä viitataan sukupuolentutkimuksessa eroihin pohjautuvaan sukupuolikäsitykseen, joka pelkistetyimmässä muodossaan viittaa naisen ja miehen väliseen eroon (Rojola 2004, 159). Tässä yhteydessä viittaan näkemykseen, jonka mukaan tyttöjen ja poikien pelaamisessa on sukupuoleen perustuvia eroja.

2000-luku: pelikokemuksen konteksti

Pelien ja sukupuolen tutkimuksen tutkimushistoriaesityksissä 2000-luvun ensimmäistä vuosikymmentä on kutsuttu muun muassa ”sukupuolen ja pelien tutkimuksen toiseksi aalloksi” (Richard 2013, 272) ja ”pelifeminismin toiseksi aalloksi” (Game History CfP 2015). Sitä voitaisiin kutsua myös pelien ja sukupuolen tutkimuksen pelikulttuuriseksi tai kontekstuaaliseksi käänteeksi. Tutkimushistoriaesitysten perusteella keskustelu peleistä ja sukupuolesta siirtyi tuona aikana pelaamiseen liittyvistä sukupuolieroista pelaamisen sosiokulttuuriseen ympäristöön ja konteksteihin. Siitä, miten jostakusta tulee pelaaja (ja miten hän pysyy sellaisena) ja miten joku pääsee sisään pelikulttuuriin, tuli tutkimuksen keskeisiä kysymyksiä. Yhdysvaltalainen peliteollisuusliitto Entertainment Software Association alkoi julkaista vuodesta 2004 lähtien kansallisia markkinatilastoja, jotka osoittivat, että miespelaajien ja naispelaajien määrässä ei ollutkaan yhtä suurta eroa kuin aiemmin oli oletettu, vaan tytöt ja naiset muodostivat jo tuolloin jopa 40 % pelaajakunnasta (Entertainment Software Association 2004, 2). Samat tilastot osoittivat myös, että pelaaminen ei ollut vain lasten harrastus, vaan pelaajien keski-ikä oli jatkuvassa nousussa. Tämänkaltaiset tilastot muuttivat osaltaan käsityksiä siitä, kuka nähtiin pelaajana.

Kuten *From Barbie to Mortal Kombat* -teoksen nähdään usein edustavan 1990-luvun pelien ja sukupuolen tutkimusta, sen kymmenen vuotta myöhemmin julkaistua Kafain ja kumppaneiden (2008b) toimittamaa seuraajaa *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, voidaan puolestaan pitää 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen aikaisen pelien ja sukupuolen tutkimuksen edustajana. Edeltäjänsä tapaan vuonna 2008 julkaistu *Beyond Barbie and Mortal Kombat* kokosi yksiin kansiin senhetkistä keskustelua peleistä ja sukupuolesta sekä eri aloille paikantuvien tutkimusartikkeleiden että naispelintekijöiden ja naispelaajien näkökulmasta. Teoksen artikkelit myös keskustelivat jossain määrin edellisen artikkelikokoelman tekstien kanssa kuvaten niitä muutoksia, joita keskustelussa sukupuolesta ja peleistä oli vuosikymmenen aikana tapahtunut.

Esimerkkinä 2000-luvun pelien ja sukupuolen tutkimuksen sosiokulttuurisesta diskurssista T. L. Taylor (2008) nosti esille, miten sen lisäksi, että kiinnitetään huomiota naisiin ja tyttöihin, jotka eivät pelaa, tulisi myös kiinnittää huomiota jo pelaaviin naisiin ja tyttöihin, koska se voi kertoa paljon siitä, miten pelaajaksi päädytään. Taylorin (2008, 52) mukaan sosiaaliset verkostot ovat pelaamisen ydinedellytyksiä – sekä naisille että miehille. Artikkelissaan *Beyond Barbie and Mortal Kombat* -teoksessa Taylor (ibid.) kirjoitti, että ”suurin osa ihmisistä tulee mukaan pelikulttuuriin sosiaalisten verkostojensa kautta ja oppii olemaan pelaajia tietyissä sosiaalisissa konteksteissa”, ja että ”meidän ei pidä ylenkatsoa sitä voimaa, jota tällaiset esittelyt tarjoavat sekä näissä tiloissa oleilun legitimoinnissa että työkalujen tarjoamisessa niissä pysymiseksi” (ibid.). Taylor (2008, 52–53) kritisoi sitä, miten varhaisemmassa sukupuolen ja pelien tutkimuksessa oli keskitytty liikaa itse pelituotteisiin sen sijaan, että olisi nähty paljon merkittävämpi kysymys pelien ja pelikulttuurin saavutettavuudesta: ”miten ihmiset saavat tietää pelistä, saavat siitä (muodollisia tai epämuodollisia) arvosteluja, saavat sen käsiinsä, oppivat pelaamaan sitä, ja miten heillä todellakin on ihmisiä, joiden kanssa pelata”.

Samaan tapaan Diane Carr (2005, 6) on huomauttanut, että ”erot [peli]mauissa miespelaajien ja naispelaajien välillä viittaavat pelien saavutettavuudessa ja kulutuksessa oleviin kaavoihin, jotka juontavat juurensa (hyvin) sukupuolittuneisiin kulttuurisiin ja sosiaalisiin käytänteisiin”. Edelleen, MMO-pelien[3] pelaajademografioita tutkinut Nick Yee (2008, 85–86) havaitsi, että vaikka 2000-luvulla valtaosa (85 %) MMO-pelaajista oli miehiä, mies- ja naispelaajien välillä ei kuitenkaan ollut merkittäviä eroja siinä, miten paljon aikaa he käyttivät peleihin tai miten he pelasivat niitä. Sen sijaan merkittävin ero MMO-pelejä pelaavien miesten ja naisten välillä oli siinä, miten he olivat päätyneet pelaajiksi (mts.). Nämä esimerkit kuvaavat, miten useiden tutkimushistoriaesitysten korostamassa pelien ja sukupuolen tutkimuksen 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen sosiokulttuurisessa diskurssissa kiinnitettiin huomiota erityisesti pelaamisen ja pelaajaksi tulemisen sosiaalisiin ja kulttuurisiin konteksteihin.

2010-luku: kohti intersektionaalisuutta ja maskuliinisuuden uudelleenmäärittelyä

Joidenkin tutkimushistoriaesitysten mukaan elämme nyt 2010-luvulla pelien ja sukupuolen tutkimuksen kolmatta aaltoa, jossa tutkimus on keskittynyt kysymyksiin intersektionaalisuudesta[4] ja maskuliinisuudesta (Richard 2013; Game History CfP 2015). Richardin (2013, 278) mukaan ”nykyinen sukupuolen ja pelikulttuurin tutkimus on matkalla kohti ymmärrystä ilmauksen ja

3 MMO-pelit (engl. ”Massively Multiplayer Online”) ovat verkossa pelattavia moninpelejä.

4 Intersektionaalisuudella viitataan sukupuolentutkimuksessa siihen, miten sukupuolen lisäksi on myös monia muita risteäviä eroja, jotka määrittävät ihmisen identiteettiä ja asemoitumista valtasuhteissa. Tällaisia risteäviä eroja voivat olla esimerkiksi yhteiskuntaluokka, ikä ja etnisyys. (Rossi 2010, 35.)

kokemuksen sävystä, erityisesti tarkastelemalla miten sukupuoli suhteutuu intersektionaalisiin käsitteisiin, kuten seksuaalisuus, etnisyys ja luokka. Tutkimus tällä alalla myös arvioi uudelleen maskuliinisuuden määrittelyä ja tutkimusta". Näissä keskeisissä teemoissa ja käsitteissä sukupuolen ja pelien tutkimus vaikuttaa seuraavan sukupuolentutkimuksen jalanjäljillä: myös sillä alalla teoreettinen fokus on siirtynyt sukupuolieron käsitteestä sukupuolen ja sen intersektioiden laajempaan ymmärrykseen (Rossi 2010, 35; Shields 2008). Vaikutteita on nähtävissä myös kulttuurintutkimuksen traditiosta, joka on luonnollisesti vaikuttanut runsaasti pelikulttuurin tutkimukseen myös yleisellä tasolla (Shaw 2010).

Kun pelit itsessään, niiden kulutus ja kulttuuri ovat muuttuneet, muutoksia on tapahtunut myös niissä tavoissa, joilla peleistä keskustellaan ja joilla niitä tutkitaan. Tutkimushistorialliset esitykset sisältävät yleensä vain pienen osan kaikesta tutkimuksesta tietyllä alalla tai tietystä aihepiiristä. Kaiken aiheesta tehdyn tutkimuksen ja käydyn keskustelun supistaminen kapeiksi, erillisiksi "tutkimusaalloiksi" on monin tavoin ongelmallista. Siitä huolimatta on mahdollista havaita johtavia diskursseja ja usein esiintyviä teemoja ja lähestymistapoja – kunhan pitää mielessä, että ne eivät edusta kaikkea kyseisenä aikana tehtyä tutkimusta, ja että samankaltaista tutkimusta on tehty myös muina aikoina. Edellä kuvattujen tutkimushistoriaesitysten tarkastelun perusteella 1990-luvulla kansainvälisesti näkyvin keskustelu pelien ja sukupuolen tutkimuksessa perustui koettuihin sukupuolieroihin peleihin kohdistuneessa kiinnostuksessa, kun taas 2000-luvulla sen fokus siirtyi kohti sosiaalisesti ja kulttuurisesti rakentunutta sukupuolittunutta sisäänpääsyä peleihin ja niiden kulttuuriin. Tutkimushistoriaesityksissä on myös esitetty, että nyt 2010-luvulla keskeisiä tutkimusteemoja ovat intersektionaalisuus ja maskuliinisuus.

Tutkimushistorian esitystavasta riippumatta olennaista on, että kaikkia edellä kuvattuja "aaltoja" määrittää tapa, jolla sukupuolen käsite ymmärretään pelien kontekstissa. Sen määrittely on sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen ensimmäinen lähtökohta. Toinen lähtökohta on sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottaminen: sukupuolittuneen pelikulttuurin käsitteen, sen osa-alueiden ja ydinkysymysten määrittely.

Sukupuolikysymykset pelitutkimuksen keskeisissä julkaisuissa

2000-luvun kaksi ensimmäistä vuosikymmentä ovat olleet pelitutkimuksen tieteenalan synty- ja muotoutumisaikaa. Espen Aarseth (2001) on kutsunut vuotta 2001 pelitutkimuksen ensimmäiseksi vuodeksi. Tuolloin alettiin julkaista ensimmäistä kansainvälistä vertaisarvioitua ja yksinomaan pelitutkimukseen keskittyvää tutkimusjulkaisua *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* (mt.). Kaksi vuotta myöhemmin vuonna 2003 perustettiin kansainvälinen pelitutkimusseura *Digital Games Research Association*, joka on järjestänyt maailmanlaajuisia DiGRA-konferenssejavuodesta 2003 ja pohjoismaisia DiGRA Nordic -konferensseja vuodesta 2010. Pelejä oli toki tutkittu jo aiemmin eri tieteenaloilla, mutta 2000-luvun alussa peleihin keskittyvät eri alojen tutkijat alkoivat ryhmittyä monitieteisen pelitutkimuksen sateenvarjotutkimusalan alle, mikä on nähtävissä tutkimusseurojen ja -julkaisujen perustamisessa sekä konferenssien järjestämisessä nimenomaan pelitutkimus-nimen alla.

Erityisesti nuorilla, monitieteellisillä tieteenaloilla tämänkaltaiset keskeiset julkaisut ja konferenssit ovat tieteenalan merkittäviä määrittäjiä. Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottamisen kannalta on siksi tärkeää selvittää, miten sukupuolta on käsitelty näillä kanavilla. Tässä artikkelin toisessa osassa kuvaan valikoiduille pelitutkimuksen tutkimusartikkeleille ja konferenssipapereille tekemääni sisällönanalyysia, jossa pyrin kartoittamaan, kuinka yleisiä sukupuolikysymykset ovat olleet keskeisissä pelitutkimusjulkaisuissa, millaisia sukupuolikysymyksiä niissä on esitetty, ja mistä näkökulmista esitettyjä sukupuolikysymyksiä on lähestytty.

Valitsin tarkasteluun kaksi kansainvälistä johtavan tason pelitutkimusjulkaisua. Näistä ensimmäinen on jo edellä mainittu *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* ja toinen *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*. Molemmat lehdet on määritetty suomalaisen Julkaisufoorumin luokituksessa johtavan tason julkaisuksi alallaan, ja ne on myös sisällytetty pelitutkimuksen ydinjulkaisujen listalle Melcerin ja kumppaneiden (2015) vastikään julkaisemassa tutkimuksessa pelitutkimuksen keskeisistä julkaisukanavista ja tutkimusteemoista vuosina 2000–2014. Lehtien lisäksi valitsin aineistoon myös *Digital Games Research Associationin* konferensseissa esitetyt tutkimuspaperit, jotka on julkaistu DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa[5].

5 DiGRA Digital Library <http://www.digra.org/digital-library>.

DiGRA-konferenssit ovat *Foundations of Digital Games* -konferenssien ohella keskeisimpiä erityisesti pelitutkimukseen keskittyviä kansainvälisiä konferensseja (mt.). Sisällytin aineistoon kaikki tutkimusartikkelit ja konferenssipaperit, jotka oli julkaistu kyseisissä lehdissä tai DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa vuoden 2014 loppuun mennessä. Koko aineisto sisälsi näin ollen yhteensä 1074 tutkimusartikkelia ja konferenssipaperia, jotka on julkaistu vuosina 2001–2014.

Analysoin kaikista tutkimusartikkeleista ja konferenssipapereista niiden otsikot ja tiivistelmät[6]. Kävin aineiston läpi kronologisessa järjestyksessä julkaisu kerrallaan. Selvitin sisällönanalyysia menetelmänä hyödyntäen, (1) kuinka monessa tutkimusartikkelissa ja konferenssipaperissa käsiteltiin sukupuolta pääaiheena, sivuaiheena tai mainintana, (2) mitä sukupuolikysymyksiä tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa esitettiin, ja (3) lähestyttiinkö esitettyjä sukupuolikysymyksiä naiskeskeisestä, mieskeskeisestä vai sukupuolineutraalista[7] näkökulmasta tekstien otsikoiden ja tiivistelmien perusteella. Kirjasin ylös myös tutkimusartikkeleiden ja konferenssipapereiden kirjoittajien sukupuolijakauman. Seuraavaksi kerron, mitä tekemäni analyysi kertoi siitä, miten sukupuolta on käsitelty näissä valikoiduissa pelitutkimuslehdissä ja -konferensseissa.

Game Studies

Game Studies: The International Journal of Computer Game Research on ensimmäinen kansainvälinen ja vertaisarvioitu yksinomaan pelitutkimukseen keskittyvä tutkimuslehti, jota on julkaistu vuodesta 2001. Lehden verkkosivuilla olevan kuvauksen[8] mukaan sen ”ensisijainen fokus on tietokonepelien esteettisissä, kulttuurisissa ja vuorovaikutuksellisissa aspekteissa” ja siinä julkaistavien artikkeleiden ”tulisi pyrkiä löytämään uusia näkökulmia peleihin sen sijaan, että ne vain käyttäisivät pelejä metaforana tai esimerkkinä jostain toisesta teoriasta tai ilmiöstä”. Tein edellä kuvaamani sisällönanalyysin kaikille vuosina 2001–2014 julkaistuille *Game Studiesin* numeroille. Tämä käsitti yhteensä 22 numeroa, joissa oli yhteensä 156 artikkelia. En jättänyt mitään *Game Studiesissa* julkaistuista teksteistä analyysin ulkopuolelle, vaan sisällytin analyysiin myös pääkirjoitukset, peli- ja kirja-arvostelut sekä haastattelut.

Artikkeli	**Pääaihe, sivuaihe vai maininta**	**Artikkelin aihe**	**Sukupuolikysymys**	**Naiskeskeinen, mieskeskeinen vai neutraali lähestymistapa**
Kennedy 2002	Pääaihe	Pelihahmojen tekstuaalinen analyysi	Naishahmoesitysten tutkimus	Naiskeskeinen
Nakamura & Wirman 2005	Pääaihe	Naispelaajien vastaanpeluutaktiikat	Naisten pelimieltymykset	Naiskeskeinen
Hitchens 2011	Sivuaihe	FPS-pelien hahmot	Pelihahmojen sukupuoli	Neutraali
Nooney 2013	Pääaihe	Pelihistorioiden sukupuolittunut kirjoittaminen	Naiset pelihistorioissa	Naiskeskeinen

Taulukko 1: *Game Studies* -lehdessä vuosina 2001–2014 julkaistut tutkimusartikkelit, joissa sukupuolta käsitellään pääaiheena tai sivuaiheena artikkelien otsikon tai tiivistelmän perusteella.

Vuosina 2001–2014 *Game Studies* julkaisi yhteensä 156 artikkelia, joista vain neljä (3 %) käsitteli sukupuolta otsikkonsa tai tiivistelmänsä perusteella. Nämä neljä artikkelia on esitetty yllä taulukossa 1. Kolmessa artikkelissa (Kennedy 2002; Nakamura & Wirman 2005; Nooney 2013) sukupuoli oli artikkelin pääaihe ja sitä lähestyttiin naiskeskeisestä näkökulmasta. Neljännessä artikkelissa (Hitchens 2011) sukupuoli oli sivuaihe ja sitä lähestyttiin sukupuolineutraalista näkökulmasta. *Game Studiesin* sukupuolta pääaiheena tai sivuaiheena käsittelevissä artikkeleissa esitetyt sukupuolikysymykset olivat naishahmoesitysten tutkimus (Kennedy 2002), pelien vastaaminen naispelaajien mieltymyksiin (Nakamura & Wirman 2005), päähahmojen sukupuoli FPS-peleissä (Hitchens 2011), sekä naisten paikantuminen pelihistorioissa (Nooney 2013).

6 *Game Studiesin* kaikissa artikkeleissa ei ollut tiivistelmiä, joten analysoin niistä otsikkojen lisäksi lehden kunkin numeron hakemistosivuilla näkyvät artikkelien ensimmäiset lauseet.

7 Luokittelu pohjautui sukupuolierityisiin sanoihin tutkimusartikkeleiden ja konferenssipapereiden otsikoissa ja tiivistelmissä. Luokittelin esimerkiksi artikkelin naisten pelimieltymyksistä (Nakamura & Wirman 2005) naiskeskeiseksi ja artikkelin poikien pelaamisesta virtuaalimaailmassa (Searle & Kafai 2012) mieskeskeiseksi. Sijoitin artikkelit ja paperit, joissa ei ollut sukupuolierityisiä sanoja, sukupuolineutraaliin luokkaan. En siis pyri kuvaamaan luokittelulla aineiston tekstien sukupuolittuneisuutta, vaan ainoastaan sukupuolierityisten sanojen läsnäoloa tai puuttumista tekstien otsikoista ja tiivistelmistä.

8 About *Game Studies* <http://gamestudies.org/1401/about>.

Games and Culture

Toinen johtavan tason pelitutkimuslehti aineistossani oli *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*. *Games and Culture* on kansainvälinen vertaisarvioitu pelien ja interaktiivisen median tutkimuslehti, jota on julkaistu vuodesta 2006. Lehden verkkosivuilla olevan kuvauksen[9] mukaan sen ”alaan kuuluu pelaamisen sosiokulttuuriset, poliittiset ja taloudelliset ulottuvuudet monista näkökulmista” ja ”pelikulttuurin rotuun, luokkaan, sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyvät kysymykset” nimetään niin ikään lehden alaan kuuluviksi.

Tein sisällönanalyysin kaikille *Games and Culturen* vuosina 2006–2014 julkaistuille numeroille. Numeroita oli yhteensä 43 ja niissä oli yhteensä 205 tiivistelmällistä artikkelia. Sisällytin analyysiin kaikki tiivistelmälliset artikkelit, mutta jätin analyysin ulkopuolelle tiivistelmättömät teemanumeroiden johdannot, jotka eivät olleet itsenäisiä tutkimustekstejä.

Artikkeli	**Pääaihe, sivuaihe vai maininta**	**Artikkelin aihe**	**Sukupuolikysymys**	**Naiskeskeinen, mieskeskeinen vai neutraali lähestymistapa**
Leonard 2006	Sivuaihe	Rotuun ja sukupuoleen pohjautuva pelitutkimus	Sukupuolisensitiivinen pelitutkimus	Neutraali
Hayes 2007	Pääaihe	Sukupuolittuneiden identiteettien toteuttaminen peleissä	Sukupuolittuneet identiteetit peleissä	Naiskeskeinen
Heeter et al. 2009	Pääaihe	Pelisuunnittelijan sukupuolen vaikutus suunnittelutuloksiin ja pelin vastaanottoon	Sukupuolittunut pelisuunnittelu; sukupuolittuneet pelimieltymykset	Neutraali
Shaw 2009	Sivuaihe	Kulttuurituotanto ja GLBT-sisällöt peleissä	Transsukupuolisuuden näkyvyys peleissä (tuotannon näkökulmasta)	Neutraali
Lehdonvirta et al. 2012	Pääaihe	Pelihahmon sukupuolen vaikutus avunpyyntökäyttäytymiseen verkkopelissä	Sukupuolittunut käytös peleissä	Neutraali
Ciccoricco 2012	Pääaihe	”Flown” käsite Mirror’s Edge -pelissä	Sukupuolittunut ”flow” pelimekaniikoissa ja -narratiiveissa	Naiskeskeinen
Searle & Kafai 2012	Pääaihe	Poikien osallistuminen ja pelaaminen nuorten Whyville-virtuaalimaailmassa	Poikien pelaaminen virtuaalimaailmassa	Mieskeskeinen
Johnson 2013	Pääaihe	Sosiaaliset rajat pelistudiossa	Sukupuolirajat pelistudioissa	Neutraali

Taulukko 2: *Games and Culture* -lehdessä vuosina 2006–2014 julkaistut tutkimusartikkelit, joissa sukupuolta käsitellään pääaiheena tai sivuaiheena artikkelin otsikon tai tiivistelmän perusteella.

Games and Culturen 205 tiivistelmällisestä artikkelista 16 artikkelia (8 %) tarkasteli sukupuolikysymystä otsikkonsa tai tiivistelmänsä perusteella. Näistä sukupuolikysymys oli pääaihe kuudessa (3 %) ja sivuaihe kahdessa (1 %) artikkelissa, ja kahdeksassa artikkelissa (4 %) sukupuolikysymys oli mukana vain mainintana. Kahdeksan artikkelia, joissa sukupuolikysymys oli pääaihe tai sivuaihe, on esitetty yllä taulukossa 2. Kuudesta artikkelista, joissa sukupuolikysymys oli pääaihe, kolmessa oli sukupuolineutraali lähestymistapa, kahdessa oli naiskeskeinen lähestymistapa ja yhdessä oli mieskeskeinen lähestymistapa. Kahdessa artikkelissa, joissa sukupuolikysymys oli sivuaihe, sitä lähestyttiin sukupuolineutraalista näkökulmasta.

9 *Games and Culture: A Journal of Interactive Media* – About the Title <http://www.sagepub.com/journals/Journal201757/title>.

Näissä kahdeksassa artikkelissa käsitellyt sukupuolikysymykset olivat sukupuolisensitiivinen pelitutkimus (Leonard 2006), sukupuolittuneet identiteetit peleissä (Hayes 2007), sukupuolittunut pelisuunnittelu ja sukupuolittuneet pelimieltymykset (Heeter et al. 2009), transsukupuolisuuden näkyvyys peleissä tuotannon näkökulmasta (Shaw 2009), sukupuolittunut käytös peleissä (Lehdonvirta et al. 2012), sukupuolittunut ”flow” pelimekaniikoissa ja -narratiiveissa (Ciccoricco 2012), poikien pelaaminen virtuaalimaailmassa (Searle & Kafai 2012), sekä sukupuolirajat pelistudioissa (Johnson 2013).

DiGRA-konferenssit

Kahden pelitutkimuslehden lisäksi analysoin myös vuonna 2003 perustetun kansainvälisen pelitutkimusseura *Digital Games Research Associationin* (DiGRA) konferensseissa esitettyjä konferenssipapereita, jotka on julkaistu DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa[10]. DiGRA:n digitaalinen kirjasto sisälsi tutkimuksen aikaan yhteensä 713 konferenssipaperia[11] yhdestätoista eri konferenssista vuosilta 2002–2014. Analysoin konferenssipaperit kuten tutkimusartikkelitkin, niiden otsikoiden ja tiivistelmien perusteella, enkä jättänyt yhtään konferenssipaperia analyysin ulkopuolelle.

DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa julkaistuista 713 konferenssipaperista 40 paperia (6 %) tarkasteli sukupuolta otsikkonsa tai tiivistelmänsä perusteella. Sukupuolikysymys oli pääaihe 27 paperissa (4 %) ja sivuaihe yhdessä paperissa (0,1 %). Sukupuolikysymys oli mukana vain mainintana kahdessatoista paperissa (2 %). 27 konferenssipaperista, joissa sukupuolta tarkasteltiin pääaiheena, 17 lähestyi kysymystä naislähtöisestä näkökulmasta, 7 lähestyi kysymystä sukupuolineutraalista näkökulmasta, ja 3 lähestyi kysymystä mieslähtöisestä näkökulmasta. Yhdessä ainoassa paperissa, jossa sukupuolikysymys oli sivuaihe, sitä lähestyttiin sukupuolineutraalista näkökulmassa. Taulukossa 3 alla on esitetty joitakin esimerkkejä DiGRA-konferenssipapereista, joissa sukupuolikysymys oli pääaihe tai sivuaihe.

Artikkeli	**Pääaihe, sivuaihe vai maininta**	**Artikkelin aihe**	**Sukupuolikysymys**	**Naiskeskeinen, mieskeskeinen vai neutraali lähestymistapa**
Jansz & Martis 2003	Pääaihe	Sukupuoli- ja etnisyysrepresentaatiot peleissä	Sukupuolirepresentaatiot peleissä	Neutraali
Carr 2005	Pääaihe	Tyttöjen pelimieltymykset	Tyttöjen pelimieltymykset	Naiskeskeinen
Jenson & De Castell 2007	Pääaihe	Pelaamisen ja sukupuolen tutkimus	Sukupuoli pelitutkimuksessa	Naiskeskeinen
Sundén 2009	Pääaihe	Transgressiivinen pelaaminen	Sukupuolitransgressiivinen pelaaminen	Neutraali
Jonsson 2010	Pääaihe	Pelikahvilan merkitys ja funktio ”kolmantena tilana” pojille ja nuorille miehille	Pelikahvilat poikien ja nuorten miesten omana julkisena tilana	Mieskeskeinen
Enevold 2012	Sivuaihe	Pelaamisen kotouttaminen	Pelaamisen sukupuolittunut kotouttaminen	Neutraali
Fortim & De Moura Grando 2013	Pääaihe	Pelaajien näkökulmia naiseksi identifioitumiseen verkkopeliyhteisöissä	Itseidentifioituvat naispelaajat verkkopeliyhteisöissä	Naiskeskeinen

Taulukko 3: Esimerkkejä DiGRA-konferensseissa vuosina 2002–2014 esitetyistä konferenssipapereista, joissa käsitellään sukupuolta pää- tai sivuaiheena paperin otsikon tai tiivistelmän perusteella.

Analyysin perusteella voin todeta, että vaikka sukupuoli on ollut jo muutaman vuoden ajan hyvin keskeinen puheenaihe pelikulttuurisessa keskustelussa, se ei vaikuta olleen keskeinen tutkimusaihe ainakaan aineistoon valituissa johtavan tason pelitutkimusjulkaisuissa ja keskeisissä pelitutkimuskonferensseissa vuosina 2001–2014. Sukupuoliaihe oli julkaisusta riippuen läsnä vain 3–8 prosentissa tutkimusartikkeleista ja konferenssipapereista niiden otsikoiden ja

10 Yksi DiGRA:n digitaalisen kirjaston konferensseista ei ole DiGRA-konferenssi, vaan Tampereella vuonna 2002 järjestetty *Computer Games and Digital Cultures* -nimellä kulkenut konferenssi. Sisällytin sen paperit kuitenkin aineistoon, sillä ne on sisällytetty DiGRA:n konferenssikirjastoon.

11 Jotkin konferenssipapereista oli listattu DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa useaan kertaan, joten papereiden kokonaislukumäärä ei ole täysin tarkka.

tiivistelmien perusteella. Luvut näyttävät pieniltä, mutta on mahdotonta sanoa, ovatko ne seurausta tarjottujen artikkeleiden ja papereiden vähäisyydestä tai esimerkiksi toimituksellisista linjauksista. Joka tapauksessa luvut osoittavat, että sukupuoli ei ole tähän mennessä ollut keskeinen tutkimusnäkökulma ainakaan aineistooni valikoiduilla pelitutkimuksen keskeisillä julkaisuväylillä, jotka osaltaan määrittävät pelitutkimusta tutkimusalana.

Lisäksi voin todeta analyysin pohjalta, että niissä aineistoni tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa, jotka otsikkonsa tai tiivistelmänsä perusteella tarkastelivat sukupuolikysymyksiä, sukupuoli oli useimmiten tekstin pääaihe, ja sukupuolikysymystä lähestyttiin useimmiten naiskeskeisestä näkökulmasta. Suurin osa (60 %) artikkeleista ja papereista, joissa sukupuolta käsiteltiin tekstin pääaiheena tai sivuaiheena, oli myös naisten kirjoittamia. Olisi kiinnostavaa verrata, miten tämä luku vertautuu naistutkijoiden määrään pelitutkimuksessa yleisemmin.

Aineistoni sekä aiemmin kuvaamieni sukupuolen ja pelien tutkimushistoriaesitysten perusteella vaikuttaa siltä, että tähänastinen pelien ja sukupuolen tutkimus on keskittynyt vahvasti naisiin ja tyttöihin. Tämä selittyy ainakin osittain sillä, miten tytöt ja naiset on pitkään pyritty sulkemaan pelikulttuurin ulkopuolelle, ja miten pyrkimys aiempaa laajempaan pelikulttuuriseen osallisuuteen on usein motivoinut tutkimusta (ks. esim. Consalvo 2012). Samasta syystä tytöt ja naiset ovat usein keskiössä myös tämän päivän keskusteluissa sukupuolittuneesta pelikulttuurista sekä peliyhteisöissä että valtamediassa.

Pelitutkimuksen sukupuolikysymykset pelikulttuurin kentällä: sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottaminen

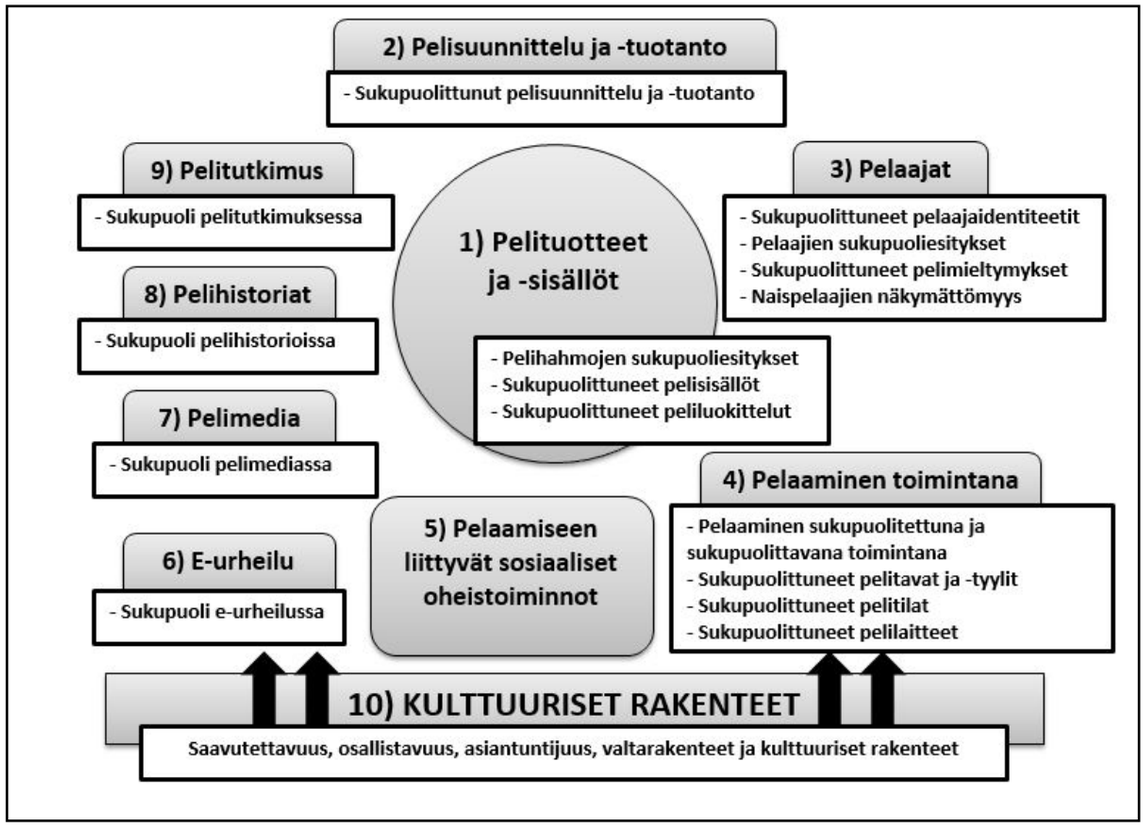
Edellä olen kuvannut, missä määrin sukupuolikysymykset olivat läsnä aineistoni pelitutkimusjulkaisuissa, millaisia yksittäisiä sukupuolikysymyksiä tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa esitettiin, ja mistä näkökulmista näitä kysymyksiä lähestyttiin. Sisällönanalyysin aikana, kun olin ensin kirjannut ylös aineiston tekstien otsikoista ja tiivistelmistä määrittämäni sukupuolikysymykset, yhdistin samankaltaiset kysymykset sukupuolikysymysluokiksi. Aineistosta löytyneiden yksittäisten sukupuolikysymysten yhdistäminen sukupuolikysymysluokiksi tarjosi näkymän siihen, miten sukupuolta on tähän mennessä tutkittu pelitutkimuksen alalla. Toisin sanoen analyysi osoitti, mitkä ovat olleet keskeisiä sukupuolikysymyksiä pelitutkimuksen alalla valikoitujen julkaisujen perusteella. Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottamiseksi on olennaista kartoittaa pelitutkimuksen keskeiset sukupuolikysymykset, mutta lisäksi on selvitettävä, miten sukupuolikysymykset paikantuvat pelikulttuurin eri osa-alueille. Tässä artikkelin kolmannessa osassa kuvaan, miten paikansin aineistoni sukupuolikysymykset pelikulttuurin kentälle ja miten tässä prosessissa syntyi esittämäni sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustava malli.

Pelikulttuurin käsite voidaan ymmärtää laajasti esimerkiksi peleihin ja pelaamiseen liitettynä merkityksellisyytenä (Mäyrä 2008, 13–21), peleinä kulttuurimuotona tai -tuotteina (Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, 132–147), tai erilaisina pelaajakulttuureina tai -alakulttuureina (Mäyrä 2008, 21–27; Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, 148–168). Graeme Kirkpatrick (2012) puolestaan on kuvannut pelikulttuuria bourdieulaisena autonomisena kulttuurikenttänä, jossa ”autenttinen” pelaajaidentiteetti syntyy. Kuten nämä moninaiset määritelmät osoittavat, ei ole olemassa vain yhtä tai yhtenäistä pelikulttuuria, eikä pelikulttuuri ole olemassa irrallaan muusta kulttuurista. Tässä artikkelissa ymmärrän pelikulttuurin melko laajasti ja konkreettisesti kaikkina eri kommunikaation ja toiminnan muotoina, jotka liittyvät pelituotteisiin, pelaamiseen ja pelaajiin. Tältä pohjalta olen määrittänyt pelikulttuurin kymmenen eri osa-aluetta, jotka ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Kuvaan tätä pelikulttuurin mallia tarkemmin hieman tuonnempana esittämäni sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustavan mallin yhteydessä.

Tehdessäni artikkelin edellisessä osassa kuvaamaani sisällönanalyysia luokittelin sukupuolikysymykset kaikista tutkimusartikkeleista ja konferenssipapereista, joissa sukupuoli oli otsikon tai tiivistelmän perusteella tekstin pääaihe tai sivuaihe. Joissakin tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa oli useita sukupuolikysymyksiä, ja jotkin kysymykset sijoitin useaan kysymysluokkaan. Tutkimusartikkeleita ja konferenssipapereita oli aineistossa yhteensä 1074 kappaletta, joista sukupuoli oli pääaiheena tai sivuaiheena 40:ssä. Nämä sisälsivät yhteensä 56 sukupuolikysymystä, jotka sijoitin 22 kysymysluokkaan. Muodostin luokat tutkimusartikkeleista ja konferenssipapereista määrittelemistäni sukupuolikysymyksistä sekä määrittelemistäni pelikulttuurin osa-alueista, minkä lisäksi sisällytin niihin myös Jenkinsin ja Cassellin (2008, 13) määrittelemät sukupuolen ja pelaamisen tutkimuksen kolme ydinkysymystä: saavutettavuuden, osallisuuden ja representaation. Lopulta kaikista 22

kysymysluokasta 18 kappaletta sisälsi kysymyksiä, jotka olivat olleet läsnä aineiston tutkimusartikkeleissa ja konferenssipapereissa.

Luotuani kysymysluokat sijoitin ne määrittelemilleni pelikulttuurin osa-alueille. Tässä prosessissa syntyi esittämäni sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustava malli, joka on esitetty alla kuviossa 1.



Kuvio 1: Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustava malli.

Kuviossa tummaa taustaa vasten näkyvät määrittelemäni pelikulttuurin kymmenen osa-aluetta. Kuvion keskellä on pelikulttuurin ydin, joka muodostuu (1) pelituotteista ja niiden sisällöistä. Tämä alue sisältää esimerkiksi pelihahmot, pelien sisällöt (kuten mekaniikat ja narratiivit) ja peliluokittelut (lajityypit). Pelituotteiden ja niiden sisältöjen yläpuolella on (2) pelisuunnittelu ja -tuotanto. Oikeassa reunassa on kaksi osa-aluetta, jotka ovat tiiviissä yhteydessä sekä toisiinsa että pelikulttuurin ydinalueeseen: (3) pelaajat ja (4) pelaamisen toimintana. Jälkimmäinen sisältää esimerkiksi pelitavat ja -tyylit, fyysiset ja virtuaaliset pelitilat ja pelilaitteet. Pelaamiseen toimintana kytkeytyy myös (5) pelaamiseen liittyvien sosiaalisten oheistoimintojen alue, joka kattaa esimerkiksi peliyhteisöt ja -tapahtumat, fanitaiteen ja modauksen. Edelliseen liittyvänä, mutta kuitenkin erillisenä alueena on (6) elektroninen urheilu. Kuvion vasemmalla laidalla on kolme pelikulttuurillista auktoriteettia: (7) pelimedia, (8) pelihistoriat ja (9) pelitutkimus. Viimeinen ja laajin osa-alue, joka vaikuttaa myös kaikkiin muihin, on (10) kulttuuriset rakenteet, joka sisältää saavutettavuuden, osallistavuuden, asiantuntijuuden sekä sukupuolittuneet valtarakenteet ja kulttuuriset rakenteet. Mitkään alueista eivät ole muista riippumattomia, vaan niiden välillä on monia, usein vuorovaikutuksellisia suhteita.

Analysoidessani ja luokitellessani tutkimusartikkeleista ja konferenssipapereista määrittelemiäni sukupuolikysymyksiä sijoitin jokaisen kysymysluokan yhdelle edellä kuvatuista pelikulttuurin osa-alueista. Kaikki sukupuolikysymysluokat, esimerkkejä niiden sisältämistä kysymyksistä, sekä niiden sijoittuminen määrittelemilleni pelikulttuurin osa-alueille on esitetty alla taulukossa 4.

Pelikulttuurin osa-alue	Pelikulttuurin osa-alueen osa	Sukupuolikysymys-luokka	Esimerkkikysymyksiä
(1) Pelituotteet ja -sisällöt	Pelihahmot	Pelihahmojen sukupuoliesitykset	- Sukupuoliesitykset peleissä
	Pelisisällöt	Sukupuolittuneet pelisisällöt	- Sukupuolittuneet pelisisällöt
	Peliluokittelut	Sukupuolittuneet peliluokittelut	- Sukupuolittunut erottelu hardcore- ja kasuaalipelien välillä
(2) Pelisuunnittelu ja -tuotanto	-	Sukupuolittunut pelisuunnittelu ja -tuotanto	- Sukupuolirajat pelistudioissa - Sukupuolitiedostava pelisuunnittelu
(3) Pelaajat	-	Sukupuolittuneet pelaajaidentit	- Sukupuolittunut pelaajaidentiteetti
	-	Pelaajien sukupuoliesitykset	- Naiseksi identifioituvat pelaajat verkkopeliyhteisöissä
	-	Sukupuolittuneet pelimieltymykset	- Sukupuolierot pelimieltymyksissä
	-	Naispelaajien näkymättömyys	- Naispelaajien näkymättömiksi tekeminen peliyhteisöiden, pelitutkijoiden ja pelisuunnittelijoiden toimesta
(4) Pelaaminen toimintana	-	Pelaaminen sukupuolitettuna ja sukupuolittavana toimintana	- Sukupuolittunut käytös peleissä - Sukupuolittuneet pelitoiminnot
	Pelitavat ja -tyylit	Sukupuolittuneet pelitavat ja -tyylit	- Sukupuolittuneet pelimieltymykset
	Pelitilat (virtuaaliset ja fyysiset)	Sukupuolittuneet pelitilat	- Sukupuolittuneet pelitilat
	Pelilaitteet	Sukupuolittuneet pelilaitteet	- Sukupuolittunut vuorovaikutus peliteknologian kanssa
(5) Pelaamiseen liittyvät sosiaaliset oheistoiminnot	-	Pelaamiseen liittyvät sosiaaliset toiminnot	-
(6) Elektroninen urheilu	-	Sukupuoli elektronisessa urheilussa	- Sukupuolen toteuttaminen elektronisessa urheilussa
(7) Pelimedia	-	Sukupuoli pelimediassa	-
(8) Pelihistoriat	-	Sukupuoli pelihistorioissa	- Naiset pelihistorioissa
(9) Pelitutkimus	-	Sukupuoli pelitutkimuksessa	- Sukupuolen ja pelaamisen tutkimus
			- Sukupuolisensitiivinen pelitutkimus
(10) Kulttuuriset rakenteet	-	Saavutettavuus	- Pelaamisen sukupuolittunut saavutettavuus
	-	Osallistavuus	-
	-	Asiantuntijuus	- Sukupuolittunut peliasiantuntijuus
	-	Valtarakenteet	-
	-	Kulttuuriset rakenteet	- Naispelaajien näkemykset sukupuolittuneesta pelikulttuurista

Taulukko 4: Määritetyt sukupuolikysymysluokat, esimerkkejä niiden sisältämistä kysymyksistä, sekä niiden sijoittuminen pelikulttuurin osa-alueille.

Taulukko kuvaa, miten yksittäiset aineistossa esiintyneet sukupuolikysymykset sekä muodostamani sukupuolikysymysluokat sijoittuvat määrittämilleni pelikulttuurin osa-alueille, ja miten yksittäiset aineistossa esiintyneet sukupuolikysymykset jakaantuvat sukupuolikysymysluokkien kesken. Toisin sanoen taulukko näyttää, mihin kysymysluokkiin ja mille pelikulttuurin osa-alueille aineistoni tutkimusartikkeleiden ja konferenssipapereiden sukupuolikysymykset painottuivat.

Aineistossani suosituin sukupuolikysymysluokka, joka sisälsi yhdeksän kysymystä, oli ”sukupuolittuneet pelitavat ja -tyylit”. Luokka sisälsi otsakkeensa mukaisesti kysymyksiä sukupuolittuneista pelimieltymyksistä, -toiminnoista ja -tyyleistä. Toiseksi yleisimmät sukupuolikysymysluokat olivat ”sukupuolittunut pelisuunnittelu ja -tuotanto”, ”pelaaminen sukupuolittuneena ja sukupuolittavana toimintana” ja ”sukupuolittuneet pelitilat”, jotka kukin sisälsivät kuusi kysymystä. Nämä luokat sisälsivät kysymyksiä esimerkiksi sukupuolittuneesta pelisuunnittelusta ja sukupuolirajoista pelistudioissa, sukupuolittuneesta käytöksestä ja toiminnasta peleissä, sekä sukupuolittuneista fyysisistä ja virtuaalisista pelitiloista. Viidenneksi suosituin sukupuolikysymysluokka oli ”pelihahmojen sukupuoliesitykset”, joka sisälsi viisi kysymystä.

Luokat ”sukupuolittuneet pelisisällöt”, ”sukupuolittuneet pelaajaidentiteetit”, ”sukupuolittuneet pelimieltymykset”, ”sukupuolittuneet pelilaitteet” ja ”sukupuoli pelitutkimuksessa” sisälsivät kukin kolme kysymystä. Yhden kysymyksen sisältävät luokat olivat ”sukupuolittuneet peliluokittelut”, ”pelaajien sukupuoliesitykset”, ”naispelaajien näkymättömyys”, ”sukupuolittuneet pelihistoriat”, ”sukupuoli elektronisessa urheilussa”, ”saavutettavuus”, ”asiantuntijuus” ja ”sukupuolittunut pelikulttuuri”. Neljä luokkaa jäivät vaille yhtäkään kysymystä: ”sukupuoli pelimediassa”, ”pelaamiseen liittyvät sosiaaliset toiminnot”, ”osallistavuus” ja ”valtarakenteet”.

Eniten ja vähiten suosittujen sukupuolikysymysten tarkastelu koko pelitutkimuksen alalla kertoisi siitä, miten pelitutkimus tieteenalana näkee pelikulttuurin sukupuolittuneisuuden, mitkä ovat sen tutkimuksen keskeiset kysymykset, ja mille pelikulttuurin osa-alueille nuo kysymykset vahvimmin paikantuvat. Tämän artikkelin rajallisen aineiston perusteella pelikulttuurin osa-alueista pelitutkimus on ollut erityisen kiinnostunut pelaamisesta toimintana, pelisuunnittelusta ja -tuotannosta, sekä pelituotteista ja niiden sisällöistä sukupuolinäkökulmasta. Aineistoni pelitutkimusartikkeleissa ja -konferenssipapereissa keskeisimmät sukupuolikysymykset olivat sukupuolittuneet pelitavat ja -tyylit, sukupuolittunut pelisuunnittelu ja -tuotanto, pelaaminen sukupuolittuneena ja sukupuolittavana toimintana, sukupuolittuneet pelitilat, sekä pelihahmojen sukupuoliesitykset.

Lopuksi

Kuten artikkelin ensimmäisessä osassa kuvaamani pelien ja sukupuolen tutkimuksen historiaesitysten tarkastelu osoittaa, sukupuolen ja pelien tutkimuksen historia esitetään usein erillisinä ”aaltoina”, joille on ominaista tietyt lähestymistavat sekä tutkimusteemat. Tällainen esitystapa kattaa kuitenkin vain pienen osan pelaamista ja sukupuolta tarkastelleesta tutkimuksesta ja se myös häivyttää tehdyn tutkimuksen vivahteita pyrkiessään mahduttamaan erilaisia tutkimuksia yhden, tiettyyn aikaan sidotun aallon alle. Esitän, että tiettyihin tutkimusteemoihin ja lähestymistapoihin pohjautuvan aaltoajattelun sijaan sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimusta tulisi tarkastella ja kehittää siitä näkökulmasta, miten sukupuolen käsite ymmärretään suhteessa peleihin ja pelikulttuuriin. Tämän määritteleminen on sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen ensimmäinen lähtökohta.

Toinen lähtökohta on sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän hahmottaminen: sukupuolittuneen pelikulttuurin käsitteen, sen osa-alueiden ja ydinkysymysten määrittely. Tässä artikkelissa olen kartoittanut, miten sukupuolikysymykset ovat olleet tähän mennessä läsnä valikoiduissa pelitutkimusjulkaisuissa: kuinka yleisiä sukupuolikysymykset ovat olleet valituissa keskeisissä pelitutkimusjulkaisuissa, millaisia sukupuolikysymyksiä niissä on esitetty, ja mistä näkökulmasta esitettyjä sukupuolikysymyksiä on lähestytty. Olen myös sijoittanut analyysin tuloksena muodostamani sukupuolikysymyskategoriat pelikulttuurin eri osa-alueille muodostaen näin esittämäni sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän alustavan mallin. Malli perustuu rajalliseen aineistoon, eikä sen tarkoitus ole määrittää tai kattavasti kuvata koko sukupuolittuneen pelikulttuurin tähänastisen tutkimuksen kenttää, vaan se esittää yhden mahdollisen tavan hahmottaa sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuskentän monimuotoisuutta.

Nykytilanteessa, jossa peleistä on tullut osa valtavirtaviihdekulttuuriamme ja pelaajien lukumäärä on jatkuvassa kasvussa, on tärkeää, että pelitutkimus ei tutki vain pelituotteita, niiden sisältöä, tuotantoa ja pelaajia, vaan myös pelikulttuuria kokonaisuudessaan – myös kulttuurisen osallisuuden ja sosiaalisen saavutettavuuden näkökulmista. Huomiota tulisi kiinnittää myös julkiseen keskusteluun ja pelikulttuurin representaatioihin, niin valtamedioissa kuin myös peliyhteisöissä, pelimedioissa ja pelihistorioissa. Kun otetaan huomioon, miten runsaasti sukupuolikysymykset ovat olleet esillä pelikulttuurissa viime vuosina, on selvää, että tieteelliselle tutkimukselle – sekä teoreettiselle että empiiriselle – peleistä ja sukupuolesta on yhä enemmän tilausta. Pelitutkimuksen kenttä on

myös hiljalleen vastaamassa tähän tilaukseen, mikä näkyy esimerkiksi pelien ja sukupuolen teemoihin keskittyneissä tutkimuslehtien ja konferenssien tuoreissa kirjoituskutsuissa ja julkaisuissa (ks. esim. Ada 2013; Game History CfP 2015; Well Played CfP 2015). Yksittäisten tutkimusten, julkaisujen ja seminaarien lisäksi tarvitaan kuitenkin myös laajempaa teoreettista keskustelua ja viitekehystä, joka sekä määrittää että tukee sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimusta pelitutkimuksen alalla.

Kiitokset ja huomautukset

Artikkeli on valmistunut osana Suomen Akatemian rahoittamaa tutkimushanketta Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty (276012). Artikkeli pohjautuu konferenssipaperiin ”The Concept and Research of Gendered Game Culture”, joka on esitetty DiGRA 2015 Diversity of Play: Games, Cultures, Identities -konferenssissa ja julkaistu DiGRA:n digitaalisessa kirjastossa.

Lähteet

Aineisto

Ada: A Journal of Gender, New Media & Technology, issue 2 Feminist Game Studies 2013. Verkossa http://adanewmedia.org/issues/issue-archives/issue2.

Entertainment Software Association (2004). *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry: 2004 Sales, Demographics and Usage Data*. Verkossa http://firestone.princeton.edu/econlib/Gaming/2004.pdf.

Game History Annual Symposium 2015: History of Gender in Games, Call for Papers. Verkossa http://www.sahj.ca/?page_id=548.

Fat, Ugly or Slutty -sivusto. Verkossa http://fatuglyorslutty.com.

Plunkett, L. (2012). Here's a Devastating Account of the Crap Women in the Games Business Have to Deal With. In 2012. *Kotaku*, November 27th 2012. Verkossa http://kotaku.com/5963528/heres-a-devastating-account-of-the-crap-women-in-the-games-business-have-to-deal-with-in-2012.

Stuart, K. (2014). Hearthstone Gaming Tournament Bans Women Players – Ignites 'Sexism' Row. *The Guardian*, July 2nd 2014. Verkossa http://www.theguardian.com/technology/2014/jul/02/hearthstone-heroes-warcraft-tournament-ban-female-finland.

Well Played: A Journal on Video Games, Value and Meaning special issue Diversity in Games, Call for Papers 2015. Verkossa http://www.digra.org/cfp-special-issue-of-well-played-focusing-on-diversity-in-games.

Williams, Katie (2012). I Can Be Just As Capable. Let Me. *Kotaku Australia* June 18th 2012. Verkossa http://www.kotaku.com.au/2012/06/513794.

Wingfield, N. (2014). Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign. *The New York Times*, October 15th 2014. Verkossa http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html.

Kirjallisuus

Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, year One. *Game Studies* 1:1. Verkossa http://gamestudies.org/0101/editorial.html.

Carr, D. (2005). Contexts, Pleasures and Preferences: Girls Playing Computer Games. *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Verkossa http://www.digra.org/digital-library/publications/contexts-pleasures-and-preferences-girls-playing-computer-games.

Cassell, J. & Jenkins, H. (1999a). Chess for Girls? Feminism and Computer Games. Teoksessa J. Cassell & H. Jenkins (toim.): *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press, 2–45. Toinen painos, alkup. 1998.

Cassell, J. & Jenkins, H. (toim., 1999b). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press. Toinen painos, alkup. 1998.

Ciccoricco, D. (2012). Narrative, Cognition, and the Flow of *Mirror's Edge*. *Games and Culture* 7:4, 263–280.

Consalvo, M. (2012). Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars. *Ada: A Journal of Gender, new Media, and Technology* 1:1. Verkossa http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo.

Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles* 38:5–6, 425–442.

Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Enevold, J. (2012). Domesticating Play, Designing Everyday Life: The Practice and Performance of Family Gender, and Gaming. *Proceedings of 2012 International DiGRA Nordic Conference: Local and Global: Games in Culture and Society*. Verkossa http://www.digra.org/digital-library/publications/domesticating-play-designing-everyday-life-the-practice-and-performance-of-family-gender-and-gaming.

Fortim, I. & De Moura Grando, C. (2013). Attention Whore! Perception of Female Players Who Identify as Women in the Communities of MMOs. *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. Verkossa http://www.digra.org/digital-library/publications/attention-whore-perception-of-female-players-who-identify-themselves-as-women-in-the-communities-of-mmos.

Hayes, E. (2007). Gendered Identities at Play: Case Studies of Two Women Playing *Morrowind*. *Games and Culture* 2:1, 23–48.

Heeter, C., Egidio, R., Mishra, P., Winn, B. & Winn, J. (2009). Alien Games: Do Girls Prefer Games Designed by Girls? *Games and Culture* 4:1, 74–100.

Hitchens, M. (2011). A Survey of First-Person Shooters and their Avatars. *Game Studies,* 11:3. Verkossa http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens.

Jansz, J. & Martis, R. G. (2003). The Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interactive Games. *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. Verkossa http://www.digra.org/digital-library/publications/the-representation-of-gender-and-ethnicity-in-digital-interactive-games.

Jenkins, H. & Cassell, J. (2008). From *Quake Grrls* to *Desperate Housewives*; A Decade of Gender and Computer Games. Teoksessa Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun (toim.): *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press, 5–20.

Jenson, J. & De Castell, S. (2007). Girls and Gaming: Gender Research, "Progress" and the Death of Interpretation. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*. Verkossa http://www.digra.org/digital-library/publications/girls-and-gaming-gender-research-progress-and-the-death-of-interpretation.

Johnson, R. S. (2013). Toward Greater Production Diversity: Examining Social Boundaries at a Video Game Studio. *Games and Culture* 8:3, 136–160.

Jonsson, F. (2010). A Public Place of Their Own: A Fieldstudy of a Game Café as a Third Place. *Proceedings of the 2010 International DiGRA Nordic Conference: Experiencing Games: Games, Play and Players*. Verkossa http://www.digra.org/digital-library/publications/a-public-place-of-their-own-a-fieldstudy-of-a-game-cafe-as-a-third-place.

Kafai, Y. B. – Heeter, C. – Denner, J. & Sun, J. Y. (2008a). Preface: Pink, Purple, Casual, or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide. Teoksessa Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun (toim.): *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press, xi–xxv.

Kafai, Y. B. – Heeter, C. – Denner, J. & Sun, J. Y. (toim., 2008b). *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press.

Kangas, S. (2002). "Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?" Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa E. Huhtamo & S. Kangas (toim.): *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus: 131–152.

Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies,* 2:2. Verkossa http://www.gamestudies.org/0202/kennedy.

Kirkpatrick, G. (2012). Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK Gaming Magazines and the Formation of Gaming Culture 1981–1995. *Game Studies*, 12:1. Verkossa http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick.

Kroløkke, C. & Sørensen, A. S. (2006). Three Waves of Feminism: From Suffragettes to Grrls. Teoksessa C. Kroløkke & A. S. Sørensen: *Gender Communication Theories & Analyses: From Silence to Performance*. London: SAGE, 1–23.

Lehdonvirta, M., Nagashima, Y., Lehdonvirta, V. & Baba, A. (2012). The Stoic Male: How Avatar Gender Affects Help-Seeking Behavior in an Online-Game. *Games and Culture* 7:1, 29–47.

Leonard, D. J. (2006). Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture* 1:1, 83–88.

Melcer, E., Nguyen, T., Chen, Z., Canossa, A., El-Nasr, M. S. & Isbister K. (2015). Games Research Today: Analyzing the Academic Landscape 2000–2014. *Foundations of Digital Games 2015*.

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

Nakamura, R. & Wirman, H. (2005). Girlish Counter-Playing Tactics. *Game Studies* 5:1. Verkossa http://www.gamestudies.org/0501/nakamura_wirman.

Nooney, L. (2013). A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. *Game Studies* 13:2. Verkossa http://gamestudies.org/1302/articles/nooney.

Richard, G. T. (2013). Gender and Gameplay: Research and Future Directions. Teoksessa B. Bigl & S. Stoppe (toim.): *Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies*. Frankfurt: Peter Lang Academic, 269–284.

Rojola, L. (2004). Ero. Teoksessa Anu Koivunen & Marianne Liljeström (toim.): *Avainsanat: 10 askelta feministiseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino, 159–178. Toinen painos, alkup. 1996.

Rossi, L. (2010). Sukupuoli ja seksuaalisuus, eroista eroihin. Teoksessa T. Saresma, L. Rossi & T. Juvonen (toim.): *Käsikirja sukupuoleen*. Tampere: Vastapaino, 21–38.

Saarikoski, P. (2012). "Rakas Pelit-lehden toimitus…" *Pelit*-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä & R. Turtiainen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto, 21–40. Verkossa http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf.

Searle, K. A. & Kafai, Y. B. (2012). Beyond Freedom of Movement: Boys Play in a Tween Virtual World. *Games and Culture* 7:4, 281–304.

Shaw, A. (2012). Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity. *New Media & Society* 14:1, 28–44.

Shaw, A. (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture* 5:4, 403–424.

Shaw, A. (2009). Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games. *Games and Culture* 4:3, 228–253.

Shields, S. A. (2008). Gender: An Intersectionality Perspective. *Sex Roles*, 59:5–6, 301–311.

Sotamaa, O. & Suominen, J. (2013). Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen väitöskirjojen valossa. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski & O. Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 109–121. Verkossa http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_09.pdf.

Sundén, J. (2009). Play as Transgression: An Ethnographic Approach to Queer Game Cultures. *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Verkossa http://www.digra.org/digital-library/publications/play-as-transgression-an-ethnographic-approach-to-queer-game-cultures.

Taylor, T. L. (2008). Becoming a Player: Networks, Structure, and Imagined Futures. Teoksessa Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun (toim.): *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press, 51–65.

Yee, N. (2008). Map of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun (toim.): *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: MIT Press, 83–96.

Leikisti pelissä – pohdintaa lasten digitaalisesta leikistä

Merja Koivula
Marleena Mustola

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelissamme tarkastellaan esikouluikäisten lasten digitaalista pelaamista leikin näkökulmasta. Viime vuosina tieto- ja viestintäteknologia on tullut osaksi yhä nuorempien lasten arkea ja herättänyt myös huolta siitä, miten lisääntynyt pelaaminen vaikuttaa lasten leikkiin ja mahdollisesti heikentää leikin laatua. Toistaiseksi pienten lasten digitaalisesta leikistä on kuitenkin vain vähän tutkimustietoa. Tässä artikkelissa pohditaan perinteisen leikin määrittelyä ja sen soveltumista digitaalisen leikin määrittelyyn. Peilaamme käytännön esimerkkejä lasten digitaalisesta leikistä Burghardtin (2012), Caillois'n (2001) ja van Oersin (2013) perinteisen leikin kriteeristöihin, joista valitsimme tarkempaa tarkastelua varten neljä: säännöt, vapaus, hauskuus ja tavoitteellisuus. Tutkimuksen empiirisenä aineistona toimii eräässä 6-vuotiaiden lasten esiopetusryhmässä toteutettu peliprojekti, jossa lapset pelasivat tableteilla meikkaamis- ja pukeutumispelejä ja keskustelivat niistä. Tutkimustulokset osoittavat, että lasten digitaalinen leikki näyttäytyy moniulotteisena ja rikkaana ilmiönä. Lapset hyödyntävät leikissään joustavasti peleistä kumpuavia ideoita, eläytyvät pelihahmoihin sekä muuttavat nämä leikiksi. Voidaankin todeta, että digitaalisten pelien pelaaminen ei tämän tutkimuksen valossa muodosta uhkaa perinteiselle leikille, vaan pikemminkin teknologian ja leikin yhdistäminen tarjoaa leikille lapsia kiinnostavia mahdollisuuksia. Digitaalisella leikillä ja perinteisellä leikillä on tutkimuksemme mukaan niin paljon yhteisiä piirteitä, ettei digitaalisen leikin käsitteellistäminen "uudenlaiseksi leikkikulttuuriksi" ole välttämättä perusteltua.

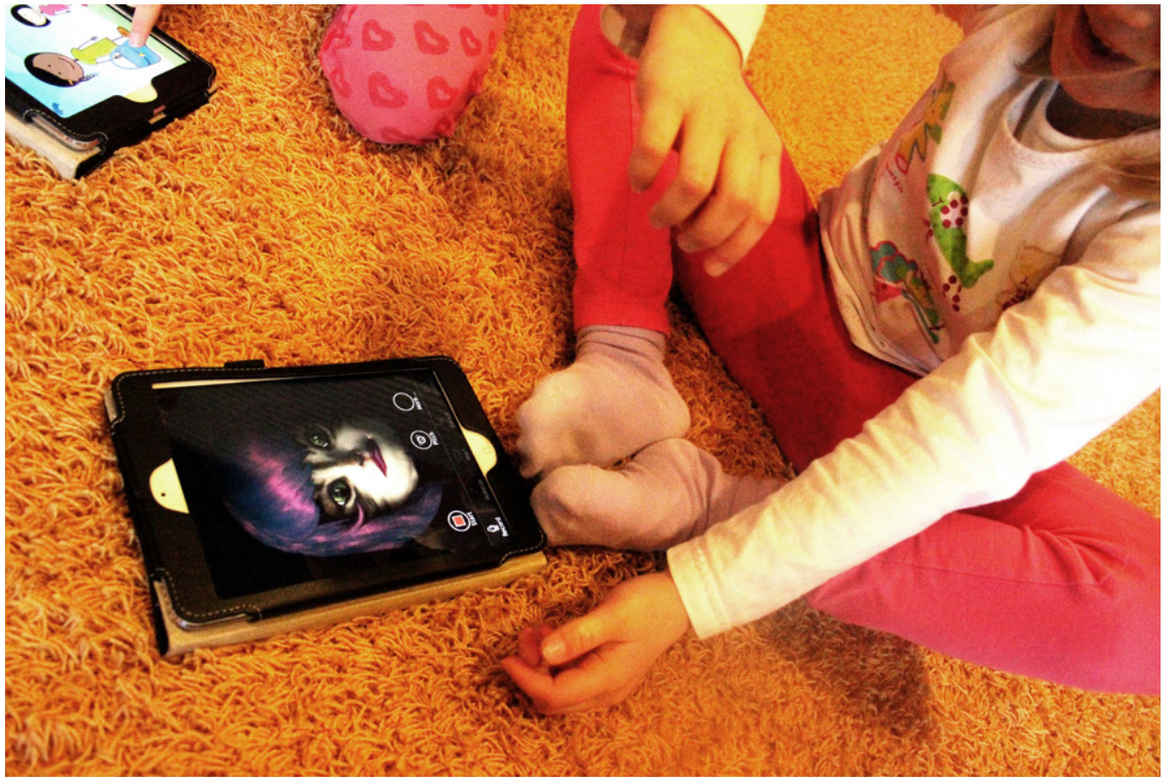
Asiasanat: Digitaalinen leikki, digitaaliset pelit, leikkikulttuuri, lapsuus

Abstract

In this article we explore the digital gameplay of six-year-old children at a Finnish day care center. In recent years, information technology has increasingly become a part of the daily lives of young children, including in the context of early childhood education. At the same time, there is growing concern regarding the effects of children's increased digital gameplay on the the quality of their play. However, there is not enough empirical research focusing on the relationship between gameplay and play. We analyze empirical examples from our research data in relation to the criteria of contemporary play by Burghard (2012), Caillois (2001) and van Oers (2013). We focus on exploring the criteria of rules, freedom, fun and aims of play in detail. The empirical data of this study consists of a gameplay project carried out in a preschool group of six-year-old children. During this project, children played different dress-up and makeover games and discussed their gameplay experiences. The results highlight the multifacetedness and richness of children's digital gameplay. Children flexibly use the characters and ideas of digital games and transform those into play. Thus, children creatively combine the possibilities of new technologies and use them to enrich their play in multiple ways. There are such significant similarities between contemporary play and digital play that the conceptualization of digital play as a "new play culture" is not necessarily justifiable.

Keywords: Digital play, digital games, play culture, childhood

Lähtökohtia



Kuva 1. Esikoululainen pelaa päiväkodin iPadilla peliä, jossa meikataan kissa

Digitaalinen teknologia on tullut yhä kiinteämmäksi osaksi pienten lasten arkea paitsi kotona myös varhaiskasvatuksessa, kuten meikkauspeliä päiväkodissa pelaavan lapsen kuva (kuva 1) havainnollistaa. Tämä on herättänyt puheenvuoroja lasten teknologian käytön puolesta ja sitä vastaan (Singer & Singer 2005; Stephen & Plowman 2014). Erityisesti mitä nuoremmista lapsista puhutaan, sitä kriittisemmin lasten digitaalisen teknologian käyttöön suhtaudutaan (Palaiologou 2014). Monet ovat olleet huolissaan siitä, miten lisääntynyt digitaalisten pelien pelaaminen vaikuttaa lasten leikkiin, mahdollisesti laskee leikin laatua (Edwards 2014; Marsh 2010) ja jopa uhkaa lasten kehitystä (Plowman, McPake & Stephen 2010). Viimeaikaiset tutkimukset kuitenkin korostavat digitaalisen pelaamisen moninaisia hyötyjä lapsen kehitykselle, oppimiselle ja leikille (Koivula 2015; Lieberman, Fisk & Biely 2009; Mustola ym. 2015). Usein pelaamisen aikana lasten toiminta voikin näyttäytyä leikillisenä, jolloin on perusteltua puhua pelaamisen sijaan digitaalisesta leikistä (Stephen & Plowman 2014). Lisäksi lähtökohtaisesti leikillisyys ja leikki liittyvät tyypillisesti paitsi digitaalisten pelien, myös digitaalisen teknologian perusideaan (Frissen ym. 2015, 10). Näin ollen leikki ja pelaaminen eivät siis välttämättä asetu vastakkain, kuten huolipuheessa annetaan ymmärtää, vaan ne saattavat yhdistyä lasta kehittävällä ja innostavalla tavalla. Tämän artikkelin tarkoituksena onkin syventää ymmärrystä digitaalisesta leikistä teoreettisen ja empiirisen tarkastelun avulla.

Toistaiseksi on vain vähän tutkimustietoa siitä, millä tavoin digitaaliset pelit vaikuttavat lasten leikkiin. Vaikka digitaalinen leikki eroaakin perinteisestä leikistä sisältöjensä ja teknologisen välittyneisyytensä johdosta, leikin laatu ei kuitenkaan välttämättä ole perinteistä leikkiä heikompaa tai huonompaa (ks. Edwards 2013, 205). Käytämme tässä artikkelissa käsitettä *perinteinen leikki*[1] lasten tavallisista, ei-teknologian välittämästä leikeistä, kun taas *digitaalisen leikin* (‘*digital play*’) käsitteellä viittaamme teknologian välittämään leikkiin. Mielestämme digitaalinen leikki on riittävän laaja ja kattava käsite kuvaamaan eräänlaisena sateenvarjona niitä variaatioita, joiden kautta tällainen leikki voi toteutua. Lisäksi digitaalisen leikin käsite on viime aikoina alkanut vakiintua ainakin kasvatustieteen tutkimuskirjallisuudessa.

Leikin ja erityisesti digitaalisen leikin määrittely on osoittautunut haastavaksi, sillä leikki on käsitteenä kompleksinen, ja rajanveto sen suhteen, mikä on leikkiä, on osoittautunut liukuvaksi paitsi perinteisessä, myös digitaalisessa leikissä (Grimes & Feenberg 2009; Marsh 2010; Stephen & Plowman 2014). Lisäksi leikki ja pelit ovat kulttuurisia ilmiöitä, jotka kuvastavat nykyistä lapsuutta ja kantavat mukanaan historiallisen kehityskaaren sukupolvelta toiselle (Marsh 2010, 404). Perinteisiä leikkiteorioita on muutamissa tutkimuksissa sovellettu digitaalisen pelaamisen tarkasteluun (ks. esim. Frissen ym. 2015; Kapp 2012; Mäyrä 2004; Mäyrä & Lankoski 2009), mutta kasvatustieteen ja lapsuudentutkimuksen näkökulmat on huomioitu pelitutkimuksen kentällä heikohkosti. Lisäksi valtaosa lasten pelaamiseen liittyvistä tutkimuksista kohdentuu nuoriin ja jo koulunsa aloittaneisiin lapsiin sekä heidän kokemusmaailmaansa. Empiiristä tutkimustietoa pienten lasten pelaamisesta ja heidän omista pelikokemuksistaan on edelleen niukalti. (Marsh 2010, 405.)

1 Perinteinen leikki on käännetty käsitteestä '*contemporary play*'. Myös tämän käsitteen käytössä on tieteenalakohtaista variaatiota. Kasvatustieteilijä Susan Edwards (2014, 225) ehdottaa käsitettä "contemporary play", vapaasti käännettynä nykyleikki, kuvaamaan digitaalisten ympäristöjen ja median vaikutusta lasten leikkiin. Sitä vastoin pelitutkijat Frissen ja kollegat 2015 käyttävät samaa *contemporary play* -käsitettä kuvaamaan nimenomaan perinteistä, ei-teknologian välittämää leikkiä.

Tässä artikkelissa pohjaamme ajattelumme lapsuudentutkimuksen, kulttuurihistoriallisen teorian ja kulttuurintutkimuksen teoreettisiin näkökulmiin digitaalisen leikin tarkastelussa. Lapsuudentutkimuksen kentällä lapsuus ymmärretään sosiaalisena, historiallisena ja kulttuurisena rakenteena (James, Jenks & Prout 1998) sekä lapset sosiaalisesti aktiivisina toimijoina (Edwards 2014) ja leikillisiä osallisuuden muotoja käyttävinä kansalaisina (Jans 2004). Voimme tarkastella lasten digitaalisen teknologian hyödyntämistä kahdesta näkökulmasta. Ensinnäkin lasten osallistuessa aktiivisesti teknologisoituneen yhteiskunnan eri toimintoihin, digitaalinen leikki mahdollistaa osallistumisen ja tuottaa lapsille pääsyn erilaisten digitaalisten mahdollisuuksien tai resurssien äärelle (Arnott 2013). Toiseksi lapsilla on merkittävä ja kasvava rooli teknologian ja digitaalisen median kuluttajina, tuottajina ja niistä hyötyjinä (ks. Edwards 2013; Nixon & Hateley 2013), sekä kanssatutkijoina esimerkiksi pelisuunnittelussa ja pelien testaamisessa (Lieberman, Fisk & Biely 2009). Kulttuurihistoriallisessa teoriassa korostetaan lapsuudentutkimuksen tavoin lasten aktiivista toimijuutta: lapset omaksuvat ja luovat kulttuurista tietoa ja työkaluja sekä siirtävät näitä toinen toisilleen esimerkiksi leikin aikana. Lisäksi teknologinen toimintaympäristö mahdollistaa uudentyyppisten kulttuuristen tapojen kehittymisen ja teknologisten mahdollisuuksien hyödyntämisen leikissä. (Edwards 2013.) Tästä syystä teknologian käytön konteksteja ja niitä toimintamuotoja, joita lapset muodostavat teknologian avulla, on tärkeää tutkia (Stephen & Plowman 2014, 334; Salonius-Pasternak & Gelfond 2005).

Kulttuurintutkimuksellinen näkökulma rajautuu tässä artikkelissa pelikulttuurien tutkimukseen (ks. esim. Mäyrä 2004). Pelikulttuuri määrittyy monella tapaa: ajatteluna, ideoina, sosiaalisina käytänteinä ja prosessina. Kulttuurintutkimuksellinen näkökulma peleihin on keskeinen ja näkyvä, mutta tästä huolimatta pelitutkimusta on kritisoitu siitä, ettei se ole vielä omaksunut pelien tarkastelussa tarpeeksi syvällisesti niitä kriittisiä ja joustavia suuntauksia, jotka ovat kulttuurintutkimukselle ominaisia. (Shaw 2010, 405.) Pelikulttuurien tutkiminen on tärkeää useista eri syistä. Ensinnäkin pelit nähdään eri tavoin riippuen siitä kulttuurisesta ympäristöstä, johon pelit ja pelaaminen sitoutuvat. Esimerkiksi Mäyrä (2007) kuvaa pelikokemukseen vaikuttaviksi tekijöiksi muun muassa kulttuurin sosiaaliset normit ja arvot, sen sosiaalisen kontekstin, jossa toimimme, sekä henkilökohtaisen kontekstin eli esimerkiksi omat motiivimme pelata vaikkapa tietyn tyyppisiä pelejä. Toiseksi pelit itsessään voidaan ymmärtää omaksi, pelilliseksi kontekstikseen (Stenros, Montola & Mäyrä 2007). Kolmanneksi, kuten Mäyrä (2007) huomauttaa, myös digitaalisten pelien tuottamisen konteksti sekä pelien historiallisen kehittymisen konteksti (ks. kulttuurihistoriallinen teoria) ovat kietoutuneet pelikokemukseen.

Tehtävä, aineisto ja menetelmät

Tutkimuksemme lähtökohtana ovat havaintomme siitä, että kaikki pelaaminen ei ole leikkiä, mutta usein pelaamisella ja leikillä vaikuttaisi olevan yhteisiä piirteitä. Näkemyksemme mukaan digitaalinen leikki edellyttää tiettyjen kriteerien toteutumista. Pohdimmekin sitä, millaisia nämä digitaalisen leikin määrittelyssä käytettävät kriteerit voisivat olla. Hyödynnämme tässä tarkastelussa kolmen, perinteisen leikin kriteeristöjä kuvanneen teoreetikon, Burghardtin (2012), Caillois'n (2001) ja van Oersin (2013) määrittelyjä analyyttisena työkaluna ja sovellamme niitä digitaalisen leikin analysointiin. Tavoitteenamme on tarkastella digitaalisen leikin ilmenemistä päiväkodissa lasten pelatessa tabletilla digitaalisia pelejä sekä aineiston empiiristen esimerkkien analyysin kautta määritellä digitaalista leikkiä. Näistä lähtökohdista olemme muotoilleet tämän tapaustutkimuksen tutkimustehtävät seuraavanlaisiksi: 1) millaisina lasten digitaalinen leikki näyttäytyy päiväkodissa ja 2) miten digitaalista leikkiä voidaan määritellä teoreettisesti. Tämän laadullisen tapaustutkimuksen empiirinen aineisto kerättiin keväällä 2014 eräässä 6-vuotiaiden lasten esiopetusryhmässä osana Marleena Mustolan monitieteistä tutkimushanketta, jossa teoreettinen ydin rakentuu estetiikan, lapsuudentutkimuksen ja pelitutkimuksen tieteenalojen ympärille. Merja Koivula keräsi samassa esiopetusryhmässä tutkimusaineistoa lasten ja aikuisten tabletin käyttökokemuksista sekä lasten pelaamisesta (Koivula 2015). Havaitsimme Koivulan aineiston perusteella, että leikin ja pelin välinen yhteys vaatii syvempää analyysia, sillä meille tutkijoille pelaamisen ja leikin välinen yhteys näyttäytyi kompleksisena.

Tutkimusaineisto kerättiin etnografisia menetelmiä soveltaen. Tutkimukseen osallistui 13 lasta, joista poikia oli 3 ja tyttöjä 10. Sukupuolijakauma ei ollut etukäteen laskelmoitu: tutkimukseen osallistunut esiopetusryhmä sattui koostumaan enimmäkseen tytöistä. Esiopetusryhmään oli hankittu Opetushallituksen rahoituksella kolme tablettia, joihin ladattuja oppimispelejä lapset olivat käyttäneet puoli vuotta. Tablettien käyttö oli ryhmässä vapaata: lapset saivat itse neuvotella tabletin käyttövuorot, peliajat sekä valita pelattavat pelit itsenäisesti.

Käytännössä tutkimuksen aineistonkeruu toteutettiin niin, että lapset pelasivat digitaalisia meikkaamis- ja pukeutumispelejä pareittain tai yksin sekä keskustelivat niistä yhdessä tutkijan kanssa. Tutkimuksen aineistonkeruumenetelminä olivat osallistuva havainnointi ja lasten haastattelut. Sekä tutkija että lapset valokuvasivat pelejä ja pelihetkiä ja lisäksi lapset suunnittelivat piirtämällä omia pelejä. Meikkaamis- ja pukeutumispelit valikoituivat osaksi hanketta siitä syystä,

että ne ovat osa viihteellistä lastenkulttuuria ja sivuavat temaattisesti kauneutta, kulutuskulttuuria ja sukupuolittuneita peliympäristöjä.

Tutkija oli valinnut ennakolta 27 ilmaista pelisovellusta, joista lapset saivat pelata, mitä halusivat. Pelit oli valittu siten, että ne muodostivat edustavan valikoiman meikkaamis- ja pukeutumispeligenren mahdollisuuksista sekä tyttöjen että poikien pelaamista ajatellen (pelien sukupuolieroista ks. esim. Salonius-Pasternak & Gelfond 2005). Mukana oli muun muassa partasalonkipelejä, eläinten pukemispelejä, hygieniapelejä, prinsessapelejä, eri alakulttuureihin liittyviä pukemispelejä ja hammasdesignpelejä. Pelisovellusten valinnan kriteerinä oli se, että peli oli maksuton ja voitiin luokitella meikkaamis- tai pukeutumispeliksi, joka voisi tuottaa keskustelua erilaisista kauneuteen, rumuuteen ja estetiikkaan liittyvistä kysymyksistä.

Tutkimukseen valikoituneet pelit olivat keskenään varsin erityyppisiä. Osassa oli enemmän tilaa pelaajan luovuudelle ja osa oli tiukemmin strukturoituja ja toiminnoiltaan rajoitetumpia. Esimerkiksi pukeutumispeleissä tämä näkyi siten, että toisissa peleissä pelaaja saattoi valita muutamasta valmiista vaatekappaleesta haluamansa vaihtoehdon, kun taas toisissa pelaaja saattoi virtuaalisesti ommella haluamansa vaatteen käyttäen erilaisia kankaita ja koristeita. Jotkut pelit olivat niin selvästi sukupuolittuneita, että lapset itsekin puhuivat “tyttöjen ja poikien peleistä”. Lapset kuitenkin tahtoivat kokeilla myös toiselle sukupuolelle suunnattuja pelejä.

Lasten ja tutkijan yhteiset pelihetket kestivät keskimäärin 40 minuuttia. Pelaajaparit valikoituivat spontaanisti joko lastentarhanopettajan kehotuksesta tai lasten omasta aloitteesta. Parit olivat joko samaa sukupuolta tai tyttö-poika -pareja. Prosessista kerättiin videoaineistoa (yhteensä 7 h 27 min), visuaalista aineistoa eli lasten piirroksia ja valokuvia sekä haastatteluaineistoa. Tutkimusaineisto on analysoitu sisällönanalyysin ja diskurssianalyysin menetelmiä soveltaen. Analyysin aluksi koko tutkimusaineisto litteroitiin ja videomateriaalia katsottiin toistuvasti aineiston kokonaisuuden hahmottamiseksi. Litterointeja täydennettiin samalla kirjaamalla niihin videoaineistosta havaittuja kontekstuaalisia huomioita ja tulkintoja. Seuraavassa vaiheessa koko aineisto koodattiin ja ensimmäiset luokittelut muodostettiin. Tässä hyödynnettiin apuna edellä mainittuja Burghardtin (2012), Caillois’n (2001) ja van Oersin (2013) leikin kriteerejä. Lopuksi aineistosta valittiin otteita tarkempaa diskurssianalyysia varten, jonka jälkeen tutkimuksen pääluokat, säännöt, vapaus, hauskuus ja tavoitteellisuus, jäsentyivät.

Peli, leikki ja digitaalinen leikki

Digitaalisen pelikulttuurin yleistymisen myötä pelejä, pelillisyyttä ja leikillisyyttä on alkanut esiintyä myös lastenkulttuurin, vapaa-ajan ja viihteellisten käyttötarkoitusten ulkopuolella, esimerkiksi työssä, kasvatuksessa tai politiikassa (Frissen ym. 2015). Pelitutkimuksen parissa onkin alettu enenevässä määrin käyttää käsitteitä pelillistyminen (ks. Tulloch 2014) ja leikillistyminen, joilla viitataan paitsi pelin leikillisiin ominaisuuksiin, myös pelillisen kulttuurin levittäytymiseen ja nivoutumiseen yhä laajemmin eri yhteiskunnan osa-alueille (Grimes & Feenberg 2009; Kangas 2014; Kapp 2012; Suominen & al. 2014). Pelillistymisen ja leikillistymisen käsitteitä käytetään osittain rinnakkain johtuen niiden yhteisestä englanninkielisestä peruskäsitteestä ”playfulness”. Kuten Mäyrä (2004) toteaa, pelin ja leikin raja ei ole tiukka, vaan pikemminkin on perusteltua puhua pelillisemmistä ja leikillisemmistä tavoista käyttää digitaalisia pelejä (ks. myös Grimes & Feenberg 2009). Etenkin pienten lasten digitaalista pelaamista tarkasteltaessa leikillisyys ja leikillinen tapa hyödyntää digitaalisia pelejä vaikuttaisivat usein korostuvan.

Pelillisyyden ja leikillisyyden keskeisimpiä, varhaisia teoretisointeja on Caillois’n (2001, 12-13) näkemys pelien jaottelusta. Caillois näkee pelien muodostavan neljä perusluonteeltaan ja perustehtävältään eroavaa ryhmää: “agon” (kilpailu ja konflikti), “mimicry” (jäljittely ja eläytyminen), “ilinx” (huimaus ja fyysiset elämykset) sekä “alea” (sattuma ja onni). Tässä tutkimuksessa analysoidut digitaaliset meikkaamis- ja pukeutumispelit kuuluvat lähinnä “mimicry”-ryhmään. Kuten Mäyrä (2004) toteaa, monien pelien viehätys perustuu suurelta osin jaettuun fantasiamaailmaan osallistumiseen, tämän maailman yhteiseen kehittämiseen tai erilaisten pelihahmojen kautta toimimiseen. Sama toteutuu perinteisessä roolileikissä leikkihahmojen, leikin juonen ja tapahtumakulkujen yhteisen kehittelemisen kautta. Caillois (2001, 13) kuvaa pelien olemusta kahden ulottuvuuden, “paidian” ja “luduksen” välisenä jatkumona. “Paidia” kuvaa nk. vapaata leikkiä, joka pitää sisällään ennalta suunnittelematonta improvisaatiota, roolileikkiä ja fantasiaa. Toisena ääripäänä on hallittu ja säädelty pelillisyys, eli “ludus”, johon kuuluvat olennaisesti tarkkaan määritellyt pelien säännöt, rajoitukset ja ohjeistukset. Esimerkiksi tässä tutkimuksessa käytetyt meikkaamis- ja pukeutumispelit ovat laadultaan erilaisia ja sijoittuvat eri kohtiin “paidian” ja “luduksen” väliselle akselille. Pelin aikana nämä ulottuvuudet myös vaihtelevat ja vuorottelevat.

Grimes ja Feenberg (2009) ovat Caillois'n tavoin teoretisoineet leikillisyyden ja pelillisyyden elementtejä. He korostavat niiden välistä jatkumoa sekä siirtymiä peli- ja leikkitilojen välillä. Toisin sanoen, vaikka peli ja leikki ovatkin rinnakkaisia ja niiden välillä on "paidian" ja "luduksen" jatkumo, ne ovat silti erillisiä. Näin ollen on oleellista, että myös tutkimuksellisesti pelin ja leikin käsitteet erotetaan toisistaan, niiden syvällisestä ja kiistattomasta yhteydestä huolimatta. Käytännössä, kuten Glenn ja kollegat (2013) ovat havainneet, lapset itse voivat nähdä leikkiä lähes kaikkialla ja melkein mikä tahansa toiminta voidaan mieltää leikiksi. Oleellista on se, että leikki on perustavanlaatuinen osa lapsuutta. Huizingan (1967) määrittelyn mukaan leikki on ihmisen vapauden ilmenemismuoto: se on kuvitteluun perustuvaa toimintaa, johon vaikuttavat esimerkiksi säännöt ja rajat ja joka luo järjestystä maailmaan. Lapset oppivat leikkiessään ja leikin kautta. Leikki muovaa ja välittää myös lasten suhdetta teknologiaan. Ilmiöinä leikki ja peli ovatkin alkaneet lähentyä toisiaan osana lastenkulttuuria, mikä osaltaan vaikeuttaa leikin ja pelin määrittelyä ja erontekoa. Markkinoille on tullut paljon hybridileluja, joissa perinteinen leluväline yhdistyy digitaaliseen sovellukseen (Goldstein 2011; Nixon & Hateley 2013, 28; Tyni, Kultima & Mäyrä 2013). Tähän liittyen Tyni, Kultima ja Mäyrä (2013) puhuvat käsitteestä "hybrid play" eli hybridi leikki, joka kuvaa materiaalisia leluja ja digitaalisia pelejä yhdistäviä leikkejä.

