

MARGINAALISTA VALTAVIRRAKSI — INDIE-PELIEN VUOSIKYMMEN

Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastellaan indie-pelien valtavirtaistumista kymmenen viime vuoden aikana. Aluksi luodaan katsaus indie-pelien määritelmiin akateemisessa keskustelussa, jotta saadaan käsitys siitä, mitä indie-peleillä tyypillisesti tarkoitetaan. Seuraavaksi suoritetaan lehdistötutkimus vuosina 2005–2006 sekä 2015–2016 *Pelit*-lehdessä julkaistuista peliarvosteluista, joiden avulla tutkitaan indie-pelien medianäkyvyyden muutosta vuosikymmenen aikana. Kolmanneksi tutkitaan digitaalisessa pelikauppapaikka Steamissa myytävien indie-pelien kappale- ja myyntimääriä suhteessa koko Steamin pelitarjontaan sekä muutamien muiden digitaalisten pelikauppojen indie-pelitarjontaan. Aineiston perusteella selviää, että indie-pelit ovat nousseet merkittäväksi osaksi peliliiketoimintaa ja -kulttuuria. Tämä indie-pelien valtavirtaistuminen kyseenalaistaa yleisesti käytetyt indie-pelien määritelmiä.

Avainsanat: indie-pelit, tietokonepelit, pelikulttuuri, peliliiketoiminta

Abstract

In this article, we examine the indie games entering the mainstream during the last ten years. The article begins with an overview of the definitions of indie-games in academic discussion to gain understanding on what we usually mean when we talk about indie-games. Next, we do a research on game reviews in Finnish *Pelit* magazine in years 2005–2006 and 2015–2016, to see how the media visibility of indie games has changed during the past ten years. Third part of the article handles the amounts of different indie games and their sales in Steam, compared to sales and amounts of all games. A brief glance is also taken at the indie games in some other digital marketplaces. Based on this material, it is clear that indie games have become a significant part of game business and culture. This mainstreaming of indie games questions the common definitions of indie games.

Keywords: indie games, computer games, gaming culture, game business

Johdanto

Indie-peleistä on kirjoitettu kiihtyvään tahtiin noin viisitoista vuotta. Viimeisten 10–12 vuoden aikana indie-pelit ovat nousseet harrastelijatekijöiden peliharrastajille tekemistä tuotoksista pelikulttuurin valtavirtaan. Indie-peleistä on viime vuosina tullut myös taloudellisesti erittäin merkittävä osa pelibisnestä.

Tämän tutkimuksen tavoitteena on hahmottaa indie-pelien osuutta nykypäivän peliliiketoiminnassa. Tyypillisten määritelmien mukaan indie-tuotteet ovat valtavirrasta poikkeavia tai rahoituksen ja julkaisijasuhdeiden osalta riippumattomia tuotantoja. Viime vuosien indie-buumin ansiosta indie-pelit saavat kuitenkin nykyään niin paljon medianäkyvyyttä ja myyntiä pelimarkkinoilla, että indie-pelien määritelmät ovat entistä häilyvämpiä.

Tutkimus on suoritettu toistamalla soveltuvien osien kymmenen vuotta aiemmin tehdyn in-

die-pelitutkimuksen aineisto-osa. Peliharrastajille suunnatun *Pelit*-lehden peliarvosteluiden perusteella tutkitaan indie-pelien osuutta medianäkyvyydestä. Aineistosta selvitetään myös indie-pelien ja perinteisellä mallilla julkaistujen pelien jatko-osien ja lisäsisältöpakettien määrien suhteita. Tarkoituksena on havainnoida indie-pelien näkyvyyttä suhteessa koko pelimarkkinaan.

Tutkimuksen toisessa osassa käydään läpi Steam-verkkokaupassa myytävien indie-pelien määrää ja suosiota suhteessa kaikkiin myynnissä oleviin peleihin. Lisäksi luodaan lyhyt katsaus muutamien muiden digitaalisten kauppapaikkojen valikoimiin pyrkimyksenä löytää myös puhtaammin valtavirtaa tai indie-pelejä edustavia palveluita. Tämä osio osoittaa, että indie-pelit ovat kaupallisesti merkittäviä tuotteita, joiden pelaajamäärät ovat vertailukelpoisia suurten ja kalliiden valtavirtaa edustavien pelien kanssa.

Taustaa

Tein vuosina 2005 - 2008 opinnäytetyötä silloin vielä kohtalaisen tuntemattomasta indie-peli-ilmiöstä. Aloittaessani tutkimusta vuonna 2005 indie-peli ei ollut vielä sananakaan yleisessä käytössä, eikä internetistä löytynyt kuin muutamia sivustoja, joilla indie-peleistä ja riippumattomasta pelituotannosta olisi kirjoitettu. Käytännössä lähimpänä indie-pelien ajatusta olivat tuolloin erilaiset ilmaiseksi tai erilaisia korvaustapoja vastaan levitetyt harastajatuotannot ja peliportaalien selainpelit. Tuolloin käytin tutkimusaineistona erilaisia selaimessa pelattavia pelejä sisältäviä portaaleja ja silloisia indie- ja shareware-pelejä jakavia sivustoja. Näistä palveluista ei ole enää toiminnassa yksikään. Valtavirtaa edustavaksi ajateltuna vertailuryhmänä käytettiin *Pelit*-lehdessä arvosteltuja pelejä vuosilta 2004 - 2005.

Kymmenessä vuodessa pelituotanto ja -markkinat ovat muuttuneet valtavasti. Digitaaliset kauppapaikat ovat yleistyneet ja niiden myyntimäärät ovat mahdollisesti jopa ohittaneet kaupanhyllymyynnin, ainakin PC-alustalla. *Unityn* ja *GameMakerin* kaltaisten pelinkehitysokalujen tulo markkinoille ja muuttuminen joissain tapauksissa ilmaisiksi on mahdollistanut lähes kenelle tahansa pelintekoharrastuksen aloittamisen. Applen iPhone mullisti älypuhelisten pelimarkkinan lopullisesti, mikä johti ensin mobiilipelien hinnan laskemiseen noin euron tietämille ja myöhemmin free-to-play-ansaintamallin yleistymiseen. Viime aikoina pelien julkaisutahti on kiihtynyt niin paljon, että pelialalla on nähtävissä tuskastumisen merkkejä. Applen mobiilipelien kauppapaikkaan ilmestyi vuonna 2014 noin 500 uutta peliä päivässä (Graft 2015). Markkinan saturoituminen on alkanut ajaa pelien tekijöitä PC-kehityksen pariin. Steamin Greenlight- ja Early Access -ohjelmat ovat mahdollistaneet vaihtelevan tasoisten pelien tulemisen markkinoille. Nykyään Steamissa julkaistaan noin 3 000 peliä vuodessa, mikä on yli viisinkertainen määrä muutaman vuoden takaiseen verrattuna (GDC 2016). Tätä enimmäkseen riippumattomien pelituotantojen aikaansaamaa markkinan saturoitumista ja siitä seuraavaa pelimyyntien laskua on joissain yhteyksissä kutsuttu nimellä ”indiepocalypse” (mm. GDC 2016; Clark 2015; Galyonkin 2015). Termillä viitataan riippumatonta pelituotantoa joidenkin mielestä uhkaavaan vääjäämättömään tuhoon.

Tässä tutkimuksessa keskitytään PC-peleihin. Oros on indie-peleille suosiollinen, sillä avoimena ympäristönä tietokonepelit on helpompi saada pelaajien käsiin kuin valmistajien kontrolloimassa konsolipelimarkkinassa. PC-ympäristössä pelien kehittäjät eivät tarvitse kalliita ja vaikeasti saatavia kehitysympäristöjä toisin kuin konsolipelejä tehtäessä. Tämä mahdollistaa paitsi pienempien ja riskialttiimpien projektien tuotannon, myös pelien julkaisemisen täysin kauppapaikkojen ulkopuolella. Tällaiset tapaukset eivät to-

sin kuulu tämän tutkimuksen aineistoon.

Mobiilipelimarkkinassa tekijän ja julkaisijan suhde on hyvin erilainen kuin PC- tai konsolipuolella. Kun sekä PC:llä että konsoleilla on monia perinteisiä ja suuria julkaisijoita, jotka edelleen hallitsevat pelimarkkinaa, on mobiilipuolen suurimmat menestykset itsenäisiä julkaisuja. Lisäksi mobiilipelimarkkinan valtava nimikemassa koostuu enimmäkseen pienistä, muutaman tekijän tuottamista pikkupeleistä, jotka tuottajat ovat julkaisseet itse. Mobiilimarkkinoilla on lukuisia julkaisijoita, mutta niiden rooli on isojen laitteiden julkaisijoihin verrattuna varsin vähäinen. Kun isojen koneiden julkaisijat osallistuvat pelituotannon kustannuksiin usein merkittävillä ennakkomaksuilla ja rahoituksella, nojaa mobiilipuolen julkaiseminen enemmän markkinoinnin ja suhdetoiminnan hoitamiseen. Tässä mielessä mobiilipelit ovat ainakin tuotannollisesti huomattavasti riippumattomampia julkaisijoista kuin PC- ja konsolipelit. Toisaalta mobiilipelimarkkina on ”kaiken kansan” pelilaitteille rakennettuna täynnä toisiaan kopioivia, helposti lähestyttäviä ja harmittomia kasuaalipelejä, joiden sisällöllinen ja taiteellinen indie-luonne on kyseenalaista.

Mitä on indie?

Indie-pelien ja riippumattomien pelintekijöiden akateeminen tutkimus on lisääntynyt jonkin verran viime vuosina. Indie-pelien kaupallisen menestyksen kasvuun verrattuna niiden akateeminen tutkimus on kuitenkin lähtenyt liikkeelle varsin hitaasti. Felan Parker kävi läpi akateemista keskustelua indie-peleistä vuonna 2013. Varsin kattavan lähdeluettelon julkaisujen painopiste on vahvasti vuoden 2010 jälkeisessä ajassa, mikä kertoo tutkimusalan tuoreudesta ja kasvusta (Parker 2013). Kanadan pelitutkimusseuran julkaisu *Loading...* keskittyi indie-peleihin vuoden 2013 ensimmäisessä numerossaan. Kanadalaiseen pelinkehityskulttuuriin painottunut julkaisu sisältää myös monia yleismaailmallisia näkökulmia. Indie-pelejä voidaan lähestyä myös genretutkimuksen kautta, jolloin ne näyttäytyvät perinteisistä narratiivisista, temaattisista tai pelillisyyteen liittyvistä genreistä erillisenä tuotannollisena genrenä (Kemppainen 2012). Indie-peleistä on kirjoitettu myös useita opinnäytetöitä, joissa indie-pelejä ja niiden tuotannollisia аспектеjä käsitellään lukuisista eri näkökulmista (mm. Kemppainen 2008; Saarikoski 2015; van Best 2011).

Indie-termin määrittelemisessä ei ole päästy yksiselitteisiin lopputuloksiin. Tyypillisesti indie-pelejä lähestytään tuotannollisen riippumattomuuden (mm. Kemppainen 2009; Santiago 2015; Joseph 2013) tai valtavirrasta poikkeavuuden (mm. Ruffino 2013; Lipkin 2013; Kemppainen 2009) kautta. De Jong käsittelee aihetta lisäksi tekijöiden ideologisen suuntautumisen kautta, johon sisältyy ajatus pelien autenttisuudesta ja innovatiivisuudesta (de Jong 2013). Guevara-Villalobos puolestaan näkee indie-pelikulttuurin vahvasti vuo-

rovaikutuksellisenä tuotantokulttuurina, jossa tekijöiden vertaistuki ja yhteistyö näyttelevät keskeistä roolia (Guevara-Villalobos 2011). Gracen mukaan indie-pelien määrittelemistä voitaisiin lähestyä runouden ja retoriikan keinoin, jolloin indie-pelit ovat ”pelikokemuksia, jotka on suunniteltu ja toteutettu itsenäisin tavoittein, status quon ulkopuolella” (Grace 2011). Omakohtaisuus ja tekijän henkilökohtaisia kokemuksia korostava näkemys on näkynyt myös muiden kirjoittajien ajatuksissa (mm. Guevara-Villalobos 2011; Ruffino 2013). Joissain yhteyksissä on koettu tärkeäksi, että pelien tekijät tietoisesti asettuvat valtavirtaa vastaan tai identifioituvat indieiksi (mm. Lessard 2013). Tämä tietoinen valtavirran vastustaminen poistaisi indie-yhtälöstä kokonaan kasuaaleja mobiilipelejä tekevät pienet, ulkoista rahoitusta vailla toimivat firmat. Lessardin mielestä ennen indie-termin yleistymistä tehtyjen shareware ja vastaavien pelien kutsuminen indie-peleiksi on virheellistä, koska pelien tekijät eivät ole itse identifioituneet indieiksi, vaan heidän tuottamansa pikkupelit olivat vain pienemmälle yleisölle suunniteltuja pelejä, eivät tietoisesti valtavirtaa vastustavia tuotteita (Lessard 2013).

