

AAPELIN MINIGOLF: PELAAJAYHTEISÖN JA SEN KULTTUURIN VAIHEITA

TIIVISTELMÄ

Suomalaisessa verkkopeliyhteisö Aapelissa sijaitsevan Minigolfin ympärillä on toiminut lähes 15 vuoden ajan pienehkö mutta aktiivinen pelaajayhteisö. Tässä katsauksessa tarkastellaan yhteisön ja sen sisäisen pelikulttuurin yleispiirteitä. Huomiota kiinnitetään erityisesti yhteisön järjestämään kilpailutoimintaan, sen kehittämisiin pelimuotoihin, harrastajien suunnittelemiin faniratoihin sekä siihen, millä lailla yhteisön jäsenet kommunikoivat keskenään.

Avainsanat: Aapeli, pelaajayhteisö, ratasuunnittelu, modifikaatio, fandom

ABSTRACT

A small but active community of players of Finnish Playforia Minigolf has been running for almost 15 years. This article examines some general features of the community and its culture of playing. Special interest lays on the community's competitive activities, new forms of play they have developed, fandom tracks designed by the players, and how the community members communicate with each other.

Keywords: Playforia, gaming community, level design, modification, fandom

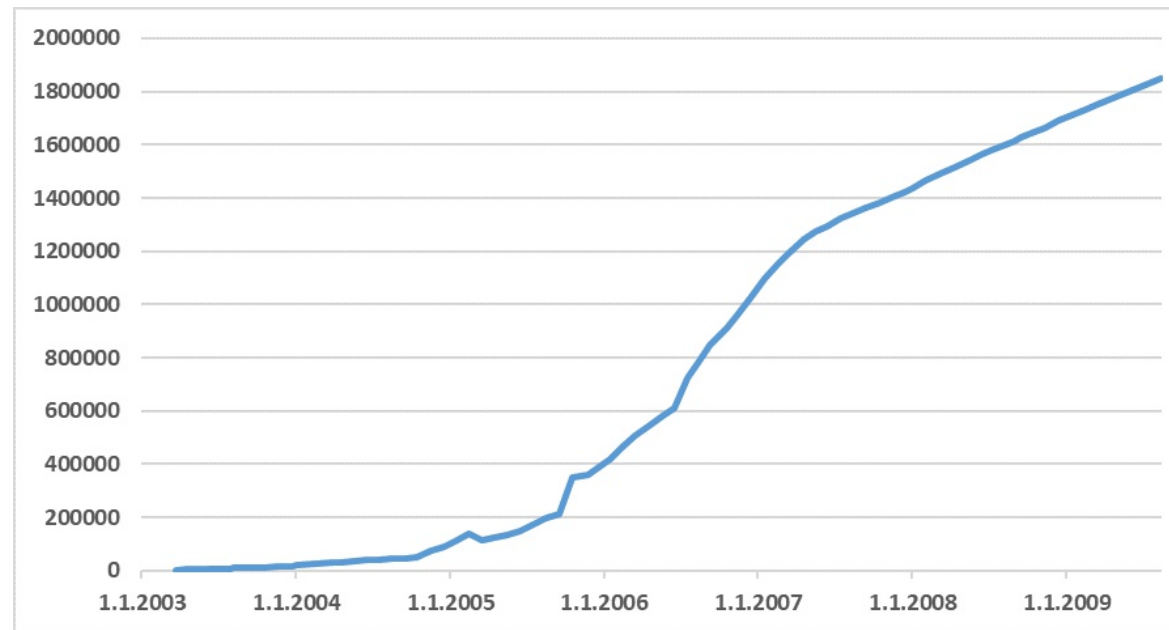
JOHDANTO

Tämän katsauksen aiheena on verkkopeliyhteisö Aapeli ja erityisesti yksi sen peleistä, Minigolf. Aapeli on varsin huomattava osa suomalaista virtuaalipelien historiaa. Sivusto on tavoittanut parhaimmillaan yli 100 000 suomalaista viikossa, ja rekisteröityjä käyttäjätilejä palveluun on tehty yli viisi miljoonaa. Minigolf, yksi Aapelin vanhimmista peleistä, on pysynyt suosittuna läpi sivuston 15-vuotisen historian.