Näkemyksemme mukaan teknologia, tässä tutkimuksessa tabletti, toimii välittäjänä lapsen ja pelimaailman välillä. Se ikään kuin tarjoaa lapsen ulottuville pelien erilaiset mahdollisuudet ja niihin sisältyvät leikilliset elementit. Se, miten lapsi peliä käyttää ja missä määrin hän hyödyntää pelin leikillisiä mahdollisuuksia on hänen itsensä valittavissa (playing self, ks. Gergen 2015). Pelisovellukset eroavat huomattavasti toisistaan sen suhteen, miten avoimet tai luovat ratkaisut ne mahdollistavat (Mustola & Thompson 2015). Avoimet pelit, kuten tässä tutkimuksessa hyödynnetyt meikkaamis- ja pukeutumispelit, voivat soveltua digitaaliseen leikkiin ja leikkivälineiksi paremmin kuin tiukasti säädellyt ja vain rajoitetut toimintavaihtoehdot tarjoavat pelisovellukset. Kiinnostavaa on pohtia myös niin sanottujen oppimispelien suhdetta leikillisyyteen. Tutkimuksemme empiiristä aineistoa kerätessämme havaitsimme, että lapset voivat hyödyntää myös oppimispelejä ja niiden sisältöjä leikissään. Lasten luovuudesta riippuen leikin ja teknolgian hyödyntäminen saa moninaisia muotoja. Leikki voi sisältyä pelihetkeen ja pelin kontekstiin, lapset voivat ammentaa peleistä sisältöjä perinteiseen leikkiinsä tai laite voi olla myös sellaisenaan osa leikkiä. Tämän tutkimuksen aineistoa kerätessämme lapset halusivat piirtää erilaisia pelejä paperille ja kuvitella pelien sisältöjä. Tabletti itsessään voi toimia lelun kaltaisena välineenä, sillä lapset voivat luovasti keksiä erilaisia leikillisiä käyttötapoja laitteelle, kuten ottaa sen osaksi perinteistä leikkiä ja vaikkapa videoida roolileikin etenemistä sen avulla. Tässä tutkimuksessa näemme näin ollen tabletin oleellisena osana lasten hybridiä leikkiä ja sen rakentumista.

Kuten jo edellä mainitsimme, lasten pelaamalla pelillä on paljon vaikutusta pelitapahtuman ja näin ollen digitaalisen leikin rakentumiseen. Lapsia kiinnostava peli on usein sellainen, että se mahdollistaa pelaajan oman luovuuden toteuttamisen, on riittävän avoin ja lapsen muokattavissa sekä sisältää lasta kiinnostavia elementtejä, esimerkiksi kiehtovia roolihahmoja tai tapahtumakulkuja (Ermi & Mäyrä 2005; Mallon & Lynch 2014; Noppari 2014). Pelitutkimuksessa peliin eläytymiseen ja siihen uppoutumiseen viitataan immersion käsitteellä (ks. Ermi & Mäyrä 2005; Mallon & Lynch 2014). Ermi ja Mäyrä (2005) toteavatkin, että lasten mielestä digitaalisten pelien ero verrattuna muihin medioihin liittyy nimenomaan siihen, että peliin ja sen tapahtumakulkuihin liittyvä eläytyminen korostuu (immersion tyypit, ks. Ermi & Mäyrä 2005). Tämän saman voi ymmärtää myös niin, että peliin eläytyminen kiinnittyy kokemuksellisesti leikillisyyteen ja leikin maailmaan, sillä eläytyminen on myös perinteiseen leikkiin kuuluva ilmiö, ja siten lapsille tuttua, "tämä on leikkiä" (ks. Frissen ym. 2015).

Salonius-Pasternak ja Gelfond (2005) toteavat, että digitaalinen leikki muodostaa oman, laadullisesti ainutlaatuisen ja omaleimaisen leikkimuotonsa: sillä on sellaisia ominaispiirteitä, jotka erottavat sen perinteisestä leikistä. Tyypillisesti leikissä lapset ovat vuorovaikutuksessa paitsi toistensa, myös erilaisen fyysisten artefaktien kanssa. Digitaalisessa leikissä vuorovaikutus tapahtuu ei-kosketeltavien, digitaalisten ohjelmien tarjoamien kokemusten ja digitaalisten maailmojen kanssa (Kalaš 2010; Salonius-Pasternak & Gelfond 2005). Esimerkiksi virtuaalimaailmassa leikki voi tapahtua fyysisen toiminnan sijaan avatarien välityksellä (Marsh 2010). Tässä lasten ja teknologian vuorovaikutuksessa erilaisilla laitteilla ja ohjelmistoilla on välittäjän rooli: ne mahdollistavat lasten astumisen pelien ja digitaalisen leikin maailmaan (Salonius-Pasternak & Gelfond 2005, 6). Digitaalinen online-leikki, kuten Marsh (2010) toteaa, eroaa ratkaisevasti perinteisestä leikistä myös siinä suhteessa, että lapset eivät välttämättä tiedä, kenen kanssa he leikkivät.

Digitaalinen leikki teknologian avulla mahdollistaa roolien omaksumisen, seikkailujen kokemisen ja oman mielikuvituksen laajentamisen uudella tavalla, sillä teknologia ja lasten pelaamat pelit tarjoavat tähän mahdollisuuksia ja virikkeitä ikään kuin ohjatusti. Perinteisessä leikissä nämä mahdollisuudet eivät tule samalla tavalla annettuina tai tarjottuina, joten tältä osin perinteisen leikin dynamiikka ja mahdollisuuksien repertuaari on erilainen. Lasten digitaalinen leikki on usein myös sosiaalista: lapset pelaavat pareittain ja ryhmissä, rakentavat

yhdessä tietoa, hulluttelevat ja eri tavoin luovat omaa leikkikulttuuriaan (leikkikulttuurista ks. Corsaro 2003). Kuten Arnott (2013) korostaa, samalla kun lapset leikkivät yhdessä teknologisissa ympäristöissä, he uudelleen määrittelevät, muokkaavat ja rakentavat erilaisia rooleja ja identiteettiään leikkinsä aikana.

Vaikka teoreettisesti leikkiä ja digitaalista pelaamista voidaan tarkastella erillisinä ilmiöinä, käytännössä niiden väliset yhteydet ovat monimutkaiset ja tiiviisti limittyneet toisiinsa. Kuten Marsh (2014) korostaa, leikkiä ei voida useinkaan erottaa online- eli virtuaalisen maailman ja offline- eli perinteisen leikin alueiden välillä, sillä raja perinteisen leikin ja digitaalisen leikin välillä on alkanut hälventyä (ks. myös Edwards 2014). Tämä johtuu siitä, että lapset liikkuvat sujuvasti näiden leikkitilojen välillä yhdistäen erilaisia perinteisen leikin muotoja, kuten esimerkiksi roolileikkiä, fantasialeikkiä ja sääntöleikkejä, joustavasti virtuaalisen maailman leikkiin. Samoin erilaiset virtuaalisten maailmojen leikkihahmot ja -teemat ilmenevät perinteisen leikin kontekstissa. Lapset ottavat digitaalisissa leikeissä kuvitteellisia rooleja sekä tekevät ja käsittelevät erilaisia digitaalisia artefakteja osana leikkiään (Craft 2011, 77; hybridi leikki ks. Tyni, Kultima & Mäyrä 2013). Näin ollen digitaaliset leikit muovaavat paitsi lasten leikkiä, myös heidän mielikuvitustaan ja luovaa ajatteluaan (Singer & Singer 2005). Lisäksi, kuten Marsh (2014; 2010; myös Noppari 2014, 70) toteaa, virtuaalimaailma mahdollistaa sen, että lapset voivat rakentaa erilaisia sosiaalisia identiteettejä, testata niitä, vaihtaa identiteetin toiseen, hankkia kokemuksia sekä ottaa riskejä tavalla, joka ei ole mahdollista kasvokkaisessa leikissä.

Leikistä teoriassa ja käytännössä

Tässä artikkelissa pyrimme tuottamaan uutta tietoa soveltamalla perinteisen leikin kriteeristöä digitaalisen leikin analysointiin. Näin ollen pyrimme analysoimaan, millaisena digitaalisen leikin ja perinteisen leikin yhteys näyttäytyy empiirisen aineistomme valossa sekä miten perinteiset, kasvatustieteelliset leikkiteoriat soveltuvat digitaalisen leikin teoretisointiin. Hyödynnämme tässä tarkastelussamme van Oersin (2013), Burghardtin (2012) ja Caillois'n (2001) kuvaamia leikin kriteereitä (Huizingan leikkiteorian sovelluksesta nykypäivään ks. Frissen ym. 2015). Callois'n teoriaa esittelimme jo aiemmin, mutta haluamme tarkastella sitä rinnakkain van Oersin ja Burghardtin teorioiden kanssa. Van Oers (2013) korostaa, että leikkiä kuvaavat seuraavat kolme perusparametriä: säännöt, vapaus(asteet) ja sitoutumisen taso. Kun nämä kolme kriteeriä täyttyvät, voimme puhua leikistä. Burghardt (2011) puolestaan kuvaa leikin kriteereiksi spontaaniuden, vapaaehtoisuuden, tavoitteellisuuden ja nautinnollisuuden. Leikki on aina vapaata mutta silti säännöt sisältävää, tiettyyn aikaan ja paikkaan sitoutunutta sekä kuvittelemiseen perustuvaa. Leikki on ilon ja hauskuuden lähde (Caillois 2001). Van Oersin (2013), Burghardtin (2012) ja Caillois'n (2001) leikin kriteeristöissä on monta yhteistä elementtiä. Tässä artikkelissa olemme valinneet niistä tarkasteluun neljä, jotka ovat *säännöt*, *vapaus*, *hauskuus* ja *tavoitteellisuus*. Van Oersin (2013) kuvaaman sitoutumisen tason sijaan puhumme tässä artikkelissa hauskuudesta, sillä näkemyksemme mukaan hauskuus (Burghardtin kriteereissä nautinnollisuus) on usein se toiminnan motiivi, joka ohjaa lasten digitaalista leikkiä ja näin ollen tuottaa sitoutumisen leikkiin. Kuten Huizinga (1967) toteaa, leikki on olemukseltaan mielekästä toimintaa. Tämä mielekkyyden periaate kytkeytyy läheisesti tavoitteellisuuteen (ks. Burghardt 2011), sillä lapset asettavat itse leikilleen tavoitteita ja päämääriä, joihin he yhdessä pyrkivät. Tarkastelemme seuraavaksi aineistoesimerkkien kautta sitä, miten nämä valitsemamme perinteisen leikin kriteerit soveltuvat digitaalisen leikin tarkasteluun.

Säännöt

Jokaisella leikillä on olemassa omat sääntönsä, jotka säätelevät leikkimaailmassa tapahtuvaa toimintaa (Huizinga 1967, 21). Leikkiin liittyvät säännöt ovat monenlaisia. Van Oers (2013) on jaotellut leikin säännöt 1. sosiaalisiin sääntöihin (esim. lelujen tai pelivuoron jakaminen, toisen kanssa toimiminen), 2. teknisiin sääntöihin (esim. kuinka jotakin esimerkiksi tablettia tai peliä käytetään), 3. käsitteellisiin sääntöihin (esim. asioiden tai esineiden sovitut merkitykset) ja 4. strategisiin sääntöihin (esim. toiminnan edistäminen, rooleista sopiminen, pelistrategiat). Tämä jaottelu osoittaa leikin sääntöjen moninaisuuden. Digitaalisessa pelaamisessa nämä säännöt muotoutuvat omanlaisikseen (ks. Grimes & Feenberg 2009) ja erilaiset peliin liittyvät säännöt ovat olennainen osa esimerkiksi online-pelaamista (Marsh 2010). Useat digitaaliset pelit perustuvatkin sääntöihin ja niiden mukaan toimiminen on edellytys pelin etenemiselle. Samalla peli myös haastaa lasta ylittämään oman osaamisensa sekä antaa jatkuvaa palautetta pelisuoritteesta. Tämä tuottaa lapselle merkityksellisiä kokemuksia, jotka voivat olla paitsi palkitsevia ja kannustavia, joskus myös turhauttavia. (Ermi & Mäyrä 2005; Lieberman, Fisk & Biely 2009.)

Salonius-Pasternak ja Gelfond (2005) korostavat, että digitaaliset pelit tarjoavat lapsille myös ainutlaatuisia mahdollisuuksia sääntöjen kautta leikkimiseen digitaalisessa, kuvitteellisessa maailmassa. Ensinnäkin peli mahdollistaa sääntöjen rikkomisen ja ylittämisen (esimerkiksi fyysisen todellisuuden säännöt), mutta samanaikaisesti peli toisaalta velvoittaa sääntöjen noudattamiseen:

pelin sääntöjä on pakko noudattaa, jos haluaa pelin jatkuvan. Tämä jännite ja dynamiikka opettavat lapsia säätelemään ja hahmottamaan todellisuutta samalla kun he digitaalisessa maailmassa kokeilevat muuttaa ja muovata sitä halutunlaiseksi (Salonius-Pasternak & Gelfond 2005, 9), kuten seuraava aineistoesimerkki osoittaa.

Kaarlo ja Onni pelaavat peliä, jossa dinosauruksen hygieniasta huolehditaan kylpyhuoneympäristössä. Hahmon käsiä pestään, hampaita harjataan ja kynsiä leikataan. Pojat toivoisivat, että dinosaurus voisi käydä taustalla näkyvällä vessanpöntöllä. On Onnin vuoro pelata.
Kaarlo: Onni, tehtäiskö niin, että laitettais eka saippuaa tähän käteen, noin, ja sitte pestäis se lämpimällä vedellä. Noin!
Tutkija: Keksittepä hyvin.
Kaarlo: Sammuttakaa tuo.
Onni: Vessanpöntölle!
Tutkija: Eikse mee?
Kaarlo: Ei.
Tutkija: Hö.
[--]
Kaarlo: Ota paperia ja pyyhitään. *(pelaa Onnin olan yli)*
Onni: Mitenkä tuota voi tuolle vessanpöntölle?
Tutkija: Se ei vissiin voi mennä sinne, vaikka hassua, että se on sinne laitettu. Joskus ne pelit ei vaan…
[--]
Onni: Vessanpönttö…
Kaarlo: Tuo on aika hassua!
Tutkija: Se ei vaan mee…

Esimerkissä Onni ja Kaarlo haluavat muuttaa pelimaailmaa siten, että pelihahmo voisi käyttää vessanpönttöä. Kuitenkaan pelissä olevat säännöt eivät mahdollista tätä, sillä usein digitaalisten pelien säännöt ovat hyvin joustamattomia ja tarkkoja (Grimes & Feenberg 2009; ks. myös Caillois'n 2001 "ludus"). Tämä johtaa siihen, että pojat joutuvat pohtimaan pelin sääntöjen ja todellisen elämän välistä problematiikkaa. Miksi meille niin arkipäiväinen asia ei onnistukaan pelissä? Koska kyseisen digitaalisen pelin säännöt eivät tältä osin mahdollista erilaisia toimintatapoja, poikien mielestä hauska ja viihdyttävä pelin muuntelu jää toteutumatta. Kuten Ermi ja Mäyrä (2005) toteavat, pelaajien skeemat eli ulkomaailmaa edustavat sisäiset mallit vaikuttavat siihen, mitä he odottavat peliltä ja millaista nautintoa peli voi tuottaa.

Tietyn pelin valinta virittää pelaajalle odotuksia tietyn tyyppisten pelikokemusten saamisesta (Ermi & Mäyrä 2005). Kuten edellä kuvattu esimerkki osoittaa, kysymys vessanpöntöstä on tärkeä, sillä Onni palaa siihen itsepintaisesti yhä uudelleen, vaikka peli muilta osin etenee. Kyse on myös pelin designista: taustaa on haluttu kuvittaa tyypillisellä kylpyhuonevarustuksella, mutta pelaaja ei kuitenkaan saa käyttää pelin logiikkaan eli dinosauruksen hygieniasta huolehtimiseen oleellisesti liittyviä välineitä haluamallaan tavalla. Tämän pelimaailman sääntöjä ja rajoituksia ei ole kirjattu minnekään, mutta ne tulevat pelaajille kyllä selväksi ("ludus"). Säännöt eivät noudata arkilogiikkaa tai kunnioita pelissä olevia ilmiselviä visuaalisia tarjoumia. Dinosaurus seisoo paikallaan, hymyilee pelaajalle, eikä suostu ottamaan kahta ratkaisevaa askelta kohti virtuaalista vessanpönttöä. Kuten Grimes ja Feenberg (2009) toteavat, peleissä läsnä olevan leikillisyyden kautta pelaaja voi joissakin tapauksissa vaikuttaa, horjuttaa ja uudelleen määritellä pelin ja sen teknisen järjestelmän sääntöjä ja lakeja. Joskus, kuten edellä kuvattu esimerkki osoittaa, tämä taas ei onnistu.

Vapaus

Leikkiteorioiden ytimessä on leikin vapauden korostaminen (Burghardt 2011; van Oers 2013). Kuten Huizinga (1967, 17) toteaa: "kaikki leikki on ensi kädessä vapaata toimintaa" ja "lapsi ja eläin leikkivät, koska niille on siitä huvia ja juuri siinä on niiden vapaus". Tämä ei tarkoita kuitenkaan sitä, etteikö leikki olisi kytkeytynyt sääntöihin tai että leikissä ollaan täysin vapaita kaikista rajoituksista. Leikki on oma maailmansa, erillään arkimaailmasta (ks. myös Stenros, Montola & Mäyrä 2007). Tähän maailmaan kuuluvat olennaisesti mielikuvitus, fantasia ja toden ja leikin ulottuvuuksien vuorottelu, mutta kuitenkin leikki on samalla sitoutunut tiettyihin ajan ja paikan rajoihin: leikki on oma kulttuurimuotonsa (ks. Caillois'n 2001 "paidia"; Huizinga 1967, 17–19).

Pelisovelluksien säännöt ja rajoitukset ohjaavat lasten toimintaa digitaalisessa leikissä, mutta eivät kerro koko totuutta leikkiprosessista. Vaikka aikuisten lapsille suunnittelemilla kulttuurituotteilla on tiettyjä käyttötarkoituksiin liittyviä lähtöoletuksia, voivat lapset rikkoa ennakko-odotuksia ja käyttää tuotteita odottamattomallakin tavalla, kuten seuraava aineistoesimerkki osoittaa.

Hilma ja Sophie pelaavat peliä, jossa tyttö- tai poikahahmolle voi suunnitella ja ommella vaatteita. Lopuksi hahmolle voi laittaa myös erilaisia hattuja, kenkiä ja naamareita. On Hilman vuoro pelata. Hilma on laittanut tyttöhahmolle päähän irtoparran ja susinaamarin.
Tutkija: Susi ja parta, kylläpä on hyvin naamioitu.
Kovaa kikatusta.
Tutkija: Sekö on hyvä?
Nauru vain yltyy.
Tutkija: Hei, tytöt… no kertokaapa nyt, että mikä teitä oikeen naurattaa?
Hilma: No toi.
Sophie: Ja toi.
Tutkija: No mikä siinä on huvittavaa.
Hilma: Sehän, sillä on toi, hattu, susi...
Nauru yltyy taas.
Tutkija: Onks niinkö parrassa jotain hauskaa vai?

Hilma: Parta…
Hilma: On…
Nauru jatkuu.
Hilma: Sudella on parta!
Sophie: Ja sudella on hattu!
Hilma: Ja sudella on kaulahuivi!
Tutkija: Onkse oikee susi?
Hilma: On.
Nauru alkaa taas.
Sophie: Oisit tehny se kokonaan, öö, öö, tota, ton väriseksi, niin sit se ois ollu.
Hilma: Hei. *(alkaa taas pelata)*
Sophie: Laita suden kengät.
Sophie: Nuo.
Hilma: Joo.
Sophie: Laitetaan sille sudelle jotaki hassuu.
Naurua.
Hilma: Hei silmät kiinni niin mä pistän tälle jotain hassuu.
Tutkija: Okei, me laitetaan. Sano sitte ko saa avata.
Hilma: Ooo…
Tutkija: Ai nyt?
Hilma: Ei.
Hilma: *(nauraa)* Saa avata!
Naurua.
Tutkija: Mikä nyt on?
Sophie: Äää, tuo!
Hilma: Ollaan sellasta, että, täytyy arvata mikä, mitä mää oon vaihtanu. Hattu, vaatetta tai…
Tutkija: Okei. Ollaanko?
Hilma: Ollaan.
Tutkija: Silmät kiinni.
Sophie: Mä katon tonne päin.
Tutkija: Sano sitte Hilma.
Hilma: Mitä tältä on… mitä tältä on, tuota, mennyt pois? *(pitää tablettia itsellään)*

Digitaalisten pelien on todettu parhaimmillaan edistävän pienten lasten luovuutta (Ott & Pozzi 2012). Hilman ja Sophien pelaama peli on jo sovelluksena sellainen, että se tarjoaa pelaajalleen paljon vapauksia ja mahdollisuuksia käyttää mielikuvitustaan. Monissa peleissä pelaaja valitsee hahmolle valmiita vaatteita ja yhdistelee esimerkiksi eri housuja eri paitoihin. Tässä sovelluksessa pelaaja saakin toimia vaatesuunnittelijana: työstää vaatteita eri kangasmateriaaleja ja -kuoseja yhteen ommellen. Pelisovelluksen tarjoaman vapauden lisäksi lapset ottavat vapauksia itse. Hilma keksii, että pelisovellusta voi käyttää myös perinteisemmän arvausleikin välineenä - tavalla, jota aikuinen pelisuunnittelija olisi tuskin osannut ennakoida. Tässä kohtaa digitaalinen leikki muuntuu hybridiksi. Näin ollen esimerkki osoittaa digitaalisen leikin ja perinteisen leikin välisen rajan häilyvyyden. Aineistoesimerkin kuvaamassa tilanteessa syntynyttä leikkiä on mahdotonta luokitella vain jommaksi kummaksi, perinteiseksi tai digitaaliseksi leikiksi. Kyseessä on siis lasten oma hybridi leikki (ks. Tyni, Kultima & Mäyrä 2013; myös Edwards 2014; Marsh 2014).

Hauskuus

Huizinga (1967, 11) korostaa leikin kytkeytyvän perustaltaan hauskuuteen. Tämä sama pätee myös pelillisyyteen ja pelillistymiseen. Kun pelillisiä teknologioita lisätään tavanomaisiin toimintoihin, niiden ajatellaan tekevän toiminnoista motivoivampia ja hauskoja (Kapp 2012, 9-10). Hauskuus, kuten huumori, on tieteellisenä käsitteenä haastava, sillä se tuntuu pakenevan kaikki yksiselitteisiä määrittelyjä. Hauskuus liittyy olennaisesti pelikokemuksiin, mutta sen tutkimuksellinen tarkastelu on vaikeaa. Esimerkiksi Dormann ja Biddle (2009) päätyvät tutkimuksessaan pelien huumorista tarkastelemaan perinteisiä huumoriteorioita ja tämän jälkeen pohtimaan huumorin sosiaalisia, emotionaalisia ja kognitiivisia funktioita pelikokemuksessa. Huumorin määrittely ei kuitenkaan ole yksiselitteistä, vaan tutkijoiden mukaan on vaikea jäsentää, kuinka se liittyy nauramiseen ja hauskuuteen (Dormann & Biddle 2009, 803). Pelien hauskuutta on yritetty analysoida erityisen aktiivisesti pelidesignin parissa toimivien, ei-akateemisten tutkijoiden keskuudessa. Nicole Lazzaro on määritellyt neljä kasvojen ilmeistä pääteltävää eritasoista hauskuutta pelatessa (hard fun, easy fun, altered states, the people factor) ja Marc LeBlanc puolestaan on löytänyt kahdeksan hauskuuden tyyppiä: sense-pleasure, make-believe, drama, obstacle, social framework, discovery, self-discovery and expression sekä surrender (Koster 2004, 90). Tosin, kuten McAllister ja Ruggill (2010, 44) huomauttavat, hauskuuden tutkimisessa sen määrittely ja lajittelu on leikillisten käytäntöjen, kuten digitaalisten pelien, yhteydessä erityisen haastavaa, koska kaikista strukturoiduimmatkin pelit on lähtökohtaisesti tarkoitettu hauskoiksi.

Hauskuus kumpuaa toisaalta pelidesignista ja pelistä itsestään, mutta se on myös sosiaalisesti yhdessä rakennettua. Hauskuus on myös tilannesidonnaista. Kuten Ermi ja Mäyrä (2005) huomauttavat, yksittäinen pelisessio saattaa olla lapsen mielestä hauska, mutta kun hän kuulee jonkun toisen lapsen suoriutuneen samassa pelissä paremmin, hauskuus saattaakin kääntyä mielipahaksi. Joka tapauksessa yhdessä pelaamisen idea on sisäänrakennettu useimpiin peleihin, ja nimenomaan pelaamisen sosiaalinen ulottuvuus onkin lasten mielestä tärkeä osa pelien viehätystä (Mäyrä 2004, 425; Noppari 2014, 65). Tällainen yhdessä tekeminen tai ihmisten ja yhteisöjen välisen yhteyden muodostuminen liittyy olennaisesti virtuaalisten kontekstien leikillisyyteen (Craft 2011, 81).

Seuraavassa esimerkissä hauskuuden elementit tulevat toisaalta pelisisällöistä ja toisaalta rakentuvat sosiaalisessa vuorovaikutuksessa.

Sophie, Hilma ja tutkija leikkivät Hilman ehdottamaa leikkiä, jossa Hilma vaihtaa vaatesuunnittelupelin tyttöhahmolle vaatekappaleen ja muut yrittävät arvata, mikä on vaihtunut. Tytölle on jo aiemmin puettu susinaamari.
Tutkija: Eksää näytä meille?
Hilma: En! Teiän täytyy arvata.
Sophie: Hattu?
Hilma: Joo.
Tutkija: Oi, Sophie arvas heti!
Hilma näyttää tabletin. Susitytölle on laitettu huivi päähän. Alkaa kova nauru.
Hilma: Hei mui, tiiättekste sen tarinan missä oli se, ne pikku, missä oli se punahilkka ja se susi? Niin se susi pukeutu ton näköseks oikeesti.
Tutkija: Niin pukeutuki. Isoäidiksi, eikö vaan?
Hilma: Ton näköseks, niin ton näköseks!
Tutkija: Huivi päässä…
Hilma: Niin sillä oli.
Kovaa naurua.
Hilma: Sillä oli ihan samanlaiset vaatteet.
Tutkija: Miks se pukeutu semmoseksi?
Hilma: Siks koska se halus olla mummosusi.

Jo tyttöjen pelaamassa sovelluksessa itsessään on tarjoumia, jotka mahdollistavat hassuttelun: hahmolle voi pukea konventionaalisten vaateratkaisujen lisäksi erilaisia naamareita ja hauskoja asusteita. Kuitenkin varsinainen hauskuus syntyy, kun Hilma peittää ja paljastaa sudelle pukemansa huivin sekä keksii yhteyden pelihahmon ja erään lastenkulttuurin klassikkohahmon, Punahilkka-sadun suden, välillä. Mummosusi naurattaa niin lapsia kuin aikuista tutkijaa. Tutkimusaineistosta löytyy esimerkkejä, joissa lapset mainitsevat suoraan, että peli tai jokin pelin osa-alue on hauska: "Tää on musta hauskaa tää peli". Vielä useammin pelaamisen hauskuus käy kuitenkin ilmi epäsuorasti: lapset nauravat, eivät halua lopettaa pelaamista ja toivovat saavansa pelata pelejä myös jatkossa. Kun 7-9-vuotiailta kanadalaislapsilta kysyttiin, mikä toiminta on leikkiä ja mikä ei, juuri toiminnan hauskuus oli määrittelyn kannalta ratkaiseva tekijä. Kun toiminta oli hauskaa, se oli leikkiä, mutta jos se oli tylsää, sitä ei enää pidetty leikkinä. (Glenn ym. 2012, 190–191.) Tylsyys voi tarkoittaa ei-leikkiä, mutta tutkimusaineistomme mukaan myös asian haastavuutta. Eräs lapsi toteaa pelejä arvioidessaan, että "ne, jotka on mulle helppoja niin ne on mulle kivoja, ne jotka on mulle vaikea, ne on mulle tylsiä". Toisaalta peli voi muuttaa arkisen asian tylsästä hauskaksi, kuten seuraava aineistoesimerkki vihjaa.

Kaarlo: Se hammasjuttu oli tosi kiva.
Tutkija: Miks se oli kiva?
Kaarlo: No ku, siinä vaan pestiin.
Tutkija: Onks peseminen kiva?
Kaarlo: No, ainaki näissä peleissä, mutta muuten ei oo.

Kaarlon huomautus pesemisen mukavuudesta peleissä mutta "ei muuten" osoittaa pelien toisinaan ylittävän arkitodellisuuden puuduttavuuden ja tekevän tylsistä toiminnoista mielekkäitä. Yleisesti onkin havahduttu pelien pedagogiseen potentiaaliin esimerkiksi mekaanisten ja "tylsien" asioiden opettelemisen motivaattoreina ja kannustajina (Hromek 2009; Tomlinson & Masuhara 2009). Seuraavassa esimerkissä lapset kommentoivat meikkaamis- ja pukemispelien mahdollisia pedagogisia tarkoitusperiä. Oppimisen sijaan Sophien mielestä peleissä korostuu hauskuuden tavoittelu.

Taija ja Sophie pelaavat peliä, jossa meikataan naiskasvoja. On Taijan vuoro pelata.
Sophie: Tää on hyvä!
Sophie nauraa.
Sophie: Toi olis.
Sophie: Ja tuo.
Taija: *(kuiskaa)* Vau.
Sophie: Mä en tiiä miks aikuiset on keksiny… tää on mun mielestä hieno.
Tutkija: Ai miks aikuiset on keksiny tän pelin?
Sophie: Niin.
Tutkija: Mitä sää luulet?
Sophie: En tiiä.
Tutkija: Aatteleeks ne että lapset oppii tästä jotaki?
Sophie: Ei.
Tutkija: *(naurahtaa)* Eikö?
Tutkija: Aatteleeks ne että lapsilla voi olla hauskaa?
Sophie nyökkää hymyillen.

Meikkaamis- ja pukeutumispelit eivät lähtökohtaisesti ole oppimispelejä vaan viihdepelejä, ja tämän Sophiekin tuntuu ymmärtävän. Mielikuvituksellisuus, jäljittely ja pelin hahmoihin eläytyminen (ks. Caillois'n 2001 käsitteet "paidia" ja "mimicry") ovat lasten näkökulmasta tarkasteltuna erityisesti viihteellisempien pelien pelaamisessa olennaisia. Vaikka hauskuus ja tämän tutkimuksen aineistossa sosiaalinen pelien kautta hulluttelu kiehtovatkin lapsia, ei hauskuus välttämättä poissulje oppimista. Voisikin pohtia, kuinka on mahdollista erottaa toisistaan oppimispelit ja viihdepelit, sillä monilla viihdepeleillä on valtava pedagoginen potentiaali ja myös niin sanottuja oppimispelejä voi käyttää viihtymiseen. Mitä pelien hauskuuteen tulee, sen on myös todettu edistävän oppimista: positiiviset tunteet tukevat luovaa ongelmanratkaisutaitoa (Hromek 2009, 630).

Tavoitteellisuus

Kulttuuri-historiallisen näkökulman mukaan lasten sosiaalinen tilanne ja erityisesti toiminnalle asetetut tavoitteet vaikuttavat siihen, millaiseksi lasten toiminta kyseisessä toimintakontekstissa rakentuu. Digitaalisessa leikissä tämä näkyy siinä, että lasten mieltymykset ja halut sekä se sosiaalinen, materiaalinen ja kulttuurinen ympäristö, jossa lasten osallisuus toteutuu, vaikuttavat siihen, millaiseksi digitaalinen leikki muovautuu (Stephen & Plowman 2014, 338) ja missä määrin digitaalinen leikki innostaa lapsia. Digitaalisen ja ei-digitaalisen sekä tosi- ja virtuaalimaailmojen limittyminen ja sekoittuminen siis muovaavat sekä leikin kehityksellistä että kulttuurista luonnetta (Stephen & Plowman 2014, 339).

Digitaalisen leikin tavoitteellisuuteen vaikuttavat monet seikat, esimerkiksi lasten päämäärät ja heidän saamansa sosiaalinen tuki (aikuisilta tai toisilta lapsilta) sekä se, missä määrin lasten omat leikkipyrkimykset ja digitaalisen pelin luomat toimintamahdollisuudet (mukaan lukien pelin design, estetiikka sekä pelin mahdollistama kuvitteellisuus ja luovuus) kohtaavat. Vaikka lasten leikki yhdistetään usein hauskuuteen, siinä on myös vakavuutta (Helgesen 2014), joka näkyy muun muassa tavoitteellisuutena. Lasten digitaalisen leikin tavoitteellisuus voi ilmetä sekä leikkijöiden henkilökohtaisina tavoitteina että leikkitilanteessa neuvoteltavina yhteisinä tavoitteina, kuten seuraavassa aineistoesimerkissä.

Hilma ja Taija pelaavat peliä, jossa naishahmoa puetaan. On Taijan vuoro pelata.
Hilma: Hei kato! Eikö ois ihana?
Hilma: Otaksä laukun? Toi on hieno! Toi on hieno-o-o-o!
Taija: Mä otan jonku pitkän…
Hilma: Toi! Toi violetti on hyvä.
Taija: Mikäs...?
Hilma: Öööö, en tiiä, ota jos haluat.
Hilma: Hhh! Toi on hyvä, ehkä.
Taija: Tai mä teen jotain pelottavaa.
Taija: Noin!
[--]
Tutkija: Täältä saat valita eri tukkaa ja…
Taija: Aaa.
Hilma ja Taija nauravat.
Hilma: Toi on hyvä.
Hilma: Tai katotaan vielä jos löytyy tosi pitkä tukka.
Taija: *(epäselvää)*
Hilma: Toi kukka oli hyvä. Se kukka…
Hilma: Toi koru on hyvä!
Taija: Mää voin valita…
Hilma: Niin voit valita ite. Tietysti.
Taija: Eiku, oota, otetaan… sää voit valita.
Hilma: Toi on hyvä tukka ehkä.
Taija: Joo.

Tutkimusasetelmassa lasten pelivuorot vaihtuvat: toinen lapsista katsoo vierestä ja toinen pelaa. Usein pelaamisesta muotoutuu kuitenkin yhteistä digitaalista leikkiä, jossa sekä pelaaja että vierestä katsoja vaikuttavat pelin kulkuun ja tavoitteisiin. Aineistosta käy ilmi, että toisinaan vieressä istuva lapsi konkreettisesti tablettia painelemalla vaikuttaa pelin kulkuun, usein pelaajan sanattoman suostumuksen turvin. Edellä kuvatussa aineistoesimerkissä Taija on pelaaja, mutta Hilma osallistuu aktiivisesti digitaaliseen leikkiin ja pelin etenemiseen. Hilman osallistuminen on sovittelevaa ("Hei kato! Eikö ois ihana?"; "Ota jos haluat") ja pelaajan päätösvaltaa kunnioittavaa. Aineistoesimerkin alkupuolella tulee esille, että tämän digitaalisen leikkitilanteen osallistujilla on omia, yksilöllisiä tavoitteita. Vierestä katsova Hilma haluaa tehdä hahmosta "ihanan" ja pukea sen violettiin väriin, kun taas pelaaja Taijan tavoitteena on tehdä hahmosta pelottavan näköinen.

Leikin edetessä käy ilmi, että leikki on yhteinen ja osallistujat pyrkivät yhteistyöhön tavoitteiden neuvottelemisessa. Sekä Hilma että Taija käyttävät predikaateissa perinteisessä leikissä tyypillisesti käytettävää passiivi-muotoa ("katotaan", "otetaan"), mikä osoittaa, että he kokevat pelaavansa yhdessä eivätkä yksin. Pelivuorossa oleva Taija myöntää lopulta Hilmalle päätösvallan pelihahmon tukan valitsemisesta, mikä osoittaa joustavuutta pyrittäessä yhteisten leikkitavoitteiden luomiseen. Mallon ja Lynch (2014) korostavat, että pelaajien näkökulmasta on tärkeää kokea merkityksellisiä kokemuksia peliin ja sen hahmoihin liittyen. Näin ollen pelihahmot ja niiden rakentaminen yksin ja yhdessä ovat tärkeässä merkityksessä myös digitaalisen leikin tavoitteiden toteuttamisessa. Kuten Arnott (2013, 109) toteaa, yksi lasten teknologian käyttämisen ydinasioista on tarve neuvotella yhdessä ja rakentaa jaettua toimintaa. Näin lapset säätelevät paitsi toinen toisensa toimintaa, myös teknologian ja sen tarjoamien mahdollisuuksien hyödyntämistä leikissä.

Uudenlainen leikkikulttuuri?

Digitaalisten pelien ja leikin kontekstit muuttuvat jatkuvasti (Mäyrä & Lankoski 2009) ja ne koskettavat tämän päivän yhteiskuntaa yhä syvällisemmin (ks. Stenros, Montola & Mäyrä 2007). Digitaaliset teknologiat ovat tulleet osaksi yhä nuorempien lasten arkea ja näin ollen ne muovaavat paitsi lasten toimintaympäristöjä, myös lasten sosiaalista elämää ja koko lastenkulttuuria (Nixon & Hateley 2013).

Tässä artikkelissa olemme tarkastelleet sitä, millaisia ilmenemismuotoja lasten digitaalinen leikki saa päiväkodin kontekstissa. Olemme halunneet tuoda esille niitä keskeisiä teoreettisia näkökulmia ja haasteita, joita digitaalisen leikin määrittelyyn liittyy, ja pyrkineet empiiristen esimerkkien kautta kuvaamaan sitä, mihin suuntaan digitaalisen leikin määrittelyssä voisi mielestämme olla perusteltua suunnata. Artikkelissa kuvaamamme digitaalisen leikin kriteerit, säännöt, vapaus, hauskuus ja tavoitteellisuus, tuottavat ymmärrystä paitsi digitaalisen leikin moniulotteisuudesta, myös sen rikkaudesta lasten itsensä luomana leikkikulttuurina (leikkikulttuurista ks. Corsaro 2003).

Lasten näkökulmasta raja leikin ja digitaalisen leikin välillä on keinotekoinen, sillä lapset itse suhtautuvat leikin käsitteeseen hyvin joustavasti. Lasten mielestä melkein mikä tahansa toiminta, kuten esimerkiksi urheilu ja digitaalisten pelien pelaaminen, voi määrittyä leikiksi. (Glenn ym. 2013, 190.) Näin ollen leikin kompleksisuuden jäsentäminen sekä virtuaalimaailman ja reaalimaailman ulottuvuuksien limittyminen perinteisessä ja digitaalisessa leikissä tarkoittavat jatkuvaa, dynaamista vuoropuhelua lapsen ja vertaisten välillä (Craft 2011, 81). Leikki on sosiaalinen käytänne, joka rakennetaan yhdessä (Marsh 2010, 32), myös digitaalisen leikin kontekstissa. Lapset keskustelevat pelimaailmoista yhdessä, jakavat tietoaan ja luovat leikkikulttuuria yhdessä. Tästä syystä kysymys "onko tämä leikkiä" (ks. myös Frissen ym. 2015) on keskeinen. Kuka määrittelee, milloin pelaaminen on leikkiä ja milloin se ei ole sitä: tutkija, kasvattaja, heterogeeninen joukko pelaajia vai yksittäinen pelaaja/leikkijä?

Tutkimuksellisesti olisi tärkeää määritellä digitaalisen leikin kriteerit ja pyrkiä laajemmin teoretisoimaan digitaalisen leikin ilmenemistä eri konteksteissa ja erityisesti eri-ikäisten lasten kokemana. Pohdimmekin, voisivatko tässä tutkimuksessa kuvatut säännöt, vapaus, hauskuus ja tavoitteellisuus toimia laajemminkin digitaalisen leikin kriteereinä. Mielestämme ne kuvaavat, ainakin tämän tutkimuksen puitteissa, digitaalisen leikin olennaisia ulottuvuuksia ja mahdollistavat paitsi pelaajien näkökulman laadullisen tutkimisen (esimerkiksi motivaatio, immersio ja digitaalisen leikin sosiaalinen rakentuminen), myös digitaalisen leikin ilmenemismuotojen ja lasten digitaalisen leikkikulttuurin analysoinnin. Digitaalinen leikki on tänä päivänä kiinteä ja tulevaisuudessa myös entistä merkittävämpi ja monimuotoisempi osa lapsuutta ja lastenkulttuuria. Siksi sen tunteminen, ymmärtäminen ja "digitaalisten pelien sukupolvikuilun" (ks. tarkemmin Mäyrä & Lankoski 2009) ylittäminen on paitsi tutkijoille, myös vanhemmille ja kasvattajille tärkeää.

Praktisessa mielessä yksi tämän artikkelin tehtävistä onkin toimia eräänlaisena vastadiskurssina digitaaliseen pelaamiseen ja sen haittoihin liittyvälle huolipuheelle ja tuoda lasten pelaamiseen kytkeytyvä leikin ulottuvuus aiempaa paremmin esille. Mediassa vanhemmat ja kasvattajat ovat olleet huolissaan lasten liiallisesta pelaamisesta ja sen haitallisista vaikutuksista. Stephen ja Plowman (2014) toteavat, että tutkimusten mukaan ainakin alle 8-vuotiaiden lasten kohdalla tämä huoli pelaamisen haitallisista vaikutuksista on toistaiseksi turha, sillä digitaaliset teknologiat muodostavat vain yhden osa-alueen lapsuuden sosiokulttuurisessa ympäristössä. Digitaaliset teknologiat ovat tulleet Suomessakin kiinteäksi osaksi yhä nuorempien ja useampien lasten arkea, kuten Suoninen (2014) ja Noppari (2014) ovat tutkimuksissaan todenneet, mutta meillä on yhä edelleen liian vähän tietoa teknologian käytön tavoista, lasten pelikokemuksista, pelikulttuurista sekä ylipäätään digitaalisesta leikistä. Oleellista on mielestämme se, että tutkimuksen kautta voimme vähitellen paremmin ymmärtää paitsi digitaalisen pelaamisen ja leikin hyötyjä, myös mahdollisia riskejä. Tämä on sellaista tietoa, jota vanhemmat ja kasvattajat tarvitsevat median huolipuheen sijaan mahdollistaessaan ja myös arvioidessaan lasten teknologioiden käyttöä (ks. myös Salonius-Pasternak & Gelfond 2005).

Erilaisia teknologian käyttöön liittyviä havaintoja ja näkökulmia tarkastellessa keskeiseksi nousee se, minkä tieteenalan diskurssein asiaa pohditaan. Esimerkiksi vapaus käyttää materiaalista kulttuuria hyödykseen ei tunnu uhkaavalta kulttuurintutkimuksen tai lapsuudentutkimuksen näkökulmasta, ja kuten tutkimuksessamme esitämme, vapaus on olennainen osa digitaalista leikkiä. Lisäksi tämän tutkimuksemme perusteella vapaus eli Caillois'n (2001) leikin ulottuvuus "paidia", tuottaa leikin näkökulmasta lapsille arvokkaita, luovuutta ruokkivia ja leikkikulttuurin kehittymisen kannalta merkityksellisiä kokemuksia ja mahdollisuuksia. Kasvatustieteen kontekstissa havaintoa voi kuitenkin lähestyä myös kriittisesti pohtien: onko lapsilla riittävästi mediataitoja käsitellä digitaalisia ympäristöjä ja niiden haitallisiakin sisältöjä vapaasti? Kuten Salonius-Pasternak ja Gelfond (2005) toteavat, monitieteisyys ja eri tieteenalojen välinen keskustelu ovat olennaisia digitaalisen leikin ilmiön ymmärtämiseksi ja selittämiseksi.

Kuten edellä olemme kuvanneet, digitaalinen teknologia on tuonut mukanaan uudenlaisia virtuaalisia tiloja sekä uudenlaisia leikkiympäristöjä. Pitäisikö digitaalisten peliympäristöjen myötä sitten puhua uudesta tai uudenlaisesta leikkikulttuurista? Analyysimme osoittaa, että ainakin tämän aineiston kontekstissa digitaalisella leikillä on paljon samaa ainesta, jota kuvataan perinteisissä leikkiteorioissa. Kenties leikillä ja pelillä on niin paljon essentiaalisesti yhteisiä ominaispiirteitä, että niiden polarisoiminen teoreettisesti on perusteetonta (vrt. myös Ermi, Heliö & Mäyrä 2004). Kenties digitaalisen leikin analyysia kannattaa lähestyä sovittelevasti, uutta ja vanhaa yhdistellen. Leikin yhteisten elementtien esiin nostaminen on toivottavaa, sillä tiukka rajanteko perinteisen leikin ja digitaalisen leikin välillä saattaa ruokkia huolipuhetta uusista teknologioista lasten käytössä. Se, miten lasten oikeudet (ks. Alanen 2010; Powell & Smith 2009) muotoutuvat digitaalisen kulttuurin aikana, liittyy kiinteästi myös digitaalisen pelaamisen käsitteellistämiseen ja teoretisointiin. Niin tiedeyhteisön kuin suuren yleisön voisi olla hyvä mieltää, että usein lapset ovat leikisti pelissä.

Lähteet

Alanen, Leena (2010). Taking Children's Rights Seriously. *Childhood* 17:1, 5–8.

Arnott, Lorna (2013). Are We Allowed to Blink? Young Children's Leadership and Ownership while Mediating Interactions around Technologies. *International Journal of Early Years Education* 21:1, 97–115.

Burghardt, Gordon, M. (2011). Defining and Recognizing Play. Teoksessa A. D. Pellegrini (toim.) *Oxford Handbook of the Development of Play.* New York: Oxford University Press, 9–18.

Caillois, Roger (2001). *Man, play, and games*. Käänt. Meyer Barash (1961). Champaign: University of Illinois (ransk. alkuteos 1958).

Corsaro, William A. (2003). *We're friends, right? Inside kids' culture*. Washington: Joseph Henry.

Craft, Anna (2011). *Creativity and Education Futures. Learning in a Digital Age*. Staffordshire, Sterling: Trentham Books Limited.

Dormann, Claire & Biddle, Robert (2009). A Review of Humor for Computer Games: Play, Laugh and More. *Simulation & Gaming* 40:6, 802–824.

Edwards, Susan (2014). Towards Contemporary Play: Sociocultural Theory and the Digital-consumerist Context. *Journal of Early Childhood Research*, 12:3, 219–233.

Edwards, Susan (2013). Digital Play in the Early Years: a Contextual Response to the Problem of Integrating Technologies and Play-based Pedagogies in the Early Childhood Curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21:2, 199–212.

Ermi, Laura & Mäyrä, Frans (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing views - worlds in play.* Verkossa: http://www.digra.org/digital-library/publications/fundamental-components-of-the-gameplay-experience-analysing-immersion/ Viitattu 25.4.2015.

Ermi, Laura, Heliö, Satu & Mäyrä, Frans (2004). *Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina.* Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Tampere: Tampereen yliopiston Hypermedialaboratorio. Verkossa: http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf / Viitattu 30.3.2015.

Frissen, Valerie, Lammes, Sybille, de Lange, Michiel, de Mul, Jos & Raessens, Joost (2015). Homo Ludens 2.0: Play, Media, and Identity. Teoksessa V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul & J. Raessens (toim.) *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 9–50.

Gergen, Kenneth J. (2015). Playland: Technology, Self and Cultural Transformation. Teoksessa V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul & J. Raessens (toim.) *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 55–73.

Glenn, Nicole M., Knight, Camilla J., Holt, Nicholas L. & Spence, John C. (2013). Meanings of Play among Children. *Childhood* 20:2, 185–199.

Goldstein, Jeffrey (2011). Technology and Play. Teoksessa A. D. Pellegrini (toim.) *Oxford Handbook of the development of play.* New York: Oxford University Press, 322–340.

Grimes, Sara M. & Feenberg, Andrew (2009). Rationalizing Play: A Critical Theory of Digital Gaming. *The Information Society: An International Journal,* 25:2, 105–118.

Helgesen, Espen (2014). Miku's Mask: Fictional Encounters in Children's Costume Play. *Childhood,* 1–15. 3.11.2014. Verkossa: http://chd.sagepub.com/content/early/2014/11/03/0907568214554962.full.pdf+html / Viitattu 29.3.2015.

Hromek, Robyn (2009). Promoting Social and Emotional Learning with Games. "It's Fun and We Learn Things". *Simulation & Gaming* 40:5, 626–644.

Huizinga, Johan (1967). *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineksen määrittelemiseksi*. Suom. Sirkka Salomaa. 2. painos. Porvoo, Helsinki: WSOY (hollantil. alkuteos 1944).

James, Allison, Jenks, Chris & Prout, Alan (1998). *Theorizing childhood.* Cambridge: Polity Press.

Jans, Marc (2004). Children as Citizens. Towards a Contemporary Notion of Child Participation. *Childhood* 11:1, 27–44.

Kalaš, Ivan (2010). Recognizing the Potential of ICT in Early Childhood Education. Moscow: Unesco Institute for Information Technologies in Education. Verkossa: http://iite.unesco.org/publications/3214673/ / Viitattu 27.3.2015.

Kangas, Marjaana (2014). Leikillisyyttä peliin: Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas & K. Kopisto (toim.): *Oppiminen pelissä. Pelit pelillisyys ja leikillisyys opetuksessa*. Tampere: Vastapaino, 73–92.

Kapp, Karl M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.

Koivula, Merja (2015). eHipsu-Eskarin tulevaisuusnäyttö. Koonti 2013-2014 eHipsu-hankkeessa aloittaneille lastentarhanopettajille suunnatun kyselyn tuloksista. 25.02.2015. Verkossa: https://peda.net/jyvaskyla/ict/ehipsu/tutkimukset/mkte / Viitattu 20.4.2015.

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

Lieberman, Debra A., Fisk, Maria C. & Biely, Erica (2009). Digital Games for Young Children Ages Three to Six: From Research to Design. *Computers in the Schools*, 26:4, 299–313.

Mallon, Bride & Lynch, Ronan (2014). Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games: Engaging Players with Game Characters. *Simulation & Gaming,* 45:4–5, 508–527.

Marsh, Jackie (2014). Media, Popular Culture and Play. Teoksessa L. Brooker, M. Blaise & S. Edwards (toim.) *The Sage Handbook of Play and Learning in Early Childhood Education.* Los Angeles, London: Sage, 403–414.

Marsh, Jackie (2010). Young Children's Play in Online Virtual Worlds. *Journal of Early Childhood Research,* 8:1, 23–39.

McAllister, Ken S. & Ruggill, Judd Ethan (2010). "Is he 'Avin a Laugh?" The

Importance of Fun to Virtual Play Studies. Teoksessa J. T. Wirght, D. G. Embrick & A. Lukács (toim.) *Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies. Critical Approaches to Researching Video Game Play*. Laham, Boulder, New York, Toronto & Plymouth: Lexington Books, 43-58.

Mustola, Marleena, Koivula, Merja, Turja, Leena & Laakso, Marja-Leena (2015). Reconsidering Passivity and Activity in Children's Digital Play. *New Media & Society*. Submitted.

Mustola, Marleena & Thompson, Christine Marmé (2015). Children, Digital Games, and the Question of Global Imagination. *Studies in Art Education*. Submitted.

Mäyrä, Frans (2007). The Contextual Game Experience: On the Socio-cultural Context for Meaning in Digital Play. *Proceedings of DiGRA 2007 Conference.* Verkossa: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.4031&rep=rep1&type=pdf / Viitattu 24.4.2015.

Mäyrä, Frans (2004). Virtuaaliset pelit ja leikit. Teoksessa L. Piironen (toim.) *Leikin pikkujättiläinen*. Helsinki: WSOY, 422-428.

Mäyrä, Frans & Lankoski, Petri (2009). Play in a Mixed Reality: Alternative Approaches to Game Design. Teoksessa A. de Souza & D. Sutko (eds.) *Digital Cityscapes: Merging Digital and Urban Playspaces.* New York: Peter Lang Publishing, 129-147.

Nixon, Helen & Hateley, Erica (2013). Books, Toys, and Tablets. Playing and Learning in the Age of Digital Media. Teoksessa K. Hall, T. Cremin, B. Comber & L. C. Moll (toim.) *International Handbook of Research on Children's Literacy, Learning and Culture.* West Sussex: Wiley-Blackwell, 28-41.

Noppari, Elina (2014). *Mobiilimuksut. Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3.* Tampere: Journalismin, viestinnän ja median tutkimuskeskus COMET. Verkossa: http://www.uta.fi/cmt/index/mobiilimuksut.pdf / Viitattu 29.3.2015.

van Oers, Bert (2013). Is it Play? Towards a Reconceptualization of Role-play from an Activity Theory Perspective. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21:2, 185-198.

Ott, Michela & Pozzi, Francesca (2012). Digital Games as Creativity Enablers for Children. *Behaviour & Information Technology,* 31:10, 1011–1019.

Palaiologou, Ioanna (2014). Children Under Five and Digital Technologies: Implications for Early Years Pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 1-20. 24.06.2014. Verkossa: http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1350293X.2014.929876?journalCode=recr20\# / Viitattu 29.3.2015.

Pelletier, Caroline (2009). What Education Has to Teach Us about Games and Game Play. Teoksessa R. Willett, M. Robinson & J. Marsh (toim.) *Play, Creativity and Digital Cultures*. New York, London: Routledge, 166–182.

Plowman, Lydia, McPake, Joanne & Stephen, Christine (2010). The Technologisation of Childhood? Young Children and Technology in the Home. *Children and Society,* 24:1, 63–74.

Powell, Mary Ann & Smith, Anne B. (2009). Children's Participation Rights in Research. *Childhood*, 16:1, 124-142.

Salonius-Pasternak, Dorothy E. & Gelfond, Holly S. (2005). The Next Level of Research on Electronic Play: Potential Benefits and Contextual Influences on Children and Adolescents. *Human Technology,* 1:1, 5-22.

Shaw, Adrienne (2010). What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. *Games and Culture* 5(4), 403-424.

Singer, Dorothy G. & Singer, Jerome L. (2005). *Imagination and Play in the Electronic Age.* Cambridge: Harvard University Press.

Stenros, Jaakko, Montola, Markus & Mäyrä, Frans (2007). Pervasive Games in Ludic Society. *Future Play '07. Proceedings of the 2007 conference on Future Play.* 14.11.2007. Verkossa: http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1328209 / Viitattu 24.04.2015.

Stephen, Christine & Plowman, Lydia (2014). Digital Play. Teoksessa Brooker, Liz, Mindy Blaise & Susan Edwards (toim.) *The Sage Handbook of Play and Learning in Early Childhood Education*. Los Angeles, London: Sage, 330-341.

Suominen, Jaakko, Mäyrä, Frans, Koskimaa, Raine, Saarikoski, Petri &

Sotamaa, Olli (2014). Johdanto. Pelimaailmoista maailman pelillistymiseen - pelitutkimuksen ja pelikulttuurin muutoslinjoja. Teoksessa J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski & O. Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*. Tampere: Tampereen yliopisto, 3–7. Verkossa: http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2014 / Viitattu 13.3.2015.

Suoninen, Annikka (2014). *Lasten mediabarometri 2013: 0–8-vuotiaiden mediankäyttö ja sen muutokset vuodesta 2010*. Verkkojulkaisuja 75. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto. Verkossa: http://www.nuorisotutkimusseura.fi/catalog/verkkojulkaisut/lasten-mediabarometri-2013 / Viitattu 29.3.2015.

Tomlinson, Brian & Masuhara, Hitomi (2009). Playing to Learn: A Review of Physical Games in Second Language Acquisiton. *Simulation & Gaming* 40:5, 645–668.

Tulloch, Rowan (2014). Reconceptualising Gamification: Play and Pedagogy. *Digital Culture & Education*, 6:4, 317–333. Verkossa: http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2014/12/tulloch.pdf / Viitattu 1.3.2015.

Tyni, Heikki, Kultima, Annakaisa & Mäyrä, Frans (2013). Dimensions of Hybrid in Playful Products. Teoksessa A. Lugmayr, H. Franssila, J.Paavilainen & H. Kärkkäinen (toim.) *Proceedings of the 17th International Academic MindTrek Conference: Making Sense of Converging Media*. New York: ACM, 237–244. Verkossa: http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2523489&dl=ACM&coll=DL&CFID=492000877&CFTOKEN=65534193 / Viitattu 23.3.2015.

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 videopelejä 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, appropriaatio, digitaaliset pelit

Abstract

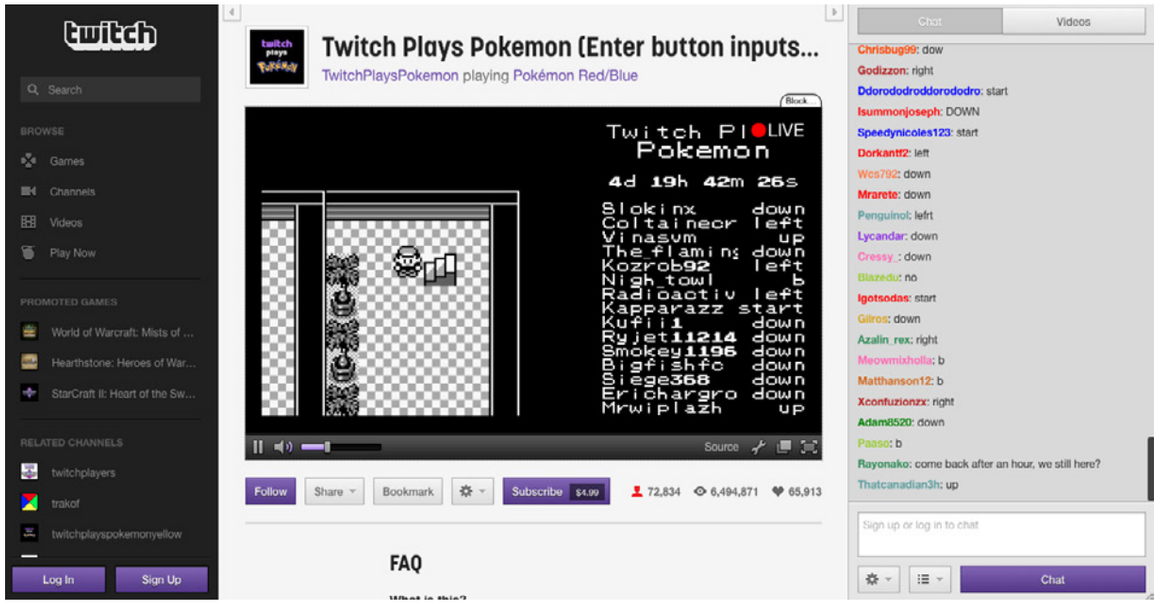
Twitch Plays Pokémon was one of the biggest *Pokémon*-related phenomena of 2014: for 16 days, hundreds of thousands of players and onlookers gathered on the video streaming service Twitch to play a modded version of *Pokémon Red*. *Twitch Plays Pokémon* was billed as a novel and unprecedented way of 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[1] kanavan, jonka sisältönä vaikutti olevan *Pokémon*-pelisarjan ensimmäinen peli *Pokémon Red* (Game Freak 1998).

Tosiasiassa peli oli muokattu versio alkuperäisestä ja pyöri Game Boy Advance –käsikonsolia mukailevalla emulaattorilla[2], 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 chattiin kirjoitetut komennot (esimerkiksi ”up”, ”down”, ”left”, ”right”, ”a”, ”b”, ”start” tai ”select”) ja muunsi ne emulaattoriin vastaaviksi napinpainalluksiksi. Jos chattiin 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 komentojen 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.



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 chattiin 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 laajemman yleisön tietoisuuteen.

Twitch Plays Pokémonia ja sen liepeille rakentunutta varsin mittavaa pelaajalähtöistä fanikulttuuria on aikaisemmassa tutkimuksessa käsitelty hyvin erilaisista näkökulmista. Keskeisimmissä peliin liittyvissä 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.

1 Twitch.tv on verkkosivu, jonka kautta käyttäjät voivat lähettää pelaamistaan suorana videolähetyksenä 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.

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 esimerkkitapauksen kautta. Samalla kontekstualisoin esimerkkitapauksia 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; Sihvonen 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 päivitetyssä näkemyksessä Sicart kiinnittää erityistä huomiota leikkiin yleisenä olemassaolon tapana, jonka avulla jäsennämme 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 (ibd., 86). Koska Sicartille leikkiminen, pelaaminen ja leikillisiin teknologioihin kytkeytyminen on aina väistämättä appropriatiivista, 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 (counter*play*), Gallowayn (2006, 107) pelaamisen eliminoiva vastapelaaminen (counter*gaming*) 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 näyttäytyvät 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 ilmaisua – leikillistä sääntöjärjestelmien koettelua (Sicart 2014, 8). Sicartilaisittain nämä kaikki siis voitaisiin lukea manifestaatioina leikillisestä appropriaatiosta; pelaaja-tuottajan omaksi tekemisen tapoina, jotka kumpuavat peleistä ja niiden säännöistä, mutta jotka eivät varsinaisesti rajoitu niihin.[3]

Varsinaisena analyyttisenä ytimenä tässä artikkelissa käytän Ron Eglashin teknologian appropriaation 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.[4] 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 kuluttajapositioiden hahmottamista. Ennen kaikkea Eglashin pyrkimyksenä on tarkastella – ja sillä tavoin edesauttaa – teknologioiden muutosta kohti laajempaa ja demokraattisempaa kuluttamisen ja tuottamisen sekoittumista.

Eglashin mallin perustana on appropriaation 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.[5] 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 analyyttistä tarkkuutta, mutta vastapainona sen avoin ja metateoreettinen rakenne tarjoaa joustavamman pohjan ymmärtää omaksi ottamista *Pokémon*-peleissä sekä sitä, miten *Twitch Plays Pokémon* näyttäytyy muihin *Pokémon*-pelien appropriaatioihin 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

3 Pelien tarkastelu yltäkylläisenä raaka-aineena pelaajalähtöisille leikin tavoille tuo leikillisen omaksi tekemisen hyvin lähelle appropriaatiota 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 taidekritiikin diskurssissa hyvin samankaltaista pohdintaa appropriaation 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 appropriaation 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.

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 kuluttajapositioista 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 vuosituhannen vaihteessa mm. *Pokémon*-korttien keräilyyn ja arvokkaampien korttien ostamiseen suoraan kaupoista, kun taas vähävaraisempien perheiden lasten leikit sisälsivät *Pokémon*-tarroja ja pikaruokaloiden kylkiäisleluja (Tobin 2004a, 271-272), mutta kumpikin ryhmä silti kiistatta otti osaa samaan tarinamaailmaan. Lisäksi David Buckingham on huomioinut eritoten lasten osalta, että osallistuminen *Pokémoniin* on usein omaksi tekevää ja uudelleentulkitsevaa, sekä värittyy 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* merkitysavaruuteen omilla ehdoillaan. Tällaisen ilmiön tarkastelussa Henry Jenkinsin kirjoitukset osallistavasta kulttuurista tarjoavat hyvän teoreettisen pohjan. Niiden avulla *Pokémonia* pystyy ymmärtämään samanaikaisesti tietoisesti markkinoituna hyperbrändättynä 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 appropriaatiot 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 Certeaun tekstuaalisen salametsästyksen (”textual poaching”, de Certeau 1984) varaan, Jenkins esittää kuinka fanit[6] ottavat populaareja tekstejä omiksi ja lukevat niitä omien päämääriensä täyttämiseksi eivätkä niinkään ylhäältä annettuna totuutena, jota kuuliaisesti kulutettaisiin. Näin fanit muuttuvat pelkästä yleisöstä osallistujiksi, jotka aktiivisesti tuottavat ja levittävät uusia merkityksiä ja kulttuurituotteita (Jenkins 1992, 23-24).

6 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 aktiivisemman 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[7] ja monien pelien tarkoituksena on rohkaista pelaajia tuottamaan omaa sisältöä peleihin[8] (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 puhuukin 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 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 päätynyt niinikään väitöskirjassaan pelimodauksia tutkinut Tanja Sihvonen, joka tiivistää pelinkehityksen historian pelaaja-modaajien 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[9] 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

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

8 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).

9 *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[10], 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.[11] Näin ollen määrittelen *Pokémon*-pelit yhteistuotannollisiksi artefakteiksi, jotka sisältävät myös problematisoinnein pehmennetyn osallistavan kulttuurin tuottaja–kuluttaja-positioiden vuorovaikutuksen sekä fanien aktiivisen tuottavan ja omaksi ottavan käytöksen.

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 suopean appropriaation 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-Witheford 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 appropriaation 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.[12] 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 uudelleenluentoihin ovat kiertäneet internetissä jo pitkään ennen *Pokémon Unchained* –projektia; *Nuzlocke*-sääntöhaasteesta on olemassa paljon erilaisia variaatioita (itse asiassa tarkasteltavana oleva

10 Lisäksi tämä peleille ominainen tuotanto- ja kulutustapojen yhdistelmä sopii Jenkinsin kirjoituksissa osallistavaan kulttuuriin kytkeytyvään mediakonvergenssin käsitteeseen (ks. Jenkins 2006b, 254), joka on tietyssä 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 huomioinut 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 osallistumalla siihen, vaikka viimeinen sana virallisissa sisällöissä onkin aina pelinkehittäjillä.

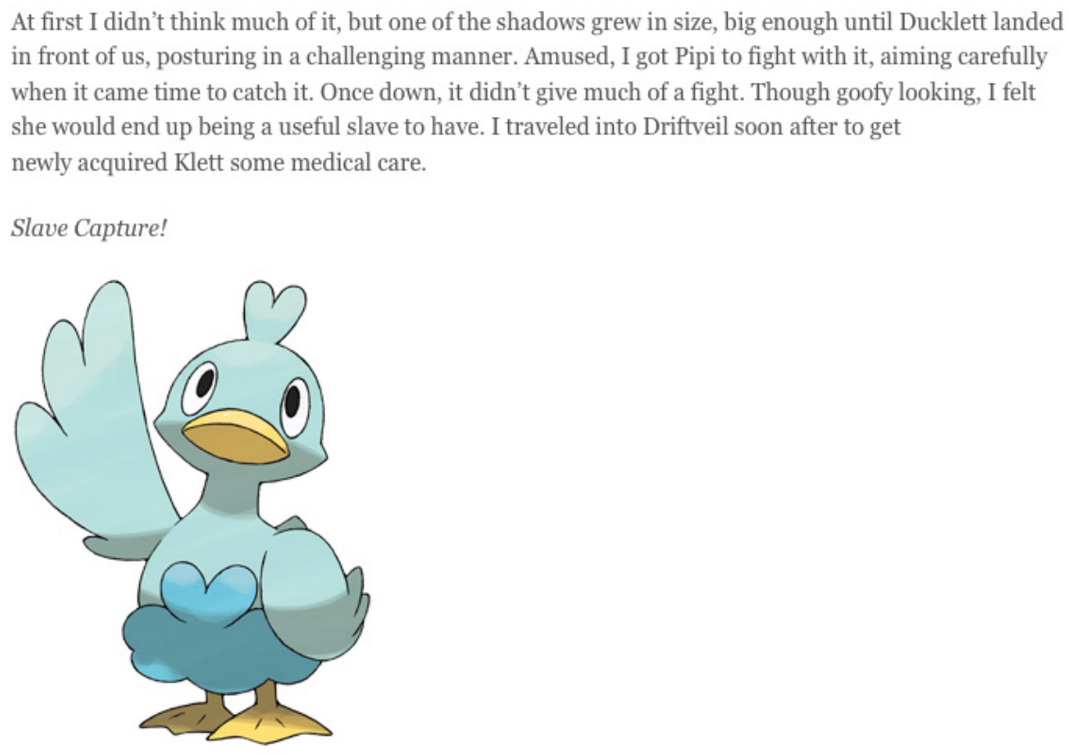
12 Ks. esim. Hernandez 2013, Gudmundson 2010 ja Karmali 2014.

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.[13] 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, rasismin 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 filtterin 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 kritisoimaan *Pokémoniin* sen koko historian ajan sisältynyttä elävien olentojen omistamisen ja välineellistämisen motiivia. Vaikka *Pokémon Black* ja *White* -pelien juonet käsittelivätkin 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 huomioinut, 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 kritisoimatta. Toiminnallaan Brice paitsi nostaa keskusteluun Yhdysvaltain historiallisen orjuuden apologismin hän myös kyseenalaistaa *Pokémon*-videopelien keskeisten pelimekaniikkojen ja teemojen eettiset implikaatiot.



Kuva 2. Pokémon Unchained -tarinaprojektissa pelikokemusta väritetään korostamalla Pokémon-maailmaan 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

13 Seuraan tässä Sotamaan (2009, 19) esimerkkiä. Ainakin tässä yhteydessä typologisiin kategorioihin pakottaminen typistäisi näiden ilmiöiden monimuotoisuutta – eikä se toki näin alustavassa yhden artikkelin kartoituksessa muutenkaan olisi laajuudeltaan mielekästä.

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. Uudelleentulkitussa *Pokémon Blackissa* ja *Whitessa* peli on yhä sellainen kuin pelintekijät sen ovat tarkoittaneetkin olevan ja pelaajan kuluttajapositio on hyvin lähellä sitä, millaiseksi se on suunniteltukin, mutta pelin päälle on asetettu ylimääräinen tulkinnan kerros. Konkreettisimmin tämä näkyy projektin sivuille kerätyissä dialogilainauksissa (esim. Brice 2013b), joissa pelin ikonisia repliikkejä on muokattu Bricen luentaa vastaaviksi ja jotka näin muutettuna näyttäytyvät samanaikaisesti sekä alkuperäisinä banaalin harmittomina tokaisuina että väkevän ideologisesti värittyneinä 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 nyansseja ja syvyyttä. Pelaajien itse tuottama sisältö toimii samalla tavalla tarinamaailman tarkentajana. Tällainen ”kiikariefektin”[14] (Schell 2008, 302) käyttö mahdollisti erityisesti varhaisempien *Pokémon*-pelien parissa yksinkertaisten grafiikoiden ja rajoittuneempien pelimekaniikkojen ehostamisen mediamaailman 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.[15]

Pokémon Unchained –projektin kriittinen ja poliittinen ydin on sen uudelleentulkinnallisessa semioottisessa toisinkerronnassa ja tämän kirjallisessa esittämisessä, mutta varsinainen pelaaminen – tietyssä mielessä 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 luojana tunnettu yhdysvaltalainen opiskelija, joka esiintyy nimimerkillä ”Nuzlocke”, keksi vaikeuttaa vuosien ja kokemuksen mittaan turhan helpoiksi 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[16], 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.[17] Tämän lisäksi sääntökokoelmaan yleensä liittyy oletus siitä, että jokaiselle joukkueeseen otetulle Pokémonille pitää antaa lempinimi pelin sitä kysyessä. Oletusnimi

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

16 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* onnistuukin ilmeisen hyvin, sillä *Nuzlocke*-pelikerrat assosioidaan dramaattisiin menetyksiin ja leikilliseen pateettisuuteen, jotka on tapana kertoa eteenpäin joko alkuperäisen *Nuzlocke*-haasteen hengessä sarjakuvana tai vaihtoehtoisesti kirjoitettuina peliraportteina, ruutukaappauksina tai fanifiktiona (Pillowcase 2014).

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 käyttötapaa 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 suositun 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 tietyntyyppisiä Pokémoneja[18] 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-pelinkehittäjä Zoë Quinnin twiitti, jossa hän iloitsee huomattuaan, että hänen suosimansa kissatyypin 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[19] 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[20] on listattu 106 nimikettä ladattavaksi.

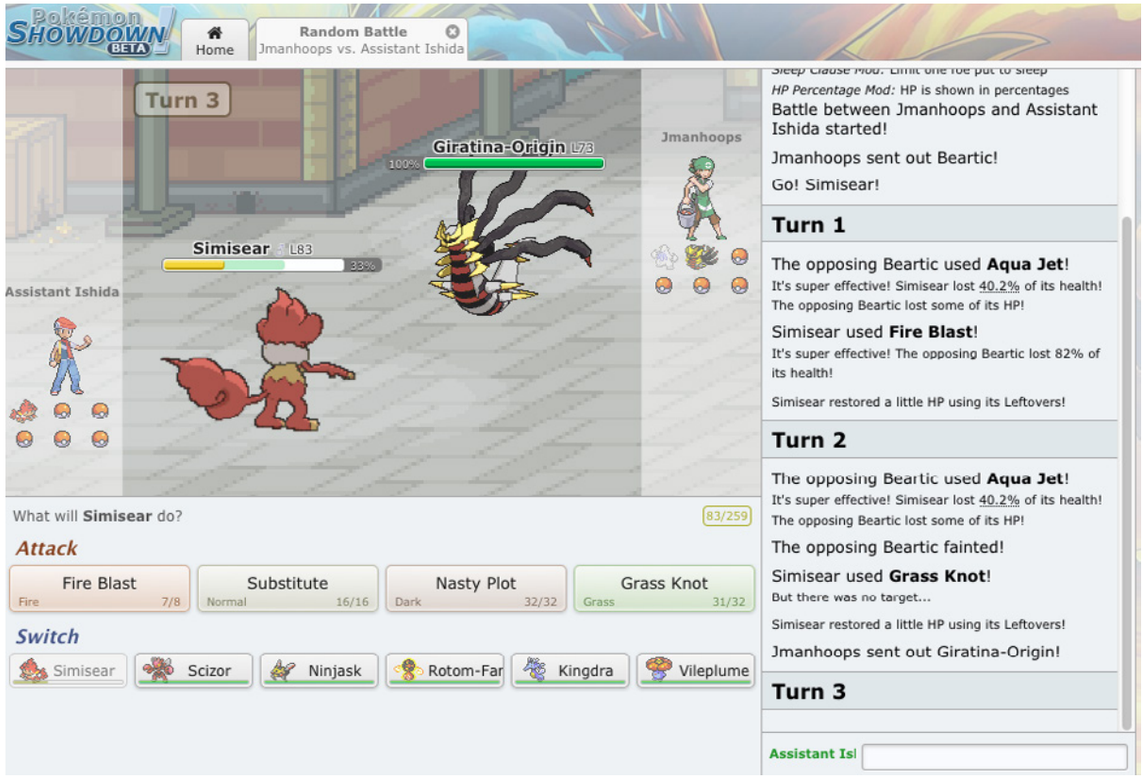
19 “ROM” tulee sanoista ”read-only memory”. Pelien yhteydessä sillä tarkoitetaan yleisesti käsikonsolien kuten Nintendon Game Boyn pelikasetteja sekä erityisesti niiden sisältämää muistipiiriä, jossa peli on tallennettuna lukumuistille. Termi itsessäänkin jo viittaa siihen, ettei *Pokémon*-pelejä ole 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 laiton kiertäminen.

20 http://pokemonromhack.com/list

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

ROM-muunnosten kanssa samaan ryhmään voisi löyhästi niputtaa myös *PokeMMO:n*[21] (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.

21 “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 epävirallisin 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* pantheonia (ks. esim. Hern 2014), joka vuorostaan väritti 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* alkuhetkinä 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 sisältötulkinnoille.

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)[22] oli *Pokémon*-muokkausten piirissä ennennäkemätön[23] 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 päälaelleen (”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 tuottajapäätyyn, 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 on eräänlainen teknologisen appropriaation 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 appropriaation 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 fanikulttuurisiin 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 appropriaatio 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

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.

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 häivytä 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 appropriaatiota 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 lisäääntöjen 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

rsmv2you (2014). MAKE THE VOICES STOP. *Reddit/r/twitchplayspokemon* Verkossa 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://soartothesky.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

Zarel (2011). *Pokémon Showdown*. Verkossa 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

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

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

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

-- (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

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*

Works and Cultures. Vol. 3. Verkossa http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/145

Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988–1994 tietokonelehdistön ja pelaajien muistitiedon kautta tarkasteltuna

Jaakko Suominen

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastelen Suomen ensimmäistä konsolipelibuumia 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa. Aikalaisaineistoon ja muistitietoaineistoon perustuvassa artikkelissa esittelen konsolipelaamisen kulttuurista omaksumista käyttäjäkokemuksen ja lehdistökeskustelun näkökulmista. Artikkeli esittelee kehityskaaren, jossa lehdistöllä on ollut ensin keskeinen rooli konsolipelaamisen esittelyssä vanhemmille digipelaajille, mutta jossa konsolit ovat tulleet kokonaan uuden pelaajasukupolven pelialustaksi. Konsolien omaksumisvaiheessa on käyty erityisesti keskustelua konsoli- ja tietokonepelaamisen suhteesta. Ensimmäisen konsolibuumin jonkinasteinen hiipuminen on yhteydessä PC-pelaamisen nousuun sekä 1990-luvun alun talouslamaan.

Avainsanat: pelikonsolit, pelijournalismi, Nintendo, muistitieto, kulttuurihistoria, MikroBitti

Abstract

The article focuses on the first console gaming boom in Finland from the late 1980s to the early 1990s from the perspectives of user experience and public discourse. The text is based on oral historical sources gathered with an online enquiry and on press material from the studied period. The article describes the domestication process of video gaming where computing and game magazines' role was essential in introducing consoles for a new gaming generation. During that period, particularly the debate about the relationship between computer and video gaming was one of the most heated. The first console gaming boom in Finland faded due to the emergence of PC gaming as well as economic depression in the early 1990s.

Keywords: videogames, game journalism, Nintendo, oral history, cultural history, MikroBitti magazine

Johdanto

Digitaalisen pelaamisen alku Suomessa – tai ainakin sen leviäminen – on useimmiten yhdistetty kotitietokoneiden yleistymiseen 1980-luvun puolivälissä. Sitä ennenkin digitaalisen pelaamisen muodot olivat tulleet monille tutuksi tv-pelien, elektroniikkapelien ja kolikkopeliautomaattien kautta (ks. esim. Saarikoski & Suominen 2009). Varhaisvaiheissa koteihin hankituista videopelikonsoleista oli kokemusta harvemmilla. Myös vähälukuinen suomalainen pelihistorian tutkimus on painottunut tietokonepelaamiseen (esim. Saarikoski 2004; Pasanen 2011; Nikinmaa 2012, poikkeuksena esim. Saarikoski 2012; Saarikoski ym. 2009). Syitä painotukseen voi hakea muun muassa siitä, että ajallista etäisyyttä tutkimuskohteeseen ei ole juuri ollut ja tutkijat ovat halunneet keskittyä uusien ilmiöiden alkujuuriin. Selittävä tekijä saattaa olla myös se, että tutkijoiden omat ensimmäiset pelikokemukset ovat pitkälti tulleet tietokonepeleistä. Tutkimuksen kohteiksi ovat helpommin valikoituneet itselle tutut ilmiöt. Tämän seikan tunnistan vaikuttaneen myös omiin tutkimuksiini (Suominen 1999; Saarikoski & Suominen 2009; Suominen 2010; Suominen ym. 2015). Konsolipelaamisen tutkimusta on henkilökohtaisten valintojen lisäksi vaikeuttanut aikalaislähteiden vähäisyys. Lisäksi vahva tietoyhteiskunnallinen painotus on saattanut vaikuttaa tutkimuksen suuntaamiseen: pelaamista on ollut helpompi tarkastella osana yleisempää tietoteknistymistä kuin erityisenä ilmiönä.[1]

Suomen ulkopuolella konsolipelaamisella on ollut jo tähänkin asti vahva asema digipelihistorian tutkimuksessa. Maailmallakin tutkimus ja populaarimmat historiaesitykset ovat kuitenkin keskittyneet erityisesti konsolipelien varhaisvaiheisiin, "kulta-ajaksi" nimettyyn ajanjaksoon, joka alkoi 1970-luvulla ja päättyi videopelimarkkinoiden kriisiydyttyä etenkin Yhdysvalloissa 1983–1984 (Kent 2001, 123–177; Payne 2008, 52; Eddy 2012; ks. myös Wolf 2012). Amerikkalaisesta näkökulmasta kulta-aika oli kultaista myös siksi, että silloin nimenomaan yhdysvaltalainen videopeliteollisuus hallitsi.

Kaikki ei kuitenkaan ole pelkkää kulta-aikaa. Digipelihistorian yleisesityksissä on yleensä omistettu vähintään yksi luku myös japanilaisen Nintendon ja muiden konsolien leviämiselle Pohjois-Amerikkaan 1980-luvun lopulla (esim. Herz 1997; Donovan 2011). Nintendon ja sen kilpailijoiden tuotteet näkyvät myös teoksissa, jotka lähestyvät digipelihistoriaa tarkemmin kontekstualisoimatta (esim. Kent 2001; Loguidice & Barton 2009; Melissinos & O'Rourke 2012). Laajasti Nintendon "maailmanvalloitusta" käsitteli tuoreeltaan toimittaja David Sheff, jonka populaariteos *Game Over – How Nintendo Conquered the World* ilmestyi 1993 (Sheff 1994). Hänen teoksensa perustuu haastatteluihin ja tarkastelee Nintendon maihinnousua Yhdysvaltoihin erityisesti yrityksen liikkeenjohdon näkökulmasta. Chris Kohlerin 2004 ilmestynyt populaariteos *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life* keskittyy puolestaan erityisesti japanilaisten pelien esittelyyn mutta sisältää myös pelikulttuureihin liittyvää pohdintaa sekä lyhyen katsauksen Nintendon historiaan. Nintendon varhaisempiin konsoleihin viittaavat ainoastaan lyhyesti Steven E. Jones ja George K. Thiruvathukal Platform Studies -sarjassa ilmestyneessä Nintendo Wiitä käsittelevässä teoksessaan *Codename Revolution* (2015). Nintendo Famicom/NES -konsoliin keskittyy samassa sarjassa vastikään ilmestynyt Nathan Alticen teos *I Am Error* (2015).

Suomessa digipelaaminen yleistyi vasta konsolipelaamisen ensimmäisen "kultakauden" jälkeen ja keskittyi siis kotitietokoneisiin. Tietokonepelikeskeisyys ei johtunut pelkästään siitä, että Suomi olisi ollut digipelaamisen jälkijunassa tai että konsolien maahantuonti olisi ollut vähäistä. Väitän, että kotitietokoneet olivat konsoleita helpompia hankintoja, koska ne tukivat kuluttamisen rationaalista eetosta: tietokoneilla pystyi tekemään – ainakin mainosretoriikan mukaan – paljon muutakin kuin pelaamaan pelejä, vaikka käytännössä pelaaminen oli koneiden käytön keskeinen motiivi (ks. myös Pantzar 2000a, 100–101; Saarikoski 2004). Kalliin elektroniikan hankkiminen pelkästään lasten viihdetarkoituksiin – tai ainakaan sen myöntäminen avoimesti – ei ollut tuossa vaiheessa todennäköistä. Rationaalinen kuluttaja valitsi kotitietokoneen myös siksi, että se tarjosi lupauksia tulevaisuudesta ja asettui konsoleita paremmin teknisen edistyksen kehityspolkuun (kuluttamisen moraalitaloudesta ks. esim. Thompson 1991; Silverstone ym. 1999; Pantzar 2000a; Peteri 2006; Luomanen 2010). Tilanne muuttui vasta myöhemmin.

Tietokonepelit dominoivat aina 2000-luvulle myös suomalaisia pelituotantoja käsitteleviä historiaesityksiä. Niitä ovat tehneet tutkijoiden lisäksi toimittajat ja pelialan edustajat. Painotus on johtunut siitä, että suomalaiset pelintekijät keskittyivät pitkään tietokonepeleihin ja myöhemmin myös mobiilipeleihin (esim. Kuorikoski 2013). Konsolipelaamisesta tuli digipelaamisen valtavirtaa Suomessa toden teolla vasta 1990-luvun lopulla Sony Playstationin suosion myötä ja etenkin vasta 2000-luvun alussa, jolloin maahantuojien yhteenliittymän, 1999 perustetun FIGMAn, tilastojenkin mukaan konsolipelien myynnin arvo ja myöhemmin myös kappalemäärä ohitti PC-pelien myynnin (esim. FIGMA 2.2.2006, konsolipelaamisen yleistymisestä ks. myös Saarikoski 2004,

1 Ehkä varhainen konsolipelaaminen on jäänyt tutkimukselliseen katveeseen, koska "Nintendo-sukupolven" historioitsijat eivät ole vielä aloittaneet aihepiirin tutkimusta tai koska alkuaikoina konsolipelaaminen leimautui lasten harrastukseksi ja siten kenties vähemmän tärkeäksi.

288–289; Saarikoski 2012). Tilastokeskus on huomioinut konsolit vuodesta 2001 lähtien kotitalouksien kulutuselektroniikkaa koskevissa tilastoissaan, tosin ilmeisesti se on kerännyt tietoja jo aiemmin (SVT 2006; Saarikoski 2004, 289). Tilastoluokitusten muutokset osoittavat ilmiöiden saavuttaneen institutionaalisen aseman. Kun jotain aletaan tilastoida, se on muuttunut tärkeäksi.