Akateemisen tutkimuksen ulkopuolella indie-pelit ja niiden tekijät ovat keränneet suuren yleisön huomiota muutenkin kuin pelimedian kautta. Indie-pelien tekijöiden sielunmaiseen kurkistava dokumentti *Indie Game: The Movie* (2012) käsittelee neljän pelintekijän taivalta pelin kehittämisen halki kohti julkaisua. Mike Rose puolestaan listaa 250 ”ohittamatonta” indie-peliä kirjassaan, joka nostaa esille indie-pelien kokeellisempaa ja epäkaupallisempaa kirjoa tasaveroisesti suurempien indie-menestysten rinnalla (Rose 2011).

Samaan aikaan pelien tekijöiden joukossa indie-termin käyttäminen on laventunut eri suuntiin. Henkilökohtaisissa keskusteluissani eri pelintekijöiden kanssa olen kuullut koodaajan eronneen aiemmin perustamastaan, alle kymmenen hengen firmasta, koska halusi olla indie. Toisaalta esimerkiksi Housemarquen ja Red Lynxin työntekijöiden kanssa käydyissä vapaa-ajan keskusteluissa on kyseisiä, kymmeniä henkilöitä työllistäviä ja vahvasti suurten julkaisijoiden omistuksessa tai yhteistyössä niiden kanssa olevia firmoja toisinaan kutsuttu riippumattomiksi tekijöiksi. Äärimmäisenä esimerkkinä *independent*-määritteen (riippumaton) vapaasta käytöstä on noin 800 henkeä työllistävä ja valtavirran mukaisia pelejä tuottava ja julkaiseva Crytek, joka kutsuu itseään riippumattomaksi tuottajaksi (Crytek 2016).

Tällainen itsensä indieksi nimeäminen heijastaa paitsi määrittelemisen vaikeutta myös pelintekijöiden kokemaa jonkinasteista ylpeyttä indie-statuksesta. Vuoden 2013 Game Developer's Conferencessa tehdyssä kyselyssä 53 % vastaajista ilmoitti olevansa indiekehittäjiä (GDC 2013). Johtuipa tämä sitten tekijöiden taiteellisista ambitoista tai indiebuumin aikaansaamasta indie-markkinan kasvusta, tekijöiden oma halukkuus leimautua

indie-tekijöiksi – varsinkin satunnaistuotantojen ulkopuolella – on kiinnostava ulottuvuus ja mahdollisen jatkotutkimuksen aihe.

Oman ulottuvuutensa indie-kysymykseen tuovat erilaiset pelijamit ja pelinkehityskilpailut. Suomessa Assembly-festivaalien pelinkehityskilpailuja varten on tuotettu kymmeniä pelejä, joista jotkut ovat jatkojalostuneet kaupallisiksi tuotteiksi. Yleensä harrastelijoiden tekemissä kilpailupeleissä on usein nähtävissä anarkiaa ja valtavirran vastustamista, joten pelien indie-arvo on vahva. Pelijameissa puolestaan kokoonnutaan yleensä viikonlopuksi tekemään paikan päällä annetun teeman ympärille pelejä. Pelkästään 48 tunnin aikarajoitus ja ulkoa annettu teema saavat aikaan vahvaa valtavirrasta poikkeavuutta ja vastakulttuuri-vivahdetta (Kultima ym. 2016). Toisaalta tammikuussa 2016 järjestettyyn Global Game Jamiin osallistui 36 000 tekijää 93 maasta tekemään pelejä aiheesta ”rituaali” (GGJ 2016). Yksittäiset pelit ovat usein erittäin innovatiivisia ja rohkeita, mutta onko tapahtuman laajuus riittävä syy kyseenalaistaa Global Game Jamin indie-ulottuvuus valtavirtaan kuulumattomuuden nojalla?

Indie-kulttuuri on siis edelleen vaikeasti määriteltävä monitahoinen ilmiö, jossa pelaajilla, tekijöillä, julkaisijoilla ja kaupallisuudella on omat roolinsa. Indie-pelien suosion kasvu on kasvattanut indie-pelien myyntiä ja sitä kautta myös median huomiota samoihin lukemiin perinteisten suurjulkaisujen kanssa. Suurten julkaisijoiden tuottamat indie-henkiset pelit sekä niiden omissa kauppapaikoissaan myymät riippumattomien tekijöiden tuotteet eivät ainakaan helpota indie-pelien määrittelyä tuotannollisten seikkojen perusteella. Tätä indien nousua valtavirtaan ja siitä seuraavaa indien määrittelemisen vaikeutta käsittelevät omissa tutkimuksissaan ainakin Ruffino (2013), Lipkin (2013) ja Parker (2013).

Indie-pelien ja -tekijöiden määrittelemisen problematiikkaa kuvaa hyvin *Minecraft* ja sen tuotannollinen tarina. Yhden miehen projektista lähtenyt selvästi valtavirrasta poikkeavan näköinen peli kasvoi yllättäen valtavien suosituksi tuotteeksi, joka on käännetty niin pelikonsolille kuin mobiililaitteille. Pelin alkuperäinen tekijä ja tuotantoyhtiön perustaja, Markus ”Notch” Persson, myi *Minecraftin* Microsoftille 2,5 miljardilla dollarilla (Ovide 2014). Vaikka peli itsessään on edelleen hyvin samanlainen kuin alun perin, työskentelee sen parissa nykyään kymmeniä, ellei satoja ihmisiä. Vieläkö *Minecraft* on indie-peli, vai muuttiko yrityskauppa myös pelin valtavirtatuotteeksi, vaikka peli itsessään ei juurikaan muuttunut? Vai oliko *Minecraft* indie-ideologian vastaista valtavirtaa jo silloin, kun sen parissa työskenteli vain muutama ihminen, mutta sillä oli jo miljoonia pelaajia?

Pelien ja tuottajien riippumattomuudelle on siis käytössä monia erilaisia määritelmiä. Tällä hetkellä mikään määritelmä ei tunnu saavuttaneen muita merkittävämpää asemaa. Lisäksi indien määritelmät muuttuvat jatkuvasti pelaajien, pelintekijöiden ja median käytäessä termiä varsin vapaasti ja uusilla tavoilla. Tutkimuksessa, mediassa ja pelintekijöiden

ja pelaajien kielenkäytössä indie tarkoittaa ainakin seuraavia seikkoja:

- rahoituksellinen riippumattomuus
- itsejulkaiseminen ja indiejulkaisijat
- valtavirrasta poikkeavuus
- valtavirtaa vastaan tietoisesti asettuminen
- sisältöjen henkilökohtaisuus
- pelillinen kokeilullisuus
- kehittäjien ja pelaajien yhteisöllisyys.

Tässä tutkimuksessa keskitytään käsittelemään indie-tuotantoja enimmäkseen julkaisupoliittisesta näkökulmasta. Tekijän ja julkaisijan suhde on kohtalaisen helposti mitattavissa, mikä sopii kvantitatiivisen aineiston käsittelemiseen hyvin. Peliin jakaminen indieen ja valtavirtaan sisällöllisten ja taiteellisten seikkojen perusteella on huomattavasti moniselitteisempää ja vaikeampaa eikä täten mahtunut tämän tutkimuksen piiriin. Pelituottajien rahoituksellisen riippumattomuuden selvittäminen puolestaan olisi usein jopa mahdotonta.

Tutkimusmenetelmät

Tämä tutkimus koostuu kahdesta osiosta. Ensimmäisessä osiossa käsitellään indie-pelien näkyvyyttä suomalaisessa pelimediassa. Aineistona käytetään *Pelit*-lehdessä elokuun 2014 ja heinäkuun 2015 välisenä aikana julkaistuja peliarvosteluita. Aineiston valinta perustuu kymmenen vuotta aiemmin suoritetun indie-pelitutkimuksen vastaavaan aineistoon, jossa *Pelit*-lehdessä arvosteltuja pelejä käytettiin valtavirtaa edustavana vertailuaineistona, kun tutkittiin erilaisista verkkolähteistä kerättyjen indie-pelien genrejakaamaa.

Vanhan aineiston ei ajateltu sisältävän juurikaan indie-pelejä tai pelintekijöiden itse julkaisemia pelejä, koska tuohon aikaan digitaaliset kauppapaikat tekivät vasta tuloaan ja käytännössä pelin saaminen myytäväksi kaupan hyllyyn ja sitä kautta myös arvosteltavaksi lehteen vaati jonkinasteista julkaisijatoimintaa. Indie-pelien näkyvyyden edes peliharrastajille suunnatussa mediassa ajateltiin olevan lähellä nollaa.

Lehden peliarvosteluista kerättiin pelien nimien lisäksi pelien tekijä- ja julkaisijatiedot sekä arvostelussa mainitut laitealustat. Näiden tietojen perusteella luotiin kuva peliharrastajille suunnatussa mediassa arvosteltujen pelien tekijä-julkaisija-yhteydestä, mikä toimi perustana pelien indie/ei-indie-jaottelulle. Lisäksi otettiin selvää, koskiko arvostelu mahdollisesti jonkin pelin jatko- tai lisäosaa tai oliko se osa jotain suurempaa brändiä. Tämän tiedon avulla pystyttiin hahmottamaan indie-pelien ja muiden tuotantojen yksilöllisyyttä.

Lehdistöaineiston valikoituminen suomenkieliseen materiaaliin kansainvälisen tarjonnan sijaan on saattanut vaikuttaa tutkimukseen päätyneiden pelien genre- ja maantieteellisiin jakaumiin. *Pelit*-lehdessä on perinteisesti annettu paljon palstatilaa strategia- ja simulaattoripeleille, joiden osuus kansainvälisessä lehdistössä saattaa olla pienempi. Lisäksi kotimaiset lehdet kirjoittavat mielellään myös pienemmistä kotimaisista peleistä, joten kotimainen indie- ja harrastelijapelitearjonta saattaa olla yliedustettuna suhteessa ulkomaisiin lehtiin. Toisaalta viime vuosina myös muun muassa englantilainen *Edge*-lehti on kirjoittanut useita laajoja juttuja suomalaisesta peliteollisuudesta. Tällä kertaa tutkituissa lehdissä ei peliarvostelujen lisäksi julkaistu erityisesti indie-peleihin liittyviä muita artikkeleita, mutta tämä johtunee lähinnä sattumasta. Esimerkiksi huhtikuun 2016 *Pelit*-lehdessä oli laaja artikkeli indie-pelien taiteellisesta tyylistä. Lisäksi *Pelaajassa* on julkaistu säännöllisesti Indie-skene-kolumnia jo useiden vuosien ajan.

Peliharrastajille suunnatussa julkaisussa indie-pelit pääsevät todennäköisesti paljon paremmin esille kuin esimerkiksi yleisissä sanoma- ja aikakauslehdissä. Niissäkin peliarvostelujen määrä on selkeästi noussut verrattuna kymmenen vuoden takaiseen tilanteeseen. Indie-pelien nouseminen pelikulttuurin valtavirtaan on tapahtunut yhtä matkaa pelien yleisesti hyväksytyksi valtavirtaharrastukseksi nousemisen kanssa.

Tutkimuksen toisessa osassa arvioitiin indie-pelien merkitystä pelimarkkinalle keräämällä tietoja suosituimmista peleistä ja erityisesti indie-leiman saaneista peleistä Steam-kauppapaikassa. Tiedot kerättiin käymällä läpi Steam Spy -palvelun eri peligenrejen omistetuimpien pelien listoja ja koostamalla niistä yksi Steamin suosituimpien pelien lista. Tältä listalta etsittiin indie-peleiksi määritellyt pelit ja verrattiin niiden määriä ja sijoituksia listan muihin peleihin. Näin pystyttiin osoittamaan indie-pelien nousseen merkittävään asemaan suurimassa digitaalisessa pelikaupassa. Peliin määrien lisäksi Steamin indie-peleille suoritettiin samanlainen tekijä-julkaisija-analyysi kuin *Pelit*-lehden aineistolle.