Merkittävää konsolipelaamista oli Suomessa kuitenkin ennen 2000-lukuakin, vaikka konsolipelaaminen ei ollutkaan yleisin digipelaamisen muoto. Esimerkiksi retropelaaminen ja pelien keräily ovat tuoneet esille joidenkin harrastajaryhmien nostalgisen suhtautumisen 1980–1990-luvun vaihteen Nintendon ja vastaavien valmistajien laitteisiin ja peleihin. Konsolien rooli harrastajien itsensä tuottamissa historiaesityksissä on siten ollut merkittävämpi, vaikka myös harrastajat ovat käsitelleet pelihistoriaa Suomessakin Commodore 64:n ja monen muun varhaisen kotimikron näkökulmasta. Harrastajien historiaesityksiä löytyy esimerkiksi verkkosivustoilta ja keskustelupalstoilta. Harrastajien rooli on tärkeä myös siksi, että he ovat laitekeräilyn lisäksi keränneet muuta pelikulttuureihin liittyvää aineistoa ja ovat esimerkiksi digitoineet pelilehtiä, kirjallisuutta ja muuta printtimateriaalia (esim. Nintendon ja Segan suomenkieliset klubilehdet).

Tässä artikkelissa tutkin 1980–1990-luvun vaihteen konsolipelaamista, jota nimitän ensimmäiseksi suomalaiseksi konsolipelaamisen buumiksi. Buumilla tarkoitan konsolipelaamisen noususuhdannetta, joka näkyi sekä peli- ja laitemyynnissä että konsoleita koskeneen keskustelun laajenemisessa erityisesti tietokonelehdistössä. Artikkelin kysymyksenasettelu on avoin ja laaja. Tarkastelen konsolipelaamisen kehityskaarta ja tutkin, millaisia vaiheita buumiin liittyi, miten tietokone- ja pelilehdistö suhtautui konsolipelaamiseen ja millaista keskustelua harrastajat kävivät tietokone- ja konsolipelaamisen suhteesta 1980–1990-lukujen vaihteessa. Keskityn erityisesti Nintendon konsoleihin, peleihin ja pelikulttuureihin, koska Nintendo nousi Japanin lisäksi muualla, esimerkiksi Yhdysvalloissa, videopelaamisen symboliksi. Kuten mainittua tutkimuksessa tietynikäinen nuoriso on saatettu nimetä jopa Nintendo-sukupolveksi (ks. esim. Soloway 1991; Sheff 1994; Covi 2000; Guzdial & Soloway 2002). Nintendon lisäksi tässä artikkelissa esiin nousee erityisesti Nintendon pääkilpailija Sega.

Teoreettinen viitekehys, aineisto ja rajaus

Teoreettisesti artikkeli kytkeytyy teknologian kulttuurisen omaksumisen sekä teknologian domestikaation eli kesyttämisen tai kotouttamisen tutkimusperinteisiin (ks. esim. Silverstone ym. 1992; Pantzar 1996; Lie & Sørensen 1996; Pantzar 2000a; Peteri 2006; Hård & Jamison 2005; Saarikoski ym. 2009). Teoreettinen viitekehys toimii artikkelissa lähinnä taustavaikuttajana, sillä tavoitteena on ilmiön ja omaksumisprosessin historiatieteellinen peruskartoitus eikä teorianmuodostus. Konsolipelaamisen ensimmäinen buumi on nähtävissä uuden pelihyödykkeen juurtumisena, jossa korostuivat Mika Pantzarin (1996, erit. 125–128) esittelemän teknologian kesyyntymisteorian vaiheista hyödykkeistyminen (commodification), erityistäminen (singularization), haltuunotto (appropriation) sekä sisäistäminen (incorporation). Toisissa tutkimuksissa kesyyntymisen tai kotouttamisen vaiheita on määritelty eri tavoin, mutta kaikissa tutkimuksissa tarkastellaan prosessia, jonka kuluessa käyttäjät tekevät uutuuksista omaan elämäänsä sopivia. Käyttö muokkaa teknologiaa mutta samalla teknologia muokkaa käyttäjiään. (Ks. esim. Pantzar 1996; Lie & Sørensen 1996; Silverstone ym. 1992; Lehtonen 2003). Konsolipelaamisen omaksumista ja kotouttamista tutkittaessa on huomioitava tutkimuskohteiden niin kutsuttu kaksoisartikulaatio: konsolit ovat laitteina teknologisia objekteja mutta samalla myös mediamuotoja, joihin hankitaan vaihtelevaa sisältöä (vrt. Silverstone ym. 1992, 21). Kyse on siis yhtäältä laiteartefaktien ja teknologioiden sekä toisaalta pelisisältöjen omaksumisesta. Mikael Hårdin ja Andrew Jamisonin (2005) tieteen ja teknologian kulttuurisen omaksumisen mallin osa-alueista tämä artikkeli lähestyy sekä omaksumisprosessin diskursiivista ulottuvuutta (erit. lehdistökeskustelu) että käytön ulottuvuutta (pelaajakokemukset).

Konsolipelibuumissa kansainvälinen pelituotesysteemi levisi Suomeen niin, että sekä pelaajien arjessa että esimerkiksi lehdistössä konsolipelaamiselle rakennettiin oma erityinen roolinsa ja paikkansa suhteessa muuhun digitaaliseen pelaamiseen ja tietokoneiden käyttöön. Prosessin kuluessa konsolipelaamisesta tuli osa joidenkin kuluttajaryhmien arkea, mutta ensimmäisessä vaiheessa videopelaaminen herätti myös vastustusta osassa kotitietokoneiden käyttäjiä ja pelaajia. Konsolipelaaminen muutti muotoaan koko ajan.

Käytän artikkelissa kahdenlaista primäärilähteistöä: muistitietoaineistoa ja aikalaislähteitä. Muistitietoaineisto koostuu 115 kyselyvastauksesta, jotka sain 8. –11. tammikuuta 2015 kysyessäni suomalaisten pelaajien Nintendo-muistoja. Laadin kyselyn alun perin halutessani kerätä aineistoa erityisesti Nintendoa koskevaa esitelmää varten, mistä syystä kyselyaineisto ei ole

kokonaan hyödynnettävissä tähän artikkeliin (Suominen 2015). Outi Fingerroosin ja Ulla-Maija Peltosen määritelmän mukaan muistitieto ei pohjaudu kirjallisiin (aikalais)lähteisiin vaan tiedonantajan muistiin, jota yleensä tutkitaan puheen transkriptiona tai tekstinä (Fingerroos & Peltonen 2006, 8–9). Muistitietotutkimuksen lähteinä käytetään useimmiten haastatteluja tai teemakirjoituksia, mutta olemme hyödyntäneet verkkokyselyjä muistitietoaineiston keruussa useita kertoja eri hankkeissa. Aineiston muodostamistapa on yksi esimerkki digitalisaation vaikutuksesta muistitietotutkimukseen (vrt. Fingerroos & Peltonen 2006, 13). Samantapaista menetelmää ovat hyödyntäneet myös muut (esim. Kilpiö 2011). Eri aineistonmuodostusmenetelmät tuottavat osin toisistaan eroavaa muistitietoa, mutta esimerkiksi verkkokysely mahdollistaa nopean aineistonkeruun ja antaa useita mahdollisuuksia muistelijoiden aktivoimiseksi, vaikka tutkija ja tutkittavat eivät olekaan suorassa henkilökohtaisessa vuorovaikutuksessa (verkkokyselyistä muistitiedon keruussa ks. Suominen ilmestyy; Aaltonen 2004; Naskali & Silvast 2014).

Tässä toteutetun verkkokyselyn vastaajajoukko ei ole tilastollisesti edustava otos, vaan aineisto muodostaa niin kutsutun harkinnanvaraisen näytteen. Vastausten perusteella ei voi siis tehdä yleistyksiä, miten konsolipelaaminen on levinnyt Suomeen ja kuinka paljon pelaajia on ollut, mutta aineisto tuo esiin konsolipelaamiseen liittyneitä ilmiöitä ja pelaamisen sekä siihen liittyneiden sosiaalisen toiminnan muotoja. (Verkkokyselyistä ja edustavuudesta ks. esim. Miettinen & Vehkalahti 2013; Suominen, ilmestyy.) Italialaisen muistitietotutkijan Alessandro Portellin mukaan suulliset lähteet – joiksi kyselyvastaukset voi tulkita – "eivät kerro meille vain, mitä ihmiset tekivät, vaan sen, mitä he halusivat tehdä, mitä he uskoivat tekevänsä ja mitä he jälkikäteen katsoivat tehneensä." Hän jatkaa, että suulliset lähteet nostavat esiin mielikuvituksen, symboliikan ja halut. (Portelli 2004, 56–58.) Kyselyaineistosta edellä mainitut seikat tulevat esille muun muassa siinä, miten vastaajat pohtivat eri pelien herättämiä tunteita, pelien ja laitteiden välisiä arvostuseroja sekä pelien ja laitteiden hankintaan liittyviä tekijöitä.

Verkossa Webropol-alustalla toteutettu ja esimerkiksi Facebookin kautta levitetty kysely koostui kolmestatoista avoimesta kysymyksestä, jotka käsittelivät Nintendon pelejä ja laitteita, niiden käyttöä ja niihin liittynyttä keskustelua (kysymysrunko liitteenä). Kysyin lisäksi vastaajien näkemyksiä konsoli- ja tietokonepelaamisen suhteista 1980–1990-luvun vaihteessa sekä esimerkiksi siitä, kokivatko he erityisenä tekijänä Nintendo-tuotteiden japanilaisuuden. Hyödynnän tässä artikkelissa vastauksia tarkemmin vain muutaman kysymyksen osalta.

Vastaajista 42 oli naisia ja 72 miehiä. Yksi ei ilmoittanut sukupuoltaan. Pääosa vastaajista oli 1980-luvulla syntyneitä, mutta mukana oli myös seitsemän 1990 syntynyttä. Valtaosa vastaajista on siis ollut noin 6–15-vuotiaita ensimmäisen konsolibuumin aikoihin. Nintendolla ja muilla pelikonsoleilla pelaaminen näyttäytyykin siis hieman nuorempien pelaamisena kuin tietokonepelaaminen. Sama asetelma toistuu myös aikalaisaineistossa, joka asemoi konsolipelaajat tyypillisesti nuoremmiksi kuin tietokonepelaajat, vaikka esittelee myös poikkeuksia.

Muistitietoaineiston rooli artikkelissa on täydentävä ja kommentoiva suhteessa aikalaisaineistoon. Outi Fingerroosin ja Riina Haanpään tekemässä muistitietotutkimuksen jaottelussa tällainen tutkimustapa on tyypillistä niin kutsutulle selittävälle muistitietotutkimukselle (Fingerroos & Haanpää 2004, 38–39). Luon artikkelin luvuissa ensin yleiskuvan aikalaisaineiston avulla ja ristivalotan sitten sitä muistitietoaineistolla. Menetelmällisesti käsittelytapaa voisi kutsua täten myös aineistotriangulaatioksi (ks. esim. Turtiainen 2012, 41–45) tai yhtä hyvin sitä voisi kutsua historiallis-kvalitatiiviseksi tutkimustavaksi, jossa erilaisia lähteitä vertailemalla pyritään hahmottamaan menneisyyden tapahtumakulkuja. Aineistoa ei siis ole käsitelty mekaanisesti esimerkiksi sisällönanalyyttisin tai diskurssianalyyttisin menetelmin.

Artikkelin aikalaisaineisto koostuu kotitietokone- ja pelilehdistä. Pantzar (1996, 125; 2000, 41) ja tämän artikkelin kirjoittaja (Suominen 2003) ovat korostaneet tiedotusvälineiden, muun muassa lehdistön roolia teknisten uutuuksien esittelyssä ja niitä koskevien tarpeiden luomisessa. Tarpeiden luominen voi johtaa siihen, että käyttäjät ja kuluttajat ottavat uutuudet haltuunsa ja alkavat merkityksellistää ja kotouttaa uutuuksia (Silverstone ym. 1992, 21). Turo-Kimmo Lehtonen on kirjoittanut teknologian kotouttamisesta kokeiden tai kokeilujen sarjana (set of trials), joka alkaa tarpeen syntymisenä. Tarpeen syntyminen on hänen mukaansa hallitsematon tapahtumakulku, jossa uutuuksia koskevat tiedot, viettelevät kuvastot ja konkreettiset käyttäjäkokemukset yhdistyvät toisiinsa.(Lehtonen 2003, 371.) Kulutustutkija Mika Pantzar näkee tarpeen

keksimisen ja luomisen vasta tuotteen keksimistä seuraavana vaiheena, jolloin huomio alkaa kiinnittyä arkisempiin hyötyihin. Kolmannessa muokkautumisen vaiheessa "tuote ja kuluttaja muodostavat kiinteähkön toiminnallisen kokonaisuuden, jossa voi olla vaikea sanoa kumpi on määräävämpi." (Pantzar 2000a, 21.) Sosiologi Graeme Kirkpatrick on Pierre Bourdieun teorioita soveltaen kirjoittanut erityisesti tietokone- ja videopelilehdistä ja todennut, että lehtien historiaa tutkimalla on mahdollista muun muassa havaita, miten tietokoneharrastamista ja pelaamista suhteutettiin yleisempiin kulttuurisiin ilmiöihin ja miten toisaalta pelaamista alettiin erottaa muusta digitaalisten laitteiden käytöstä luomalla erityisiä makuyhteisöjä ja harrastajien jakamia kielenkäytön muotoja (Kirkpatrick 2015, 31).

Aikakauslehtilähteistä keskityn erityisesti kotimikrolehti *MikroBittiin*, joka ilmestyi 11 kertaa vuodessa ja pyrki kotimikroaiheiden lisäksi ottamaan huomioon konsolipelaajat. *MikroBitti* oli suomalaisista tietotekniikan harrastuslehdistä laajalevikkisin ja myös laaja-alaisin. Tarkasteltavana ajanjaksona lehden levikki vaihteli 33 000 ja 42 000 kappaleen välillä (Suominen 2010). Konsolipelaamisen nousu näkyi *MikroBitin* mainonnassa, arvioissa, erikoisliitteissä, konsolipalstoilla, uutisissa, lukijakyselyissä sekä lukijakirjeissä. Itse *MikroBitin* numeroiden lisäksi hyödynnän lukijapalautetta koskevia muistiota, tutkielmaraportteja sekä muuta arkistoaineistoa, koska ne selittävät lehden toimituspoliittisia linjauksia ja lehdessä käytyä keskustelua. Tätä arkistoaineistoa ei ole aiemmin juuri käytetty tutkimuksessa. Olen lukenut paperilehtien vuosikertojen numerot kokonaisuudessaan läpi vuosilta 1987–1994 ja poiminut niistä ensin kaikki konsolipelaamiseen liittyvät jutut sekä rajannut sen jälkeen lähempään tarkasteluun tutkimuskysymysteni kannalta relevantit artikkelit ja muut konsoleita koskevat maininnat.

Käytän jonkin verran myös Suomessa 1990–1994 ilmestynyttä *Nintendo*-lehteä, joka sisälsi niukasti varsinaista kotimaista journalistista ainesta. *Nintendo*-lehden yhteydessä ilmestyi välillä Nintendon kerholiite *Power Player*, ja Nintendo-lehden lakkauttamisen jälkeen omana julkaisunaan jatkoi *Super Power*, joka oli melkein samanniminen kuin esimerkiksi Yhdysvaltojen suosittu Nintendo-lehti, *Nintendo Power* (Consalvo 2007; Donovan 2010; Sheff 1994). *Nintendo-* ja *Super Power* -lehtien sisältö oli pitkälti yhteneväinen muiden maiden *Nintendo*-lehtien kanssa ja esimerkiksi *Nintendo*-lehden tapauksessa koostui lähes kokonaan Nintendo-aiheisista sarjakuvista, pelivinkeistä ja läpipeluuohjeista sekä mainoksista. Lehdessä oli myös pelaajien esittelyjä ja kirjeenvaihtopalsta. Yhtenäisyys johtui Nintendon keskusjohtoisesta toimintatavasta ja bisnesmallista.[2] Huomioin myös Nintendon pääkilpailijan Segan klubilehdet, joita löytyy jonkin verran skannattuna verkosta (ks. http://www.neosaturn.com/sonicsite/segaklubilehdet.html). Myös Nintendon lehtiä ja muuta aineistoa harrastajat ovat digitoineet (http://www.nesretro.com/cgi-bin/yabb2/YaBB.pl?num=1400091525). Suomalaista pelien erikoislehteä *Pelit*-lehteä käytän lähteenä niukasti, koska se aloitti ilmestymisensä vasta 1992 ja keskittyi tietokonepeleihin, vaikka konsolit näkyivät ajoittain muun muassa lehdessä julkaistuissa mainoksissa, peliuutisissa ja joissakin lukijakirjeissä.

Yli puolet tekemäni kyselyn vastaajista viittasi lehtien olleen suoraan tai välillisesti tärkeitä pelejä ja pelilaitteita koskevan informaation lähteitä. Vastaajat eivät kuitenkaan juuri analysoineet tarkemmin, mikä merkitys lehdillä oli pelikulttuurisessa tiedonmuodostuksessa, mutta he totesivat, että lehdistä saatiin tietoa erityisesti uutuuksista sekä pelivinkkejä.

Artikkelin aikarajaus kattaa vuodet 1988–1994. Aloitan tarkastelun Nintendon NES-konsolin (Nintendo Entertainment System)[3] sekä Sega Master Systemsin tulosta Suomeen. Artikkelissa sivuan myös Nintendon käsikonsoleita (Gameboy) ja elektroniikkapelejä sekä seuraavaa, vuonna 1990 Japanissa ja vuonna 1992 Euroopassa julkaistua SNES-konsolia ja Segan Megadrivea. Pääpaino on laitteiden ja pelien sijasta niitä koskevassa julkisessa keskustelussa ja käyttötavoissa. Artikkelin aikarajauksen päätepisteen olen valinnut Nintendon maahantuojan Funenten konkurssin (1993) ja *Nintendo*-lehden lopettamisen (1994) perusteella. Rajaukseen vaikuttaa myös se, että Sonyn Playstation-konsoli julkaistiin Japanissa joulukuussa 1994 sekä Yhdysvalloissa ja Euroopassa syyskuussa 1995. 1990-luvun alun talouslama ja siihen liittynyt Suomen silloisen valuutan, markan, arvon heikkeneminen vaikuttivat kulutuselektroniikka- ja pelimarkkinoihin. Loppupään rajaus on siinä mielessä keinotekoinen, että varhaisvaiheessa konsolien maahantuojat vaihtuivat usein (myös esim. Segan maahantuoja), uusia konsoleita käsitteleviä lehtiä perustettiin ja vaikka laite- ja pelimyynti välillä väheni, pelaajat jatkoivat pelaamista aiemmin hankkimillaan laitteilla. Samaten esimerkiksi *MikroBitti*-lehti jatkoi konsoliaiheisten juttujen julkaisua, eikä myöskään *Pelit*-lehden toimituspolitiikassa tapahtunut konsolien osalta muutoksia vielä 1990-luvun puolivälissä.

2 Mia Consalvo (2007, 29–30) toteaa, että Nintendo tietoisesti aktivoi lukijoitaan osallistumaan esimerkiksi pelejä koskevien arvoitusten ratkaisemiseen ja vinkkien antamiseen toisille.

3 NES oli esitelty Japanissa 1983 hieman erinäköisenä nimellä Nintendo Famicom. Nintendon seuraava konsoli oli Japanissa nimetty Super-Famicomiksi ja muualla SNESiksi (Super NES).

Kuva 1. Nintendo NES-konsoli Verkkokauppa.comin Tietokone- ja pelikonsolimuseossa. Kuva Jaakko Suominen 25.1.2015.

Kuva 2. Sega Master System -konsoli Verkkokauppa.comin Tietokone- ja pelikonsolimuseossa. Kuva Jaakko Suominen 25.1.2015.

Artikkelin jatko jakaantuu kolmeen pääosaan, joista ensimmäisessä tarkastelen konsolien tuloa ja vastaanottoa Suomessa, toisessa konsoli- ja tietokonepelaamisen suhdetta sekä kolmannessa konsolibuumin hiipumista.

Uudet konsolit rantautuvat Suomeen

Suomalainen tekniikan alan lehdistö huomioi tv-pelit, elektroniikkapelit ja pelikonsolit jo 1970-luvulla ja 1980-luvun alussa. Silloin tv- ja videopelit tulivat esiin erityisesti television jatkeina, uutena ja aktivoivana sähköisen viihteen muotona. Aihepiiriä koskevia uutisia ja arvioita julkaisi muun muassa tekniikan laajalevikkinen populaarilehti *Tekniikan Maailma*.[4] Myös kotitietokoneharrastajien *MikroBitti*-lehden ensimmäisessä numerossa oli vertailu muutamasta Suomen markkinoilla olleesta pelikonsolista, jotka kuitenkin näyttäytyivät väistyvänä elektronisen viihteen muotona. Niiden tilalle oli tulossa monikäyttöisempiä kotitietokoneita. (*MB* 1/1984, 20–21.)[5]

Laajempaan käyttöön ja julkisuuteen konsolit alkoivat tulla Suomessa vasta 1980-luvun lopulla. Sitä ennen niille ei ollut juuri kysyntää, ja uusi kiinnostus liittyi erityisesti eurooppalaisten ja yhdysvaltalaisten pelikonsolien sijasta muuallakin menestyneisiin japanilaisiin pelikonsoleihin, erityisesti Nintendo Entertainment Systemiin sekä Sega Master Systemiin. *MikroBitti*-lehti seurasi konsolien "toista tulemista" (*MB* 1/1988, 4) tai "uutta tulemista" (*MB* 3/1988, 34–37) ensin uutispalstoilla ja sitten laajempien esittelyjen kautta. Lehdessä muun muassa kerrottiin, että Nintendolle etsittiin suomalaista maahantuojaa (*MB* 12/1987, 5), joka sitten vuoden 1988 alussa oli löytynyt. (*MB* 1/1988, 5).[6] Ensimmäisessä laajemmassa jutussa lehti selitti konsolipelaamisen nousua halvemmilla hinnoilla ja viihde-elektroniikan kotikulutuksen kasvulla: "Laitteita valittaessa ei olla enää samassa määrin joko-tai -tilanteessa, vaan yhä useammin on mahdollista hankkia sekä-että." (*MB* 3/1988, 37.) Konsolien uusi tuleminen yhdistyy täten sekä taloudelliseen nousukauteen että uudenlaiseen kuluttamisen eetokseen, joka antoi lisätilaa viihde-elektroniikan hankkimiselle.

---

4 1980-luvun pelejä koskevista uutisista ks. *TM* 1980/08, 169 (Hannu Laine: Pikakoe: Video-peli Atri[!] -- television jatke); *TM* 1980/14, 136 (Pikakoe: Mattel-pelit); *TM* 1982/18, 136 (Hannu Laine: Pikakoe: Elektronista ajankulua: Laskuvarjo, Snoopy, Tulipalo ja Kilpikonnasilta).

5 Lehti esitteli seuraavat konsolit: Hanimex HMG 2650, Philips Videopac G 7000, Mattel Intellivision, Atari 2600, Intervision 2001 ja CBS-Colecovision.

6 Nintendon laitteita ja pelejä toi maahan ensin Oy Care Trade Kauniaisista ja Segaa Sanura Suomi.

PELKKÄÄ PELAAMISTA

VIDEOPELIEN UUSI TULEMINEN

MARKKU YLÖNEN

●● Kolikkoautomaateilla on kotoinen vastine videopeleissä, joiden oletettiin jääneen historian hämärään tietokoneiden vallattua pelimiesten pöydät. Uuden sukupolven videopelit yrittävät nyt vallata takaisin asemia, jotka niiden edeltäjillä oli. Esittelemme kaksi pelkästään pelikäyttöön tarkoitettua vaihtoehtoa ja vertaamme niiden antamaa pelinautintoa mikrotietokoneen mahdollisuuksiin.

Kaikki kuppilassa käyneet ja baarissa palloilleet tuntevat kolikkokoneet eli Arcade-Automaatit, jotka antavat pelata pelejä maksua vastaan. Koneissa on televisiomainen näyttöruutu ja jokunen nappula tai ilotikku hoitamassa peliohjaimen virkaa. Ensimmäiset tämän tyyppiset koneet ilmestyivät yleisötiloihin jo 15 vuotta sitten.

Siirryttäessä 1980-luvulle kolikkoautomaattien kotiversiot yleistyivät ympäri maailmaa. Video- ja TV-peleinä tunnettujen pelikoneiden elinkaari jäi kuitenkin suhteellisen lyhyeksi mikrotietokoneiden syrjäyttäessä ne kodeista. Yhdysvallat ja Japani jäivät videopelien viimeisiksi linnoituksiksi lajin kuollessa sukupuuttoon muun muassa Suomessa.

Viime vuosina on idän elektroniikkajätti Japani antanut merkkejä videopelien uudesta tulemisesta. Vuonna 1987 aloittivat Nintendo ja Sega videopelien vyörytyksen Aasian ulkopuolelle Yhdysvaltoihin ja Euroopaan. Pohjoismaatkaan eivät ole säästyneet tältä invaasiolta ja Suomi sai laitteille maahantuojat viime vuoden lopulla. Olemme tutustuneet pitkään ja hartaasti näihin Nintendon ja Segan pelikoneisiin. Kerromme seuraavassa yksityiskohtaisesti koneiden ominaisuuksista ja annamme oman arviomme niiden mahdollisuuksista menestyä kotoisilla markkinoillamme.

Käyttöohjeet

Uuden laitteen käyttöönottoa helpottaa usein käyttöohjeisiin tutustuminen. Molempien pelikoneiden mukana toimitetaan asialliset oppaat laitteiden liittämisestä TV-vastaanottimeen ja koneiden oikeaoppisesta käytöstä. Segan ohjeisiin tutustuminen edellyttää vähintään keskinkertaista englannin kielen hallintaa.

Nintendon vihkoseen on kielitaidottomankin helppo turvautua, sillä ohjeet on käännetty myös suomen kielelle. Ohjeet on laadittu niin selväkielisiksi, että lukutaitoinen saa ikään katsomatta riittävästi selvitystä koneen ja pelien toiminnoista.

Näyttönä televisio

Itse pelikonsoli on suhteellisen pienikokoinen laatikko, joka yhdistetään erillisellä muuntajalla verkkovirtaan. Segan konsoli vie enemmän pöytätilaa, mutta se on Nintendoa matalampi. Molemmissa on kaksi peliohjainliitäntää sekä TV- ja videoulostulot. Jälkimmäinen on Nintendossa RCA-tyyppinen, kun taas Segaa turvautuu DIN-liitäntään.

Kummatkin konsolit yhdistetään televisioon koneiden mukana toimitettavilla johdoilla, jotka on varustettu liitäntärasioilla. Segan rasiassa on kytkin, jolla valitaan joko antenni- tai pelikonsolisignaali aina tarpeen mukaan. Nintendon rasiassa ei kytkintä ole, vaan eipä tuota tarvitakaan. Signaalilähteen valinta tapahtuu yksinkertaisesti television kanavavalitsimesta ja näin vältytään segamaiselta kurottelulta vastaanottimen taakse.

Konsolien peliohjaimet ovat kooltaan noin 12×5×1,5 cm. Kaksin käsin pideltävien ohjaimien vasemmassa laidassa on suuntaohjain. Näppäimillä saadaan pelihahmot esimerkiksi hyppäämään ja heittämään esineitä.

Nintendon Super Mario Bros.

Hallintalaitteet

Segan virtakytkin on sijoitettu etupaneeliin ja koneen päältä löytyvät vielä pause- ja reset-näppäimet. Viimemainittujen sijoittelu ei ole erityisen onnistunut, koska kone tulee aina silloin tällöin resetoitua vaikka tarkoituksena on ollut taukonäppäimen painaminen.

Nintendon virta- ja reset-kytkimet löytyvät etupaneelista. Taukotoimintoon siirrytään painamalla peliohjaimen pausenäppäintä. Tästä on etua virhenäppäilyn välttämisen lisäksi myös sikäli, että pelaajan ei tarvitse raahautua konsolille lepotaukoa halutessaan.

Segassa on kaksi aukkoa pelimoduuleille. Laitteen päälle voidaan työntää pystyasentoon kasettimainen pelitallenne ja etupaneelissa olevaa aukkoa voi käyttää kortin muotoisten pelien koneelle syöttämiseen. Nintendossa on mahdollista käyttää vain kasettimoduulia, joka asetetaan etupaneeliin luukun taakse piiloon. Konsolin päälle jää tasainen alusta, jossa voi pitää esimerkiksi pelimoduuleja tai ohjaimia.

Peliohjaimet

Laitteiden mukana tulee kaksi peliohjainta. Ne poikkeavat ulkonäöltään melkoisesti tavanomaisista ilotikuista, mutta ovat varsin näppärätoimisia. Pieniä, LCD-näytöllä varustettuja taskupelejä pelanneille ohjaimet ovat tuttuja. Ne muistuttavat muodoltaan kotielektroniikan kauko-ohjaimia, mutta niitä pidellään kaksin käsin poikittain. Vasemmalla puolella on suuntaohjain ja oikealle kädelle jää toimintonäppäimien käyttö.

Segan peliohjaimen suuntaohjain tuntee kahdeksan ilmansuuntaa ja sen keskelle voidaan ruuvata lisävarusteena hankittava mini-ilotikku. Ohjaimessa on lisäksi kaksi näppäintä, joita voidaan käyttää esimerkiksi hyppelyyn ja ampumiseen. Ohjaimet liitetään konsoliin mikrotietokoneista tutuilla Atari-tyyppisillä liittimillä.

Nintendon suuntaohjain on ristin muotoinen ja tuntee vain neljä ilmansuuntaa. Peliohjaimessa on Segan tavoin kaksi monitoiminäppäintä sekä lisäksi omat napit pelivalikon ja taukotoiminnon käyttöön.

Peliohjaimet saattavat tuntua aluksi hankalilta käyttää, jos on tottunut mikrojen ilotikkuihin. Pienen harjoittelun jälkeen voi kuitenkin todeta ohjainten soveltuvan erinomaisesti useimpien tarjolla olevien pelien hallintaan. Joystickiä käytettäessä rasittuu lähinnä ranne. Pelikonsolien ohjaimet asettavat puolestaan peukalot kovalle koetukselle.

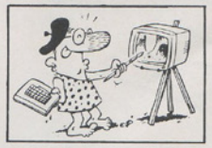
Sopeutumattomille on suuressa maailmassa tarjolla myös perinteisen ilotikun näköisiä peliohjaimia ja muun muassa Speed King on saatavissa sekä Segaan että Nintendoon.

Valopistooleja muun muassa

Molempiin pelikoneisiin saa lisävarusteena valopistoolin, jolla voi räiskiä johdon päästä kuvaruudulla olevia kohteita. Nintendon käsiase on paremmin muotoiltu ja istuu mukavasti käteen. Osumatarkkuudessakaan ei ole moitteen sijaa. Pistoolia hyödyntäviä pelejä ei ollut kokeiltavana kuin yksi ja ankkojen ynnä savikiekkojen räiskimiseen kyllästyy varsin pian. Pistoolin erinomainen toteutus antaisi aihetta ampumapelivalikoiman kasvattamiseen.

Segan valopistooli noudattaa muotoilussaan konsolin suuntaviivoja ollen kilpailijaansa huonommin käteen käyvä. Kokeiltavana olleet ampuma-aseet osoittautuivat siinä määrin epätarkoiksi, että kohteeseen osuminen oli vaikeata. Pistoolin kera pelattavia pelejä oli useita, mutta edellä mainitusta syystä niihin kohdistuva mielenkiinto oli laimeahkoa.

Haluatko oppia ohjelmoimaan pelejä?



HUVIA JA HYÖTYÄ COMMODORE 64 on kirja, joka kertoo pelien rakentamisen perustekniikan.

Kiinnostaako konekieli?

BASICISTA KONEKIELEEN on konekieliopas 6502-prosessorille. Kirja perehdyttää Commodore 64:n, Vic-20:n, Applen ja Atarin omistajat konekielen mielenkiintoiseen maailmaan.

Tilaa sivulla 77 olevalla palvelukortilla tai hae suoraan kirjakauppiaaltasi.

Kuva 3. Videopelien uusi tuleminen MikroBitti-lehden jutussa 3/1988, 34-37.

James Newman ja muut pelikulttuurin tutkijat ovat huomauttaneet, että tietokone- ja pelilehtiä leimaa "pian tulevan lumo" (lure of imminent). Lehdet täyttyvät uutuuksien, ennakkoversioiden, parempien mallien ja sovellusten jatkuvasta virrasta. (Newman 2012, 60; Therrien & Picard 2015, 2.) Sama lumo näkyy myös suomalaisessa lehdistössä, mutta konsolien toisen tulemisen tapauksen kohdalla ei ollut yhtä selvää, mikä oikein oli uutta. Uutta ei ollut niinkään teknologia vaan tapa paketoida peliviihdettä osittain uudelle yleisölle. Pantzarin (2000, 21) ja muiden tutkijoiden teknologian kotouttamisen mallien mukaan tulkittuna 1980-luvun lopun lehtikirjoitukset ovat esimerkkejä pelikonsoleita ja konsolipelaamista koskevan tarpeen luomisesta kuluttajille.

Konsolien toinen tuleminen oli alkanut Japanissa ja levinnyt erityisesti Pohjois-Amerikkaan. Nintendo oli tuonut 1983 Japanissa esittelemänsä ja suosiota saavuttaneen Famicom-konsolinsa Yhdysvaltojen markkinoille Nintendo Entertainment System (NES) -nimellä hieman muokattuna jouluksi 1985. Videopelihistorioitsija Tristan Donovanin (2010) mukaan Nintendo eteni Yhdysvaltojen markkinoilla varovaisesti mutta päättäväisesti. Se kokeili konsolin suosiota ensin suurissa kaupungeissa aloittaen kaikkein vaativimmaksi markkina-alueeksi koetusta New Yorkista. NES-konsoli saavutti suosiota nimenomaan siellä joulumyynnissä 1985, mutta Donovanin mukaan vasta 1986 "supernova" räjähti *Super Mario Bros.* -pelin menestyksen myötä. Vuonna 1987 tavoiteltiin jo samaa huumaa kuin aiemman konsolihuuman huippukohtana 1983, ja NES:stä tuli Yhdysvaltojen "kuumin lelu" (hottest toy) jouluna 1987, jolloin ilman Nintendoa jääneet vanhemmat kävivät myyntipisteissä epätoivoisiksi ja aggressiivisiksi joulun ja lahjojen jaon lähestyessä. Vaikka Nintendo rajoitti laitteiden ja pelien jakelua, konsolista tuli joulun myyntihitti. (Donovan 2010, 166–168. Ks. myös Sheff 1994, 158–172.)

Donovanin mukaan vuonna 1989 Nintendon osuus kaikista Yhdysvalloista myydyistä leluista oli peräti 23 prosenttia, ja yhtiö teki voittonsa konsolien ja pelien lisäksi lisensoimalla tuotemerkkiään ja hahmojaan mitä erilaisimpiin tuoteryhmiin. David Sheffin (1994, 172) mukaan vuonna 1988 Yhdysvalloissa myytiin 7 miljoonaa NES-konsolia ja 33 miljoonaa pelimoduulia. Vuoteen 1990 mennessä NES-konsoleita oli jo kolmasosassa yhdysvaltalaisia kotitalouksia laitteiden kokonaismäärän noustessa yli 30 miljoonaan. Yhtiö valvoi tarkkaan tuotteiden laatua ja sisältöä sekä jakelumääriä (esim. Sheff 1994, 214). Sheff toteaa, että Nintendo ei halunnut toistaa Atarin 1980-luvun alussa tekemiä virheitä, sillä Atari oli päästänyt myyntiin liikaa huonolaatuisia pelejä. Alkuvaiheessa Yhdysvalloissa Nintendo pyrki erottautumaan Atarista muun muassa terminologialla: laite ei ollut videopeli vaan "viihdejärjestelmä", jonka keskus ei ollut konsoli vaan "hallintadekki", johon ladattiin pelimoduulien sijasta pelipaketteja (Sheff 1994, 167). Kaikki pelinkehittäjät ja jälleenmyyjät eivät olleet tyytyväisiä tiukkaan valvontaan (Sheff 1994, 194–196). Tyytymättömyys vaikutti 1990-luvun puolivälissä videopelimarkkinoiden muutoksiin antaen tilaisuuden uusille laitevalmistajille.

Nintendon pääkohderyhmänä olivat lapset, mikä näkyy esimerkiksi laitteen luokittelussa leluksi. Sheff (1994, 159–160) tosin toteaa Nintendon pyrkineen aluksi Yhdysvalloissa markkinoimaan tuotettaan lelun sijasta hienostuneena elektronisena laitteena. Videopelikonsolien "leluttaminen" vaikutti myös laitteiden ja pelien vastaanottoon Suomessa. Se erotti myös konsolit kotitietokoneista.

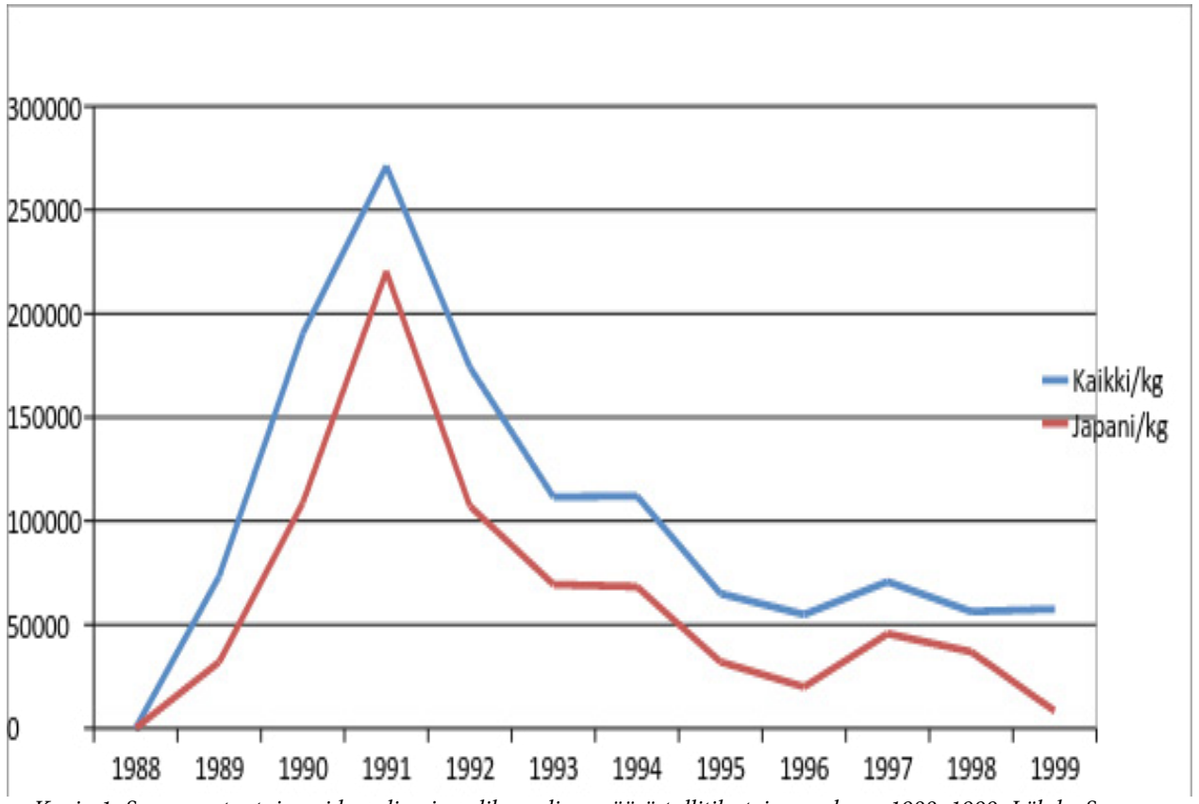
Tristan Donovan vertaa Nintendon sisältöjen valvontaa Yhdysvaltojen elokuvasensuurissa vaikuttaneeseen Haysin koodiin sekä sarjakuvasisältöjä rajoittaneeseen The Comics Codeen. Sisältökontrollin takana ei Donovanin mukaan ollut alkuvaiheessa niinkään poliittinen paine tai julkinen keskustelu, vaan pikemminkin yhtiön oma odotus siitä, että ongelmia saattaisi muuten tulla tulevaisuudessa. (Donovan 2010, 165–171.) David Sheff puolestaan viittaa Nintendon markkinointijohtajaan Bill Whiteen, joka huomasi yhdysvaltalaisen lehdistön suhtautuvan erityisen kriittisesti japanilaiseen yritykseen. Nintendon piti olla puolustuskannalla monessa asiassa ilman, että yhtiö näytti olevan puolustuskannalla. Samanlaista Japani-epäluuloa ei ole havaittavissa suomalaisessa lehdistökeskustelussa. Pikemminkin Japani edusti uuden teknologian eksoottista ihmemaata, jonka tuotteita ihailtiin. Esimerkiksi *MikroBitti*-lehti julkaisi Yhdysvaltoja käsitelleen Jenkkilä-palstansa ohella ajoittain Japanin elektroniikan, pelien ja muun populaarikulttuurin uutuuksia seurannutta Japanila-palstaa. Nintendo-kyselyvastausteni perusteella tosin vastaajille laitteiden ja pelien japanilaisuus ei yleensä merkinnyt juuri mitään, eikä sitä ollut edes varhaisvaiheessa tiedostettu.

Tristan Donovanin mukaan Nintendo toi NESin Eurooppaan 1986, mutta siinä vaiheessa jakelu oli satunnaista ja kärsi siitä, että yhtiöllä ei ollut omaa toimipistettä Euroopassa. *MikroBitin* (12/1987) tietojen mukaan Nintendoa edusti Euroopassa leluyhtiö Mattel, joka oli itsekin ollut aiemmin mukana konsolipelibisneksessä. Käytännössä NES-konsoleita alkoi tulla useisiin Euroopan maihin siis vasta vuoden 1987 aikana, mutta Euroopassa Nintendo kohtasi enemmän kilpailua. Nintendo joutui kilpailemaan rajummin tietokonepelaamisen kanssa ja konsolipuolella Segan takia, joka ei esimerkiksi valvonut yhtä tiukasti tuotteitaan ja pyrki aktiivisemmin yhteistyöhön eurooppalaisen peliteollisuuden kanssa. (Donovan 2010, 173–177.)[7] Nintendo-

7 Nintendo perusti oman Euroopan tytäryhtiönsä kesällä 1990, ja yhtiön pääkonttori on

tutkija Florent Gorgesin mukaan esimerkiksi Ranskassa Nintendon NESiä alkoi tuoda maahan syksyllä 1987 aiemmin muulla alalla toiminut ASD-niminen yritys, jonka toimitusjohtaja oli huomannut laitteen menestyksen Yhdysvalloissa. ASD meni konkurssiin maaliskuussa 1988, jonka jälkeen maahantuojana toimi peliyritys Bandai France. Sega oli saanut Ranskassa etulyöntiaseman, koska Master System -konsolin maahantuonti oli alkanut neljä kuukautta ennen NESin maahantuontia. Nintendo ohitti kuitenkin Segan suosiossa ja vuosina 1988–1993 NES-konsoleita myytiin Ranskassa 1,8 miljoonaa. Segan Master System ylsi vajaaseen miljoonaan. Keskeisiä menestystekijöitä niin Ranskassa kuin muuallakin olivat Nintendon käyttäjien klubi ilmaisine tiedotuslehtineen sekä laitetuki- ja pelivinkkipuhelinpalvelut. (Gorges 2015.)

Konsolien noussut suosio on nähtävissä myös Suomen tullitilastoissa. Tulliluokituksissa oli vuonna 1988 ensimmäistä kertaa kategoria, joka jaotteli konsolit ja niiden pelit omaksi kokonaisuudekseen, mutta ei erotellut niitä toisistaan. Tulli tilastoi siitä eteenpäin "videopelit, jollaisia käytetään televisiovastaanottimen kanssa" (Kaarna 11.3.2015), kun aiemmin konsolit ja niiden pelit olivat luokiteltu seurapelien yleisempään kategoriaan. Suurin osa laitteista ja peleistä tuotiin Suomeen 1980-luvun lopulla ja 1990-luvun alkupuolella Japanista. 1990-luvun loppupuolelta muiden lähtömaiden, kuten Kiinan, osuus nousi. Tullitilastot eivät paljasta kuitenkaan laitteiden tai pelien kappalemääriä, vaan niissä on laskettu maahantuonnin arvo sekä tuotteiden paino. Kappalemääriä koskevat arviot ovat yksittäisten lehtitietojen ja maahantuojien tiedotteiden varassa. *MikroBitin* uutisen mukaan esimerkiksi Nintendon konsoleita oli vuodenvaihteeseen 1991–1992 mennessä myyty 100 000 kappaletta, jolloin viidellä prosentilla Suomen kotitalouksista oli Nintendo (*MB* 2/1992, 8)[8]. Tieto perustui luultavasti maahantuojan ilmoitukseen. Suhteellinen osuus oli pienempi kuin esimerkiksi Ruotsissa – Japanista tai Yhdysvalloista puhumattakaan, mutta myyntimäärät olivat merkittäviä verrattaessa kotitietokoneiden myyntimääriin. Lehtitietojen perusteella voi arvioida, että tunnettua Commodore 64-tietokonetta oli Suomessa 1980–1990-lukujen vaihteessa noin 150 000 tai korkeintaan 200 000 kappaletta. (Saarikoski 2004, 103–105; Saarikoski & Suominen 2009.) Commodoreen keskittyneen *C=lehden* jutun mukaan Commodore-merkkisiä koneita oli 1991 Suomessa yhteensä 245 000 kappaletta (*C* 2/1991, 33)[9]. Maahantuojan tiedon mukaan Commodore Amigan kaikkia malleja oli myyty maassamme vuoteen 1991 mennessä yhteensä 110 000–120 000 (*Pelit* 8/1993, 64–65). Nintendon NES-konsolia voi täten myyntimääriltään pitää täällä yhtä merkittävänä kuin Commodore Amiga 500 -tietokonetta.



Kuvio 1. Suomeen tuotujen videopelien ja pelikonsolien määrä tullitilastojen mukaan 1988–1999. Lähde: Suomen Tulli.

MikroBitissä konsoliasiaa piti yllä erityisesti lehden toimituspäällikkö ja myöhempi päätoimittaja Markku Alanen. Hän spekuloi *MikroBitin* joulunumerossa 12/1988, valtaisivatko "videopelit pelimiesten pöydät" ja kertoi pelanneensa yökaudet Nintendon *Legend of Zeldaa* yhdessä lehden graafikon ja pilapiirtäjän Harri Vaalion eli Wallun kanssa. Nintendon NES-konsolin suosio perustuikin nimenomaan vahvasti muutamaan kärkituotteeseen, joita *Legend of Zeldan* lisäksi oli *Super Mario Bros*. Alanen totesi, että *MikroBitti* tulisi lisäämään konsolipelien käsittelyä lehdessä. Alanen ja muut toimittajat olivat tietoteknisiä mielipidejohtajia ja haltuunottajia (intellectual appropriation, Hård & Jamison 1998), joka tuottivat pelikonsoliuutuuksille kuluttajatarvetta pohtimalla konsolipelien roolia tietotekniikan ja viihde-elektroniikan käytössä. Tässä he ennakoivat kansainvälisten trendien rantautumista Suomeen.

Saksassa Frankfurtin lähellä.

8 Jutusta ei käy suoraan ilmi, viittaako luku Nintendo Entertainment System -konsoliin vai ovatko luvussa mukana myös Gameboy-käsikonsolin myyntimäärät.

9 Mukana luvuissa ovat siis ainakin Commodore 64, 128, Amiga 500, 1000 ja 2000 sekä mahdollisesti Commodore VIC-20 ja Commodore 16.

Nintendon maailmanlaajuinen suosio huomattiin Suomessa laajemminkin. Aggressiivisemmin Nintendon laitteita alettiin markkinoida siinä vaiheessa, kun Nintendon maahantuojaksi 1989 vaihtui elokuva- ja tv-tuottaja Markus Selinin ja kumppanien omistama Funente, mikä korosti konsolipelaamisen yhteyttä populaarikulttuuriin ja viihdeteollisuuteen.[10] Funente lanseerasi markkinointiin esimerkiksi Nintendo-bussin, joka kiersi ympäri maata ja jossa pystyi tutustumaan Nintendon tuotteisiin (*MB* 11/1989, 7. Ks. myös *Nintendo*-lehdet). Nintendoa koskeneen kyselyni yksittäiset vastaajat mainitsivat Nintendo-bussin: "Muistan myös vahvasti kotikaupungissa käväisseen ja Suomea ehkäpä vuonna 1990 kiertäneen Nintendo-bussin, jossa oli valtava määrä pelejä ikäisilleni ja muillekin pelattaviksi." (29m1979)[11] Tervakosken Puuhamaahan avattiin puolestaan 1990 Nintendo-maailma (ks. esim. *Nintendo*-klubilehti 2/1990, 2), joten sitäkin kautta uudet pelaajat tutustuivat konsoleihin.

Suomalaista Ray Tracingia

Real 3D laskee koordinaatelta mitä vain todella hienosti.

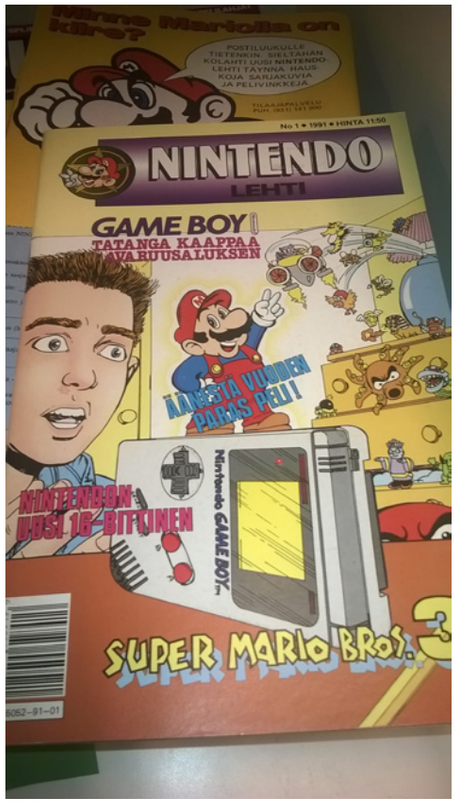
PELIBUSSI KIERTÄÄ

Nintendo-bussin taukopaikat

1.	11. (8.30 — 18.00)	Citymarket Vaasa
2.	11. (12.00 — 18.00)	Anttila Seinäjoki
3.	11. (12.00 — 18.00)	Anttila Kokkola
6.	11. (12.00 — 17.00)	Kirja-Otava Kotka
7.	11. (12.00 — 17.00)	Kirja-Otava Karhula
8.	11. (12.00 — 18.00)	Anttila Lahti
9.	11. (12.00 — 18.00)	Anttila Hämeenlinna
10.	11. (12.00 — 18.00)	Teleseppä Tampere
11.	11. (9.00 — 15.00)	Itme & Kumma Tampere
13.	11. (12.00 — 18.00)	Anttila Helsinki
14.	11. (12.00 — 18.00)	Citymarket Lahti
15.	11. (15.00 — 19.00)	Citymarket Kouvola
16.	11. (12.00 — 19.00)	Anttila Raisio
17.	11. (12.00 — 19.00)	Anttila Turku
18.	11. (10.00 — 16.00)	Anttila Ravatula
20.	11. (12.00 — 18.00)	Anttila Vantaa
21.	11. (12.00 — 18.00)	Radio Sampo Viitti
22.	11. (12.00 — 18.00)	Anttila Helsinki
24.	11. (12.00 — 18.00)	Citymarket Tampere
25.	11. (12.00 — 18.00)	Citymarket Tampere
27.	11. (12.00 — 18.00)	Anttila Jyväskylä
28.	11. (12.00 — 18.00)	Citymarket Joensuu
29.	11. (15.00 — 19.00)	Anttila Lappeenranta
30.	11. (11.00 — 17.00)	Mustapörssi Kouvola
1.	12. (11.00 — 18.00)	Anttila Karvola
2.	12. (10.00 — 16.00)	City-Sokos Kotka
4.	12. (12.00 — 18.00)	Citymarket Karhula
5.	12. (15.00 — 19.00)	Anttila Joensuu
7.	12. (12.00 — 18.00)	Citymarket Kajaani
8.	12. (12.00 — 18.00)	Iisalmi
9.	12. (10.00 — 14.00)	Mustapörssi Pieksämäki
11.	12. (12.00 — 18.00)	Mustapörssi Mikkeli
12.	12. (15.00 — 19.00)	Suomalainen Kirjakauppa Joensuu
14.	12. (11.00 — 17.00)	Wuorien Kirjakauppa Kajaani
15.	12. (12.00 — 18.00)	Citymarket Rovaniemi
16.	12. (12.00 — 18.00)	Citymarket Oulu

Kuva 4. Nintendo-bussia esiteltiin MikroBitin uutispalstalla 11/1989, 7.

Myös kilpailija Sega aktivoitui. Segan maahantuoja Sanura-Suomi lisäsi sekin mainontaa *MikroBitissä*. Sekä Nintendo että Sega pyrkivät liittämään käyttäjänsä "klubeihin", joille tarjottiin jäsenetuja ja tuotetietoja esimerkiksi kerholehtien kautta. Klubeilla oli keskeinen merkitys esimerkiksi Yhdysvalloissa Nintendon markkinoinnissa (Sheff 1994, 178–1981). Klubien perustamiselle oli kansainvälisiä esikuvia, mutta ne osoittavat myös sen, että laitteiden käyttäjämäärät olivat saavuttaneet kriittisen massan. Kerholehdissä julkaistiin 1990-luvun alussa peli- ja laite-esittelyjä, lukijakilpailuja, listoja pelien ennätystuloksista sekä myös lukijoiden vinkkejä ja kysymyksiä. *Nintendo*-lehti julkaisi myös kirjeenvaihtoilmoituksia, joissa ilmoittajat korostivat monesti pelivinkkien vaihtamista motiivinaan. Lehti julkaisi myös klubilaisten esittelyjä. Segan klubilehti julkaisi puolestaan lukijoiden tekemiä piirroksia. Klubilehdet huomioivat selvästi tietokonelehdistöä nuoremman lukijakunnan sisällöissään, ja lehtien tarkoitus oli rakentaa lapsista ja nuorista jonkinlaista merkkiuskollista brändiyhteisöä, joka koki omaavansa aktiivisen roolin viihde-elektroniikan kuluttamisessa. Sekä maailmalla että myös Suomessa keskeisiä olivat lehtien lisäksi pelaajille tarjotut puhelinpalvelut, joiden kautta pystyi kysymään laitteisiin liittyviä asioita sekä pelivinkkejä.



Kuva 5. Nintendo-lehden kansi 1/1991.

10 Selinin viihdebisneksiin kuului myös muun muassa Keravalle 1990-luvun alussa noussut sisähuvipuisto Planet Fun Fun.

11 Funente järjesti myös vuodesta 1991 lähtien Nintendon SM-kisoja, joissa finaaliin pääsi muun muassa myöhemmin Extreme Duudsonit -ryhmästä tunnettu Jarno Laasala. Suuri osa loppukilpailijoista oli poikia. (esim. *MB* 10/1991, 11) Myös Sega järjesti SM-kisoja, joiden parhaat pääsivät myös EM-kilpailuihin. Vuoden 1993 EM-kisoissa "seniorisarjan" voitti Markku Rankala. (*MB* 12/1993, 10). Myös näiden kilpailujen esikuvat olivat kansainväliset, sillä Nintendo järjesti Yhdysvalloissa kansalliset kilpailut ainakin 1990 ja maailmanmestaruuskilpailut 1991. Omia kilpailujaan järjesti myös kilpailija Sega, jonka SM-kisoista oli myös mahdollisuus edetä esim. EM-kisoihin (Sega klubilehti 6 (syksy 1993)).

MikroBitti haisteli tarkalla nenällä lukijoiden suhtautumista konsoleihin ja konsolien yleistymistä 1980-luvun lopulla. Lehti naamioi tiedonkeruunsa lukijakilpailuiksi. Numerossa 11/1989 lehdessä julkaistiin Nintendon "taskupeleihin" eli elektroniikkapelien uusversioihin liittynyt lukijakilpailu, jossa kysyttiin, kuinka moni lukijoista omistaa Segan tai Nintendon konsolin ja kuinka moni olisi kiinnostunut konsoleita koskevasta lisäsisällöstä. Lehti julkisti kilpailun tulokset ja kertoi vastauksien jakaumista seuraavan vuoden ensimmäisessä numerossaan. 58 prosenttia 847 vastanneesta ilmoitti pelanneensa videopelikonsoleilla, mutta vain 2 %:lla oli "oma Nintendo tai Sega". Lukijat suhtautuivat vastausten perusteella konsolisisältöihin myönteisesti. Vain 10 prosenttia vastusti "konsolipeliasian tuputtamista", 48 prosentin mielestä oli "hyvä tietää niistäkin" ja 42 prosentin mukaan "konsolit kuuluvat ilman muuta MikroBITTIIN." (*MB* 1/1990, 78.)

Samassa numerossa *MikroBitti* lanseerasi pelintekijän ja avustavan toimittajan Jukka Tapanimäen Konsolaatikko-palstan, jossa Tapanimäki esitteli konsoliuutisia ja arvioi pelejä. Tapanimäen käyttö palstanpitäjänä toi uskottavuutta konsolien käsittelylle, koska Tapanimäki oli hankkinut kannuksensa yhtenä harvoista suomalaisista kansainvälistä menestystä saavuttaneena pelintekijänä ja toiminut pelijournalistinakin pidempään. Konsolaatikon tunnuksena oli Wallun piirtämä kuva Tapanimäestä Super Mario -asuisena. Myöhemmin tilalle tuli piirroskuva Tapanimäen kasvoista konsolin ruudun sisällä, mikä kertoo painopisteen laajenemisesta Nintendosta myös muihin laitteisiin.[12] Palstan lisäksi konsoliuutisia oli myös lehden varsinaisella uutispalstalla. *MikroBitti* julkaisi myös konsolien yleistyttyä muutamia konsoliliitteitä (esim. *MB* 3/1991, 10/1991, 3/1992, 10/1992, 3/1993), joita Markku Alanen toimitti ja jotka vuorottelivat PC-liitteiden kanssa. *MikroBitti* tavoitteli uutta lukijakuntaa tilanteessa, jossa tietokoneharrastaminen ja pelaaminen alkoivat kenties entisestään sirpaloitua. Nintendon ja Segan lisäksi lehdessä esiteltiin myös muiden valmistajien konsoleita ja pelejä, joista esimerkiksi Atarin 1989 esitelty Lynx -käsikonsoli näkyi muun muassa lehden osto- ja myyntipalstoilla.

KONSO LAATIKKO

JUKKA TAPANIMÄKI

●● *Viime vuonna Nintendo täytti harvinaiset lukemat, 100 vuotta. Juhlavuoden jälkihumussa perehdymme Nintendon oheislaitteisiin ja kuulumisiin. Segan omistajille on valikoitu pari mehevää uutuutta.*

Tiesitkö, että Nintendo perustettiin 1889 ja että se valmisti aluksi pelikortteja? Nintendon pelikonsolien markkinointi on ollut niin tehokasta, että sellaisen omistaa USA:ssa joka viides ja Japanissa yli joka kolmas kotitalous. Tutkimusten mukaan kolmannes pelaajista on naispuolisia ja lähes puolet yli 18-vuotiaita.

USA:ssa Nintendon ympärille on luotu uskomaton markkinakoneisto. Aamiaispöydässä voi mutustella Mario Bros -muroja ja televisiossa pyörii Super Mario

Dark Dekt, Esterian valtakunnan periviholliset.

Pelin ensimmäisessä puolis kossa Aron vaeltaa maan päällä ja hankkii aseistusta, kartuttaa tie tojaan ja kerää kokemusta örkin lahtauksella. Kartoittajia ilahdut tamassa on kaksi laajahkoa sok keloa: temppeli ja maanalainen luolaverkko. Toisen osan lop pukliimaksissa näyttämönä on hirviöitä ja ansoja vilisevä Tuo mion Torni.

Vierivään maisemaan ripotel tujen hirviöiden teurastaminen käy reaaliajassa pikkuisen Aronin

JUKKA TAPANIMÄKI

KONSOLAATIKKO

Eipä kulu kuukauttakaan, etteikö jossain päin maailmaa markkinoille lykättäisi uusia pelikonsoleita. Niin myös täällä Suomessa. Ensin tuli Game Boy, sitten Lynx ja elokuun puolivälissä PCI-Data alkoi tuoda maahan 16-bittistä

Piinaava odotus on päättynyt, Sega Megadriven virallinen maahantuonti pyörähti vihdoin käyntiin. Muita maailmalta kantautuvia uutisia ovat uunituore Neo Geo -konsoli ja Segan kädessäpidettävä. Emme sentään vielä ole jättämässä jäähyväisiä perus-Nintendon ja perus-Segan peleille, mutta eiköhän kohta seuraksi saada järeämpää tavaraa.

PELKÄSTÄÄN PELAAVILLE

JUKKA TAPANIMÄKI

Sega Megadrive

Nintendo

Kuva 6. Konsolaatikkopalstan tunnus viittasi ensin Super Mario Bros. -peliin, myöhemmin myös Segaan ja videopelaamiseen yleensä ja lopulta tunnuksesta poistettiin kokonaan Tapanimäen kuva. Kuvat MB 3/1990, 39; MB 9/1990, 48; MB 4/1992, 72.

12 Tapanimäki olikin poikkeuksellinen pelintekijä ja toimittaja, koska hän esiintyi omilla kasvoillaan. Hänen roolinsa Konsolaatikossa väheni, ja vuoden 1992 alussa hänen kasvokuvansa hävisi palstan otsikon yhteydessä. Vaikka sisällysluettelossa luki edelleen Konsolaatikko, palstasivulla otsikkona oli "Pelkästään pelaaville". Tapanimäki lopetti pelien arvioinnin palstalle kesällä 1992, jonka jälkeen palstalle kirjoittivat muut lehden avustajat.

Muistitietoaineisto tarjoaa toisenlaisen ikkunan konsolien uuteen tulemiseen – tai oikeastaan ensimmäiseen laajempaan tulemiseen Suomessa. Kyselylomakkeessa en erikseen kysynyt kaikkein ensimmäisiä konsolipelikokemuksia tai laitteiden hankkimiskokemuksia, joten niitä täytyy tarkastella epäsuorasti. Vastauksissa on myös hyvin harvoin hankintaa koskevia tarkkoja ajoituksia, koska en pyytänyt vastaajia ajoittamaan hankintoja tai pelikokemuksia.

Vastauksista kuitenkin näkee, millaisiin sosiaalisiin verkostoihin konsolien hankinta ja käyttötilanteet liittyivät. Vastauksia ei voi yleistää, mutta ne monipuolistavat ja rikastavat kuvaa konsolipelaamisesta. Varhaisia kokemuksia konsoleista voi verrata myös muiden teknologisten laitteiden käyttötilanteisiin, joissa yksi keskeinen teema on teknologisen uutuuden ihmettely ja erilaisten teknologisten keskusten ja periferioiden paikantaminen: "Muistan kuitenkin, että NES vietiin autossa isoisän maataloon Pohjois-Karjalaan, muistaakseni sen takia, että sitä saataisiin näyttää suvulle." (29m1979) Sosiologi Turo-Kimmo Lehtonen (2003, 377) toteaakin, miten teknologisten uutuuksien kotouttamisprosessien alkuvaiheessa uutuudet saavat erityishuomiota ja muuttuvat myöhemmin huomaamattomiksi.

Jotkin vastaukset tuovat esille muistumia kalliista investoinnista ja vaivannäkemisestä, mitkä ovat enemmänkin liittyneet aiemmin vaikkapa autojen tai muiden välineiden hankintaan: "Kyllähän se itse hankintaprosessi on jäänyt mieleen. Muistan, että mulla oli vihko, johon merkkasin rahojen säästötilannetta. 700 markkaa taisin paketista maksaa, melkein kaikki lahjarahat ja viikkorahat kai tuohon säästin." (7n1982) Vastaajan kertomus, jonka teema tulee esille myös muutamassa muussa vastauksessa, on muistuma suomalaisesta tavoitesäästämisen eetoksesta. Se oli Mika Pantzarin (2000, 71) mukaan ikään kuin muuntanut 1950-luvulta lähtien "kansantalouden edun yksityistalouksien kielelle", joka oli ulottunut kaikkiin perheenjäseniin ja jonka kohteet olivat tosin muuttuneet. 1980-luvulla säästämiseetos oli alkanut Pantzarin mukaan viimeistään murtua ja kansalaisista oli alkanut tulla kuluttajia, jotka saattoivat toteuttaa kulutusmielihalunsa välittömästi, tarvittaessa lainarahalla.

Useimmat vastaajat eivät mainitsekaan itse säästäneensä rahaa pelikonsolin hankintaan, vaan laite saatiin lahjaksi esimerkiksi jouluna tai syntymäpäivänä. Erityisesti "isä osti" toistuu useissa vastauksissa, mutta hankkijoina mainittiin myös äiti, täti tai yleisemmin vanhemmat: "Meidän oma laite (NES) oli vanhempien hankkima joululahjaksi 1989, pelitkin oli pääosin vanhempien hankkimia" (73n1981). Voi väittää, että aiempi tietokonepelaaminen oli tehnyt pelaamisesta vakavasti otettavamman harrastuksen, koska digitaalisen pelaamisen kulttuuri oli syntynyt Suomeen esimerkiksi Commodore 64:n ja muiden tietokoneiden myötä. Graeme Kirkpatrikin (2015) Bourdieu-tulkintaa soveltaen voi todeta, että tietokonepelikulttuuri oli rakentanut pelaamiselle omat makunsa ja kielioppinsa.

Vastaajat muistelevat myös tilanteita, joissa ensimmäiset pelikokemukset tulivat jotain muuta kautta kuin omaan perheeseen ostettujen laitteiden kautta. Tyypillisesti pelaaminen tapahtui sukulaisten tai kavereiden luona mutta myös esimerkiksi pelejä myyneissä kaupoissa, harrastuskerhoissa tai ainakin myöhemmin ruotsinlaivojen pelihuoneissa. Tällaiset paikat mahdollistivat tutustumisen sellaisiin lisälaitteisiin ja ohjaimiin, joita oli harvemmin kotitalouksissa: "Ensimmäiset NES-kokemukset tulivat seurakunnan lennokkikerhosta missä pelattiin ainakin sitä Nintendon varhaista juoksumattopeliä (Athletic World) joka oli toisinaan myös Speden Speleissä osakilpailuna. Myös Duck Hunt [jota ohjattiin pistooliohjaimella] tuli tutuksi tätä kautta." (22m1980) Muutama vastaaja mainitsee pelanneensa konsolipelejä ruotsinlaivojen leikkihuoneissa. Ruotsinlaivojen merkitystä peliympäristöinä pitäisikin tutkia enemmän, koska ne ovat konsolipelien lisäksi tutustuttaneet monia nuorempia hallivideopeleihin ja vähän vanhempia erilaisiin uhkapelaamisen muotoihin.

Vastaukset paljastavat myös sen, että videopelikonsolien kanssa hyödynnettiin jonkin verran samaa liiketoimintamallia kuin videonauhureiden kanssa myöhemmin ja videokasettien kanssa pitkään. Laitetta ei ollut välttämätöntä ostaa itselle, vaan sen saattoi myös vuokrata esimerkiksi viikonloppuja tai muita arjen katkaisseita tilanteita varten: "Parhaiten on ehkä jäänyt mieleen ne hetket, kun vuokra-Nintendo tuotiin kotiin ja sen sai asentaa televisioon. Uuden laitteen saamisen jännityksen hurmaa useita kertoja peräkkäin." (20m1982) Vuokraamistoiminta näkyi 1990-luvun alussa myös *Nintendo*-lehdissä, jossa myydyimpien pelien luettelon lisäksi listattiin vuokratuimmat Nintendo-pelit (esim. *Nintendo*-lehti 1/1990). Kyselyvastausten mukaan laitteita ja pelejä vuokrasivat esimerkiksi videovuokraamot, R-Kioskit ja jopa huoltoasemat. Vuokraaminen oli pehmeä tapa tutustuttaa uuteen viihde-elektroniikkaan, jonka hankkiminen oli kuitenkin edelleen verraten kallis investointi. Vastaavasta toiminnasta ei löydy mainintoja ainakaan yhdysvaltakeskeisestä Nintendo-kirjallisuudesta (Sheff 1994; Donovan 2011). Teknologian kotouttamistutkimuksen kannalta laitteiden vuokraaminen on kiinnostava ilmiö, koska se osoittaa, että teknologiaa on mahdollista kotouttaa ja tehdä omaksi ilman, että siihen liittyy välttämättä omistussuhdetta.

Kysyin kyselyssä myös sitä, oliko vastaajien mieleen jäänyt jotain erityistä Nintendon pelaamiseen liittynyttä tilannetta. Kenties voimakkaammin vastauksissa korostuivat jonkun tietyn pelin tai pelin kentän läpipelaamiseen liittyneet kokemukset, joiden aiheuttaman intensiivisen jännityksen tunteen vastaajat pystyivät edelleen palauttamaan mieleen: "Super Marion pelaaminen läpi ensimmäistä kertaa oli jotain ainutlaatuista kananlihanaiheutusta." (89m1984.) Yhtä lailla vastaajat saattoivat muistella myös turhautumista, kun eivät olleet päässeet etenemään peleissä. Vaikka muistoissa korostuivat henkilökohtaiset onnistumisen ja joskus epäonnistumisen tunteet, vastaajat kertoivat myös yhteistyöstä, jota pelaajat olivat tehneet pelikenttien läpäisemisessä. Ongelmia oli ratkaistu yhdessä tai sitten kokeneempi pelaaja oli avustanut pulmien ratkaisemisessa.

"Kerran, tosin jo varmaankin 2000-luvun puolella, pelasin Nintendoa koko yön, koska olin päässyt Super Mario Bros 3 -pelissä pidemmälle kuin aiemmin. Kasibittisessä Nintendossa ei ollut tallennusmahdollisuutta, enkä halunnut jättää peliä kesken. Mieleen on jäänyt myös se, kun ensimmäisen ja itse asiassa ainoan kerran pääsin ensimmäisen Super Mario Bros -pelin loppuun asti, yleensä kärsivällisyys ja aika eivät riittäneet siihen, että olisin päässyt edes lähelle loppua, kun kerran tallennusmahdollisuutta ei todellakaan ollut. Mieleen on jäänyt myös pelien vaihtaminen niiden harvojen luokkalaisteni kanssa, joilla kyseiseen laitteeseen oli pelejä." (71n1989)

Suomessa konsolipelaamisen yleistyminen seurasi kansainvälisempää konsolipelaamisen toista aaltoa ja tapahtui pari vuotta jäljessä verrattuna esimerkiksi Yhdysvaltoihin ja Japaniin, mutta oli lähempänä muita Länsi-Euroopan maita. Suomessa konsolien määrä ei kuitenkaan saavuttanut samanlaista asemaa kotitalouksissa kuin Japanissa, Yhdysvalloissa tai esimerkiksi Ruotsissa. Nousu osui tilanteeseen, jossa tietokonepelaaminen oli murroksessa: 16-bittiset koneet, kuten Commodore Amiga ja Atari ST olivat syrjäyttämässä 8-bittisiä laitteita, joista Commodore 64:lla oli edelleen vahva asema merkittävän laitekannan takia. Toisaalta edellä mainittujen koneiden lisäksi koteihin alkoi tulla myös ammattikäyttöön sopivia PC-tietokoneita, joiden peliominaisuudet eivät alkuvaiheessa olleet samalla tasolla mutta jotka kehittyivät pelikoneinakin ja joista tuli pelaamisen valtavirtaa 1990-luvun kuluessa.

Konsolien yleistymisen alku osui myös taloudelliseen nousukauteen, joka mahdollisti kotitalouksissakin uudenlaisen kuluttamisen. Konsolien kautta pelaaminen levisi uuden, nuoremman sukupolven keskuuteen. Laitteita oli mahdollista hankkia myös pelkkään pelikäyttöön, ja osana uudenlaisia kuluttamisen käytänteitä koteihin alettiin hankkia myös useampia televisiovastaanottimia. Tämä vaikutti televisionkatselun eriytymisen lisäksi myös kotitietokoneiden käyttöön ja konsolien pelaamiseen. Siinä missä kotitietokoneita kytkettiin yhä useammin television sijasta pelkästään tietokonekäyttöön tarkoitettuihin monitoreihin, pelikonsolin pariksi tarvittiin useimmiten televisiovastaanotin. Kodeissa tapahtunutta pelaamista olisikin siten tarpeen tarkastella jatkossa suhteessa muuhun mediaympäristöön, erityisesti televisioon. Mediatutkija Roger Silverstone ja kumppanit (1992, 23) ovatkin todenneet, että medioita tai teknologioita pitää tarkastella suhteessa toisiinsa. Sama huomio on tehty laajemminkin teknologian kesyttämistä ja kotouttamista koskevassa tutkimuksessa (esim. Pantzar 1996; Peteri 2006). Seuraavassa osiossa pureudun tarkemmin siihen, millainen oli tietokone- ja konsolipelaamisen suhde.

Konsolipelien ja tietokonepelien suhde – intoa ja vihaa

Konsolien tehdessä tulemistaan *MikroBitti*-lehti pohti konsolien suhdetta tietokoneisiin. NEC-yhtiön (Nippon Electric Company) PC-Engine -konsolia koskevassa uutisessa kesällä 1988 lehdessä aprikoitiin tietokoneen ja konsolien työnjakoa kotitalouksissa. Kotitalouksien tavaraekologiassa (esim. Pantzar 1996, 62; Pantzar 2000b) niillä ei ollut kilpailusuhdetta vaan lehden retoriikan mukaan yhteistyösuhde:

"Tietokoneet ovat yhä kasvavassa määrin osa arkitodellisuuttamme ja vain tietämätön tai tosi todellisuuspakoinen henkilö hankkii pelikoneen mikron sijasta. Pelikone mikron lisänä onkin jo aivan eri asia. […] Ei olisi pahitteeksi, jos mikrotietokoneen voisi rauhoittaa hyötykäyttöön sekä vaativampiin pelisuorituksiin ja tarjota perheen pienimmille pelaajille jonkin toisen vaihtoehdon. Yksi ratkaisu on pelikonsolin hankinta kodin viihdevälineeksi. Näin kotimikron monipuoliselle käytölle jää tilaa ja aikaa vaikka osa väestä haluaa samanaikaisesti pelata." (MB 6-7/1988, 5.)

Lehti oli jo ensimmäisessä numerossaan 1/1984 tarkastellut "oikeita tietokoneita" ja videopelejä vastakkain. Richard Weberin kirjoittamassa käännösjutussa videopelejä ja tietokoneita ei ajateltu silloin niinkään toisiaan täydentävinä vaan vaihtoehtoina. Vaaka oli kallistumassa tietokoneisiin, koska ne "alkavat soveltua peleihin entistä paremmin ja tarjoavat lisäksi oleellisesti enemmän mahdollisuuksia." (*MB* 1/1984, 16–18.)

MikroBitin konsoliaiheinen sisältö 1980–1990 -lukujen vaihteessa kirvoitti tietokoneiden ja tietokonepelaamisen ystäviltä nuiviakin kommentteja. Tavallaan tarve konsoleille oli luotu ja siirrytty Pantzarin uutuuksien kesyttämisen mallin mukaisesti kolmanteen, käyttäjäkulttuurien muokkaantumisen vaiheeseen.

Osa pelaajista koki tosin edelleen konsolit itselleen vieraiksi, vastenmielisiksi ja jopa uhkaaviksi. *MikroBitti* julkaisi konsolikeskustelua jonkin verran Bittipostipalstallaan, mutta palautteesta saattoi päätyä julkaistavaksi vain osa, sillä lehdessä viitattiin ajoittain tähän keskusteluun muillakin palstoilla. Konsoleista lehteen kirjoittanut Jukka Tapanimäki mainitsi keskustelun *MikroBitin* konsolipeliliitteen 3/1991 pääkirjoituksessaan "Konsolit vastaan kotimikrot". Tapanimäki totesi samantapaisesti kuin esimerkiksi mediahistorioitsija Brian Winston (1998) myöhemmin, että konsolit ovat tietotekniikan sivutuotteita, jotka edustavat "aivan erilaista alakulttuuria kuin kotimikrot." (*MB* 3/1991, liite) Tapanimäki viittasi perheiden tietotekniseen työnjakoon, missä PC leimautui erityisesti isän sofistikoituneeksi työ- ja pelivälineeksi ja helppo Nintendo pienten lasten laitteeksi. Hänen mukaansa "konsoleiden maihinnousun" aiheuttama lukijapalautteen "harvinaisen jäätävä reaktio", jossa konsolit "koetaan maahan tunkeutuviksi muukalaisiksi, jotka loukkaavat koodinvääntäjien ja pelien kopioinnin pyhiä sakramentteja" oli turha: "Yhtä hyvin voisi haukkua TV:tä, koska sitä ei voi ohjelmoida ja sen katseleminen maksaa."

KONSOLIN OSTAJAN OPAS

Entten tentten teelika mentten... Itse asiassa on olemassa parempiakin tapoja valita itselle sopiva konsoli. Kuten puntaroida hintaa, suorituskykyä ja tulevaisuudennäkymiä. Seuraavaan on koottu pohjatietoa kaikista viidestä Suomessa myytävästä laitteesta.

KONSOLIT VASTAAN KOTIMIKROT

MikroBITIN saaman palautteen perusteella konsoleiden maihinnousu on aiheuttanut harvinaisen jäätävän reaktion. Konsolit koetaan maahan tunkeutuviksi muukalaisiksi, jotka loukkaavat koodinvääntönön ja pelien kopioinnin pyhiä sakramentteja.
Tunteenpurkausten keskellä on unohtunut se seikka, että konsoleiden mollaamisessa ei ole mitään mieltä. Yhtä hyvin voisi haukkua TV:tä, koska sitä ei voi ohjelmoida ja sen katseleminen maksaa.

Konsolit ovat omalla tavallaan tietotekniikan sivutuotteita, jotka edustavat aivan erilaista alakulttuuria kuin kotimikrot. Samalla kun isukki installoi PC:n kovalevylle uusinta lentosimua, selvittää erilaisiin koodilappusiin perustuvaa suojausta ja tavailee vaikeaselkoista ohjekirjasta, niin perheen nelivuotias napero lykkää Nintendoon uusimman hyppelypelin, painaa virtanappulaa ja muutaman sekunnin kuluttua jo vipeltää läpi ensimmäistä kenttää. Tarinan opetuksena on, että niin mikroja kuin konsoleitakin tarvitaan.

Konsolit ovat omalta osaltaan vauhdittamassa myös tietokonepelien kehitystä. USA:ssa on jo pitkään ollut havaittavissa suuntaus, että PC:lle ja muille kotimikroille julkaistaan hyvin vähän suoraviivaisia toimintapelejä, koska ne soveltuvat paremmin konsoleihin. Sen sijaan pelitalot keskittyvät yhä laajempiin ja mutkikkaampiin tuotteisiin, kuten simulaattoreihin, graafisiin seikkailuihin ja roolipeleihin. Konsoleiden viihdyttäessä nuorempaa polvea kotimikroista on tulossa myös aikuisten pelikone, mikä on pelkästään hyvä asia.

JUKKA TAPANIMÄKI

SEGA

Hinta: Master System 795 mk (keskusyksikkö, kaksi ohjainta ja peli). Master System Plus 995 mk (lisänä valopistooli). Pelit yleensä 150 - 275 mk.
Maahantuoja: Playmix
Pelien saatavuus: Suomessa julkaistujen pelien määrä on samaa luokkaa kuin Nintendolla, mutta kauppojen tarjonta on sattumanvaraista. Uusien pelien määrä on ollut laskussa Segan keskittyessä Megadriveen.
Prosessori: Z80.
Värit: Yhteensä 64, käytössä kerrallaan 16.
Resoluutio: 256 x 192 pistettä.
Spritet: Hyvin vähän, kenties vain kahdeksan. Tämän vuoksi niitä on käytettävä vuorotellen eri puolilla ruutua, mikä aiheuttaa pelihahmojen vilkkumisen.
Muuta: Lisälaitteena toimivuudeltaan kehnot 3D-lasit. Pelien parhaimmistoa ovat Ultima IV, Phantasy Star ja Ys, jotka ovat kaikki rooliseikkailuja.

Nintendo

Hinta: Action Set 1395 mk (keskusyksikkö, kaksi ohjainta, valopistooli ja kaksi peliä yhdellä kasetilla). Pelit 232 - 399 mk.
Maahantuoja: Funente Oy
Pelien saatavuus: Japanissa ja USA:ssa satoja pelejä. Suomessa on saatavilla yli 50 peliä, ja määrä kasvaa tasaisesti parin pelin kuukausivauhtia.
Prosessori: Muunneltu versio 6502:sta.
Värit: Yhteensä 52, käytössä kerrallaan 16.
Resoluutio: 256 x 240 pistettä.
Spritet: 64, joiden koko on vain 8x8 pikseliä. Tämän vuoksi samoja spritejä joudutaan joskus kopioimaan eri puolille ruutua, mistä on seurauksena lievää välkkymistä.
Muuta: Laaja valikoima lisälaitteita. Teknisesti vanhahko. Valttina ovat mukavan leppoisat toimintaseikkailut, esimerkiksi Super Mario Bros, Zelda, Mega Man ja Duck Tales.

SEGA MEGA DRIVE

Hinta: Konsoli 1495 mk, mukana yksi ohjain ja peli Altered Beast. Pelit 249 - 295 mk.
Maahantuoja: Playmix
Pelien saatavuus: Toistaiseksi valikoima on suppea, hieman toistakymmentä peliä, mutta muualla maailmassa on julkaistu jo useita kymmeniä pelejä.
Prosessori: Motorola 68000, lisäksi Z80B apuprosessorina.
Värit: yhteensä 512, käytössä kerralla 64.
Resoluutio: 320 x 224 pistettä.
Spritet: 80
Muuta: Valtaosa peleistä on Nintendoa ja Segaa haastavampia ja enemmän kolikkopelien tyylisiä. Joukossa on myös todellisia helmiä, kuten "jumalsimulaattori"-' Populous. Äänet ja grafiikka ovat erittäin korkeatasoisia.

LYNX

Hinta: Konsoli 1490 mk, mukana California Games -peli. Pelit 249 mk.
Maahantuoja: X-Computer Oy
Pelien saatavuus: Varsin huono. Suomessa pelejä on saatavilla vain noin kymmenen nimikkeen verran ja uutuuksia ilmaantuu nihkeästi.
Prosessori: 16 MHz viritelty 6502.
Värit: Yhteensä 4096, käytössä kerrallaan 16.
Resoluutio: 160 x 102 pistettä.
Spritet: 128, itse asiassa kaikki ruudulla näkyvä on tehty spriteillä. Erikoisuutena on grafiikkapiirin kyky muuttaa hahmojen kokoa.
Muuta: Korkealaatuinen kädessäpidettävä konsoli, jossa on värinäyttö. Pieni katselukulma on pelatessa melko rasittavaa. Mahdollisuus liittää yhteen useita koneita, mitä on hyödynnetty upeasti esimerkiksi Gauntletissa ja Slime Worldissa.

Kuva 7. MikroBitin 3/1991 pelikonsoliliite esitteli konsoleita ja pelejä laajemmin ja otti kantaa konsolipelaamisen asemaan.

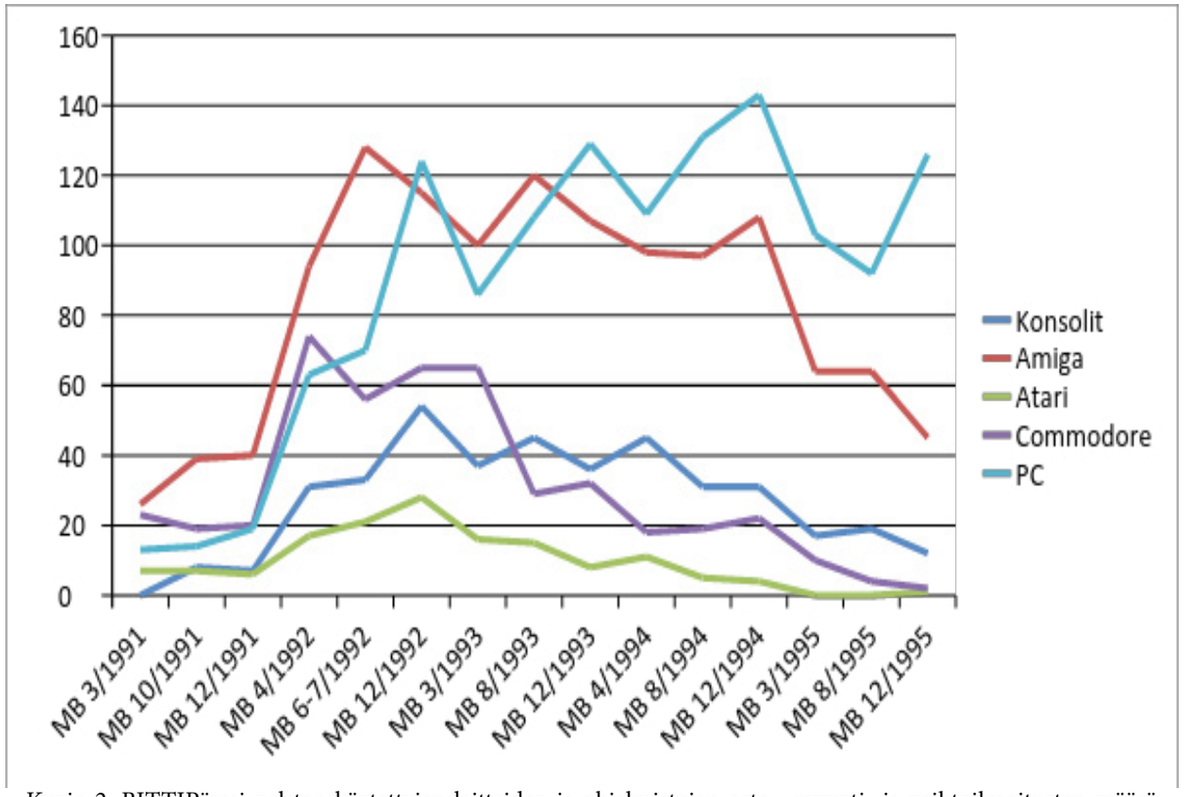
Keskustelu laitteiden paremmuudesta tai työnjaosta oli siis myös moraalisten teknologiapuhetapojen kamppailua (esim. Peteri 2006; Luomanen 2010). Konsolit saatettiin keskustelussa asemoida lapsellisiksi ja passivoiviksi välineiksi, jotka eivät kannustaneet käyttäjäänsä ohjelmoinnin kaltaisiin aktiivisiin ja oikeampiin tietotekniikan käyttötapoihin. Konsolit jäivät kaksinkertaisen tai jopa kolminkertaisen moraalipuheen jalkoihin: ne olivat tuon puheenparren mukaan lähes hyödyttömiä, koska niillä saattoi ainoastaan pelata ja siten rohkaisivat vääränlaiseen tietotekniikan käyttöön ja olivat investointeina kannattamattomia. Toisaalta ne olivat tietokoneharrastajien mielestä pelikoneina huonompia kuin kotitietokoneet. Kiinnostavaa tässä on se, että pelaaminen oli mahdollista nähdä myös aktiivisena ja vuorovaikutteisempana viihteenä verrattuna passiivisemmalle televisionkatselulle eli konsolit oli mahdollista sijoittaa kodinelektroniikan moraalihierarkiassa johonkin tietokoneiden ja televisioiden välimaastoon.

Toisaalta ohjelmapiratismiin voimakkaan kielteisen kannan ottanut lehdistö havaitsi konsolipelaamisessa keinon näpäyttää tietokonepelien kopioijia (ks. myös Tumppila 1991, 19–20). Tietokonepelaajat olivat tästä näkökulmasta itse aiheuttaneet laitteidensa tuhon rampauttamalla kaupallisen ohjelmistotuotannon kopioinnilla. Kolmanneksi jäätävät reaktiot konsoleihin saattoivat olla isompien sisarusten taholta tapahtunutta perheen pienempien puuhien vähättelyä ja kiusantekoa, vaikka kyseessä oli myös jonkinmoinen huoli oman pelikoneen ja oman pelikulttuurin aseman heikkenemisestä. Hyödykkeiden elämäkertatutkimuksessa sekä kotouttamistutkimuksessa onkin tarkasteltu uutuuksien omaksumisen lisäksi hyödykkeisiin kohdistuneita kamppailuja ja hyödykkeiden vanhenemista (esim. Lie & Sorensen 1996; Pantzar 1996; Silverstone ym. 1992; Lehtonen 2003).

MikroBitti julkaisi useammin konsolien puolustajien kuin vastustajien kirjeitä. Tietokoneilijoiden negatiivisia kommentteja nimitettiin ajoittain jopa konsolivihaksi. Nimenomaan konsolien puolustajat käyttivät konsolivihan käsitettä, ja ensimmäisen kerran olen löytänyt sen toimituksen omana mainintana:

"Pelikonsolit ja muut oudot ilmiöt. Suurinta närää herättää kuitenkin pelikonsoleiden esiintyminen Bitin sivuilla. Jopa roolipelit ja StarTrek saavat enemmän kannatusta. Nythän on kuitenkin niin, että vaikka Suomi laahaakin pari vuotta jäljessä, konsolit ovat tulleet sellaisella rytinällä että yksi sivu konsoliasiaa ei pitäisi haitata. Mikä muuten aiheuttaa konsolivihaa? Pelko oman supermikron jäämisestä uusien hypersuperteknologiakonsoleiden jalkoihin? Kertokaapa. Pientä vähemmistöä lukuun ottamatta lukijakunta antoi hyväksymisensä Star Trek -puffeille, roolipeleille, rikosBITEILLE sun muille höpöjutuille." (MB 5/1990, 75, Bittiposti)

Tämän jälkeen konsolivihaan viitattiin julkaistuissa lukijakirjeissä pariin otteeseen (*MB* 9/1991, 69, Bittiposti; *MB* 4/1992, 79, Bittiposti). Varhaisin löytämäni konsoleihin vihamielisesti liittyvä lukijakirje on puolestaan julkaistu *MikroBitin* numerossa 1/1990 otsikolla "Alas videopelit!" Sitä seurasi helmikuun numerossa toisen lukijan konsoleita puolustava kirje.



Kuvio 2. BITTIPörssi palstan käytettyjen laitteiden ja ohjelmistojen osto-, myynti- ja vaihtoilmoitusten määrä kertoo eri alustojen suosiosta MikroBitin lukijakunnassa. Lähde: MikroBitin numerot 1991–1995.

Petri Saarikoski (2004, 288) yhdistää kirjoitukset muihin laitesotiin, jotka ovat olleet tyypillisiä tietokone- ja peliharrastuskulttuureissa vuosikymmeniä.[13] Suomalaisia konesotia tutkineet Saarikoski ja Markku Reunanen toteavat, että tietokoneiden ja konsolien vastakkainasettelu oli toinen kahdesta suuresta konesodasta 1990-luvulla. Vielä suurempaa kuohuntaa mikrolehdistön lukijakunnassa aiheutti tuolloin kiistely Commodore Amigan ja PC:n paremmuudesta. Aiemmin oli väitelty muun muassa Amigan ja Atari ST:n ominaisuuksista, Commodore 64:n kannattajien syyttäessä molempien puolustajia "16-bittirasismista" (*MB* 9/1989, 68, BITTIPosti). Saarikosken ja Reunasen mukaan konsoleja kohtaan tunnettu epäily alkoi laantua 1990-luvun lopulla, jolloin Sony Playstationin "merkittävyyttä pelikoneena ei enää kiistetty, mutta sen käsittelyä tietokonepeleihin keskittyneessä [Pelit-]lehdessä ei pidetty suotavana." Väittely laitteiden paremmuudesta alkoi siirtyä myös lehdistä internetiin. (Saarikoski & Reunanen 2014, 13–14.)

Numerosta 8/1989 lähtien *MikroBitti* lisäsi mielipidekirjoitusten julkaisumäärää Bittiposti-palstalla, mikä antoi enemmän tilaa myös konekiistelyyn, lehden ja sen toimittajien arvosteluun tai vaikkapa piratismikeskusteluun. Toisaalta lehti myös nopeasti lopetti kuumenneen keskustelun ja lakkasi julkaisemasta kirjoituksia todetessaan asian loppuun käsitellyksi. Tässä viitekehyksessä "konsoliviha" ja "Alas videopelit" -kirjoitukset (*MB* 1/1990, 75) asettuvat yleisempään nuorten mikro- ja peliharrastajien keskustelukulttuuriin, jossa mielipiteet puolesta ja vastaan olivat mustavalkoisia. (ks. myös *MB* 2/1990, 75, Bittiposti, kirjoitus jossa puolustetaan konsoleita). Petri Saarikoski ja Markku Reunanen (2014, 16) toteavat, että konesodissa vastustajat leimattiin toistuvasti lapsiksi, mikä saattoi käydä teini-ikäisten riitelijöiden itsetunnolle. Vaatisi lisätutkimusta, erosiko konsoleita koskeva mielipidekirjoittelu käytännössä mitenkään muusta väittelystä muuten kuin siinä, että kyse oli ylipäätään konsolien sopivuudesta tai sopimattomuudesta mikrotietokonelehden juttujen aiheeksi. 1980–1990-lukujen vaihteessa kotimikrolehdistössä ei väitelty esimerkiksi Segan ja Nintendon paremmuudesta. Ne kiistat käytiin muualla, ja eri konsolimallien väittelyt tulivat näkyviksi selkeämmin vasta pelikonsolien suosion kasvettua ja kilpailutilanteen muututtua 2000-luvulla.

1990-luvun alussa tietyn merkin konsoliuskollisuutta ja pelaajien yhteisöllisyyttä rakensivat esimerkiksi Nintendon ja Segan klubilehdet, vaikka niissä pitkälti pidättäydyttiin ottamasta kantaa kilpailijoiden tuotteisiin. Konsolit rajautuivat lehdissä omiksi merkkikohtaisiksi toiminnan alueiksi. Poikkeuksiakin tosin oli, ja linja näyttää muuttuneen aggressiivisemmaksi uusien laitteiden tultua markkinoille. Segan klubilehti ilmestyi kaksi kertaa vuodessa vuodesta 1991 alkaen, ja numerosta, joka on todennäköisesti ilmestynyt vuoden 1992 syksyllä, löytyy suora viittaus Nintendon uuteen SNES-konsoliin. Klubilehden alkusivulla julkaistiin kilpailijan Nintendon Super NES -konsolin arvio ja vertailu Sega Mega Driveen – joka tietenkin osoitettiin joka osa-alueella paremmaksi. Lehden toimitus tuntui kuitenkin välttelevän Nintendon suoraa mainitsemista. Arviossa todettiin muun muassa seuraavasti: "Rakas (??) hieman hätää kärsimässä oleva kilpailija on hiljattain tuonut kovalla tohinalla videopelin, jolla aikoo pärjätä Mega Drivelle.[...] Lopuksi ehkä suurin etu Mega Drivelle: laadukas laaja pelivalikoima, joka kasvaa nopeammin kuin SNESin, joka tunnetaan vaikeasti ohjelmoitavana laitteena joten suuri osa sen peleistä tullee olemaan keskinkertaisia." (*Sega Klubilehti* 4, 1.) Samassa numerossa sivulla 4 julkaistiin Mika S.:n Sonic-piirros, jossa oli mukana puhekupla "Sega Sonic paras on ja voittamaton. [Nintendon] Super Mario älytön on!" Todennäköisesti vastaavia piirroksia on lähetetty toimitukseen enemmänkin, mutta niitä ei ole julkaistu.

Seuraavassa Segan klubilehden numerossa (5, kevät 1993?), Lukijan posti -palstalla todettiin, että vertailusta oli tullut "aika paljon asiallistakin palautetta" ja viitattiin, että tekninen aineisto artikkeliin oli saatu Japanista. Jutussa korjattiin joitakin aiemman vertailun virheitä sekä alleviivattiin entisestään Segan paremmuutta. Konsolien teknisten ominaisuuksien vertailu oli tyypillistä vastakkainasetteluja rakentaneessa pelilehdistössä kansainvälisesti (Therrien & Picard 2015, 4). Klubilehden numerossa 6 pääkirjoituksessa viitattiin taas Nintendoon: "Lopuksi surunvalittelumme konkurssiin menneen Nintendomaahantuojan Funenten johdosta. Kiitos kovasta kilpailusta ja onnea uudelle maahantuojalle." Saman lehden postipalstalla todettiin puolestaan "Harmaan kenkälaatikon valmistajan" – viitaten Nintendoon – CD-ROM -projektin menneen jäihin ja vastattiin lukijan kysymykseen Segan markkinaosuudesta Suomessa. Lehden mukaan Segan markkinaosuus 16-bittisissä oli 70 prosenttia. Lehti ei maininnut laitteiden tai pelien myyntilukuja eikä esimerkiksi antanut tietoja käsikonsoleista eikä 8-bittisistä konsoleista. Voi ainoastaan spekuloida, oliko aggressiivisempi suhde Nintendoon merkki markkinatilanteen maailmanlaajuisesta muutoksesta tai esimerkiksi reaktiota Nintendon toimintaan. Joka tapauksessa teknologisen uutuuden kesyttämiseen kuuluu osana omien hankintojen perusteleminen ja eron tekeminen kilpaileviin laitteisiin. Valintoihin pyrkivät omalta osaltaan vaikuttamaan laite- ja pelivalmistajat, maahantuojat ja markkinoijat.

13 Ks. myös *MB* 9/1988, 29, bittipostikirjoitus, jossa todetaan: "lopettakaa sotiminen".

Kuva 8. Sega kilpaili Nintendon kanssa myös lehtimainoksissa. Sega korosti esimerkiksi yhtiön osaamista peliautomaattien puolella. MB 10/1990, 10.

MikroBitin toimittajat edustivat neutraalimpaa linjaa, jossa erilaisten tietokoneiden ja konsolien rauhanomainen rinnakkaiselo oli mahdollista – ja sisällön kirjohan houkutteli laaja-alaisemmin sekä lukijoita että mainostajia. Lehtien lukijapalstojen keskustelu eteni yleensä syytöksestä puolustukseen ja sitten siihen, että joko lehden toimitus tai joku lukijoiden osapuoli vaati väittelyn lopettamista ja aselepoa.

Suomalaisia konsolipelimarkkinoita 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa heijastelevatkin hyvin myös *MikroBitti*-lehden toimituspoliittiset linjaukset, joita on mahdollista tarkastella arkistoaineiston avulla. Lehden päätoimittajan Eskoensio Pipatin todennäköisesti vuodenvaihteessa 1986–1987 laatimassa historiikkipaperissa todettiin, että jo ensimmäisen toimintavuoden 1984–1985 aikana sisällöstä "heivattiin videopelit ulos, niillä ei näyttänyt olevan tulevaisuutta kotitietokoneiden rinnalla." (*MikroBITTI. Historiikki* s.a.) Uudelle määrittelylle loi kuitenkin tilaa jo ennen konsolien uutta nousua lukijoiden profiloiminen, jota tehtiin vuonna 1988. Lehden lukijatutkimuksia koskevassa muistiossa lukijat jaettiin viiteen tyyppiin: hyötykäyttäjiin, viihdekäyttäjiin, heavyihin, opiskelijoihin ja kiinnostuneisiin. Lukijaryhmistä erityisesti viihdekäyttäjät, joita kiinnostivat tietokoneiden ja pelien lisäksi myös "muut elektronisen viihteen muodot", kuten videolaitteet ja -elokuvat sekä peliautomaatit, olivat potentiaalinen kohderyhmä konsoleita koskeville jutuille, vaikka konsoleita ei lukijatutkimuksessa mainittukaan. Muistiossa painotettiin korkean levikin ylläpitoa, pyrkimystä kohti "täydellistä merkkiriippumattomuutta" sekä sitä, että lehden artikkelit suunnataan lähtemään lukijoiden tarpeista. (*Lukijatutkimusmuistio 1988*. Merkkiriippumattomuudesta ks. myös Rönkä 1987, 23.) *MikroBitin* levikki olikin lievässä laskussa peräkkäisinä vuosina 1985–1989 (Suominen 2010, 86), mistä syystä lehti pyrki etsimään keinoja uusien lukijoiden tavoittamiseksi.

Pari vuotta myöhemmin *MikroBitin* toimitussihteerin Riitta Tumppilan tekemät yhteenvedot numeroita 1/1990 ja 1/1991 koskevasta lukijapalautteesta selittävät, miksi lehden toimittajat viittasivat lehden sivuilla konsoleita koskeneeseen "jäätävään" palautteeseen tai jopa "konsolivihaan". Kysyttäessä lehden huonointa juttua kummassakin lehdessä ylivoimaiseksi inhokiksi oli noussut Jukka Tapanimäen toimittama Konsolaatikko-palsta. Lehdessä 1/1990 Konsolaatikko – joka ilmestyi silloin ensimmäistä kertaa – sai 175 mainintaa huonoimpana juttuna, kun seuraavaksi eniten kerännyt juttu Amstrad CPC-tietokoneen levyaseman urista keräsi 111 mainintaa. Vuotta myöhemmin Konsolaatikko oli vielä ylivoimaisempi 400 maininnallaan, kun listalla kakkosena ollut PC:n joystick-kortteja käsitellyt juttu keräsi 126 mainintaa. Tumppila selitti inhoa palstan sisällön sijasta erityisesti Commodore 64:n ja Amigan omistajien huolella oman koneensa tulevaisuudesta, joka oli hänen selityksensä mukaan uhattuna muun muassa piratismin takia. Pelivalmistajat olivat suuntaamassa tuotantoaan PC-koneille ja konsoleille. Tumppila jatkoi: "MikroBITIN historian alkuaikana 1980-luvun puolivälissä Commodore 64 syrjäytti pelikonsolit. Nyt commodoristit pelkäävät, että uudet pelikonsolit 'kaappaavat vallan takaisin.'" (Tumppila 1991, 19–20.) Jälleen kerran siis laitteet saivat puheessa aktiivisen toimijan roolin, ja pelaaminen näyttäytyi laitteiden valtataisteluna.

Yhteenvedossaan Tumppila vielä totesi, että "Konsolaatikon valtava epäsuosio mietityttää", vaikka lehden omaksuma yleistajuisempi linja oli onnistunut. Hän pohti, että uusia lukijaryhmiä saattaisi löytyä juuri yleistyvien pelikonsolien käyttäjistä, mutta toisaalta hän esitti pelikonsoleita hankittavan useimmiten niin nuorille lapsille, että he eivät "vielä osaa lukea aikakauslehteä". Tumppila päätyi suosittamaan, että konsoleille varattujen juttujen osuutta ei lehdessä kannattanut kasvattaa, mutta tilannetta kannattaisi tutkia vuoden päästä uudelleen ja todeta, "ovatko lukijat edelleen yhtä jyrkästi [konsoleita] vastaan." (Tumppila 1991, 27.) Käytännössä tilanne muuttui parissa vuodessa *MikroBitistä* riippumattomista syistä. Lehden tekijät olivat kuitenkin vaikeassa ristiriitatilanteessa: he olivat tietoisia konsolien menestyksestä maailmalla mutta joutuivat kohtaamaan myös oman lukijakuntansa vastustuksen.

Saman julkaisijan 1992 perustettu *Pelit*-lehti puolestaan rajasi alusta lähtien konsolit ulkopuolelle ja keskittyi PC- ja Amiga-koneiden peleihin (*Pelit* 1/1992, 5). Lehden toimitus kuitenkin seurasi tilannetta ja kysyi kirjepalstallaan lukijoiden mielipidettä konsoleista (*Pelit* 2/1992, 69). Pari numeroa myöhemmin julkaistussa kirjoituksessaan nimimerkki "Nimetön" totesi, että "[k]onsoleilla ei ole mitään tekemistä tietokoneiden kanssa. Pitäkää Pelit-lehti puhtaana konsoleista vastaedeskin." Toimitus vastasi konsoleiden olevan "ainakin toistaiseksi poissa" (*Pelit* 4/1992, 67), mutta kartoitti tilannetta lukijakyselyissään. Vuonna 1992 kyselyyn vastanneista konsoli oli ainoana koneena 1,5 prosentilla ja kakkoskoneena 4,4 prosentilla. Vuotta myöhemmin vastaavaa erottelua ei tehty, ja konsoleita oli 8 prosentilla vastanneista. Vuonna 1992 PC:n ja Amigan suhde oli vastauksissa tasan, molemmissa 46 prosenttia, mutta vuotta myöhemmin PC-vastaajien osuus oli noussut 58 ja Amigan laskenut 37 prosenttiin (*Pelit* 7/1992, 77; *Pelit* 8/1993, 77). Kaiken kaikkiaan lehden kysymys konsolipelien asemasta ei herättänyt suurta vastakaikua, sillä vuoden 1992 säilyneistä lukijakirjeistä löytyy kahdeksan vastausta liittyen kysymykseen konsolipelien asemaan lehdessä. Kuusi kirjoittajaa on konsolien puolesta, kaksi vastaan (*Pelit*-lehden lukijakirjeet 1992). Yhteensä kirjeitä on säilynyt tuolta vuodelta 257 (Saarikoski 2012, 23).[14] Lehden päätoimittajan Tuija Lindénin mukaan konsolien jättäminen ulkopuolelle oli toimituspoliittinen linjaus, jonka takana oli markkinatilanteen lisäksi käsitys siitä, että suurin osa konsolipelaajista oli liian nuoria lehden lukijoiksi (Lindén 31.3.2015).

Pelit-lehti ei kuitenkaan ollut siinä mielessä "puhdas" konsoleista, että konsolit näkyivät ajoittain julkaistuissa mainoksissa, peliuutisissa ja muissakin jutuissa. Esimerkiksi *MikroBitistä Pelit*-lehteen siirtynyt pelitoimittaja Niko Nirvi mainitsi kolumnissaan 3/1992 laitesodan: "Me tietokonepelaajat elämme keskellä kylmää sotaa. Päivä päivältä, minuutti minuutilta pelikonsolit valloittavat pelimarkkinoita käyttäen edistyneitä aseita, joista tietokonepelifirmat eivät ole kuulleetkaan." Nirvi viittasi Nintendo-kulttuurin me-henkeen, jonka tuoteuniversumi koostui pelien omista lehdistä ja valtavasta määrästä oheistuotteita. Hän toi esille myös konsolipelaamisen helppouden, joka viehätti sekä lapsia että keski-ikäisiä. Nirvi ennakoi vaikeuksia tietokonepeleille. (*Pelit* 3/1992, 63.) Myös esimerkiksi David Sheff (1994, 183–184) viittasi siihen, miten Nintendo-pelejä pelasivat lasten lisäksi aikuiset.

Vaikka harrastajien vastakkainasetteluista on viitteitä eri muistitietoaineistoissa, tätä artikkelia varten kokoamani kyselyaineiston perusteella tietokone- ja konsolipelaajien taistelu näyttäytyy laimeampana kuin miltä se vaikuttaa aikalaisaineiston perusteella. Jotkut vastaajat toki mainitsevat laitesotien käsitteen ja useammat viittaavat laitteiden paremmuudesta käytyihin keskusteluihin sekä konsoli- ja tietokonepelaamisen välillä että konsolien välillä. Jotkin vastaukset tuovat esille tietokoneiden ja konsolien rinnakkaiselon sekä siirtymiset portaalta tai "leiristä" toiseen:

"En erityisemmin ajatellut pelaavani juuri Nintendo-pelejä - pelasin, mitä oli tarjolla. Toisaalta myöhemmin jostain syystä meille hankittiin Sega, jolloin siirryin Segan 'leiriin', ja Nintendo tuntui enemmän kilpailijalta." (6n1987)

"Pelasin tuona aikana myös veljen Atari ST:llä ja sitten tietokoneella kun sellainen perheeseen hankittiin. Nämä tapahtuivat kuitenkin muistaakseni vähän eri aikoina, eli oli Nintendo-kausi, Atari ST-kausi ja tietokonekausi [PC-kausi?]. Arvostin NESsiä eniten, koska se oli itse hankittu. Tietokoneelle sai kuitenkin paljon helpommin pelejä, veli kun hommasi niitä disketeille. Sen vuoksi toisaalta ehkä arvosti yksittäisiä NES-pelejä enemmän, sillä niitä ei voinut kopioida ja yksi peli maksoi aika paljon. Niihin myös käytti huomattavasti paljon enemmän aikaa per peli." (7n1982)

"Pelasin ensin enemmän Nintendo-pelejä, mutta myöhemmin siirryin käyttämään enemmän isän PC-tietokonetta. Lopulta sain oman PC-koneen." (68m1988)

Kyselyvastauksissa näkyvät aiemmista lehtikirjoituksistakin tutut perustelut, joiden avulla käyttäjät itse asettivat laitteita paremmuusjärjestykseen. Perustelut liittyivät esimerkiksi omistussuhteisiin, helppokäyttöisyyteen, pelien saatavuuteen, pelattavuuteen sekä grafiikka- ja ääniominaisuuksiin. Toisin kuin aikalaislehtiaineistoissa, piratismi ei juuri noussut esiin kyselyvastauksissa konsolipelaamista erottavana tekijänä, mutta tuli esille toisinaan myös konsoleihin liittyneenä ilmiönä:

14 Lukijakirjeitä säilytetään Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin aineistokokoelmissa. Kokoelma ei ole täysin kattava, ja osa kirjeistä on oletettavasti hävinnyt.

"1990-luvun alkuvuosina tietokonepelaaminen oli vaikeaa. Joskus kavereiden luona näki, kun heidän isoveljensä tuhrasivat diskettien, DOS:in ja muun hankalan säätämisen kanssa. Nintendossa riitti, kun laittoi kasetin sisään. Ja jos kasetti ei mahtunut sisään (näin kävi kaverille, joka osti Kiinan-reissulta 99 peliä sisältäneen piraattikokoelman), isä höyläsi kasetista hieman viilalla muovia pois, ja homma toimi. Tietokoneet olivat ehkä vähän vanhemmille pojille. Voi olla pientä 'nörttiasennettakin' siinä, mutta ennen kaikkea ehkä se, että tietokonepelit olivat monimutkaisempia ja vaativat pelaajalta enemmän kielitaitoa. Muistan, että kaverini isoveljellä oli Amiga, jossa oli mm. Batman- ja India[na] Jones -pelit, joita ei Nintendolle löytynyt, mutta jotka olivat ehkä vähän 'aikuismaisempia' kuin Nintendo-pelit." (67m1985)

Jotkut vastaajat viittaavat myös konsoli- ja tietokonepelien arvostuseroihin sekä edellä mainittuun konsolipelien lapsellisuuteen: "Muistelisin että tietokonepelit olivat arvostetumpia kaveripiirissä." (13n1980) Vastaajien ikä voi vaikuttaa arvostuseroihin. Yhtä lailla useammat vastaajat toteavat positiivisessa mielessä konsolin olleen "oikean pelikoneen" verrattuna hankalakäyttöiseen kotitietokoneeseen, jota käytettiin myös muihin asioihin.

Toiset kyselyn vastaajat suhtautuivat eri laiteympäristöihin neutraalisti, toiset taas käyttivät huudahduksia kuten "Nintendo oli paras!" tai "Nintendo oli kovin juttu", mitkä muistuttavat konsolien klubilehtien sekä peli- ja tietokoneharrastuslehtien lukijakirjeitä. Monesti vastauksissa näkyvät kaverien ja sosiaalisen paineen vaikutus pelaamiseen ja toisaalta se, miten valinta ei ollut alun perin oma vaan seurausta siitä, minkä pelilaitteen vanhemmat olivat sattuneet hankkimaan. Vaikuttaa siltä, että erityisesti naisten vastauksissa korostuu ajautuminen konsolipelaajiksi, vaikka teema tulee esille myös miehillä. Muutamat konesotiin ja laitteiden vastakkainasetteluun liittyvät suorat maininnat löytyvät nekin ainoastaan miesten vastauksista. Tämä tarjoaisikin yhden ikkunan pelaamisen sukupuolittumisen tutkimukseen, ja aiemmissakin tutkimuksissa on huomattu, miten roolit suhteessa tietotekniikka-aktiivisuuteen ovat eriytyneet sukupuolten mukaan (esim. Vehviläinen 1997; Suominen 2003). Samaten Petri Saarikoski ja Markku Reunanen (2014) toteavat (teini)maskuliinisen uhon liittyneen laitesotiin. Mika Pantzar (2000a, 128) on puolestaan huomauttanut, että kulttuuriset ajattelumallit uusiutuvat puheen kautta, mutta miten kuitenkin tietyt teemat tuntuvat toistuvan uutuuksien käsittelyssä: "Edistyksen myytti, hyötyajattelu ja sukupuolijärjestys ovat teemoja, jotka toistuvat vuodesta toiseen ja tekstityypistä toiseen." Konsolipelaamisen sukupuolittuneisuus näkyy aikalaisaineistossa muun muassa siinä, että suurin osa pelien piste-ennätysten tekijöistä oli poikia, samaten valtaosa konsolien SM-kilpailuiden finalisteista. Nintendo-lehden kirjeenvaihtoilmoituksissa sekä Segan lehtien lukijapiirroksissa sukupuolijakauma oli tasaisempi.

Taittoiko lama konsolibuumin?

"Maaginen sadantuhannen raja meni rikki Nintendolla, kun Espoolainen Juha Tarvainen kiikutti kotiin Nintendo Super Set -pelikonsolin lisämausteilla. MikroBITTI oli paikalla todistamassa historiallista hetkeä Merituulen Mustassa Pörssissä. Pikkulasten pelikonsoliksi mielletyn 100 000:nnen Nintendon hankki käyttöönsä aikuinen ATK-ammattilainen, joka on pelannut Nintendolla jo yli kaksi vuotta. PC-pelitkin maistuvat, mutta Nintendo tyydyttää toisenlaisia pelitarpeita. Ennätyskonetta luovutettaessa asiakkaalle ojennettiin myös repullinen Nintendo-tavaraa. Joukkoon mahtui niin Advantage-peliohjainta, uutuuspelejä, kelloa kuin Nintendo-paitojakin. Suomen kodeista omistaa nyt yli 5 prosenttia Nintendon. Ruotsissa prosenttiluku on yli 10, Yhdysvalloissa yli 30 ja Japanissa yli 40, joten perässä tullaan. Tilastotiedot väittävät, että keskiverto Nintendo-pelaaja pelaa viitenä päivänä viikossa. Pelaajista 47 prosenttia on aikuisia ja 37 prosenttia naisia. Super Mario Bros. 3 on historian eniten myyty pelimoduuli. Yhdysvalloissa on kolme Nintendo-aiheista TV-ohjelmaa." (MB 2/1992, 8, uutiset, 100 000 x Nintendo)

Edellinen uutinen esittää tavan, jolla konsolipelaamista käännettiin myös aikuisen (atk-osaajan) muuta toimintaa täydentäväksi harrastukseksi. Se oli merkki konsolipelaamisen kotoutumisen etenemisestä. Konsolien kansainvälinen voittokulku ei kuitenkaan ollut suoraviivaista. Suomessa sadantuhannen myydyn Nintendon raja meni rikki käännekohdassa. Vuosi 1991 oli tullitilastojen mukaan konsolien ja konsolipelien myynnin huippuvuosi. Konsolien yleistyminen näkyi *MikroBitti*-lehdessä myös muun muassa siinä, että käytettyjen laitteiden ja ohjelmistojen kauppaan tarkoitetulla Bittipörssi-ilmoitussivulla alettiin julkaista pelikonsoleihin liittyneitä myynti-ilmoituksia lokakuusta 1991 lähtien (ilmoitusmääristä ks. kuvio 2). [15] Siinä vaiheessa markkinoilla alkoi olla käytettyjä konsoleita – ja kysyntää niille. Aiemmin pelikonsoli-ilmoitukset oli julkaistu Muut-otsikon alla.

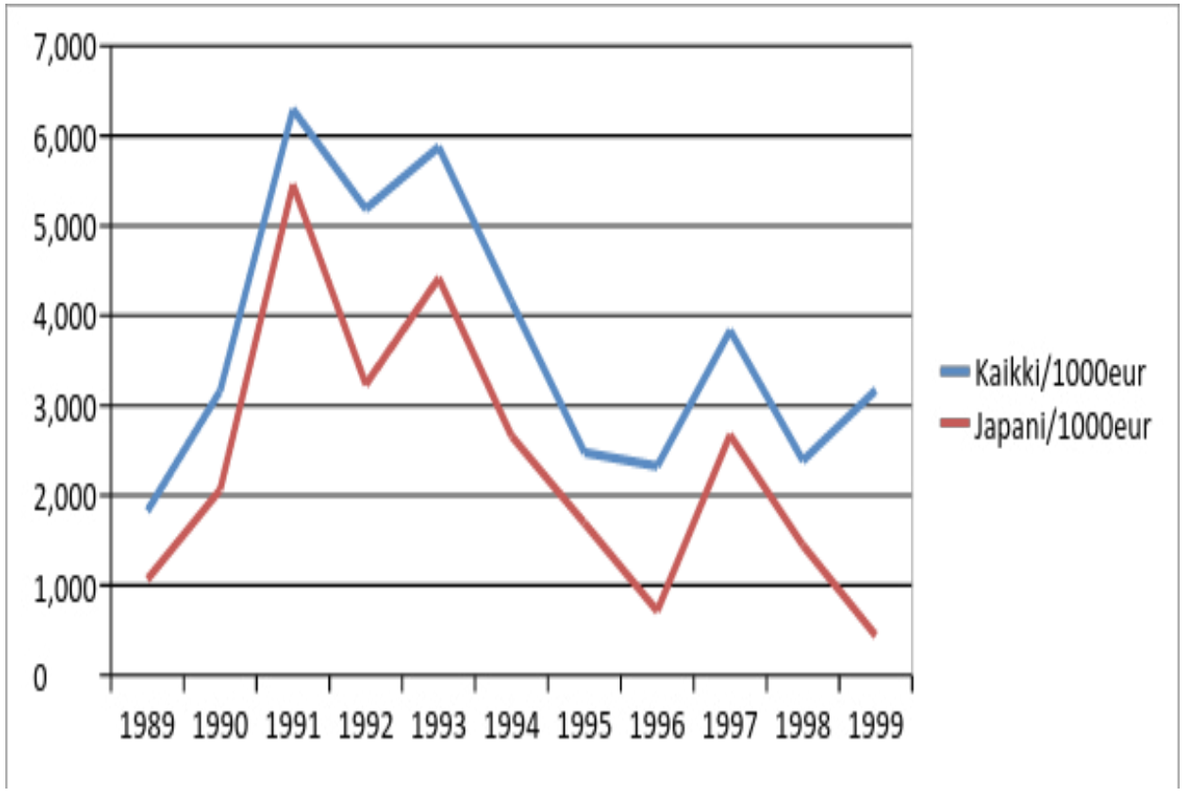
Nintendon Suomen-toimintoja myös järjesteltiin uudelleen niin, että suuri kotitietokonealan maahantuoja Toptronics hyväksyttiin 3.3.1992 ensimmäiseksi "viralliseksi Nintendo tuotteiden tukkuriksi" (Lehdistötiedote 3.3.1992). Yritys alkoi maahantuoda pelejä, peliohjaimia ja tarvikkeita Nintendo NES- ja GameBoy-laitteille.[16] Samoihin aikoihin laitemaahantuoja Funente kirjelmöi asianajajiensa välityksellä *MikroBitin* kanssa siitä, että lehdessä oli julkaistu epävirallisten maahantuojien ilmoituksia, joissa käytettiin Nintendon ja sen tuotteiden nimiä ilman lupaa. Asianajajan kirjeen mukaan Funentella oli

15 Ilmoituksista perittiin vielä lokakuussa 1991 30 markan maksu, mutta sen jälkeen ilmoitukset muuttuivat maksuttomiksi. Ilmoittamisessa piti käyttää lehdestä leikattua ilmoituskorttia.

16 Toptronics solmi lisenssisopimukset myös Segan kanssa (Toptronics sai kuntakohtaisen yrittäjäpalkinnon, lehdistötiedote 31.10.1993).

Suomessa yksinoikeus Nintendo-tavaramerkkiin ja sen pelien tavaramerkkeihin. (Asianajaja Roland Bergholmin kirje 20.1.1992. Ks. myös Markku Alasen muistio Kimmo Mikkolalle 23.1.1992.) Nintendo valvoi tarkkaan oikeuksiaan myös muualla maailmassa (esim. Donovan 2010, 170; Sheff 1994).

Seuraavan kahden vuoden aikana konsolien ja niiden pelien maahantuonti putosi alle puoleen verrattuna vuoteen 1991. (Ks. kuviot 1 ja 2.) Suomi oli syöksynyt lamaan, kun Suomen silloinen valuutta markka oli devalvoitu marraskuussa 1991 ja markan arvo päästetty kellumaan Suomen pankin valuuttavarannon ehtyessä uudestaan syyskuussa 1992. Neuvostoliiton romahtaminen latisti myös idänkaupan, paperiteollisuudessa oli maailmanlaajuista ylituotantoa, ja ulkomailta lainaa ottaneet yritykset joutuivat vaikeuksiin lainakorkojen räjähdettyä. Työttömyysasteen noustessa lama heijastui kotitalouksiin, ja lama-aika vaikutti mentaalisesti muun muassa kulutuspäätöksiin. Talouskriisi oli enemmän paikallinen suomalainen ja pohjoismainen ilmiö, ja muun muassa Nokian imussa taloustilanne alkoi kohentua 1990-luvun puolivälistä lähtien.



Kuvio 3. Videopelien ja konsolien Suomeen maahantuonnin arvo euroiksi muutettuna 1989–1999 Tullitilastojen mukaan. Erot kuvaajissa verrattuna kuvion 1 kilomääriin selittynevät valuuttakurssien muutoksilla. Lähde: Suomen Tulli.

Konsolien maahantuojat olivat vaihtuneet vuosien varrella useita kertoja, mutta vuonna 1993 tapahtunut Nintendon maahantuojan Funenten konkurssi kertoo hyvin muuttuneesta talous- ja markkinatilanteesta. Nintendolla oli etenkin Euroopassa vahvoja kilpailijoita, mutta Funenten veivät vaikeuksiin lehtitietojen mukaan erityisesti Japanin jenin kurssinousu verrattuna Suomen markkaan. Kallistuneet konsolit ja pelit eivät menneet enää entiseen tahtiin kaupaksi kulutuspäätöksiään tarkemmin miettineille pelaajille – tai heidän vanhemmilleen. Meneillään oli myös Nintendon sukupolvenvaihdos NES-konsolista Super NESiin, mutta Nintendo oli myöhässä verrattuna Euroopassa marraskuussa 1990 uuden Mega Drive -konsolinsa julkaisseeseen Segaan eikä maahantuoja pystynyt kilpailemaan hinnoilla. Lehtitietojen mukaan Markus Selin kuitenkin jatkoi maahantuontia toisissa yrityksissä Funenten kaatumisen jälkeen. (*Ilta-Sanomat* 22.4.1993; *Helsingin Sanomat* 5.6.1993.)

Lama näkyi myös PC-tietokoneiden myyntimäärissä ja jopa tietokonelehtien levikissä, jota eivät siinä vaiheessa uhanneet niinkään vaihtoehtoiset mediat vaan nimenomaan kuluttajien säästäväisyys ja kiinnostuksen väliaikainen laimentuminen uutta tietotekniikkaa kohtaan.[17] Commodoren maahantuoja PCI-Data oli mennyt jo aiemmin, vuoden 1991 alussa, konkurssiin investoituaan laajasti itämarkkinoihin juuri Neuvostoliiton romahduksen aikoihin. Samoin sen jatkajaksi perustetun Commodore Finland Oy:n toiminta lakkautettiin elokuussa 1991 vain puoli vuotta toiminnan käynnistämisen jälkeen. (*MB* 9/1991, 8, uutiset: Commodore Finland lopetettiin.)

Samoihin aikoihin maailmalla Nintendosta oli tullut koko digitaalisen pelaamisen symboli, jonka vahva asema erityisesti Yhdysvalloissa herätti keskustelua ja pelkoja. Mediapaniikin kohteena olivat lapset ja nuoret, jotka useissa kirjoituksissa nimettiin Nintendo-sukupolveksi, ja joiden kyky suhtautua kriittisesti mediajätin tuoteimperiumiin, "Nintendo-kulttiin" kyseenalaistettiin. Nintendon menestys ja sääntöjen saneleminen ärsytti niin jälleenmyyjiä, pelinkehittäjiä kuin poliitikkoja ja kasvattajiakin. Nintendoon hurahtaneita lapsia, "Nintendo-zombeja" käsiteltiin jopa suositussa Oprah-talk show:ssa (Sheff 1994, 205–206, 212). Tristan Donovanin (2010, 172–173) mukaan kyse oli myös pidempään jatkuneesta yhdysvaltalaisesta pelosta, jota tunnettiin japanilaisten tuotteiden invaasiota kohtaan. Nintendon ja muiden konsolivalmistajien menestyksen lisäksi "Japani-paniikki" oli jälleen ajankohtainen siksi, että Sony oli 1980–1990-lukujen vaihteessa hankkinut omistukseensa muun muassa levy-yhtiö CBS:n sekä elokuvatuottaja Columbian, ja Matshushita oli haalinut

17 *MikroBitti*-lehden levikki sukelsi 1990-luvun alkuvuosina, mutta kääntyi uudestaan nousuun 1990-luvun puolivälissä (Suominen 2010, 86). Vuonna 1992 aloittaneen *Pelit*-lehden levikki puolestaan kasvoi koko 1990-luvun ajan (Saarikoski 2012, 23).

omistukseensa MCA-Universalin. Japanilaiset yhtiöt olivat sijoittaneet varojaan myös muihin yhdysvaltalaisiin viihdealan yrityksiin, jopa Disney-yhtiöön. (Morley & Robins 1995, 149–150.)

Nintendon ennustukset yhtiön tuotteisiin kohdistuvista epäluuloista näyttivät osoittautuvan todeksi, kun esimerkiksi kasvatustieteilijä Eugene Provenzo nuorempi julkaisi 1991 paljon huomiota herättäneen teoksensa *Video Kids – Making Sense of Nintendo.* Provenzon ansiona pelitutkimuksen näkökulmasta oli se, että hän peräänkuulutti videopelien tarkastelua suhteessa kulttuuriseen kontekstiin. Hänen näkemyksensä oli kuitenkin yksipuolinen. Provenzon keskeinen argumentti oli, että pelit eivät olleet neutraaleja, ja hänelle Nintendo oli suuri nuorisoon vaikuttava yritysmörkö, jonka pelien seksismiä, väkivaltaa ja muita epäkohtia hän pyrki osoittamaan muun muassa haastattelemalla pelaajia sekä analysoimalla pelien juonikuvauksia ja kansikuvia (Provenzo, 1991). Suomessa esimerkiksi *MikroBitti*-lehti huomioi Provenzon kirjan. Oletettavasti pelitoimittaja Niko Nirvin käsialaa ollut Peliuutiset-palstan sarkastinen maininta teoksesta päättyi seuraaviin lauseisiin: "Provenzo on pannut terävästi merkille, että pelit asettavat yleensä naiset uhrien asemaan, ulkomaalaiset pahoiksi pojiksi ja edistävät rambomaista itsevaltias-meninkiä. Huh, hetken hiljaisuus pyydän. Huomenna lupaan haudata vanhan pelikoneeni takapihan puutarhaan, mullan alle." (*MB* 3/1992, 61. Ks. myös Saarikoski 2004, 307.) Nintendosta ilmestyi myös muita kriittisiä kirjoja (esim. Sheff 1994b), ja esimerkiksi Yhdysvalloissa senaattorit Joe Lieberman ja Herb Kohl aloittivat 1992 senaatin kuulemistilaisuudet, jotka liittyivät peliväkivaltaan ja joissa käsiteltiin muun muassa Nintendon ja Segan pelejä.

Toinen kansainvälisen uutiskynnyksen ylittänyt videopeliongelma oli niin kutsuttu Nintendo-epilepsia, jota käsiteltiin myös suomalaisessa tietokonelehdistössä ja päivälehdissä (Saarikoski 204, 309). Innokkaat pelaajat saattoivat kärsiä myös rasittuneesta "Nintendo-peukalosta" (Nintendinitis, Sheff 1994, 205). Ensimmäiset maininnat Nintendo-epilepsiasta ovat 1990-luvun alusta, mutta keskustelu ryöpsähti varsinaisesti vuosien 1992–1993 vaihteessa muun muassa Iso-Britanniassa sattuneen kuolemantapauksen johdosta. Kuolleen pojan äiti oli todennut, että "Nintendo tappoi poikani". (*IS 18.1.1993.*) Nintendo joutui videopelimarkkinoiden hallitsijana tikun nokkaan ja Nintendo ja Sega alkoivat lisätä peleihinsä varoitustarroja ja tekstejä. Suomessakin Nintendon maahantuoja Funente sekä terveysalan ammattilaiset saivat selitellä tilannetta ja rauhoitella mediapaniikkia: "Olemme toki kuulleet englantilaistapauksista. Mutta mitään selvää näyttöä siitä, että tv-pelien pelaaminen on aiheuttanut epilepsiaa, ei ole, sanoo Alek Kaseva Nintendoja maahantuovasta Funente Oy:stä." (*IS 18.1.1993.* Muusta uutisoinnista ks. esim. *HS* 25.7.1990; *HS* 19.12.1992; *HS* 27.1.1993.)

Esimerkiksi *Ilta-Sanomissa* haastateltujen suomalaislääkärien mielestä kohu oli saanut liian suuret mittasuhteet, vaikka erittäin pieni väestönosa saattoi "saada epileptisiä kohtauksia katsoessaan tietynlaisia välkkyviä valoja tai kuvioita, jotka ovat yleisiä jokapäiväisessä elämässämme." (*IS* 18.1.1993)

Ensimmäisen suomalaisen konsolipelibuumin voi siis katsoa päättyneen laman aiheuttamaan väliaikaiseen kulutusmuutokseen. Se merkitsi tietotekniikkahankintojen vähentymistä ja huomion kiinnittymistä esimerkiksi PC-pelaamiseen – varsinkin pelaajien varttuessa:

"Naapureilla sattui olemaan [Nintendo]. Pelasin kyllä Segallakin eikä niistä käyty sen ihmeempiä keskusteluita maalla. Sitten kun tultiin vähän pidemmälle ysärin loppua niin alettiin jo pelata PC:lläkin. Silloin suurin osa pelasi niillä koska ne oli kuitenkin monipuolisia - oli helpompi vakuuttaa vanhemmat ostamaan tietokone jolla pystyi käyttämään tekstinkäsittelyohjelmiakin kuin olisi ollut pelkkä pelikonsoli." (107n1986)

Toisaalta konsolipelaaminen oli arkipäiväistynyt ja asettunut osaksi digitaalisen pelaamisen kenttää. Jopa presidentti Mauno Koiviston kerrottiin pelanneen Nintendo-pelejä ja piesseen niissä sukulaisensa ja vieraansa (esim. *MB* 4/1994, 21; *IS* 7.3.1994).

1990-luvun alkuvuosina tapahtui myös moraalinen käänne, jolloin kansainvälisen keskustelun huomio alkoi aikaisempaa selvemmin kohdistua pelien ja peliyritysten negatiivisiin vaikutuksiin. Kyse oli ylipäätään siitä, että digitaalinen pelaaminen oli yleistynyt ja peliyritykset olivat laajentuneet kansainvälisesti ja muodostaneet kokonaisia viihdeimperiumeja. Konsolipelaamisen uusi nousu odotti muutaman vuoden päässä, eivätkä pelaajat käytännössä lopettaneet konsolipelien pelaamista, vaikka uusien laitteiden ja pelien hankinta väliaikaisesti Suomessa väheni. Voi kuitenkin pohtia sitä, muuttuiko pelituotteiden brändääminen ja oikeuksien lisensointi vuosituhannen vaihteessa erilaiseksi verrattuna Nintendon toimintatapoihin 1980–1990 -lukujen taitteessa.

MikroBitin joulunumerossa 12/1994 Jarno Kokko ja Jarmo Österman ennakoivat, että tulevana vuonna olisi odotettavissa "todellinen seuraavan sukupolven konsolien maailmansota", johon oli ryminällä liittymässä "nuorison joukossa" positiivisen imagon omannut Sony. Teknisesti digipelaamisen uutta käännettä edustivat muun muassa verkkopelit sekä pelien jakelu CD-ROM -levyillä. Yksi PC- ja verkkopelaamisen käännekohta oli *Doom*-pelin julkaiseminen 1993 (Saarikoski ym. 2009, 237–246). Sony Playstation saapui Eurooppaan vuoden 1995 aikana.

Lopuksi

Suomen ensimmäinen konsolibuumi 1980–1990 -lukujen vaihteessa jakaantuu karkeasti kahteen limittäiseen vaiheeseen. Ensimmäisessä vaiheessa uudet konsolit esiteltiin uudelleen suomalaisille pelaajille – joista osa tosin oli niin nuoria, että eivät muistaneet varhaisempia konsoleita. Laitteita tehtiin tutuksi suhteuttamalla niitä aiempiin pelikoneisiin ja muuhun kodin viihde-elektroniikkaan ja tietotekniikkaan. Toisaalta jutuissa luotiin tarpeita uutuuksille ja hahmoteltiin potentiaalisia kuluttajaryhmiä.

Esittelijät suhteuttivat uusia konsoleita ja niiden pelejä varhaisempiin, mutta vertailu ei ollut samanlaista kuin esimerkiksi Yhdysvalloissa, koska Suomessa ei ollut tapahtunut vastaavaa konsolipelaamisen romahdusta. Suomessa kuitenkin konsoleja oli suhteutettava vahvemmin tietokoneiden käyttöön.

Toisessa vaiheessa konsoleista ja niiden peleistä tuli tutumpia, vaikka ne eivät saavuttaneetkaan kaikkien pelaajien hyväksyntää. Samanaikaisesti lehdet lisäsivät konsoliaiheista sisältöä. Konsolipelaaminen vakiintui vastustuksesta huolimatta, ja pelikonsoleiden ympärille syntyi omanlaisiaan pelikulttuureita. Teknologian ja median kotoutumisen tutkimuksessa onkin kiinnitettävä huomiota myös vastustukseen, joka ei välttämättä tule teknologian kieltäjien taholta vaan sellaisilta käyttäjiltä, jotka pitävät jo aiemmin omaksumaansa teknologiaa joko erilaisena tai ylivertaisena uutuuteen verrattuna.

Konsolipelibuumiin vaikuttivat sekä kansainväliset peliteollisuuteen ja pelikulttuureihin liittyneet muutokset että Suomen taloussuhdanteet ja paikalliset käsitykset digitaalisesta pelaamisesta. Tietokoneharrastuslehdistö ja pelilehdistö ottivat vaihtelevia kantoja konsolipelaamiseen mutta pyrkivät koko ajan pysymään perillä pelikulttuurisista suhdannevaihteluista. Lehdistä erityisesti *MikroBitti* suhtautui avoimesti konsolipelaamiseen – lukijoidensa ajoittaisesta vastustuksesta huolimatta. Pelikonsoleihin liittynyt harrastajakeskustelu ja laajempi keskustelu kytkeytyivät pelaamisen asemaan ylipäätään mutta myös konsolipelaamisen, tietokonepelaamisen ja muun tietoteknisen käytön keskinäisiin suhteisiin.

Konsolipelaamista nykypäivästä käsin muisteleville konsolipelaamisen alkuvaiheet eivät näyttäydy yhtä voimakkaasti pelikulttuurien vastakkainasetteluina tai taloussuhdanteiden leimaamana toimintana, eikä muistoista havaitse yhtä voimakkaita käännekohtia. Konsolipelimuistot ovat täynnä voimakkaasti arkeen sitoutuneita elementtejä, joissa korostuvat laitteiden ja pelien hankintatilanteet, itsensä voittaminen sekä pelaamiseen liittynyt sosiaalinen vuorovaikutus. Pelimuistot ovat osittain nostalgisoituneet ja vaikuttavat tapoihin, joilla muistelijat suhtautuvat pelikulttuureissa tapahtuneisiin muutoksiin.

Vaikka tämä tutkimus ei mennyt syvälle aikalaisaineiston ja muistitietoaineiston yhdistämisessä, tällainen aineistotriangulaatio on jatkossakin mielekäs pelikulttuurien historiaa käsittelevässä tutkimuksessa. Yhdistelmä toimii varsinkin silloin, kun mukaan halutaan ottaa arkisempia ja yksityisempiä pelikulttuurien elementtejä. Pelihistorian tutkimuksessa on "yleisten" ja kansainvälisten ilmiöiden lisäksi otettava huomioon paikalliset ja yksilölliset erityispiirteet, jotka hahmottuvat tapaustutkimusten ja vertailevien tutkimusasetelmien kautta tai vähintään suhteuttamalla paikallisia tapaustutkimuksia kansainväliseen tutkimuskirjallisuuteen. Tässä artikkelissa olen lähtenyt tarkastelemaan suomalaista konsolipelaamista ensisijaisesti aikalaisaineistojen ja lehdistökeskustelun kautta ja käyttänyt muistitietoaineistoa lähinnä vertailukohtana. Jatkotutkimuksissa käännän asetelman toisinpäin ja tutkin konsolipelaamista selkeämmin muistitietoaineistosta liikkeelle lähtien.

Kiitokset

Kiitän Petri Saarikoskea, *Pelitutkimuksen vuosikirjan* toimituskuntaa sekä anonyymejä arvioitsijoita artikkelia koskevista kommenteista. Artikkelin valmistumista ovat tukeneet myös Koneen Säätiön rahoittama hanke "Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö" sekä Suomen Akatemian rahoittama hanke "Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty" (rahoituspäätös #275421).

Lähteet

MikroBitti-lehden muistiot, kirjelmät ja tiedotteet (Petri Saarikosken kokoelmat)

Historiikki. MikroBITTI-lehti. Ei tekijää eikä päiväystä (luultavasti 1985–1986)

Muistio MikroBitin lukijakyselystä ja lukijatyyppien hahmottelua 1988.

Nintendo-nimen käyttö mainonnassanne. Asianajaja Roland Bergholmin kirje MikroBitti-lehdelle 20.1.1992.

Markku Alasen sisäinen muistio Kimmo Mikkolalle Nintendo-ilmoituksista 24.1.1992.

Tumppila (Riitta) 6.2.1991. Kuukauden kilpailun 1/91 tulokset

Toptronics, lehdistötiedote 3.3.1992. Toptronics maahantuomaan virallisia Nintendo NES ja ja Gameboy pelejä.

Toptronics, lehdistötiedote, julkaisuvapaa 31.10.1993. Toptronics sai kuntakohtaisen yrittäjäpalkinnon

Lehdet

C-lehti 1991

Helsingin Sanomat (*HS*) 1990–1993

Ilta-Sanomat (*IS*) 1993

MikroBitti (*MB*) 1984, 1987–1994

Nintendo-lehti 1990–1994

Pelit 1992–1993

Sega-klubilehti http://www.neosaturn.com/sonicsite/segaklubilehdet.html Haettu 16.4.2015

Tilastot

FIGMA 2.2.2006. Tiedote vuoden 2005 pelimyynnistä https://web.archive.org/web/20071105053139/http://www.figma.fi/Pelimarkkinatietoa%202005.doc Haettu 23.9.2015.

Suomen tulli. Tavaroiden ulkomaankaupan tilastot. Pelikonsolien ja konsolipelien tuonti maittain 1988–1999. Uljas-tietokanta: http://uljas.tulli.fi/ (Pelikonsoleita koskeva tarkennettu hakutieto saatu Tullin tilastopalvelusta 11.3.2015)

Suomen Virallinen Tilasto (SVT) 2006. Eräiden laitteiden yleisyys kotitalouksissa 1996 - 2006. Lähde: Tilastokeskus, Kulutustutkimukset ja Kuluttajabarometrit https://web.archive.org/web/20071010015209/http://www.stat.fi/til/jvie/2006/jvie_2006_2007-01-26_tau_043.xls Haettu 23.9.2015.

Kyselyaineisto

Webropol-verkkokysely Nintendo-pelaajille, tammikuu 2015, 115 vastausta, aineisto kirjoittajan hallussa

Suulliset tiedonannot ja sähköpostiviestit

Tuija Lindén 31.3.2015 (tiedonanto Jaakko Suomiselle)

Anssi Kaarna (Tullin tilastopalvelu) 11.3.2015 (sähköposti Jaakko Suomiselle)

Kirjallisuus

Aaltonen, Satu 2004. Tunteita, tulkintoja ja tietotekniikkaa – "Milloin kuulit ensimmäistä kertaa tietokoneista?" -kyselyn tuloksia. Tietotekniikka Suomessa toisen maailmansodan jälkeen: toimijat ja kokemukset -projektin julkaisuja. Turku: Kulttuurihistoria – Turun yliopisto.

Altice, Nathan (2015). *I Am Error. The Nintendo Family Computer / Entertainment*

System Platform. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Covi, Lisa M. (2000). "Debunking the myth of the Nintendo generation: how doctoral students introduce new electronic communication practices into university research." *Journal of the American Society for Information Science* 51.14 (2000): 1284-1294.

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

Donovan, Tristan (2010). *Replay. The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.

Eddy, Brian (2012). *Classic Video Games. The Golden Age, 1971–1984.* Oxford: Shire Publications.

Fingerroos, Outi & Peltonen, Ulla-Maija (2006). "Muistitieto ja tutkimus." *Muistitietotutkimus – Metodologisia kysymyksiä.* Toim. Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen. Tietolipas 214. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 7–24.

Fingerroos, Outi & Haanpää, Riina (2006). "Muistitietotutkimuksen ydinkysymyksiä." *Muistitietotutkimus – Metodologisia kysymyksiä.* Toim. Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen. Tietolipas 214. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 25–48.

Gorges, Florent (2015). "Unknown History of Nintendo: The Birth of Nintendo France." Replaying Japan Conference, Ritsumeikan University, Kyoto Japan (22.5.2015).

Guzdial, Mark, and Elliot Soloway (2002). "Teaching the Nintendo generation to program." Communications of the ACM 45.4 (2002): 17-21.

Herz, J. C. (1997). *Joystick Nation. How Videogames Gobbled Our Money, Won Our Hearts and Rewired Our Minds.* London: Abacus.

Hård, Mikael & Jamison, Andrew (toim.)(1998). *The Intellectual Appropriation of Technology*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Hård, Mikael & Jamison, Andrew (2005). *Hubris and Hybrids. A Cultural History of Technology and Science.* New York: Routledge.

Jones, Steven G. & Thiruvathukal, George K. (2012). *Codename Revolution. The Nintendo Wii Platform.* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Kent, Steven L. (2001).*The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon. The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Roseville, CA: Prima.

Kilpiö, Kaarina (2011). "C-kasetit suomalaisten käyttäjiensä aistimuistoissa." *Tekniikan Waiheita* 4/2011, 39–54.

Kirkpatrick, Graeme (2015). *The Formation of Gaming Cultures: UK Gaming, Magazines, 1981–1995.* Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Kohler, Chris (2004). *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life. Indianapolis, IN: Brady Games.*

Kuorikoski, Juho (2014). *Sinivalkoinen pelikirja. Suomen pelialan kronikka 1984–2014.* Fobos.

Lehtonen, Turo-Kimmo (2003). "The Domestication of New Technologies as a Set of Trials." *Journal of Consumer Culture,* Vol 3(3): 363–385.

Loguidice, Bill & Matt Barton (2009). *Vintage Games. An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Burlington: Focal Press.

Luomanen, Jari (2010). Living with the Media. Analysing Talk about Information and Communication Technology Tampere: University of Tampere http://tampub.uta.fi/handle/10024/66670.

Melissinos, Chris & Patrick O'Rourke (2012). *The Art of Video Games. From Pac-Man to Mass Effect.* New York: Welcome Books.

Miettinen, Jani & Vehkalahti, Kimmo 2013. Verkkokyselytutkimuksen otoksen valinta. Teoksessa Salla-Maaria Laaksonen, Janne Matikainen & Minttu Tikka (toim.) Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät,

84–104. Tampere: Vastapaino.

Morley David & Robins, Kevin (1995). *Spaces of Identity. Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries.* The International Library of Sociology. London: Routledge.

Naskali, Tiia & Silvast, Antti 2014. Tietokonekerhoista blogosfääriin, pöytäkoneista älypuhelimiin. Kokemuksia tietokoneharrastuksen arkipäiväistymisestä. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman julkaisuja 44. Pori: Turun yliopisto.

Nikinmaa, Joona (2012). Kun ohjelmistopiratismi saapui Suomeen – Ohjelmistopiratismi kuluttajien keskuudessa vuosina 1983–1985. Pelitutkimuksen vuosikirja 2012. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Riikka Turtiainen. Tampere: Tampereen yliopisto, 11–20 http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-03.pdf.

Pantzar, Mika (1996). *Kuinka teknologia kesytetään. Kulutuksen tieteestä kulutuksen taiteeseen.* Helsinki: Hanki ja jää.

-- (2000a). *Tulevaisuuden koti. Arjen tarpeitä keksimässä.* Helsinki: Otava.

-- (2000b). "Tuotegenetiikkaa ja tavaraekologiaa. Kohti tavaramaailman orgaanista kuvaa." *Näkökulmia teknologiaan.* Toim. Tarmo Lemola. Gaudeamus, Helsinki, 109–127.

Pasanen, Tero (2011)."Hyökkäys Moskovaan!" – Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopolitiikassa 1980-luvulla. Pelitutkimuksen vuosikirja 2011. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Riikka Turtiainen. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–11 http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf.

Peteri, Virve (2006). *Mediaksi kotiin. Tutkimus teknologioiden kotouttamisesta.* Acta Electronica Universitatis Tamperensis; 582. Tampere: Tampereen yliopisto http://tampub.uta.fi/handle/10024/67674.

Portelli, Alessandro (2006). "Mikä tekee muistitietotutkimuksesta erityisen?" *Muistitietotutkimus – Metodologisia kysymyksiä.* Toim. Outi Fingerroos, Riina Haanpää, Anne Heimo ja Ulla-Maija Peltonen. Tietolipas 214. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 49–64.

Provenzo, Eugene F. Jr. (1991). *Video Kids. Making Sense of Nintendo*. Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press.

Rönkä, Eija (1987). *Nuorille suunnatun erikoislehden tuotekehitys ja lanseeraus.* Markkinointi-instituutin Mainoshoitajan koulutuslinjan (mainostoimittajan opintosuunnan) diplomityö. Helsinki: Markkinointi-instituutti (julkaisematon).

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin* [The Lure of the Machine. The Finnish Microcomputer Hobby from the 1970s to the Mid-1990s]. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston nykykulttuurin tutkimuskeskus.

-- (2012). "'Rakas Pelit-lehden toimitus...' Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002 [Readers' Letters in the Finnish Pelit Gaming Magazine During 1992–2002]." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012.* Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Riikka Turtiainen. Tampere: Tampereen yliopisto Tampere: Tampereen yliopisto, 21–40 http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-04.pdf.

Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko (2009). "Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009.* Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa, Tampereen yliopisto, Tampere, 16–33 http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-02.pdf.

Saarikoski, Petri & Markku Reunanen (2014). "Mun kone on parempi kuin sun romu" Suomen konesotien vaiheita yleisönosastosta Internetiin. *Tekniikan Waiheita* 32(1): 2014, 5–22.

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

Sheff, David (1994a). *Game Over – How Nintendo Conquered the World.* First Vintage Books Edition. First published by Randon House 1993. New York: Vintage Books.

Sheff, David (1994b). *Video Games. A Guide for Savvy Parents.* New York: Random House.

Silverstone, Roger, Hirsch, Eric and Morley, David (1992). “Information and communication technologies and the moral economy of the household." Teoksessa *Consuming technologies : media and information in domestic spaces*. Eds. Roger Silverstone & Eric Hirsch. London: Routledge, 15–31.

Soloway, Elliot (1991). “How the Nintendo Generation Learns." *Communications of the ACM* 34.9 (1991): 23–ff.

Suominen, Jaakko (1999). "Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna". [History of electronic games and genres] Teoksessa *Pelit, tietokone ja ihminen*. Symposio-sarja nro 15. Toim. Timo Honkela. Helsinki: Suomen Tekoälyseura, 70–86. [Laajennettu verkkoversio: http://www.tuug.fi/\~jaakko/tutkimus/jaakko_pelit99.html]

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

-- (2010). "Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille" MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008." Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Toim. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa, Tampereen yliopisto, Tampere, s. 83–98.

-- (2015). "Nintendo's impact in Finnish first console gaming boom in the 1980s and the early 1990s." Replaying Japan Conference, Ritsumeikan University, Kyoto 21.5.2015.

-- (ilmestyy). "Helposti ja halvalla? Nettikyselytutkimus aineiston kokoamisessa." Teoksessa Korkiakangas, Pirjo, Olsson, Pia, Ruotsala, Helena & Åström, Anna-Maria (toim.), Kansatieteelliset kyselyt. Ethnos-toimite. Helsinki: Ethnos Ry.

Suominen, Jaakko – Reunanen, Markku – Remes, Sami (2015). "Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s" *Kinephanos – Canadian Journal of Media Studies* http://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/

Therrien, Carl & Picard, Martin (2015). “Enter the bit wars: A study of video game marketing and platform crafting in the wake of the TurboGrafx-16 launch." *New Media & Society,* April 29, 2015.

Thompson, Edward Palmer (1991). *Customs in common*. London: The Merlin Press.

Tumppila, Riitta (1991). *Lukijoiden mielipide Mikrobittien 1/90 ja 1/91 jutuista*. Markkinointi-instituutin tiedottajan tutkinnon diplomityö. Helsinki: Markkinointi-instituutti (julkaisematon).

Turtiainen, Riikka (2012). *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin. Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa.* Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 37. Pori: Turun yliopisto. http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-5176-5.

Vehviläinen, Marja (1997). *Gender, Expertise and Information Technology.* Department of Computer Science, A-1. Tampere: University of Tampere.

Winston, Brian (1998). *Media Technology and Society. A History: From the Telegraph to the Internet.* London: Routledge.

Wolf, Mark J. P. (toim.) (2012). *Before the Crash: Early Video Game History.* Detroit: Wayne State University Press.

LIITE Nintendo-kyselyn kysymysrunko (tammikuu 2015)

1. Syntymävuosi
2. Sukupuoli
3. Mitä Nintendo-pelejä ja millä laitteilla niitä pelasit 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa?
4. Missä pelasit pelejä (esim. kotona tai kaverien luona)? Kenen kanssa pelasit pelejä?
5. Mistä laitteet ja pelit oli hankittu? Kuka ne hankki?
6. Keskustelitko peleistä pelitilanteiden ulkopuolella? Missä ja kenen kanssa? Kerro esimerkkejä keskusteluista.
7. Mistä sait tietoa Nintendon pelilaitteista ja peleistä? Luitko esimerkiksi Nintendo-lehteä tai muita pelejä käsitteleviä lehtiä?
8. Miksi pelasit juuri Nintendo-pelejä ja miten Nintendo-pelaaminen yhdistyi muuhun digitaaliseen pelaamiseesi? Oliko esimerkiksi tietokonepelaamisen ja konsolipelaamisen välillä eroja ja arvostettiinko konsoleita ja tietokoneita eri tavoin pelilaitteina?
9. Liittyykö Nintendo-pelaamiseesi jotain erityisiä muistoja tai mieleen jääneitä tapauksia? Kerro niistä.
10. Merkitsikö pelien ja laitteiden japanilaisuus sinulle jotain tai kiinnititkö siihen ollenkaan huomiota?
11. Onko sinulla edelleen tallessa vanhoja Nintendo-pelejä tai pelilaitteita 1980-luvulta tai 1990-luvun alusta tai oletko hankkinut vanhoja pelejä tai laitteita myöhemmin? Miksi?
12. Pelaatko edelleen vanhoja Nintendo-pelejä? Miksi?
13. Muita kommentteja aiheesta tai palautetta kyselystä:

Leikkitieto 2015: Pelillistyvä nukkeleikki leikillisen käänteen aikakaudella

Kati Heljakka

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee nykyajan nukkeleikkien pelillistymistä luovan ja tuotteliaan, massatuotetuilla nukeilla tapahtuvan leikin ja siitä kerätyn ja tuotetun *leikkitiedon* näkökulmasta. Pelillistymisen (*gamification*) käsite on perinteisesti liitetty pelillisten funktioiden integroimiseen laitteissa, jotka eivät pääasiallisesti ole suunniteltuja pelikäyttöön. Kulttuurin leikillistymisen (*ludification*) ohessa voidaan puhua myös leikkivälineiden pelillistymisestä: lelukulttuurin artefakteissa pelillistyminen näkyy hybridisyytenä erilaisten alustojen välimaastoihin sijoittuvissa materiaalisissa ja digitaalisissa leikkivälineissä ja näiden yhteensulautumissa. Paitsi erilaisissa tuotteissa ja sovelluksissa, pelillistyminen voidaan todeta myös nykyajan hahmoleluihin liittyvässä leikkitoiminnassa - leikkivälineiden käyttötavoissa. Tässä artikkelissa kysyn, miten pelillistyminen mahdollistuu ja esittäytyy nukkeihin liittyvässä leikkitoiminnassa; luovassa ja sosiaalisesti jaetussa leikissä, jonka käytäntöjä selvitän sekä Gibsonin esittämän ja Normanin kehittämän affordanssiteorian avulla että nykypäivän leikkitiedon käsitteen puitteissa. Leikkitieto viittaa leikkivälineisiin liittyvään käyttötietoon: leikkijöiden parissa kerättyyn informaatioon lelujen ja pelien käyttötavoista ja kokemuksista.

Vuoden 2014 aikana kerätyn ja analysoidun leikkitiedon mukaan pelillistymiskehitys voidaankin liittää myös leluilla tapahtuvaan leikkiin - toiminnallisuuteen, jota tämä artikkeli käsittelee. Tarkastelen aihetta erityisesti nukeilla tapahtuvasta leikkitoiminnasta käsin hyödyntäen suomalaisilta Blythe-nukkeleikkijöiltä vuoden 2014 aikana kerättyä (auto-)etnografista leikkitietoa ja laadullista haastatteluaineistoa, keskittyen pääasiassa *kuvaleikiksi* (Heljakka 2011a, 2011b, 2012a) nimeämääni leikin muotoon. Kysyn aineistoltani, millä tavoin sosiaalisen median digitaaliset leikkiympäristöt, kuten kuvanhallintapalvelut mahdollistavat pelillisten - toistuvien ja säännönmukaisuuksia sisältävien - kuvaleikin muotojen lähemmän tarkastelun esimerkiksi nukkeleikkien osalta. Aiemmat tutkimustulokset osoittavat leikkijöiden dokumentoivan ja jakavan sosiaalisessa mediassa paitsi nukeilla, toimintahahmoilla ja pehmoleluilla rakennettavia leluasetelmiaan, leluturismiaan ja niihin liittyvää kuvaleikkiään, myös osallistuvan leikkiin muita jäljittelevällä mimeettisellä toiminnalla.

Avainsanat: kuvaleikki, leikkitieto, lelullinen leikki, nukke, pelillistyminen

Abstract

In this paper the author (as a toy researcher), asks how gamification becomes perceivable in the play patterns and play knowledge connected with industrially mass-produced, contemporary toys. Gamification refers originally to the application and use of game elements in 'apps' outside of the gaming context.

In parallel to the ludification of culture, we may also observe gamification of playthings: In playthings, gamification becomes evident in the hybrid dimensions of material and digital playthings and the fusions of these. Besides play products and apps, gamification of playthings may be perceived in play patterns in relation to physical toys. These become evident especially when exploring the activities of toy players showcasing and sharing their activities on social media. Play stories refer to information in connection with user cultures such as user experiences of, and activities with toys and games. In the article, I explore how gamification of doll play becomes perceivable by looking at the theory of affordances as launched by Gibson and developed by Norman, and how it manifests in contemporary play, the source for play knowledge. According to *play knowledge* gathered and analyzed in 2014 gamification may be connected to play with toys that have certain affordances - functions elaborated in this article.

The hypothesis is that a toy player, through his or her play activities such like toy photography (what I, in earlier research refer to as 'photoplay') may invite like-minded peers to interplay which reminds of game-like, (creative, competitive and productive) ludic interaction in both physical and digital environments. The assumption is that digital playscapes such as Flickr allow us to explore these game-type, rule-based and repetitive play patterns that are adopted in e.g. in contemporary doll play. Preliminary outcomes of the study demonstrate that player documented displaying, photoplay, particularly in connection with toy tourism and playing copycat with different dolls, action figures and soft toys, all exemplify game-types reflecting the gamification of contemporary toy play.

Keywords: doll, gamification, photoplay, play knowledge, toy play

Kuva 1. Blythe-nukke Lola kirjoittajan kuvaamana Kristus-patsaalla Rio de Janeirossa.

Johdanto

Eletään vuoden viimeistä päivää vuonna 2013. Vietän vuodenvaihdetta Brasiliassa ja olen vihdoin saavuttanut yhden matkani päätarkoituksista – saapunut katsomaan yhtä Rio de Janeiron päänähtävyyttä, Corcovado-vuorelle pystytettyä Kristus-patsasta, Cristo Redentoria. Lämpömittarin näyttämä lukema on kivunnut reilusti yli kolmenkymmenen asteen ja monumentin luona parveilee satapäinen, eri-ikäisistä ja eri kansallisuuksia edustavista ryhmistä koostuva ihmisjoukko. Yhteistä yhtä maailman seitsemästä uudesta 'ihmeestä'[1] todistamaan tulleille turisteille on kädessä keikkuva kamera tai mobiililaite. (Vielä eletään aikaa ennen seuraavan vuoden puheenaiheeksi nousseen selfie-kepin läpimurtoa.) He ovat yhtäältä saapuneet paikalle harjoittamaan turistista katsetta (Urry 1990). Toisaalta heillä kaikilla näyttäisi olevan myös selkeä tavoite; (valo)kuvata patsasta, toisiaan ja tulla itse kuvatuksi – niin myös minulla. Perinteisen lomailijan logiikkaa noudattaen haluan retkestäni konkreettisen todisteen, valokuvan, jonka voi myöhemmin halutessaan jakaa ja joka tarjoaa tulevaisuudessa mahdollisuuden palata tuohon erityiseen hetkeen. Ymmärrän toimintani tavoitteellisena ja tiettyjen kuvaamiskonventioiden sanelemana. Minut erottaa muista turisteista kohteessa harjoittamani *leluturismi* (Heljakka 2013b), mukanani matkakumppaneina kulkevat ja monumentille kuljettamani lelut, Uglydoll-toimintahahmot ja Lolaksi nimeämäni Blythe-nukke, jotka haluan ikuistaa tässä paikassa. Haluan harjoittaa kuvaleikiksi (ks. esim. Heljakka 2011a, 2011b) kutsumaani toimintaa, jonka aion jossain vaiheessa jakaa samanmielisten nukkeystävieni kanssa. Asettuuko toimintani puhtaasti vapaamuotoisen ja sääntelemättömän leikin piiriin, vai onko se saanut pelillisiä, enemmän säännönmukaisuuksia ja tavoitteita sisältäviä piirteitä?

Tutkimusasetelma: Kysymys, kohde, metodi ja viitekehys

Leikkiteoreetikko Brian Sutton-Smithin mukaan akateemiset alat kohdistavat leikkiin erilaisia intressejä (1997, 6). Leikintutkija Jaakko Stenrosin huomion mukaan leikkitutkimuksella itsellään on aina leikin ulkopuolinen funktio ja siksi se on nähtävä välineellisenä (Stenros 2015, 44). Lelututkijana minua kiinnostavat erityisesti leluteollisuuden parissa työskentelevien lelusuunnittelijoiden työn hedelmät – nykyajan lelut – ja niiden parissa harjoitettu monimediaalinen leikkitoiminta. Suunnittelijataustan omaavana tutkija-taiteilijana minua kiinnostavat erityisesti leluteollisuuden suunnittelijoiden lelukonsepteihinsa sisällyttämät leikilliset affordanssit fyysisissä leluesineissä, kuten hahmoleluissa, ja toisaalta eri-ikäisten leluleikkijöiden lelujensa parissa harjoittama luova ja digitaalisten teknologioiden avulla jakama sosiaalinen leikkitoiminta.

Nukkeleikki tapahtuu ensisijaisesti leikkijän ja lelun vuorovaikutuksessa, useimmiten kodin intiimissä tilassa. Tämän jälkeen nukke voidaan valjastaa osaksi leluturismia ja kuvaleikkiä, jotka sosiaaliseen mediaan välitettäessä tuovat leikkiin vuorovaikutteisen, jaetun aspektin. Lelun artefaktuaalisuus on kaiken leikkitoiminnan ytimessä; ilman lelun visuaalisesta ja fyysisesti manipuloitavasta olemuksesta kumpuavaa leikittävyyttä olisi mahdotonta kytkeä siihen sosiaalisesti jaetun ja pelillistyvän esineleikin ajatusta. Oman tarkasteluni kohde jakautuu tämän vuoksi kahteen. Tässä artikkelissa huomioni keskiössä ovat sekä leluesine itsessään, että käyttäjä-leikkijöiden siihen liittämät leikin muodot. Tuon esille nykyajan aikuisten harjoittamien nukkeleikkien, kuten kuvaleikin, entistä näkyvämmän luonteen leikillisen käänteen aikakaudella ja kysyn aineistoltani, millä tavoin pelillistymiskehityksen voidaan ajatella nivoutuvan näihin sosiaalisen median alustoilla ja lelufanien tapaamisissa jaettuihin (kuva)leikin muotoihin.

1 Ks. http://www.7wonders.com , (viitattu 2.3.2015).

Tutkimuskysymys: Leikkitiedon jäljillä

Nykylelussa mielenkiintoiseksi muodostuu siihen liittyvä leikin sääteleminen sisäänrakennettujen leikkiskenaarioiden/säännönmukaisuuksien kautta ja toisaalta lelun olemus avoimena tai suljettuna artefaktina. Mitä avoimempi esine lelu on (esim. hahmolelut kuten pehmolelut, toimintahahmot ja nuket), sitä vähemmän on siihen suunnittelijan tai valmistajan toimesta liitetty 'käyttöohjeita'. Vastaavasti mitä suljetummasta lelusta on kyse, sitä tiiviimmin sen toiminnallisuus liittyy tiettyyn ennalta määrättyyn leikin tapaan (esimerkiksi teknisiä ominaisuuksia sisältävät rakennuspalikkasarjat) ja säännönmukaisuuksiin, joita voidaan verrata peleistä tuttuun toimintaa sääteleviin tekijöihin: mekaniikkaan ja toisaalta sääntöihin. Lelusuunnittelijan aikeet ja leluesineeseen lataamat odotukset käyttötavoista perustuvat viime kädessä oletuksiin (Heljakka 2012b), joiden toteutumista voidaan tarkastella käyttäjäkokemuksia erittelemällä. Tässä yhteydessä merkittäväksi muodostuu *leikkitiedon* (eng. *play knowledge*) käsite. Leikkitiedolla (myös käyttötieto ja kontekstitieto eli miten ja missä yhteydessä esinettä on käytetty) tarkoitetaan ensisijaisesti lelumuseokontekstissa kerättyä leikin tapoihin ja muotoihin assosioituvaa informaatiota, joka selvittää esimerkiksi leluun liittyvää, dokumentoitua toiminnallisuutta (Rassi 2014)[2]. Museaalinen lähestymistapa pyrkii usein selvittämään lelujen käyttötapoja historiallisesta näkökulmasta. Nykyajan leikkikulttuureissa leikkitieto perustuu ehdotukseni mukaan käsillä oleviin ja erityisesti ajankohtaisiin leikin dokumentteihin, leikin olemukseen 'tässä ja nyt'.

Lelusuunnittelun yhteydessä puhutaan leikkiarvosta (*play value*)[3] ja toisaalta lelun käyttömahdollisuuksista (*play affordance*), eli siitä, missä rajoissa leikillinen tuote antautuu leikkijän käyttöön mahdollisimman säännellyn ja siksi täsmällisen kokemuksen syntymistä ajatellen.[4] Leikkiarvon keskiössä on leikkivälineen, kuten leluesineen leikittävyys (*playability*).[5] Todellinen leikkiarvo on subjektiiviseen kokemukseen liittyvänä tekijänä kuitenkin vaikeasti mitattavissa. Siksi tärkeäksi muodostuvat leikkitiedon puitteissa kerätyt käyttäjäkokemukset ja leikin muotojen moninaisuuden ja luovien tuotosten tarkastelu, jotka tulevat ainakin osittain kertoneeksi leluun suunniteltujen (ja odottamattomienkin) käyttömahdollisuuksien toteutumisesta leikissä. Näin ollen leikkitieto muodostuu tärkeäksi informatiiviseksi resurssiksi myös tulevaisuuden lelusuunnittelua ajatellen. Leikin erilaiset, niin aikuisten kuin lastenkin luomat (audio)visuaaliset dokumentaatiot, etenkin sosiaalisen median palveluihin tallentuvat leikin todisteet toimivat eräänlaisina leikillistymiskehitykseen nivoutuvina leikkitiedon fragmentteina, joiden pariin leikkijät ja leikkikulttuurien tutkijat voivat palata seuraamaan ja analysoimaan leikin piirteitä. Tässä artikkelissa leikkitieto pohjautuu yhtäältä leikkijöiden itse tuottamaan ja esittämään dokumentaatioon ja toisaalta kirjoittajan jäsentämään aineistoon. Ehdotankin, että jäljempänä käsittelemäni (valo)kuvaleikki edustaa leluihin nivoutuvaa ja kulttuurisesti merkittävää leikkitietoa, joka julkituotuna ja jaettuna sisältää piirteitä niin luovasta kuin pelillisestäkin toiminnasta.

Tässä artikkelissa huomioni kiinnittyy 1) erityisesti leluleikin sosiaalisen median näkyväksi tekemiin, luoviin, säännönmukaisiin, toistuviin, tuottaviin ja siksi *pelillisiksi* luokittelemiini piirteisiin osana laajempaa leikillistä käännettä ja 2) leikkijöiden (lelukäyttäjien) toiminnallaan tuottamaan ja artikkelissa käsitteellistämääni leikkitietoon nykyajan nukkeleikkeihin liittyen. Aiemmin esitettyjä teoreettisia, kulttuurin leikillistymiskehitykseen ja pelillistymiseen keskittyviä kirjoituksia hyödyntäen ja omaa autoetnografisin metodein keräämääni tutkimustietoa yhdistäen osoitan, miten nykyajan oletettu leikillistyminen tulee näkyväksi leluja ja teknologiaa hyödyntävässä leikissä.

2 Rassi, Johanna (2014) Puhelinhaastattelu Suomen Lelumuseo Hevosenkengän johtajan kanssa, 4.6.2014.

3 Esimerkiksi suomalaisen leikkivälinevalmistaja Lappsetin mukaan leikkiarvo "tarkoittaa yksinkertaisesti sitä, kuinka hauskana leikkijät pitävät leikkipaikkaa." Ks. Kalajoki, M. (2014) "Leikiten lennolle", VIA Helsinki 2/2014.

4 Tuotteen käyttömahdollisuuksiin (affordance) liittyvä teoria on peräisin yhdysvaltalaisen psykologi James J. Gibsonin (1904–1979) laatimasta teoriasta, jonka mukaan ympäristötekijät sisältävät vihjeitä siitä, miten niitä voidaan käyttää hyväksi. Affordance-teoriaa on sittemmin käytetty muotoiluntutkimuksen ja ergonomian alueilla muun muassa Donald Normanin toimesta (ks. esim. Norman, 2002).

5 Nukketaiteilija Leena Takalo kirjoittaa että leikittävyys (playability) voitaneen nukeista puhuttaessa tulkita 'mahdollisuudeksi pukea tai riisua, ottaa syliin jne.' (ks. Takalo 2008, 67).

Tutkimuskohde: Leikkivälineen nykyolemus

> Leikkivälineellä tarkoitetaan lähinnä esinettä, jota lapsi käyttää erilaisissa leikkitoiminnoissaan. Se voi olla tarkoitettu sisä- tai ulkokäyttöön, yksin tai yhdessä leikkimiseen. […] Leikkivälineet ovat yleensä aikuisten keksimiä, suunnittelemia ja teollisesti valmistamia. Usein leikkivälineisiin luetaan myös sellainen materiaali, jota muokkaamalla lapsi valmistaa itselleen leikin välineet. (Salminen, 1988, 11).

Vuonna 2015 yllä esitetty ote Hannele Salmisen 1980-luvulla laatimasta raportista pitää edelleen paikkansa lelusuunnittelua, leluesineiden keksimistä ja teollista tuotantoa pohdittaessa. Nykyaikana leluesineitä, kuten erilaisia pelejäkään, ei kuitenkaan voida pitää ainoastaan lastenkulttuureihin liittyvinä tuotteena. Aiempi tutkimukseni osoittaa massatuotetunkin lelun saavan leikissä uusia muotoja ja merkityssisältöjä (Heljakka 2013b).

Lelut joilla on kasvot – ns. hahmolelut – ovat löytäneet tiensä kaikenikäisten leikkijöiden kokemusmaailmaan ja esimerkiksi erilaiset poseeraamiseen, pukemiseen ja kampausten laittoon erityisen hyvin soveltuvat nuket nauttivat suurta suosiota niin lasten kuin aikuistenkin leikkijöiden parissa (ks. mm. Kuokkanen 2015). Nykyleikki nukeilla ei välttämättä kuitenkaan rajoitu itse leluun. Sen käyttötapoihin ja siten käyttökokemuksiin liittyvät lisäksi paitsi kamerat ja mobiililaitteet, myös leikin yhtäaikainen sijoittuminen monille eri 'alustoille', kuten: a) julkisiin tiloihin, esimerkiksi urbaaneihin ympäristöihin ja luontoon (esim. nähtävyydet), b) yksityisiin tiloihin, kuten rakennettuihin ympäristöihin (esim. nukkekodit, dioramat ja asetelmat) ja c) sosiaalisen median leikkiympäristöihin (Flickr, Facebook, Instagram). Monialainen ja mediarajat ylittävä leikki yhdessä runsaasti leikittävyyttä sisältävän ja siten leikkiarvoa kommunikoivan lelun kanssa muodostavat mielenkiintoisen tutkimuskentän nykyleikin piirteistä kiinnostuneelle tutkimukselle. Niin leluesine, valokuvauksessa hyödynnetyt mobiililaitteet ja leikkimiseen käytetyt fyysiset ympäristöt kuin sosiaalisen mediankin leikkiin kutsuvat mahdollisuudet tulevat vaikuttaneeksi leikissä muodostuviin käytäntöihin. Tässä artikkelissa tulkitsen näitä mahdollisuuksia affordanssi-käsitteen avulla, jota pohdin suhteessa rakennettuun, monialaiseen lelukokemukseen.