Tutkimuksessa valittiin indie-pelejä edustamaan pelit, joille pelin tekijä tai julkaisija oli määrittänyt yhdeksi genreksi ”indie”. Moniulotteisessa ja elävässä indie-määritelmien joukossa tämä määritelmä lienee varmimmasta päästä. Steamissa myös pelaajat voivat antaa peleille erilaisia määritteitä, mutta niiden luotettavuus ei ole tuotannollisen indie-määritelmän kannalta yhtä uskottava. Pelaajien yleisesti käyttämänä keinona määritellä indie-pelejä Steamin ”tagit” ovat kuitenkin mielenkiintoinen instrumentti.

PC-alustalla Steam on erittäin merkittävä markkinapaikka. Niinpä sen pelitarjonta riittää antamaan kattavan ja uskottavan kuvan alustan menestyneimmistä kaupallisista peleistä. Se ei kuitenkaan kerro mitään mobiilipelien myynnistä tai suosiosta eikä kovin luotettavasti myöskään konsolipelimarkkinasta, missä indie-tuotannot ovat myös päässeet esille digitaalisten kauppapaikkojen ilmestymisen myötä.

Indie ja pelimedia

Tätä tutkimusta varten käytiin läpi *Pelit*-lehden numerot elokuusta 2014 heinäkuuhun 2015. Lehtien peliarvosteluista listattiin pelien tekijät, julkaisijat ja laitealustat, sekä arvioitiin, oliko arvosteltu peli jatko-osa, lisäosa tai muuten johonkin sarjaan tai brändiin kuuluva tuote. Tämä otos vastaa kymmenen vuotta aiemman tutkimuksen lehdistöaineistoa. *Pelit*-lehti valikoitui alkuperäisen tutkimuksen lähteeksi koska kirjoittajalta löytyy kaikki materiaali omista arkistoista. Vuonna 2005 suomenkielistä pelimediaa edusti *Pelit*-lehden lisäksi vain tuolloin konsolipeleihin keskittynyt *Pelaaja*-lehti. Koska tuohon aikaan pelikonsolien digitaalinen pelimyynti oli vielä lähinnä kokeiluasteella, ei konsolien indie-peleistä voinut vielä kunnolla puhua. Lisäksi lehtien arvostelemat pelit olivat suurelta osin samoja, joten toisen lehden tuominen mukaan tutkimukseen ei olisi juurikaan laajentanut otantaa.

Peliarvostelujen perusteella on mahdotonta sanoa, onko pelin tekijä saanut toimintansa rahoittamiseen ulkopuolista rahaa tai sijoittajia. Peliin taiteellisia tai sisällöllisiä indie-arvoja ei myöskään tämän tutkimuksen puitteissa pystytty arvioimaan. Graafisten tai sisällöllisten ominaisuuksien arvioimiseksi pelejä olisi pitänyt päästä pelaamaan, eikä yli 260 pelin tai edes 70 indie-pelin kokeilemiselle ollut aikaa saatika rahaa. Ruutukaappauksen perusteella olisi mahdollista tehdä suurpiirteisiä taiteellisia arvioita, sillä vaikka nykyiset kaupalliset indie-pelit eivät välttämättä eroa suurten julkaisijoiden peleistä, on kokeneella harrastajalla hyvä todennäköisyys arvata pelin tuotannollinen riippumattomuus ruutukaappauksen perusteella. Aiemmin indie-peleille tyypillistä taiteellisempaa kokeellisuutta löytyy myös esimerkiksi Ubisoftin *Valiant Hearts*:stä. Toisaalta joidenkin indie-pelien fotorealistinen grafiikka pärjää vertailussa suurten studioiden tuotoksille.

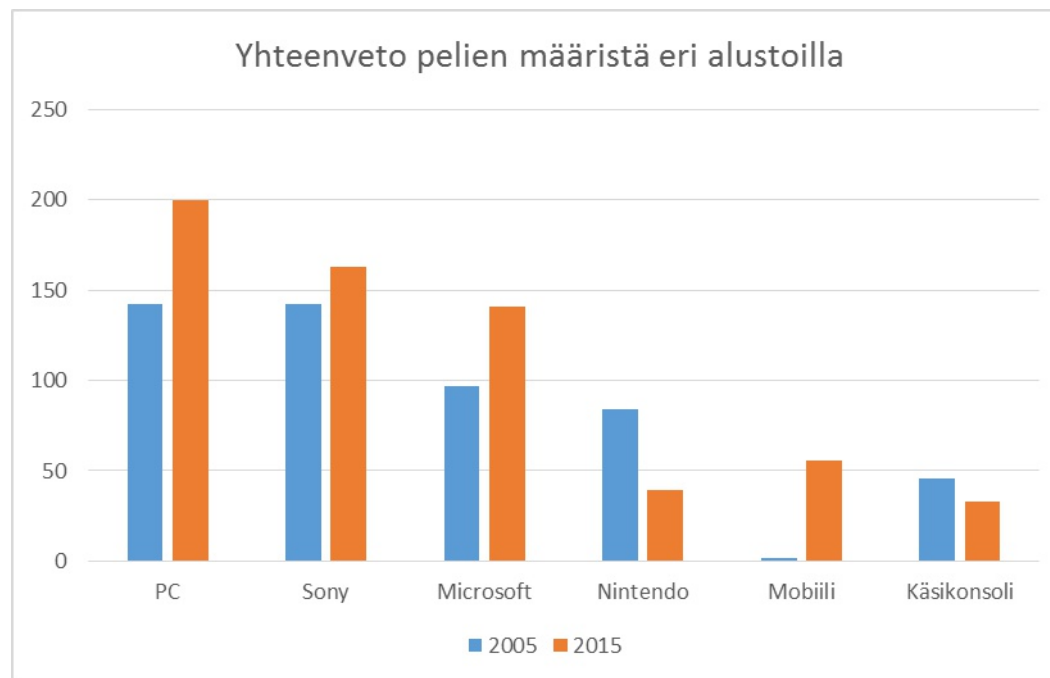
Peliarvosteluille ei suoritettu tekstianalyysiä riippumattomuuteen tai indieen viittaavien sanojen löytämiseksi. Joitain pelejä, kuten *Monument Valley*, kutsuttiin arvosteluissa indie-peleiksi (Pelit 4/2015). Toisinaan peliarvosteluissa viitattiin indie-ilmiöön kokonaisuudessaan. Yleensä arvostelijat eivät kuitenkaan nimenneet pelejä indietuotannoiksi, vaikka ne tyylillisesti tai tuotannollisilta arvoiltaan sellaisia selkeästi olivat. Esimerkiksi *A Bird Story*n arvostelussa Juho Kuorikoski kuvaa peliä hyvin tyypillisillä indie-pelitermeillä: ”A Bird Story on vajaan tunnin mittainen, pelillisesti erittäin rajoittunut kokemus, mutta tarina hiipii ihon alle perin pohjin ravistelemaan perinteiseen tarinankerontaan tottunutta hiilenmustaa sydäntäni.” (Pelit 12/2014). Toisin sanoen peli on lyhyt, fokusoitunut tarkasti yhteen asiaan ja eroaa perinteisistä peleistä oleellisesti - seikkoja, jotka muun muassa Kempainen (2008) on maininnut indie-pelien tyypillisinä piirteinä. Tarkasteluajanjaksena *Pelit*-lehdessä arvosteltiin 269 peliä. Näistä valtaosa (200) oli leh-

den tietojen mukaan saatavana PC-alustalle uusimman konsolisukupolven seurattessa reilusti perässä (PS4: 97, Xbox One: 80). Aiemman tutkimuksen materiaalissa pelejä oli yhteensä 301 kappaletta, joista PC:lle ja PlayStation 2:lle oli molemmille saatavissa 142 peliä, alkuperäisen Xboxin jäädessä 97 julkaisuun. Vaikka arvosteluissa mainittujen erilaisten laitealustojen määrä on kasvanut kymmenessä vuodessa seitsemästä kuuteentoista, ovat peliarvostelut keskittyneet vahvasti PC-peleihin.

Kuva 1 esittää eri alustoille saatavissa olleiden pelien määrät vuosina 2005 ja 2015. Vuoden 2015 tilastossa PC-alusta käsittää Windows-käyttöjärjestelmälle, Applen OS X:lle ja Linux-käyttöjärjestelmille saatavissa olleet pelit. Käytännössä kaikki OS X:lle ja Linuxille saatavat pelit ovat saatavissa myös Windows-käyttöjärjestelmälle, joten vuoden 2015 PC-palkki muodostuu Windows-peleistä. Vuonna 2005 OS X ja Linux eivät olleet edustettuina aineistossa ollenkaan. Vuonna 2015 Linuxille saatavia pelejä arvosteltiin enemmän kuin Nintendon uusimmalle 3DS-käsi-konsolille, mikä osaltaan kertoo laitealustojen painopisteiden muuttumisesta. Vuoden 2005 mobiilipelit olivat kaksi Nokian N-Gage-puhelimelle julkaistua peliä, vuonna 2016 mobiilialusta käsittää iOS- ja Android-alustat. Käsi-konsolien on puolestaan laskettu mukaan kaikki Nintendon ja Sonyn kannettavat pelilaitteet.

Kuva 1 havainnollistaa myös tiettyjen alustojen yksinoikeusjulkaisujen vähenemistä ja pelijulkaisujen leviämistä mahdollisimman monelle alustalle. Vuonna 2005 pelien kaikilla alustoilla yhteenlaskettujen julkaisujen suhde pelien nimikemäärään oli noin 1,7, eli keskimäärin pelit julkaistiin korkeintaan kahdelle eri alustalle. Vuonna 2016 tuo suhdeluku oli noin 2,4, eli jokainen peli on saatavissa noin 40 % laajemmalla laitevalikoimalla kuin ennen. Nämä suhdeluvut perustuvat kuitenkin *Pelit*-lehden antamiin tietoihin, eivät- kää välttämättä pidä tarkasti paikkaansa johtuen pelien julkaisuista eri aikoihin eri alustoille sekä arvostelujen kirjoittamisen aikaan saatavissa olleen julkaisutiedon epävarmuudesta.

Arvosteltujen pelien keskittyminen PC-peleihin antaa pelien kokonaismarkkinasta vääristyneen kuvan. Samalla kun *Pelit*-lehdessä arvosteltiin vuoden aikana 35 Applen mobiililaitteille saatavilla olevaa peliä, julkaistiin kyseiselle alustalle noin 500 uutta peliä päivässä (Graft 2015). Peliin kokonaistarjontaa tai -markkinaa enemmän PC-keskittymä kertoo peliharrastajien mielenkiinnon kohteista. Suuri osa mobiililaitteille julkaistuista peleistä on keveitä kasuaalipelejä, jotka eivät välttämättä kiinnosta pelaamiseen harrastuksena suhtautuvia pelaajia. Samalla PC:n vapaus ja avoimuus kehitys- ja julkaisualustana on mahdollistanut riippumattomien pelintekijöiden itsenäisen julkaisu- toiminnan, mikä puolestaan on pelikonsolipuolella paljon vaikeampaa.



Kuva 1. Eri laitealustoille julkaistujen pelien määrät 2005 ja 2015.

Tekijän ja julkaisijan suhde

Vuosien 2014–2015 peliarvosteluaineistoa tutkittaessa tekijän ja julkaisijan suhteesta muodostui keskeinen indie-kriteeri. Aineisto jaettiin tämän suhteen perusteella viiteen kategoriaan: indie, puoliriippumaton tekijä, indiejulkaisija, suurjulkaisijan oma tuotanto ja perinteinen tekijä-julkaisijamalli. Tällainen jaottelu käsittelee pelejä ja niiden riippumattomuutta tuotannollisista näkökulmista, jättäen indie-estetiikan, tekijän sisäiset motiivit ja muut indie-kulttuuriin liitetyt tuotannon ulkopuoliset arvot huomiotta. Se ei myöskään kerro mitään pelintekijän rahoituksesta tai sijoittajien mukanaolosta. Pelien joukkorahoitukseen ei myöskään oteta kantaa.