Aiemmin tekemieni havaintojen mukaan myös tietyt tämän päivän materiaalista leikkikulttuuria edustavat leikkivälineet, kuten nuket, pehmolelut ja toimintahahmot sisältävät ominaisuuksia jotka näyttäisivät tarjoavan käyttäjilleen entistä laajemmat mahdollisuudet luovaan leikkiin. Leikilliset tarjoumat eivät kuitenkaan liity yksinomaan leluihin; myös esimerkiksi kamera tai kameran sisältävä mobiililaite voi toimia leikkiä edesauttavana välineenä – eräänlaisena leluna itsessään – sen mahdollistaman valokuvauksen ja toisaalta sosiaalisen median palveluihin kytkevien ominaisuuksien vuoksi.

Vaikka juuri teknologia lisää laajemmin ajateltuna nykylelujen ja siksi myös nykyleikin *affordansseja* (vrt. James J. Gibson, 1977, 1979) tarjoamalla leikin välineeksi muutakin kuin nimenomaan leikkitarkoitusta varten valmistetun, perinteisen lelun, on huomionarvoista todeta materiaalisten, kolmiulotteisten leikkivälineiden pysyvä ja kasvava suosio digitaalisen murroksen aikakaudella. Gibsonin esille tuoma ja myöhemmin muotoiluteoreetikko Donald Normanin kehittämä ajatus niin esineisiin kuin ympäristöönkin liittyvistä affordansseista tarjoaa teoreettisen lähtökohdan artikkelissa käsittelemilleni pohdinnoille nukkeleikkien pelillistyvästä luonteesta. Syitä siihen, miksi esimerkiksi tarinallisten leluasetelmien rakentaminen, lelujen video- ja valokuvaaminen (itse kuvaleikiksi määrittelemäni toiminta) on kasvattanut suosiotaan, voidaan ymmärtääkseni käsitellä paitsi leluihin itseensä sisältyviä affordansseja tulkitsemalla, myös niiden kanssa harjoitettujen leikin muotojen lisäksi teknologiaa ja leikkiympäristöinä toimivia ympäristöjä tarkastelemalla.

Siten huomioni keskittyy erityisesti pohtimaan lelun roolia leikissä silloin, kun leikkiin tulevat mukaan niin teknologia kuin sosiaalinen mediakin. Vaikka kamera tai mobiililaite voidaan metaforisesti tulkita leluksi, on sillä kuitenkin funktionsa leikkitoiminnon ulkopuolella. Valokuvaamisen mahdollistava laite voidaan mieltää leluksi silloin kun se on tarkoituksellisesti lelumaiseksi kameraksi mielletty (ks. 'toy camera', esim. Diana tai LOMO –tyyppiset kamerat)[6]. Lelujen valokuvaamista (tai kuvaleikkiä) ajatellen muodostuu kamerasta eräänlainen leikkijänsä jatke, jonka kuvantuottava funktio mahdollistaa leikin jakamisen sosiaalisen median alustoilla. Tässä tapauksessa kamerasta tulee myös leikissä hyödynnettävä 'lelu'.

6 Lelukamerat ovat yksinkertaisia filmikameroita, joiden valmistusmateriaalina (myös linssin osalta) on käytetty lähes yksinomaan muovia. Nimestään huolimatta lelukamerat sisältävät valokuvausfunktion, eli niillä voi ottaa 'oikeita' valokuvia. Lähteessä https://toycameraeffecttwdb.wordpress.com/, viitattu 7.12.2015.

On olennaista huomioida, miten juuri valokuvalla on merkittävä rooli aikuisten lelukulttuurien ilmiötä näkyväksi tekevänä vaikuttimena leikillisen käänteen aikakaudella. Siksi onkin erityisen tarpeellista pohtia myös sitä, minkä tyyppiset lelut näyttäisivät kutsuvan juuri visuaalisesti painottuvien leikkien pariin. Tässä artikkelissa paneudun tarkastelemaan nykyajan nukkeleikkien pelillistyviä piirteitä Blythe-nukkeihin liittyvistä leikin muodoista käsin. Tarkastelemani Blythe-nukke on vuonna 1972 lanseerattu muotinukketyyppi, jonka suunnittelijana mainitaan Allison Katzman. Alun perin myös alkuperäisten Star Wars –lelujen valmistajana tunnetun leluyritys Kennerin valmistama Blythe siirtyi Hasbrolle tämän ostettua Kennerin. Nykyään Blythen uusversioita, ns. NEO Blythejä, valmistaa japanilainen Tomy Takara.

Blythe saavutti huomattavan suosion vasta 2000-luvulle tultaessa kun new yorkilainen tv-tuottaja Gina Garan alkoi käyttää vintage-Blytheä valokuvauksensa mallina. Vuonna 2000 julkaistu valokuvateos *This is Blythe* on sittemmin perehdyttänyt satoja tuhansia nuken taustoihin ja innostanut erilaiseen toiminnallisuuteen nukkejen parissa (ks. myös Heljakka 2011b). On kiinnostavaa panna merkille, miten alun perin lasten leluksi suunnitellusta nukketyypistä muodostui sittemmin aikuisten leikkijöiden suosima lelu ja kuvaleikissä erityisesti käytetty nukke. Vaikka myös Barbieta ja nykyään myös Pullip- ja BJD-nukkeja valokuvataan ahkerasti, on juuri Blythen merkitys nykyajan monipaikkaisille leikkikulttuureille kiistaton.

Kuva 2. Blythe-miittiin tammikuussa 2014 osallistuneet nuket. “Blythe-harrastajien tapaamisissa tulee myös otettua kuvia, ainakin ryhmäkuva paikalla olleista nukeista” (Haastatteluaineistot/Liiolii), kuva kirjoittajan.

Metodi ja teoreettinen viitekehys

Tässä artikkelissa keskityn etenkin Blythe-nukeilla tapahtuvan leikin luoviin, tuotteliasiin ja digitaalisesti jaettuihin ja pelillisinä ymmärtämiini ulottuvuuksiin, suunnaten huomioni sekä suomalaisten Blythe-leikkijöiden toimintaan niin reaalitodellisuudessa kuin sosiaalisenkin median piirissä. Omakohtaisen, nukketapaamisten yhteydessä suorittamani osallistuvan havainnoinnin lisäksi käytän metodina itsereflektointia, eli omakohtaisen leikin tuottamien kokemusten ja dokumenttien analyysiä ja pohdintaa.

Mm. Stenros toteaa suurimman osan pelitutkijoista itsekin tunnustautuvan aktiivisiksi pelaajiksi (Stenros 2015, 26). Lelututkijana tutkimustaipaleeni alusta saakka harjoittama ‘autoleikki’ (ks. Heljakka 2013b), eli autoetnografinen, omakohtaisen leikin harjoittamiseen, itsereflektioon ja dokumentoimiseen sekä taiteelliseen toimintaan perustuva leikki on muodostunut luontevaksi tavaksi tarkastella leikin monimuotoista ilmiötä erityisesti aikuisen leikkijän näkökulmasta. Changin mukaan (2008, 89–102) juuri tällainen itsensä havainnointiin ja itsereflektointiin tähtäävä aineisto on leikin tutkimuksen kannalta tärkeää. Teknologian valjastaminen osaksi tätä leikkiä esimerkiksi digitaalisen valokuvauksen ja lelukuvaukseen perustuvan kuvaleikin keinoin on myös avannut ymmärrystäni muiden leluleikkijöiden luovaa leikkitoimintaa kohtaan.

Oma, autoetnografinen tutkimusmetodini – omien lelujeni parissa itse harjoittamani ja julkisesti esittämäni kuvaleikki – täydentää näin muiden Blythe-leikkijöiden parissa keräämääni teemahaastattelu- ja valokuva-aineistoa ilmentäen samalla nykyleikkien samanaikaisesti itseään dokumentoivaa, luovaa, itseilmaisullista ja tuotteliasta luonnetta ja edustaen siten artikkelin kannalta ajankohtaista leikkitietoa.

Tutkimuksessani käytän teorialähtöistä lähestymistapaa, jota täydennän edellä esittelemäni empiirisen, osittain autoetnografisen aineiston avulla. Pohdinnan teoreettisena taustana toimii viime vuosien aikana pelitutkimuksessa erityistä huomiota herättänyt pelillisyyskeskustelu, jonka mukaan peleistä tuttuja toimintoja on integroitu pelimaailman ulkopuolelle sijoittuviin tuotteisiin ja palveluihin.

Pelillistyminen näyttäisi olevan yksi Brian Sutton-Smithin (1997) ja James E. Combsin (2000) esilletuoman leikillisen käänteen (*ludic turn/ludenic age*) tämänhetkisistä ulottuvuuksista. Joost Raessens toteaa kulttuurin ja sen toimijoiden tulleen yhä leikkisimmiksi pääosin mediaympäristössä tapahtuneiden muutosten ansiosta. Tietokonepelit muiden digitaalisten teknologioiden kuten mobiililaitteiden ja internetin ohella näyttäisivät Raessensin mukaan stimuloivan leikkisiä tavoitteita ja edesauttavan leikkisten identiteettien muotoutumista (Raessens 2006, 1). Leikillisyys manifestoituu ajassamme multimediaalisina tuotannon, jakelun, kulutuksen ja käyttäjien kulttuureina, joissa omaa rooliaan näyttelevät niin leikkivälineet, media kuin molempia luovasti hyödyntävät käyttäjä-leikkijät.

Yksi leikillisen aikakauden paradigmaa puolustavista argumenteista perustuu ajatukseen kulttuurisesta muutoksesta: Aiemmin työorientoituneesta yhteiskunnasta on tullut leikin ja vapaa-ajan merkitystä korostava yhteiskunta (de Jong 2015). de Jong huomioi Sutton-Smithin vertaavan leikillisen käänteen aikakautta 1700-luvun esteettisen käänteen aikakauteen, jonka aikana taiteen rooli 'moraalisen eksistenssin ytimessä' oli yhtä keskeinen kuin mikä leikin rooli on nykyisessä yhteiskunnassamme (de Jong 2015, 105; Sutton-Smith 1997). Henricksin mukaan leikistä on jälkiteollisena aikana tullut sekä julkinen ajanvieton tapa että siihen liittyvä diskurssi. Leikkiä käytetään tänä päivänä enemmän tiedonvälitykseen kuin viihdyttämiseen. Näin ollen leikki näyttäisi tarjoavan vähemmän mahdollisuuksia sosiaalista monimuotoisuutta pakenevaan eskapismiin. Näyttäisi pikemminkin siltä että kiiruhdamme tätä monimuotoisuutta kohti. Moderni leikki elää yhä enemmän rationalisoituvassa kulttuurissa, jossa mielikuvitusta ruokitaan omaperäisillä tavoilla. Henricksin mielestä modernista leikistä on tullut enimmäkseen esteettinen tapahtuma, joka edustaa nautinnon älyllistämistä (Henricks 2006, 79, 92, 98).

Leikillinen leikki pelillistyvässä maailmassa

Roger Caillois'n klassinen teoria jaottelee yhtäältä pelit kilpailullisiin peleihin ja onnenpeleihin sekä jäljittelyyn ja huimaukseen perustuviin peleihin ja toisaalta paidiaan ja ludukseen (Caillois 1961, 15-26). Paidinen, eli leikillinen leikki eroaa pelillisestä (*ludic*) leikistä. de Jong huomioi, että kulttuurin leikillistymiseen viitatessa tarkoitetaan enemmän juuri sen paidisia, kuin säännönmukaisuutta korostavia piirteitä. Caillois'n teoriassa paidia ymmärretään vähemmän ennakoitavana ja enemmän vapaan improvisaation sallivana leikin muotona, mutta erottelu leikkiin ja peleihin ei ole jyrkkä vaan asteittainen (Stenros 2015, 97; Caillois 1961).

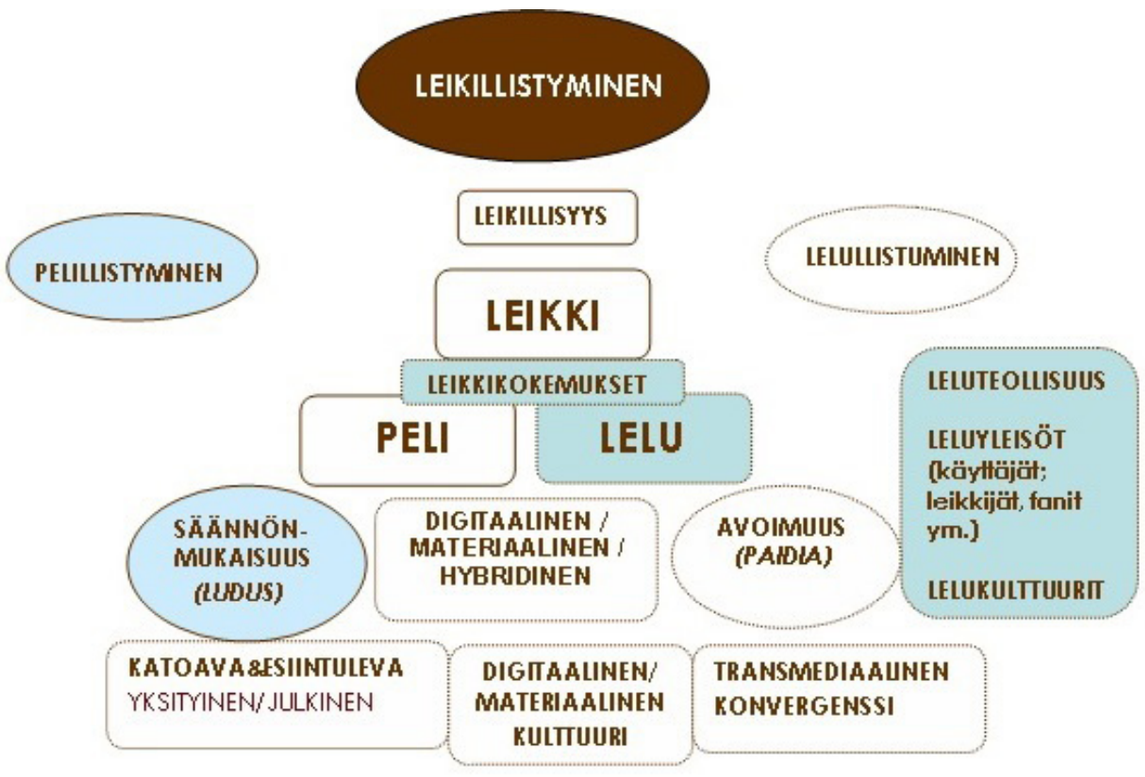
de Jongin (2015) mielestä eritoten paidisena näyttäytyvä leikillinen käänne ei tuntuisi sisältävän Caillois'n määrittelemiä kilpailullisen pelaamisen elementtejä. Toisaalta juuri leikillisen käänteen merkillepantava osailmiö – pelillistyminen – tähtää tavoitteellisuuden ja tuloksellisuuden päämääriin, jotka ovat mitattavissa. Leikin välineellistäminen tällaisiin leikkitoiminnan kannalta perinteisesti ulkopuolisiin hyötyihin (*ulterior benefits*) ja tarkoituksiin kertoo yhteiskunnan vaikeuksista ymmärtää ja hyväksyä vähemmän säänneltyä leikkitoimintaa etenkään sen ilmetessä aikuisiällä. Leikillisen käänteen ajanjaksoon sisältyy siis jännitteitä, jotka yhtäältä liittyvät romantisoituun ajatukseen leikin vapaudesta ja toisaalta leikin valjastamiseen selkeästi vapaan leikin ulkopuolelle sijoittuvien tarkoitusperien palvelemiseen. Stenros huomioikin vapaan leikin tulevan valjastetuksi ja kesytetyksi peliteknologian avulla. Sääntöjä käytetään leikin ohjaamiseen ja kontrollointiin (Stenros 2015, 11).

Pelillistymisen (*gamification*) käsite on perinteisesti liitetty pelillisten funktioiden integroimiseen teknologisissa laitteissa, jotka eivät pääasiallisesti ole suunniteltuja pelikäyttöön. Esimerkiksi Deterding ja kumppanit yhdistävät pelillistymisen pelisuunnittelusta tuttujen elementtien käyttöön pelien ulkopuolisissa yhteyksissä (Deterding ym. 2011, 9). Nykyään pelillistymisen käsite on laajentunut paitsi erilaisiin tuotteisiin, sovelluksiin ja palveluihin, myös erilaisten leikkivälineiden *käyttötapoihin*. Pelillistyminen sisältyy nähdäkseni leikillistyvän kulttuurin ajankohtaiseen ja siksi mielenkiintoiseen ilmiökenttään, ja se voidaan ymmärtää kiinnostavana aiheena myös lelututkimuksen näkökulmasta (esim. digitaalisen ja materiaalisen leikkiaineksen yhteensulautumat sekä pelien ja lelujen orastava hybridisyys, ks. Heljakka 2012b).[7]

Hybridisyys voi teknologisessa viitekehyksessä tarkoittaa paitsi ihmisen ja koneen kyborgista suhdetta, myös teknologisten sovellusten tai artefaktien keskinäistä sekoittumista (Suominen 2006). Niin peli- kuin leluteollisuutta viime vuosina tutkimuksen kautta paremmin lähestyttyäni on henkilökohtaisesta suunnittelijan näkökulmastani ollut mielenkiintoista huomata miten tarkka rajanveto monenlaisten (digitaalisten) pelien ja (perinteisesti fyysisinä esineinä ajateltujen) lelujen, sekä niihin liittyvien teollisten tuotantokulttuurien välillä on käynyt yhä vaativammaksi (Heljakka 2012b, 2013b). Positioni leluteollisuutta, leluyleisöjä ja lelukulttuureja tarkastelevana tutkijana on lisäksi avartanut ymmärrystäni leikin ja pelaamisen toiminnallisesta samankaltaistumisesta. Etenkin hahmoleluilla (nukeilla, toimintahahmoilla ja pehmoleluilla) tapahtuvaa leikkiä tutkiessani olen huomannut myös leikin muotojen (kuten leluihin liittyvien käyttötapojen) orastavan pelillistymisen. Toisin sanoen

7 Pelillistymisen ohessa on mahdollista nähdä nykyajassa myös *lelullistuvia* piirteitä (ks. Heljakka 2014; 2015).

lelu voi innostaa leikkijöitään keskinäiseen vuorovaikutukseen, joka sisältää pelimäisiä piirteitä. Leikillistymiskehitykseen liittyy näin ollen paitsi enenevissä määrin yhtä aikaa katoava ja esiin tuleva leikillisyys, myös sen ilmiökenttään asettuvat pelillistyminen ja *lelullistuminen*, sekä pelien, lelujen ja niiden yhteensulautumien mahdollistamat leikkikokemukset yksityisessä tai julkisessa tilassa, digitaaliseen ja/tai materiaaliseen kulttuuriin ja transmediasuhteisiin kytkeytyen (ks. Kuvio 1.). Siinä missä pelillistyminen viittaa peleistä tutun toimintalogiikan valjastamiseen hyötytarkoituksissa, perustuu lelullistumisen ajatus niin metaforisella, symbolisella, esteettisellä kuin materiaalisellakin tasolla ilmenevään eri toimijoiden ja kulttuurituotteiden lelullistumiseen. Lelullistuminen, päinvastoin kuin pelillistyminen, ei liity hyötytavoitteisiin tai niiden täyttämiseen, vaan pikemminkin leikillisen leikin ilmentymiseen kulttuurin eri osa-alueilla.



Kuvio 1. Lelumedian ulottuvuudet leikillistymiskehityksessä (Heljakka 2014).

Edellä mainituista leikillisyyden tutkimuksen osa-alueista keskityn tässä artikkelissa erityisesti analysoimaan nukkeihin liittyviä, näkemykseni mukaan entistä enemmän Caillois'n (1961) määrittelemään ludukseen taipuvaisia ja siksi *pelillistyviä leikin muotoja*. Ehdotan, että tutkimukseni yhteydessä leluteollisuuden, leluyleisöjen ja lelukulttuurien parista kerätty ja dokumentoitu lelusuunnitteluun ja leikkikokemuksiin liittyvä ja tässä artikkelissa esitetty tieto edustaa lelumediaan kytkeytyvää käyttötietoa – informaatiota, jota nimitän leikkitiedoksi.

Niin lelu- ja leikintutkijoiden, kuin leluteollisuuden ja etenkin sen parissa toimivien suunnittelijoiden kannalta on kiinnostavaa tietää, millä tavoin käyttäjä-leikkijät hyödyntävät massatuotettuja leluja leikkitoiminnoissaan. Juuri tutkimuksen avulla kerätty, kartoitettu ja jäsennelty leikkitieto, eli leluihin liittyvä käyttötieto, tarjoaa tukea suunnittelutehtävien parissa tehtäville ratkaisuille. Se informoi lelusuunnittelijoita leluihin integroitujen tarjoumien vastaanotosta antaen näin suunnittelun kannalta merkittävää tietoa siitä, mitkä tekijät leluissa aktivoivat ja puhuttelevat leikkijöitä.

Rakennettu lelukokemus: Leikilliset tarjoumat ja käyttötieto

"Ihminen leikkii ja pelaa esineiden kanssa", toteaa tuotesuhteita tutkinut Marketta Luutonen (2007, 162). Perinteisille leluille on keskeistä ajatus leikkijän mielikuvituksen käytöstä leikin yhteydessä: lelun käyttötavat ovat riippuvaisia ainoastaan käyttäjän rajattomana ajatellusta kuvittelukyvystä. Lelusuunnittelijat pyrkivät sisällyttämään leluun reunaehdoiltaan mahdollisimman avoimen leikin potentiaalin, joka aktualisoituu käyttäjän itse osaltaan määrittelemissä leikin muodoissa. Lelun erottaa pelistä siksi juuri useimmissa tapauksissa leikkitapoihin liittyvien sääntöjen puuttuminen (ks. myös Montola 2012, 45). Kyseessä on kuitenkin osittain harhaluulo, sillä myös lelujen suunnittelussa leikkijöitä pyritään ohjailemaan eri säännönmukaisuuksia sisältävillä tavoilla, toisin sanoen pyrkimällä affordansseja hyödyntäen määrittelemään se, millä tavoin tuotteen leikillinen potentiaali voi avautua leikkijälleen. Leluesineet (tai tarkemmin sanottuna niiden suunnittelijat) pyrkivätkin ohjaamaan leikkiä affordanssien avulla (Norman 2007, 66–69).

Vaikka lelu manipuloitavana esineenä suunnitellaan kannustamaan leikkijää muokkaamaan olemustaan leikillisen toiminnan kautta, on huomionarvoista että suunnittelijan ja valmistajan lelulle antamat merkitykset, ja siihen tällä tavoin integroimat leikkitapojen affordanssit (lelujen kohdalla myös *leikkiskenaariot*) eivät välttämättä pysy alkuperäisen ajatuksen mukaisena, kun lelu otetaan osaksi leikkiä (mm. Eteläpää & Hanhinen 1997; Heljakka 2010). Affordanssiteorian mukaan tarjoumat edustavat esineen tai ympäristön ja havainnoitsijan välisiä suhteita. Niiden ei tarvitse olla näkyviä, tiedettyjä tai toivottuja (Norman, 1999). Affordanssi esittää gibsonilaisittain toisin sanoen mahdollisuuden toimintaan olematta yksin esineen tai ympäristön ominaisuus. Normanilaisittain ajateltuna affordanssit tukeutuvat *havaittuihin* toiminnan mahdollisuuksiin. Fyysisellä esineellä voi olla sekä todellisia että havaittuja affordansseja, eivätkä nämä ole välttämättä samoja keskenään. Normanin ajattelussa uuden välineen käyttöön liittyy kolme ulottuvuutta, joita ovat konseptuaaliset mallit, rajoitukset ja affordanssit (mt.). Näistä tärkeimpänä muotoilun kannalta Norman pitää konseptuaalisen mallin suunnittelua. Hänen mukaansa muotoilijat pitävät tärkeämpänä sitä, millaisia käytön mahdollisuuksia käyttäjä havaitsee esineessä, kuin mitä siinä todellisuudessa on. Rajoituksia on Normanin mukaan kolmenlaisia: fyysisiä, loogisia ja kulttuurisia. Fyysiset rajoitukset koskevat esim. tilan käyttöä, esimerkiksi tietokoneruudulla paikkoja, joissa kursori toimii tai ei toimi. Loogiset rajoitukset vaativat päättelykykyä tullakseen havaituiksi. Esim. julkilausutut säännöt tai ohjeet voivat määritellä sen, mitä mahdollisuuksia toiminnalle on. Loogiset säännöt ovat Normanin mukaan arvokkaita siten, että ne ohjaavat toimintaa. Leluissa fyysiset rajoitteet voivat liittyä niiden mekaanisiin ominaisuuksiin, esimerkiksi nivellyksiin ja sitä kautta poseerattavuuteen.[8] Loogiset säännöt voisivat Blythe-nuken osalta olla vaikkapa toimintaa ohjaavia siten, että nuken takaraivoon kiinnitetty nyöri mahdollistaa useamman nykäisyn, joka johtaa jokaisella kerralla sen silmien kääntymiseen. Näin Blythen silmät eivät ole vain nuken mekaaninen ominaisuus, sillä tiettyyn suuntaan käännettynä nuken katse palvelee kuvaleikkijää ja kuvaleikissä syntyvää leikin dokumentaatiota eri tavoin. Juuri silmämekanismi mahdollistaa Blythen ilmeikkyyden ja sitä kautta erilaisten tunnelmien rakentamisen valokuvatussa leikissä.

8 William Gaver (1991) tuo esille myös piilotetun affordanssin mahdollisuuden. Blythe-nukella yksi tällaisista on nivelletyt polvet – ominaisuus, joka ei ole päällepäin havaittava toiminnan mahdollisuus, mutta joka voi paljastua leikkijälle manipulatiivisen leikin myötä.

Affordanssit taas voivat ehdottaa erilaisia toiminnan malleja esineen ja toimijan välillä, kuten lelun tavassa ehdottaa tai suostutella käyttäjäänsä manipuloimaan itseään leikin myötä. Lelusuunnittelija voi siten keksiä todellisia ja havaittuja affordansseja eli tapoja houkutella lelun käyttäjä mukaan esineellä tapahtuvaan leikkiin, muttei voi muuttaa vakiintuneita sosiaalisia konventioita.

Kulttuuriset rajoitteet ovat kulttuurisen ryhmän jakamia konventioita. Konventiot ovat rajoitteita, jotka kieltävät tiettyjä toimintoja ja kannustavat toisiin. Konventio on kulttuurinen siinä mielessä, että se on kehittynyt aikojen saatossa. Konventiot liittyvät ihmisten uskomuksiin ja niitä seuraaviin tekoihin ja ovat Normanin ajattelussa asioita, jotka näyttäytyvät vain havainnoimalla toimintaa. Tästä esimerkkinä ovat esim. aikuisten omaksuma tapa vaatettaa 'paleleva' (vauva)nukke eikä pitää sitä esillä alastomana.[9] Laajasti ajateltuna kulttuurisena rajoitteena voisi pitää myös vallitsevaa käsitystä siitä, että lelut on tehty vain lasten leikittäviksi esineiksi. Aikana, jolloin aikuisetkin esittävät entistä näkyvämmin lelusuhteitaan julkisessa tilassa, niin sosiaalisessa mediassa kuin fyysisissäkin paikoissa esimerkiksi lelutapahtumien yhteydessä ja rajat aikuisten ja lasten lelukulttuurien välillä ovat hälvenemässä, ovat myös pelien ja lelujen maailmat monella tapaa lähentyneet toisiaan: samalla kun pelit ovat lainanneet piirteitä leluilta, on leluissa havaittavissa pelimäisiä piirteitä. Lelun voidaankin todeta sisältävän eräänlaiset säännöt, jotka ovat implisiittisesti 'luettavissa' sen käyttömahdollisuuksista tai edellä kuvailluista affordansseista.

Leikkiväline: Avoin lelu vai suljetumpi peli?

Ihminen on ainut eläinlaji, jonka tiedetään muokkaavan leikittäviä esineitä jälkikasvulleen (Fagen 1981, ix). Perinteiset leikkivälineet, kuten lelut ja lautapelit tekevät leikistä kouriintuntuvampaa. Lähtökohtaisen ajatuksen mukaan lelu on leikittäväksi valmistettu esine. Usein lelulla tapahtuva leikki liittyy niin mielikuvituksen kuin fyysisenkin materian hyödyntämiseen ja sen oletetaan liittyvän vapaaseen eli säännöttömään leikkiin.

Leikillistymiskehityksen ohella entistä näkyvämmäksi tullut lelujen ja pelien, sekä niihin liittyvien käyttötapojen hybridisoituminen (Heljakka 2012b), tekee erilaisten leikkivälineiden kategorisoinnista entistä haastavampaa. Lelun ja pelin erot piirtyvätkin selkeämmin esiin teoreettisessa keskustelussa molempien

9 On yleisesti tiedossa etteivät lapset välttämättä näe nuken alastomuutta ongelmallisena, kun se aikuisten parissa näyttäytyy asiana, jolle on useimmiten tehtävä jotain, ts. puettava nukke. Nuken rooli ihmisen kuvana näyttäytyy mahdollisesti paljon suoremmin aikuiselle kuin lapselle, jolle nukke voi ajatteluni mukaan edustaa ennen kaikkea samankaltaista fantasiaolentoa kuin muutkin elollistetut lelutyypit; erilaiset figuurit tai pehmolelut, jopa lelut, joilla ei ole kasvoja.

rajapintoja tarkastellessa. Samaan aikaan on tarpeellista muistaa, että pelin käsite on sosiaalinen konstruktio (Stenros 2015, 115) aivan kuten lelunkin. Vaikka pelin eksakti määritelmä tuottaa ongelmia, ajatellaan pelien kuitenkin olevan pelaamiseen tarkoitettuja (Stenros 2015, 41).

Avedonin mukaan peleillä on seitsemän yhtenäistä tekijää, jotka ovat: 1) syy olemassaoloon, 2) toimintaan liittyvät toimintamallit, 3) toimintaa säätelevät säännöt, 4) tarvittava määrä pelaajia, 5) osallistuvien roolit, 6) osallistuvien vuorovaikutuksen mallit, sekä 7) tulos tai palkkio (1971, 419-426). Suitsin määritelmässä peliä pelatessa pyritään vapaaehtoisesti voittamaan tarpeettomat esteet (Suits 1978, 41). Pelaajien on Pulsipherin määritelmän mukaan voitava vaikuttaa pelin lopputulokseen tekemällä valintoja ei-ilmeisistä vaihtoehdoista - muutoin kyseessä ei ole peli, vaikka se voikin olla tarina, lelu tai arvoitus (Pulsipher 2012, 39).

Edellä mainittuja kahta leikkimediaa – luonteeltaan avointa leluesinettä ja suljetumpaa peliä – on tietyissä tapauksissa mahdotonta erottaa toisistaan. Esimerkkinä tästä toimivat ns. ei-pelit (*non-games*), joita markkinoidaan perinteisten digitaalisten pelien ohella peleinä, joissa ei ole strukturoituja tavoitteita, päämääriä tai haasteita. Ei-peleissä pelaajilla on täten mahdollisuus laajempaan itseilmaisuun ja vapaaseen leikkiin, jossa pelaaja määrittelee omat tavoitteensa itsenäisesti. Pelisuunnittelija Will Wright on tämänlaisiin digitaalisiin peleihin viitatessaan käyttänyt määritelmää 'ohjelmistolelu'.[10]

Kooperatiivisissa, eli yhteistoiminnallisissa peleissä korostetaan enemmän yhdessä osallistumista, haasteiden ratkomista ja hauskanpitoa kuin vastapelaajan voittamista. On tärkeä huomioida, että myös yhteistoiminnallisiin peleihin sisältyy kilpailun elementti. Näissä peleissä kilpailua tärkeämmäksi muodostuu kuitenkin perinteiseen pelaamiseen nähden enemmän leikkiä kuin kilpailua muistuttava toiminta.[11] Leikillisen ja pelillisen asenteen täydellinen eriyttäminen toisistaan pelitapahtumassa ei olekaan aina perusteltua: pelaajat vaihtavat usein toimintaansa leikillisestä pelilliseen ja toisinpäin (Deterding ym. 2011).

10 Lelumaisia piirteitä sisältävä peli kuten Minecraft voidaankin nähdä perinteistä, digitaalista peliä avoimempana leikkiin kutsuvana leikkivälineenä: Lelut sisältävät leikin potentiaalin, joka voidaan leikkijän toimesta vapauttaa yllättävillä ja kenties lelusuunnittelijan näkökulmasta odottamattomilla tavoilla. Ks. "I want my software toy". Brainy Gamer. Syyskuu 25, 2008, lähteessä http://www.brainygamer.com/the_brainy_gamer/2008/09/index.html, viitattu 23.9.2015. Stenrosin mukaan esim. SimCitystä tulee peli silloin, kun pelaajat lisäävät siihen omia tavoitteitaan. Samalla tavoin voi pelistä muotoutua lelu tai leikkikenttä silloin kun pelaaja hylkää pelin viralliset säännöt ja tavoitteet (Stenros 2015, 113).

11 Ks."What are cooperative games?", lähteessähttp://www.learningforlife.org/exploring/resources/99-720/x08.pdf, viitattu 23.9.2015.

Yhdysvaltalaisen TIA:n (Toy Industry Association) vuosittaisen trendikatsauksen yhdessä todettiin avoimen, sääntelemättömän leikin (*open-ended play*) suosion kasvaneen sellaisiin mittoihin viime aikoina, että voidaan puhua leikkimisen megatrendistä. Myös lelunvalmistajat ovat nykyään kiinnostuneita kasvattamaan leikkijöiden mahdollisuuksia massatuotettujen lelujen muokkaamiseen: TIA:n edustajan Adrienne Appellin sanoin lelunvalmistajat antavat leikkijöille enemmän vapautta kuin koskaan tarjotessaan tuotteita, joita voi kustomoida ja rakentaa monin tavoin (Toy Trends Tea/TIA press release, New York International Toy Fair 2014).[12]

Leikin ääripäät: Paidia-ludus, autotelinen-allotelinen ja tuottamaton-tuottelias

Caillois jakaa leikin kategorioittain kilpailuun, sattumaan/onnenpeleihin, jäljittelyyn ja huimaukseen (Caillois 1961, ix–x), joista nukeilla tapahtuva leikki soveltuu parhaiten tarkisteltavaksi jäljittelyn (*mimicry*) kategoriassa. Nukke ihmisen kuvana ja usein inhimillistettynä esineenä toimii tarinankerronnallisena välineenä, joka mahdollistaa kuvaleikissä leluihin liittyvillä kuvaamiskonventioilla leikittelyn ja muiden kuvaleikkiä harjoittavien leikkijöiden jäljittelyn. Nukke on siis leikkijälleen eräänlainen sijaistoimija, monissa tapauksissa myös leikkijän omaksi fantasiaversioksi kokema pienoisversio itsestään (ns. 'mini me', Heljakka 2012a; 2013b).

Callois'n mukaan leikit voidaan jaotella myös sen perusteella, onko leikillä pelien tapaan tarkat säännöt (ns. ludus), vai pohjautuuko se spontaanimpaan ja vähemmän jäsenneltyyn toimintaan (ns. paidia). *Paidia* tarkoittaa Caillois'n määrittelyn mukaan lasten leikkiä, mutta sen piiriin kuuluvat myös leikit, joissa säännöillä on vähäinen merkitys leikin kulkuun. Paidiaan kuuluvien leikkien säännöt saattavat muuttua jatkuvasti, ja ne ovat harvoin julkilausuttuja (Caillois 1961, 27–28). Pelitutkija Gonzalo Frascan mukaan paidialla on oma sisäinen logiikkansa, mutta sen erottaa luduksesta selkeiden, sääntöjen määrittelemien voittotavoitteiden puuttuminen (Mäyrä 2008, 21, alkup. Frasca 1999, 2003). Leluesineellä ei perinteisen ajattelun mukaan ole operationaalisia, leikkiä määritteleviä sääntöjä.

12 Esimerkiksi Hasbro julkaisi heinäkuussa 2014 lehdistötiedotteen, jonka mukaan yritys tulee kasvattamaan leikkijöiden mahdollisuuksia muokata yrityksen tunnettuja hahmoja mieleisekseen, ks. "Hasbro and Shapeways Launch Super FanArt, New Website That Empowers Creators Using Hasbro Brands" lähteessä http://files.shareholder.com/downloads/HAS/3476555438x0x769963/ded10cd4-6311-42a5-b5af-0e08e0e2418e/HAS_News_2014_7_21_Entertainment_Licensing.pdf, (viitattu 18. syyskuuta, 2014).

Caillois'n leikin jaotteluun viitaten näyttäisi siltä, että kuvaleikin tarkastelun avulla todentuva nukkeleikki sijoittuisi parhaiten paidian puitteisiin: nykynukeilla tapahtuvan leikin voisi nähdä edustavan juuri tällaista kirjoittamattomien, mutta kuitenkin leikin edetessä muotoutuvien ja kollektiivisesti seurattujen sääntöjen määrittelemää toimintaa, joka sisältää luovuuteen liittyviä kilpailullisia piirteitä, muttei varsinaisia selkeästi artikuloituja voittotavoitteita.

Leluleikki on teknologisen kehityksen ja etenkin internet-kulttuurien leikkiluonteen ansiosta laajentunut käsittämään sekä autotelisen että allotelisen leikin piirteitä. Pelitutkija J. Tuomas Harviaisen (2012) mukaan esimerkiksi roolipelit (larp) voidaan käytännössä katsoen luokitella kuuluviksi näihin molempiin Jan Klabbersin määrittelemiin toiminnan muotoihin. Allotelisellä leikillä ajatellaan Klabbersin jaottelun mukaan olevan ennalta määritellyt säännöt ja motivaatiot, autotelisellä pelaajien itsensä asettamat tavoitteet. Klabbers kirjoittaa pelin olevan *autotelinen* silloin, kun pelaajilla on vapaus toimia itse määräämiensä sääntöjen ja tavoitteiden mukaisesti ja *allotelinen* siinä tapauksessa että pelaajat seuraavat ennalta annettuja sääntöjä ja tavoitteita (Klabbers 2009, 52).

Ståhlin mukaan joustamattomien sääntöjen peleissä (*rigid rule-gaming*) sääntöjen oletetaan olevan pitäviä. Vapaamuotoisissa peleissä (*free-form gaming*) pelaajat ymmärtävät, että niin pelin luonne kuin sen säännötkin tarkentuvat vasta sitä pelatessa. Näissä peleissä pelaajat voivat myös keksiä sääntöjä pelin edetessä (Ståhl 1987, 18, 37). Nykynukeilla tapahtuva leikki näyttäisi tutkimukseni mukaan vastaavan vapaamuotoisten pelien noudattamaa logiikkaa.

Nukkeleikin paidian kaltaisten säännönmukaisuuksien tarkastelun ohella toisen mielenkiintoisen tarkastelun kohteen muodostaa kysymys leikin tuottamattomuudesta. Caillois näkee leikin tuottamattomana, vaikkakin säänneltynä ja mielikuvituksellisena. Niin rakentelu kuin leluun kohdistuva muokkaaminenkin ovat useimmiten tiedostettua ja siksi motivoitunutta tai tavoitteellista toimintaa, jotka muuttavat leikkivälineen ilmettä alkuperäiseen, lelusuunnittelijan luomaan esineeseen nähden. Muokkaamalla lelua esimerkiksi kustomoimalla sitä, leikkijä tulee laajentaneeksi sen affordansseja tavalla joka muistuttaa nykyajan pelaamistavoista: leikkivälineen rajoja koetellaan ja testataan ja keskeiseksi leikkiarvon toteutumisen kannalta voikin muodostua leikkijän oman luovuuden avulla realisoitunut funktio, kuten lelun kuvaleikissä erityisen hyvin onnistunut poseeraus. Leluleikkiä voidaan näin ollen pohtia perinteisen hyötyä tavoittelemattoman, autotelisen ja vapaamuotoisen toiminnan lisäksi myös tavoitteellisena ja tuotteliaana toimintana, jonka tavoitteet liittyvät esimerkiksi lelun olemusta persoonallisemmaksi muokkaavaan kustomointiin tai tarinallistettuun ja mediassa jaettuun staattisiin ja liikkuviin kuviin perustuvaan kuvaleikkiin. Toisin sanoen, mikäli lelu ei sisällä leikkijän kannalta riittävän kiinnostavia funktioita, voi hän kehittää tälle niitä itse. Lelua fyysisenä leikkivälineenä ajatellen merkittäväksi muodostuu myös leikkijän lelun ulkopuolelle ulottama toiminta. Esimerkiksi kuvaleikissä kamerasta tulee leikkitapahtuman kannalta välttämätön leikkiväline, kuvausympäristöstä valokuvaustapahtumaa leikillistävä toiminnan kenttä. Kuvaleikki yhtenä nukkeleikin muotona näyttäytyy näin paitsi mielikuvituksellisena, myös tuottoisana toimintana, jonka luovia tuotoksia lelukuvat ovat (Heljakka 2011a). Tällaisenaan se edustaa Heleniuksen ja Lummelahteen ajatusta siitä, että leikin lopputuloksen merkitys lisääntyy iän myötä (Helenius & Lummelahti 2014, 9).

Leikin ja pelaamisen rajamailla: Nukkeleikkien monipaikkaisuudesta

Leikki ja pelaaminen liittyvät toisiinsa. Jonne Arjorannan (2010) mukaan hyvän määritelmän tulee siksi huomioida tämä läheisyys, mutta myös kyetä erottamaan leikki pelistä. Yksi tapa korostaa leikin ja pelin läheisyyttä on kiinnittää huomiota pelaajan leikkisään asenteeseen (Arjoranta 2010, 73). Nykyajan peleistä vaikkapa Minecraft[13] näyttäisi toimivan hyvänä esimerkkinä niin digitaalisten pelien lelullistumisesta ja yhteisölliseen toimintaan kannustavasta leikillisestä pelaamistavasta, kuin Arjorannan kuvaamasta leikillisestä asenteesta, joka pelaamiseen nykyaikana liitetään.[14]

13 Minecraft näyttää tuoneen fyysisistä rakenteluleluista (construction toys) tutun leikkiskenaarion digitaaliseen pelikontekstiin. Kuten pelin nettisivuilla todetaan, Minecraft on palikoiden asetteluun ja rikkomiseen perustuva peli: "Minecraft is a game about breaking and placing blocks. At first, people built structures to protect against nocturnal monsters, but as the game grew players worked together to create wonderful, imaginative things." Osoitteessa https://minecraft.net/ (viitattu 27.2.2015).
"Yhä useampi pelaa ennemmin kuin katsoo televisiota tai käy elokuvissa", Teemu Manninen kirjoittaa Kritiikin uutisissa (Manninen 2012, 13). Hän jatkaa kertomalla Minecraft-peliin liittyvistä kokemuksistaan: "Vasta pelattuani peliä ja tutustuttuani sen ympärille kasvaneeseen luovaan yhteisöön tulin ymmärtäneeksi, että Minecraft on ehkä paras ja puhtain digitaalinen peli, joka uudella vuosituhannella on tehty" (Manninen 2012, 15). Puhtaus viitannee tässä pelin sisäänrakennettuun, sen käyttömahdollisuuksina avautuvaan avoimeen leikkiluonteeseen, jonka parissa toteutuneet käyttäjäkokemukset kiteytyvät lopulta leikkiarvon muodostumiseen.
14 Itse näen leikillisyyden liittyvän voimakkaasti (lähes) kaikkeen peleihin ja leluihin kytkeytyvään toimintaan. Combs kirjoittaa leikillisyydestä asenteena ja leikistä toimintana. Samalla tavoin erottelen itse leikin ja leikillisyyden omassa tutkimuksessani (ks. Heljakka 2013b).

Leikki nähdään yleisesti pääosin lasten toimintana, johon suhtaudutaan asenteesta riippuen joko lumoavana, toiminnallisena kokemuksena tai hyödyttömänä ajankuluna mikäli sitä verrataan tuottoisana pidettyyn kulttuuriseen luovuuteen. Ruoppila (2014, 9) määrittelee leikin lapsen sisäisesti motivoituneeksi toiminnaksi, jonka Helenius ja Lummelahti (2014) täsmentävät toiminnaksi *kuvitteellisessa* tilanteessa. Kuvitteellisuudella on leikin määritelmässä olennainen merkitys (Piironen 2004, 13–14).

Nachmanovitchin mukaan leikki voidaan ymmärtää asenteena, leikkimielenä, tapana tehdä asioita. Leikin rinnalla peli on aktiviteetti, jota määrittävät säännöt, leikkikenttä ja osallistujat (Nachmanovitch 1990, 43). Caillois'n mukaan leikki on vapaaehtoinen toimintamalli, joka määrittyy ajallisesti ja paikallisesti. Leikillä ei ole varmaa lopputulemaa ja se on tuloksetonta. Caillois'n ajattelussa leikki määrittyy siten vapaaehtoiseksi, erityiseksi, epävarmaksi ja tuottamattomaksi toiminnaksi, joka kuitenkin on säänneltyä ja mielikuvituksellista. Leikillä on sääntönsä ja se perustuu kuviteltuun todellisen elämän sijaan (Caillois 1961, 9–10).

Leikin luonne kehittyy mielikuvituksen mahdollistamana yksin tai yhdessä leikkien. Leikkiin vaikuttavat niin yksilön sisäiset tekijät, kuin ulkoiset leikillisyyttä tukevat, tai sitä rajoittavat tekijät. Leikki on vapaaehtoista toimintaa, jossa leikkijän vapaa tahto yhdistyy luovuuteen. Leikki merkitsee maailman haltuunottoa, sen purkamista ja jälleenrakentamista (Henricks 2006, 185). Leikki suo ihmisille mahdollisuuden ymmärtää elämän materiaalisia ja symbolisia sisältöjä ja kohdata omien voimiensa rajat (Henricks 2006, 219–220).

Pervasiivista pelaamista väitöskirjassaan tutkinut Markus Montola kirjoittaa leikin katoavaisesta (*ephemeral*) luonteesta. Montola toteaa leikin olevan hetkellistä ja katoavaa; kun leikki päättyy, on siihen mahdotonta päästä käsiksi ilman leikkitapahtumaa todistaneiden raportteja, valokuvia tai leikissä syntyneitä ja käytettyjä artefakteja (Montola 2012, 74). Jotta leikki myöhemmin todentuisi, tulee siitä siis olla olemassa erilaista Montolan viittaamaa todistusaineistoa. Tämä pätee myös pelaamiseen. Leikin aihe, idea ja leikkivälineet heijastavat aikaansa (Helenius ja Lummelahti 2014, 24). Vaikka leikkivälineen ajankohtaisuus tai ajattomuus olisikin todettavissa vain esimerkiksi yksittäistä leluesinettä tarkastelemalla, edellyttää leluleikin aiheen ja idean mahdollinen tarkastelu joko osallistumista tai läsnä olevaa havainnointia. Leikin tosiasiallisuus todentuu leikkivälineisiin liittyvässä toiminnassa edellyttäen että leikkitoimintaa ollaan havainnoimassa tai että se dokumentoidaan itse leikin aikana ja leikin myötä. Leikistä on sekä leluleikin että pelaamisen näkökulmista tarkastellen tullut entistä performatiivisempaa toimintaa, jolla on sosiaalisen median kautta niin esityspaikkansa kuin mahdollinen yleisönsäkin. Samaan aikaan mobiililaitteet mahdollistavat sekä leikin tallentamisen että sen jakamisen. Sosiaalisessa mediassa jaettuna leikkitieto on helpommin havaittavissa niin leluleikkien kuin pelaamisen dokumentaatioiden myötä.[15]

Paitsi leikkivälinettä, kuten lelua tai peliä, edellyttää leikki myös leikkijän olemassaoloa, tämän halukkuutta ja osallistumista leikkiin. Englanninkielessä pelin pelaamisella (to *play a* game) viitataan pelisysteemin kanssa tapahtuvaan toimintaan, leluleikissä taas yhdessä lelun kanssa tapahtuvaan vuorovaikutukseen ja siitä syntyvään leikkiin (to *play with* a toy). Nukke, toimintahahmo, pehmo- tai muu hahmolelu voidaankin nähdä eräänlaisena avatarinomaisena kanssaleikkijänä, joka on aktiivisessa roolissa leikkitapahtumaa ajatellen (ks. Heljakka 2011a). Lelujen kannalta ajatus leikkivälineistä nimenomaan leikissä käytettävinä esineinä (ja nykyään myös enenevissä määrin esimerkiksi sovelluksina) on keskeinen.

Toisin sanoen, teollisesti tuotetut lelut, joita tämä kirjoitus käsittelee, ovat leikittäväksi suunniteltuja ja valmistettuja esineitä, joita on tarkoitus hyödyntää leikkitoiminnassa. Aikuisiällä tapahtuvan lelutoiminnan ja esimerkiksi hahmolelujen, kuten nukkejen kanssa solmittavien suhteiden ei ole ajateltu edustavan leikkiä, vaan harrastustoimintaa tai hieman tarkemmin määriteltynä mahdollisesti keräilyä (Heljakka 2013b). Lelukäyttäjien toimintaa mm. havainnoinnin ja haastattelututkimuksen keinoin selviteltyäni olen kuitenkin vakuuttunut tämän monimuotoisen toiminnan olevan käyttäjien asenteita ajatellen vähintään leikkisää ja heidän toimintansa niin leikillistä kanssakäymistä lelujen parissa kuin tosiasiallista, usein mielikuvituksen värittämää esineleikkiäkin.

Kun materiaalisella leikkivälineellä, kuten nukella tapahtuva leikki tallennetaan ja jaetaan sosiaalisessa mediassa on se mahdollista nähdä fyysisen ja digitaalisen yhdistävänä sosiaalisena leikin muotona, jonka jakamiseen liittyvä funktio on eräänlainen leikkiin kutsu samanmielisille lelufaneille ja leluleikkijöille. Leikkimisen ymmärretään usein eroavan pelaamisesta paitsi siinä käytettyjen

15 Lelujen yhteydessä leikkitieto on luettavissa mm. Flickrissä, Instagramissa ja Pintrestissä jaetussa kuvaleikissä ja esimerkiksi YouTubessa jaetuissa leluaiheisista animaatioissa. Peleistä puhuttaessa pelin tapahtuma tallentuu esimerkiksi Twitch-palvelun live-striimauksiin peleistä, joiden suosio on kasvamassa: "So, if you have serious gaming skills, then you're pretty much contractually obligated to show the rest of us how it's done. It's not just about bragging rights. Live-stream gaming has become immensely popular, with the live streaming site Twitch getting more than 44+ million unique viewers per month, each of whom watches an average of 100 minutes of video per day. This is due largely to the 600,000 unique broadcasts aired each month." Ks. http://mashable.com/2013/09/08/live-stream-gaming/ (viitattu 2.3.2015).

erilaisten leikkivälineiden takia, myös sen oletetun ei-tavoitteellisuuden vuoksi. Jaettuna, sosiaalisena toimintamuotona leikki tulee saaneeksi paitsi näkyväksi tekeviä, myös tavoitteellisempia, ja siksi pelillistyviä piirteitä.

Mäyrän mukaan peleissä vetoavat niissä esiintyvät haasteet: pelien pelaamiseen sisältyy strategioiden ja pelissä tarvittavien taitojen luominen, testaaminen ja muokkaaminen (Mäyrä 2008, 3). Pelitutkija Sonja Kangas on todennut, ettei (digitaalisissa) peleissä tarjota samanlaista tekemisen vapautta kuin leikissä (2009, 58). Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyy suunnittelija Jane McGonigalin mukaan kuitenkin mielikuvituksellinen ongelmanratkaisu, joka on sekä nautinnollista että kehittävää. Pelissä on tavallisesti tavoite, säännöt, palautetta antava systeemi (*feedback system*) ja peliin osallistuminen on vapaaehtoista toimintaa (2011, 20-21). Leluleikin voidaan leluesineeseen suunniteltujen avoimempien affordanssien vuoksi ajatella olevan pelien tapaan paitsi vapaaehtoista, myös luovaa ja mielikuvituksen haastavaa, tavoitteellista toimintaa. Tuotteliaana toimintamuotona ajatellen myös leluilla tapahtuvan leikin voidaan nähdä sisältävän piirteitä luovasta ongelmanratkaisusta. Yksi leikkijöiden itsensä kehittämä leikin muoto on fyysisen leluesineen hyödyntäminen teknologisiakin apuvälineitä käsittävässä medialeikissä. Tämän leikin muodon avainkäsitteitä ovat artikkelissa käsittelemäni sosiaalisesti tuotettu, jaettu ja mielihyvää tuottava leikki, jonka keskiössä ovat luovuus ja tavoitteellisuuteen (itsensä haastamiseen) liittyvä pelillisyys.

Blythe-leikin materiaalisuus, mediaalisuus ja sosiaalisuus

Blythe-nuket, joita tämä kirjoitus käsittelee, ovat saavuttaneet suuren aikuisyleisön kiinnostuksen internetissä jaettujen lelukuvien kautta. Blythe-nukkejen leikilliset affordanssit ovat moninaisia: ensisijaisesti näen nämä nukkehahmot paitsi keräilyesineinä, myös merkittävinä itseilmaisun välineinä. Yksilöidyt ja muokatut nuket puetaan ja asustetaan ja valokuvataan sen jälkeen erilaisissa tilanteissa ja ympäristöissä. Leluharrastajien ja faniyhteisöjen kautta leluesineestä rakentuu näin heijastuspinta tunteille ja arvostukselle niin yksin tapahtuvaa kuin sosiaalistakin leikkiä ajatellen. Narratiivinen artefakti (Selander 1999) jatkaa elämäänsä leikkijöiden luomissa lelutarinoissa, joita välitetään, jaetaan ja joista keskustellaan sosiaalisen median eri kanavilla niin visuaalisten kuin sanallistenkin viestien avulla (Heljakka 2011b). Blythejä kerätään, niitä kustomoidaan ja niiden ympärillä harjoitetaan kommunikaatiota ja kaupankäyntiä.

Kustomointi liittyy läheisesti viimeaikoina vahvistuneeseen tuunauskulttuuriin, jossa faniuden kohteelle annetaan omakohtaisen kädenjäljen kautta persoonallinen ilme. Fanit antavat toisilleen ohjausta (*tutorials*) podcastien ja vlogien avulla. Blythen kustomointi voi liittyä niin nuken vaatetuksen suunnitteluun, neulomiseen ja ompeluun kuin itse nukenkin yksilöllistämiseen eri aktiviteettien kautta. Näitä edustavat esimerkiksi nuken hiusten (*re-rooting*), silmien (*eye chips*) ja kasvomeikin (*face makeup*) muuttaminen/vaihtaminen/tuunaaminen (ks. Kuva 3). Joissakin ääriesimerkeissä Blythe-fanit käyttävät kustomointiin jopa omia hiuksiaan.[16]

Kuva 3. Blythe-nukkea kustomoidaan: Iiristen (eye chips) vaihtaminen nukelle vaatii niin nukkeleikkijöiden esimerkiksi tapaamisissa keskenään jakamaa tietotaitoa kuin joskus järeitäkin toimenpiteitä.

Leikkiä voi yksin (*solitary play*), rinnakkain (*parallel play*) tai yhdessä (*social play*). Tutkimusaineistoni valossa aikuinen leluleikki on ennen kaikkea yhteisöllistä toimintaa ja se edustaa näin ollen leikkiä sen sosiaalisessa muodossa (Heljakka 2011a). Nykynukkeleikit ovat moninaisen toiminnallisuuden värittämiä; leluhahmoja kerätään, esitetään ja käytetään luovan ja itseilmaisullisen toiminnan välineinä kaikissa ikäluokissa (Heljakka 2011b). Nukkeleikkiä on perinteisesti harjoitettu sisätiloissa, joissa leluille on osoitettu omat paikkansa esimerkiksi nukkekodissa tai dioramassa osana yhtä tai useaa asetelmaa. Lelujen erilainen asettelu (*displaying*) on tärkeä leikin muoto niin lasten kuin aikuistenkin lelukulttuureissa (Heljakka 2013a; 2013b), kuten seuraava haastattelukatkelma osoittaa:

> Vähemmän aktiivikäytössä olevat nuket ovat "Lasipalatsissa" (lasivitriini) ja onnekkaimmat tapaukset ovat askarteluhuoneessani isokokoisessa mappikaapissa, johon olen tehnyt useita asuntoja keittiöineen ja kylpyhuoneineen (Pinkkisfun)[17]

16 Ks. http://boingboing.net/2009/01/09/rerooting-blythe-dol.html (viitattu 2.11.2010).

17 Haastateltavani määrittelivät itse millä nimellä heihin viitataan. Yhtä haastateltavaa lukuun ottamatta (Sandy) edustavat artikkelissa käytetyt nimet haastateltavien kirjoittajalle toimittamia verkkonimimerkkejä.

Usein hahmolelu, kuten nykyajan nukke, on kuitenkin pienikokoisuutensa ja keveytensä ansiosta myös helposti mukana kuljetettava esine. Lelun kannettavuus (*portability*, ajankohtainen lelutrendi, joka on huomioitu esimerkiksi Nürnbergin kansainvälisten lelumessujen yhteydessä; ks. esim. *TrendBook*, Nürnberg Spielwarenmesse 2014) on mahdollistanut monipaikkaisen leikin, jonka luonnetta määrittelee tietynlainen fyysiseen tilaan ja tilanteeseen liittyvä tässä ja nyt –kokemus. Toisaalta tässä artikkelissa käsitelty leikkitieto tunnistaa leluihin liittyvän leikkitoiminnan nettiyhteisöihin paikantuvana ilmiönä.

Saarikoski ja kumppanit toteavat, että "leikillisyys vaikuttaa olleen koko Internetin omaksumisprosessin ajan merkittävä ihmisiä verkkotoiminnan piiriin houkutellut tekijä" (2009, 261). Internet voidaankin Ellen Seiteriä mukaillen nähdä eräänlaisena leikkikenttänä (2004). Digitaaliset teknologiat näyttäisivät myös stimuloivan leikillisiä tavoitteita (Raessens 2006, alkup. Vattimo, 1998). Valokuvanjakopalvelu Flickristä katsoja löytää satojatuhansia, jopa miljoonia, leluaiheisia kuvia, joissa realismiin tai fantasiaan taipuvat leluhahmot esitetään keräilyobjekteina, personoituina taideteoksina tai osana visuaalista ja tilallista, yhteen tai useampaan kuvaruutuun vangittua aikuista leikkiä. Internetin tarjoamien palveluiden myötä digitaalinen media voidaan nähdä luovan toiminnan työkaluna, joka sisältää yhteisöllisyyttä tukevia ominaisuuksia. Flickr mahdollistaa tällaisten leikillisten yhteisöjen muodostumisen. Kaplanin ja Haenleinin *sisältöyhteisöksi* määrittelemän Flickrin (Suominen 2013) kautta esitetyt ja jaetut kuvalliset lelutarinat toimivat eräänlaisina leikkiinkutsuina, joihin yleisön on mahdollista osallistua kommentoimalla. Blythe-kuvaleikissä, kuten muissakin internetissä jaetuissa lelukuvissa, arvion ja arvostuksen kohteeksi asettuvat kuvan esteettiset, humoristiset ja kekseliäät piirteet, jotka kulminoituvat nuken erikoisena – ja erityisenä – pidetyn olemuksen ympärille. McGonigalin (2011) käyttämään termiin viitatakseni, näen kuvaleikkiin osallistuvien kanssaleikkijöiden kommenteillaan muodostavan sosiaalisesta nukkeleikistä peliä muistuttavan, palautetta antavan systeemin (feedback system).

Leluaiheisten kuvien määrän kasvu erilaisissa digitaalisissa palveluissa voidaan myös nähdä nukkesuhteiden määrää kasvattavana ja vahvistavana tekijänä. Kekseliäät visuaaliset representaatiot houkuttelevat uusia faneja tutustumaan nukkeen, luomaan omia suhteitaan siihen, tulkintojaan siitä tai pelkästään nauttimaan kuvista esteettisinä teoksina (Heljakka 2011b).[18] Nukkeleikkijöiden nettiin sijoittuvaa toimintaa näyttäisi haastatteluaineistoni perusteella edelleen säätelevän fyysisissä ympäristöissä (niin ulkotiloissa kuin interiööreissäkin) tapahtuva leikki; materiaalisten leluesineiden parissa tapahtuva kanssakäyminen ja fyysisten ympäristöjen hyödyntäminen esimerkiksi kuvaleikin 'lavasteina'. Yhteisöllisyyden ja samanmielisten leikkijöiden välillä käytävän vuorovaikutuksen kannalta verkossa toimiminen ja siihen liittyvä sosiaalinen leikki on kuitenkin elimellisen tärkeää tutkimukseni yhteydessä haastattelemille Blythe-leikkijöille:

> KH: Millaista roolia internet näyttelee Blytheen liittyvässä toiminnassasi?
>
> Pinkkisfun: Erittäin suurta. En varmaankaan jaksaisi pitää innostusta yllä ilman nettikavereita. Ja mistä niitä nukkejakaan ostaisi, jollei olisi nettiä. Eikä näkisi uusia [nukke]julkaisuja eikä mitään. Mitä elämää on ollut ennen nettiä?

Juuri internet eri palveluineen on mahdollistanut Blythe-ilmiön kasvun, vaikka nukesta on julkaistu kuvakirjoja ja se on tähdittänyt kuluttajatuotteiden mainoskampanjoita. Nuken ympärille rakentuva, vuorovaikutteinen kommunikaatio käydään sosiaalisen median tarjoamien keskustelupalstojen yhteydessä, mutta se tarkoittaa myös faniuden kohteesta tuotettuja tekstejä kokonaisuudessaan; esimerkiksi blogikirjoituksia, nukkehahmojen variaatioita koskevaa mielipiteiden vaihtoa ja leikkijöiden luomia tarinoita. Esimerkiksi Blythe innostaa siinä määrin luovaan toimintaan, että sen omaperäisyys näyttäisikin perustuvan enemmän leikkijän omien toimintojen kautta muodostuvaan yksilöllisyyteen kuin myytävässä 'neitseellisessä' nukessa ilmenevään ainutlaatuisuuteen (Heljakka 2011b).

Nukkeleikin luova, tuottelias ja säännönmukainen luonne

Antropologi Thomas Malaby ehdottaa, että pelejä ja niihin liittyviä tuotoksia tulisi tarkastella tuotannollisina paikkoina, jotka ulottautuvat perinteisesti peleihin liitetyn vapaa-ajanvieton ja hauskanpidon ulkopuolelle (ks. Lindtner & Dourish 2011, 455, alkup. Malaby, 2007). Nykyajan leluleikkikään ei ainoastaan rajoitu konkreettiseen leluesineeseen ja siitä ammennettavaan, Malabyn viittaamaan 'hauskanpitoon', vaan sen merkityksillä voidaan leikitellä ja niitä voidaan uudelleenmuokata myös ajatuksen tasolla vaikkapa vuorovaikutteisen, sosiaalisen, median 'leikkikentillä'. Leluelämykset toteutuvat leikkijälle paitsi leluesineen konkreettisen manipuloinnin kautta, myös leluun kohdistuvan faniuden, keräilyn ja leikkitilanteiden dokumentoinnin myötä (Heljakka 2011b).

18 Vuoden 2014 aikana keräämäni leikkitieto tulee myös kertoneeksi joidenkin leikkijöiden hylänneen Flickr-palvelun siinä tapahtuneiden muutosten vuoksi. Nukkeyhteisöjen liikehdintä Flickristä muihin kuvanhallinta- ja sosiaalisen median palveluihin kuten Facebookiin ja Instagramiin on haastatteluaineistoni mukaan tavallista.

Nykyleluilla leikitään niin fyysisissä kuin verkkoympäristöissäkin. Siksi niitä voidaan pitää rinnakkaisina luovaan toimintaan kutsuvina ja yhteisöllistä leikkiä ruokkivina leikkivälineinä esimerkiksi (digitaalisiin) peleihin verrattuna, sillä kuten Kangas toteaa, "digitaaliset pelikulttuurit ovat yhteistoiminnallisia ympäristöjä, joissa kollektiivinen luovuus näkyy performatiivisuutena, osallisuutena ja moninaisena sisällön tuottamisena ja muokkaamisena" (Kangas 2009, 62).

Lindtner ja Dourish (2011) ehdottavat että pelaaminen nähtäisiin tuotteliaana toimintana ja suhteessa kokemuksiin, prosesseihin ja materiaaleihin niin itse pelin yhteydessä kuin sen ulkopuolellakin tapahtuvissa sosiaalisissa ja diskursiivisissa käytännöissä. Esimerkiksi kulttuurintuotantoa ja identiteetinrakentamista ei pidä tarkastella materiaalisten käytäntöjen ulkopuolisina, vaan juuri näiden kautta toteutuvina asioina. Samaan aikaan kuvaleikin jatkuvasti kehittyvät konventiot ja tämän leikkimuodon sosiaalinen jakaminen pelillistävät leikkiä. Kuvaleikissä lelu ja kamera (tai kameran sisältävä muu mobiililaite) haastavat yhteisvoimin leikkijän luovuuden. Haastattelemani Blythe-leikkijöiden mukaan asetelmat ja niiden käyttö kuvaleikissä haastavat pohtimaan luovasti nukkejen rooleja mahdollisissa tarinoissa:

> [Kuvaleikit] ovat luovuuden ilmentymä, miten näkee kuvan tai tarinoiden mahdollisuuksia siinä. Asetelmat osana valokuvahaasteissa ovat luovuuden kutkuttelijoita. (Sandy)

"Leikissä, ja ehkä vain leikissä ylipäätään, lapsella tai aikuisella on vapaus olla luova", toteaa psykoanalyytikko Donald Winnicott (1971, 53). Caillois'n näkemyksestä poiketen aikuinen leikki on kuvaleikin näkökulmasta ymmärrettävä tuotteliaana toimintana siltä osin, että se muokkaa ja uudistaa leluun liitettyjä merkityksiä ja tulee näin laajentaneeksi niiden kenttää. Leikissä aikuisenkin on lupa kokeilla, luoda ja tuottaa uutta ja kokea näin ollen leluesineet ennalta arvaamattomin tavoin (Heljakka 2011a). Näiden ajatusten valossa lelukuvat voitaisiin ennen kaikkea ymmärtää Winnicottin määrittämän spontaanin, vähemmän säännönmukaisen ja luovan leikkipotentiaalin manifestaatioina. Joskus leikillisyyden tarpeita ruokkivat myös toiset leikkejään dokumentoivat, esittävät ja jakavat leikkijät.

"Leikkivietti edeltää kykyä tehdä taidetta, koska leikkivietti saa tyydytyksensä epätodesta, ja mahdollistaa sivistyksen syntymisen" (Schiller 2009). Schillerin ajatus leikistä yksilön taiteellisia tarpeita edeltävänä viettinä korostaa inhimillistä taipumusta kuvitteluun perustuvaan toimintaan, joka ei välttämättä liity todellisuuteen tai ihmisten väliseen kommunikaatioon, vaan yksilön sisäiseen maailmaan.

Tarinankerronta nykyajan nukkeleikeissä palveleekin paitsi sosiaalisen leikin, myös yksinleikkijän omia luovia tavoitteita, kuten yksi haastattelemistani Blythe-leikkijöistä toteaa alla. Valokuvattu kuvaleikki mahdollistaa leikkitapahtumaan palaamisen ja palvelee tällä tavoin myös lelukulttuureista ja leikin muodoista kiinnostunutta tutkijaa. Leikeissä harjoitettu mielikuvituksellinen luovuus näyttäytyykin paitsi siinä että leikki tuottaa jotain kouriintuntuvampaa kuin leikin hetkellä syntyneen nautinnon leikkijälle itselleen – leikissä työstetään ja siitä syntyy erilaista materiaalia, kuten valokuvia ja niiden esiintuomia juonellisia tarinoita. Tällainen materiaalisen muodon saava leikkitieto kiinnostaa paitsi tutkijaa, myös mahdollista muuta yleisöä esim. *Flickrissä* tai leluaiheisessa blogissa.

> KH: Näetkö Blytheen liittyvän toimintasi luovana toimintana?
>
> Liiolii: Kyllä. Valokuvaaminen ja leikki sekä tarinan kertominen (omassa päässä tai kuvissa) on aina luovaa.
>
> Pinkkisfun: Nukkien parissa saa omaa luovuuttaan purkaa sekä täysin "turhalla" tavalla, että myös tuottoisasti.
>
> […] valokuvaus, vaatteiden ompelu, nukketalon tekeminen, ongelmien ratkaisu minikoossa – kaikki vaativat luovuutta. Mutta myös vähemmän luovat ihmiset, tai joiden luovuus on jossain aivan muualla, voivat nauttia nukeista muiden luovuuden avustuksella.

Kuva 4. Kirjoittajan Kiki-niminen Blythe-nukke levähtää Alhambran Nazariés-palatsin sisäpihalla Granadassa, kesäkuussa 2014.

Lopuksi: Tunnistettu, jäljitelty ja pelillistyvä leikki

Leikin ilmiötä tarkastellut taidekasvattaja Liisa Piironen (2004, 316) huomioi, että leikissä ja taiteessa on monia yhteisiä tekijöitä, kuten luovuus, mielikuvitus, muuntelu sekä metaforinen ja assosiatiivinen ajattelu. Leikkisä aktiviteetti vertautuu Henricksin ajattelussa henkilökohtaisesti asetettuihin haasteisiin ja niihin vastaamiseen. Näissä prosesseissa ihmiset kokeilevat henkilökohtaista sitoutumistaan asioihin ja kehittävät erilaisia kykyjään (Henricks 2006, 5).

Ajassa, jossa uusi media mahdollistaa kaikenlaisten kertomusten nopean ja tehokkaan jakamisen, myös leluista on tullut media mediassa: lelusta on tullut väline, joka kertoo leikkijöille tarinaa. Samalla lelumedia on väline, jonka avulla eri-ikäiset leikkijät kertovat omia tarinoitaan. Tällä tavalla nähtynä aikuinen leluleikki näyttää yhtä aikaa samankaltaiselta kuin lasten maailmasta tuttu fantasiaan perustuva leikki, mutta sen piirteisiin näyttäisi kuuluvan myös säännönmukainen, luova ja tuottelias toiminta, kuten leluja inspiraationaan, aihemaailmanaan ja materiaalisena resurssinaan hyödyntävä valokuvaus, tässä erittelemäni kuvaleikki, itseään dokumentoiva ja siksi leikkitiedon kannalta merkittävää todistusaineistoa tuottava toiminnan muoto.

Juuri valokuva näyttäisi tarjoavan lelutarinoille erityisen sopivan kommunikatiivisen alustan. Kuvaleikin keskiöön näyttäisivät lelun lisäksi tulevan materiaalisen reaalimaailman ja mielikuvituksellisen tarinan hetkellinen kohtaaminen, jossa tarinankertojana leikkivä kuvaaja toimii (Heljakka 2011a). Tutkimusaineistoni suomalaisten nukkeleikkijöiden parissa osoittaa myös kuvaleikkiin liittyvän leluturismin olemassaolon, harjoittamisen ja sen ansiosta hioutuvien taitojen jalostumisen:

> H: Matkustaako Blythe kanssasi?
>
> Pinkkisfun: Kyllä. Vähän matkaseurasta riippuen, kylläkin, joskus kyllästymiseen saakka. Pelkään, että mennään jonnekin ihan vaan sen takia, että äiti saa kuvata nukkeja… Olen keväällä menossa Japaniin, ja kuumeisesti mietin ketä lähtee matkalle mukaan. […] kuka tytöistä?
>
> Mun leikkimisen ydin on että kamera on mukana missä tahansa, voin kaivaa lelut esiin ja alkaa kuvata. Toiminta innostaa muitakin kuvaamaan. Olen työssänikin käyttänyt kuvausta, kertonut omasta lelukuvauksestani. Lelujen kuvaaminen on ollut olennainen osa kehittymistä valokuvaajana. (Sandy)

Lähes päivälleen viisi kuukautta Kristus-patsaan juurella harjoittamastani kuvaleikistä, minä, kamerani ja Blythe-nukke Kiki olemme saapuneet kiertelemään Alhambran palatsialuetta Espanjan Granadassa. Nazaríes-palatsin sisäpihalla kuvaleikkiessäni kuulen selkäni takaa espanjankielisen kommentin, “Tuohan on kuin elokuvasta Amèlie!”[19] Leluilla tapahtuvan kuvaleikin tärkeimpiä esikuvia onkin Gina Garanin (*This is Blythe* 2000) Blythe-kuvien ja mm. Sonyn ja Targetin mainoskampanjoiden ohella nimenomaan Jean Pierre Jeunet’n ohjaama elokuva.

Eräänlaisena verkon ulkopuolella leviävänä ja suosiotaan nostattavana *leikkimeeminä*[20] kuvaleikki on mitä suurimmissa määrin rinnastettavissa

19 Idea todellisessa maisemassa seikkailevasta ja valokuvatusta leluhahmoista sai nostetta Jean-Pierre Jeunet’n elokuvan *Amélie* (*Le fabuleux destin d’Amélie Poulain*, Ranska 2001) myötä. Siinä paikaltaan siepattu puutarhatonttu matkaa maailmannähtävyyksien äärelle ja lähettää poseerauspotretteja käyntikohteistaan. Nyttemmin verkosta löytyy jo useita lelujen matkailuun erikoistuneita matkatoimistoja, joiden avulla kuka tahansa voi kierrättää leluhahmoaan tunnetuissa turistikohteissa ja saada matkamuistoksi kohteissa taltioidut valokuvat.

20 Leikkimeemi (play meme) on itse kehittämäni, lelu- ja leikkikulttuureihin liittyen sopivaksi ehdottamani termi. Sen alkuperä on nettimeemin käsitteessä. “Nettimeemi tarkoittaa inter-

puutarhatonttujen maailmanmatkailuun ja valokuvausposeerauksiin. Nettimeeminä levinneen ja yhä laajenevan leikillisen lelukuvakonvention suosio toistuvana, tavoitteellisena ja tyydytystä tuovana leikkitoiminnan muotona jatkuu edelleen. Kuvaleikin historia on kuitenkin ranskalaiselokuvaa pidempi: tutkittuani leluihin keskittyvää valokuvausta olen löytänyt esimerkiksi kanadalaissyntyisen Dare Wrightin (ks. Heljakka 2012a), jonka lastenkirjat Edith-nukesta ja kahdesta karhuhahmosta ystävineen pohjautuvat pitkälti juuri valokuvaukselliseen kuvaleikkiin.

Leikkiä autoetnografisena tutkimusmetodina hyödynnettyäni olen kasvattanut ymmärrystäni kuvaleikistä paitsi luovana ja nautinnollisena toimintamuotona, myös mahdollisuutena dokumentaariseen ja siksi tuotteliaaseen leluturismiin. Kuvaleikkiessäni maailmankuulujen monumenttien äärellä tulen lelujen valokuvaamisen kautta luoneeksi kohteiden valokuvallisille representaatioille omanlaatuisensa leiman. Ymmärrän samalla toiminnan sisältävän pelillisiä piirteitä tiettyine sääntöineen ja kilpailullisuutta ruokkivine käytänteineen. Leikissä haastan itseni ja sosiaalisesti jaetussa kuvaleikissä myös muut nukkeleikkijät.

Vuonna 2014 keräämäni (ja omakohtaisen leikin myötä osaksi itse tuottamani) leikkitieto kertoo aktiivisista käyttäjäkulttuureista, joissa pelillisyyskehitys on nähtävissä luovaan leikkiin liittyvien strategioiden jatkuvassa kehittämisessä. Näin ollen se on rinnastettavissa Mäyrän (2008) esille tuomiin, pelaajien toimintaa ohjaileviin tavoitteisiin taitojen luomisessa, testaamisessa ja muokkaamisessa. Kuten peleissä yleensäkin, merkityksellisintä nukkeleikkijöille näyttäisi kuitenkin olevan itsessään mielihyvää tuottavana ja palkitsevana koettu toiminta, jonka lopputuotteina esimerkiksi leikkitiedon piiriin luettava kuvaleikki tallentuu myöhempää (leikki-)käyttöä varten. Näin ollen lelukulttuureihin liittyvä toiminnallisuus vertautuu Sonja Kankaan huomioon pelikulttuureista yhteistoiminnallisina ympäristöinä, joissa kollektiivinen luovuus, performatiivisuus ja moninaisen sisällön tuottaminen ja käsittely kukoistavat.

Nykynukeilla yhdessä teknologian mahdollistamien työkalujen (kamerat ja mobiililaitteet) ja uudenlaisten leikkipaikkojen (sosiaalinen media eri sovelluksineen) kautta jaettu ja siksi niin henkilökohtaisen kuin sosiaalisen ulottuvuudenkin sisältävän leikin lähtökohtana on leikkijän ja leikkivälineen kohtaaminen. Palatakseni Gibsonin affordanssiteorian ajatukseen siitä, että tarjoumat ovat esineen tai ympäristön ja havainnoitsijan välisiä suhteita, voin todeta esimerkiksi kuvaleikin manifestoituvan silloin kun ympäristö luo leikkijän mielestä suotuisat olosuhteet kuvaleikkiin, jolloin lelu ja kameran sisältävä laite valjastetaan molemmat leikin välineiksi. Uuden hahmolelun kanssa tapahtuvan leikin yhteydessä leikkijä todennäköisesti havainnoi toiminnan mahdollisuuksia kyseisessä leikkivälineessä. Normanin lanseeraaman konseptuaalisen ajattelun mukaan esineellä voi olla niin todellisia kuin havaittujakin käyttömahdollisuuksia.

Tämä konseptuaalinen ajattelu voisi Blythe-nuken kohdalla, niin kuin hyvin suunniteltujen leikkivälineiden osalta yleensäkin, olla leikkijän havaitsema ja esineen tasolla tapahtuva 'kutsu' leikkimään itsellään. Blythe toisin sanoen kommunikoi ajatusta siitä, että se on leikittäväksi tehty esine. Blythen fyysiset rajoitukset voisivat edelleen koskea sen silmämekanismin kääntyvyyttä vain tiettyihin, ennalta määrättyihin suuntiin ja loogiset rajoitukset taas kytkeytyä samaan silmämekanismiin liittyvään vetonaruun nuken takaraivossa; jos narusta ei vedä, ei nuken ilmekään muutu. Blythen affordanssit liittyvät nähdäkseni suurimmissa määrin sen ilmeikkyyteen ja poseerattavuuteen, jotka käyvät erityisen hyvin ilmi kuvaleikissä. Poseerauksiin asettelun (manipulatiivisen esineleikin) myötä leikkijän on mahdollista löytää leluesineestä myös kätkettyjä ominaisuuksia, jotka rikastuttavat lelun käyttökelpoisuutta kuvaleikissä edelleen.

Yhteenvetona voisi todeta nykylelujen kiehtovan tämän päivän leikkijöitä erityisesti siksi, että ne tarjoavat runsaasti ihmettelyn ja tutkiskelun mahdollisuuksia. Luovasti lähestyttyinä niistä tulee leikkijöilleen tärkeitä välineitä itseilmaisuun ja sosiaaliseen leikkiin. Blythen kohdalla sen alkuperäiset suunnittelijat ja valmistajat tuskin osasivat odottaa millä tavoin 2010-luvun leikkijät inspiroituvat käyttämään nukkea luovissa leikeissään ja että sen ympärille syntyisi niin monipaikkaisesti, tuotteliaasti ja sosiaalisesti operoivia käyttäjäkulttuureja kuin mitä tässä artikkelissa käsittelemäni, nukkeleikkien pelillistymistä erittelevä leikkitieto esittää.

Yhteenvetona esitän, että pelillistyvä nukkeleikki leikillisen käänteen aikakaudella tulisi tulkita *lelullisen leikin* muotona (ks. Kuvio 2.) Esineleikkiin (*object play*) perustuvana leikin muotona se on alkuasetelmiltaan vapaamuotoisempaa kuin pelillinen leikki, mutta saa leikin edetessä entistä säännönmukaisempia piirteitä. Blythe-leikeistä tekemieni tulkintojen perusteella lelullinen leikki

net-ilmiötä, esimerkiksi henkilöä, videopätkää, laulua, kuvaa tai hokemaa, joka leviää käyttäjältä toiselle." (Suominen 2013; ks. myös Shifman 2013). Nukkejen kanssa harjoitettavassa kuvaleikissä eräänlaisina leikkimeemeinä näen esimerkiksi Flickrissä toteutuvat pelilliset kuvaleikkiprojektit, esim. *Toy Sunday*:n (ks. https://www.flickr.com/groups/1828915@N25/, (viitattu 4.6.2014) tai transmediaalisia populaarikulttuurin aineistoja hyödyntävän medialeikin, jossa aikuiset kuvaleikkijät rakentavat kuvaleikkinsä esimerkiksi tunnettujen taideteosten tai kuvitusten mukaisiksi leluversioiksi (Haastatteluaineisto 2014, tutkijan hallussa).

pohjautuu usein sekä fyysiseen leluun että teknologiseen ja digitaaliseen leikkiin. Aikuisten leluleikki on paitsi yksilöllistä ja intiimiä, myös sosiaalista ja julkista toimintaa. Toisin kuin esineettömässä leikissä, se voi olla myös tavoitteellisesti tuottavaa eli lopputulokseen tähtäävää, kuten pelillinen leikkikin. Nukkeleikki on riippuvaista yksilön mielikuvituksen käytöstä, mutta sosiaalisen median piiriin asettuessaan myös kollektiivisen mielikuvituksen värittämää toimintaa, jossa nukelle kehitetyt persoonallisuudet ja tarinat alkavat jalostua vuorovaikutuksellisen yhteistoiminnan vaikutuksesta. Lopuksi voidaan todeta lelullisen leikin – tässä tapauksessa aikuisten harjoittamien nukkeleikkien – saaneen entistä pelillisempiä piirteitä juuri niiden teknologisten ja sosiaaliseen mediaan ulottutuvien kytkösten vuoksi. Leikkijöiden itsensä entistä näkyvämmäksi tekemässä leikissä onkin huomattavissa ainakin neljä pelillisiin leikkeihin ja pelikulttuureihin liitettyä tekijää: a) säännönmukaisuus, b) luovuus, c) tavoitteellisuus ja d) tuloksellisuus, jotka yhdessä sosiaalisen median muodostaman palautesysteemin kanssa mahdollistavat aikuisen leluleikin entistä monimuotoisemman ymmärtämisen leikillisen käänteen aikakaudella.

Pelillinen leikki (pelit) *Ludus*	Lelullinen leikki (esineleikki) *Pelillinen / leikillinen*	Leikillinen leikki (esineetön leikki) *Paidia*
Säännönmukaisuus	< - >	Vapaamuotoisuus
Teknologinen – ei-teknologinen	< - >	Ei-teknologinen
Digitaalinen – fyysinen	< - >	Fyysinen
Yksilöllinen – sosiaalinen	< - >	Yksilöllinen – sosiaalinen
Intiimi – julkinen	< - >	Intiimi-julkinen
Tuottava	< - >	Ei-tuottava
Kollektiivinen mielikuvitus	< - >	Yksilön mielikuvitus – kollektiivinen mielikuvitus

Kuvio 2. Pelillisen, lelullisen ja leikillisen leikin yhteisiä ja eroavia piirteitä 2010-luvulla.

Tietyntyyppiset leikin muodot saavat yhteiskunnallisessa keskustelussa sosiaalisen hyväksynnän, toiset eivät. Leikillisen käänteen aikakaudella digitaalisten pelien pelaaminen on valtavirtaistunut ja suomalaisten peliyritysten maailmanlaajuinen menestys yhdessä Suomen teknologiaorientoituneen teollisen kehityksen rinnalla on osaltaan vaikuttanut pelaamisen hyväksymiseen salonkikelpoiseksi ajanvietteen ja oppimisen muodoksi. Onkin mielenkiintoista havainnoida teknologisia piirteitä saaneen leluleikin vielä kategorisoituvan esim. valtamedian käyttämässä mediaretoriikassa 'höpsötykseksi' (esim. Kuokkanen 2015) tai leikkijöiden itsensä määrittelemäksi 'hurahtamiseksi', joka liittyy esim. nukkejen tai nallejen parissa toteutuvaan keräilyyn.

Suomalainen valtamedia uutisoi syyskuun alussa 'nukkeilijoiden' vallanneen 'miiteillään' Sanomatalon läpikulkutilan (Kuokkanen 2015). Artikkelia varten haastatellut 10-12 –vuotiaat tytöt kertoivat lähinnä Pullip-nukkeihin liittyvän toimintansa sisältävän samoja piirteitä joita olen itse kartoittanut aikuisten Blythe-leikkijöiden toiminnassa; keräilyä, kustomointia, käsitöiden tekoa, valokuvaamista ja nukeista bloggaamista (mt.). Merkillepantavaa *Helsingin Sanomien* julkaisemassa artikkelissa on leikin käsitteen puuttuminen kirjoituksesta. Siinä missä haastattelemani aikuisikäiset Blythe-'nukkeilijat' muutamia poikkeuksia lukuunottamatta kokevat nukkeihin liittyvän toimintansa leikillisenä, on se varhaisteini-ikäisille tytöille yksinomaan harrastamisen muoto.

Leikin läsnäolo leluihin liittyvässä toiminnassa on lelututkijalle kiistaton, mutta täysin ongelmatonta lelutoiminnan rinnastaminen leikkiin tai pelaamiseen ei sittenkään ole. Mahdollinen esiin nouseva kysymys on myöskin se, voisiko aikuisten harjoittaman monimediaalisen ja pelillistyvän nukkeleikin yhteydessä puhua leikin sijaan yksinomaan taiteellisesta toiminnasta, jopa fanitaiteesta (*fan art*).

Pelien pelaamisessa tätä ongelmallisuutta ei ole: vaikka esimerkiksi pelisuunnittelu voidaan jossain määrin luokitella myös taidemuodoksi (ks. esim. Heljakka 2007), tulkitaan toiminta pelien kanssa nimenomaan pelaamiseksi (ja siksi laajemmin myös leikiksi) eikä taiteelliseksi työskentelyksi – miksi näin pitäisi olla arjen leluleikkijöiden harjoittaman leikkitoiminnan osalta?

Aiemmassa tutkimuksessa (Heljakka 2013b) kategorisoimani neljä aikuisen leluleikkijän tyyppiä sisältävät myös ammatikseen leluja manipuloivat leikkijät, lelusuunnittelijat ja leikkivät taiteilijat. Näillä aikuisen leluleikin edustajilla toiminta lelujen parissa ohjautuu osaltaan ammatillisista syistä, mutta kaikki haastattelemani 'ammattileikkijät' tunnustautuivat myös esimerkiksi lelukeräilijöiksi. Toisaalta myös arjen leluleikkijöillä eli ilman ammatillista lelukytköstä toimivilla leikkijöillä on usein taiteellisia tavoitteita toiminnassaan. Näin ollen voi luovan toiminnan nähdä liittyvän yleisesti aikuisten lelusuhteiden toiminnallisiin ulottuvuuksiin. Fanitaiteen käsite sopisikin mielestäni paremmin määrittämään luovaa ja taiteellista toimintaa sellaisten lelujen ympärillä, joiden alkuperä on jossain muualla kuin lelussa itsessään, vaikkapa elokuvassa. Näin

esimerkiksi Star Wars –lelujen avulla toteutettu kuvaleikki tai leluturismi kytkeytyisi helpommin fanitaiteen piiriin kuin leikkitoiminta leikkijöiden itsensä useimmissa tapauksissa personoimaan Blytheen liittyen.

Hedelmällisen maaperän jatkotutkimukselle tarjoaa mm. seuraava kysymys: olisiko teini- ja aikuisiässä tapahtuvasta leluihin liittyvästä toiminnasta sittenkin puhuttava leikin sijaan sekä leikillisiä että pelillisiä piirteitä sisältävänä *lelutoimintana*? Tämänhetkinen kantani dominoivan harrastusdiskurssin säilyttämiseen nuorten ja aikuisten lelusuhteista ja –toiminnasta puhuttaessa on edelleen epäröivä. Leikkitoimintaa varten luodut esineet, kuten tässä artikkelissa käsittelemäni Blythe-nuket, edustavat paitsi itseilmaisun mahdollistavia luovia työkaluja myös vapaan mielikuvituksellisen leikin syntymistä edesauttavia välineitä. Tällä tavoin nähtynä nämä lelut toimivat samoin kuin leikkivälineet lasten 'vapaana' pidetyssä leikeissä; niillä on monta roolia joiden monimuotoisuuden kuvaamiselle ja syvemmälle ymmärrykselle harrastusnäkökulma ei tee täyttä oikeutta.

Tämän lisäksi on syytä pohtia, edustavatko leikissä syntyneet tulokset tai tuotokset – kuten kuvaleikki – toimintaan kannustavaa alkuperäistä tarkoitusperää, vai ovatko ne lopultakin todella vain leikin myötä syntyneitä leikkitoiminnan seurauksia. Tässä artikkelissa tarkastelemani nukkeleikkien esiin nouseva pelillisyys on vain yksi juonne lelukulttuurien alati moninaistuvissa ulottuvuuksissa. Lopulta kyse lienee leikillisen yhteiskunnan sanelemista tarpeista nostaa tavoitteellinen leikkitoiminta tavoitteetonta, vapaata leikkiä tavoiteltavammaksi ja syrjäyttää leikki pelaamisella – asiaksi, jonka tarkoitusperiä, päämääriä, tuotoksia ja tuloksia voidaan arvioida ja ehkä siten ymmärtää paremmin.

Pohdin lopuksi oman Blythe-leikkini pelillistä luonnetta. Haluan jatkossakin haastaa itseni tarttumaan verkossa jaettuihin leikkihaasteisiin, mimeettiseen ja transmediaalisia kytköksiä sisältävään nukkeleikkiin sekä tuottamaan niin sisustamissani leikkiympäristöissä kuin ulkotiloissakin entistä luovempaa (nokkelampaa, humoristisempaa ja esteettisempää) kuvaleikkiä, jonka toivon voivani jakaa erilaisissa yhteyksissä samanmielisten nukkeleikkijöiden parissa. Samalla minua motivoi leluturismin nimissä harjoittamani, sarjallisia ja toistuvia piirteitä saanut kuvaleikkitoiminta. Kuinka monta matkaa tulenkaan vielä tekemään lelujeni seurassa ja monenko nähtävyyden edessä ne saavat lähitulevaisuuden kuvaleikissäni poseerata? Millaisia reaktioita monimuotoisemmaksi alati kehittyvä kuvaleikkini tulee jaettuna herättämään ja ymmärretäänkö se muiden näkökulmasta myöhemmin osana vuosina 2014–2015 tuotettua leikkitietoa?

Kehityskaari lelun omasta, historiallisesta matkamuistoluonteesta on laajentunut 2000-luvulla yhdessä lelun kanssa tapahtuvaan leluturismiin, joka lopulta jaetaan sosiaalisen median palvelualustoilla. Yksin lelun kanssa tapahtuvasta esineleikistä (*solitary object play*) on tullut vuorovaikutteista ja näin jaettua, sosiaalista leikkiä, jonka tavoitteellinen pelillisyys on entistä selkeämmin todennettavissa. Vaikka leluturismi mitä suurimmissa määrin edustaa leikissä verkkomeemien kaltaista jäljittelevän tai mimeettisen leikkitoiminnan pelillisiä piirteitä sisältävää muotoa, ovat peruslähtökohdaltaan samanlaiset leikin tulokset kuitenkin lopulta henkilökohtaisia ja siksi leikkijänsä itse määrittämiä ja hienosäätämiä. Nukkeleikki on jäljittelevästä leikkiluonteestaan huolimatta toiminnan muotona aina henkilökohtaisen leiman tuotoksilleen antava ja leikkijän omaa leikkiviettiä palveleva persoonallinen performanssi. On epätodennäköistä että joku muu toisi leikkikenttänä pitämääni kuvauskohteeseen juuri samanlaisen lelun, jonka asettaisi täsmälleen samankaltaiseen poseeraukseen. Kun Blythe-nukeillani on vaatetuksenaan lisäksi heille itse käsin ompelemani miniatyyrimekot, tulee täysipainoisesta jäljittelystä lähes mahdotonta. Toisen leikkiä ei voi omistaa vaikka se inspiroisi ja kutsuisi muita jäljittelemään itseään leikin muotona. Siksi etenkin kuvaleikki tunnistettuna ja jäljiteltynä (aikuisen) leikin muotona sijoittuukin pelillistyneen leluleikin luovuutta korostavaan päähän. Tässä pelissä sattumalla on aina sormensa pelissä. Lelun kuvassa eläväksi tekevä elementti; hento tuulenvire, valon pilkahdus tai muu luonnon välähdyksenomainen puuttuminen leikkitilanteeseen tekee luovasta nukkeleikistä leikkitietoa rikastuttavaa toimintaa, jolla on pelillistyvän leikin kirjoittamattomien - mutta kuitenkin olemassa olevien ja tunnistettavien - säännönmukaisuuksien keskellä oma, uniikki ulottuvuutensa. Vuonna 2014 keräämäni ja tässä yhteydessä käsittelemäni leikkitiedon mukaan voidaan nähdä nykyajan nukkeleikin pelillistyminen toteamalla sen sisältävän yhä enemmän niin digitaalisissa kuin materiaalisissakin yhteyksissä todentuvaa, esitettyä ja jaettua - sekä säännönmukaista, tavoitteellista, luovaa ja tuotteliasta - pelaamista muistuttavaa toimintaa.

Kiitokset

Artikkeli on valmistunut osana Suomen Akatemian rahoittamaa tutkimushanketta Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty (275421). Kirjoittaja kiittää toimituskuntaa ja arvioitsijoita hyödyllisistä huomioista ja arvokkaista kommenteista.

Lähteet

Primääriaineisto: Autoetnografisen leikin ja leluturismin myötä syntyneet dokumentaatiot (kirjoittajan oma valokuvallinen kuvaleikki). Artikkelin kuvituksena käytetyt Blythe-aiheiset leluturismia edustavat valokuvat vuosilta 2013-2014 edustavat kirjoittajan omaa kuvaleikkiä.

Sekundääriaineisto: Haastattelut suomalaisten Blythe-leikkijöiden kanssa ja nukketapaamisten yhteydessä kerätty valokuva-aineisto. Kvalitatiivinen teemahaastatteluaineisto kerätty keväällä 2014, aineisto kirjoittajan hallussa.

Kirjallisuus

Arjoranta, Jonne (2010) *Leikki, peli ja pelaaja. Näkökulmia pelin ymmärtämiseen*. Pro gradu –tutkielma, Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos, Jyväskylän yliopisto.

Avedon, Elliot M. (1971) "The Structural Elements of Games". Teoksessa Avedon, Elliot M. ja Sutton-Smith, Brian (toim.) *The Study of Games*. John Wiley & Sons Inc., New York.

Caillois, Roger (1961) *Man, Play and Games*. The Free Press of Glencoe, USA.

Chang, Heewon (2008) *Autoetnography as Method*. Left Coast Press, Walnut Creek.

Combs, James E. (2000) *Play World. The Emergence of the New Ludenic Age*. Praeger Publishers, Westport.

de Jong, M. M. (2015) *The paradox of playfulness: Redefining its ambiguity*. S.l.: s.n, Tilburg University. Lähteessä https://pure.uvt.nl/portal/files/5445702/De_jong_Paradox_04_03_2015.pdf, viitattu 23.9.2015.

Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla ja Nacke, Lennart (2011) "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, ACM Press, Tampere, s. 9-15.

Eteläpää, Kati ja Hanhinen, Susanna (1997) *Leikkivälineiden monenlaiset merkitykset ja ominaisuudet*. Kandidaatin tutkielma. Kasvatustieteiden tiedekunta, Opettajankoulutuslaitos. Tampereen Yliopisto, maaliskuu 1997.

Fagen, Robert (1981) *Animal Play Behaviour*. Oxford University Press, Oxford.

Gaver, William W. (1991) "Technology affordances." *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, 79–84. ACM.

Gibson, James J. (1977) "The Theory of Affordances". Teoksessa R. Shaw & J. Bransford (toim.). *Perceiving, Acting, and Knowing: Toward an Ecological Psychology*. Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ, s. 67–82.

Gibson, James J. (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin, Boston.

Harviainen, J. Tuomas (2012) *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role Play*. Väitöskirja, Tampere University Press, Tampere.

Helenius, Aili ja Lummelahti, Leena (2014) *Leikin käsikirja*. PS-kustannus, Jyväskylä.

Heljakka, Katriina (2007) *The Art of Making a Game. Analysing and Managing the Creative Process Behind (Board) Game Development*. Pro gradu –tutkielma. Taideteollinen Korkeakoulu, lähteessä http://www2.uiah.fi/~kheljakk/Pdf/TheArtofMakingaGame.pdf, viitattu 24.9.2015.

Heljakka, Katriina (2010) "Hyvän lelun jäljillä"", *Lelukauppias* 2/2010, 12–13.

Heljakka, Katriina (2011a) "Lelukuvasta kuvaleikkiin. Lelukulttuurin kuriositeetti ja kaksoisrepresentaatio valokuvassa". *Lähikuva* 4/2011, s. 42–57.

Heljakka, Katriina (2011b) "Nettisuhteita nukkeen. Blythe: Kummajaisesta kulttikamaksi". Teoksessa Saarikoski, Petri, Heinonen, Ulla and Turtiainen, Riikka (toim.) *Digirakkaus 2.0*. Turun Yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisut XXXI, 2011, s. 75–90.

Heljakka, Katriina (2012a)"Aren't You a Doll! Toying with avatars in digital playgrounds". *Journal of Gaming and Virtual Worlds* Volume 4 Issue 2, 2012, s. 153–170.

Heljakka, Katriina (2012b) "Hybridisyys ja pelillistyminen leikkituotteissa. Dematerialisen ja re-materiaalisen rajankäynnistä". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, (toim.) Jaakko Suominen ym. Tampereen yliopisto, s. 82–91. Lähteessä http://www.pelitutkimus.fi/

Heljakka, Katriina (2013a) "Lelutarinointia Tuubissa: Leikkijä ja liikkuvat Uglydoll-kuvat". *Wider Screen*, 2–3/2013. Lähteessä http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/lelutarinointia-tuubissa-leikkija-ja-liikkuvat-uglydoll-kuvat/

Heljakka, Katriina (2013b) *Principles of adult play(fulness) in contemporary play patterns. From Wow to Flow to Glow*. Väitöskirja. Aalto University publication series, 72/2013.

Heljakka, Katriina (2014) "Playing with words and toying with vocabulary: Seizing new meanings related to the things for play". 7th ITRA World Congress: Toys as language and Communication, *Book of Abstracts*, 23–25 July 2014, Faculty of Philosophy, Catholic University of Portugal, Braga.

Heljakka, Katriina (2015) "From Toys to Television and back: My Little Pony appropriated in adult toy play". *Journal of Popular Television*, Volume 3 Issue 1, 2015, s. 99–109.

Henricks, Thomas S. (2006) *Play Reconsidered. Sociological Perspectives on Human Expression*. Illinois University Press, Urbana and Chicago.

"I want my software toy". *Brainy Gamer*. September 25, 2008, lähteessä http://www.brainygamer.com/the_brainy_gamer/2008/09/index.html, viitattu 23.9.2015.

Kangas, Sonja (2009) "Arvon muodostus sosiaalisessa pelikulttuurissa", *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, (toim.) Jaakko Suominen ym. Tampereen Yliopisto, s. 57–66. Lähteessä http://www.pelitutkimus.fi/

Klabbers, Jan, H.G. (2009) *The magic circle: Principles of gaming & simulation*, Kolmas painos. Sense Publishers, Rotterdam.

Kuokkanen, Katja (2015) "Sanomatalosta on tullut nukkeharrastajien vakiopaikka – ihana höpsöttää muiden harrastajien kanssa". *Helsingin Sanomat* 9.9.2015, lähteessä http://www.hs.fi/kaupunki/a1441705074037, viitattu 23.9.2015.

Lindtner, Silvia ja Dourish, Paul (2011) "The Promise of Play: A New Approach to Productive Play". *Games and Culture* 6/2011, s. 453–477.

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

Malaby, Thomas (2007)"Beyond Play. A new approach to games". *Games and Culture* 2/2007, s. 95–113.

Manninen, Teemu (2012) "Emergentti pelaaminen". *Kritiikin Uutiset* 2/2012, s. 13–15.

McGonigal, Jane (2011) *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world.* The Penguin Press, New York.

Montola, Markus (2012) *On the Edge of the Magic Circle.* Väitöskirja. Tampere University Press, Tampere.

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

Mäyrä, Frans (2007) "Viesti, kuva ja peli. Virtuaaliutopioista pelikulttuurien syntyyn". Teoksessa Leena-Maija Rossi ja Anita Seppä (toim.) *Tarkemmin katsoen. Visuaalisen kulttuurin lukukirja.* Gaudeamus Yliopistopaino, s. 196–218.

Nachmanovitz, Stephen (1990) *Free Play: Improvisation in Life and Art*. Penguin-Tarcher, New York.

Norman, Donald (1999) "Affordance, Conventions and Design". *Interactions*, May 1999, s. 38-43.

Norman, Donald (2002) *The Design of Everyday Things*. Basic Books, New York.

Norman, Donald (2007) *The Design of Future Things*. Basic Books, New York.

Piironen, Liisa (2004) (toim.) *Leikin Pikkujättiläinen*. Werner Söderström Osakeyhtiö, Helsinki.

Pulsipher, Lewis (2012) *Game design. How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. McFarland & Company, Inc., Publishers, North Carolina.

Raessens, Joost (2006) "Playful Identities, or the Ludification of Culture". *Games and Culture*, 1/2006, s. 52–57.

Ruoppila, Isto (2014) "Saatesanat". Teoksessa Helenius, Aili, Lummelahti, Leena (toim.) *Leikin käsikirja*. PS-kustannus, Jyväskylä, s. 9–11.

Saarikoski, Petri, Heinonen, Ulla ja Turtiainen, Riikka (2011) (toim.) *Digirakkaus 2.0*, Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisut XXXI.

Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka ja Östman, Sari (2009) "Peliä ja leikkiä virtuaalisilla heikkalaatikoilla". Teoksessa Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka ja Östman, Sari (toim.) *Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria*, Gaudeamus Yliopistopaino, Helsinki, s. 234–264.

Salen, Katie ja Zimmerman, Eric (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge (MA).

Salminen, Hannele (1988) *Leikin välineet*. Sosiaalihallituksen julkaisuja 5/1988, Helsinki.

Selander, S. (1999) *Mekaniska såpoperor och narrativa artefakter*. Arbetspapper inom projektet Toys as communication. Halmstad: Högskolan i Halmstad, NCFL.

Schiller, Friedrich (2009) "Esteettisestä kasvatuksesta, 26. ja 27. kirje." Teoksessa Reiners, Ilona, Seppä, Anita ja Vuorinen, Jyri (toim.) *Estetiikan klassikot I - Platonista Tolstoihin*, Gaudeamus, s. 347–357.

Seiter, Ellen (2004) "The Internet Playground". Teoksessa Goldstein, J., Buckingham, D. & Brougère, G. (toim.) *Toys, games and media*. Lawrence Erlbaum, Mahwah, NJ, s. 93–108.

Shifman, Limor (2013) *Memes in Digital Culture*, MIT Press, Cambridge (MA).

Stenros, Jaakko (2015) *Playfulness, Play and Games. A Constructionist Ludology Approach*. Väitöskirja. Tampere University Press, Tampere.

Ståhl, Ingolf (1987) (toim.) *Operational Gaming. An International Approach*. Frontiers of Operational Research and Applied Systems Analysis, Volume 3, Pergamon Press.

Suominen, Jaakko (2006) Hybridipelikurssi. A2c Digitaalisen nykykulttuurin osa-alueita, syksy 2006.

Suominen, Jaakko (2013) "2011 – Mullistiko sosiaalinen media kaiken?", teoksessa *Sosiaalisen median lyhyt historia*, Gaudeamus Helsinki Yliopistopaino, s. 222–286.

Suominen, Jaakko (2013) "Johdanto – Sosiaalisen median aika", Teoksessa Suominen, Jaakko, Östman, Sari, Saarikoski, Petri ja Turtiainen, Riikka (toim.) *Sosiaalisen median lyhyt historia*, Gaudeamus Yliopistopaino, Helsinki, s. 9–27.

Takalo, Leena (2008) "Nukke keräilyobjektina", *Sinä Osaat*, 2/2008, s. 66-75.

Toy Trends Tea (2014) lehdistötiedote, American International Toy Fair New York, helmikuu 2014.

Toy camera effect (2015) lähteessä https://toycameraeffecttwdb.wordpress.com/, viitattu 7.12.2015.

TrendBook (2014) Nürnberg Spielwarenmesse 2014.

Urry, John (1990) *The Tourist Gaze: Leisure And Travel In Contemporary Societies*. Sage Publications, Lontoo.

Vattimo, G. (1998) "Die Grenzen der Wirklichkeitsauflösung". Teoksessa Vattimo, G. & Welsh, (toim.) *Medien-Welten Wirklichkeiten*. Wilhelm Fink Verlag, München, Germany, s. 15–26.

"What are cooperative games?" (2015) lähteessä http://www.learningforlife.org/exploring/resources/99-720/x08.pdf, viitattu 23.9.2015.

Winnicott, Donald (2005, alkup. 1971) *Play and Reality*, Routledge Classics, Lontoo.

Pelaaja on pelaajalle susi: kriittinen analyysi DayZ:n vallitsevasta pelitavasta

Tero Pasanen

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Tässä kriittisessä analyysissä perehdytään selviytymiskauhupeli *DayZ*:n sosiaalisiin käytäntöihin, jotka suosivat negatiivista vapautta ja luovat odotuksia pelaajien käytöksestä. Näiden käytäntöjen yleinen omaksuminen on tehnyt ennaltaehkäisevästä väkivallasta vallitsevan pelitavan. Artikkeli kartoittaa peliteknisiä, sosiaalisia ja kulttuurisia osatekijöitä, jotka mahdollistavat tämän epäsosiaalisen toimintamallin. Tätä keskustelua peilataan myös pelietiikan teoriaan.

Avainsanat: DayZ, negatiivinen vapaus, emergenssi, pelietiikka, moraalinen toimijuus

Abstract

The present critical analysis examines social practises that favour negative freedom and create expectations about player behaviour in the survivor horror game *DayZ*. The assimilation of these practices has made pre-emptive use of violence a prevalent gameplay convention. The article explicates game design, social and cultural elements that enable this asocial approach. This discussion is also reflected on theories of game ethics.

Keywords: DayZ, negative freedom, emergence, game ethics, moral agency

Selvitymistaistelua entisessä neuvostotasavallassa

Tässä kriittisessä analyysissä tarkastellaan, minkälaisia vaikutuksia negativiisella vapaudella on *DayZ* -pelin toimintakulttuurille. Aiheeseen perehdytään tutustumalla peliyhteisön sisälle muodostuneisiin sosiaalisiin käytäntöihin sekä niiden muokkaamaan vallitsevaan pelitapaan, joka heijastelee hobbesilaista luonnontilaa. Tutkimuksen päämääränä on kartoittaa peliteknisiä, sosiaalisia ja kulttuurisia osatekijöitä, jotka ohjaavat pelaajien toimintaa sekä heidän pelin sisällä tekemiään moraalisia valintoja. Nämä havainnot sijoitetaan laajempaan pelieettiseen viitekehykseen.

DayZ (2013) on avoimen maailman peli, joka rakentuu selviytymiskauhuteeman ympärille. Se maalaa nihilistisen dystopian, jonka taustatarinana toimii tuntemattoman viruksen aiheuttama zombie-maailmanloppu. Tuhon myötä sivistynyt yhteiskunta on ajautunut kaaokseen, jossa metsästäjä-keräilijät pyrkivät tulemaan toimeen menneen maailman kulustustuotteilla. *DayZ:n* pelimaailmana toimii fiktiivinen entinen neuvostotasavalta Chernarus, joka kattaa 225 neliökilometrin alueen.

DayZ on early access -peli,[1] joka ilmestyi alun perin modifikaationa.[2] Modifikaation suosion myötä Bohemia Interactive julkaisi pelistä kaupallisen version joulukuussa 2013. Ilmestyessään *DayZ*:n pelikonsepti oli varsin ainutlaatuinen ja sen suunnitteluratkaisut poikkesivat radikaalisti pelimedian valtavirrasta. Peli ei tarjoa nopeaa omaksumista tai välitöntä palkitsemista vaan on anteeksiantamaton kokemus, jolla on erittäin jyrkkä oppimiskäyrä. Ainoa ohjenuora on selvitä pelijärjestelmän sallimissa rajoissa. Keinot tämän päämäärän saavuttamiseksi ovat vapaat.

1 Tässä rahoitusmallissa kehittäjät tarjoavat pelinsä kuluttajille keskeneräisenä, niin sanotussa alfa-vaiheessa, ja käyttävät kertyvät myyntitulot kehitystyöhön. Keskeneräisyys tarkoittaa usein myös sitä, että alfa-vaiheen pelit ovat varsin bugisia sekä voivat läpikäydä rajujakin muutoksia säännöllisten päivityksien myötä. Lisäksi early access -pelit ovat usein alttiita hakkeriongelmalle puutteellisten huijauksenestojärjestelmiensä vuoksi.

2 Modifikaation pohjana toimi *Arma II* -sotapeli. Modista tuli nopeasti erittäin suosittu, ja se nosti jo vuonna 2009 julkaistun emopelin myyntilistojen kärkipäähän (Davis 2013). Modiprojektin vetovastuu siirtyi pelaajayhteisölle elokuussa 2012, kun Hall siirtyi kehittämään pelin kaupallista versiota.

Metodina osallistuva havainnointi

Laajamittainen osallistuva havainnointi on varsin tarkoituksenmukainen metodi tutkimukselle, joka perustuu pääosin tutkijan subjektiiviselle pelikokemukselle. Tämä metodi mahdollistaa tutkimusaiheen yksityiskohtaisen lähiluvun, joka toteutetaan osallistumalla kyseiseen kulttuuriseen toimintaan. Tässä yhteydessä se merkitsi, että pelaamisen konventioita tutkittiin pelaamalla. Subjektiivisuudessa piilee myös valitun metodin rajallisuus. Artikkelissa esitetyt huomiot tuleekin nähdä kirjoittajan omina tulkintoina, ei niinkään ehdottomina totuuksina, jotka pyrkisivät luomaan kokonaiskuvan jokaisen yksittäisen pelaajan motiiveista tai toiminnasta. Pelitutkimuksen näkökulmasta yksi osallistuvan havannoinnin keskeisimmistä eettisistä kysymyksistä koskee peliyhteisön käyttämistä tutkimuskohteena. Tämän artikkelin kohdalla kirjoittaja ei pelatessaan ilmaissut tekevänsä tutkimusta, sillä siitä tiedottaminen olisi todennäköisesti vaikuttanut pelaajien käytökseen. Tämä lähestysmistapa olisi ainakin tehnyt kirjoittajasta säälimättömän virtuaalisen ihmismetsästyksen kohteen muille pelaajille.

Tutkimusprosessi piti sisällään noin 250 tuntia sekä modifikaation, että kaupallisen version pelaamista. Havainnointi tapahtui syksyn 2012 ja kesän 2015 välillä. Vuoden 2014 jälkeen havainnointi keskittyi pääasiallisesti *DayZ*:n kaupalliseen versioon. Tämä aikaväli tarjosi kattavan näkökulman *DayZ*:n tekniseen, sosiaaliseen ja kulttuuriseen kehitykseen. Havainnointiajan pituus tukee sitä, että kirjoittajan kokemuksista voidaan vetää yleisempiä johtopäätöksiä. Pelisessioista tehtiin pääasiallisesti kirjallisia muistiinpanoja, mutta satunnaisia sessioita myös tallennettiin kuvankaappausohjelmilla. Tallenteiden arvo oli kuitenkin artikkelin kannalta varsin vähäinen, sillä käsiteltävät esimerkit eivät ole ainutlaatuisia tapahtumia vaan ne toistuivat lukemattomia kertoja havainnointiprosessin aikana. Näin ollen yksittäisten kaappausten perinpohjainen analysointi jäi varsin vähäiselle huomiolle, sillä tietynlainen käyttäytyminen sekä pelitapa toistuivat säännöllisesti pelisessioiden aikana. Artikkelin lähtökohtana ei myöskään ollut kartoittaa harvinaisten, mutta erittäin mielenkiintoisten tapahtumien kirjoa, vaan analysoida vallitsevaa pelitapaa ja sen vaikutuksia sosiaalisille käytännöille. Yksittäisiä tapahtumia ja ääriesimerkkejä tarkastellaan luvussa, jossa käsitellään negatiivisen vapauden luomia ongelmia. Tutkimusmateriaalia täydennettiin myös pelaajien tuottamalla materiaalilla,

kuten esimerkiksi verkossa jaetuilla Let's Play -videoilla,[3] blogikirjoituksilla[4] ja keskustelufoorumien viestiketjuilla.[5] Tämän aineiston avulla kirjoittaja pystyi vahvistamaan sekä kyseenalaistamaan omakohtaisia havaintojaan.

Tutkimusprosessin aikana kirjoittaja oli osa säännöllisesti yhdessä pelaavien pelaajien ryhmää. Ryhmän jäsenet olivat luonnollisesti tietoisia tutkimuksesta. Ryhmässä pelaaminen oli tutkimusaineiston keräämisen kannalta keskeisessä asemassa. Sessioiden jälkeen pelikokemusta ja siitä tehtyjä havaintoja oli mahdollista purkaa osana suurempaa joukkoa. Nämä keskustelut antoivat myös mahdollisuuden vertailla pelin sisällä tehtyjä moraalisia valintoja ja ratkaisuja. Tämän lisäksi ryhmätyöskentely mahdollisti erilaisten pelitaktiikoiden ja -strategioiden järjestelmällisen kokeilun. Soolopelaajalle nämä mahdollisuudet ovat huomattavasti rajatummat. Ryhmä osallistui myös analyysissä ja artikkelin kuvituksessa käytetyn visuaalisen materiaalin keräämiseen.

Pelieettiset kysymykset

Yksi keskeisimmistä pelietiikkaan liittyvistä filosofisista kysymyksistä koskee virtuaalisessa ympäristössä[6] tapahtuvan toiminnan aitoutta ja sen moraalista merkitystä. Alkusysäksenä tälle keskustelulle voidaan pitää Julian Dibbellin (1993) usein lainattua artikkelia, "A Rape in Cyberspace, or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society," joka käsitteli virtuaalista "raiskausta" ja sen herättämiä tunteita eräässä verkkoyhteisössä. Pelitutkimuksen ulkopuolella kysymykseen digitaalisten pelien moraalisista ulottuvuuksista on suhtauduttu perinteisesti varsin skeptisesti. Pelit jätetään helposti normatiivisen etiikan ulkopuolella niiden keinotekoisuuden vuoksi. Pelaaminen on myös usein tulkittu kevytmieliseksi toiminnaksi, jonka moraalinen painoarvo on alhainen. Sisällöllisten ja pelillisten elementtien, kuten fantasian ja roolipelaamisen, on myös nähty alentavan pelaajien moraalista vastuuta ja syyntakeisuutta (Reynolds 2012, 143-144).

Thomas M. Powers (2003, 192) lähestyy aihetta esittämällä kaksi periaatteellista kysymystä: 1) onko vuorovaikutus virtuaalisessa ympäristössä aito tapahtuma ja 2) ovatko koetut virtuaaliset vääryydet todellisia moraalisia vääryyksiä? Powers (mt., 195) painottaa käytännön luomien odotusten, yleisten tapojen ja kirjoittamattomien sääntöjen merkitystä arvioitaessa käyttäytymisen moraalisia rajoja.[7] Tässä kontekstissa tulkittuna poikkeava käytös virtuaalisessa ympäristössä voidaan tulkita moraalisesti vääräksi, jos se on yleisesti omaksutun käytännön tai kulttuurisen konvention vastaista. Käyttäen massiivisia verkkomoninpelejä esimerkkinään Powers (mt., 197) sulkee pois digitaaliset pelit edellä mainitusta määritelmästä, viitaten niiden sisällöllisiin ja pelillisiin elementteihin. Peleissä oletukset pelaajien käyttäytymisestä eroavat perustavanlaatuisesti virtuaalimaailmoista, joiden pääasiallisena funktiona Powers näkee sosiaalisen vuorovaikutuksen. Virtuaalimaailmojen kohdalla hän antaa painoarvoa erityisesti kirjoittamattomille, implisiittisille säännöille, kun taas peleissä käytös on enemmän sidottu seikkaperäisiin, eksplisiittisiin sääntöihin. On kuitenkin syytä ottaa huomioon Powersin artikkelin julkaisuajankohta. Digitaaliset pelit ovat kehittyneet huomattavasti – niin teknisesti kuin kulttuurisestikin – 2000-luvun alusta tähän päivään. Niistä on tullut viihdeteollisuuden valtavirtaa. Tämän kehityksen myötä myös pelaajayhteisön sisäiset kirjoittamattomat säännöt ovat saaneet enemmän merkitystä. Pelaajien käyttäytymistä ohjaavia seikkaperäisiä säännöstöjä on myös otettu enenevissä määrin käyttöön.[8] Lisäksi sosiaalisesta vuorovaikutuksesta on tullut tärkeä pelillinen arvo. On siis perustelua väittää, että useat nykyiset digitaaliset pelit täyttävät Powersin esittämät kriteerit (ks. esim. Reynolds 2012).

Jotkut kommentaattorit ovat pyrkineet yhtenäistämään virtuaali- ja reaalimaailman eettiset säännöstöt. Nämä puheenvuorot ovat käsitelleet esimerkiksi kansainvälisen humanitaarisen lain ulottamista sotapeleihin (Castillo 2009) tai virtuaalisten hahmojen annettuja oikeuksia (Spence 2012). Edward H. Spence (mt., 125-126) esittää, että reaalimaailman eettisten normistojen tulisi päteä myös virtuaalimaailmoissa, jolloin niissä vallitsevat

3 YouTubeen on ladattu lukemattomia *DayZ*-aiheisia videoita. Esimerkkinä mainittakoon vaikkapa FRANKIEonPC (https://www.youtube.com/user/FRANKIEonPCin1080p), joka on katsojamääräisesti yksi suosituimmista *DayZ*-videobloggaajista.

4 Ks. esim. *DayZ*:n kehittäjien virallinen blogi (http://dayzdev.tumblr.com/) tai julkaisija Bohemia Interactiven blogi (https://www.bistudio.com/blog)

5 *DayZ* on herättänyt runsaasti keskustelua eri verkkosivustoilla ja -yhteisöissä. Ks. esim. *DayZ*:n oma subreddit (https://www.reddit.com/r/dayz/) tai DayZ.comin KoS (*kill on sight*) -pelitapaan keskittyvä viestiketju (https://forums.dayzgame.com/index.php?/topic/154460-so-kos-official-sa-kos-discussion-topic/).

6 Termi "virtuaalinen ympäristö" on varsin monimerkityksinen. Se voi viitata yhtäaikaisesti muun muassa digitaalisiin peleihin, massiivisiin verkkomoninpeleihin tai niin sanottuihin virtuaalimaailmoihin, jotka sisältävät pelillisiä elementtejä, mutta eivät välttämättä ole pelejä.

7 Powers perustaa näkemyksensä John Rawlsin artikkeliin *Two Concepts of Rules* (1955).

8 Esimerkiksi *Killing Floor 2* (2015) -pelin EULA-sopimus mahdollistaa pelaajan pysyvän poistamisen ja lisenssioikeuden purkamisen häiritsevän tai sääntöjen vastaisen käyttäytymisen perusteella.

vapaudet ja oikeudet olisivat myös samanarvoisia. Olennaista on tällöin ihmisten välinen vuorovaikutus, suhteet sekä muut sosiaaliset toiminnot, joiden välittäjänä virtuaaliset hahmot toimivat. Tämä huomio on sinänsä perusteltu, mutta sen suora soveltaminen peleihin voi osoittautua ongelmalliseksi pelien ja virtuaalimaailmojen konventioerojen vuoksi. Roolipelaamista ja eskapismia voidaan pitää molemmissa esimerkeissä yhtenä keskeisimmistä arvoista, mutta pelikulttuurin vallitsevat käytännöt suovat pelaajalle tietyn toimintavapauden annettujen sääntöjen rajoissa. Pelaajien toimintaa ohjaa vahvasti kilpailu, sääntöjen ja rajojen testaaminen sekä annettujen päämäärien ja palkintojen tavoittelu. Peleissä järjestelmä on tehty voitettavaksi. Vastaava voittotila puuttuu ei-pelillisistä virtuaaliympäristöistä. Tässä kontekstissa reaalimaailman normatiivisen etiikan soveltaminen voi osoittautua mahdottomaksi.

Miguel Sicart (2009a, 2009b) tarkastelee pelieettisiä kysymyksiä suunnittelun näkökulmasta. Hän määrittelee pelisuunnitelun moraaliseksi teoksi, jolla luodaan eettisiä affordansseja, eli mahdollisuuksia toimia havaitussa ympäristössä. Sicartin (2009a, 212-213) mukaan eettisiksi peleiksi ei tulisi luokitella niitä pelejä, jotka arvioivat pelaajien toimintaa niiden sisältämien moraalisten järjestelmien mukaan. Näissä järjestelmissä moraaliset valinnat kuvataan usein yksiulotteisella asteikolla, ääripäinään hyvä ja paha. Tämä lähestymistapa tekee pelaamisesta tilastollista kilpailua, jossa lähinnä tasapainotellaan eri valintojen välillä. Eettisen pelikokemuksen tulisi heijastella laajemmin pelikokemusta, pelaajayhteisöä sekä pelisuunnittelun eri elementtejä. Eettisten kysymysten tulisi olla oleellisia pelimaailmalle, jolloin niistä tulee merkityksellisiä myös pelaajien toiminnalle. Yksi keskeisimmistä keinoista eettisen pelikokemuksen toteuttamiselle on luoda jännite pelin moraalisten valintojen ja pelaajien omien arvojen välille. Aktiivisina toimijoina pelaajille on suotava tilaa muodostaa omat näkemyksensä sekä sallia vapaa moraalinen toimijuus (Sicart 2009b, 198-201).

Vapauden käsitteestä ja sen illuusion luomisesta digitaalisissa peleissä

Pelietiikan lisäksi toinen tälle artikkelille tärkeä käsite on vapaus, joka on käsitteenä varsin monimuotoinen. Se voi viitata – kontekstista riippuen – muun muassa henkilökohtaisiin vapauksiin/oikeuksiin, poliittiseen riippumattomuuteen, uskonvapauteen tai vapaaseen tahtoon. Isaiah Berlinin (1969) keskeinen, mutta myös kritisoitu, essee *Two Concepts of Liberty* toimii hyvänä lähtökohtana teoreettiselle keskustelulle poliittisesta ja sosiaalisesta vapaudesta. Tekstissään Berlin jakaa vapauden kahteen käsitteeseen, *positiiviseen* ja *negatiiviseen* vapauteen. Ensimmäinen on vapautta johonkin, jälkimmäinen vapautta jostakin. Positiivinen vapaus viittaa kollektiivisen toiminnan estottomuuteen ja päämäärien saavuttamiseen; tämä muoto yhdistetään usein konservatismiin. Negatiivinen vapaus puolestaan viittaa yksilönvapautta haittaavien esteiden ja rajoitusten poissaoloon; tämä vapauden muoto yhdistetään puolestaan liberalismiin (Carter 2012). Nämä kaksi vapauden käsitettä eivät ole toisiaan poissulkevia vaan ristiriitaisia tulkintoja samasta ihanteesta. Ne voidaan tulkita toisistaan riippuvaisiksi arvoiksi (Berlin 1969, 124). Elämän eri osa-alueilla pyritään löytämään tasapaino näiden vapauden muotojen välillä. Absoluuttinen negatiivinen vapaus voi olla ongelmallinen, sillä se merkitsee toisten ihmisten vapauksien tai oikeuksien rajoittamistamista tai loukkaamista.

Digitaalisten pelien kontekstissa vapauden käsite ei viittaa ainoastaan polittiiseen tai sosiaaliseen vapauteen vaan pitää sisällään myös peliteknisiä osatekijöitä, kuten esimerkiksi vuorovaikutuksen, toiminnan tai liikkumisen vapauden. Peleissä vapaus on kuitenkin saavuttamaton tila, sillä pelaaja on sidottu ennelta luotuun, suljettuun järjestelmään. Pelit ovat sääntöihin sidottuja systeemejä, joilla on rajansa. Pelinkehittäjät ovat pyrkineet hämärtämään tämän esteen luomalla illuusion vapaudesta, jonka tarkoitus on peittää pelimaailman rajallisuus. Tämä toteutetaan pääasiallisesti formaaleilla pelielementeillä, kuten esimerkiksi kenttäsuunnittelulla, säännöillä, päämäärillä, pelimuodoilla, pelimekaniikoilla tai muokattavuudella.

Avoimen maailman pelit (engl. *open world* tai *sandbox games*) eivät varsinaisesti ole itsenäinen genre vaan lähtökohta pelisuunnitteluun. Tätä lähestymistapaa on käytetty 1980-luvulta eteenpäin muun muassa sota- ja roolipeleissä. Avoimen maailman pelit korostavat pelaajien valinnanvapautta tarjoamalla peliympäristön, jonka rajoja ja ominaisuuksia he pystyvät itsenäisesti tutkimaan. Tämä lähestymistapa vaikuttaa myös tarinankerrontaan, joka on usein epälineaarista tai spontaania. Näistä peleistä saattaa puuttua jopa tarinallinen rakenne tai johdonmukainen juoni, jolloin ne keskittyvät lähinnä tietyn teeman ympärille, jättäen kerronnalliset elementit pelaajien vapaasti tulkittavaksi ja kehitettäviksi.[9] Avoimen maailman peleissä vapauden käsite on suhteellinen muihin peleihin tai genreihin, eikä sitä tule ymmärtää absoluuttiseksi, sillä myös nämä pelit ovat rajallisia, suljettuja järjestelmiä. Sosiaalisen vuorovaikutuksen tai pelitapojen vapaus voi sen sijaan olla rajoittamatonta järjestelmien sisällä.

9 Tässä yhteydessä käytetään myös termiä "emergentti narratiivi", jonka taustalla on ajatus, että pelin tarina ei ole käsikirjoitettu vaan se syntyy pelaajien ja pelijärjestelmän välisestä vuorovaikutuksesta (Walsh 2011, 76).

Vapautensa puolesta avoimen maailman pelejä voidaan pitää erittäin potentiaalisina alustoina emergenssille. Emergenssi on ilmiö, jossa suhteellisen yksinkertaiset yleissäännöt luovat uusia ominaisuuksia ja muunnoksia (Juul 2002, 323-324). Keskustelussa emergenssistä esiin nousee myös termi emergentti pelaaminen (ks. esim. Consalvo & Dutton 2006). Termi viittaa improvisoituun pelitapaan, joka syntyy sääntöjen, pelimekaniikan ja pelaajien välisestä vuorovaikutuksesta. Emergenssi ei välttämättä ole sattumanvaraista vaan sen rakentuminen voi perustua tietyille suunnitteluratkaisuille. Ilmiöllä on sekä myönteisiä, että kielteisiä vaikutuksia jaetulle pelikokemukselle. Transgressiivista pelaamista (Aarseth 2007) voidaan pitää esimerkkinä emergenssistä, jossa pelaajat pyrkivät rikkomaan pelaamisen sosiaalisia tai kulttuurisia normeja. Termi viittaa odottamattomaan käytökseen tai pelitapaan, jota pelintekijät eivät ole ennakoineet suunnitteluvaiheessa (mt., 132). Tällöin toiminta ei ole välttämättä pelin sääntöjen vastaista vaan hyödyntää sääntöjen sisältämiä aukkoja tai koodissa olevia bugeja.

Säännöt, tavoitteet ja päämäärät

Säännöt määrittelevät pelin. Ne voidaan jakaa kolmeen eri kategoriaan: 1) konstitutiivisiin sääntöihin (eli järjestelmätason sääntöihin, jotka luovat pelin formaalin rakenteen), 2) toiminnallisiin sääntöihin (eli sääntöihin, jotka ohjaavat pelaajan toimintaa ja määrittävät pelitapaa) sekä 3) implisiittisiin sääntöihin (eli kirjoittamattomiin sääntöihin, jotka rakentuvat pelaajayhteisön välisestä sosiaalisesta kanssakäymisestä)[10] (ks. esim. Salen ja Zimmerman 2003, 127-139).

DayZ on sääntöjensä puolesta varsin poikkeuksellinen luomus, jos sitä verrataan digitaalisten pelien valtavirtaan. Pelin suunnittelulähtökohtana on ollut luoda realistinen selviytymissimulaatio, joka on sijoitettu fantasiakontekstiin. *DayZ*:n konstitutiiviset säännöt ovat varsin monimutkaiset. Tämä näkyy esimerkiksi pelihahmojen fysiologisten tarpeiden/vammojen simulaation kohdalla tai aseiden mallinnuksessa.[11] Sen sijaan pelin toiminnalliset säännöt ovat varsin yksinkertaiset. Ainoa annettu päämäärä on selviytyä lähtökohtaisesti vihamielisessä ympäristössä mahdollisimman pitkään hengissä. Tämän seurauksena *DayZ*:stä puuttuu voittotila. Peli jatkuu teorissa loputtomasti. Sen voi ainoastaan hävitä pelihahmon kuollessa. Kyseinen lähestymistapa on yksi perinteisimmistä suunnitteluratkaisuista, jonka kukoistuskausi sijoittui 1970- ja 1980-lukujen kolikkopeleihin. Nykyaikaisissa peleissä tämä suunnitteluratkaisu on kuitenkin harvinaisempi. *DayZ* ei myöskään sisällä ennalta määriteltyjä sosiaalisia rakenteita, kuten esimerkiksi ryhmittymiä tai joukkueita. Pelaajat ovat yksilöitä, jotka nauttivat tai kärsivät negatiivisesta vapaudesta. He eivät myöskään edusta valtiovaltaa, jolla olisi monopoli voimankäyttöön. Heidän toimintaansa määrittää tarve selviytyä.

Yksinkertaisuus luo varsin monimutkaisen haasteen, sillä keinot pelin ainoan päämäärän toteuttamiselle ovat pelaajien vapaasti valittavissa. Annettujen tavoitteiden tai saavutusten puute ei kuitenkaan merkitse päämäärättömyyttä. Pelaajat ovat luoneet itselleen yksilöllisiä ja yhteisöllisiä päämääriä, jotka vaihtelevat tiettyjen varusteiden omistamisesta sosiaaliseen toimintaan. Lisäksi pelistä puuttuvat säännöt, jotka tasapainottavat pelaamista. Pelimaailma ei sisällä erillistä aluetta pelaajien väliselle konfliktille vaan aseettomat pelaajat ovat välittömästi hyvin varustautuneiden selviytyjien armoilla.[12]

Annettujen toiminnallisten sääntöjen poissaolo korostaa kirjoittamattomien sääntöjen merkitystä. Tästä esimerkkinä toimii sosiaalinen vuorovaikutus sekä fyysiset konfliktitilanteet, joita pelintekijät eivät ole pyrkineet rajoittamaan millään tavalla. Niitä ohjaavat sosiaalisesti rakentuneet käytännöt. Tämä ratkaisu on ominainen luomaan ristiriitoja, sillä kaikki pelaajat eivät allekirjoita niitä kirjoittamattomia sääntöjä, jotka ohjaavat käyttäytymistä pelin sisällä. Yksityiset palvelimet saattavat asettaa omia sääntöjään pelaajien väliselle kanssakäymiselle, mutta niiden valvonta ja tulkinta voi osoittautua haastavaksi. Julkisilla palvelimilla, joihin kuka tahansa pelaaja pystyy liittymään, tällainen toiminta on käytännössä mahdotonta.

10 Implisiittiset eli kirjoittamattomat säännöt, jotka pitävät sisällään muun muassa tiettyjä käyttäytymissääntöjä, eivät ole epäsuoran luonteensa vuoksi samalla tavoin sitovia kuin konstitutiiviset tai toiminnalliset säännöt. Ne eivät myöskään ole suoraan toistettavissa olevia, ja voivat vaihdella jopa saman pelaajayhteisön sisällä.

11 Pelihahmon yleinen terveydentila on sidoksissa neljään osatekijään: verimäärään, ruumiinlämpöön sekä energia- ja nestetasapainoon. Vammat puolestaan vaihtelevat verenvuodosta shokkiin ja luunmurtumista infektioon. Tuliaseet noudattavat ballistiikan perussääntöjä. Niiden suorituskykyyn vaikuttavat muun muassa kaliiperi, luodin lähtönopeus sekä välimatka kohteeseen.

12 Yksi käytetyimmistä keinoista kiertää tämä tasapainottomuus on varustautua palvelimella, jossa on vain muutamia pelaajia. Näin mahdollisuus kohdata toisia pelaajia laskee huomattavasti pelimaailman laajuuden vuoksi.

Pelimuoto ja moraalinen toimijuus

Pelimuoto asettaa haasteita vapaalle moraaliselle toimijuudelle sekä eettisten sääntöjen ylläpitämiselle. Yksi yksin- ja moninpelimuotojen perustavanlaatuisimmista eroista liittyy luonnollisesti vastustajan olemukseen: yksinpeleissä vastustajana toimii tekoälyn ohjaamat ei-pelaaja-hahmot (EPH), kun taas moninpeleissä vastustajat ovat usein muita ihmisiä. Yksinpelien moraalinen valinnanvapaus on ollut perinteisesti sidottu ennalta määrättyihin tilanteisiin. Nämä kaksiarvoiset valinnat ovat kuitenkin usein epäoleellisia itse pelin etenemiselle. Niiden tarkoitus on lähinnä häivyttää tarinan lineaarisuus. Väkivaltaisten pelien kohdalla nämä valinnat liittyvät pääasiallisesti väkivallan käyttöön, siitä pidättäytymiseen tai sen kohteen valitsemiseen. Nämä vaihtoehdot ovat usein juonen kannalta merkityksettömiä, sillä tapahtumat etenevät pelaajien valinnoista huolimatta. Pelaaja lähinnä valitsee, onko hän passiivinen sivustakatsoja vai aktiivinen toimija.[13]

Moninpeleissä pelaajien tekemät moraaliset valinnat voivat sen sijaan olla aidosti dynaamisia, sillä ihmispelaajien reaktiot ovat vaikeasti ennustettavissa. Näin ollen tehdyillä valinnoilla voi olla odottamattomia ja monimuotoisia seurauksia pelikokemukselle. Moninpelit kehittyvät kulttuurisesti peliyhteisöjen vaikutuksesta. Pelaajat mukautuvat eri käytäntöihin, luoden uusia tapoja pelata.

DayZ:ssa on valittu samankaltainen lähestymistapa moraaliseen toimijuuteen kuin massiivisessa verkkoroolipeli *EVE Onlinessa* (CCP 2003). Molempien pelien vakiintunutta pelitapaa yhdistää moraalinen monitulkinnallisuus. Pelien sisäistä eettistä toimintaa ei pyritä ohjaamaan säännöillä vaan päätöksenteko on jätetty pelaajien vastuulle. *DayZ*:n kontekstin huomioiden toimijuuden rajoittamisella olisi haitallisia vaikutuksia pelimaailman uskottavuudelle, sillä ihmisyyden rappio kuuluu olennaisena osana zombie-maailmanlopun teemaan.

13 Esimerkiksi *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision 2009) -pelin pahamaineisessa kampanjatehtävässä "No Russian" pelaaja voi valita ottaako hän osaa moskovalaisella lentokentällä suoritettavaan terroritekoon vai ei. Verilöyly toteutetaan pelaajaan valinnasta huolimatta. Myös *Spec Ops: The Line* (2K Games 2012) -pelin moraaliset valinnat ovat samalla tapaa keinotekoiset (ks. Keogh 2012). Pelaajalle annetaan mahdollisuus toimia, mutta hänen tekemillään valinnoilla on loppuen lopuksi hyvin vähän vaikutusta tarinan etenemiselle. Ainoastaan loppu on erilainen. Tietyissä tilanteissa valinnan mahdollisuutta ei edes ole. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii pelin kolmas valintatilanne, jossa pelaaja on pakotettu käyttämään valkoista fosforia. Pelaajan toiminnan seurauksena kuolee myös joukko viattomia siviilejä. Syy tälle ratkaisulle on puhtaasti tarinallinen, sillä sen avulla peli lähestyy retorista ja emotionaalista kliimaksiaan.

Luonnontilan takaama mielekkyys

Thomas Hobbes kuvasi poliittisen filosofian merkkiteoksessaan *Leviathan* (1651/1999) hypoteettista luonnontilaa, joka vallitsi ennen yhteiskuntajärjestystä. Hobbesin käsitys ihmisluonnosta oli varsin kyyninen. Luonnontilan seurauksena vallitsi "kaikkien sota kaikkia vastaan" (lat. *bellum omnium contra omnes*), jonka johdosta ihmisten elämä oli kurjuuden ja väkivallan värittämää. Luonnontilassa yksilöillä ei ollut oikeuksia, ainoastaan vapauksia. Ihmisten käyttäytymistä ohjasivat luonnonlait, jotka oikeuttivat selviytymiskamppailun. Hobbesin ratkaisu tähän tilaan oli valistunut yksinvaltias, jolle ihmiset luovuttivat osan vapauksistaan nauttiakseen yhteiskuntasopimuksen mukanaan tuomasta turvasta. Leviathan oli siis vertauskuva valtiolle.

DayZ:n ja hobbesilaisen luonnontilan välille on helppo vetää yhtäläisyyksiä. Perustavanlaatuinen ero *Leviathanissa* kuvattuun luonnontilaan on se, että *DayZ*:ssa tämä olosuhde on seurausta yhteiskuntajärjestyksen hajoamisesta. Pelissä ei ole voimassa minkäänlaista yhteiskuntasopimusta, joka soisi pelaajille turvaa tai oikeuksia. Sosiaalisen vuorovaikutuksen rajoittamattomuus yhdistettynä yhteiskunnalliseen sekasortoon luo pohjan rajoittamattomalle väkivallalle. Moraalirelatiivisesta näkökulmasta katsottuna pelaajien normatiivinen toimintaympäristö on poikkeava, sillä heitä ei sido menneen yhteiskunnan eettiset säännöstöt. Kieltojen ja normihierarkian poissaollessa kaikki on periaatteessa sallittua. Pelaajat ovat vapaita luomaan omat ohjenuoransa ja heidän moraaliset valintansa ovat sidottuja satunnaisiin tilanteisiin, joita he kohtaavat matkallaan kohti pelihahmojensa vääjäämätöntä kuolemaa.

Kuva 1. Pelaajat väijyttävät yksin liikkuvaa selviytyjää, joka on matkalla luoteiselle sotilaslentokentälle.

Luonnontilaa voidaan pitää *DayZ*:n pelimaailmaa ylläpitävänä voimana. Sen poistaminen tuhoaisi pelin mielekkyyden,[14] sillä luonnontila toimii *DayZ*:n pääasiallisena konfliktin lähteenä. Tällä hetkellä[15] pelistä puuttuu varteenotettava yhteinen EPH-vihollinen, joka pakottaisi satunnaisia pelaajia laajempaan yhteistyöhön. Zombie-maailmanloppua käsittelevässä pelissä tämä vihollinen on elävät kuolleet, joiden määrä ja uhka on pysynyt alhaisena niiden tekoälyyn liittyvien teknisten ongelmien vuoksi. Tämän puutteen vuoksi ihmismetsästyksestä on muodostunut pelaajille perimmäisin koetinkivi. Ihminen on pelin huippusaalistaja, joka luonnonvoimien ohella luo lähes ainoan todellisen haasteen selviytymiselle.

Tapa tai tule tapetuksi

DayZ ei lähtökohtaisesti velvoita pelaajaa käyttäytymään aggressiivisesti kanssapelaajiaan kohtaan. Teknisten ongelmien, annettujen päämäärien ja saavutusten puutteen vuoksi rajoittamattomasta väkivallasta on kuitenkin muodostunut pelin tärkein osatekijä. Sitä voidaan aiheellisesti pitää myös pelin keskeisimpänä vuorovaikutuskeinona. Pelaajakunnan keskuudessa tästä vakiintuneesta tavasta käytetään englanninkielistä termiä *kill on sight* (*KoS*), joka viittaa käytäntöön surmata kanssapelaajia välittömästi heidät kohdatessa. Tähän toimintamalliin turvaudutaan usein myös ilman pakottavaa tai perusteltua syytä, ilman että uhri on edes tietoinen toisen pelaajan läsnäolosta. KoS alkoi vakiinnuttaa asemaansa modifikaatioversion ilmestyttyä, muuttuen kokonaisvaltaiseksi pelin kaupallisen version myötä. Pelitapa on laajamittaisen huijaamisen lisäksi[16] suurin yksittäinen tekijä peliyhteisön sisäisille jännitteille. Yksi keskeisimmistä kiistan aiheista keskittyy periaatteelliseen kysymykseen oikein ja väärin pelaamisesta. Osa pelaajakunnasta kokee tavan pelikokemusta köyhdyttävänä ilmiönä, osa tulkitsee sen transgressiiviseksi pelaamiseksi.[17] KoS:n ympärillä käytävä keskustelu toimii oivana esimerkkinä yksittäisten pelien sisäisistä kulttuurisista jakolinjoista.[18]

KoS-pelitavan taustalla on käsitys pelaajien luontaisesta vihamielisyydestä toisiaan kohtaan. Kynnys väkivallan käytölle ongelmien ratkaisemiseksi alentuu kun kanssapelaajat koetaan oletusarvoisesti uhkaksi omalle selviytymiselle. Usein vastaantulijat pyritään eliminoimaan jo ennen uhkaavan tilanteen syntymistä. Näin ollen satunnaiset kohtaamiset päättyvät yleensä tulitaisteluun tai väijytykseen. Pelaajat hyväksyvät tekonsa yhdistämällä ne pelin kontekstiin ja annettuun päämäärään. KoS voidaankin tulkita sosiaalidarwinismin[19] näkökulmasta. Pelaajat omaksuvat kyseisen toimintamallin selviytyäkseen säälimättömässä pelimaailmassa, jolloin tietyistä moraalisista kysymyksistä tulee toisarvoisia.[20] Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kaikki pelaajat pitäisivät

14 Salen ja Zimmerman (2003, 32-36) määrittelevät mielekkään pelaamisen toiminnan arvioitavuuden pohjalta. Pelaajan toiminnalla pitää olla merkityksellisiä seurauksia. Tämän yhteyden tulee olla selvästi havaittavissa, ja pelaajan pitää pystyä yhdistämään toimintansa pelin laajempaan konteksiin.

15 Peliversio 0.58.129.488, julkaistu 14. syyskuuta 2015.

16 *DayZ*:ssä käytetyt huijausohjelmat ovat varsin yleisiä verkkosota- ja ammuntapeleissä. *DayZ*:ssä huijaaminen on yleistä, sillä sen käyttämä BattlEye-ohjelma on erittäin haavoittuva. Huijausohjelmia käyttävät pelaajat voivat muun muassa luoda (eli spawnata) itselleen aseita tai muita tärkeitä varusteita. He pystyvät myös näkemään kiinteiden rakenteiden läpi (*wall hack*), ampumaan päälaukauksia tähtäämättä (*aim bot*), siirtymään välittömästi ympäri karttaa (*teleport*), näkemään missä toiset pelaajat ja zombiet liikkuvat (*player & zombie ESP*) tai surmaamaan toisia pelaajia ilman fyysistä kanssakäymistä (*player kill*).

17 Tämä näkemys perustuu osaltaan modifikaatioversion pohjana toimineen *Arma II* -pelin toimintakulttuuriin, joka perustui pitkälti pelaajien väliselle yhteistyölle.

18 Tähän keskusteluun voi tutustua esimerkiksi DayZ.comin foorumeilla, jossa aiheesta käydään vilkasta keskustelua: https://forums.dayzgame.com/

19 Näkökulma, joka ulottaa Darwinin teorian luonnonvalinnasta sosiaalipolitiikkaan ja yhteiskunnalliseen kehitykseen.

20 Tästä pelitavasta on kuitenkin vaikea vetää pitkälle vieviä johtopäätöksiä sen vaikutuksista pelaajien toimintaan reaalimaailmassa. Väkivaltaisten pelien vaikutukset pelaajien moraaliin on ollut ristiriitainen aihe, joka heijastelee lähinnä mediaväkivallan tutkimuskentän jakautumista

toimintaa yleispätevänä. KoS:n herättämät tunnereaktiot ovat sidoksissa pelin tapaan simuloida kuolemaa. *DayZ*:ssä pelihahmon kuolema on lopullinen.[21] Hahmoa ei voi palauttaa tallennuspisteestä vaan pelaajan on aloitettava pelinsä alusta. Tämä lähestymistapa painottaa kuoleman merkitystä. Pelihahmon ainutkertaisuuden on myös nähty korostavan virtuaalisen väkivallan seurauksia, esimerkiksi luomalla pelaajille moraalisia pulmatilanteita (Carter, Gibbs & Wadley 2013). Kyseinen näkökulma on kuitenkin varsin idealistinen, kun sitä verrataan yleisesti omaksuttuun käyttäytymiskulttuuriin.

KoS havainnollistaa miten pelien kirjoittamattomat säännöt luovat vallitsevia toimintamalleja, jotka määrittelevät toiminnan moraaliset rajat ja antavat tietylle käyttäytymiselle merkityksen (ks. Powers 2003, 195). Sosiaalisesti rakentuneena ilmiönä se luo tietyt odotukset pelaajien oletetulle käyttäytymiselle. Tästä näkökulmasta tarkasteltuna toisten pelaajien surmaaminen ei siis välttämättä ole epämoraalinen teko. KoS toimii pohjana pelin sisäiselle eettiselle normistolle, joka ajaa ohi pelaajien yksilöllisten moraalikäsitysten. Tämä ristiriita on erittäin oleellinen pelin tarjoamalle elämykselle, jonka yhtenä keskeisimmistä osatekijöistä voidaan pitää epäluuloisuutta ja vainoharhaisuutta, mutta myös syyllisyyden tunnetta. Pelitapaa ei tule määritellä poikkeavaksi käyttäytymiseksi, sillä se ei ole yleisesti omaksutun käytännön vastaista. KoS voidaankin nähdä sääntöjen rajoissa tapahtuvana häikäilemättömyytenä, joka on varsin yleistä verkkomoninpeleille, jotka sallivat vapaan pelaajien välisen konfliktin (Carter 2013).

Kuva 2. Pelaaja tarkkailee selviytyjää, joka tutkii edessä näkyvän paloaseman yläkertaa. Selviytyjä, joka oli osa suurempaa ryhmää, on juuri ja juuri erotettavissa tornin neljännessä kerroksessa. Tämä satunnainen kohtaaminen päättyi lopulta kahden eri pelaajaryhmän väliseen tulitaisteluun.

Yhtenä syynä pelitavan yleisyyteen voidaan pitää sitä, että *DayZ* palkitsee toisten pelaajien surmaamisesta. Pelaajat saattavat säästää useita tunteja aikaa keskittymällä ihmismetsästykseen, sillä toiset selviytyjät kantavat yleensä mukanaan pelin kannalta arvokkaita varusteita. Kilpailu laadukkaammista ja harvinaisemmista esineistä onkin paikoitellen erittäin raakaa. Tästä syystä ennaltaehkäisevä voimankäyttö on pelaajan selviytymisen kannalta usein kannattavampi vaihtoehto. Pyrkimys kommunikaatioon pitää sisällään riskin, jota pelaajat eivät välttämättä ole valmiit ottamaan. Sosiaalisen kanssakäymisen kannalta pelitapa rajoittaa huomattavasti toisilleen tuntemattomien pelaajien välistä tilapäistä yhteistyötä. Teoriassa toiminnallisten sääntöjen puute mahdollistaa erittäin monimutkaisen vuorovaikutuksen, mutta käytännössä se pelkistyy lähinnä väkivallan harjoittamiseksi. Pelaajien välinen epäluottamus korostuu erityisesti silloin, kun hyvin varustautuneet pelaajat tai ryhmät kohtaavat toisensa. Pelin sisäisten sosiaalisten rakenteiden puute painottaakin pelin ulkopuolella solmittujen ryhmittymien asemaa, sillä liikkuminen ryhmässä antaa turvaa ja helpottaa ympäristön hallintaa.

(vrt. esim. Gabbiadini & al. 2013 ja Grizzard & al. 2014).

21 Tämä ominaisuus tunnetaan englanninkielisellä termillä *permadeath* (lyhenne termistä *permanent death*).

Kuva 3. Liikkuminen ryhmässä luo turvaa varsinkin alueilla, joilla esiintyy harvinaisempia resursseja. Nämä alueet, kuten esimerkiksi sotilastukikohdat, houkuttelevat paikalle toisia selviytyjiä, erityisesti palvelimen uudelleenkäynnistymisen jälkeen. Nämä alueet ovat myös suosittuja väijytyskohteita.

Vaikka KoS jakaakin peliyhteisön mielipiteet, eivät pelikehittäjät ole pyrkineet ohjaamaan sosiaalista vuorovaikutusta sääntöjä lisäämällä vaan nämä kysymykset on jätetty pelaajien ratkaistavaksi. Pelitapaa ei ole yritetty kieltää vaan kehittäjät ovat pyrkineet lähinnä kontrolloimaan sen laajuutta. Yhtenä kontrollikeinona kehittäjät ovat ottaneet käyttöön järjestelmän, jonka tarkoituksena on luoda seurauksia KoS-pelitavalle. Tätä järjestelmää (engl. *item degradation system*), jonka tarkoituksena on vähentää väkivallan käytöstä saatavaa materiaalista hyötyä, ei ole kuitenkaan sidottu eettisiin sääntöihin vaan esineisiin ja muihin resursseihin.[22] Jos pelaaja ampuu toista, uhrin mukanaan kantamat varusteet saattavat vahingoittua tai tuhoutua. Toinen merkittävä keino on ollut tiettyjen varusteiden ja esineiden rajoittaminen. Tästä esimerkkinä toimivat sarjatuliaseet tai tarkkuuskiväärit, joiden määrä ja esiintymistiheys on pelin kaupallisessa versiossa huomattavasti alhaisempi verrattuna modifikaatioversioon. Lisäksi panokset ja lippaat löytyvät usein eri paikasta kuin itse aseet, jolloin ne eivät ole välittömästi käytettävissä. Toisaalta tällä ratkaisulla saattaa olla myös päinvastaisia seurauksia. Tiettyjen tuliaseiden harvinaisuus voi kannustaa pelaajia KoS-pelitapaan, sillä niiden hallussapito antaa huomattavan edun kanssapelaajiin nähden. Myös yksityisten palvelinten ylläpitäjät ovat pyrkineet kontrolloimaan pelitapaa asettamalla palvelinkohtaisia sääntöjä, jotka rajoittavat toisten pelaajien välitöntä surmaamista. Näiden sääntöjen valvominen ja toimeenpano on kuitenkin ongelmallista, sillä niiden noudattaminen perustuu pitkälti pelaajien tahtoon. On erittäin vaikea määritellä, millä tavoin yksittäiset pelaajat tulkitsevat sattumanvaraisia kohtaamisia tai aggressiivista käyttäytymistä. Itsesuojelu on pelin keskeisin perusvapaus.

22 DayZ Devblog, 7 syyskuuta, 2013. https://www.youtube.com/watch?v=LdcVPKD803E

Vapauden ongelmallisuus

Digitaalisissa peleissä toiminnan rajoittamattomuus voi ilmetä äärimmäisenä käyttäytymisenä, jolloin se tulkitaan helposti ongelmalliseksi. *DayZ*:ssä pelaajille suotu vapaus johonkin merkitsee tietyissä tilanteissa kanssapelaajien negatiivisen vapauden loukkaamista. Aktiivinen toimijuus yhdistettynä valinnanvapauteen voidaan kokea haitalliseksi, sillä autoritaarisen ohjauksen poissaololla saattaa olla nihilistinen vaikutus joidenkin pelaajien käytökselle. *DayZ*:ssä on elementtejä, jotka liikkuvat länsimaisen pelikulttuurin tabujen rajoilla, toisinaan myös ne ylittäen. Kuten vertaus Hobbesin luonnontilaan antaa ymmärtää, sosiaalisen vuorovaikutuksen rajoittamattomuus näyttäytyy usein erittäin väkivaltaisena käyttäytymisenä, joka vaihtelee murhasta itsemurhaan ja raiskauksesta kidutukseen. Tällöin pelaajat saattavat vaatia auktoriteetin tai yhteisön takaamaa positiivista vapautta. Tässä tapauksessa vapaus johonkin merkitsee suojaa tietynlaiselta epäsosiaaliselta toiminnalta.

Kuten edellinen KoS-pelitapaa kuvannut kappale osoittaa, murhaamista voidaan perustellusti pitää yhtenä *DayZ*:n keskeisimmistä pelimekaniikoista. Peli pitää sisällään myös animoidun itsemurha-ominaisuuden, jonka tarkoitus on päättää vakavasti tai kuolettavasti vammautuneen pelihahmon virtuaalinen vaellus. Toiminnon funktio ei ole siis mässäillä tarpeettomalla väkivallalla vaan lähinnä nopeuttaa uuden pelin aloittamista pelihahmon lähestyessä hidasta, mutta varmaa kuolemaa. Emergentin pelaamisen kautta *DayZ*:ssä on esiintynyt myös seksuaalista väkivaltaa, joka on aiheena yksi länsimäisen pelikulttuurin merkittävimmistä tabuista. Peli ei sisällä animaatiota raiskauksesta tai muusta seksuaalisesta väkivallasta vaan nämä teot toteutetaan lähinnä mielikuvan asteella tai verbaalisesti. Tämä on kuitenkin erittäin harvinainen ilmiö. Ehkä juuri tämän vuoksi aihe ei ole herättänyt liiemmin huomiota, muutamaa yksittäistä artikkelia lukuunottamatta (ks. esim. Correa 2014). Voidaan kuitenkin olettaa, että pelin valmistuessa myös nämä seikat saavat laajempaa huomiota ja sen normeja rikkova sisältö herättää keskustelua pelikulttuurin tabuista ja pelien suhteesta sananvapauteen.

Osa moraalittoman, tabumaisen tai väkivaltaisen käyttäytymisen mahdollistavista ominaisuuksista on alun perin suunniteltu pelihahmojen turvaamiseksi tai pelastamiseksi. Eräs näistä äärimmäisyyksistä on kannibalismi, joka on melko yleinen post-apokalyptisessä fiktiossa käytetty tarinallinen tehokeino. Kannibalismi on viimeinen vaihtoehto nälkäkuoleman estämiseksi. Ihmissyönnillä on kuitenkin seurauksensa, sillä se aiheuttaa pelihahmolle parantumattomia neurologisia haittavaikutuksia, jotka ilmenevät harhoina ja ääntelynä. Tietyistä ominaisuuksista tulee keinoja kanssapelaajien piinaamiselle, kun niitä käytetään tavalla, joihin niitä ei olla alunperin suunniteltu tai tarkoitettu. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii improvisoitu kidutus. Sidotulle pelaajalle pakkosyötetään esimerkiksi kemikaaliliuosta tai pilaantunutta ruokaa, jonka johdosta uhri sairastuu. Hoitamattomana sairaus aiheuttaa kuoleman. Alun perin pakkosyöttäminen ja -juottaminen oli tarkoitettu tajuttomien kanssapelaajien pelastamiseksi nääntymykseltä.[23] Käsiraudat puolestaan esiteltiin ei-tappavana vaihtoehtona passivoida toisia pelaajia.

Kidutukset ja raiskaukset havainnollistavat tietynlaisen pelin sisäisen trendin, jossa kanssapelaajien murhaamiseksi ja pahoinpitelemiseksi pyritään kehittelemään uusia keinoja. Nämä teot kuvaavat pelin sisäistä mustaa huumoria ja usein ne toteutetaan uhrina toimivan kanssapelaajan avustuksella, sillä hän voi halutessaan keskeyttää teon. Toisena esimerkkinä vastaavanlaisesta roolipelaamisesta voidaan mainita kidnappaukset, jotka saivat mediahuomiota modifikaatioversion ilmestyttyä (ks. esim. Ruch 2012).

Yhteisön paine vastaan yksilön valinnat

Tässä artikkelissa käsitellään elementtejä, jotka ovat vaikuttaneet väkivaltaa korostavien sosiaalisten käytäntöjen syntyyn sekä vallitsevan KoS-pelitavan muodostumiseen. Nämä vaikuttimet voidaan jakaa kolmeen kategoriaan. Ensimmäinen keskeinen seikka liittyy pelisuunnitteluratkaisuihin ja peliteknisiin osatekijöihin. Ehkä suurin yksittäinen vaikutin KoS-pelitavan syntyyn on *DayZ*:n pelikonsepti, joka perustuu emergenssin luomille mahdollisuuksille. Emergenssi toteutetaan erittäin yksinkertaisilla toiminnallisilla säännöillä sekä sosiaalisen vuorovaikutuksen rajoittamattomuudella. Niiden avulla luodaan mukaansatempaava kokemus, joka on enemmän kuin osiensa summa. Valinnanvapaus kuvaa *DayZ*:n perusolemusta. Peli toimii alustana, joka suosii improvisoitua ja kokeilevaa pelitapaa. Voittotilan puute korostaa pelaajien mielikuvituksen merkitystä yhteisen pelikokemuksen luomisessa. Early access -pelinä *DayZ* on kärsinyt laajoista teknisistä ongelmista, jotka ovat estäneet tiettyjen ominaisuuksien ja toimintojen käyttöönoton. Ironista kyllä, mutta tällä hetkellä *DayZ* on zombie-maailmanlopusta kertova peli, josta zombiet puuttuvat lähes kokonaan. Tästä syystä pelistä puuttuu myös varteenotettava yhteinen EPH-vihollinen, jonka luoma uhka tekisi pelaajien välisestä yhteistyöstä merkityksellisempää itse pelaamiselle. Tämä ei tietenkään vähennä eri pelaajaryhmittymien välisten konfliktien painoarvoa pelikokemukselle. Ne tulevat olemaan merkittävässä asemassa myös sen jälkeen kun nämä tekniset ongelmat on ratkaistu. Zombiet lähinnä antaisivat *DayZ*:lle vaihtoehdon, joka siitä tällä hetkellä puuttuu.

Toinen vaikuttava elementti on sosiaaliset osatekijät. KoS-pelitapa perustuu puhtaasti sosiaalisesti rakentuneille kirjoittamattomille säännöille, sillä pelin toiminnalliset säännöt eivät pelaajaa siihen velvoita. Kirjoittamattomat säännöt ovat luoneet käytännön, joka puolestaan ohjaa pelaajien toimintaa ja luo odotuksia heidän käyttäytymisestään. Pelaajat saattavat uhrata ihanteensa "oikeasta" pelitavasta käytännön luoman todellisuuden vuoksi. Vaikka yksittäiset pelaajat haluaisivatkin suosia sosiaalisempaa pelitapaa, voivat *DayZ*:n sosiaaliset konventiot tehdä siitä pelaamisen kannalta kannattamatonta. Pelaajan ideaalinen lähestymistapa on tällöin tarkoituksetonta pelin ainoalle annetulle päämäärälle eli selviytymiselle. Yksittäisten pelaajien on lähes mahdotonta muuttaa vallitsevaa pelitapaa tai sosiaalisia käytäntöjä, sillä suuret muutokset vaatisivat taakseen laajemman yhteisön tuen. On myös syytä huomauttaa, että KoS ei ole ainoa omaksuttu pelitapa, joskin se on vallitsevuutensa vuoksi silmiinpistävin ja huomiota herättävin. *DayZ* pitää sisällään myös sosiaalista vuorovaikutusta ja yhteistyötä korostavaa pelikulttuuria. Tätä osa-aluetta ei kuitenkaan käsitellä tässä artikkelissa sen rajatun tilan vuoksi.[24]

Kolmas huomattava vaikutin ovat kulttuuriset osatekijät. Verkkomoninpelikulttuurin yleinen itsekeskeisyys, kilpailullisuus sekä ammuntamoninpelien perinteet on syytä ottaa huomioon pelitapaa analysoidessa. Yleistäen voidaan todeta, että yltiöoptimistinen mielikuva toverillisesta yhteistyöstä ei kuvaa moninpelien todellisuutta, varsinkaan jos pelaajia ei

23 On syytä myös huomauttaa, että edellä mainitut seikat ovat ääriesimerkkejä, eivätkä kuvaa *DayZ*:n yleistä pelitapaa. Ne lähinnä osoittavat, että pelaajakunnalla on taipumus löytää ja kokeilla vaihtoehtoisia käyttötapoja tiettyille peliominaisuuksille.

24 Yhtenä esimerkkinä sosiaalisesta kanssakäymisestä voidaan mainita Reddit-sivustolla toimiva *Reddit Rescue Force* (RRF), jonka jäsenet pelastavat ongelmiin joutuneita kanssapelaajia. Myös klaanien ja muiden ryhmittymien sisäinen yhteistyö on organisoitua ja yhteistyötä korostavaa. Twitch -videostriimauspalvelun kautta lähetettävä *Survivor Gamez* -turnaus toimii esimerkkinä kilpapelaamisesta.

palkita siitä millään tavalla.[25] KoS:n kaltainen pelitapa onkin varsin tuttu muista verkkomoninpeleistä, joissa pelaajien välistä sosiaalista vuorovaikutusta ei pyritä rajoittamaan. Pelin teemallisella viitekehyksellä, joka imitoi modernin zombie-fiktion keskeisimpiä aihepiirejä ja stereotypioita, on myös vaikutuksensa. Ensisilmäyksellä rajoittamaton väkivalta voi näyttää täysin mielivaltaiselta ja tarpeettomalta, mutta toiminta on syytä sijoittaa siihen kulttuuriseen kontekstiin, josta *DayZ* ammentaa inspiraationsa. Sosiaalinen rappio näyttelee keskeistä roolia post-apokalyptisessä fiktiossa. Tämä ennakkoasetelma luo kehyksen, jossa itsekäs, epäsosiaalinen ja nihilistinen käytös on odotettua ja sallittua. Tästä näkökulmasta katsottuna pelin moraalinen monitulkinnallisuus tekee siitä uskottavamman omassa genressään.

DayZ:ssä hobbesilainen luonnontila on edellytys mielekkäälle pelaamiselle. Se myös ylläpitää negatiivisen ja positiivisen vapauskäsitteen välistä ristiriitaa. Osaltaan tämä jännite syntyy väärinkäsityksestä, jossa osa pelaajakunnasta tulkitsee tietyt vapaudet oikeuksiksi, joita pelissä ei sen säännöttömyyden tai rajoittamattomuuden vuoksi ole. Tämän keskustelun taustalla on myös eroavat käsitykset oikein ja väärin pelaamisesta. Kyseinen jakolinja perustuu puhtaasti pelaajien subjektiiviselle tulkinnalle. Tasapainottelu näiden kahden vapauden muodon välillä on haasteellista. KoS:n vaikutus on varsin kaksijakoinen yleiselle pelikokemukselle. Pelitapa on kiistatta yksi *DayZ*:n keskeisimmistä osatekijöistä, joka luo pelille sen ominaisen vainoharhaisen ja uhkaavan ilmapiirin. Sen liiallinen kontrolloiminen tuhoaisi pelin perusolemuksen. Toisaalta KoS saattaa köyhdyttää *DayZ*:n pelillistä potentiaalia, mitä tulee esimerkiksi monimuotoiseen sosiaaliseen kanssakäymiseen. Mikään ei kuitenkaan estä pelaajayhteisöä tavoittelemasta positiivista vapautta. Tällä hetkellä tämän vapauden muodon laajamittaisella omaksumisella voisi olla haitallisia vaikutuksia *DayZ*:n tarjoamalle pelikokemukselle, muun muassa peliteknisten ongelmien vuoksi. Palvelinkohtaiset käyttäytymissäännöt ovat yksi varteenotettava ratkaisu. Julkisilla palvelimilla niiden valvominen vaatisi organisointia, jonka toteuttaminen olisi käytännössä lähes mahdotonta. Pyrkimykset laajamittaisen huijaamisen kitkemiseksi toimivat esimerkkinä käytännöllisemmästä lähestymistavasta toteuttaa positiivista vapautta. Tällöin vapaus johonkin viittaa tasapuolisempaan pelikokemukseen, jossa pieni osa pelaajakunnasta ei hyödy huijausohjelmien käytöstä.[26]

25 Mielikuvaa verkkomoninpelien sosiaalisuudesta ja yhteistoiminnallisuudesta voidaan pitää varsin romantisoituna, sillä usein yksilön etu ajaa joukkueen yhteisen edun edelle. *DayZ*:n kohdalla itsekeskeisyys korostuu erityisesti pelin ainoan annetun päämäärän eli selviytymisen kautta.

26 Osa yksityisistä palvelimista käyttää GUILD-tunnukselle perustuvaa seulontaa, jonka tarkoituksena on rajoittaa huijaamista. Pelaajan tulee ennakkorekisteröityä päästäkseen pelaamaan kyseisellä palvelimella.

DayZ voidaan tulkita eettiseksi pelikokemukseksi, jossa vihamielinen ja epäsosiaalinen käyttäytyminen ei luo todellisia moraalisia haittavaikutuksia, sillä se on olennainen osa pelin sosiaalista käytäntöä. KoS-pelitapaa ei tule myöskään tulkita transgressiiviseksi pelaamiseksi, sillä se ei ole ristiriidassa pelaajien odotusten tai *DayZ*:n konventioden kanssa vaan tukee niitä. Pelikonseptin vuoksi on myös perusteltua olettaa, että pelintekijät osasivat ennakoida tämän kaltaisen pelitavan kehittymisen. Ennakoimattomia olivat puolestaan ne lukuisat pelitekniset ongelmat, jotka ovat tehneet pelaajien välisestä konfliktista lähes ainoan todellisen haasteen selviytymiselle. Huijaamista voidaan sen sijaan pitää transgressiivisena toimintana, koska se rikkoo yhtä moninpelikulttuurin keskeisimmistä sosiaalisista normeista. *DayZ*:ssä pelaajat ovat vapaita moraalisia toimijoita, jotka voivat heijastella valintojaan omiin henkilökohtaisiin arvoihinsa. Näin niistä tulee myös merkityksellisiä pelaajille sekä pelimaailmalle. Vaikka pelissä tehdyillä valinnoilla ei välttämättä ole välittömiä seurauksia pelikokemukselle, ovat pelaajien tekemät moraaliset valinnat toimineet pohjana *DayZ*:n eettisen normiston ja pelikäytäntöjen muodostumiselle.

Kuva 4. Hetki ennen kuolemaa. Huijari surmaa palvelimen muut pelaajat käyttämällä tykistökeskitysmäistä räjähdyshuijausta.

DayZ havainnollistaa omalta osaltaan pelimedian yleistä kehitystä. Nykyiset digitaaliset pelit eivät ole suunnattu aikuisyleisölle pelkästään sisältönsä vaan myös vallitsevien pelitapojensa vuoksi. *DayZ* ei ole kuitenkaan herättänyt laajempaa julkista keskustelua realistisen simulaationsa, laajamittaisen

väkivallan tai pelaajien epäsosiaalisen käyttäytymisen vuoksi. Sitä ei olla nimetty murhasimulaattoriksi, vaikka murhaaminen on sen keskeisimpiä pelimekaniikkoja. Osaltaan tämä kohuttomuus kertoo sallivammasta asenteesta pelien aihepiirejä kohtaan, osaltaan se heijastelee pelikohujen epäloogisuutta. *DayZ* käsittelee useita teemoja, joita on perinteisesti pidetty tabuina pelimedialle. Tästä huolimatta sitä ei olla yhdistetty keskusteluun pelien haitallisista vaikutuksista. Tämän takana saattaa olla myös pelin suhteellisen suppea tunnettuus. Vaikka *DayZ* on ollut myyntimenestys, ei se edusta pelien valtavirtaa. Myös zombie-teemaa voidaan pitää merkittävänä vaikuttimena. Fantasialle pohjautuva taustatarina sallii radikaalimpia taiteellisia ratkaisuja, verrattuna peleihin, jotka on sijoitettu reaalimaailman kontekstiin.

Lähteet

Verkkolähteet

Bohemia Interactive: Developer's Blog. https://www.bistudio.com/blog (viitattu 28.10.2015)

Carter, Ian (2012). "Positive and Negative Liberty". *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. http://seop.illc.uva.nl/entries/liberty-positive-negative/ (viitattu 3.3.2015)

Correa, Kim (2014). "Being a Lady and Playing DayZ". *On the Media* 8.5.2014. http://www.onthemedia.org/story/being-lady-and-playing-dayz/ (viitattu 10.3.2015)

DayZ.com. "So... Kos... [Official SA KoS Discussion Topic]". https://forums.dayzgame.com/index.php?/topic/154460-so-kos-official-sa-kos-discussion-topic/ (viitattu 28.10.2015)

DayZ Devblog. http://dayzdev.tumblr.com/ (viitattu 10.3.2015)

Davis, Joshua (2013). "How a Near-Death Experience in the Jungle Inspired Blockbuster Zombie Game". *Wired* 28.8.2013. http://www.wired.com/2013/08/ut_dayz/ (viitattu 28.10.2015)

Dibbell, Julian (1993) "A Rape in Cyberspace, or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society." *Village Voice* 38(51). http://www.juliandibbell.com/texts/bungle_vv.html (viitattu 27.4.2015)

DayZ: Zombie Madness! https://www.reddit.com/r/dayz/ (viitattu 28.10.2015)

FRANKIEonPCin1080p. https://www.youtube.com/user/FRANKIEonPCin1080p (viitattu 28.10.2015)

Ruch, Adam (2012). "Stockholm Syndrome: How Six Men Kidnapped Me in DayZ." *Games on Net* 5.7.2012. http://games.on.net/2012/07/stockholm-syndrome-how-six-men-kidnapped-me-in-dayz/ (viitattu 11.5.2015)

Kirjallisuus

Aarseth, Espen (2007). "I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player". Teoksessa *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, 130-133. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf (viitattu 17.10.2015)

Berlin, Isaiah (1969). "Two Concepts of Liberty". Teoksessa Isaiah Berlin: *Four Essays on Liberty*, 118-172. Oxford: Oxford University Press.

Carter, Marcus (2013). "Ruthless Play". Teoksessa *Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 465-467. Santa Cruz: SASDG.

Carter, Marcus, Martin Gibbs & Greg Wadley (2013). "Death and Dying in DayZ". Teoksessa *Proceedings of the 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death, Article No. 22*, 1-6. New York: ACM.

Castillo, Rita (2009). *Playing the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games*. Geneve/Zürich: Trial & Pro Juventute.