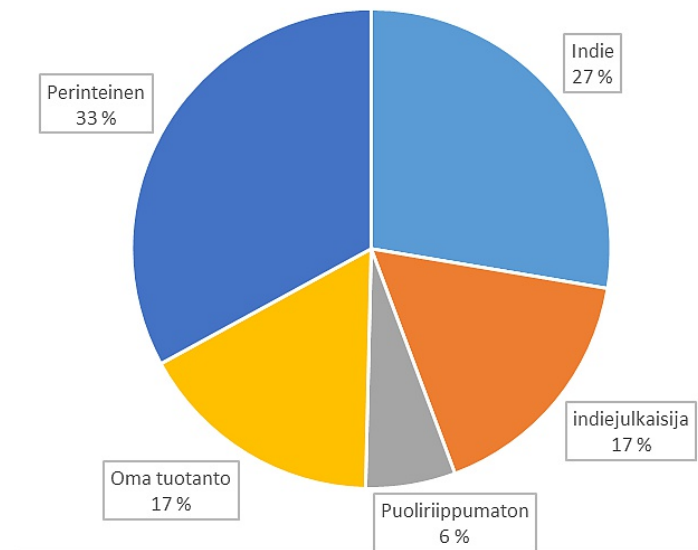
Puhtaasti indie-peleiksi määriteltiin tässä tutkimuksessa pelit, joille arvostelussa mainittiin pelkästään tekijä, joka ei ole mikään tunnetuista suurista pelitaloista. Pelien taustoja tarkastettiin satunnaisilla verkkohauilla sekä tekijöiden kotisivukatsauksilla. Lisäksi selvästi epävarmoissa tapauksissa, esimerkiksi kun pelin ruutukaappaukset tai peliarvostelu antavat ymmärtää pelin olevan laaja tai valtavirtaan kuuluva, tarkastettiin julkaisijatietoja myös muista lähteistä. On kuitenkin mahdollista, että tähän joukkoon on eksynyt joitain

pelejä, joilla on tekijöiden ulkopuolinen julkaisija.

Tässä tutkimuksessa puoliriippumattomiksi tekijöiksi on laskettu Rovion, Telltale Gamesin ja Double Fine Productionsin kaltaiset, usein ilman julkaisijaa toimivat pelituottajat, joilla on mahdollisuus julkaista useita, jopa eri brändeihin kuuluvia pelejä samana vuonna. Tällainen toiminta vaatii useita yhtiön sisäisiä pelinkehitystiimejä sekä hyvän taloudellisen perustan pelien tekemiselle. Yhtiöiden työntekijämäärä lasketaan yleensä 50–100 työntekijän luokkaan. Rahoituksen ja omistuksen puolesta nämä yhtiöt voivat olla täysin riippumattomia tai niillä voi olla takanaan rahoittajia. Kemppaisen (2009) määritelmän mukaan puoliriippumattomat toimijat eivät ole minkään julkaisijan omistuksessa ja voivat tapauskohtaisesti työskennellä eri julkaisijatahojen kanssa tai ilman niitä. Tässä tutkimuksessa kuitenkin tarkasteltiin pelituottajia, ei niinkään niitä tekeviä yhtiöitä, joten puoliriippumattomuus määräytyy lähinnä tuotantoyhtiön koon mukaan.

Indie-julkaisijoiden julkaisemiksi laskettiin pelit, joissa julkaisijaksi oli mainittu eri instanssi kuin tekijäksi, mutta jonka julkaisija joko itse määrittelee itsensä indie-julkaisijaksi tai on muuten pienempi tai vähemmän tunnettu kuin suuriksi julkaisijoiksi määritellyt tahot. Tässäkin tapauksessa voidaan käydä keskustelua siitä, missä menee indie-julkaisijan ja suuren julkaisijan välinen raja tai pitäisikö indie-julkaisijaksi laskea vain itsensä sellaisik-

Osuus kaikista peleistä (%)



Kuva 2. Eri indie-asteiden osuus kaikista arvostelluista peleistä.

si määrittelevät tahot. Rajatapauksista esimerkkinä olkoon Focus Home Interactive, joka määrittelee itsensä independent-julkaisijaksi, mutta joka pörssilistattuna noin 70 työntekijän yrityksenä tekee noin 70 miljoonan euron liikevaihtoa (Focus 2016). Tässä tutkimuksessa Focus laskettiin indie-julkaisijaksi mutta Koch Median omistama Deep Silver perinteiseksi julkaisijaksi johtuen jälkimmäisen tiivistä kytköksistä suureen emoyhtiöönsä.

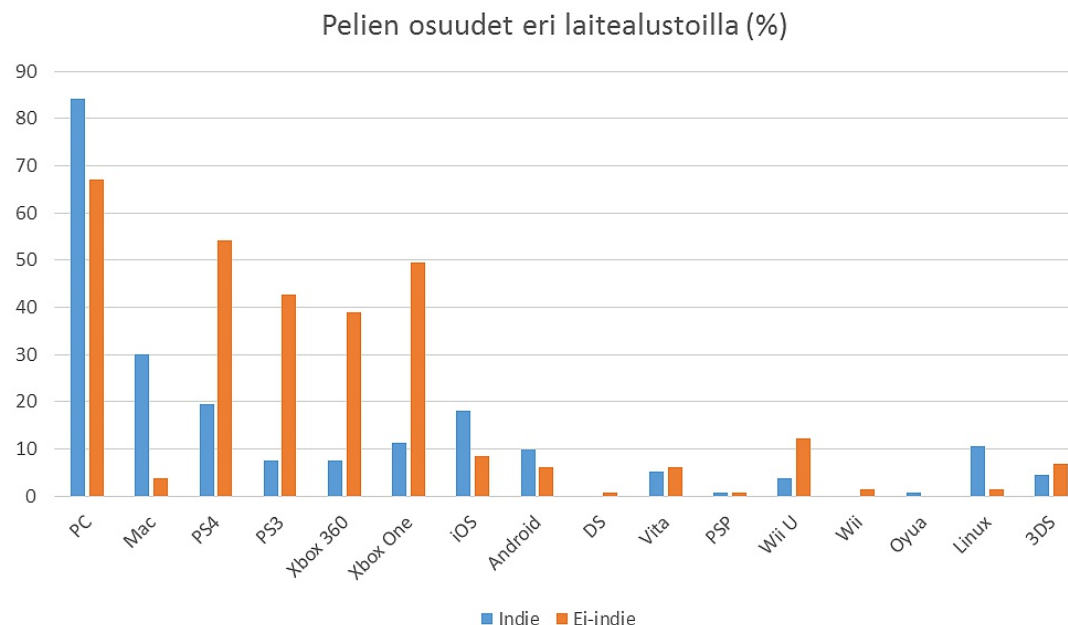
Suurjulkaisijan omaksi tuotannoksi on tässä tutkimuksessa laskettu pelit, joissa tuottaja ja julkaisijana on mainittu sama yhtiö mutta mahdollisesti sen eri osastot. Esimerkiksi *Watch Dogs – Bad Blood* -lisäosan tekijäksi on merkitty Ubisoft Montpellier ja julkaisijaksi Ubisoft. Tässä kategoriassa voi olla pieniä virhetulkintoja perinteisen tuottaja-julkaisija-mallin kanssa, koska kaikkien tuottajien omistajuussuhteiden selvittäminen ei mahtunut tutkimuksen sisältöön. Lisäksi joissain tapauksissa kuten suomalaisen Red Lynx -studion ja sen omistaman Ubisoftin keskinäiset vastuun- ja vapaudenjaot ovat yhtiöiden välisiä salaisuuksia, joista ulkopuolelle on kerrottu studion täydellistä taiteellista vapautta omistajuussuhteista huolimatta.

Perinteisellä tuottaja-julkaisija-mallilla julkaistuiksi peleiksi laskettiin pelit, joiden tekijä ja julkaisija ovat eri yhtiöitä ja joissa julkaisijan koko on tuhansien työntekijöiden ja satojen

miljoonien eurojen liikevaihto luokkaa. Tämä on huomattavasti laajempi otos kuin Kempaisen (2008) määrittelemät ”neljä suurta”. Tähän joukkoon kuuluvat edelleen kolme suurta konsolivalmistajaa, Nintendo, Sony ja Microsoft, mutta mukaan on laskettu myös Square Enixin, Activisionin ja Ubisoftin kaltaisia julkaisijoita. Muutos kymmenen vuoden takaiseen luokitteluun on perusteltu, koska muun muassa mobiilipelien suosion räjähdys ja digitaalisen jakelun yleistymisen ovat levittäneet kasvun mahdollisuuksia perinteisiä laitteistoportinvartijoita laajemmalle.

Tällä jaottelulla *Pelit*-lehdessä arvostelluista peleistä 28 % oli puhtaasti julkaisijasta riippumattomia indie-studioiden tuotteita. Puoliriippumattomien tekijöiden pelejä aineistossa oli 6 %. Peleistä 17 % oli julkaistu indie-julkaisijan avustuksella. Suurten julkaisijoiden omia tuotoksia oli 17 % ja perinteisellä tuottaja-julkaisija-mallilla markkinoille tuotuja pelejä oli suurin, 33 %:n joukko.

Puoliriippumattomien tekijöiden pieni osuus (16 peliä) viittaa siihen, että kyseiseen kategoriaan tulisi todennäköisesti sisältyä enemmän indie-leiman saaneita pelejä. Toisaalta, kategoria voitaisiin joiltain osin liittää indie-kategoriaan. Aineiston prosenttiosuuksista löytyy mielenkiintoinen symmetria: indie-julkaisijoiden julkaisemien pelien osuus on täsmälleen sama, kuin suurten julkaisijoiden omien pelituotantojen osuus. Samoin puhtaiden



Kuva 3. Indie- ja ei-indie-pelien osuudet eri laitealustoilla. Indie-peleihin on laskettu mukaan indie, indiejulkaisija ja puoliriippumaton tuottaja -kategoriat. Ei-indiessä on mukana suurten julkaisijoiden omat tuotannot ja perinteisellä mallilla julkaistut pelit.

indie-tuotantojen osuus on lähes sama kuin perinteisellä mallilla julkaistujen pelien osuus. Koska arvosteltujen pelien joukossa indie-tuotantojen tai -julkaisujen osuus on muuttaman pelin tarkkuudella puolet kaikkien arvosteltujen pelien, näyttäisivät indie-pelit olevan hyvin edustettuna ainakin peliharrastajille suunnatussa mediassa.

Kymmenen vuotta aiemmin kerätyn vastaavan aineiston tuottajatiedot ovat kadonneet, joten kyseisestä aineistosta ei ole tallessa vastaavanlaista tuottaja-julkaisija-analyysiä. Vuonna 2005 pelien digitaalinen myynti oli kuitenkin hyvin pientä, eikä itsenäisellä pelitalolla ollut käytännössä mahdollisuutta saada peliään kauppohen hyllyille muuten kuin julkaisijan avustuksella. Näin ollen voidaan olettaa, että silloisen tutkimusaineiston noin 300 pelin joukossa olisi ollut vain harvoja ilman julkaisijaa myytyjä pelejä. Tällä perusteella kyseinen aineisto aikanaan valikoitui indie-pelien verrokkiryhmäksi valtavirran puolelta.

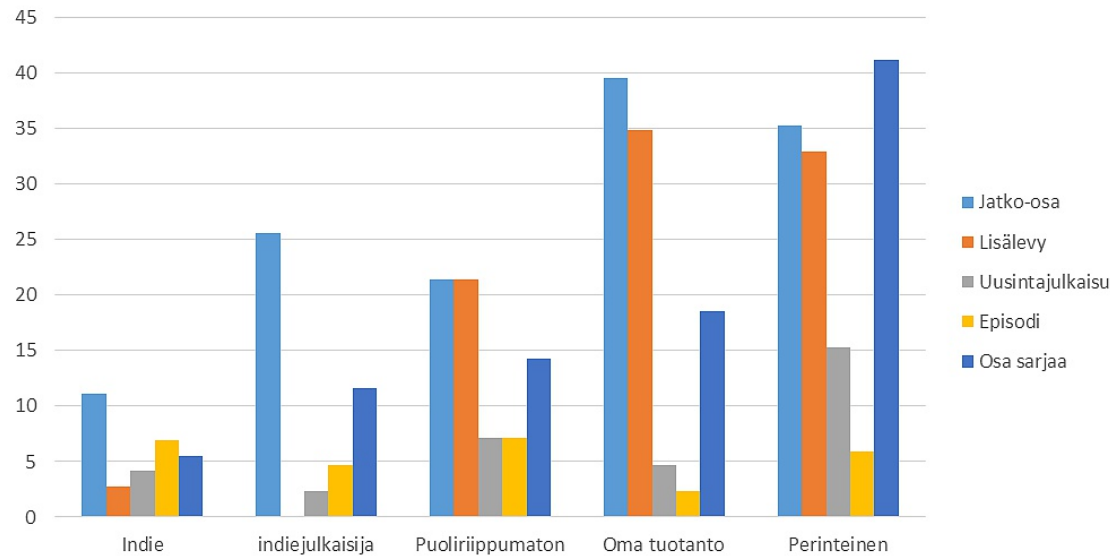
Kuvasta 3 nähdään selvästi, että indie-julkaisut ovat lehdistöaineiston perusteella yleisempiä avoimilla julkaisualustoilla ja varsinkin tietokoneilla. Erityisesti OS X- ja Linux-käyttäjärjestelmille julkaistuista peleistä merkittävä osuus on indie-tuotantoja. Sony ja Microsoftin konsoleille julkaistujen pelien markkinoita hallitsevat suurten yhtiöiden omat tuotannot ja perinteisellä julkaisumallilla julkaistut pelit.