Consalvo, Mia & Nathan Dutton (2006). "Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games". *Game Studies* 6(1). http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton (viitattu 17.10.2015)

Gabbiadini, Alessandro, Paolo Riva, Luca Andrighetto, Chiara Volpato & Brad J. Bushman (2013). Interactive Effect of Moral Disengagement and Violent Video Games on Self-Control, Cheating, and Aggression. *Social Psychological and Personality Science* 5(4), 451-458.

Grizzard, Mathew, Ron Tamborini, Robert J. Lewis, Wang Lu & Prabhu Sujay (2014). Being Bad in Video Games Can Make Us Morally Sensitive. *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking* 17(8), 499-504.

Hobbes, Thomas (1651/1999). *Leviathan, eli, Kirkollisen ja valtiollisen yhteiskunnan aines, muoto ja valta*. Suom. Tuomo Aho. Tampere: Vastapaino.

Juul, Jesper (2002). "The Open and the Closed: Games of Emergence, Games of Progression". Teoksessa Frans Mäyrä (toim.): *Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings*, 323-329. Tampere: Vastapaino. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.10096.pdf (viitattu 17.10.2015)

Keogh, Brendan (2012). *Killing is Harmless: A Critical Reading of Spec Ops: The Line*. Marden: Stolen Projects.

Powers, Thomas M. (2003). "Real Wrongs in Virtual Communities." *Ethics and Information Technology* 5(4), 191-198.

Rawls, John (1955). Two Concepts of Rules. *The Philosophical Review* 65, 3-32.

Reynolds, Ren (2012). "Ethics and Practice in Virtual Worlds." Teoksessa John Richard Sageng, Hallvard Fossheim & Tarjei Mandt Larsen (toim.): *The Philosophy of Computer Games*, 143-158. Dordrecht: Springer Netherlands.

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

Sicart, Miguel (2009a). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press.

–– (2009b). Banality of Simulated Evil: Designing Ethical Gameplay. *Ethics and Information Technology* 11(3), 191-202.

Spence, Edward H. (2012). "Virtual Rape, Real Dignity: Meta-Ethics for Virtual Worlds." Teoksessa John Richard Sageng, Hallvard Fossheim & Tarjei Mandt Larsen (toim.): *The Philosophy of Computer Games*, 125-142. Dordrecht: Springer Netherlands.

Walsh, Richard (2011). "Emergent Narrative in Interactive Media". *Narrative* 19(1), 72-85.

Mobiilipelien menestystekijät

Iiro Rantanen
Tapani N. Liukkonen
Sami Hyrynsalmi
Jouni Smed

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Älylaitteilla pelattavia mobiilipelejä on nykyään jo satojatuhansia. Näistä kuitenkin vain pieni joukko on taloudellisesti menestyneitä ja julkisessa keskustelussa näiden pelien on esitetty rakentuvan samanlaisten piirteiden ympärille. Tässä tutkimuksessa tarkastellaan ja luokitellaan Google Playn 61 ladatuinta mobiilipeliä sekä 20 satunnaisesti valittua vertailupeliä. Pelejä tutkitaan ulkoisten ominaisuuksien, ohjausmenetelmien sekä ludologisen ja kerronnallisen näkökulman kautta. Tutkimus näyttää latausmäärissä suosituimpien pelien rakentuvan monipuolisesti erilaisten elementtien varaan. Katsauksessa kuitenkin huomioidaan kunnollisen juonen puuttuminen suurimmasta osasta pelejä ja rohkaistaan pelinkehittäjiä pohtimaan juonen asemaa myös mobiilipeleissä.

Asiasanat: peligenret, mobiilipelit, Google Play

Abstract

Currently, there are hundreds of thousands mobile games for smart devices. However, only a small number of these are successful in economic sense and there have been claims that the most installed games are only copying the same principles. In this study, we examine Google Play's 61 most installed and 20 randomly selected games. The games are studied through the perspectives of external characteristics, control methods, ludology and narrative elements. The study shows the most popular games use a wide range of different elements. However, we note the lack of a proper plot in the majority of the games. Thus we encourage game developers to think through the position of the plot in mobile games.

Keywords: game genres, mobile games, Google Play

Johdanto

Mobiililaitteiden kehittyessä ja yleistyessä on pelitarjonta eri valmistajien sovelluskaupoissa kasvanut merkittävästi. Tästä laajasta pelitarjonnasta vain hyvin pieni osa on saavuttanut kaupallista menestystä markkinoilla (Hyrynsalmi 2014). Usein argumenttina keskustelussa on esitetty, että menestyviä mobiilipelejä kopioidaan ja samat ideat toistuvat pelistä toiseen (esim. Perez 2014; Wester 2014; Strebeck 2015). Työssämme pyritään selvittämään onko pelien menestyksen taustalla yhtenäisiä syitä tai piirteitä jotka voisivat selittää menestyvien pelien suosiota verrattuna peleihin jotka eivät ole saavuttaneet lataajien suosiota. Menestyksen syitä etsitään neljän pääkysymyksen kautta: 1) miten pelien ulkopuoliset seikat vaikuttavat menestykseen, 2) vaikuttaako pelissä käytetty ohjausmenetelmä menestymiseen, 3) onko pelin säännöillä vaikutusta menestykseen, ja 4) onko pelin tarinallisuudella vaikutusta menestykseen?

Pelien luokitteluun ja arviointiin on kehitetty erilaisia malleja, mutta tätä työtä varten on kehitetty uusi malli pohjautuen Elverdamin ja Aarsethin (2007) aiemmin esittelemään pelienluokittelun typologiaan sekä mobiilipeleille ominaisiin piirteisiin. Kehitetyn mallin avulla pelien eri osa-alueita voidaan arvioida objektiivisesti ja riittävän kattavasti tämän tutkimuksen tarpeet huomioon ottaen.

Tutkimuksen aineisto kerättiin Google Play -sovelluskaupasta kesän 2012 aikana osana laajempaa aineistonkeruuta. Tutkimusjoukko muodostui 61 ladatuimmasta pelistä ja vertailujoukko 20 satunnaisesta mobiilipelistä. Kaikki tutkimuksessa mukana olevat pelit olivat ilmaisia tai niistä oli käytössä pelin ilmaisversio, johtuen tutkimusaineiston valintamenettelystä. Aineistoa arvioidaan hyödyntäen esitettyä arviointimallia.

Tutkimusaineistosta ei löytynyt selkeitä yhteisiä syitä joidenkin pelien menestykselle. Merkillepantavaa on, että vain yhdessä aineiston peleistä oli koko pelin ajan etenevä juoni. Muissa juonta ei joko ollut ollenkaan tai se oli yksinkertainen lähtöasetelma pelille. Katsauksen tuloksena rohkaisemme pelinkehittäjiä tarkastelemaan kriittisesti juonen merkitystä myös mobiilipelien kehittämisessä.

Pelien luokittelemisesta — mitä ja miksi

Yleinen tapa luokitella pelejä on jakaa ne genreihin. Genre on kategoria, johon kuuluvia pelejä karakterisoivat tietyntyyppiset haasteet huolimatta niiden asetelmasta tai pelimaailman sisällöstä (Adams 2014, 67). Esimerkiksi Chris Crawford (2003) jakoi taksonomiassaan vuonna 1984 pelit kahteen yläluokkaan: strategiapelit ja taito- ja toimintapelit. Nämä puolestaan jakautuvat useaan aliluokkaan. Ernest Adams (2014, 69–78) luettelee klassisina peligenreinä ampumispelit (*shooter games*), toiminta- ja arkadepelit (*action and arcade*), strategiapelit, roolipelit (*role-playing games*), urheilupelit, kulkuneuvosimulaatiot (*vehicle simulations*), rakennus- ja simulaatiopelit, seikkailupelit ja arvoituspelit (*puzzle games*).

Genreihin perustuva luokittelutapa on kätevä esimerkiksi pelejä myyvälle kaupalle, mutta soveltuu huonosti tutkimuksen tarpeisiin. Genrepohjainen jaottelu kompastuu usein siihen, että peli sisältää ominaisuuksia useista genreistä tai ei tunnu sopivan mihinkään vaihtoehdoista. Esimerkiksi *Space Rangers 2* sisältää elementtejä seikkailu-, avaruustaistelu- ja reaaliaikastrategiapeleistä. Genrejä ei myöskään ole yleensä määritelty riittävän tarkasti. Viimeaikoina esimerkiksi Kemppainen (2012) on luokitellut ja tutkinut digitaalisten palveluiden peligenrejä.

Genrepohjaisesta luokittelusta kehittyneempi muoto on luokitella pelejä perustuen niiden ominaisuuksiin. Pelien ominaisuuksiin perustuvat luokittelut pyrkivät löytämään peleistä tiettyjä, ennalta määriteltyjä ominaisuuksia ja niiden avulla luokittelemaan pelejä. Tämä tapa antaa mahdollisuuden genrejakoa monipuolisempaan ja tarkempaan luokitteluun. Esimerkki tällaisesta luokittelusta on Björkin ja Holopaisen pelien suunnittelumallit (2005). Roger Caillois (1957) puolestaan jakaa pelit neljään ryhmään: *agon* (kilpailullisuus), *alea* (sattuma), *mimicry* (roolipelaaminen) ja *ilinx* (huimaus, todellisuudesta irtautuminen).

Agon-ryhmään kuuluvat pelit, joissa on tarkoitus voittaa vastustaja, eikä onnella ole merkittävää osuutta. Shakki on klassinen esimerkki agon-pelistä. Alea-pelit perustuvat sattumaan; tähän ryhmään kuuluvat monet kolikkopelit, hedelmäpelit ja ruletti. Mimicry-peleissä pelaaja seikkailee hahmollaan pelimaailmassa; tämä ryhmä kattaa erilaiset rooli- ja seikkailupelit. Ilinx-peleissä on tarkoituksena häiritä pelaajan havainnointikykyä tai liikkumista; esimerkiksi pelaajan pitää pyöriä tietty aika paikallaan ja sen jälkeen selvittää esterata. Pelit ovat useimmiten yhdistelmiä edellä luetelluista ryhmistä ja painottavat eri asioita.

Aarseth & al. (2003) esittelevät typologiapohjaisen tavan luokitella pelejä. Tämä typologia kuitenkin saattaa antaa samankaltaisille peleille toisistaan huomattavasti poikkeavan määritelmän ja vastaavasti huomattavan erilaiset pelit voivat saada samankaltaisen luokituksen. Aarseth ja kollegat myöntävät typologiansa ongelmat ja tarkoittavatkin sen lähinnä lähtökohdaksi tällaiselle luokitteluille. Elverdam ja Aarseth (2007) laajentavat ja tarkentavat aiempaa typologiaa koostumaan 17 ominaisuudesta, jotka jakaantuvat kahdeksaan ulottuvuuteen. Laajennetun typologian vahvuus on, että se selventää aiemman typologian ongelmakohtia sekä välttää perinteisen genrejaottelun ongelmat ja mahdollistaa pelien vertailun.

Muita genreriippumattomia tapoja luokitella pelejä on useita. Aki Järvinen (2008) esittelee väitöskirjassaan Rapid Analysis Method (RAM) -analyysityökalun pelien nopeaa analysointia varten. Craig Lindleyn (2003) taksonomiassa pelit asettuvat kuudelle akselille: pelillisyys, kerronnallisuus, simulaatio, uhkapelaaminen, fiktiivisyys ja virtuaalisuus. Luokittelu on Lindleyn mukaan hyödyllinen pelien suunnitteluvaiheessa. Pelien luokittelua ovat tutkineet monet muutkin ja keskustelu jatkuu edelleen. Tärkeimmistä mainittakoon Mark J. P. Wolf (2000) ja Thomas Apperley (2006). Tätä tutkimusta varten käyttökelpoisimmaksi tavaksi luokitella pelejä osoittautui Elverdamin ja Aarsethin typologia. Sen avulla pelejä voi arvioida monen osa-alueen kautta. Typologia on objektiivinen: arvioissa tutkitaan vain, onko pelillä jokin ominaisuus tai minkä tyyppinen kyseessä oleva ominaisuus on ilman ominaisuuden laadullista tarkastelua.

Tutkimusmenetelmä

Vastataksemme katsauksen tutkimustavoitteeseen, arvioimme tutkittavien pelien sisältöä käyttämällä esiteltävää arviointikehystä. Tämä tutkimus hyödyntää sisältöanalyysimenetelmää (Krippendorff 2003). Tässä tutkimuksessa käytetty aineisto sisältää Google Play -mobiilisovelluskaupan eniten ladatut pelisovellukset kesäkuussa 2012. Google Play ei kerro tarkkoja myyntilukuja, vaan jakaa sovellukset portaittain latausmäärien mukaan. Tutkimukseen on sisällytetty mukaan kaikki pelit, joita oli ladattu yli 10 miljoonaa kertaa. Tällä otannalla tutkimukseen valikoitui 62 peliä, joka on tutkimuksen laatu huomioiden sopiva määrä. Seuraava askel olisi ollut yli viisi miljoonaa kertaa ladatut pelit, joita on useita satoja, mutta niiden arviointi ei enää olisi ollut tämän tutkimuksen puitteissa mahdollista. Yhtä peleistä ei ollut tutkimuksen tekohetkellä saatavilla, joten tutkimusotokseen päätyi 61 peliä. Tämä mahdollistaa riittävän kattavan arvioinnin ja päätelmien tekemisen.

Varsinaisen tutkimusjoukon lisäksi vertailujoukkoon valittiin 20 suosituinta peliä Suomen Google Playn pelien päivittäin päivittyvältä Top-listalta. Täysin satunnaisia pelejä ei haluttu sisällyttää tutkimukseen, sillä markkinapaikalla on huomattavan paljon sekä keskeneräisiä tuotteita että puhtaita huijausyrityksiä (Hyrynsalmi ym. 2012). Kahdenkymmenen pelin vertailujoukko mahdollistaa tässä tutkimuksessa tarkastelun siitä onko suosituilla peleillä toisista peleistä merkitsevästi poikkeavia piirteitä.

Pelejä testataan pelaamalla niitä sen verran, kuin arvioinnin kannalta on tarpeellista. Pelejä ei pelata loppuun asti, eikä tarkoituksena ole tehdä varsinaista peliarvostelua. Useimmissa tapauksissa arviointikehyksessä mainitut asiat selvisivät noin kymmenen minuutin pelaamisella peliä kohden. Koska pelejä ei pelattu loppuun asti, on tietysti mahdollista, että jokin peli muuttuu testattavan osan jälkeen erilaiseksi ja edellyttäisi täten toisenlaista arvioita.

Tutkimuksessa keskityttiin ainoastaan ilmaisiin peleihin sillä kaikki 61 ladatuinta sekä vertailujoukon 20 peliä olivat ilmaisia. Tämän artikkelin johtopäätöksiä ei voida yleistää suoraan maksullisiin peleihin. Huomionarvoista on, että monista maksullisista peleistä on saatavilla hieman rajoittuneempi ilmaisversio, joka kuitenkin on useimmissa tapauksissa tutkimuksen kannalta tarvittavin osin identtinen maksullisen kanssa.

Arviointikehys

Mobiilipelien arviointia varten kehitettiin arviointikehys, joka koostuu neljästä eri ominaisuusryhmästä: 1) **Pelin ulkopuoliset seikat**. Näihin kuuluvat sellaiset ominaisuudet, joilla ei ole suoraan merkitystä itse pelin kannalta, mutta jotka voivat silti vaikuttaa huomattavasti pelin suosioon. 2) **Kontrollit.** Pelit on jaettu seitsemään ryhmään niiden käyttämien kontrollien perusteella. 3) **Ludologinen näkökulma**. Näkökulma keskittyy pelin sääntöihin. Tässä käytämme Elverdamin ja Aarsethin (2007) esittelemää typologiaa. 4) **Kerronnallinen näkökulma.** Näkökulma keskittyy pelin tarinaan ja hahmoihin.

Pelien ulkopuoliset seikat

Tunnettu julkaisija saattaa lisätä pelin suosiota. Lisäksi mikäli julkaisija saa Googlelta Top Developer -statuksen, saavat julkaisijan sovellukset näkyvyyttä Google Playn Featured -listauksissa. Julkaisijan ja suosituimpien pelien listausten on väitetty myös vääristävän kilpailua.[1] Valitettavasti pelien sijoitusta eri listauksissa ei ole mahdollista selvittää tämän työn puitteissa.

Pelin nimellä saattaa olla vaikutusta pelin menestykseen. Esimerkiksi Mikael Hed (2010) mainitsi Rovion oppineen aikanaan nimeämään pelinsä niin, että ne nousivat puhelinoperaattoreiden aakkostettujen listojen alkuun. Yleensä sovelluskaupat eivät listaa sovelluksia aakkosjärjestyksessä, mutta muualla näin saattaa silti olla, jolloin listan kärkeen nousevat aakkosissa ensimmäisenä olevat sovellukset.

Kontrollit

Nykyisissä mobiililaitteissa pelejä kontrolloidaan pääsääntöisesti kosketusnäytön avulla. Mobiililaitteille on myös saatavilla erillisiä peliohjaimia. Bluetooth-yhteyden tai usb-kaapelin avulla on myös mahdollista yhdistää minkä tahansa modernin konsolin (Playstation 3, Xbox 360, Nintendo Wii) ohjain mobiililaitteeseen. Nämä vaihtoehdot rajautuivat kuitenkin tutkimuksen ulkopuolelle, sillä tarkoituksena on tutkia mobiilipelejä eikä niiden lisälaitteita. Jotkin mobiililaitteet sisältävät myös fyysisiä näppäimiä, joilla voi joissain tapauksissa ohjata pelejä. Näitäkään ei tutkimuksessa huomioitu, sillä pääsääntöisesti mobiililaitteissa ei ole näppäimiä.

Tutkimuksessa pelien kontrollityypit on jaettu seitsemään ryhmään:

- **Napautus**: Peliä ohjataan pääasiassa yhdellä napauttavalla kosketuksella. Napautuksen ei pääsääntöisesti tarvitse osua tarkasti tiettyyn kohteeseen. Tyypillinen esimerkki: *Benji Bananas*, varioitu esimerkki: *Angry Birds*.

- **Peliohjaimen emulointi**: Laitteen kosketusnäytöllä näkyvät perinteistä peliohjainta mallintavat näppäimet. Tyypillinen esimerkki: *Dungeon Hunter 4*.

- **Pyyhkäisy**: Peliä ohjataan nopeilla liikkeillä, joilla on tarkoitus osua tiettyyn kohteeseen. Tyypillinen esimerkki: *Fruit Ninja*.

- **Valikko**: Pelin ohjaaminen perustuu vaihtoehtojen valitsemiseen valikoista. Pelit ovat usein vuoropohjaisia, ja ne olisi peliteknisesti mahdollista toteuttaa myös kokonaan ilman grafiikkaa. Tyypillinen esimerkki: *Blood Brothers* .

- **Kosketus**: Peliä ohjataan koskettamalla tai siirtämällä näytöllä näkyviä kohteita. Tyypillinen esimerkki: *Amazing Alex*.

- **Kirjoittaminen**: Peliä ohjataan kirjoittamalla.

- **Liikesensorin** hyödyntäminen: Peliä ohjataan mobiililaitetta kallistelemalla. Tyypillinen esimerkki: *Neverball*.

Eri kontrollimalleja on myös mahdollista yhdistellä, esimerkiksi useampi ajopeli hyödyntää liikesensoria ohjauksessa, mutta kaasu ja jarru toimivat kosketuksella. Arviointikehykseen on tällöin merkitty pelille useampi kontrollimalli.

Ludologinen näkökulma

Käsite ludologia voidaan määritellä kahdella tavalla. Sillä voidaan tarkoittaa yleisesti pelitutkimusta, jolloin termi kattaa kaiken peleihin liittyvän tutkimuksen liittyi se elektronisiin tai perinteisempiin peleihin. Toisaalta, termi voidaan käsittää myös rajatumpana. Tällöin ludologia on pelin rakenteen, sääntöjen ja pelattavuuden tutkimusta erotuksena pelin tutkimisesta perinteisten, narratiivisten käsitteiden kautta (Frasca 2003). Jälkimmäinen merkitys on kasvattanut suosiotaan Gonzalo Frascan vuonna 1999 julkaiseman artikkelin jälkeen, vaikka Frasca (2008) itse on pitänyt erottelua liiallisen yksinkertaisena. Jälkimmäisessä merkityksessä pelit nähdään kokonaan omana joukkonaan, eikä niitä tutkita osana kirjallisuutta, elokuvia ja muita narratiivisen tarkastelun kohteita (Murray 2005).

Ludologinen näkökulma peleihin käsittää pelien sääntöjen tutkimuksen. Tämä osa tutkimuksesta hyödyntää lähes sellaisenaan aiemmassa luvussa mainittua Elverdamin ja Aarsethin (2007) typologiaa. Pelejä arvioidaan siinä 17 eri ominaisuuden kautta, jotka jakaantuvat kahdeksaan eri ulottuvuuteen. Typologian ominaisuudet ovat (suluissa on annettu ulottuvuus, johon ominaisuus kuuluu):

1 Ks. esim. Marco Arment. Get Rid of the App Store's "Top"Lists. http://www.marco.org/2013/06/17/app-store-top-lists tai John August. Topping the charts and racing to the bottom. http://johnaugust.com/2013/topping-the-charts-and-racing-to-the-bottom

1. *Virtuaalinen perspektiivi* (Virtuaalinen tila). Pelin perspektiivi voi olla kaikkinäkevä tai vaeltava. Kaikkinäkevän perspektiivin pelissä pelaaja voi tarkastella pelialuetta liikuttamatta pelihahmoa, kun taas vaeltavan perspektiivin peleissä on nähtävillä vain pelihahmon sijainnista riippuva alue. Kaikkinäkevää perspektiiviä käytetään esimerkiksi lauta-, urheilu- ja strategiapeleissä. Vaeltavaa perspektiiviä käytetään tyypillisesti toimintapeleissä. Erottelu ei ole sidoksissa kuvakulmaan, joskin on vaikea keksiä esimerkkiä kaikkinäkevän perspektiivin käytöstä ensimmäisen persoonan toimintapelissä. Mahdollisesti jonkinlainen HUD-näytöllä näkyvä koko pelialueen kartta sopisi määritelmään.

2. *Sijoittuminen* (Virtuaalinen tila). Pelaajan sijoittuminen voi olla absoluuttinen, jolloin sijainnin voi ilmaista tarkasti riippumatta muista kohteista. Dynaaminen sijainti on ilmaistava suhteessa muihin pelin objekteihin. Shakissa pelaaja voi ilmaista nappuloidensa sijainnit absoluuttisesti koordinaatein. Sen sijaan *Unreal Tournament* -pelissä pelaajan on ilmaistava sijaintinsa suhteessa muihin pelin kohteisiin, esimerkiksi "Tynnyrin takana sijaitsevan tason päällä".

3. *Ympäristön dynaamisuus* (Virtuaalinen tila). Elverdam ja Aarseth jakavat ympäristön dynaamisuuden kolmeen osaan sen mukaan, miten paljon pelaaja voi muokata pelin ympäristöä. Ympäristö voi olla muokattavissa vapaasti, vain ennalta määritellyissä kohdissa tai ei ollenkaan.

4. *Fyysinen perspektiivi* (Fyysinen tila). Fyysinen perspektiivi voi olla virtuaalisen perspektiivin tavoin kaikkinäkevä tai vaeltava. Mikäli pelaaja näkee koko pelialueen liikkumatta fyysisesti, on kyseessä kaikkinäkevä perspektiivi, muutoin vaeltava. Esimerkiksi pelissä *BotFighters* pelialue käsittää potentiaalisesti tuhansien neliökilometrien alueen ja fyysinen perspektiivi on tällöin vaeltava.

5. *Fyysinen sijoittuminen* (Fyysinen tila). Fyysinen sijoittuminen määrittää pelaajan sijainnin reaalimaailmassa. Se voi olla 1) sijaintiperustainen, jolloin pelaajan sijainti määritellään suhteessa maailmaan, 2) etäisyysperustainen, jolloin sijainti määritellään suhteessa muihin pelaajiin tai 3) molempia.

6. *Teleologia* (Ulkoinen aika). Teleologia tarkoittaa Elverdamin ja Aarsethin esityksessä pelin päämäärän rajallisuutta. Jotkin pelit voivat jatkua loputtomiin (esim. *SimCity*), kun taas toisille on määritelty selkeä loppu. Vain kahteen ääripäähän pelit jakava luokitus jättää huomiotta pelit, joissa on selkeä pääjuoni, mutta myös mahdollisuus seikkailla pelimaailmassa mahdollisia satunnaisia tehtäviä suorittaen. Pelaaminen saattaa olla mahdollista myös varsinaisen pääjuonen loppumisen jälkeenkin (esimerkiksi *Red Dead Redemption*).

7. *Ajan esitys* (Ulkoinen aika). Ajan esitys voi olla realistinen tai abstrakti. Esimerkkeinä abstraktista ajan esityksestä Elverdam ja Aarseth esittävät *Tetriksen*, jossa palikoiden putoamisnopeus ei ole realistinen ja *Age of Empiresin*, jossa monen reaaliaikaisen strategiapelin tavoin rakennusten rakentaminen on hyvin nopeaa. Tetris on tosin hieman kömpelö esimerkki pelin ollessa hyvin abstrakti. Tuskin monikaan edes ajattelee pelin liittyvän mitenkään fyysisten palikoiden pudotteluun. Hieman epäselväksi jää, miten tulisi luokitella esimerkiksi *Prince of Persia: Sands of Time*. Pelissä ajan esitys on enimmäkseen realistinen, mutta pelaaja voi rajoitetusti kelata aikaa taaksepäin ja palata aiempaan hetkeen. Samoin vaikeuksia aiheuttaa useassa muutoin ajan esitykseltään realistisessa pelissä esiintyvä ammusten hidas eteneminen ja ns. bullet time -efekti, joka on tuttu esimerkiksi *Max Payne* -pelistä

8. *Kiire* (Sisäinen aika). Tämä kuvaa sitä, vaikuttaako reaalimaailman ajan kuluminen pelimaailmaan vai ei. Yleisesti vuoropohjaisissa peleissä ei ole kiirettä ja vastaavasti reaaliaikaisissa on. Elverdamin ja Aarsethin esityksessä kiire joko on tai ei ole, mutta peleissä on myös välimuotoja, joissa varsinaista kiirettä ei ole, mutta reaalimaailman ajan kuluminen vaikuttaa myös pelin aikaan. Esimerkiksi *Quest for Gloryssa* hahmot liikkuvat ja tekevät askareitaan pelaajan toimista riippumatta.

9. *Yhdenaikaisuus* (Sisäinen aika). Ominaisuus erottelee, toimivatko pelaajat yhtäaikaa vai omilla vuoroillaan.

10. *Intervallikontrolli* (Sisäinen aika). Mikäli pelaaja voi valita koska peli siirtyy seuraavaan vaiheeseen, on intervallikontrolli olemassa.

11. *Pelaajarakenne* (Pelaajarakenne) tarkoittaa yksinkertaisimmillaan sitä, että peli on joko yksin- tai moninpeli. Elverdam ja Aarseth käyttävät monipuolisempaa jaottelua ja jakaa pelit kuuteen tyyppiin: yksinpeli, kaksinpeli, moninpeli, yksijoukkue (oneteam), kaksijoukkue (twoteam) ja monijoukkue (multiteam). Jaottelu huomioi vastapelaajien, yksilöpelaajien ja joukkueiden määrän. Yksijoukkuepelissä kaksi tai useampi pelaaja pelaa samalla puolella (esim. *House of the Dead*, *Chaos Engine*). Kaksi- ja monijoukkuepeleissä kaksi tai useampi joukkuetta pelaa toisiaan vastaan, esimerkiksi *NHL 14* ja *Infantry*.

12. *Sidos* (Pelaajien suhde). Pelaajien välinen sidos voi olla staattinen tai dynaaminen, jolloin pelaajat voivat muuttua ystävistä vihollisiksi pelin aikana.

13. *Pelaajan arviointi* (Pelaajien suhde) viittaa siihen, miten pelin lopputulos määritellään pelaajan kannalta. Pelaaja voidaan arvioida pelkästään yksilösuorituksen, pelkästään joukkueen suorituksen tai molempien perusteella.

14. *Haaste* (Kamppailu). Peli voi tarjota vastuksen kolmella tavalla: 1) Ennalta määriteltynä, jolloin pelitilanteet toistuvat aina samanlaisina. 2) Ennalta määritellyn kehyksen mukaan, johon liittyy satunnaisuutta. 3) Haaste voi olla itsenäisten agenttien, eli ihmis- tai tekoälypelaajien, aiheuttama.

15. *Tavoitteet* (Kamppailu). Pelin tavoitteet voivat olla absoluuttisia ja muuttumattomia tai riippuvaisia pelin tapahtumista tai pelaajan päätöksistä (relatiivisia).

16. *Muuttuvuus* (Pelin tila) kuvaa sitä, miten pelin tapahtumat vaikuttavat pelaaja-agentteihin, jotka voivat olla ihmisten tai tekoälyn ohjaamia. Muutokset voivat olla väliaikaisia, kestää yhden pelin ajan tai jatkua läpi useamman peli-instanssin.

17. *Tallennusmahdollisuus* (Pelin tila) tarkoittaa mahdollisuutta tallentaa pelitilanne ja jatkaa samasta tilanteesta myöhemmin. Elverdam ja Aarseth esittävät kolme vaihtoehtoa: ei tallennusmahdollisuutta, rajoitettu tallennusmahdollisuus ja rajoittamaton tallennusmahdollisuus. Peleissä, joissa tallennusmahdollisuus on rajoitettu, voi pelin tallentaa vain tietyissä tilanteissa, esimerkiksi kenttien tai tehtävien välillä. Tämä on tyypillisempää konsolipeleille. PC-peleissä puolestaan on usein suosittu rajoittamatonta tallennusmahdollisuutta, jolloin pelin voi tallentaa milloin vain.

Verrattuna alkuperäiseen typologiaan, on arviointikehyksen ludologiseen osuuteen lisätty uusi ominaisuus, josta käytämme nimeä *'eteneminen'*. Se kuvaa sitä, voiko pelissä etenemistä jatkaa seuraavassa peli-instanssissa. Peleissä, joissa eteneminen tapahtuu vain yhden instanssin aikana, päättyy peli yleensä pelihahmon kuolemaan tai vastaavaan tilanteeseen. Tämän jälkeen peli täytyy aloittaa alusta. Peleissä, joissa eteneminen on jatkuvaa, voi pelaamista jatkaa samasta kohdasta aina uudestaan. Esimerkki jälkimmäisestä on *Angry Birds*, jossa pelin voi aloittaa mistä tahansa kentästä, johon on kerran päässyt.

Kerronnallinen näkökulma

Narratologia tutkii kertomusten rakenteita ja niiden vaikutusta erillisenä esitystavasta (Frasca 2003). Ala voidaan jäljittää Aristoteleen *Runousoppiin*, mutta varsinaisesti narratologian tutkimus alkoi 1960-luvulla, mm. Tzvetan Todorovin toimesta (Kindt & Müller 2003). Varhaiset narratologit eivät luonnollisesti tutkineet videopelejä, joten narratologin määritelmä onkin pelitutkimuksessa hieman erilainen: tutkija, joka pitää kerrontaa oleellisena osana peliä tai pitää tärkeänä, että pelejä tutkitaan kerronnallisten rakenteiden kautta (Frasca 2003).

Narratologien ja ludologien välillä on ajoittain nähty vastakkainasettelua ja näkökulmia on pidetty toisensa poissulkevina. Kuitenkaan Frasca (2003), jonka artikkelista asetelma osaltaan alkoi, ei ole pitänyt vastakkainasettelua järkevänä.

Tässä tutkimuksessa emme esitä varsinaista narratologista tutkimusta. Vertailtaessa pelejä, on kerronnallisilla seikoilla kuitenkin oleellinen merkitys. Arviointikehyksessä on mukana seuraavat kerrontaan liittyvät seikat:

- *Juoni*: tutkimuksessa pelillä voi joko 1) olla varsinainen, koko pelin ajan etenevä juoni tai 2) yksinkertainen kehystarina, johon ei alun jälkeen juuri viitata tai 3) pelissä ei ole juonta ollenkaan.

- *Dialogi*: pelissä joko on hahmojen välistä dialogia tai sitä ei ole.

- *Samastuminen*: onko pelissä hahmoa tai hahmoja, joihin pelaaja voisi samastua?

- *Teema*: mikä on pelin yleinen teema? Käytännössä teeman määrittely osoittautui hankalaksi, sillä suurin osa peleistä ei tuntunut kuuluvan mihinkään yleiseen teemaan, vaan määritti omansa. Muutama peli oli selkeästi perinteistä scifi- tai fantasiateemaa, mutta useimmiten määrittely osoittautui vaikeaksi.

Arviointikehyksen ominaisuudet ja niiden muuttujat on tarkemmin esitelty Rantasen (2014) julkaisussa.

Tulokset

Seuraavassa tarkastelemme keskeisimpiä arviointikehyksellä havaittuja tuloksia tutkimus- ja vertailujoukon peleistä. Arvioidut pelit sekä niiden arvot ovat saatavilla lähteestä Rantanen (2014).

Pelien ulkopuoliset seikat

Tutkimusjoukossa kuudella julkaisijalla oli mukana enemmän kuin yksi peli ja 44 julkaisijaa sai 61 eniten ladatun pelin joukkoon vain yhden pelin. Huomionarvoista on, että kolme eniten ladattua peliä ovat kaikki Rovio Mobile Games Ltd:n julkaisemia (yli 50 miljoonaa latausta). Tämä tukee Hyrynsalmen ja kollegoiden (2014) huomiota siitä, että menestyneet pelit kasautuvat pienelle määrälle julkaisijoita. Google ei listaa peleistä kuin julkaisijan, mikä ei välttämättä kerro pelin tekijästä paljoa. Perinteisesti pelialalla on toimittu kehittäjä-julkaisija -parein, jossa kehittäjä on tehnyt pelin ja julkaisija huolehtinut myynnistä ja markkinoinnista. Mobiilipeleissä tälle duaalimallille ei välttämättä ole tarvetta, sillä pelin julkaiseminen ei juuri vaadi resursseja.

Pelin nimellä saattaa olla joissain tapauksissa vaikutusta sen saamiin latausmääriin, joskaan Google Play ei esitä listauksia aakkosjärjestyksessä. On kuitenkin mahdollista, että peli saa etua siitä, että se esiintyy aakkostetussa

listauksessa alkupäässä. Tutkimukseen sisällytetyistä peleistä kymmenen nimi alkaa A-kirjaimella. Toiseksi yleisin alkukirjain on S kahdeksalla pelillä. Muut alkukirjaimet ovat edustettuina 3-5 kappaleella kukin. A on kuitenkin englannin kielessä toiseksi yleisin alkukirjain sanalle, joten nimen vaikutusta pelin menestykseen ei tällä otannalla voida arvioida.

Tunnettu brändi voi vaikuttaa pelin menestykseen. Tutkimusaineistosta on tunnistettavissa yksi selkeästi tunnettu brändi – *Angry Birds* – ja näitä pelejä on listalla neljä kappaletta. Ehkä hieman yllättävästi aineistosta ei löydy yhtään elokuvaan tai muuhun vastaavaan tuotteeseen perustuvaa lisenssipeliä. Lisenssipelit näyttävät löytyvän enimmäkseen maksullisten pelien puolelta, jossa ne toimivat varsinaisen päätuotteen sivuansaintamenetelmänä.

Tutkituista peleistä oli hankala löytää yksittäisiä tekijöitä, jotka olisivat nousseet erityisesti esiin selittämään pelin suosiota. Pelin ulkopuolisista seikoista julkaisijalla lienee selvin vaikutus pelin suosioon.

Kontrollit

Kun pelit jaetaan kontrollityyppien mukaan siten, että jokainen pelin mahdollisesti useammasta kontrollityypistä luetaan erikseen, päästään taulukossa 1 esitettyyn lopputulokseen.

	Tutkimusjoukko	Vertailujoukko
Kosketus	36 (59 %)	8 (40 %)
Napautus	8 (13 %)	8 (40 %)
Pyyhkäisy	3 (5 %)	1 (5 %)
Liikesensori	11 (18 %)	2 (10 %)
Valikko	1 (2 %)	1 (5 %)
Peliohjaimen emulointi	3 (5 %)	2 (10 %)
Kirjoittaminen	0 (0 %)	1 (5 %)

Taulukko 1: Pelien lukumäärät kontrollityypeittäin

Kosketus oli yleisin kontrollityyppi tutkimusjoukossa. Vertailujoukossa Napautus oli yleisin, joskin käytännössä yhtä yleinen Kosketuksen kanssa. Muilta osin ei joukkojen välillä ollut merkittäviä eroja.

Ludologinen näkökulma

Tutkimuksen ludologinen näkökulma rakentuu Elverdamin ja Aarsethin esittelemän typologian varaan. Seuraavassa tarkastelemme pelejä typologian esittelemän kahdeksan eri dimension valossa.

Virtuaalinen tila -dimensio koostuu kolmesta ominaisuudesta: Virtuaalinen perspektiivi, Sijoittuminen ja Ympäristön dynaamisuus. Suurin osa tutkituista peleistä näyttää koko pelialueen kerralla, eli pelin perspektiivi on kaikkinäkevä (Taulukko 2). Pelaajan sijoittuminen on useimmiten määritelty dynaamisesti. Absoluuttinen sijainnin määrittely onkin melko hankala toteuttaa lautapelimäisten pelien ulkopuolella. Ympäristö ei ole useimmiten dynaaminen. Tähän vaikuttanevat ainakin mobiilipelilaitteiden rajalliset resurssit. Oletettavasti kokonaan dynaamisen ympäristön kehittäminen peliin vaatii myös pelilaitteelta enemmän. Dynaaminen ympäristö on melko harvinainen myös ei-mobiilipeleissä.

Luokka	**Tutkimusjoukko**	**Vertailujoukko**
Virtuaalinen perspektiivi		
Kaikkinäkevä	48 (79%)	8 (40%)
Vaeltava	13 (21%)	12 (60%)
Sijoittuminen		
Absoluuttinen	19 (31%)	8 (40%)
Suhteellinen	42 (69%)	12 (60%)
Ympäristön dynaamisuus		
Vapaa	0	0
Ennalta määrätty	8 (13%)	5 (25%)
Ei lainkaan	53 (87%)	15 (75%)

Taulukko 2: Virtuaalinen tila -dimension ominaisuudet

Elverdamin ja Aarsethin typologian ulkoiseen aikaan liittyi kaksi ominaisuutta. Pelit ovat yleensä rajallisia, rajaton teleologia on vain 17 (28%) pelissä, ja vertailujoukossakin vain viidessä (25%). Ajan esitys on yleisimmin realistinen, abstrakti ajan esitys on vain 13 (21 %) pelissä. Vertailujoukossa abstrakti ajan esitys oli huomattavasti yleisempää: 14 (70%) peliä käyttää tätä. Ajan esityksen jako realistiseen ja abstraktiin on hieman hankalaa, eikä näiden erottelu aina ollut selvää.

Elverdamin ja Aarsethin typologian Sisäinen aika -ulottuvuuteen liittyi kolme ominaisuutta: kiire, yhdenaikaisuus ja intervallikontrolli. Tutkimusjoukon peleissä kiire oli läsnä huomattavasti useammin kuin vertailujoukossa (59% vs. 30%). Yhdenaikaisuutta oli vain neljässä tutkimusjoukon pelissä (7%); useimmille peleille ominaisuus ei ollut soveltuva (82% tutkimusjoukosta, 95% vertailujoukosta). Intervallikontrolli löytyi suurimmasta osasta pelejä (79% tutkimus- ja 55% vertailujoukosta).

Ylivoimaisesti suurin osa peleistä on yksinpelejä (79 % tutkimus- ja 95% vertailujoukosta). Lisäksi on muutamia pelkästään kahdelle pelaajalle tarkoitettuja pelejä ja moninpelejä sekä pelejä, jotka soveltuvat yhdelle tai useammalle pelaajalle. Tutkimuksen ainoa joukkuepeli löytyi vertailujoukosta.

Seuraavaksi tarkastellaan pelaajien keskinäisten suhteiden jakautumista. Koska tutkimusjoukossa ei ollut mukana joukkuepelejä, ei mukana ole luonnollisesti yhtään peliä, joissa pelaajaa arvioitaisiin osana joukkuettaan. Huomioitavaa on, että kaksi mukana ollutta peliä ei sisältänyt mitään arviointi- tai pisteytysmallia, joten yksilösuorituksen perusteella pelaajaa arvioivia pelejä oli mukana 59. Kaikissa peleissä, jotka mahdollistivat useamman kuin yhden pelaajan, olivat pelaajien väliset sidokset muuttumattomia.

Typologian Haaste-ulottuvuus koostuu pelien haasteen ja tavoitteiden arvioinnista. Kolmessa tutkimusjoukon sekä yhdessä vertailujoukon pelissä ei ollut haastetta tai tavoitteita ollenkaan. Ne eivät täten sovi yleiseen määritelmään pelistä ja ovat enemmänkin leluja. Muuten sekä tutkimus- että vertailujoukon tavoitteet olivat absoluuttiset. Pelien haasteet vaihtelivat tasaisesti ennalta määritellyn (38% tutkimus- ja 60% vertailujoukossa), ennalta annetun kehyksen (38% ja 55%) sekä itsenäisten agenttien välillä (20% tutkimusjoukosta).

Typologian viimeinen ulottuvuus (Pelin tila) jakaantuu pelaajahahmon muuttuvuuteen ja tallennusmahdollisuuden esiintymiseen peleissä. Tallennusmahdollisuuden kohdalla tehtiin tarkennus, jossa tallennusmahdollisuus tarkoittaa mahdollisuutta palata aiempaan vaiheeseen pelissä esimerkiksi kuoleman jälkeen. Lähes kaikki pelit tallentavat pelitilanteen automaattisesti ja mahdollistavat pelin jatkamisen myöhemmin. Ainoastaan kahdessa (3%) tutkimusjoukon pelissä oli rajoitettu tallennusmahdollisuus. Useimmat tutkituista peleistä eivät tarjonneet mahdollisuutta pelaajahahmojen muuttuvuuteen (88% tutkimus- ja 55% vertailujoukosta). Väliaikaisia (5% ja 5%) tai yhden peli-instanssin mittaisia muutoksia (7% ja 40%) löytyi vain muutamasta pelistä. Pelikerrasta toiseen pysyviä muutoksia ei löytynyt tutkituista peleistä.

Elverdamin ja Aarsethin typologiaa laajensimme Eteneminen-ominaisuudella, jolla tarkoitetaan sitä, voiko pelissä etenemistä jatkaa useamman peli-instanssin aikana. Pelit, joissa eteneminen tapahtuu ainoastaan yhden peli-instanssin aikana päättyvät yleensä pelihahmon kuolemaan tai pelaajan häviämiseen jollain tavoin. Tällaisia pelejä oli vertailujoukossa 7 (65 %) ja tutkimusjoukossa 24 (40 %). Jatkuvasti etenevät pelit yleensä mahdollistavat tietystä pisteestä jatkamisen pelin loppumisen jälkeenkin. Näitä oli vain hieman jatkuvia pelejä enemmän: 32 (52 %) tutkimusjoukossa ja 12 (65 %) vertailujoukossa. Osassa pelejä ei ollut havaittavissa etenemisen mahdollisuuksia ollenkaan tai ne saattoivat antaa pelaajan valita heti aluksi minkä tahansa pelin kentistä. Usein kyseessä olivat pelien sijaan ohjelmalelut, jotka eivät täytä pelin määritelmää (Smed & Hakonen 2003).

Kerronnallinen näkökulma

Arviointimallissa pelien kerronnallisista seikoista huomioitiin neljä asiaa: pelin juoni, dialogi, pelihahmoon samastuminen sekä teema. Tutkittavissa peleissä ei juurikaan käytetty kerronnallisia keinoja. Oikea, koko ajan etenevä juoni oli vain yhdessä pelissä (*Army Sniper*) ja kehyskertomuskin vain kuudessa tutkimusjoukon pelissä joista neljä oli *Angry Birdsin* eri versioita. Vastaavasti vertailujoukossakin juoni löytyi vain yhdestä pelistä (*Blood Brothers*) ja kehyskertomus kuudesta (esim. *Benji Bananas* ja *Subway Surfers*). Dialogia oli kolmessa tutkimusjoukon sekä kahdessa vertailujoukon pelissä. Huomioitava on, että nämä kolme varsinaisen tutkimusjoukon peliä ovat kaikki moninpelejä ja dialogi käydään siis ihmispelaajien kesken. Samastuttavia pelihahmoja ei tunnistettu yhdestäkään pelistä. Pelien teemat vaihtelivat huomattavan paljon eri pelien kesken, eikä niiden sisältä löydetty merkittäviä samankaltaisuuksia.

Pohdinta

Tämän katsauksen tulosten yleistettävyyteen on syytä kiinnittää huomioita. Tutkimusaineistot on kerätty ainoastaan Google Play -verkkokaupasta, minkä vuoksi yleistettävyys muihin suurin sovelluskauppoihin on vaikeaa. Lisäksi aiemmissa tutkimuksissa (ks. Hyrynsalmi ym. 2012) huomattiin täysin satunnaisen vertailujoukon sisältävän hyvin paljon keskeneräisiä tuotteita.

Tämän vuoksi tähän tutkimukseen valittiin vertailujoukoksi yhden päivän ladatuimpia pelejä, mutta valinta saattaa vaikuttaa tutkimuksen lopputulokseen. Tutkimuksen tulokset ovat myös rajoittuneet käytettävään arviointikehykseen ja toisenlainen kehys olisi voinut tuoda erilaisia tuloksia. Tämän vuoksi arviointikehys perustui pitkälti aiemmin kehitettyyn luokittelukehykseen. Käytetyn typologian erottelukyky vaikuttaa kuitenkin merkittävästi tutkimuksen tuloksiin ja erilainen typologisointi voisi tuottaa erilaisia tuloksia.

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella löytyykö Google Playn eniten ladatuista peleistä yhteisiä menestyksen syitä. Neljä tutkimuskysymystä olivat: 1) miten pelien ulkopuoliset seikat vaikuttavat menestykseen, 2) vaikuttaako pelissä käytetty ohjausmenetelmä menestymiseen, 3) onko pelin säännöillä vaikutusta menestykseen, ja 4) onko pelin tarinallisuudella vaikutusta menestykseen.

Tutkituista peleistä oli hankala löytää yksittäisiä tekijöitä, jotka olisivat nousseet erityisesti esiin. Pelin ulkopuolisista seikoista julkaisijalla lienee vaikutusta pelin suosioon. Kuudella julkaisijalla oli mukana enemmän kuin yksi peli, mutta suurimmalla osalla julkaisijoista oli 61 eniten ladatun pelin joukossa vain yksi tuote.

Suosituimpien tai vertailupelien joukosta ei löytynyt vain yhtä yksittäistä ohjausmenetelmää. Tutkimusjoukon peleissä oli käytetty laajasti erilaisia ja monipuolisia ohjauskeinoja. Vastaava menetelmien runsaus oli nähtävissä myös vertailupelien joukossa. Samanlainen monimuotoisuus on nähtävillä myös ludologisten sekä narratologisten piirteiden osalta.

Tutkituista peleistä yritettiin löytää samanlaisia kaavoja, jotka toistuisivat pelistä toiseen. Toisin sanoen etsimme pelien attribuuteista sellaisia arvojoukkoja, jotka selittäisivät mahdollisimman monta peliä. Tällaisia arvojoukkoja ei kuitenkaan tutkimuksessa löytynyt.

Näiden tulosten yhteenvetona voidaankin todeta, ettei Google Playn ladatuimmilla mobiilipeleillä näytä olevan yhtä tai muutamaa selittävää menestyspiirrettä. Tämä havainto kumoaa aiempaa käsitystä yksinkertaisista, elementtejä toisistaan lainaavista peleistä. Vastaavasti myöskään ladatuimpien sekä vertailuryhmän satunnaisten pelien välillä ei löydetty merkitseviä eroja. Tässä tutkimuksessa huomattiin kuitenkin muutamia piirteitä, jotka jakavat pelejä.

Selkeästi pelit kahteen ryhmään jakavana elementtinä on eteneminen-ominaisuus. Noin puolet peleistä ei mahdollista pelaamisen jatkamista peli-instanssien välillä ja puolet mahdollistaa. Yleistäen voidaan todeta, että etenemisen mahdollistavat pelit koostuvat ennalta määritellyistä kentistä. Pelaajan on avattava kukin kenttä läpäisemällä sitä edeltävät kentät. Tämän jälkeen pelaaja voi aloittaa pelin mistä tahansa avaamastaan kentästä. Yleensä pelaaja saa pisteitä kentistä suorituksensa mukaan ja voi myös yrittää parantaa suoritustaan koska tahansa. Tyypillinen esimerkki tällaisesta pelistä on *Angry Birds*.

Pelit, jotka eivät mahdollista etenemistä peli-instanssien välillä voidaan jakaa kahteen perustyyppiin:

- Pelit, jotka eivät jakaannu erillisiin kenttiin. Nämä pelit muodostuvat yleensä vain yhdestä suuresta kentästä, joka muotoutuu satunnaisesti. Näissä peleissä pisteitä saa usein jo pelkästä etenemisestä (esimerkiksi *NinJump*) ja myös esineiden keräämisestä tai tavoitteiden saavuttamisesta muuten (*Fruit Ninja*).

- Lauta- ja korttipelit. Näissäkään ei yleensä ole varsinaisia erilaisia kenttiä. Voitettuaan vastustajansa pelaaja saa uuden vastustajan (ihmisen tai tekoälyn) ja aloittaa uuden pelin tätä vastaan.

Edelle esiteltyjen kahden päätyypin lisäksi tutkimuksessa oli mukana muutamia pelejä, jotka eivät sovi mainittuihin tyyppeihin.

Toinen erityinen huomio tutkimuksessa oli, että mukana olleista peleistä ainoastaan *Army Sniper* -pelissä oli juoni, joka eteni koko pelin ajan. Tämänkin pelin kohdalla juoni oli hyvin yksinkertainen ja ilmeni vain muutaman lauseen mittaisina kuvauksina kenttien välillä. Muutamissa peleissä oli hyvin kevyt kehystarina, joka kuvattiin joko vain pelin alussa tai myös kenttien välillä. Viimeksi mainitusta esimerkkinä mainittakoon *Angry Birds*, jossa pelin maailmojen välillä esitetään juonen eteneminen muutaman ruudun sarjakuvana. Juonta ei kuitenkaan voida pitää tässäkään tapauksessa varsinaisesti kehittyvänä tarinana, sillä kenttien välillä esitetään ainoastaan hieman eri tavoin, miten possut varastavat lintujen munat. Käytännössä siis esitetään alun tarina joka kerta uudelleen.

Juonen puuttumiselle voidaan esittää muutamia syitä:

- Kieli- ja kulttuurirajat. Yksinkertainen juoni on mahdollista esittää kokonaan ilman tekstiä pelkillä kuvilla ja symboleilla. Tällöin vältytään siltä, että kieltä osaamaton pelaaja kyllästyy tekstiin, jota ei ymmärrä. Pelin lokalisointi vie resursseja, eikä se ole käytännössä mahdollista kaikille kielille.

- Lyhyiden pelisessioiden mahdollistaminen. Mobiilipelejä pelataan usein lyhyissä erissä. Tällöin pelaaja halunnee päästä nopeasti pelaamaan, eikä juonenkuljetukselle jää aikaa.

- Juonen jättäminen pois mahdollistaa pelinkehittäjän resurssien keskittämisen itse peliin ja pelattavuuteen.

Edellä mainituista syistä huolimatta voidaan juonen ja tarinan puuttumista mobiilipeleistä pitää outona. Vaikuttaisi kuitenkin siltä, että maksullisten pelien joukossa on huomattavasti enemmän juonellisia pelejä. Tätä kirjoitettaessa näyttäisi eniten ladattujen maksullisten pelien joukossa olevan useita pelejä, joissa ainakin kuvauksen perusteella on juoni. Tämän tutkimuksen puitteissa ei ollut mahdollista selvittää, onko juonellisia pelejä julkaistu ilmaiseksi huomattavan vähän vai eivätkö ne ole jostain muusta syystä saavuttaneet suosiota. Mobiilipelit ovat usein melko kevyitä casual-pelejä, mikä tukisi ensin mainittua vaihtoehtoa. Voisi kuitenkin olettaa, että ainakin jotkut ilmaispelien pelaajatkin olisivat kiinnostuneita juonellisista peleistä ja sellaisille olisi kysyntää.

Viitaten peliteollisuutta koskevaan uutisointiin sekä pelialan tapahtumissa annettuihin kommentteihin pelimarkkinoista sekä niillä selviämisestä (esim. Perez 2014; Wester 2014; Strebeck 2015), juonellisuus voisi olla ilmaispelien markkinoilla mahdollinen kilpailutekijä. Juonelliset pelit erottuisivat muista tuotteista ja lisäksi juonellinen peli on vaativampi kopioitava kuin juoneton. Maksullisten mobiilipelien puolella juonellisuus on jo osoittanut toimivuutensa esimerkiksi *Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas* -pelillä.

Tämän tutkimuksen aineisto on kerätty vuonna 2012, mistä on nopeasti muuttuvalla markkinoilla varsin pitkä aika. Toisaalta monet tutkituista peleistä tai niiden jatko-osat ovat edelleen suosituimpien pelien listoilla ilman suurempia muutoksia itse peleissä. Tämä sekä muut edellä kuvatut aiheet antavat kuitenkin hedelmällisen pohjan jatkotutkimuksille.

Lähteet

Verkkolähteet tarkistettu 14.12.2015.

Peliviitteet

Elemental Games. *Space Rangers 2: Dominators*. 1C Company, 2004.

Tribeflame. *Benji Bananas*. Fingersoft, 2013.

Rovio. *Angry Birds*. Rovio, 2009.

Gameloft. *Dungeon Hunter 4*. Gameloft.

Halfbrick Studios. *Fruit Ninja*. Halfbrick Studios, 2010.

Mobage. *Blood Brothers*. Mobage, 2012.

Rovio. *Amazing Alex*. Rovio, 2012.

Robert Kooima. *Neverball*, 2003.

Its Alive. *Botfighters*, 2001.

Maxis. *SimCity*, 1989.

Rockstar San Diego. *Red Dead Redemption*. Rockstar Games, 2010.

Aleksei Pazitnov. *Tetris*, 1984.

Ensemble Studios. *Age of Empires*. Microsoft Game Studios, 1997.

Ubisoft. *Prince of Persia: The Sands of Time*. Ubisoft, 2003.

Sierra. *Quest for Glory: So You Want to Be a Hero*, 1989.

Wow Entertainment. *The House of the Dead*, 1997.

Bitmap Brothers. *The Chaos Engine*. Renegade Software, 1993.

EA Canada. *NHL 14*. EA Sports, 2013.

Harmless Games LLC. *Infantry*. Sony Online Entertainment, 1999.

Cornfox & Brothers. *Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas*. FDG Entertainment, 2013.

Verkkolehdet ja -sivustot

Lindley, C. (2003). Game Taxonomies: A High Level Framework for Game Analysis and Design. Saatavilla: http://www.gamasutra.com/view/feature/131205/game_taxonomies_a_high_level_.php

Perez, S. (2014). Clones, Clones Everywhere – "1024," "2048" And Other Copies Of Popular Paid Game "Threes" Fill The App Stores. Techcrunch 24.3.2014. Saatavilla: http://techcrunch.com/2014/03/24/clones-clones-everywhere-1024-2048-and-other-copies-of-popular-paid-game-threes-fill-the-app-stores/

Strebeck, Z. (2015). The mobile app cloning lawsuits continue – Blizzard, Lilith Games and uCool. Gamasutra 25.3.2015. Saatavilla: http://www.gamasutra.com/blogs/ZacharyStrebeck/20150325/239639/The_mobile_app_cloning_lawsuits_continue__Blizzard_Lilith_Games_and_uCool.php

Wester, F. (2014). Clash of Clones: The Importance of Standing Out, GDC Europe 2014. Saatavilla http://www.gdcvault.com/play/1020872/Clash-of-Clones-The-Importance

Tutkimuskirjallisuus

Aarseth, E., Smedstad S. M. & Sunnan, L. (2003). A multidimensional typology of games. Teoksessa Copier Marinka ja Raessens Joost (toim.): *Level Up Conference Proceedings: Proceedings of the 2003 Digital Games Research Association Conference*. University of Utrecht, Utrecht.

Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*, 3rd edition, San Francisco, CA, USA: New Riders.

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

Björk, S. & Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Hingman, MA, USA: Charles River Media.

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

Crawford, C. (2003). Chris Crawford on Game Design. San Francisco, CA, USA: New Riders Games.

Elverdam, C. & Aarseth, E. (2007). Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analysis. *Games and Culture*, 2:1, 3–22.

Frasca, G. (2003) Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place. Teoksessa Marinka Copier ja Joost Raessens (toim.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht, Hollanti: DiGRA ja University of Utrecht.

Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. Saatavilla: http://www.ludology.org/articles/ludology.htm

Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Teoksessa Mark J.P. Wolf ja Bernard Perron (toim.): *The Video Game Theory Reader*, New York, NY: Routledge.

Murray, J. H. (2005). The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies. Teoksessa *DiGRA 2005 Conference: Changing views of worlds in play*.

Hyrynsalmi, S., Suominen, A., Mäkilä, T., Järvi, A., & Knuutila, T. (2012). Revenue Models of Application Developers in Android Market Ecosystem. Michael Cusumano, Bala Iyer, N. Venkatraman (toim.): *Software Business*. Springer, Heidelberg, 209–222.

Hyrynsalmi, S., Suominen, A., Mäkilä, T. & Knuutila, T. (2014). The Emerging Mobile Ecosystems: An Introductory Analysis of Android Ecosystem. *International Journal of E-Business Research* 10:2, 61-81.

Hyrynsalmi, S. (2014). *Letters from the War of Ecosystems – An Analysis of Independent Software Vendors in Mobile Application Marketplaces*, väitöskirja, Turun yliopisto.

Hed, M. (2010). "Angry Birds", vierailuluento, Turku, 10.9.2010.

Kemppainen, J. (2012). Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Riikka Turtiainen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, Tampereen yliopisto, Tampere, 56–70.

Kindt, T. & Müller, H-H. (2003). Preface. Teoksessa Kindt, T. ja Müller, H-H. (toim.): *What Is Narratology?: Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*. Berlin, Saksa: De Gruyter.

Krippendorff, K. (2003). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. Toinen painos. Thousand Oaks, USA: SAGE Publications.

Järvinen, A. (2008). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, väitöskirja, Tampereen yliopisto.

Rantanen, I. (2014). Lintu vai ninja? Mobiilipelien menestystekijät. Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto.

Smed, J. & Hakonen, H. (2003). Towards a Definition of a Computer Game. TUCS Technical Reports 553, TUCS: Turku, Suomi.

Wolf, M. J. P. (2000). Genre and the Video Game. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.): *The Medium of the Video Game* Texas, USA: University of Texas Press.

Reaali- ja pelimaailman risteyksessä: Kokemuksia tutkimustietoon perustuvien lisätyn todellisuuden pelien kehittämisestä

Tuomas Mäkilä
Lauri Viinikkala
Timo Korkalainen
Teijo Lehtonen

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Lisättyä todellisuutta (*augmented reality*) on tutkittu pitkään, mutta vasta viime aikojen tekninen kehitys on mahdollistanut tavallisissa kuluttajalaitteissa toimivien sovellusten toteuttamisen. Lisätty todellisuus tuo uusia, kiehtovia mahdollisuuksia rikastaa ympäröivää todellisuutta digitaalisella sisällöllä tai jopa yhdistää todellisuus osaksi pelin maailmaa ja sisältöjä. Futuristic History -tutkimushankkeessa kehitettiin lisätyn todellisuuden pelejä ja pelimäisiä sovelluksia museoympäristöön. Viihdyttävyyden lisäksi kehitettyjen sovellusten tuli perustua todelliseen historialliseen tutkimustietoon. Tässä artikkelissa analysoimme lisätyn todellisuuden aiheuttamia muutoksia pelien ja ympäröivän maailman rajapinnassa. Tarkastelemme muutoksia tuotantoprosessissa, kun jo ennestään heterogeeniseen pelinkehitystiimiin tuodaan historian, arkeologian ja museoalan osaajia. Esittelemme myös, mitä uusia vaatimuksia pelisuunnitteluun tuo pelimaailman yhdistäminen todelliseen maailmaan, jonka kaikki attribuutit eivät enää ole pelisuunnittelijan täydellisessä hallinnassa. Artikkeli perustuu Futuristic History -hankkeessa kertyneisiin käytännön kokemuksiin sekä tutkimuskirjallisuuteen.

Avainsanat: Lisätty todellisuus, vakavat pelit, pelisuunnittelu, historiantutkimus, museot

Abstract

Augmented reality has been researched for decades, but just recently the technological advancements have made augmented reality applications on common consumer devices possible. Augmented reality enables new exciting possibilities to enrich the surrounding reality with digital content. It is even possible to connect the actual reality to become a part of a game worlds and content. In the Futuristic History research project, augmented reality games and applications were developed into museum environment. In addition to the entertainment values, the applications had to be based on the actual historical research knowledge. In this article, we analyze the changes in the junction of the game world and the reality caused by the adoption of augmented reality. We investigate how the game production process changes, when the experts of the history, archeology and museology join already heterogeneous production team. We also present what new requirements for the game design emerge when a game world is connected to the real world, where all the attributes are no longer under the game designer's control. The article is based on the lessons learned during the Futuristic History project and the existing research literature.

Keywords: Augemented reality, serious games, game design, history research, museums

Johdanto

Jokainen hyvää tietokonepeliä pelannut tietää, että peli voi viedä mennessään ja peliin uppoutua niin, että sen hetkinen aika ja paikka menettävät hetkeksi merkityksensä. Pelituokion jälkeen on hyvä palata virtuaalimaailmasta takaisin reaalimaailmaan. Näiden kahden maailman raja ei kuitenkaan ole yksikäsitteinen, vaan niiden väliin mahtuu yhdistetyksi todellisuudeksi (engl. *mixed reality*) kutsuttu alue, jossa digitaalinen sisältö yhdistyy todellisen maailman objekteihin. Kun ympäröivää todellisuutta rikastetaan digitaalisella sisällöllä puhutaan ns. lisätystä todellisuudesta (*augmented reality*). (Milgram 1994)

Lisättyä todellisuutta on hyödynnetty esimerkiksi lentokoneiden HUD-näytöissä jo pitkään. Viime vuosien mobiiliteknologian kehityksen myötä lisättyä todellisuutta on alettu käyttämään myös pelisovelluksissa. Rakennettaessa lisätyn todellisuuden pelejä peli- sekä reaalimaailman raja hämärtyy muutenkin kuin vertauskuvallisesti ja tällöin pelinkehittäjien tulee ottaa aivan uudenlaisia asioita huomioon perinteiseen pelinkehitykseen verrattuna. Lisätty todellisuus ei ole kuitenkaan ainoa tapaus, jossa toimitaan reaali- ja pelimaailman rajalla. Viihdepelien rinnalla on jo pitkään rakennettu vakavia pelejä (*serious games*), joilla pyritään vaikuttamaan pelaajaan esimerkiksi opettamalla tai parantamalla tämän terveydentilaa. Tällaiset pelit eivät perustu pelkästään fiktiivisiin pelimaailmoihin, vaan reaalimaailman faktoihin, tutkittuun tietoon. Tämä vaikuttaa paitsi siihen, kuinka pelin maailmaan tuodaan elementtejä reaalimaailmasta, mutta myös viihdepelit tuntevien pelisuunnittelijoiden, kehittäjien ja artistien tapaan työskennellä “pelimaailman” ulkopuolelta tulevien asiantuntijoiden kanssa.

Tässä artikkelissa syvennytään tilanteeseen, jossa kummatkin yllä kuvatut tilanteet toteutuvat eli rakennetaan lisätyn todellisuuden peliä, joka perustuu tutkittuun historialliseen tietoon. Artikkeli pyrkii omalta osaltaan vastaamaan kysymykseen, kuinka pelikokemus rakennetaan tilanteessa, jossa joudutaan tasapainoilemaan pelien ja ympäröivän maailman lainalaisuuksien välissä useammallakin tasolla.

Lisätyn todellisuuden pelit

Lisätyn todellisuuden pelien tullessa ensimmäisen kerran teknisesti mahdollisiksi 2000-luvun alussa, myös niiden asettamia teknisiä ja sisällöllisiä haasteita alettiin tutkia aiempaa laajamittaisemmin. (Bernardes 2008) Tuolloin mobiililaitteet olivat tehoiltaan ja etenkin näyttöominaisuuksiltaan hyvin vaatimattomia, kun taas nykyiset älypuhelimet ja tablettitietokoneet mahdollistavat täysin uudenlaisia käyttökokemuksia. Esimerkiksi vuonna 2001 kehitetty lisätyn todellisuuden toimintapeli *ARQuake* vaati pelaajan kantavan matkassaan kannettavan tietokoneen lisäksi myös erikoislaitteita, kuten erillistä, suurikokoista gps-vastaanotinta ja magnetometria. Peliä katsottiin epätarkan silmikkonäytön lävitse, joka asetti rajoituksia mm. virtuaalisten elementtien väritykselle. (Piekarski & Thomas 2002) Vuonna 2006 suurimmiksi haasteiksi AR-peleissä koettiin edelleen mm. käyttäjän GPS-pohjaisen paikannuksen epätarkkuus, pääsääntöisesti riittämättömät langattomat tiedonsiirtokanavat sekä kuluttajatuotteisiin sopimattomat näyttölaitteet. (Broll 2006)

Vielä vuonna 2008 lisätyn todellisuuden pelit voitiin jakaa kolmeen pääkategoriaan: 1) mobiililaitteille tuotetut paikkaan sitomattomat, yksinkertaiset "minipelit", 2) sisätiloihin näyttöjen avulla rakennetut "installaatiopelit" sekä 3) silmikkonäyttöihin kytkettävien kannettavien tietokoneiden avulla pelattavat ulkotilapelit. Näistä ensimmäisen ja toisen kategorian peleissä virtuaalinen sisältö sijoitetaan ympäristöön tarkasti ennalta määriteltyjen graafisten merkkien, markkereiden, avulla. Kolmannen ryhmän peleissä taas sisällön asemointi pohjautuu epätarkkaan GPS-pohjaiseen paikannukseen, jossa pelaajan pienet, alle metrin laajuiset liikkeet eivät peilaudu pelimaailmaan. (Bernardes 2008; ARQuake 2006)

Kuitenkin jo 2010-luvun vaihteessa koettiin merkittävä kasvu niin älypuhelinten käyttäjämäärissä länsimaissa (Statista 2014) kuin myös nopea kehitys mobiililaitteiden laskentatehossa ja näyttötekniikassa. Nämä ovat johtaneet nykyiseen tilanteeseen, jossa merkittävä osa kuluttajista kantaa päivittäin matkassaan yhtä tai jopa useampaa laitetta, josta löytyvät esimerkiksi ARQuaken vaatimat sensorit ja moninkertainen määrä laskentatehoa. Myös erilaiset älypuhelinten kanssa käytettäväksi tarkoitetut silmikkonäytöt, kuten Gear VR ja SteamVR tekevät tuloaan kuluttajamarkkinoille (PCWorld 2015). Nykyisin lisätyn todellisuuden toteutusten koetaan soveltuvan jo yksinkertaisten teknologiademonstraatioiden lisäksi myös laajamittaiseen kuluttajakäyttöön niin markkinoinnin, pelaamisen kuin opetuskäytönkin saralla. (FitzGerald 2013) Lisätyn todellisuuden opetuskäytön on tutkimuksissa havaittu tukevan

oppimista mm. nostamalla oppilaiden sitoutumista opetustilanteeseen ja tuottavan perinteisiä metodeja paremmin muistiin jääviä kokemuksia. (Luckin & Fraser 2011) Etenkin nuorten sukupolvien tottumus teknologiaan ja vaatimus sen käytöstä myös opetuksessa tulee lähitulevaisuudessa mitä todennäköisimmin kasvattamaan lisätyn todellisuuden merkitystä, samoin vaatimukset osallistavista ja immersion mahdollistavista opetuksen työvälineistä. (Cabiria 2012, 234)

Pelit ja historiantutkimus

Tietokonepelit ovat hakeneet usein inspiraatiota historiankirjoituksesta. Esimerkiksi pelaajien keskuudessa erittäin suositun *Assassin's Creed* -pelisarjan mukaansatempaavat tarinat perustuvat historiallisiin tapahtumiin sekä hahmoihin ja *Civilization*-sarjan pelit ovat tutustuttaneet pelaajia paitsi strategisen ajattelun myös maailmanhistorian saloihin. Vastavuoroisesti historiantutkimus ja yhteiskuntatieteet ovat pitkään olleet kiinnostuneita erilaisten video-, tietokone- ja konsolipelien mahdollisuuksista välittää tietoa menneisyydestä sekä opettaa historiaa. Esimerkiksi Kurt Squire ja Henry Jenkins suhtautuivat jo vuonna 2003 positiivisesti eri tyyppisten pelien mahdollisuuksiin välittää tietoa menneisyyden eri osa-alueista. Siinä, missä kokonaisten kansakuntien ohjailuun perustuvat strategiapelit kertovat historian suurista linjoista, erilaiset roolipelit taas saattavat valaista yksilön kokemusmaailmaa jonakin historian tiettynä aikakautena. Myös Squire ja Jenkins uskoivat lisätyn todellisuuden opetuksellisiin mahdollisuuksiin. (Squire & Jenkins 2003)

Toiset tutkijat taas ovat suhtautuneet pelien mahdollisuuksiin epäileväisemmin. Kevin Schutin mukaan on monia menneisyyden ilmiöitä, joista ei yksinkertaisesti ole mahdollista välittää pelien avulla tietoa joko lainkaan, tai sitten tieto on voimakkaasti vääristynyttä pelien viihteellisestä ominaisluonteesta johtuen. Hänen mukaansa pelit eivät koskaan voi täysin korvata historianopetusta. (Schut 2007) Pelien myönteisistä mahdollisuuksista tutkijat ovat erityisesti nostaneet esille niiden mahdollistaman menneisyyteen eläytymisen ja historian oppimisen intuitiivisen kokemisen kautta. Samalla on kuitenkin huomautettu, että mikäli peli poikkeaa liikaa tosiasioista, väärinkäsitysten tai virheellisen tiedon oppimisen riski on varsin suuri. (Chapman 2013; Rejack 2007)

Artikkelin rakenne

Tässä artikkelissa tarkastellaan tutkimustietoon pohjautuvien lisätyn todellisuuden pelien kehittämiseen liittyviä haasteita. Tutkimuksen aikana kehitettiin yksi maailman ensimmäisistä lisätyn todellisuuden seikkailupeleistä[1] Luostarinmäen Käsityöläismuseoon Turkuun. Tämän *Luostarinmäki-seikkailun* tavoitteena oli paitsi olla viihdyttävä myös kuvata tutkimustietoon perustuvaa 1850-luvun turkulaista kaupunkilaiselämää. Peliä kehitettiin poikkitieteellisen tutkijaryhmän voimin loppuvuodesta 2013 kesään 2014 asti. Lisäksi kehitystyöhön erityisesti tarinan ja ympäristön autenttisuuden osalta osallistuivat museon työntekijät ja historian oppiaineen opiskelijat. Pelin tuotantoprosessi ja kehitystyössä kohdatut haasteet dokumentoitiin tarkoin. Lisäksi pelillä suoritettiin käyttäjätestaus Luostarinmäellä kesällä 2014. Artikkeli perustuu kehitystyön aikana tehtyihin havaintoihin ja todellisiin suunnitteluratkaisuihin sekä käyttäjätestauksessa saatuun palautteeseen pelistä.

Artikkelissa analysoidaan reaali- ja pelimaailman rajapintaa kolmesta näkökulmasta Luostarinmäki-seikkailusta kertyneiden kokemusten kautta:

1. Fiktio vs. historialliset faktat: tarinan muodostaminen museokäyttöön suunnatussa pelissä.

2. Todellinen maailma vs. virtuaalimaailma: pelisuunnittelun periaatteet lisätyn todellisuuden pelissä.

3. Pelituotanto vs. museosisältöjen tuotanto: historiallisesti autenttisten assettien tuottaminen pelituotantoa palvelemaan.

Artikkelin rakenne noudattelee em. näkökulmia. Tässä ensimmäisessä luvussa on esitelty, miten lisätty todellisuus ja erityisesti historiallisen tutkimustiedon hyödyntäminen peleissä on vuosien varrella kehittynyt. Toisessa luvussa esitellään peli sekä ympäristö, johon peli rakennettiin. Kolmannessa, neljännessä ja viidennessä luvussa tarkastellaan kokemuksia lisätyn todellisuuden museopelin rakentamisesta edelläkuvatuista tarinan muodostamisen, pelisuunnittelun ja sisällöntuotannon näkökulmista. Viimeisessä luvussa vedetään kokemukset yhteen ja pyritään tiivistämään ne kymmenen pragmaattisen ohjeen muotoon.

1 Tässä seikkailupelillä tarkoitetaan klassista dialogiin, pulmiin ja vetoavaan tarinaan perustuvaa teksti- tai grafiikkapohjaista peliä (vrt. Infocom, Sierra, Lucasfilm Games).

Luostarimäki-seikkailun ympäristö

Turun yliopiston ja Teknologian tutkimuskeskus VTT:n yhteisessä Futuristic History -tutkimushankkeessa on kehitetty vuosina 2013 ja 2014 lisätyn todellisuuden teknologiaan pohjautuvia ratkaisuja museoiden ja historiallisten matkailukohteiden käyttöön, sekä tutkittu niihin soveltuvia liiketoimintamalleja. Hankkeen päärahoittajana toimi Tekes ja muina partnereina oli joukko yrityksiä ja julkisia toimijoita, jotka tuottivat hankkeeseen osaamista ICT-, matkailu- ja museotoimen alueilta.[2] Monipuolisen hankeorganisaation ohella projektiin osallistui tutkijoita hyvin monenlaisilla taustoilla. Mukana oli niin historioitsijoita, kauppatieteilijöitä, teknologiaosaajia kuin audiovisuaalisen materiaalin tuottajiakin. Hankkeen lähtökohtana oli selvittää, mitä käyttäjät odottavat lisätyn todellisuuden sovelluksilta museoympäristössä. Hankkeessa saadun tiedon pohjalta tutkimustyö jatkuu vuonna 2014 alkaneessa, kaksivuotisessa MIRACLE -hankkeessa, jossa tutkimusorganisaatioina ovat mukana myös Tampereen ja Helsingin yliopistot.[3]

Luostarinmäki ja käsityöläismuseo

Kuva 1: Luostarinmäen käsityöläismuseon korttelia

Vuonna 1827 suuri osa Turun kaupunkia raunioitui Pohjoismaiden tuhoisimmassa kaupunkipalossa. Vain joitakin alueita kaupungin keskustan ulkopuolelta säästyi kokonaan tulen tuhoilta. Näistä Vartiovuoren taakse jäänyt Luostarinmäen alue oli yksi, ja samalla se on ainoa nykypäivään saakka säilynyt laajempi osa paloa edeltävän ajan Turkua. (Viitaharju 1990, 118.)

Palon jälkeen kaupungille laaditussa uudessa asemakaavassa Luostarinmäen alue oli määrätty purettavaksi. Kokonaisen kaupungin uudelleen rakentaminen kuitenkin vei aikaa, eikä sillä välin ollut mielekästä ryhtyä purkamaan ainuttakaan asuttavassa kunnossa ollut taloa. (Kostet 1990, 73.) Epävarmuus alueen rakennusten kohtalosta kuitenkin esti niiden omistajia ryhtymästä mittaviin modernisointitöihin, vaan talot säilyivät lähes muuttumattomina 1900-luvun alkuun, jolloin niiden kulttuurihistoriallinen arvo vähitellen tuli havaituksi. Lopulta alue päätettiin suojella, rakennukset konservoitiin ja Luostarinmäen käsityöläismuseo saattoi avata ovensa vuonna 1940. (Laaksonen 1990, 40–58.) Toimintansa alusta saakka museo on keskittynyt esittelemään 1700- ja 1800-luvun vaihteen kaupunkiasumista sekä perinteisiä kaupunkilaiskäsitöitä. Kuvassa 1 on tyypillinen museon katunäkymä: Entisöidyt rakennukset muodostavat tunnelmallisen ja historiallisen miljöön, josta kuitenkin muutamia oppaita lukuun ottamatta puuttuvat 1800-luvun mukaisesti pukeutuneet ihmiset.

Luostarinmäki-seikkailu

Kuva 2: Tarkasti ja interaktiivisesti ympäristöön sijoitettu virtuaalihahmo

2 Futuristic History - http://ar.utu.fi/research/futuristic-history/

3 MIRACLE - http://trc.utu.fi/ar/research/miracle/

Turun Luostarinmäen käsityöläismuseoon luotu lisätyn todellisuuden Luostarinmäki-seikkailu noudattaa klassisten seikkailupelien traditiota hyödyntäen uudenlaista, lisättyyn todellisuuteen perustuvaa käyttöliittymää. Tavoitteena on edetä pelissä seuraamalla pelin dialogia ja siinä esiintyviä vinkkejä. Pelaaja vuorovaikuttaa pelimaailmaan keskustelemalla pelihahmojen kanssa monivalintaan perustuvan dialogin kautta, käyttämällä esineitä tietyllä tavalla sekä liikkumalla Luostarinmäen alueella.

Luostarinmäki-seikkailu hyödyntää nykyisen lisätyn todellisuuden teknologiakentän edistyneimpiä ratkaisuja tarjotakseen museon vieraille uudenlaisen elämyksen tablettitietokoneen välityksellä. Toisin kuin perinteiset markkeripohjaiset sovellukset, Luostarinmäki-seikkailu hyödyntää olemassa olevaa museoympäristöä sellaisenaan. Kuvassa 2 on nähtävissä esimerkkitilanne Luostarinmäki-seikkalusta, jossa mobiililaite on tunnistanut ympäristön ja pystynyt sijoittamaan virtuaalihahmon tarkasti paikoilleen. Tällaisen, entistä mukaansatempaavamman lisätyn todellisuuden toteuttamisen mobiililaitteilla mahdollistavat mm. kehittyneet konenäköalgoritmit, joilla käyttäjän sijainti ja katseen suunta tunnetussa ympäristössä voidaan laskea lähes senttimetrien tarkkuudella päätelaitteeseen sijoitetun kameran avulla. (Viinikkala ym. 2014) Näin päästään samalla tutkimaan yhtä lisätyn todellisuuden eduista perinteisiin virtuaalitodellisuuden toteutuksiin verrattuna: vahvaa paikkaan sidonnaisuuden tunnetta ja fyysistä vuorovaikutusta ympäristön kanssa. (Weber 2014)

Vuonna 2008 muodostettu jaottelu lisätyn todellisuuden pelityypeistä (Bernardes 2008) soveltuu Luostarinmäki-seikkailuun vain osittain: tapahtumat sijoittuvat pääosin laajoihin ulkotiloihin, mutta virtuaaliset elementit asettuvat oikeaan ympäristöön yhtä tarkasti kuin markkeripohjaisissa ratkaisuissa. Peliä ei myöskään pelata epätarkan silmikkonäytön ja perinteisen kannettavan tietokoneen avulla, vaan alustana toimii hyvällä näytöllä ja tarkalla kameralla varustettu kohtuullisen kevyt tablettitietokone. Haasteet nykyaikaisten lisätyn todellisuuden sovellusten tuotannossa ovatkin siirtyneet tiukkojen teknisten rajoitteiden kiertämisestä kohti kuluttajatuotteiden vaatimusten täyttämistä mm. käytettävyyden ja vetovoimaisen sisällön osalta.

Tarinankerronta

Kuva 3: Vihkisormus kateissa ja häätkin jo huomenna…

Seikkailupeleissä tarina on yksi pelin keskeisiä elementtejä. Historiallisessa museoympäristössä tarinat toimivat myös luontevana keinona kertoa sekä suurmiesten elämästä että myös tavallisesta arjesta. Luostarinmäki-seikkailussa tarina muodostaa pelin maailman sydämen ja innostaa pelaajaa jatkamaan pelissä eteenpäin. Samalla tarina perustuu historiantutkimukseen ja pyrkii esittämään alueen arjen yli 150 vuoden takaa mahdollisimman lähelle sellaisena kuin se nykytietämyksen nojalla oli.

Pelin kulku

Luostarinmäki-seikkailu sijoittuu kesäiselle lauantaipäivälle vuonna 1855. Pelaajan roolihahmo Frans Hakala[4] saapuu Luostarinmäelle Liedon maaseutupitäjästä. Hän on tuomassa suvussa perintönä kulkevaa morsiuskruunua pikkuserkulleen Hilda Grönbergille, jonka häitä vietetään seuraavana päivänä.

Pelaajan on museoalueelle saapuessaan löydettävä ensin oikea osoite, muurarimestari Grönbergin talo, mikä ei ole niinkään helppoa, sillä tuohon aikaan ei ollut käytössä katuosoitteita, vaan oikea piha löytyy vastaan tulevilta

4 Myös naispuolinen roolihahmo käsikirjoitettiin, mutta jäi pelin testiversion toteutuksen ulkopuolelle.

pelihahmoilta kyselemällä. Talon emäntä, morsiamen Josefiina-äiti, riitelee pihalla piikansa kanssa, tämä kun on kaatanut maitoämpärin maahan aamulypsyn jälkeen. Samassa yhteydessä Josefiina on liannut kätensä, eikä voi ottaa vastaan kallisarvoista morsiuskruunua, ennen kuin on saanut vettä käsiensä pesua varten. Veden etsintä jää Fransin tehtäväksi.

Kun Josefiina lopulta on saanut kätensä puhtaiksi ja ottanut vastaan kruunun, hän pyytää Fransia auttamaan vielä jäljellä olevissa viime hetken häävalmisteluissa. Näiden toimien aikana tälle selviää, että sulhanen, suutarinkisälli Eric Forsström, on kadottanut vihkisormuksen ja epäilee sen tulleen varastetuksi. Kuvassa 3 näkyy pelille tyypillinen keskustelutilanne, jossa Eric paljastaa isälleen tilanteen laidan. Tästä peli jatkuu salapoliisitarinana, jossa Frans ryhtyy johtolankoja seuraamalla etsimään varasta ja sormusta pelastaakseen pikkuserkkunsa häät.

Jo pelin ensimmäisen kohtauksen aikana pelaaja on vaivihkaa oppinut muun muassa, että vielä 1850-luvulla kaupungeissakaan ei käytetty katuosoitteita, että kaupunkitaloilla oli navettansa, tallinsa ja kotieläimensä ja että vettä joutui usein hakemaan hyvin kaukaa. Toimittaessaan muita häävalmisteluihin liittyviä asioita hän oppii vastaavasti yhä enemmän. Koska maaseudulta saapuvalle Fransille kaikki 1850-luvun kaupungissa on yhtä vierasta kuin nykyajasta kotoisin olevalle pelaajalle, muut henkilöt joutuvat selittämään asioita tälle juurta jaksain. Hahmot kertovat asioista kuitenkin omista lähtökohdistaan käsin, eikä heitä ole valjastettu museon digitaalisiksi työntekijöiksi, joiden ensisijainen tehtävä olisi luennoida pelaajalle Luostarinmäen historiasta. Keskustelut pyrkivät pysymään uskottavina ja viihdyttävinä, mutta samalla informatiivisina. Pelaaja saa myös vaikuttaa keskustelujen suuntaan ja siihen, kuinka syvällistä tietoa mistäkin asiasta hän pelin hahmoilta saa.

Tarina rakennettiin yhteistyössä museon henkilökunnan, historian ja museologian opiskelijoiden sekä hankkeen tutkijoiden kanssa siten, että pelin pelaaminen ei keskeydy eri asioista tarjottavista tietoiskuista, vaan sekä tiedollinen että viihteellinen kerronta on upotettuna pelin juoneen. Pelatessaan peliä eteenpäin ja kokiessaan pelin tarinaa museokävijä oppii samalla monia asioita menneisyyden elämästä Luostarinmäellä ja vastaavissa kaupunkiympäristöissä yleisesti. Tieto menneisyydestä tarjotaan joko pelin hahmojen kanssa käytävissä dialogeissa tai kokonaan ei-tekstuaalisessa muodossa.

Faktaa ja fiktiota

Luostarinmäki-seikkailun kaltainen, menneisyyteen sijoittuva ja sitä ymmärrettäväksi tekevä peli on aina yhdistelmä faktaa ja fiktiota. Riippumatta siitä, ovatko pelin tavoitteet ensisijaisesti viihteellisiä vai opetuksellisia, juonen käsikirjoittaminen vaatii aina kompromissien tekemistä tarinan viihdyttävyyden ja siinä esiintyvän historiallisen tiedon välillä. Mitä viihteellisemmästä pelistä on kysymys, sitä useammin vaaka kallistuu toimivan tarinan suuntaan (Schut 2007, 219), kun taas esimerkiksi museon tuottamassa pelissä tietosisällön vaakakuppi on painavampi. Rajoja tilanteessa asettaa myös sovelluksen pelattavuus ja etenkin pelaajan mahdollisuus omaksua mahdollisesti suuriakin määriä uutta historiallista tietoa lyhyessä ajassa. Liian tarkasti esitetty historia kaikkine vivahteineen saattaa sekoittaa pelaajaa ja näin estää niin onnistuneen oppimis- kuin pelaamiskokemuksenkin. (Kee & Bachynski 2009)

Kysymys ei ole yksioikoisesti tiedon määrän suhteesta pelin tarinan muuhun sisältöön, vaan pikemminkin siitä, missä muodossa tieto esitetään ja minkä tyyppistä historiallista tietoa ylipäänsä halutaan välittää. Luostarinmäki-seikkailun tietosisältöjen suhteen tehtiin peliä suunniteltaessa päätös, jonka mukaan peli ei niinkään keskity esittämään juuri Luostarinmäen alueen menneisyyttä koskevaa yksityiskohtaista faktatietoa, vaan pikemminkin yleisemmän tason tietoa 1800-luvun kaupunkielämästä. Tämän linjauksen ansiosta peli voi kertoa melko vapaasti faktatietoa fiktion kautta hyödyntäen eläytyvää oppimista.

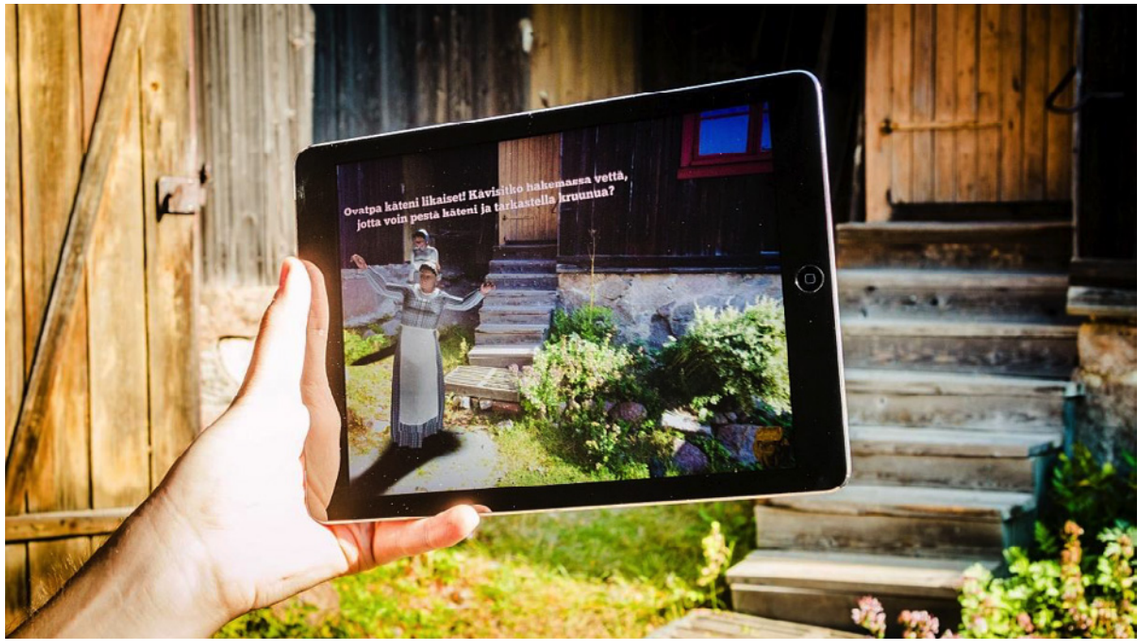
Pelin henkilöhahmojen ei tarvitse olla todellisia historiallisia henkilöitä, vaan he voivat olla täysin fiktiivisiä tai koosteita useammasta historiallisesta henkilöstä. Jotta fiktiiviset hahmot voivat auttaa menneisyyden ymmärtämisessä, heidät täytyy suunnitella sääty, sosiaalinen asema, sukupuoli, ikä ja muu historiallinen konteksti huomioon ottaen. Vaikka hahmot eivät olisikaan todellisia tietyn aikakauden ihmisiä, heidän täytyy kuitenkin olla aikakauden kontekstissa mahdollisia. Samoin pelin tapahtumien ei tarvitse rajoittua varmuudella tunnettuihin historian tapahtumiin, vaan tarina voi olla täysin fiktiivinen, kunhan se on historiallisesti mahdollinen eikä ole ristiriidassa tunnettujen tosiasioiden kanssa.

Näistä suhteellisen selkeiltä vaikuttavista ohjenuorista ja linjauksista huolimatta tarinan luominen vaatii aina tapauskohtaisia linjanvetoja. Kukaan tuskin ryhtyisi rakentamaan 1850-luvulle sijoittuvaa tarinaa, jossa lisäjännitystä tuomassa olisi Ruotsin kuninkaan haltuun joutunut atomipommi - ainakaan historiasta

kertominen päämääränään. Sen sijaan ei vaikuta vakavalta historian vääristelyltä, jos - kuten Luostarinmäki seikkailussa - pelin tarinassa jonkin todellisen talon omistaa joku fiktiivinen henkilö, vaikka kyseisen talon todellinen historiallinen omistaja tällöin tuleekin pyyhittyä pois historiasta. Tästäkin esimerkiksi todellisen omistajan jälkeläiset voisivat olla eri mieltä. Enemmän mielipiteitä jakava esimerkki voisi olla Turun joutuminen laivastohyökkäyksen kohteeksi osana 1850-luvun ns. itämaista sotaa. Tätä ei koskaan tapahtunut, mutta kaukana sen kaltainen tilanne ei kuitenkaan ollut, ainakaan aikalaisten peloissa. Pienempiä rannikkokaupunkeja brittilaivasto oli sotavuosina pommittanut ja Turkuunkin yrittänyt. Tässä ja monissa muissa tapauksissa ei ole yksiselitteistä ohjeistusta siitä, mikä on sopivaa ja mikä ei, tai kuinka paljon historiallisista tosiasioista on sopivaa poiketa. Jokainen yksityiskohta on ratkaistava tapauskohtaisesti ja arvioitava sekä tietojen oikeellisuuden, ymmärtämisen että elämyksellisyyden näkökulmasta.

Luostarinmäki-seikkailun kaikki hahmot ovat fiktiivisiä, eivätkä juonen kaikki käänteet perustu todellisiin tapahtumiin. Tapahtumat kuitenkin keskittyvät arkielämään, eikä esimerkiksi 1850-luvun sotatapahtumien ottamista mukaan pelin juoneen koettu mielekkääksi, vaikka niihin ajoittain viitataankin. Luostarinmäellä 1850-luvulla eläneistä henkilöistä tiedetään jokseenkin vähän, monista vain pelkät nimet ja asuinpaikat. Tällaisista henkilöistä olisi ollut hankala tuottaa peliä ajatellen riittävän mielenkiintoinen tarina, ja vaikka tietoa olisi ollut tarjolla runsaamminkin, todellisuus noudattelee harvoin klassista draaman kaarta. Toisaalta todellisten henkilöiden digitaalinen henkiinherättäminen olisi nostanut esille erinäisiä eettisiä ongelmia. Käsikirjoittajan on noudatettava aivan toisen tasoista hienotunteisuutta käsitellessään kerran eläneitä ihmisiä kuin työstäessään tarinaa oman mielikuvituksensa muovaamille hahmoille. Olisi vähintään kyseenalaista esimerkiksi osoittaa jotakuta todellista henkilöä varkaaksi, vaikka hänen tiedettäisiinkin pitkäkyntisen toimenkuvaa harjoittaneen, ja suorastaan sopimatonta väittää samaa henkilöstä, jonka osalta asiasta ei ole minkäänlaista näyttöä.

Peli- ja käytettävyyssuunnittelu



Kuva 4: Ympäristöön voidaan myös upottaa useita hahmoja kerrallaan.

Luostarinmäki-seikkailun lähtökohtana oli ajatus siitä, että lisätyn todellisuuden avulla museoalue voidaan sekä herättää henkiin että kertoa siitä ja sen historiasta enemmän. Menneisyyden ihmiset on mahdollista palauttaa kävelemään kaupunginosan kaduille, tosin nykytutkijoiden tulkintoihin perustuvina digitaalisina hahmoina ja siten tietyssä mielessä epäaitoina kadonneen ajan representaatioina. Toisaalta museot esittävät aina tulkintoja menneisyydestä, eivätkä koskaan menneisyyttä sellaisenaan (Hooper-Greenhill 2004, 3–5, 19–22). Siten hahmojen käyttäminen ei sodi museoiden esittämisperiaatteita vastaan. Lisäksi näiden hahmojen avulla on mahdollista välittää paljon sellaista tietoa, jota perinteisin näyttelyteknisin keinoin ei olisi mahdollista esittää, vaikka museoalueelle olisikin sallittua tuoda tekstitauluja. Kielen ilmaisuvoima on rajallinen (Auslander 2005, 1017) ja esimerkiksi erilaisten esineiden käyttötapoja on lähes mahdotonta esittää näyttämättä kyseisiä esineitä käytössä tai antamatta museovieraan itsensä kokeilla niitä. Teknologian hyödyntäminen taas on huomattavasti edullisempaa kuin elämyksellisyytensä ansiosta sinänsä toimivien (Jackson 2012, 21) museoperformanssien tai draamapedagogiikkaesitysten jatkuva järjestäminen. Kuvassa 4 on esimerkki tilanteesta, jossa virtuaalisen hahmon tehtävä on pääosin vain esiintyä taustalla sivuhahmona, jolta käyttäjä voi halutessaan kysyä lisätietoja. Perinteisissä, oikeilla näyttelijöillä esitettävissä performansseissa ei usein olisi järkevää varata näyttelijää näin pieneen rooliin.

Todellisen ja virtuaalisen tilan yhdistäminen

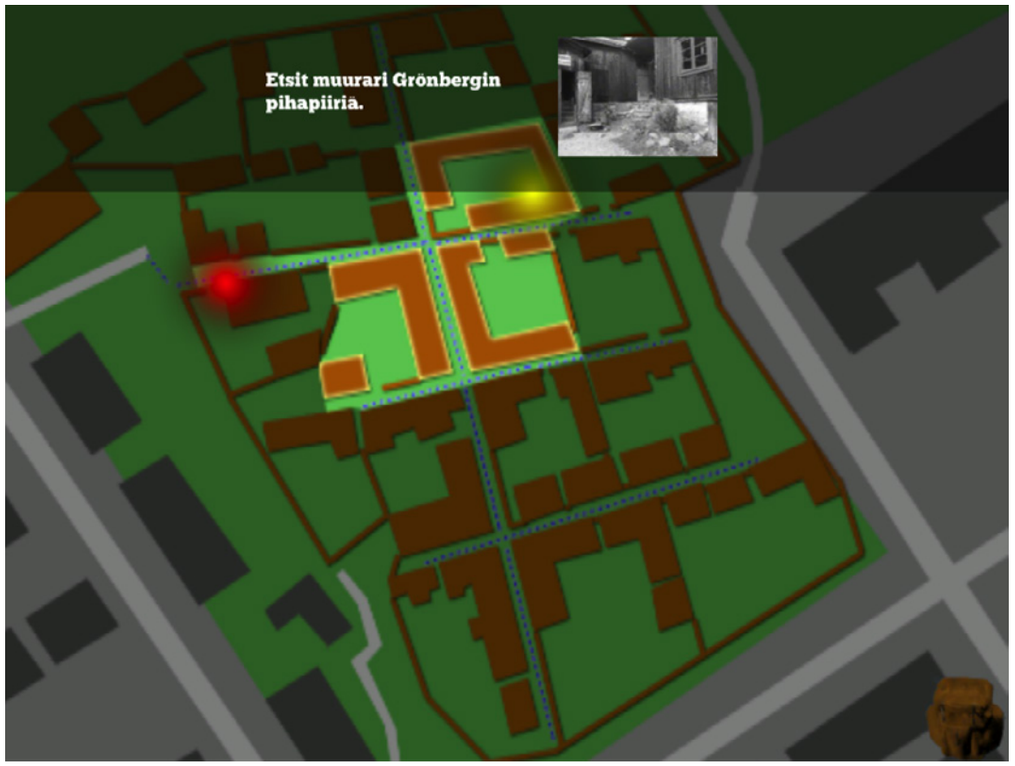
Lisätyn todellisuuden kyky yhdistää todellinen ympäristö ja täysin virtuaalista, interaktiivista sisältöä mahdollistaa uudenlaisen todellisuuden rakentamisen käyttäjän ympärille. Hyödyntämällä oikeaa ympäristöä osana pelimaailmaa on mahdollista merkittävästi lisätä kokijan läsnäolon tunnetta virtuaalisen tarinan maailmassa. Toisaalta lisätyn todellisuuden teoksissa tulee vastaan aikaisemmin kokemattomia haasteita tarinankerronnassa, kun toteutuksissa yhdistyy teatterimainen reaaliaikainen tarina videopelien interaktiiviseen, teoksen kokijan ympärille rakentuvaan maailmaan. Samalla tapahtumien tempo laskee verrattuna etenkin videopelien usein hyvin hektiseen maailmaan, kun esimerkiksi paikasta toiseen siirtyminen tapahtuu reaalimaailman ehdoilla. Lisätyn todellisuuden peleissä onkin varottava luomasta pelaajia turhauttavia tilanteita, kun todellisuuden rajoja ei voikaan rikkoa samoin kuin monessa muussa mediassa. Teknologian vahvuuksia on hyödynnettävä tarkoin harkitusti uudenlaisten elämysten välittämiseen, mutta samalla varottava käyttämästä vielä toistaiseksi uutuuden viehätyksestä nauttivaa tekniikkaa itsetarkoituksellisesti.

Sisältörikkaiden lisätyn todellisuuden kokemusten alkutaipaleella korostuu haparoiva integraatio virtuaalisten ja todellisen maailman elementtien välillä. Lisätyn todellisuuden sovellusten haasteita on tarjota käyttäjälleen riittävästi todellisuutta muistuttava kokemus, jotta huomio ei keskity vain uusiin teknisiin ratkaisuihin, vaan sisällöt pystytään kokemaan itsessään riittävän vetovoimaisiksi. Suurta roolia sisältöjen luontevuudessa näyttelee myös käyttäjien aikaisempi kokemus virtuaalielämyksistä ja esimerkiksi kosketusnäyttökäyttöliittymistä. Luostarinmäki-seikkailun koepelaajista erityisesti mobiililaitteisiin ja digitaalisiin peleihin tottuneet nuoret keskittyivät huomattavasti enemmän itse tarinaan, kuin vähemmän uudenlaisia päätelaitteita käyttäneet koehenkilöt.

Vaikka lisättyjä visuaalisia elementtejä saadaan jo sijoitettua luotettavasti - jopa luonnollisen oloisesti - todelliseen ympäristöön oikeille paikoilleen, on lopputulos vielä selkeän keinotekoinen. Puhtaan sijoittelun lisäksi tarvitaan visuaalisille elementeille myös esimerkiksi luonnollinen, todelliseen tilanteeseen mukautuva valaistus ja todellista näkymää vastaavan syvyysvaikutelman simuloiminen virtuaalisiin elementteihin, eli asioita jotka oikeilla fyysisillä toteutuksilla syntyisivät "automaattisesti". Siinä missä nämä seikat on jo pitkään pystytty toteuttamaan esimerkiksi elokuvatuotannoissa, on saman vaikutelman luominen reaaliajassa interaktiiviseen sisältöön huomattavasti suurempi haaste. Syvyyskameroiden alkaessa yleistyä kuluttajatuotteissa sovellusten todellisen tilan hahmotuskyky paranee merkittävästi nykyisistä puhtaasti yhteen kameraan ja SFM-algoritmeihin (*Structure From Motion*) perustuvista ratkaisuista (Sturm ym. 2012). Valaistusrintamalla taas nykyisten tunnettuun tilaan perustuvien ratkaisujen lisäksi (VTTAugmentedReality 2010) myös ennalta tuntemattomaan tilaan soveltuvia toteutuksia (PlayStation Japan 2014) on kuitenkin alkanut jo ilmaantua.

Perinteisissä videopeleissä ympäristö ja sen vaikutus peliin on pitkälti kenttäsuunnittelijoiden hallittavissa. Lisätyn todellisuuden peleissä sen sijaan ympäristön ja peliobjektien yhdistäminen sisältää haasteita, jotka saattavat merkittävästi rajoittaa pelimekaniikka ja pelin tarinaa. Esimerkiksi Luostarinmäen käsityöläismuseo vanhoine rakennuksiin toi selkeästi esille lisätyn todellisuuden sovellusten teatterilavastusmaisia piirteitä: ahtaissa tiloissa sisältöjä ja pelaajaa ei voitu sijoittaa vapaasti mihin tahansa, vaan oli huomioitava niin pelaajan mahdollisuus liikkua turvallisesti kuin muiden museon vieraiden sijoittuminen ympäristöön. Monet pelin kohtauksista oli sijoitettava lähelle seiniä, jotta pelaajat eivät olisi muiden vieraiden tiellä tai muut vieraat eivät liikkuisi pelaajan näkökentässä rikkomassa lisätyn todellisuuden illuusiota esimerkiksi väärän syvyysvaikutelman kautta. Lisärajoitteita kohtausten sijoittelulle asettivat myös luonnonelementit, pääosin auringon vaihteleva suunta ja sen aiheuttamat varjot: etenkään nykyisten mobiililaitteiden kamerat eivät suoriudu hyvin osoitettaessa aurinkoa kohti, eivätkä toisaalta pysty valottamaan kuvaan samanaikaisesti sekä syvien varjojen sisältöä että kirkkaan auringon valaisemia alueita.

Käyttöliittymä ja liikkuminen kahden maailman rajapinnassa



Kuva 5: Kääntäessään mobiililaitteen vaakatasoon pelaaja saa esille museoalueen kartan, merkin omasta sijainnistaan ja käsillään olevaan tehtävään liittyviä vihjeitä.

Oman haasteensa lisätyn todellisuuden peleissä luo liikkuminen todellisen maailman halki: tarjottuihin sisältöihin keskittyvät kokijat eivät välttämättä muista kiinnittää huomiota esimerkiksi jyrkkien portaikkojen tai kivisten maastojen aiheuttamiin potentiaalisiin vaaratilanteisiin. Siirtyminen pienelläkin alueella paikasta toiseen vie myös luonnollisesti aikaa ja etenkin samaa reittiä kulkeminen edestakaisin toistuvasti aiheutti turhautumista koehenkilöissä. Myös ympäristön hahmottaminen vaikeutui koehenkilöillä selkeästi huomion keskittyessä enemmän laitteiden ruudun tapahtumiin kuin ympäröivään maailmaan. Joillakin koehenkilöillä olikin suuria vaikeuksia suunnistaa takaisin reittiä, jota olivat kävelleet muutamaa minuuttia aikaisemmin.

Sovellukseen sisällytettiin useita museon ympäristössä suunnistamista helpottavia käyttöliittymäelementtejä. Puhtaasti koko museoalueen esittäminen karttana kuvan 5 tavalla ei selkeästi suurelle osalle käyttäjistä riittänyt, vaan esille tuotiin myös mm. valokuvia kulloisistakin kohdealueista. Myöskään pelihahmojen dialogissaan esille tuomia ohjeita ei pääosin osattu tulkita oikein. Sen sijaan paikasta toiseen johdattavat pelihahmot loivat mielenkiintoa ja innostusta. Tämä johtui virtuaalisen pelihahmon perässä pysymisestä aiheutuvasta pelillisestä elementistä ja parhaimmillaan hyvin immersiivisestä lisätyn todellisuuden kokemuksesta, kun hahmot eivät vain seisoneet paikallaan keskustelujen aikana, vaan liikkuivat pitkiäkin matkoja todellisessa maailmassa. Tekemällä käyttäjien opastamisesta luonnollisen tuntuista hyödyntämällä virtuaalihahmoja erillisten käyttöliittymäelementtien sijaan pystytään säilyttämään pelaajan immersion tunne ja mahdollistamaan tälle löytämisen sekä seikkailemisen tunne. Tämä tapa kuitenkin nojaa vahvasti lisätyn todellisuuden teknologioiden toimivuuteen. Vielä toistaiseksi hieman virhealttiin teknologian vuoksi pelkästään näihin metodeihin ei voida täysin luottaa, vaan ongelmatilanteita varten on tuotava mukaan myös puhtaasti käyttöliittymään nojaavia ratkaisuita.

Yksi lisätyn todellisuuden tarjoamista uusista vuorovaikutustavoista on käyttäjän itsensä liikkuminen ja sen suora vaikutus lisättyihin sisältöihin. Kaikille koepelaajille ei esimerkiksi tullut luontevana reaktiona liikkua hieman suuntaan tai toiseen nähdäkseen toisen lisätyn elementin taakse perspektiivin vuoksi peittyneen elementin. Toisaalta nykyiset seuranta-algoritmit ovat monesti virheherkkiä tilanteissa, joissa mobiililaitetta liikutetaan nopeasti. Seurannan katkettua koehenkilöt saattoivat myös liikkua sisältöjä etsien liian nopeasti, jolloin algoritmit eivät edelleenkään toimineet ja saivat vain käyttäjät turhautumaan. Erityistä huomiota lisätyn todellisuuden toteutuksissa onkin annettava juuri tällaisille täysin uudenlaisille käyttötilanteille, joihin käyttäjät eivät ole missään muussa ympäristössä törmänneet.

Sisällöntuotanto

Kuva 6: Vasemmalla museon opas puettuna yhdeksi pelin hahmoista, oikealla peliin päätynyt tyylitelty versio samasta asusteesta.

Kuten missä tahansa historiaan nojaavissa visuaalisissa teoksissa, myös lisätyn todellisuuden peleissä yhden suurista kustannuseristä muodostavat kuvatun ajan mukaisten vaatteiden ja esineistön tuottaminen. Tämä pätee erityisesti tilanteisiin, joissa koko tuotannon tavoitteena on pyrkiä autenttisen tuntuiseen lopputulokseen, kuten museoille toteutettavissa sovelluksissa usein on itseisarvona. Kun korkeat tuotantokustannukset yhdistetään usein rajallisiin tuotannollisiin resursseihin, esimerkiksi lähdemateriaalin saatavuuden, käytettävissä olevan ajan sekä taloudellisten realiteettien osalta, on vastassa tarve luoda hyvin optimoituja kompromisseja. On tähdättävä hyvin kustannustehokkaaseen sisällöntuotantoon, jonka avulla kuitenkin vielä päästään tarpeelliseksi katsotulle historiallisen autenttisuuden asteelle.

Autenttiset digitaaliset rakennuspalikat

Luostarinmäen seikkailupeliä suunniteltaessa kysymys autenttisuudesta nousi esille varhaisessa vaiheessa. Koko museoympäristö rakennuksineen ja esineineen ei välttämättä ole miellettävissä täysin autenttiseksi, eikä lisätyn todellisuuden avulla siihen yhdistettyä digitaalista sisältöä sovi yksioikoisesti tuomita epäautenttiseksi. Erityisesti kulttuuriperintökohteista puhuttaessa autenttisuuden käsite on perinteisesti jaettu kahteen alakategoriaan, historialliseen ja elämykselliseen (Savolainen 2014, 42–43) tai vaihtoehtoisesti alkuperän ja sisällön autenttisuuteen (Lindholm 2008, 2). Kumpikin jaottelu perustuu kuitenkin ajatukseen siitä, että jokin asia voi olla autenttinen joko fyysisen alkuperäisyytensä tai sisältämiensä ja mahdollistamiensa merkitysten tasolla.

Lisätyn todellisuuden avulla alueelle lisätyt virtuaaliset elämykset ovat vailla fyysistä olemusta tai alkuperää esittämässään aikatasossa, mutta siitä huolimatta niiden välittämä sisältö ja niiden herättämä kokemiseen perustuva ymmärrys menneisyydestä voi olla hyvinkin autenttista. Tämä kuitenkin vaatii, että niin tarina, sen visualisointi kuin muukin toteutus perustuu historialliseen tietoon ja siihen, mikä menneisyydessä olisi voinut olla mahdollista. Tämänkaltaisen autenttisuuden saavuttamiseksi sisältöasiantuntijoiden on hyvä olla mukana tuotantoprosessissa jo hyvin varhaisessa vaiheessa. Esimerkiksi *Assassin's Creed* -pelisarjan ensimmäisen osan tuotannossa tukeuduttiin historiallisen lähdemateriaalin ja keskiaika-asiantuntijan lisäksi mm. uskontohistorioitsijaan, jotta kiistelty aihe tulisi käsiteltyä pelissä mahdollisimman neutraalisti, mutta totuudenmukaisesti. (Seif El-Nasr 2008). Tuoreimmissa *Assassin's Creed* -peleissä näkyy myös laajamittaisen historiallisen virtuaalitodellisuuden toteuttamisen ongelmallisuus: vahva panostus laajan, vapaasti tutkittavan ympäristön luomiseen on koettu näkyvän varsinaisen sisällön, pelin tarinan ja hahmojen, uskottavuuden heikkenemisenä (Hung 2008; IGN 2014).

Lisätyn todellisuuden pukudraama

Ympäristön lisäksi historiallisille aikakausille sijoittuvissa epookkiteoksissa etenkin puvustus korostuu siinä määrin, että niitä usein kutsutaan osuvasti "pukudraamoiksi". Näin määrittävä elementti missä tahansa teoksessa asettaa jo itsessään vaatimuksia sisällön laadulle ja lähes ehdollistaa kokijansa kiinnittämään erityistä huomiota tässä tapauksessa puvustukseen. Toisaalta realistisesti hahmojen päälle puettuna käyttäytyvä kangas on edelleen yksi reaaliaikaisen tietokonegrafiikan suuria haasteita etenkin mobiililaitteiden rajallisilla resursseilla.

Visuaalisesti uskottavaan lopputulokseen pääseminen mallinnuksessa vaatii erityistä huomiota ja ajankäyttöä jo puhtaasti teknisestä näkökulmasta. Todelliseksi haasteeksi tilanne kuitenkin muuttuu, kun yhtälöön lisätään vaatimus

historiallisesti erittäin todenmukaisesta sisällöstä. Tällöin artisti ei esimerkiksi voi vain yksinkertaistaa pukuja puhtaasti visuaalisesta näkökulmasta täyttämään teknisten rajoitteiden asettamia vaatimuksia, vaan huomioon joudutaan ottamaan myös historioitsijoiden asiantuntemus esimerkiksi vaatekappaleiden ominaispiirteistä. Lopputuloksen onkin täytettävä historiallisen autenttisuuden vaatimukset, oltava esteettisesti miellyttävä ja lisäksi teknisesti käyttökelpoinen. Esimerkiksi laaja hame ei voi heilua miten tahansa, vaan sen on mukailtava todellisen rakenteensa mahdollistamia liikeratoja. Samoin kankaiden materiaaleja ei voi valita vain sen mukaisesti milloin ne näyttävät esteettisesti hyviltä pienellä ruudulla, vaan huomioon on otettava myös erityyppisten kangaslaatujen erilaiset käyttäjäryhmät. Esimerkiksi 1800-luvulla ohut verka oli levinnyt säätyläispiireistä jo kaupunkilaisväestönkin keskuuteen, kun taas maaseudulla pukeuduttiin vielä pitkään karkeaan verkaan. Vaikka lopulliset pukujen 3D-mallit ovatkin fyysisiin rekonstruktioihin perustuvia digitaalisia rekonstruktioita ja siten fyysis-historiallisesti varsin epäautenttisia, voi niiden elämyksellisen autenttisuuden taso olla korkea.

Luostarinmäki-sovelluksen virtuaalihenkilöt puettiin mahdollisimman uskottaviin asuihin muodostamalla ensin jokaiselle hahmolle asukokonaisuudet museon omista vaatekokoelmista. Näin museon työntekijät pääsivät konkreettisesti osaksi sovelluksen tuotantoprosessia ja pystyivät jo varhaisessa vaiheessa varmistamaan sisällöntuotannon näiltä osin lähtevän oikeaan suuntaan. Vaatekokonaisuudet valokuvattiin museon oppaiden päälle puettuina, jotta esimerkiksi vaatteiden laskostumisesta saatiin luotettavaa referenssimateriaalia 3D-mallintajille. Valokuvien pohjalta luodut 3D-mallit ja tekstuurit käytiin tuotantoprosessin aikana läpi myös projektin historioitsijoiden kanssa, jotta niiden lopullisissa versioissa varmasti näkyivät jokaiselle vaatteelle ominaiset piirteet. Kuvassa 6 on esitetty yhden Luostarinmäki-pelin hahmon oikea vaatetus puettuna museon oppaalle ja vastaava lopullinen virtuaalinen versio.

Yhteenveto

Tämän artikkelin alussa kuvattiin erilaisia tilanteita, joissa reaalimaailma sekä pelimaailma sekoittuvat keskenään ja joissa peliä kehittävien henkilöiden tulee ottaa kummankin maailman lainalaisuudet huomioon. Kehitettäessä historialliseen tutkimustietoon pohjautuvia lisätyn todellisuuden pelejä museoiden käyttöön sekoittumista tapahtuu useilla tasoilla: tarina tulee rakentaa yhdistellen fiktiivisiä ja historiantutkimukseen perustuvia elementtejä, lisätty todellisuus itsessään yhdistää digitaalista sisältöä todelliseen ympäröivää maailmaan ja lisäksi pelien maailmaan vihkiytyneiden ammattilaisten tulee työskennellä yhdessä faktoihin keskittyvien tutkijoiden kanssa.

Luostarinmäki-seikkailun kehitystyössä tehdyt keskeisimmät havainnot on tiivistetty kymmenen ohjeen muotoon. On huomattava, että osa ohjeista pätee vain historiallisten lisätyn todellisuuden pelisovellusten kehittämiseen, mutta osaa ohjeista voi soveltaa yleisemmin lisätyn todellisuuden sovelluksia rakennettaessa. Kymmenen ohjetta ovat:

Ohje 1: Hahmot tulee rakentaa osaksi peliä, ei museon oppaiksi
Esimerkiksi Luostarinmäki-seikkailussa pelaajan hahmo saapuu maalta ensimmäisen kerran kaupunkiin. Tällöin on luontevaa, että pelin hahmot selittävät arkielämäänkin kuuluvia asioita pelaajalle perusteellisesti.

Ohje 2: Kompromisseja viihdyttävyyden ja historiallisen tiedon tarkkuuden välillä joutuu tekemään
On otettava huomioon, että liian tarkka historiallinen tieto tekee pelistä tylsän ja vaikeuttaa pelaajan oppimista. Tällöin peli ei ole viihdyttävä eikä opettavainen. Tarkkuuden karsiminen ei kuitenkaan suoraan tarkoita historiallisten faktojen unohtamista.

Ohje 3: Etääntyminen aidosta kohteesta antaa vapauksia tarinankerrontaan
Esimerkiksi Luostarinmäki-seikkailussa ei keskitytä kertomaan yksityiskohtaista faktatietoa alueesta vaan yleisemmin 1800-luvun kaupunkilaiselämästä. Tämä antaa mahdollisuuden elävöittää tarinaa fiktiivisillä elementeillä, jotka eivät kuitenkaan ole ristiriidassa historiankirjoituksen kanssa.

Ohje 4: Todellisia henkilöitä kuvatessa on noudatettava suurempaa varovaisuutta kuin täysin fiktiivisten hahmojen kohdalla
Menneisyyden henkilöitä tulee kunnioittaa kuten muitakin ihmisiä. Erityisen haastavia ovat henkilöön liitetyt ominaisuudet ja tarinat, joita ei pystytä täysin varmasti todistamaan. Tämän vuoksi onkin joskus järkevää korvata todellinen hahmo fiktiivisellä.

Ohje 5: Lisätyn todellisuuden vahvuuksia tulee hyödyntää kuitenkin varoen tekemästä teknologiasta itsetarkoitusta
Sisältö on myös lisätyn todellisuuden peleissä tärkeintä. Mikäli peli ei ole viihdyttävä, ei pelkkä lisätyn todellisuuden tekniikka jaksa viehättää alkuinnostuksen jälkeen. Fyysinen ympäristö on hyvä ottaa osaksi peliä, sillä silloin immersio vahvistuu ja lisätyn todellisuuden ainutlaatuiset mahdollisuudet valjastetaan hyötykäyttöön.

Ohje 6: Lisätyn todellisuuden peli rakennetaan ympäristön ehdoilla, eikä ympäristöä pelin ehdoilla

Toisin kuin perinteisissä peleissä ei pelisuunnittelijalla ole täyttä kontrollia ympäristöön. Lisätyn todellisuuden peleissä aito ympäristö voidaan nähdä ikään kuin näytelmän lavasteina, jotka ohjaavat pelaajan oikeaan paikkaan. Nykyisellä teknologialla nyrkkisääntönä voidaan pitää pelihahmojen sijoittamista mahdollisimman lähelle seiniä, jolloin vältetään monet ongelmat.

Ohje 7: Keskittyminen lisätyn todellisuuden luomaan maailmaan voi aiheuttaa aitoja vaaratilanteita

Taulutietokone ei tarjoa käyttäjälle riittävää syvyysvaikutelmaa jyrkissä portaissa ja liikkuessaan virtuaalinen pelihahmo saattaa peittää matalan ovenkarmin. Peli tuleekin testata myös mahdollisten vaaratilanteiden varalta sekä muuttaa hahmojen sijoittelua ja sitä kautta pelaajan kulkemaa reittiä tarvittaessa. On sallittua rikkoa immersio silloin, kun pelaajaa varoitetaan pelialueella olevista vaarallisista paikoista.

Ohje 8: Paras immersiivisyys saavutetaan minimalistisella käyttöliittymällä (jos teknologia toimii)

Lisätty todellisuus vaatii hyvin vähän visuaalisia käyttöliittymäelementtejä, sillä liikkuminen ja katseen kääntäminen ovat intuitiivisia tapoja liikkua lisätyn todellisuuden maailmassa. Valitettavasti teknologia kadottaa vielä pelaajan sijainnin aika ajoin. Tällöin on toimiva ratkaisu opastaa pelaajaa esimerkiksi tekstuaalisten ohjeiden, kartan tai vihjekuvien avulla, jotta peliin pystytään palaamaan mahdollisimman nopeasti.

Ohje 9: Sisältöasiantuntijoiden tulee olla mukana tuotantoprosessissa jo varhaisessa vaiheessa autenttisuuden varmistamiseksi

Vaikka graafikoita tarvitaan edelleen pelin visuaalisen ulkoasun rakentamisessa, tulee historian asiantuntijoiden olla mukana alusta asti, jotta ympäristöstä saadaan tehtyä mahdollisimman autenttinen. Aivan kuten tekstuaalinen historiankirjoitus vaatii myös visuaalinen lähdemateriaali asiantuntijan analyysin virheellisten tulkintojen välttämiseksi.

Ohje 10: Lopullisen pelin tulee täyttää historiallisen autenttisuuden vaatimukset, oltava esteettisesti miellyttävä ja teknisesti käyttökelpoinen

Vaikka viimeinen ohje onkin osin itsestäänselvyys, ei sen saavuttaminen ole mahdollista ilman monen alan asiantuntijoiden saumatonta yhteistyötä. Tämä saavutetaan mm. keskustelemalla säännöllisesti ja ottamalla käyttöön yhteistyötä helpottavia työkaluja.

Nämä ohjeet osoittavat, että eri maailmojen rajapinnassa toimiminen vaatii perinteisestä pelinkehityksestä eroavaa lähestymistapaa. Lista ei kuitenkaan ole täydellinen, vaan artikkelin tarkoitus on avata keskustelua tietynlaisten lisätyn todellisuuden sovellusten rakentamisen sekä peli- ja reaalimaailman yhdistämisen haasteista. Työ lisätyn todellisuuden pelien parissa jatkuu.

Lähteet

Pelit

MicroProse (1991). *Civilization*. MS DOS, United States: MicroProse.

Ubisoft (2007). *Assassin's Creed*. Multiplatform, France: Ubisoft.

Verkkolähteet

ARQuake, 2006 http://wearables.unisa.edu.au/projects/arquake/#videos, haettu 17.3.2015

IGN, 2014 http://www.ign.com/articles/2014/11/11/assassins-creed-unity-review, haettu 27.3.2015

PCWorld, 2015 http://www.pcworld.com/article/2890341/move-over-oculus-htc-announces-steamvr-powered-vive-vr-headset.html, haettu 26.3.2015

PlayStation Japan, 2014 https://www.youtube.com/watch?v=Olx8XKV-P2g, haettu 20.3.2015

Statista, 2014 http://www.statista.com/statistics/271539/worldwide-shipments-of-leading-smartphone-vendors-since-2007/, haettu 27.3.2015

VTTAugmentedReality, 2010 https://www.youtube.com/watch?v=fhFzStkoE50, haettu 20.3.2015

Kirjallisuuslähteet

Auslander, Leora (2005). Beyond Words. *American Historical Review* 110:4, 1015-1045.

Bernardes, J., Tori, R., Nakamura, R., Calife, D., & Tomoyose, A. (2008). Augmented reality games. *Extending Experiences: Structure, analysis and design of computer game player experience*, 1, 228-246.

Cabiria, Jon (2012). Augmenting engagement: Augmented reality in education. Teoksessa Charles Wankel and Patrick Blessinger (toim.): *Increasing Student Engagement and Rentention using Immersive Interfaces: Virtual Worlds, Gaming, and Simulation*. Vol 6, part C. Bingley: Emarald.

Chapman, Adam (2013). Is Sid Meier's Civilization history? *Rethinking History* 17:3, 312-332. Verkossa: http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13642529.2013.774719#.VQtOkemUekA

FitzGerald, E., Ferguson, R., Adams, A., Gaved, M., Mor, Y., & Rhodri, T. (2013). Augmented reality and mobile learning: the state of the art. *International Journal of Mobile and Blended Learning* 5:4, 43–58.

Hooper-Greenhill, Eilean (2004). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. New York: Routledge.

Jackson, Anthony (2012). Engaging the audience: negotiating performance in the museum. Teoksessa Anthony Jackson and Jenny Kidd (toim.): *Performing heritage. Research practice and innovation in museum theatre and live interpretation*. Manchester: Manchester University Press.

Kee, Kevin, Bachynski, John (2009). Outbreak: Lessons Learned from Developing a "History Game". *Loading...* 3:4, 1-14.

Kostet, Juhani (1990). Klosterbacken på gamla kartor och i stadsplaner över Åbo. Teoksessa T. Bergroth ja M. Söderström (toim.) *"Först kom skomakaren". Hantverksmuseet på Klosterbacken 50 år*. Åbo: Åbo landskapsmuseum.

Laaksonen, Hannu (1990). *Frågan om Klosterbacken* T. Bergroth and M. Söderström (Red.) ”Först kom skomakaren”. Hantverksmuseet på Klosterbacken 50 år. Åbo: Åbo landskapsmuseum.

Lindholm, Charles (2008). *Culture and Authenticity*. Malden, Oxford & Carlton: Blackwell Publishing.

Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1994). Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *Telemanipulator and Telepresence Technologies* 2351, 282-292.

Rejack, Brian (2007). Toward a virtual reenactment of history: Video games and the recreation of the past. *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice* 11:3, 411-425. Verkossa: http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13642520701353652#.VRfZd4WvXV5

Rosemary Luckin & Danae Stanton Fraser (2011). Limitless or pointless? An evaluation of augmented reality technology in the school and home. *International Journal of Technology Enhanced Learning (IJTEL)* 3:5, 510-524. Verkossa: http://dx.doi.org/10.1504/IJTEL.2011.042102

Savolainen, Panu (2014). *Katoavaisuuden museoiminen. Pitkäaikainen hoitosuunnitelma Aboa Vetus & Ars Novan raunioalueelle*. Turku: Aboa Vetus & Ars Nova.

Schut, Kevin (2007). Strategic Simulations and Our Past.The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture* 2:3 213-235.

Seif El-Nasr, Magy, Al-Saati, Maha, Niedenthal, Simon, Milam, David (2008). Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read. *Loading...* 2:3, 1-32. Verkossa: http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/51/46

Squire, Kurt & Jenkins, Henry (2003). Harnessing the Power of Games in Education. *InSight* 2003:3, 7-33.

Sturm, J., Engelhard, N., Endres, F., Burgard, W., Cremers, D. (2012). A benchmark for the evaluation of RGB-D SLAM systems. *Proc. of the International Conference on Intelligent Robot Systems (IROS)*.

Wayne Piekarski & Bruce Thomas (2002). ARQuake: the outdoor augmented reality gaming system. *Communications of the ACM* 45:1, 36-38. Verkossa: http://doi.acm.org/10.1145/502269.502291

Weber, J. (2014). Augmented Reality Gaming: A new Paradigm for Tourist Experiences? *Information and Communication Technologies in Tourism* 2014, 57.

Viinikkala L., O-P. Leskinen, O. Heimo, T. Korkalainen, T. Mäkilä, S. Helle, V. Pönni, J-P. Arimaa, F. Saukko, J. Pääkylä, S. Jokela & T. Lehtonen (2014). The Luostarinmäki Adventure – An Augmented Reality Game in an Open Air Museum. Konferenssissa *NODEM 2014 – Engaging Spaces – Interpretation, Design and Digital Strategies* Varsova, 1.-3. Joulukuu 2014.

Viitaharju, Johanna (1990). Stadens bakgård. Teoksessa T. Bergroth & M. Söderström (toim.): *"Först kom skomakaren". Hantverksmuseet på Klosterbacken 50 år*. Åbo: Åbo landskapsmuseum.

Wolfgang Broll, Jan Ohlenburg, Irma Lindt, Iris Herbst, and Anne-Kathrin Braun. (2006). Meeting technology challenges of pervasive augmented reality games. *Proceedings of 5th ACM SIGCOMM workshop on Network and system support for games (NetGames '06)*. ACM, New York, NY, USA. Verkossa: http://doi.acm.org/10.1145/1230040.1230097

Lectio Praecursoria: Jonne Arjoranta

Riippumatta siitä, mitä mieltä on peleistä, on pakko myöntää että ne ovat yhä keskeisemmässä roolissa nyky-yhteiskuntaa. Taloudellisilla mittareilla pelit ovat mediamaailman jättiläisiä. 2013 julkaistu *Grand Theft Auto 5* teki ennätyksiä, ylittämällä 3 päivässä miljardin dollarin myynnin ja voittamalla siten maailman nopeimmin myyneen mediatuotteen ennätyksen.

Vuoden 2014 loppuun mennessä se oli myynyt 45 miljoonaa kopiota kohoten myyntilukuihin, jotka ovat samassa kokoluokassa *Harry Potterin* kanssa. Samaan aikaan Supercell on Suomessa saavuttanut yli 1,5 miljardin euron liikevaihdon osoittaen pelien taloudellisen tärkeyden myös täällä Suomessa. Mutta onko siinä kaikki? Ovatko pelit vain taloudellisesti kannattavaa viihdettä?

Väitän, että pelit ovat monimuotoinen media, joka pystyy ilmaisemaan monenlaisia asioita. Suuri osa niistä on nykyään keveitä ja viihdyttäviä, mutta tämä ei kerro peleistä sen enempää, kuin rakkausromaanien suosio kertoo kirjallisuudesta kokonaisuutena. Tarkastelen väitöskirjassani niitä mahdollisuuksia, joita peleillä ilmaisumuotona on, ja peleille ominaisia keinoja ilmaista asioita.

Ennen kuin kuitenkaan päästään pelien ilmaisumuotojen moninaisuuteen, on ehkä syytä katsoa hetki menneisyyteen. Digitaaliset pelit ovat ottaneet uusia muotoja, joita olisi ollut vaikea kuvitella niiden alkuaikoina, yli puoli vuosisataa sitten. Jos paikalla olijat miettivät nyt vanhoja pelejä, tulee useimmille ehkä mieleen Commodore tai Amiga -- tai ehkä Nintendo, jos on hieman nuorempi. Pelien historia on kuitenkin paljon pidempi ja värikkäämpi. Tarkka alku riippuu paljon siitä, mitä pidetään mittarina, joten on ehkä hyödyllisempää miettiä mielenkiintoisia ja merkittäviä tapauksia.

Ensimmäisenä voitaisiin mainita esimerkiksi Ferranti NIMROD, jota vastaan pystyi pelaamaan *Nim*-nimistä logiikkapeliä. Sen valmistuksen tavoite oli vielä erittäin vakava: laite valmistettiin pelaamaan pelejä, jotta pystyttiin osoittamaan, miten erinomaisesti tietokoneet soveltuvat matemaattisiin operaatoihin, ei viihdyttämään pelaajia. Ajatus *Nimin* pelaamisesta digitaalisella alustalla syntyi jo 1941, mutta varsinaisen koneen rakentaminen alkoi hieman myöhemmin. Nimrodia esiteltiin innokkaalle yleisölle 1951. Monet olivat vaikuttuneita kirkkailla valoilla koristellusta, 3 metriä leveästä, peliä pelaavasta järkäleestä, mutta harvaa kiinnosti taustalla oleva matematiikka.

Nimrod in Computerspielemuseum - Chuck Smith CC BY-SA 3.0

Myös vuonna 1958 keksittiin, että pelit olisi hyvä tapa esitellä teknologian kehittymistä. Willy Higinbotham ja Robert Dvorak rakensivat oskilloskooppia näyttönä käyttävän *Tennis for Twon* voidakseen esitellä Brookhaven National Laboratoryn jokavuotisessa avointen ovien päivässä, miten hienoja laitteita heillä oli käytössään. Tälläkin kertaa motiivina oli osoittaa pelien avulla, miten teknologia oli kehittynyt. Erityisesti yläastelaiset ja lukiolaiset olivat innostuneita teknologiasta, Higinbotham myöhemmin muisteli. Peliä ei jälkeenpäin kuitenkaan pidetty kovin merkityksellisenä ja se purettiin osiin.

Kaikki eivät kuitenkaan nähneet pelejä vain hyödyn välineinä. Massachusetts Institute of Technologyn pienoisrautatiekerho innostui yliopiston hankkiessa vuonna 1961 uuden PDP-1 tietokoneen ja keksi tehdä sille pelin, joka sai nimekseen *Spacewar!*. Peli oli menestys opiskelijoiden parissa ja sen kehittäjät harkitsivat hetken aikaa jopa sen myymistä. Mutta kuka ostaisi pelin, kun sen pelaamiseen tarvittiin 120 tuhannen dollarin tietokone?

Vastaus löytyi kolikkopeleistä. Opettavainen tarina vastasyntyneestä Atarista vuonna 1972 käy hyvin esimerkistä. Vasta Atarilla aloittanut Al Alcorn sai tehtäväksi kehittää *Pongin* kokeiluna siitä, millaista on tehdä pelejä. Se vietiin läheiseen baariin testattavaksi. Baarin omistaja otti heihin kuitenkin pian yhteyttä pelin lopetettua toimintansa. Harmistuneena Alcorn meni tutkimaan, mikä pelissä oli vialla. Ongelma oli yksinkertainen: koneen rahalokero oli niin täynnä, ettei sinne enää mahtunut yhtään kolikkoa. *Pong* oli niin suosittu, että ihmiset odottivat baarin aukeavan vain päästäkseen pelaamaan peliä.

Seuraavat askeleet ovat ehkä monelle tuttuja: Yhä kiihtyvästi taivaalta hyökkäävät avaruusoliot, vuodelta 1978. Pizzan muotoinen keltainen hahmo, jota aaveet jahtaavat, vuodelta 1980. Valloitettuaan kolikkoautomaatit, nämä pelit siirtyivät kotona pelattaville laitteille, eikä niitä ole sen jälkeen voinut välttää. Entä nyt?

Nykyisin pelejä pelataan monenlaisilla laitteilla ja monenlaisissa konteksteissa. Tämänkin puheen aikana joillekin teistä on todennäköisesti ilmestynyt ilmoitus älypuhelimeen tekemättömistä siirroista, uudesta viestistä tai matkalla olevasta hyökkäyksestä. Uudet teknologiat mahdollistavat uudenlaisia tapoja pelata, mutta samaan aikaan myös pelien tekemisen kieli kehittyy ja monimutkaistuu. Peleillä osataan nykyään ilmaista asioita, joita olisi ollut vaikea kuvitella digitaalisten pelien syntyessä.

Coming out Simulator 2014 on osittain omaelämänkerrallinen peli siitä, millaista on olla homoseksuaalinen nuori. Pelissä joutuu päättämään, uskaltaako kertoa vanhemmilleen totuuden siitä, ketä tapailee. *Depression Quest* kuvaa sitä, millaista on elää masennuksen kanssa. Peli näyttää pelaajalle miten masennusta vastaan kamppailu vie voimia ja rajaa vaihtoehtoja. *That Dragon, Cancer* kertoo, millaista on, kun saa tietää oman lapsen sairastavan syöpää. Peli perustuu tositapahtumiin ja toinen pelin kehittäjistä, Ryan Green, on todennut, että hän halusi kertoa muille heidän kokemuksestaan ja valitsi siihen parhaiten sopivan median. Muutama vuosikymmen sitten olisi ollut vaikea kuvitella pelien kykenevän kertomaan tällaisista asioita.

Paitsi että pelit pystyvät kommentoimaan näitä asioita, väitän myös että pelit pystyvät tekemään sen tavalla, johon mikään muu media ei pysty. Tämä ei aina tarkoita, että pelit tekisivät sen paremmin, vaikka tämäkin voi olla totta. Tarkoitan nyt, että pelit tekevät sen tavalla, johon mikään muu ei pysty, koska ne ovat erilaisia kuin mikään muu meidän medioistamme.

Peleillä on piirteitä, joita ei yhdessä löydy mistään muusta mediasta. Nämä piirteet liittyvät pelien tapaan yhdistää pelin rakenteita ja pelaajan vuorovaikutteisuutta kokonaisuudeksi, joka on omalaatuisella tavalla riippuvainen sekä pelistä että pelaajasta. Siksi pelit voivat ilmaista asioita tavalla, joka olisi vaikeaa tai mahdotonta muille medioille. Ensinnäkin, pelit ovat erinomaisia opettamaan pelaajille, miten jotkin asiat tulisi nähdä tietyllä tapaa.

Käytän väitöskirjassani tästä esimerkkinä klassikkopeliä *King of Dragon Pass*. Siinä pelaaja asettuu johtamaan orlantheiksi nimitettyä barbaariheimoa Gloranthan fantasiamaailmassa. Voidakseen onnistua tässä, hänen täytyy oppia, millainen on oikeudenmukainen orlanthi-hallitsija. Orlanthit eivät ajattele kaikesta aivan samoin kuin modernit länsimaiset ihmiset, eikä heitä voi hallita kuin moderneja demokratian jäseniä. Jos aikoo selvitä pelin loppuun asti, täytyy osata ratkaista monenlaisia kiistoja. Miten pitää rangaista aviorikkojaa? Mikä on sopiva veriraha uhrin omaisille, kun soturi tapetaan sotimisen ulkopuolella? Entä miten pitää suhtautua jumalanpilkkaan, kun fantastiset jumalat vahtivat jokaista heimon elettä? Näihin kysymyksiin ei voi vastata omien arkikokemusten pohjalta, joten pelaajan on väistämättä opittava, millaista on olla orlanthi. Peliä ei voi päästä läpi oppimatta jotain orlanthien arvoista ja kokemusmaailmasta.

Tämä yksi esimerkki paljastaa, miten pelit voivat opettaa pelaajaa odottamattomalla tavalla. Oppiminen ei tapahdu opiskelemalla jotain listaa faktoista, vaan etnografian tapaisella syventymisellä orlanthien kulttuuriin. Väitöskirjani kielellä tätä voisi kuvata hermeneuttiseksi prosessiksi, tulkinnan muuttumiseksi keskeiseksi osaksi pelaamista. Samanlainen prosessi tapahtuu väistämättä, kun pelaa mitä tahansa peliä, vaikka kaikissa tapauksissa kulttuurinen ymmärtäminen ei olekaan yhtä keskeisessä roolissa kuin pelatessa *King of Dragon Passia*. Siitä huolimatta opimme pelejä pelatessa monenlaisia asioita siitä, miten ne esittävät kulttuurin ja maailman yleensä.

Toiseksi, pelit voivat omalaatuisella tavalla osoittaa jonkin lähestymistavan tai keinon mahdottomuuden. *September 12th* on peli, joka kommentoi terrorismin vastaista sotaa. Peli kuvaa kaupunkia Lähi-idässä. Rakennusten joukossa kävelee viattomia siviilejä ja aseistettuja terroristeja. Pelaaja pystyy ohjaamaan ohjusiskun tähtäinristikkoa ja ampumaan sillä terroristeja. Ohjusiskut kuitenkin saapuvat viiveellä, eivätkä ole niin tarkkoja kuin voisi toivoa. Terroristien lisäksi alle jää helposti siviilejä ja rakennuksia. Rakennukset tuhoutuvat iskuista ja siviilit kuolevat. Nähdessään ruumiit, jäljelle jääneet siviilit kumartuvat suremaan kuolleita -- ja osa heistä muuttuu terroristeiksi. Vaikka kuinka yrittää ampua ohjuksia, terroristien määrä vain kasvaa. *September 12th* väittää, että terrorismin ongelmaa ei voi ratkaista ohjuksilla -- ja se väittää niin tavalla, jota ei voisi toistaa missään muussa mediassa. Se esittää mahdottomuuden: tätä ongelmaa ei voi ratkaista tällä keinolla.

Samaa mahdottomuuden retoriikkaa käyttävät muutkin pelit: *Freedom Bridge* kuvaa mahdotonta matkaa Etelä- ja Pohjois-Korean välillä. *McDonald's Video Game* kertoo, miten pikaruokaketjua johtaessa joutuu tekemään kompromisseja eettisyyden ja kannattavuuden välillä. *Spec Ops: The Line* kommentoi sekä väkivaltaa keinona ratkaista ongelmia että videopelejä keinona kuvata väkivaltaa.

McDonald's Videogame - Molleindustria CC

Pelit eivät ole enää vain vilkkuvia valoja kolikkopeleissä vaan ne käsittelevät kaikkea seksuaalisuudesta kuolemaan, politiikasta tunteisiin -- lyhyesti sanottuna maailmaa ja ihmisiä.

Tutkimuksessani väitän, että emme voi esittää mielekästä määritelmää, joka pystyisi kattamaan kaikki ne monipuoliset ilmiöt, joita kutsumme peleiksi. Tämä johtuu osittain siitä, että pelit ovat jatkuvassa muutoksessa. Mikä tahansa nyt annettu määritelmä on armottoman puutteellinen tulevaisuuden pelien edessä. Lopullisten määritelmien antaminen nyt olisi kuin naulaisi umpeen ovia, joita kukaan ei ole vielä edes rakentanut.

Ei kuitenkaan haittaa, että emme voi nyt antaa lopullisia määritelmiä, eikä se tarkoita että määritelmät olisivat tarpeettomia. Kuten Ludwig Wittgenstein esittää *Filosofisissa tutkimuksissa*, kieli on kuin työkalupakki. Määritelmät ovat työkaluja, joita voimme käyttää niin kauan kuin ne ovat käyttökelpoisia. Kun ne lakkaavat palvelemasta tarkoitustaan, voimme luopua niistä ja ottaa käyttöön uusia, aivan niin kuin teemme muidenkin työkalujen kanssa. Hyvä esimerkki tällaisesta muutoksesta ovat roolipelit, jotka ovat yli 40-vuotisen historiansa aikana ehtineet kasvaa ja muuttua merkittävästi.

Pillared Hall - Jason Coleman CC BY-NC-SA 2.0

Niiden historia johdetaan tavallisesti miniatyyrisotapeleistä, vuoden 1971 *Chainmailista* ja sen seuraajasta *Dungeons & Dragonsista* vuodelta 1974. Jos varhaiset harrastajat katsoisivat nykyisten roolipelien kirjoa he olisivat todennäköisestihämmästyksissään--taityrmistyneitä.Roolipelitovatkehittyneet ja jakautuneet moniin erilaisiin pelityyleihin, genreihin ja alakulttuureihin. Nykyinen harrastaja voi harrastaa yhä sotapelejä miniatyyreilla tai sitten tehdä kuten *Halat hisarin* osallistujat vuonna 2013 ja larpata millaista olisi, jos Suomi olisi miehitetty Palestiinan tapaan. Molemmat ovat yhtä aitoja ja oikeita tapoja roolipelata, vaikka eri tyylilajien edustajat ajoittain vähättelevätkin toistensa mieltymyksiä. Mutta pelit muuttuvat, eikä harrastaja voi lopulta tehdä muuta kuin hyväksyä sen.

Voimme kuitenkin yrittää ymmärtää tuota muutosta ja arvostaa uusia muotoja menettämättä ymmärrystämme siitä, mistä pelit ovat tulleet. Pelit ovat monimuotoisempia kuin ne ovat koskaan olleet, mutta jos haluamme ymmärtää niitä myös jatkossa, tulee meidän ymmärtää perusteet siitä, miten ne ilmaisevat asioita ja miten ne suhteutuvat aiempiin mediamuotoihin. Tähän pyrin tarjoamaan sekä työkaluja että vastauksia väitöskirjassani. Se ei ole lopullinen vastaus siihen, miten meidän tulisi ymmärtää pelejä, mutta jos olen oikeassa, meillä ei koskaan tule olemaan tuollaista vastausta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei matkan varrella kannattaisi yrittää. Osa tiedosta vanhenee, mutta ei kaikki siitä -- ja vaikka uutta tutkimusta aina tarvittaisiinkin, sen ei ainakaan tarvitse alkaa enää alusta.

Arjoranta, Jonne. 2015. ”Real-Time Hermeneutics: Meaning-Making in Ludonarrative Digital Games.” Jyväskylän yliopisto. http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6164-0.

Lectio Praecursoria: Veli-Matti Karhulahti

Vuonna 1758 ruotsalainen kasvi- ja eläintieteilijä Carl von Linné teki merkittävän tieteellisen huomion. Julkaistessaan jo kymmenennen painoksen massiivisesta *Systema Naturae* taksonomiastaan, hän päätti siirtää valaiksi kutsutun eläinlajin kalojen joukosta nisäkkäiden joukkoon. Kyseisen muutoksen yleiseen hyväksymiseen kului silti vielä vuosikymmeniä, sillä eräiden suurien valtioiden verotuspolitiikka tunnisti vain kalaveron, ei nisäkäsveroa. Tänään Linnén taksonomiset periaatteet ovat kuitenkin jo osana yleissivistystä – niin osuvia olivat ne havainnot, joilla hän muokkasi käsityksiämme kasvi- ja eläinmaailmojen eroista.

Mutta miksi sanan ”valas” siirtäminen kategoriasta toiseen oli tieteellisesti mielenkiintoista? Siksi, ettei kyse ollut pelkästään sanasta. Kyseenalaisena tässä oli se järjestelmä, jonka avulla sanat saavat merkityksen; toisin sanoen, järjestelmä jonka avulla konkreettisista tieteellisistä havainnoista tuli puhuttavia – ja näin ollen myös näkyviä. Kyse ei ollut kielellisestä huomiosta, vaan luontoa koskevasta konkreettisesta huomiosta, *jolla oli kielellisiä seurauksia*.

Toisaalta, on hyviä syitä kyseenalaistaa se perusoletus, että niin sanottujen ”konkreettisten” asioiden ja niitä heijastelevien vähemmän konkreettisten asioiden, kuten kielen, välillä olisi selkeä ero. Ne sanastot, jotka mahdollistavat kemistille ja tähtitieteilijälle molekyyleistä ja taivaankappaleista keskustelun eivät ole pelkästään tutkimus*välineitä*, vaan myös tutkimus*kohteita*. Se, miten luontomme elementit nimetään tieteellisesti on seurausta teorioista ja rakennelmista, joiden avulla konkreettiset havaintomme saavat järjestyksen.

Onkin ilmeistä, ettei Linnén taksonomista järjestelmää sovi pelkistää vain ”konkreettisiksi” havainnoiksi, teoriaksi, tai kielipelin osaksi. Kaikessa rikkaudessaan se edustaa sitä, miten me ihmiset näemme maailman – ja samalla myös sitä, mikä maailma meille oikeasti on.

Voisinkin siis väittää, lainaamalla epäsuorasti Wittgensteinia (joka lienee lainannut tämän joltain toiselta), että kaikki tieteellinen tutkimus on loppujen lopuksi kielen kritiikkiä. Muodostamalla uusia sanoja, arvostelemalla vanhoja, ja muokkaamalla nykyisiä tiede mahdollistaa maailmakuvamme jatkuvan päivityksen, jolle tuskin koskaan tulee loppua. Tiede on näkemys maailmasta.

Edellisten jälkeen en koe rooliani median ja kulttuurin tutkijana juurikaan erilaiseksi niistä rooleista, jotka usein liitetään luonnontieteilijöihin. Siinä missä luonnontieteilijät tarkastelevat ilmiöitään saadakseen tarkemman käsityksen näiden toiminnoista ja eroista, ovat minun sekä kollegoideni tavoitteet jokseenkin samat. Ja nämä tavoitteet – nähdä ympärillämme oleva maailman entistä tarkemmin – eivät olisi kovinkaan arvokkaita, ellemme voisi välittää tuloksia kanssaihmisillemme: *puhua niistä yhteisellä kielellä*.

Tässä tutkimusprojektissa monille asioille joita olemme tähän asti tavanneet kutsua ”videopeleiksi” kävi kuten Linnén valaille. Väitän, että videopelit ovat äärimmäisen monimuotoinen rypäs monenlaisia esineitä, joista useilla on vähän tai ei lainkaan tekemistä niiden asioiden kanssa, jotka historia tuntee ”peleinä”. Jos pelaaminen (*gaming*), kuten osa sanan länsimaisesta etymologiasta viittaa, on fyysiseen liikkeeseen ja sosiaaliseen vuorovaikutukseen perustuvaa toimintaa, videopelaaminen yleisesti ja yksinpelaaminen erityisesti ovat pelaamista lähinnä metaforisesti. Vaikkei kyseinen kielievoluutio olekaan välttämättä vahingollista tai edes epätavallista, niille jotka ovat kiinnostuneita yhteiskuntamme tilasta se avaa kuitenkin kysymyksen, jota voisi olla tarpeellista kysyä useamminkin: Mitä se kertoo ajastamme, että haluamme kutsua tämän tutkimuksen aiheena olevaa pitkälti liikkeetöntä suljetussa tilassa tapahtuvaa toimintaa *pelaamiseksi*?

Kuten Linnén tapauksessa, taksonomiset aikaansaannokseni eivät tietenkään rakentuneet kysymykselle ”Kuinka osoittaa pelaamisen ja videopelaamisen ero?” Nuo erot ovat pelkästään seurausta tutkimuksen loogisista johtopäätöksistä. Kartoittamalla videopeli-ilmiötä leimaavia ominaisuuksia kuten esineellissyyttä, dynaamista haasterakennetta, kinesteettisiä vaatimuksia sekä *remaattiseksi* nimeämääni estetiikka, olen pyrkinyt paljastamaan niitä keskeisiä tekijöitä jotka tekevät näistä esineistä itsenäisiä suhteessa toisiinsa – mutta myös suhteessa niitä ympäröiviin muihin kulttuurimuotoihin. Olen valinnut kyseisen tutkimusmetodologian päämääräksi *videopelin lajiontologian*, joka voidaan yksinkertaistaa suuremmitta vaurioitta tulkinnaksi siitä, mitä videopeli ja sen pelaaminen on.

Keskeinen kysymys videopelin ja sen pelaamisen tulkitsijalle on tietysti seuraava: Mitä hyötyä on yrittää tulkita, jakaa, ja jäsentää ilmiötä sekä erottaa sitä muista sitä ympäröivistä ilmiöistä? Toisin sanoen: Mitä hyötyä on metsästää ominaisuuksia, joiden merkitykset vaikuttaisivat näkyvän korkeintaan kielellisinä luokkina, joukkoina ja lajityyppeinä. Mikä on tämän tunnistamani videopelin varsinainen merkitys? Tässä kohtaa tukeudun väitöskirjani ehkäpä suurimpaan innoittajaan, John Deweyyn, jonka mukaan *esineen merkitys on se asennemuutos, jota se meiltä edellyttää*. Jos tämä olisi oppitunti, pyytäisi teitä ehdottamaan mitä Dewey lainauksellaan tarkoittaa. Koska tämä ei ole oppitunti, ehdotan itse.

- Mikä on omenan merkitys? Omenan merkitys voisi olla ravinto, eli tietämällä omenan sellaiseksi tietää, että sen voi syödä.
- Mikä on kynän merkitys? Kynän merkitys voisi olla piirros, eli tietämällä kynän sellaiseksi tietää, että sillä voi piirtää.
- Mikä on kirjan merkitys? Kirjan merkitys voisi olla teksti, eli tietämällä kirjan sellaiseksi tietää, että sen voi lukea.

Kaikissa tapauksissa esineen tunnistaminen tuo mukanaan tietyn asenteen, jolla sitä lähestymme. Kategorioiden ”ravinto”, ”piirros” ja ”teksti” tunnistaminen tuo mukanaan syömisen, piirtämisen ja lukemisen aktiviteetit. Mutta mikä merkitys ja tarkoitus on sitten videopelillä? *Tässä* meillä on ongelma.

Ne esineet, joita tänään kutsumme videopeleiksi ovat valtava massa äärimmäisen erilaisia yksilöitä, joiden merkitykset ja tarkoitukset eroavat toisistaan kuin yö ja päivä. ”Videopeli on peli ja sen tarkoitus on tulla pelatuksi” on väkivaltaisin mahdollinen yleistys, jonka ilmiöön voi liittää. Videopelit eivät ole pelejä joita pelataan, vaan esineitä joita *luetaan*, *katsotaan*, *kuunnellaan*, *kosketaan*, *modataan*, *tutkitaan*, *tulkitaan*, ja joilla *piirrettään* ja jotka *voitetaan* ja *paljon muuta*; mahdollisesti *kaikki nämä* ja *ei mitään näistä* samaan aikaan. Fraasi siitä, että ”Videopeli on peli ja sitä pelataan” ei sano yhtään mitään – ja samalla ettei videopeli voi sanoa mitään. Näitä valloillaan olevia käsityksiä vastaan väitökseni on suunnattu.

Tutkimukseni yksinkertainen tarkoitus on ollut erotella videopeleille tyypillisiä ominaisuuksia, jotka enemmän kuin vahvistavat, ettei videopelejä voi lähestyä yhdellä asenteella. Joitain tulee tarkastella kirjoina, toisia instrumentteina, toisia maailmoina, toisia leluina, toisia taideteoksina, toisia sosiaalisina yhteisöinä, toisia urheilumuotoina ja joitain ehkäpä huumeina. Mitkä motivaatiomme näitä esineitä kohtaan ikinä ovatkin, jotta ne voidaan toteuttaa tulee meidän aina ensiksi tietää *minkälaisen* videopelin kanssa olemme tekemisissä. Tämä väitöskirja on kirjoitettu auttamaan sinua tunnistamaan se videopeli, josta itse olet kiinnostunut – mutta joka ei koskaan edusta kaikkia videopelejä.

Karhulahti, Veli-Matti. 2015. ”Adventures of Ludom: a Videogame Geneontology.” Turun yliopisto. http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-6090-3.

Lectio Praecursoria: Jaakko Stenros

Playfulness and play are deeply rooted in our cultures, in the way we socially interact with each other, and even in the biology of our bodies. Playfulness and play are, to us humans, ever-present. Play is older than language. It is older than culture. It is older than humans. Indeed, play is not only human, or even just mammalian. It is an exaggeration to say that if it has a spine, it plays, but the exaggeration is not huge. Play is primal.

In recent years certain formalized patterns of play, namely games, have been particularly visible in public discourse. The prominent role of designed digital game products in economy, society, and culture has drawn increasing public attention to them, and there are numerous initiatives to adopt games and game-like structures outside the traditional domains of games, for purposes such as learning and value creation.

Connected to this rise of the digital game as a cultural artefact is the emergence of an academic field. This field, which has been called 'game studies' and 'ludology' since it started to take shape around the turn of the millennium, is particularly interested in the digital game, but also more generally interested in games and play. A key element in contemporary game studies has been the valuation and evaluation of games and play as themselves, not just in terms of their use, or in light of theories developed for understanding other phenomena. The cultures of players and the meanings of gaming are also important.

Yet, although designed digital game products are trendy now, both in the culture at large and in academia, games have as long a history as the rest of human culture. Even in academia play and games have been studied for a good long while. Interesting and important works can be found from 19th century writings, and from the beginning of the 20th century onwards there has been a more sustained interest, especially in children's play, the play of animals, and the serious and clinical applications of play.

My route to game studies is unorthodox in the sense that I did not come through digital games, but role-playing games. Thus although the idea of unapologetically approaching games *as* games is of utmost importance, the bias towards games that are digital in contemporary game studies and ludology seems unfortunate. I claim that in order to truly understand games and play today in our lives, the gap between contemporary game studies and longer traditions of studying play in psychology, philosophy, ethology, anthropology, and other such fields must be bridged. These partly disconnected research strands need to be brought together. To be able to truly grasp play and games on their own terms, a foundational understanding of playfulness, play, and games is needed; one that covers dogs play-fighting, the parallel play of children, *hide and seek*, *tukkihumala*, *World of Warcraft*, foreplay, trolling, and the thing that brought me to game studies, live action role-playing.

I have constructed a framework for understanding playfulness, play, and games. That is what is at stake here. That is what is in play, and what I have worked towards in my dissertation. The idea of play that I advocate is very broad and promiscuous; the idea being that through inclusiveness, we can open a bigger picture and find more similarities. This is a conscious choice; one that seeks to balance approaches that concentrate narrowly on a specific subset of games or play.

The framework considers both animal play and human play, children's play, and adult play. Play is considered as rooted in biology, but also as socially and culturally constructed. It includes both the idealized aspects of play, meaning play that is liberating, creative, and uplifting, but also the darker side of play, such as play to order, repetitive play, and even the dangerous, transgressive, or illegal bad play. A key move is the separation of playfulness as a mindset and play as an activity. It is possible to be playful, while in a serious context, and possible to be working while participating in playing or gaming. The numerous assigned functions of play, as well as the non-functionality of play, are addressed.

This broad approach does tend to find play under every rock, and that is its strength, not a weakness. It is easier to concentrate on a particular part of the landscape of play once we have a more holistic picture of the terrain.

One place where play can be uncovered is research and academic work. The lectio precursoria, the format of the talk I am now giving, is designed to explain the contents of a dissertation to a lay audience and to contextualize the work under scrutiny. This is a challenge to an academic. Stripping away specific terminology, shorthand jargon, and metonymic namedropping leaves the academic naked. Even when trying to do so, errant words like 'metonymic' tend to slip in. The challenge can of course be approached in a playful mindset. Let us make an extreme version of lectio. On the internet there is a text editor, The Up-Goer Five Editor, which only allows one to use the 1000 most common words in the English language. With this editor, I have written an explanation of the main thrust of argumentation in this dissertation:

> Humans and animals play and they have always played. The push to play is in us all; it is in our bodies.
>
> This push to play comes from a state of mind, a play-mind. We are in play-mind when we do things because we want to do the things, and not because we want what doing the thing causes. When we do things because we want what is caused, that is not play. That is work. Play-mind is a mind-body thing.
>
> When we do things while we have play-mind, we play. This is something we do together with each other, and we are good at knowing when we, or other humans, or even animals, play. We look at play and we know it. Yet humans can also pretend to have play-mind while they play even if they have work-mind. Like when old humans play with children. Play grows out of play-mind, but it can live on without it. Some play is nice, some is bad for the people playing, but it is all play. Play is not so much a brain thing as a together with others thing.
>
> When play takes the same forms many times and it becomes known, it further grows different from play-mind. It becomes something all people in a large place know. When there are set ways, it becomes a game. Games can be something that are taken part in with a play-mind, but they can also be taken part in while in a work-mind. Many work in games. Many are also in play-mind when they are working, and sometimes this bothers work-mind people. Game is a set form thing of a lot of people.

The explanation could go on, but it would get increasingly clunky as concepts, our analytic tools, would be constructed by stringing common words together. But what does this exercise give us? As mentioned, the lectio preacursoria is supposed to explain parts of the dissertation to a lay audience. By adopting that limitation, and stretching it, I am playing. It is common in games to use limitations, or to attempt to do things with insufficient means. Instead of doing the efficient thing, I am adding arbitrary obstacles. Writing the text becomes more playful for me, and perhaps more fun for the listener.

I am also playing with the academic conception of the broad public as unable to grasp complex issues – and the corresponding common idea of academia as elitist. By taking to an extreme the idea that academic slang cannot be used, I create a text that is again difficult to follow since the words used lack precision – which is obviously contrary to the goal of the lectio.

This play may even amount to a joke, but that is difficult to predict at the time of writing this speech, since the existence of a joke as a joke is tied to a context. Yet this speech, now, here, is not playful, even if parts of its creation were.

Of course, on a meta level the Up-Goer Five passage is playing about play. The dissertation is about play and I am exploring it with a playful mind. When I originally had the idea to see if I could express key ideas without specific terminology, I did not have a goal beyond the action itself. After that, I started seeing how the resulting text might be used for numerous goals. And then I started, playfully, to try and come up with more and more ways to tie this text to the theme I am developing. There is a continuous reversal, a flip-flopping, between the playful mindset and the goal-oriented mindset.

Now this playing is also put into work as an example of how a playful mindset can be applied in a serious context. Lectio praecursoria is part of a serious, even stressful situation. Approaching it in a playful mindset can be seen as an incongruence, similar to working as a player or a gamer. Yet this is also a ritual, and a performance, and play does have an element in those. There is a system here, procedures, rules and traditions – all of them social constructions of course, but nonetheless real. Currently I am playing within their boundaries, but it would also be possible to not only draw attention to the structure, but to start playing with the rules, and with the system. This might be subversive or creative. It might even amount to grief play, as such moves also have a place within the system; however, they are usually reserved for the opponent.

Now, if this kind of play would start to surface in other game studies defenses, the play would start to become more formalized. Over time it could become a sort of an unofficial defense game – or just become part of the ritual.

All these different aspects of playfulness, play, and games need to be taken into account. What a player does with a format, be it a doctoral candidate at a defense or a gamer with a digital game product, is something a theory of play should be able to cover: the consciously designed and the socially evolved, the by-the-book and the subversive, the joyous and the functional, the spontaneous and the institutionalized.

A frank exploration of the multitude of play is needed, if we want to truly understand play. Such an understanding of play would resonate not just in games, but in toys, playgrounds, puzzles, sports, and simulations. Nor should we forget rituals, fictions, competitions, and performances either. Indeed, a thorough understanding of play can benefit our understanding of creativity, innovation, beauty, and even purpose.

Yet just as play is valuable in and of itself, the understanding of play should not need be driven by its applications and assigned functions. We should strive to understand play for its own sake.

Stenros, Jaakko. 2015. ”Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach.” Tampereen ylipisto. http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9.

Muistokirjoitus

J.Tuomas Harviainen
Tampereen yliopisto ja Laurea-ammattikorkeakoulu

Keväällä 2015 keskuudestamme poistui kaksi erittäin merkittävää, mutta hyvin erilaista pelitutkimuksen pioneeria. Toinen heistä teki pitkän uran julkaisten lukuisia teoksia, toinen osoitti miten yksi keskeinen julkaisu voi luoda perusteet kokonaiselle tutkimussuunnalle samalla kun se antaa käytännön työkaluja yhteiskunnalliseen päätöksentekoon ja kyberlainsäädäntöön. Molempien jalanjälki alallamme on kiistämätön.

Brian Sutton-Smith (15.7.1924–7.3.2015)

Brian Sutton-Smith muistetaan ennen kaikkea leikin tutkimuksen keskeisenä hahmona. Hän kuitenkin vaikutti myös monella muulla siihen liittyneellä alueella, ja hänen panostaan lelujen ja pelien tutkimukselle voidaan pitää korvaamattomana. Sutton-Smithin työn keskiössä voidaankin katsoa olleen monien kevyenä viihteenä aiemmin pidettyjen asioiden tuominen tieteellisen analyysin piiriin, menettämättä kuitenkaan niiden omaa leikkisyyttä ja leikillisyyttä, koska Sutton-Smithin mukaan leikki on välttämätöntä elämiselle tässä vaikeassa maailmassa. Sen vastakohta ei ole työ vaan masennus. Hän korosti halki uransa monitieteellisyyttä, ja sitä että pelien ja leikkien todellinen ymmärtäminen vaatii, että huomioon otetaan niiden kaikenlaiset muodot, myös sosiaalisesti ei-toivotut. Yksikään tiivistelmä ei kykene välittämään kuin murto-osan niistä pohdinnoista, määrittelyehdotuksista ja kritiikeistä, joita hänen tuotantonsa sisältää.

Sutton-Smith syntyi Uudessa Seelannissa ja suoritti siellä ensimmäiset tutkintonsa, mukaan lukien tohtoroitumisen kasvatuspsykologiassa 900-sivuisella väitöskirjalla lasten leikeistä. Hän siirtyi vuonna 1956 Yhdysvaltoihin, missä aloitti laajemman uransa myös aikuisten leikin ja pelin tutkimuksen äärellä. Sutton-Smith opetti ennen eläköitymistään kymmenen vuotta Bowling Green State Universityssa, toiset kymmenen vuotta Columbia Universityssa ja 17 vuotta Pennsylvanian yliopistossa. Hän ehti julkaisemaan kymmeniä kirjoja (mukaan lukien 3 nuortenromaania) ja yli 300 tiedeartikkelia, konsultoimaan leluyrityksiä ja mediaa sekä puheenjohtamaan useita tutkimusjärjestöjä. Hänen voidaan katsoa olleen maailman johtava leikin asiantuntija yli puolen vuosisadan ajan.

Sutton-Smithin laajasta tuotannosta muutama kirja nousee aivan erityisesti esiin. Hänen pääteoksenaan yleisesti pidetään monitieteellistä *The Ambiguity of Play*ta (1997), jossa Sutton-Smith käsittelee pelin ja leikin määrittämistä (tai oikeammin määriteltävissä olemattomuutta) ja sitä missä olosuhteissa leikki tai peli voi alkaa ja miten se loppuu, sekä Johan Huizingan kysymyksenasettelua seuraten sitä, mikä on leikin merkitys kulttuurissa. Tärkeässä asemassa on se, millaisia merkityksiä ihmiskunta antaa käsitteille kuten “play” ja “Spiel”. Toinen hyvin vaikutusvaltainen julkaisu on Elliot Avedonin kanssa tehty *The Study of Games* (1971), jossa kirjoittajat esittävät oman määritelmänsä peleistä sellaisten vapaaehtoisten hallintajärjestelmien käyttönä, joissa on valta-asemien välinen kiista, ja joita säätelevät säännöt, joiden ansiosta tulos päätyy epätasapainoon (eli eroaa lähtötilanteesta). Kolmas keskeinen teos on R. E. Herronin kanssa toimitettu *Child’s Play* (1971).

Kirjassaan *Toys in Culture* (1986) Sutton-Smith paitsi loi lelututkimukselle perustan, myös määritti tekijöitä joiden kautta (video)pelaaminen koetaan. Hänen mukaansa ne ovat visuaalinen havainnointi, auditorinen valikoivuus, motoriset vastaukset pelin tuottamiin ärsykkeisiin, keskittyminen ja havaintojen kautta oppiminen. Kuten Salen ja Zimmerman (2004) toteavat, määritelmä kattaa hyvin yksin pelaamisen, mutta ei monia muita pelityyppejä. Sutton-Smith seurasi hyvin tarkkaan aikaansa ja leikin ja pelin muuttumista yhteiskunnassa, joten voimme hyvin olettaa hänellä olleen mielessä jo jotakin, joka olisi kattanut myös esimerkiksi monen pelaajan massiiviset verkkoroolipelit. Sutton-Smithin viimeinen teos, *Ambiguity of Playn* pitkään valmisteltu vastine *Play as Emotional Survival*, oli vuosikausia työn alla mutta jäi lopulta kesken.

Sutton-Smith kuoli 90-vuotiaana maaliskuussa 2015, Alzheimerin taudin tuottamiin komplikaatioihin, Vermontin White River Junctionissa. Hänen vaimonsa kuoli vuonna 2002 ja poikansa vuonna 2013. Sutton-Smithillä on neljä elossa olevaa tytärtä ja 10 lastenlasta. The Strong - National Museum of Playn kokoelmat Rochesterissa, New Yorkissa, sisältävät myös Brian Sutton-Smith -kirjaston ja Archive of Playn, mukana ne noin 2500 kirjaa ja 50 laatikollista tutkimusta, jotka Sutton-Smith lahjoitti instituutille vuonna 2007.

Francis Gregory Lastowka (24.10.1968–28.4.2015)

Greg Lastowka oli lakimies, sittemmin professori, joka ensimmäisten joukossa kiinnostui virtuaalimaailmojen juridiikasta. Aiemmin mm. Penn Statessa, Yalessa ja Arizonan yliopistossa opiskellut Lastowka sai oikeustieteen tutkintonsa Virginian yliopistosta ja erikoistui immateriaali- ja teknologia-asioihin. Omien sanojensa mukaan hän lähti kansainvälisen vapaaehtoistyönsä jälkeen opiskelemaan lakia, koska ei uskonut voivansa elättää perhettään taiteilijana. Seitsemänneltä luokalta lähtien innokkaana pelaajana hän harrasti oikeustieteen ohessa myös pelien tutkimista.

Näiden aiheiden yhdistelmä johdatti Lastowkan julkaisemaan kollegansa Dan Hunterin kanssa *California Law Reviewssa* vuonna 2004 artikkelin "The laws of the virtual worlds". Se paitsi loi perusteet sille, miten virtuaalisella omaisuudella voidaan nähdä reaaliarvoa ja mikä mahdollisesti täyttäisi rikoksen tunnusmerkit virtuaalimaailmoissa, myös aikaansa valtavasti edellä olevana teoksena ennusti tulevia oikeudellisia tulkintoja. Perusajatuksena oli, että koska virtuaalisille asioille määritetään hintoja, niillä on oltava arvoa eikä voida sanoa että ne ovat "vain virtuaalisia ja siten arvottomia". Ja aivan kuten oikeuskäytännössä osataan jo huomioida golfkentän tai nyrkkeilykehän erityispiirteet, myös muiden pelien käsittelyn tulee tapahtua niiden ominaisuudet ja taikapiirit huomioiden, teema jota Lastowka jatkoi myös vuonna 2007. Samalla Lastowka ja Hunter myös määrittelivät monia käsitteitä, jotka ovat sittemmin vakiintuneet pelitutkimuksen käyttöön. Artikkelia on tätä kirjoittaessani siteerattu Google Scholarin mukaan 485 kertaa. Edward Castronova (2005) täysin aiheellisesti kuvaakin kirjoittajia sanoilla "far-seeing" ja itse artikkelia parhaana koskaan kirjoitettuna tekstinä virtuaalimaailmojen yhteiskuntatieteellisestä merkityksestä.

Vaikka *Laws* onkin Lastowkan ehdottomasti huomioiduin teos, hän ei jäänyt yhden hitin ihmeeksi, vaan jatkoi pääaiheidensa ohella virtuaalimaailmojen juridiikan parissa. Muita keskeisiä kontribuutioita olivat mm. yhdessä Hunterin, Castronovan ja Julian Dibbellin kanssa perustettuun Terra Nova -blogiin tehdyt tekstit kuten vuoden 2008 katsaus virtuaalijuridiikan lähteisiin, Gamasutra-verkkosivustolle tehdyt tekstit ja vuonna 2010 julkaistu kirja *Virtual Justice: The New Laws of Online Worlds*, jonka Lehdonvirta ja Castronova (2014) toteavat edelleen kattavimmaksi esitykseksi reaalimaailman lakien ja virtuaalimaailmojen ilmiöiden jo tapahtuneista ja mahdollisista tulevista kohtaamisista.

Lastowka asui pitkään Pennsylvanian Swarthmoressa ja työskenteli vuodesta 2004 alkaen Rutgersissa, ensin apulaisprofessorina ja vuodesta 2009 oikeustieteen varsinaisena professorina. Hän oli kysytty luennoitsija ja erittäin arvostettu opettaja, josta sekä opiskelijat että kollegat pitivät paljon. Hän ehti olla naimisissa vaimonsa Carolin kanssa lähes 22 vuotta. Heillä on kaksi poikaa.

Lastowka menehtyi 46-vuotiaana nopeasti edenneeseen sylkirauhasen syöpään.

Kirjallisuus

Avedon, E. M. & Sutton-Smith, Brian. (1971). *The Study of Games*. New York: John Wiley.

Castronova, Edward (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games.* Chicago: The University of Chicago Press.

Herron, R. E. & Sutton-Smith, Brian (toim.) (1971). *Child's Play*. New York: John Wiley & Sons.

Lastowka, F. Gregory (2007). Rules of Play (paper presented at AoIR 8, October 17). http://terranova.blogs.com/RulesofPlay.pdf

Lastowka, F. Gregory (2008). Virtual Law Bibliography (blog entry at Terra Nova, March 17). http://terranova.blogs.com/terra_nova/2008/03/virtual-law-b-1.html

Lastowka, F. Gregory (2010). *Virtual Justice: The New Laws of Online Worlds*. New Haven: Yale University Press.

Lastowka, F. Gregory & Hunter, Dan. (2004). The Laws of the Virtual Worlds. *California Law Review*, 92(1), 1-73.

Lehdonvirta, Vili & Castronova, Edward (2014). *Virtual Economies: Theory and Design*. Cambridge: The MIT Press.

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

Sutton-Smith, Brian (1986). *Toys in Culture*. New York: Gardner Press.

Sutton-Smith, Brian (1997). *The Ambiguity of Play*. Boston: Harvard University Press.

Verkkolähteet

Lastowkan yliopisto-kotisivut http://lastowka.camden.rutgers.edu/

Muistokirjoitukset (Lastowka): Daily Times, The Laboratorium, RIIPL, Rutgers Today.

Muistokirjoitukset (Sutton-Smith): LA Times, The New York Times, The Strong, Valley News.

The Strong - National Museum of Play. http://www.museumofplay.org/about/library-archives-play