Uutuus ja uusiokäyttö

Indie-peleistä puhutaan usein innovatiivisina ja omintakeisina peleinä, jotka välttävät valtavirtatuotantojen riskien minimointiin pyrkivän hittituotteiden monistamisen ja laajentamisen. *Pelit*-lehdessä arvosteltujen pelien ja lisäosien määrän suhteellisen analyysin perusteella indie-tuotannoissa todella julkaistaan vähemmän jatko-osia ja laajennuksia. Lisäksi indie-pelit kuuluvat valtavirtapelejä harvemmin johonkin suurempaan pelisarjaan tai liittyvät tiettyyn brändiin.

Vaikka puhtaasti indie-peleiksi tässä tutkimuksessa luokitelluista peleistä 11 % oli jatko-osia ja indie-tuottajien ja keskisuurten tekijöiden peleistäkin reilut 20 %, ovat prosenttiosuudet huomattavasti pienempiä kuin suurten julkaisijoiden omien tuotantojen (39 %) ja perinteisellä mallilla julkaistujen jatko-osien osuudet (35 %). Tämä voi johtua paitsi indie-tekijöiden halusta tehdä uutta ja innovoida myös siitä, että suurin osa indie-firmita on vain muutaman vuoden ikäisiä. Näin ollen niille ei ole ehtinyt kertyä samanlaista aineettoman pääoman kirjastoa kuin perinteisille julkaisijoille. On myös kiinnostavaa, että jo indie-julkaisijan tullessa mukaan julkaisuprosessiin jatko-osien suhteellinen määrä enemmän kuin kaksinkertaistuu.

Jatko-osat, laajennukset, uusintajulkaisut, episodimaisuus ja brändiosallisuus (%)



Kuva 4. Jatko-osien, laajennuksien, uusintajulkaisujen, episodimaisuuden ja brändiin kuulumisen osuudet eri indie-asteissa.

Pelien myyntiaikaa ja elinikää laajentavat lisälevyt tai dlc-paketit (*downloadable content*) puuttuvat lähes täysin indie-tekijöiden ja -julkaisijoiden tarjonnasta. Lisälevyt ovat pelien julkaisijoille kohtalaisen turvallinen tapa jatkaa suosittujen pelien myyntiaikoja ja pitää yllä ihmisten mielenkiintoa pelejä kohtaan. Nykyään dlc-pakettien avulla saadaan toisinaan peli aiemmin markkinoille, koska julkaisija voi täydentää pelin sisältöä myöhempien lisäosien avulla. Pelaajien keskuudessa tällainen toiminta on herättänyt paljon närää, sillä esimerkiksi heti pelin julkaisupäivänä ostettavissa olevien lisäosien pitäisi monien mielestä sisältyä itse peliin.

Jatko-osien ja lisälevyjen tapaan myös pelin kuuluminen laajempaan pelisarjaan yleisyy vahvasti mentäessä indiestä kohti perinteistä julkaisumallia. Tällaisiksi tapauksiksi laskettiin esimerkiksi erilaiset Mario-pelit, jotka eivät välttämättä ole aiempien Mario-sarjojen suoria jatko-osia. Usein sarjan osiksi merkityt pelit ovat myös jonkin tunnetun ja laajan brändin jonkin pelisarjan jatko-osia. Osuudet osoittavat varsin selkeästi, kuinka suuret julkaisijat nojaavat vahvasti omiin vahvoihin ja hyvin myyviin brändeihinsä.

Uusien konsolisukupolvien myötä pelialalla on alettu nähdä enenevässä määrin aiempien menestyspelien kosmeettisesti paranneltuja uudelleenjulkaisuja. Uusien grafiikkaominaisuuksien myötä vanhat pelit saadaan myytyä samalle yleisölle uudes-

taan, koska ihmiset tuntuvat pitävän vanhojen pelimuistojen uudelleen kultaamisesta. Uudelleenjulkaiseminen on kaikissa muissa luokissa kuin perinteisellä mallilla tuotettujen pelien kohdalla vain muutamien prosenttien luokkaa. Perinteisessä mallissakin puhutaan noin 15 %:n osuudesta, mikä kappalemääräisesti tarkoittaa kolmeatoista peliä. Ennakko-odotusten vastaisesti myös indie-puolelta löytyy uudelleenjulkaisuja. Nämä ovat *Homeworldin* ja *Grim Fandangon* kaltaisten vanhojen PC-pelien nykyaikaistettuja versioita, joiden tuotannosta vastaavat pelin oikeudet käsiinsä saaneet faniit – usein joukkorahoituksen avulla. Suurten julkaisijoiden kohdalla kyse on käytännössä aina tuottajan ja julkaisijan omien vanhojen tuotteiden tuomisesta uusille alustoille.

Pelien julkaiseminen episodimaisesti 3–5 osassa on yleistynyt viime vuosina. Telltale Gamesin *Sam & Max* -sarjan myötä episodimaisuus – ja tuotantokausiajattelu – nousivat pelaajien ja pelintekijöiden tietoisuuteen. Telltale Gamesin onnistumisten ja menestyksen myötä myös muut julkaisijat ovat alkaneet kokeilla episodimaista julkaisemista tuotannon riskien pienentämiseksi. Episodimaisuutta on toisinaan nostettu indie-tuottajien uudeksi mahdollisuudeksi, mutta tämän tutkimuksen perusteella se ei ole erityisesti indie-tuottajien erityisaluetta. Episodimainen julkaisu on vielä varsin pientä, eikä eri tekijä- ja julkaisijamallien välillä ole suurta suhteellista eroa. Tutkimusajankohtana

vain noin viisi prosenttia peleistä julkaistiin episodimaisessa muodossa.

Vuosien 2004–2005 materiaalin noin 300 arvostellun pelin joukossa oli 136 jatko-osaa ja 11 lisäosaa. Prosentuaalisesti jatko-osia oli noin 45 % kaikista arvostelluista tuotteista. Jatko-osien osuus on selkeästi suurempi kuin uuden aineiston kokonaismäärässä näkyvä 26 %. Toisaalta se on kohtalaisen lähellä uuden materiaalin ei-indieksi määrittelyjen pelien lähes 40 %:n osuutta. Jos oletus vanhemman materiaalin edustavuudesta valtavirtatuotantoja kuvaavana materiaalina pitää paikkansa, näyttäisi suurten julkaisijoiden riskejä välttävä toimintamalli luottavan menestyssarjojen voimaan yhtä vahvasti nyt kuin kymmenen vuotta sitten.

Lisäosien noin 3 %:n osuus kymmenen vuotta vanhassa aineistossa on lähes häviävän pieni verrattuna uudemman aineiston 11 %:n kokonaisuuteen. Uudessa aineistossa ainoastaan pienet indie-tuotannot ja indie-julkaisijoiden kautta julkaistut tuotteet sisälsivät yhtä pienen osuuden lisäsisältöpaketteja. Suurten julkaisijoiden julkaisuissa lisäosien osuus on yli kymmenkertainen verrattuna vanhaan materiaaliin. Myös puoliriippumattomien tekijöiden tuotannosta yli 20 % on lisäsisältöä.

Digitaalisen jakelun yleistyminen on mahdollistanut lisämateriaalin myynnin helposti parilla hiiren klikkauksella. Suurten pelituotantojen tapauksessa pelit ovat usein laajoja ja rönstyileviä kokonaisuuksia, joiden kylkeen on suhteellisen helppo tuottaa esimerkiksi uusia kartoja, tehtäviä tai tarinan kaaria. Ei ole tavatonta, että tuotannon aikana joudutaan karsimaan jo suunniteltuja tai jopa osittain toteutettuja osioista pois pelistä, jotta tuotantobudjettia ja aikataulua saadaan karsittua. Tällaiset osat on jo valmiiksi suunniteltu kiinteäksi osaksi pelin maailmaa, joten niiden lisääminen jälkikäteen on huomattavasti helpompaa kuin lisäsisällön tuominen esimerkiksi hyvin tasapainotettuun, pieneen toiminta- tai strategiapeliin.

Suurten julkaisijoiden kiinnostus lisäosia kohtaan on hyvin pitkälti taloudellisen riskin minimointia. Indie-maailmassa pelin tekijällä on ehkä pelinsä suhteen yksi suuri visio, jonka hän haluaa saada peliin mukaan kokonaisuutena. Kun peli on valmis, tekijä saattaa kokea antaneensa kaikkensa kyseiseen aiheeseen liittyen eikä enää jaksa tai halua jatkaa saman pelin parissa, vaan suuntaa mieluummin kohti seuraavaa kiinnostuksen kohdetta. Toisaalta indie-tuottajien vähäinen kiinnostus lisäosia kohtaan voi johtua myös indie-tekijöiden lyhyemmästä kokemuksesta pelituotannosta, sekä tiimien osaamisalueiden keskittymisestä ohjelmointiin ja taiteelliseen tuotantoon, liiketoimintaosaamisen jäädessä lapsipuolen asemaan.

Indiepelit Steamissa

Paremmen käsityksen saamiseksi indie-pelien merkityksestä nykyisille pelimarkkinoille, suoritettiin tutkimus digitaalisessa pelikauppa Steamissa tarjolla olevista indie-peleistä ja niiden määrien suhteesta kaikkiin peleihin. PC-pelien digitaalisista kauppapaikoista Steam on kaikkein tunnetuin ja suurin. Palvelulla on nykyään yli 125 miljoonaa aktiivista käyttäjää, ja pelejä ja niiden lisäosia palvelusta löytyy yli 18 000. Indie-määritteen on saanut yli 8 500 tuotetta. Pelistä peleistä indie-määreen saaneita pelejä on yli 60 % (Steam 2016). Palvelu on avattu vuonna 2003 ja se avautui myös palvelun kehittäjän Valven, ulkopuolisille peleille vuonna 2005. Nykyään palvelu on saatavilla Windows-käyttöjärjestelmän lisäksi myös Linux-käyttöjärjestelmille ja Applen OS X -käyttöjärjestelmälle.

Aiemman tutkimuksen aikaan pelien digitaalinen myynti oli vielä vähäistä eikä keskitettyjä kauppapaikkoja juurikaan ollut. Tuolloin indie-pelejä jaeltiin erilaisissa verkkopalveluissa joko ladattavina asennustiedostoina tai selaimessa suoraan pelattavina versioina. Suurten julkaisijoiden pelit ostettiin tyypillisesti pelikaupasta fyysisinä kopioina. Tuolloin indie- ja ei-indie-pelien määrien ja markkinaosuuksien vertailu olisi ollut huomattavasti vaikeampaa kuin nykyään, jolloin peliharrastaja voi ostaa molemmat pelinsä samasta digitaalisesta kauppapaikasta. Steamin suuri osuus koko PC-pelimarkkinasta tekee siitä merkittävän ja vertailukelpoisen lähteen indie-pelien markkinaosuuden tutkimukselle.

Steamissa pelit voidaan merkitä indie-peleiksi kahdella eri tavalla: pelin tekijä voi määritellä indien yhdeksi pelin edustamista genreistä tai kuka tahansa voi merkitä pelin indie-tunnisteella ("tag"). Näiden kahden tavan ero on oleellinen. Pelin tekijöiden indie-genreen sijoittamat pelit edustavat selkeämmin tuotannollista riippumattomuutta. Peleillä on harvoin mainittu tekijästä erillinen julkaisija, tai mikäli julkaisija on mainittu, se on yleensä profiloitunut itsensä indie-julkaisijaksi (esim. Devolver Digital). Käyttäjien määritelmässä indie-tunnisteen on saanut esimerkiksi *DC Universe Online*, joka on alun perin Sony Online Entertainmentin tekemä ja julkaisema, ilmaiseksi pelattava massiiviroolipeli (F2P MMORPG). Myös casual-peleistään tunnetun ja nykyään Electronic Artsin omistaman PopCapin *Plants vs. Zombies* on saanut pelaajiltaan indie-leiman. Steamin 350 suosituimman pelin joukosta löytyi tarkasteluhetkellä 27 peliä, joilla oli vain toinen indie-leimoista. Suurissa otannoissa sillä, valitseeko määreeksi genren tai tunnisteen, on siis tilastollista merkitystä.

Kenen tahansa antamien tunnisteiden ongelmana on se, että ihmiset käyttävät määritteitä kevein perustein tai jopa pilailumielessä. Esimerkiksi Ikean kalusteita virtuaalituotellisuudessa esittelevä *IKEA VR Experience* -ohjelma on saanut käyttäjiltä

mm. e-sports, Sci-fi ja RPG -määreet. Toisaalta myös pelien tekijät osaavat antaa omille tuotteilleen kyseenalaisia genremäärytyksiä. Esimerkiksi lähes juoneton keräilyyn ja kilpailuun perustuva *Marble Void* -peli on saanut tekijöiltään seikkailupeli-leiman. Tällainen lavea genremäärittely ja jokseenkin satunnaisten tunnisteiden antaminen eri peleille ilman hyviä perusteita vaikuttaa pelien löydettävyyteen ja vaikeuttaa tilastojen tekemistä. Nykyään pelejä ei voi enää etsiä pelkästään tekijän antaman genren perusteella, vaan haku koskee sekä genrejä että tunnisteita. Steam Spy sen sijaan pystyy erittelemään genret ja tunnisteet toisistaan, joten sen antama data on tässä tapauksessa luotettavampaa ja monipuolisempaa. Tässä tutkimuksen osassa indie-peleiksi lasketaan Steamin kauppapaikassa sekä indie-genreen kuuluviksi määritellyt että indie-tunnisteen saaneet pelit.

Steamin pelitarjonnan arvioinnissa käytettiin apuna Steam Spy -palvelua, joka kerää päivittäin pelien omistus- ja pelaikadataa suurelta määrältä avoimesti saavutettavia käyttäjätunnuksia. Tämän tiedon perusteella palvelu pystyy kohtalaisella tarkkuudella arvioimaan pelien omistajamääriä ja keskimääräisiä pelaikoja. (Orland 2014.) Palvelun käyttäjämääräarviot on vahvistettu kohtalaisen hyviksi useiden pelintekijöiden toimesta (mm. Gilbert 2015). Tutkimuksen materiaaliksi valikoituivat Steam Spyn mukaan eniten omistetut pelit. Tämä valinta mahdollistaa jonkinlaisen vertailun indie-pelien ja muiden genrejen suosituimpien pelien välillä. Se kuitenkin myös korostaa julkaisijoiden osuutta, koska oletettavasti pelijulkaisijat eivät ota julkaistakseen toivottomia tapauksia tai huijauksia, joita Steamistakin säännöllisesti paljastuu. Lisäksi julkaisijan osallistuminen pelin markkinointiin todennäköisesti lisää pelin myyntiä ja nostaa sen sijoitusta listalla.

Steamissa tarjolla olevien pelien tiedot kerättiin Steam Spy -palvelusta genrekohtaisesti omistajamäärien mukaan laskevassa järjestyksessä. Indie-pelejä edustavat siis suoraan indie-genrestä löytyvät 100 omistetuinta peliä. Steamin kokonaistarjonnan hahmottamista varten kerättiin jokaisesta genrestä kaikki pelit, joille oli ilmoitettu enemmän omistajia kuin sadanneksi suosituimmalle indie-pelille. Tämän jälkeen nämä listat yhdistettiin ja useisiin eri genreihin merkittyjen pelien duplikaattirivit poistettiin. Tämä oli tarpeellista, jotta pystyttiin kartoittamaan indie-pelien suosiota suhteessa ei-indie-peleihin.

On huomattava, että omistetuihin pelit ei ole sama asia kuin myydyimmät pelit, sillä kolme omistetuinta peliä on ilmaiseksi pelattavia free-to-play-pelejä ja kymmenen omistetuihin pelin joukosta ilmaispeliejä on puolet. Pelien omistusmääriin luetaan lisäksi mukaan pelin tekijän ja julkaisijan jakamat ilmaiskopiot ja promootiokoodilla avatut kappaleet. Lisäksi Steamin omistajan Valven omat pelit muodostavat kahta peliä lukuun ottamatta koko kymmenen kärjen.

Game Developers Conferencessä pidetyssä indie-markkinan kriisiä käsittelevässä pa-

neelissa todettiin, että vuonna 2015 Steamissa julkaistiin lähes kymmenen kertaa niin paljon indie-pelejä kuin kaksi vuotta aiemmin. Valtava kasvu johtuu selkeästi Steamin Greenlight-prosessista, jonka aloittaminen osuu täsmälleen myyntikäyrän taitekohtaan vuonna 2012. Samalla kuitenkin pelien uusien omistajien määrä on kääntynyt laskuun. (GDC 2016.) Ilmiön syistä ei ole varmaa tietoa, mutta esimerkiksi Steamin alennusmyynteillä on selkeästi vaikutusta siihen, milloin ja mihin hintaan ihmiset ostavat pelejä. Nykyään monet pelaajat lisäävät kiinnostavat pelit toivomuslistalleen, jolloin he saavat sähköpostimuistutuksen, kun peli tulee alennusmyyntiin. Samalla kuitenkin alennusmyynneissä on saatavilla satoja, ellei tuhansia pelejä, jolloin monet kiinnostavat pelit jäävät edelleen ostamatta niiden hautautuessa tarjonnan sekaan.

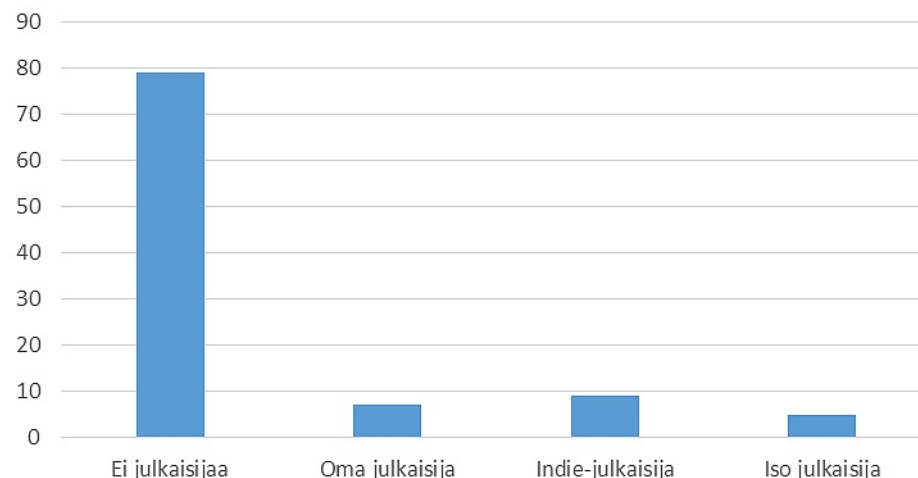
Samassa paneelissa esitettiin Steam Spyn tietoihin perustuva arvio, jonka mukaan Steamin arviolta kolmen miljardin dollarin liikevaihdesta noin kolmannes tulisi indie-pelien myynnistä (GDC 2016). Puheessa ei selitetty, millä perusteella tilastojen pelit on määritetty indie-peleiksi, mutta oletettavasti Steam Spy -datan ollessa kyseessä kriteerinä on käytetty pelin tekijän määrittämää indie-genreä.

Indie-pelit ovat onnistuneet nousemaan Steamin omistetuimpien pelien listalle. Sadan omistetuihin pelin joukosta löytyy 17 indie-genreen merkittyä peliä (17 %), joista suosituin on sijalle kolme päässyt *Unturned*. Yli miljoona kappaletta omistettuja indie-pelejä löytyy Steamista 88 kappaletta (26 %), kun kaikki pelit mukaan luettuna yli miljoonan kappaleen levikkiin yltäviä pelejä on 341. Indie-pelien osuus näyttäisi kasvavan siirryttäessä pienempien hittien pariin, mikä näyttäisi tukevan GDC:n paneelikeskustelussa esitettyä arviota indie-pelien kolmanneksen markkinaosuudesta.

Kolmanneksen markkinaosuus ja parinkymmenen prosentin osuus sadan suosituimman pelin listalla – kymmenien miljoonien dollareiden mainosbudjeteilla markkinoitujen pelien joukossa – on osoitus indie-pelien vahvasta osuudesta ja merkityksestä koko digitaalisten pelien markkinoille ja kulttuurille. Kun kymmenen vuotta aiemmin indie-pelejä joutui erityisesti etsimään internetin palveluista, ovat ne nykyään hyvin esillä ainakin PC-pelien suurimmissa kauppapaikoissa ei-indie-pelien rinnalla.

Kun Steamin sadalle omistetuimmalle indie-genreen sijoitetulle pelille tehdään samankaltainen tekijän ja julkaisijan välisen suhteen tarkastelu kuin *Pelit*-lehdessä arvostelluille peleille, huomataan julkaisijan roolin olevan huomattavasti pienempi. Steamin aineistosta eroteltiin julkaisuutoiminnan piiriin pelit, joille palvelussa on määritetty julkaisija. Tätä voidaan pitää lehden tietoja luotettavampana lähteenä, sillä lehdessä voi toisinaan jäädä joitain tietoja merkitsemättä, kun taas kauppapaikassa sekä julkaisija että tekijä haluavat olla näkyvillä. Lisäksi digitaalisen kauppapaikan tietoja voi korjailla myöhemmin toisin kuin lehdessä sen mentyä painoon.

Steamin top-100 indie-pelien julkaisijat



Kuva 5. Indie-pelien julkaisijoiden osuudet Steamin 100 omistetuimman indie-pelin joukossa.

Sadan suosituimman indie-pelin joukossa oli 21 peliä, joille oli ilmoitettu julkaisija. *Pelit*-lehden materiaalin mukaisen julkaisijajäätönel lisäksi Steamien tiedoista pystyttiin erottamaan myös tapaukset, joissa ilmoitettu julkaisija oli julkaissut pelistänsä kyseisen tekijän pelejä. Nämä tapaukset eroteltiin ”oma julkaisija” -kategoriaan. Niiden 21 pelin, joille mainittiin erillinen julkaisija, joukossa oli 7 tällaista oman julkaisijan kautta julkaistua peliä. Pienten indie-toimijoiden julkaisemia pelejä oli 9 ja suurten toimijoiden kuten Microsoftin, Valven ja Warner Bros. Interactiven julkaisemia pelejä oli 5.

Itse julkaiseminen vaikuttaisi olevan Steamissa yleisin tapa tuoda indie-pelit pelaajien saataville. Sadan suosituimman indie-pelin aineistosta ei löydy korrelaatiota julkaisijan mukanaolon ja pelaajamäärän välillä, sillä suurten, indieiden ja omien julkaisijoiden julkaisut hajautuvat tasaisesti koko sadan pelin joukossa. Tällä perusteella voidaan päätellä, että indie-pelien suosio on enemmän kiinni pelin ominaisuuksista ja tekijän omasta näkyvyydestä esimerkiksi sosiaalisessa mediassa kuin julkaisijoiden perinteisestä roolista markkinointipanostuksen järjestäjänä.

Tämä kertoo myös pelaajien muuttuneista mahdollisuuksista löytää uusia pelejä. Kymmenen vuotta sitten suuri osa pelitiedosta tuli lehdistön ja vakiintuneiden verkkokanavien kautta, joihin pelijulkaisijoilla on ollut perinteisesti vaikutusvaltaa. Nykyään sosiaalinen

media, pelaajien omat videokanavat ja pelintekijöiden oma aktiivisuus ovat merkittävässä roolissa ainakin peliharrastajien keskuudessa. Lisäksi markkinapaikkojen omat nostot ja näkyvyyden antaminen valitsemilleen tuotteille vaikuttavat varmasti myös indie-pelien löydettävyyteen.

Muut digitaaliset palvelut

Pelien suurimpana digitaalisena kauppapaikkana Steam – ja varsinkin sen myydyimmät pelit – edustavat indie-tuotannon kaupallisinta ja valtavirtaisinta osastoa. Tämä muodostaa kuitenkin vain osan indie-pelien tarjonnasta PC-ympäristössä. Kun Steamissa myynnissä olevien pelien ja lisäosien kokonaismäärä on noin 18 000, on indie-pelien esittelemistä varten kehitetyssä IndieDB-palvelussa yli 26 000 peliä ja lisäosaa. Noin 60 % palvelusta löytyvistä peleistä on jo julkaistu loppujen ollessa vielä kehityksessä tai muuten julkaisemattomassa tilassa.

Internetissä on Steamien lisäksi kymmeniä muita indie-peleihin erikoistuneita kauppapaikkoja. Näistä kaupoista voi löytyä pelejä, jotka eivät ole päässeet tai joita tekijä ei ole halunnut laittaa Steamiin myyntiin. Vastapainoksi Steamien myydyimpien pelien osoittamalle indie-pelien valtavirtaistumiselle tutustuttiin kolmen muun digitaalisen osittain tai

kokonaan indie-peleihin panostavan kauppapaikan tarjontaan. Nämä kauppapaikat ovat vanhojen pelien uudelleenjulkaisuun ja indie-peleihin panostava GOG (entinen Good Old Games) sekä indie-peleihin keskittyneet Desura ja IndieGameStand.

Tutkituista kaupoista GOGin arvioidaan olevan Steamin jälkeen suurimpia indie-pelien kauppapaikkoja. Esimerkiksi Doucet ilmoitti *Defender's Quest* -pelin myynneistä 8,5 %:n tulleen GOGista ja 58,6 %:n Steamista. Desuran ja nyt jo lopetetun Impulsen yhteenlaskettu osuus oli 0,3 % (Doucet 2013). Pienempien kauppapaikkojen myynnit ovat siis todella pieniä Steamiin verrattuna. Yleisesti ottaen kauppapaikkojen myynneistä ei kuitenkaan ole saatavilla julkista tietoa.

Tutkittujen kolmen kauppapaikan pelitarjonnasta kerättiin tiedot parhaiten myyneistä indie-peleistä. Desurassa ja IndieGameStandilla oletettiin kaikkien tarjolla olevien pelien olevan indie-pelejä, kauppapaikkojen määriteltä itsensä indie-kaupoiksi. GOGissa valittiin peligenreksi indie. GOGista listalle päätyi 100 peliä vastaamaan Steamin sadan suosituimman indie-pelin listaa. GOGin sadasta pelistä 98 löytyy myös Steamista, joten ainakin myydyimpien pelien osalta GOGin tarjonta on lähes täysin samoilla linjoilla markkinajohtajan kanssa. Suositussa palvelussa on tarjolla suosittuja pelejä.

Kahdesta muusta palvelusta kerättiin 50 suosituimmaksi ilmoitetun pelin tiedot. Kyseisten pelikauppojen pelejä etsittiin toisista kaupoista nimikehaun avulla. Näin pyrittiin löytämään eri kaupoille uniikkeja nimikkeitä. Nimikkeiden määrän kasvun myötä suoritettavien hakujen määrä kasvaa moninkertaiseksi. Tämän vuoksi, sekä materiaalin keräämisen työläyden takia näiden palveluiden pelimäärä jouduttiin rajaamaan puoleen GOGin helposti saavutettavien ja miltei suoraan Steamin op 100 -listaan verrattavissa olevasta materiaalista. Desuran ja IndieGameStandin tarjonta poikkesi GOGin ja Steamin tarjonnasta jonkin verran. Desuran viidestäkymmenestä myydyimmästä pelistä 27 löytyi vain Desurasta. IndieGameStandilla vastaava luku oli 29. Indie-kauppojen tarjonat siis erosivat runsaasti toisistaan jo pienessä suosituimpien pelien otoksessa, minkä oletettiin olevan todennäköisimmin suurista kauppapaikoista löytyvää materiaalia.

Nämä luvut yhdistettynä IndieDB:n suureen pelimäärään osoittavat, että vaikka suosituimmat jonkin instanssin indieksi luokittelemat pelit ovatkin jo valtavirtaa ja hyvää liiketoimintaa, löytyy indie-skenestä paljon myös kaupallisia pelejä, jotka pysyvät paitsi valtavirtamedialta myös pelaajilta katveessa. Myytävien ja tietokoneelle asennettavien pelien lisäksi lukuisat verkkosivustot mahdollistavat pelaamisen sivustolla itsellään. Nykyisistä peliportaaleista Kongregate on eräs tunnetuimmista, ja siellä pelattavilla peleillä on myös mahdollista ansaita rahaa. Sivuston suosituimpien pelien pelaajamäärät laske- taan miljoonissa, joten aivan kaukana valtavirrasta eivät Kongregatenkaan suosituimmat pelit ole.

Suurten julkaisijoiden omissa kauppapaikoissa, kuten Electronic Artsin Originissa, indie-pelit ovat hyvin harvinaisia. Julkaisijat keskittyvät vahvasti omien tuotteidensa myyntiin eivätkä halua asettaa niitä alttiiksi kilpailulle. Pikaisessa katsauksessa Ubisoftin ja Electronic Artsin kauppapaikkoihin löytyi Originista vain yksi indie-peli, jossa Electronic Arts ei ole toiminut julkaisijana: *This War of Mine*.

Yhteenveto

Tutkimuksen tulosten perusteella voidaan sanoa, että indie-pelit ovat kymmenessä vuodessa nousseet sekä pelien myyntilistoilla varsin korkeille sijoituksille että alkaneet saada paljon näkyvyyttä myös pelimediassa. Arvioiden mukaan PC-pelien markkinasta jo kolmannes kuuluu indie-peleille, mitä voidaan pitää vahvana merkinä indie-pelien valtavirtaistumisesta – ainakin julkaisupoliittisesta näkökulmasta tarkasteltuna.

Peliarvosteluaineiston avulla pelien tekijä-julkaisija-suhde jaettiin viiteen luokkaan: indie-tuotanto, indie-julkaisijat, puoliriippumattomat tuottajat, suurten julkaisijoiden oma tuotanto ja perinteinen tuottaja-julkaisija-malli. Tämän jaottelun avulla pystyy käsittelemään kaupallisen pelituotannon erilaisia riippumattomuuden asteita monisyisemmin kuin pelkällä indie-/ei-indie-jaottelulla. Pelien sisällöllisiin tai taiteellisiin aspekteihin malli ei kuitenkaan ota kantaa.

Peliarvosteluaineiston perusteella indie-pelit ovat jo enemmistönä tietokonealustoilla, mutta konsolipuolella perinteiset suuret julkaisijat ovat edelleen vallalla. Tämä johtuu pitkälti konsolialustojen tiukemmasta julkaisuvalvonnasta sekä tuotannon ja jakelun kalleudesta ja vaikeudesta suhteessa tietokonealustoihin.

Indie-pelien valtavirtaistumisesta huolimatta riippumaton pelituotanto ei ole ainakaan vielä alkanut tuottaa peleillensä jatko- ja lisäosia suurten julkaisijoiden tahtiin. Indie-pelit ovat myös pysyneet etäämmällä laajemmista brändeistä ja erilaisten pelien ja muiden kulttuurituotteiden sarjoista. Tyypillisesti indie-peli on siis edelleen erillinen ja valmis paketti, johon ei yleensä haluta jälkikäteen lisätä mitään, vaan tehdään mieluummin jotain aivan muuta.

Indie-pelien valtavirtaistumisen huomaa erittäin hyvin digitaalisten kauppapaikkojen tarjonnassa. Indie-nimikkeet muodostavat yli puolet Steamin pelinimikkeistä. Myynnillisesti indie-pelit vastaavat arviolta noin kolmasosaa Steamin myynneistä. Lisäksi internetissä on lukuisia pelkästään indie-peleihin erikoistuneita kauppapaikkoja, joissa on tarjolla tuhansia pelejä, joita on vaikea löytää muualta.

Julkaisijan rooli indie-pelien julkaisussa on Steamista kerätyn aineiston perusteella varsin pieni. Vain parikymmentä prosenttia Steamin suosituimmista indie-peleistä on saanut

pelin tekijästä eroavan julkaisijan. Lisäksi aineiston perusteella ei näytä siltä, että julkaisijan osallistuminen pelin markkinointiin lisäisi merkittävästi pelin myyntiä suhteessa muihin indie-peleihin.

Lopuksi

Riippumattoman pelituotannon suosion kasvu on vaikuttanut indie-pelien määrittelemisen vaikeutumiseen. 2000-luvun alussa indie-peleistä puhuttiin enimmäkseen julkaisijasta ja rahoituksesta riippumattomina tuotantoina vaikkakin myös ”indie-henki” tunnettiin. Pelien tekemistä harrastavat tahot saattoivat laittaa pelinsä jakoon joko ilmaiseksi tai erilaisia korvaustapoja vastaan. Näitä pelejä ei vielä tuolloin kutsuttu indie-peleiksi, vaan esimerkiksi pikkupeleiksi, sharewareksi tai kotimaisen tuotannon kohdalla suomipeleiksi. Sisällöllisesti taiteelliset, pelillisesti kokeilevat tai temaattisesti omaperäiset tai henkilökohtaiset pelit sijoitettiin usein taidepelien piiriin. Valtavirrasta poikkeavuuden tai sitä vastustamisen ajatus oli tuttu lähinnä muista kulttuuripiireistä, mistä se pikkuhiljaa omakuttiin myös pelikulttuuriin.

Nykyään indie-nimikkeen alle tuntuu menevän kaikki, mikä eroaa valtavirrasta tyyllisesti, pelimekaanisesti tai sisällöllisesti. Mukaan luetaan lisäksi pienten tuottajien tekemät suuretkin pelit tai toisaalta suurten tuottajien tekemät pieneltä vaikuttavat pelit. Harrastelijoiden harjoitustyöt ja pelijameissa koodatut pikatuotannot saavat myös helposti indie-leiman. Akateemisen indie-pelien tutkimuksen lisääntyessä myös erilaiset näkökulmat indie-peleihin, -tuottajiin ja -pelaajiin monipuolistuvat ja syvenevät.

Uusien, helppokäyttöisten pelinkehitystyökalujen avulla myös aloittelevat pelintekijät saavat aikaiseksi tuotteita, jotka on helppo saada myyntiin digitaalisiin kauppapaikkoihin. Indie-kulttuurin omaperäisyyttä korostava mentaliteetti ja merkittävät kaupalliset menestykset ovat saaneet myös perinteiset suuryhtiöt kokeilemaan siipiään indie-estetiikan saralla. Suurten yhtiöiden tuotannoissa päästään kuitenkin vain harvoin sisällöllisesti henkilökohtaisten tai vahvasti emotionaalisten teemojen ääreen. Indie-kulttuuri onkin toiminut enimmäkseen audiovisuaalisena innoittajana. Toisaalta suuri osa itsensä indieksi määrittelevistä pelintekijöistä ei pyrikään peliensä omaperäisyyteen vaan haluaa tehdä jotain samanlaista, mitä ovat esimerkiksi lapsuudessaan tai peliharrastuksensa aikana pelanneet ja kokeneet. Toisinaan tekijät tekevät suoria kopioita menestyspeleistä helpon rahan toivossa.

Indie-pelien yleistyminen on johtanut myös indie-julkaisijoiden syntymiseen. Tällaiset julkaisijat ovat usein hyvin pieniä, vain muutaman työntekijän yrityksiä. Ne valikoivat tarkasti profiiliinsa sopivat pelit, perustuen esimerkiksi työntekijöiden omiin mieltymyksiin ja sitä

kautta myös ymmärrykseen pelien laadusta. Aiemmin tämän kaltaista erikoistumista on nähty tiettyihin genreihin keskittyneiden pelijulkaisijoiden piireissä – esimerkiksi strategia- ja simulaatiopelihin keskittyneet Paradox Interactive ja Matrix Games on molemmat perustettu vuonna 1999. Perinteisessä mielessä indie-julkaisija on paradoksi, koska itsejulkaiseminen on nähty yhtenä keskeisenä indie-tuotantojen ominaisuutena. Julkaisijoiden ilmestyminen on kuitenkin luonnollinen seuraus indie-pelien myynnin kasvusta ja valtavasta nimikemäärästä johtuvasta markkinan saturoitumisesta. Julkaisijan avulla pyritään erottumaan massasta ja saamaan enemmän näkyvyyttä omalle pelille. Tämä puolestaan on ristiriidassa indien valtavirranvastaisuuden periaatteen kanssa.

Vaikka jotkin ilman julkaisijan tai rahoittajien apua tuotetut pelit ovat onnistuneet kipuaan myyntilistojen kärkisijoille, ei pelkkä markkinatilanteen tutkiminen kerro koko totuutta indie-peleistä. Samalla kun tuotannollinen riippumattomuus ei enää estä valtavirtaan pääsemistä ja suuria myyntilukuja, pitää valtavirtaa tarkoituksellisesti vastustava indie-eetos osan pelintekijöistä poissa suurista kauppapaikoista. Kypsempien aiheiden ja henkilökohtaisten tarinoiden käsitteleminen kiinnostaa indie-tekijöiden lisäksi kasvavissa määrin myös suuria julkaisijoita. Todelliset intohimotuotannot ja kapinakoodi löytyvät edelleen useimmiten valtavirran ulottumattomista, internetin aatteelle omistautuneista pienpalveluista ja yksittäisten ihmisten tai tiimien kotisivuilta.

Vanhon julkaisemiseen, rahoitusmalliin ja tuotantotiimin kokoon perustuvat indiemääritelmät tuntuvat nykyään riittämättömiltä ja osittain vanhanaikaisilta. Myöskään valtavirrasta poikkeavuus ei riitä enää indie-pelin tai -tuotannon määreeksi, koska itse indiestä on tullut trendikästä valtavirtaa. Tällä hetkellä sekä pelikauppojen että -median sisällöt näyttävät audiovisuaalisesti niin monimuotoiselta, että on vaikeaa päätellä, mikä edustaa valtavirtaa ja mikä vastustaa sitä. Pelaajien ja pelintekijöiden varttuessa ja aikuisten peliharrastuksen tullessa entistä hyväksyttäväksi perinteisestä voimafantasiasta ja kilpailullisuudesta eroavat teemat ja henkilökohtaisilta tuntuvat pienet tarinat ovat tulossa myös suurten pelijulkaisujen osaksi.

Kaikki tämä voi johtaa siihen, että aiemmin radikaalina ja virkistävän erilaisena koetut indie-ideat ja -ideologiat sulautuvat pelikulttuuriin, samalla kun perinteinen käsitys valtavirrasta hajoaa perinteisten julkaisijoiden ja kontrolloitujen levityskanavien menettäessä otettaan pelien tekijöistä ja heidän tuotteistaan. Tällöin kaikki on valtavirtaa ja indietä yhtä aikaa, jolloin koko käsitepari menettää merkityksensä. Toisaalta indiestä on kasvanut niin vahva ilmiö, että se tulee luultavasti pysymään elossa jollain tavalla. Ehkä indien valtavirtaistumisen jälkimainingeissa indie-termi tarkentuu tarkoittamaan tietoisesti valtavirtaa vastustavaa pelituotantoa, jonka saaminen käsiinsä vaatii erityisiä ponnisteluja. Massajakeluhan on yksi valtavirtaistumisen edellytys.

Indie-pelien valtavirtaistumisen seurauksena on mahdollista, että indie-kenttä alkaa ja kautua selvemmin niihin, jotka tekevät pelejä elääkseen, ja niihin, jotka elävät tehdäkseen pelejä – eräänlaisiin business-indie- ja tosi-indie-joukkoihin. Tekijöiden keskuudessa on jo havaittavissa liikehdintää kohti pienempiä tiimejä ja jopa yksin tekemistä. Kyseessä on luultavasti aaltoliike, jossa indie-tuottajana aloittanut yhtiö kasvaa pikkuhiljaa menestyksen ajamana pisteeseen, jossa alkuperäiset perustajat eivät enää koe pystyvänsä toteuttamaan syvimpiä sisäisiä ambitiesiä. Tällöin he perustavat uuden, pienen firman samalla, kun aiempi yhtiö jatkaa elämistä ja kasvamista uusissa käsissä. Tällainen aaltomainen liike on ollut käynnissä koko digitaalisten pelien nelikymmenvuotisen elämän ajan, joten tavallaan nykyinen indie-ilmiö ei olekaan muuta kuin historian toistuvuutta uuden käsitteen alla.

Joka tapauksessa niin indie-tuotannot kuin indie-termistö elävät orgaanisesti tuottajien ja kuluttajien kielessä. Tarkkoja määritelmiä voi yrittää tehdä, mutta ajan myötä ihmisten tapa käyttää kieltä ja termejä muuttuu. Määritelmät ovat siis aikansa lapsia, joiden kriittinen tarkastaminen aika ajoin on osa elävää kulttuuria ja tutkimusta.

Lähteet

Primäärilähteet

Pelit 8/2014. Sanoma Media Finland.

Pelit 9/2014–6–7/2015, 4/2016. Fokus Media Finland.

Steam-kauppasovellus. Valve Corporation.

Steam Spy -palvelu, Sergey Galyonkin. Verkossa <http://steamspy.com> Viitattu 27.5.2016.

GOG. GOG Ltd. Verkossa <https://www.gog.com> Viitattu 27.5.2016.

IndieGameStand. IndieGameStand. Verkossa <https://indiegamestand.com> Viitattu 27.5.2016.

Desura. Bad Juju Games. Verkossa <http://www.desura.com> Viitattu 22.5.2016.

IndieDB. <http://www.dboical.com/>. Verkossa <http://www.indiedb.com> Viitattu 27.5.2016.

Muut lähteet

Clark, Ryan (2015). *The 5 Myths of the Indiepocalypse*. Gamasutra 9.8.2015. UBM LLC. Verkossa http://www.gamasutra.com/blogs/RyanClark/20150908/253087/The_5_Myths_of_the_Indiepocalypse.php Viitattu 27.5.2016.

Crytek (2016). Envision. Enable. Achieve. Crytek. Verkossa <http://www.crytek.com/company> Viitattu 10.7.2016.

de Jong, Joey (2013). *Indie Issues: The Meaning of 'Indie' Games, and Their Incorporation into the 'Mainstream' Game Industry*. Master's thesis. Amsterdam: Universiteit van Amsterdam. Verkossa <http://dare.uva.nl/cgi/arno/show.cgi?fid=495405>

Doucet, Lars (2013). *Defender's Quest: By the Numbers, Part 2*. Gamasutra 20.2.2013. UBM LLC. Verkossa http://www.gamasutra.com/view/feature/186940/Defenders_Quest_By_the_Numbers_Part_2.php Viitattu 15.11.2016.

Focus (2016). Focus Home Interactive: Résultats annuels 2015. Communiqué de presse. Focus Home Interactive 26.4.2016. Verkossa <https://www.euronext.com/fr/content/focus-home-interactive-résultats-annuels-2015>

Galyonkin, Sergey (2015). On #Indiepocalypse: What is really killing indie games. *Medium* 1.10.2015. Verkossa <https://medium.com/steam-spy/on-indiepocalypse-what-is-really-killing-indie-games-3da3c3a1ea76#> Viitattu 27.5.2016.

GDC (2013). GDC State of the Industry Research Exposes Major Trends Ahead of March Show. *GDC News and Information Blog* 28.2.2013. Game Developers Conference 2013. Verkossa http://www.gdconf.com/news/gdc_state_of_the_industry_rese.html Viitattu 27.5.2016.

GDC (2016). What Do We Mean When We Say "Indiepocalypse"? Paneelikeskustelu 15.3.2016. Game Developer's Conference 2016. San Francisco.

GGJ (2016). So long #GGJ16, and thanks for all the fun! *Global Game Jam*. Verkossa <http://globalgamejam.org/news/so-long-ggj16-and-thanks-all-fun> Viitattu 15.11.2016.

Gilbert, Dave (2015). Let's talk Steam Spy. *The Wadjet Eye blog* 5.4.2015. Wadjet Eye Games. Verkossa <http://www.wadjeteyegames.com/2015/04/05/lets-talk-steam-spy/> Viitattu 15.11.2016.

Grace, Lindsay D. (2011). The Poetics of Game Design, Rhetoric and the Independent Game. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. DiGRA. Verkossa <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.07353.pdf> Viitattu 27.5.2016.

Graft, Kris (2015). The 5 trends that defined the game industry in 2015. Gamasutra 10.12.2015. UBM LLC. Verkossa http://www.gamasutra.com/view/news/261462/The_5_trends_that_defined_the_game_industry_in_2015.php Viitattu 8.11.2016.

- Guevara-Villalobos, Orlando (2011). Cultures of independent game production: Examining the relationship between community and labour. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. DiGRA. Verkossa <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11310.07353.pdf> Viitattu 27.5.2016.
- Joseph, Daniel (2013). The Toronto Indies: Some Assemblage Required. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*. 92–105. Canadian Game Studies Association. Verkossa <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/123/154>
- Kempainen, Jaakko (2008). *Independent games: What they are and are they different*. Master's thesis. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-200808315692>
- Kempainen, Jaakko (2009). Kolme näkökulmaa independent-peleihin. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 49–56. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/wpcontent/uploads/2009/08/ptvk2009-04.pdf>
- Kempainen, Jaakko (2012). Genremetsä – peligenren käyttö digitaalisissa palveluissa. Teoksessa Suominen, Jaakko et al. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, 56–70. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-06.pdf>
- Kultima Annakaisa, Alha Kati & Nummenmaa Timo (2016). Design Constraints in Game Design Case: Survival Mode Game Jam 2016. *GJH&GC '16 Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events*, 22–29. ACM New York, NY, USA.
- Lessard, Jonathan (2013). Glutamax: Quebecois proto-indie game development. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 133–138. Canadian Game Studies Association. Verkossa <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/127/158>
- Lipkin, Nadav (2013). Examining Indie's Independence: The Meaning of "Indie" Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 8–24. Canadian Game Studies Association. Verkossa <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/122> Viitattu 30.5.2016.
- Orland, Kyle (2014). Introducing Steam Gauge: Ars reveals Steam's most popular games. *Ars Technica* 16.4.2014. Verkossa <http://arstechnica.com/gaming/2014/04/introducing-steam-gauge-ars-reveals-steams-most-popular-games/> Viitattu 25.5.2016.
- Ovide, Shira (2014). Microsoft Gets 'Minecraft'—Not the Founders. *The Wall Street Journal* 15.9.2014. Verkossa <http://www.wsj.com/articles/microsoft-agrees-to-acquire-creator-of-minecraft-1410786190> Viitattu 27.5.2016.
- Parker, Felan (2013). Indie Game Studies Year Eleven. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. DiGRA. Verkossa http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_100.pdf Viitattu 27.5.2016.
- Rose, Mike (2011). *250 Indie Games You Must Play*. CRC Press.
- Ruffino, Paolo (2013). Narratives of independent production in video game culture. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association* 7:11, 106–121. Canadian Game Studies Association. Verkossa <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/120/155> Viitattu 29.5.2016.
- Saarikoski, Samuli, 2015. *Indie-pelien näkyvyys digitaalisissa jakelupalveluissa Tarkastelussa Steam-jakelualusta*. Opinnäytetyö. Metropolia-ammattikorkeakoulu. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201505066292> Viitattu 27.5.2016.
- Santiago, Kellee (2015). Independent Game Development. Haastattelu teoksessa Heineman, David S. *Thinking About Videogames*. Indiana University Press. Bloomington, Indiana.
- van Best, Martijn (2011). *Participatory gaming culture: Indie game design as dialogue between player & creator*. Master's thesis. Utrecht University. Verkossa <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/204635>

Pelit

- 11 bit studios (2014). *This War of Mine*. Microsoft Windows, Puola: 11 bit studios.
- Colossal Order (2015). *Cities: Skylines*. Microsoft Windows, Ruotsi: Paradox Interactive.
- Double Fine Productions (2009). *Brütal Legend*. Microsoft Windows, USA: Double Fine Productions.
- Freebird Games (2014). *A Bird Story*. Microsoft Windows, Kanada: Freebird Games.
- IKEA Communications AB (2016). *IKEA VR Experience*. Microsoft Windows, Ruotsi: Ikea Communications AB.
- Leveled Games (2016). *Marble Void*. Microsoft Windows, USA: Leveled Games.
- LucasArts (1998). *Grim Fandango*. Microsoft Windows, uudelleenjulkaisu: USA: Double Fine Productions (2015).
- Mojang (2009). *Minecraft*. Microsoft Windows, Ruotsi: Mojang.

PopCap Games (2009). *Plants vs. Zombies*. Microsoft Windows, USA: PopCap Games.

Sierra Entertainment (1999). *Homeworld*. Microsoft Windows. Uudelleenjulkaisu: Gearbox Software (2015). *Homeworld: Remastered*. PC, USA: Gearbox Software.

Smartly Dressed Games (2014). *Unturned*. Microsoft Windows, Kanada: Smartly Dressed Games.

Ubisoft (2014). *Valiant Hearts: The Great War*. Microsoft Windows, Ranska: Ubisoft.

Ubisoft (2014). *Watch Dogs – Bad Blood*. Microsoft Windows, Ranska: Ubisoft.

Ustwo (2014). *Monument Valley*. iOS, Englanti: Ustwo.

Vlambeer (2013). *Ridiculous Fishing*. iOS, Alankomaat: Vlambeer.

Daybreak Game Company (2011). *DC Universe Online*. Microsoft Windows, USA: Daybreak Game Company & WB Games.

Elokuvat

Indie Game: The Movie (2012). Ohjaus: Swirsky, James & Lianne Pajot. Canada: BlinkWorks Media.