Olen ollut Aapelin aktiivinen jäsen vuodesta 2005 lähtien. Eniten kokemusta minulla on Minigolfin parista. Olen seurannut pelin harrastajayhteisön toimintaa vuodesta 2006 ja 2010-luvulla ollut toiminnassa itsekini aktiivisessa roolissa, esimerkiksi pelin virallisen maailmanmestaruusturnauksen järjestäjänä. Myös työni kielentutkijana on kytkeytynyt peliharrastuksen ympärille; opinnäytetyöni (Hämäläinen 2011; 2012) sekä aineistoltaan näitä laajempi tutkimusartikkeli (Hämäläinen 2016c) käsittelevät Aapelin käyttäjäniä

eli käyttäjien rekisteröimiä nimimerkkejä. Tällä hetkellä valmistelen väitöskirjaa ratojen nimistä Minigolfissa (lyhyt yleisesittely aiheeseen ks. Hämäläinen 2016e). Voidaan toki pohtia, onko näin läheisestä suhteesta tutkimuskohteeseen enemmän etua vai haittaa (Sotamaa & Suominen 2013, 116–118), mutta ainakin omalla kohdallani näen hyödyt selvästi merkittävämpinä.

Katsauksen tavoitteena on kuvata Aapelin Minigolfin ja sen ympärille kehittyneen peliyhteisön ja -kulttuurin yleispiirteitä. Näkisin, että pitkän kokemuksen myötä kertyneet havainnot ovat kiinnostavia ja hyödyllisiä pelitutkimuksen alan kannalta. Henkilökohtaisempana motiivina tämän katsauksen laatimiseen on halu tallentaa muistijälki pelistä, joka on ollut tärkeä osa elämäni yli vuosikymmenen ajan. Uskon, että myös pelaajayhteisön muut jäsenet pitävät tällaista yhteenvetoa arvokkaana.



Kaavio 1. Rekisteröityneiden käyttäjien määrä Aapelin suomenkielisellä sivustolla. Käyttäjämäärä oli näkyvässä Aapelin etusivulla elokuuhun 2009 saakka. Tiedot on kerätty Internet Archiven (www.archive.org) avulla kesäkuussa 2017.

AAPELI JA MINIGOLF

Aapeli (<http://www.aapeli.com>) on suomalainen pelisivusto, joka sisältää noin 50 erilaista yksin tai reaaliaikaisesti sivuston muita käyttäjiä vastaan pelattavaa online-peliä.¹ Useimmat peleistä ovat suhteellisen pieniä ja lyhytkestoisia, pohjautuen joko videopelien klassikkoihin (mm. Palatris, Kärmes, Bombermania, esikuvina Tetris, Matopeli ja Bomberman) tai reaali maailmasta lähtöisin oleviin peleihin (mm. Biljardi, Shakki, Yatzy). Pelien ohella sivusto tunnetaan etenkin ns. Aapeli-hahmosta eli virtuaalisesta avatarista, jonka käyttäjä saa rekisteröitymisen myötä ja jota hän voi muokata haluamansa näköiseksi.

Aapelin perusti lokakuussa 2002 suomalainen Apaja Creative Solutions Oy, jonka työntekijät olivat aiemmin pyörittäneet Saunalahden alla toiminutta Pasimaailma-peliportaalaa (Saarikoski ym. 2009, 250–251). Aapeli on ollut käyttäjämäärillä mitaten yksi laajimmista suomalaisista verkkopelisivustoista. Kuten kaaviosta 1 voidaan nähdä, nopeimman kasvun vuodet ajoittuvat välille 2006–07. Näihin aikoihin Aapelille perustettiin myös useita vieraskielisiä tytärsivustoja, jotka tunnettiin aluksi nimellä Playray ja vuodesta 2010 lähtien nimellä Playforia. Tytärsivustot mukaan lukien rekisteröityjä käyttäjä-

tilejä oli jo vuonna 2011 yli viisi miljoonaa.² Nykyisin erikielisiä sivustoja on 15 kappaletta (ks. esim. <http://www.playforia.net>). Suomalaiset ovat pysyneet Aapelin suurimpana yksittäisenä käyttäjäryhmänä, mutta yhteensä noin 60 % käyttäjätileistä on rekisteröity tytärsivustoille.

Viime vuosina Aapeli on kärsinyt teknisistä ja taloudellisista ongelmista. Suurin osa peleistä on toteutettu java-kielellä, jonka tietoturva on vaillinaisen ja jota siksi verkkoselaimet tukevat vaihtelevasti.³ Sivuston käyttäjäkunta on supistunut 2010-luvun mittaan. Kun vuonna 2010 Aapeliä käytettiin viikoittain parhaimmillaan yli 150 000 eri selaimella, kesäkuussa 2017 vastaava lukema on noin 22 000 (TNS Metrix 2017). Tähän lienee vaikuttanut java-ongelmien lisäksi se, että Aapelin pelit ovat jo melko vanhanaikaisia eivätkä näin pysty kilpailemaan uusista pelaajista tuoreempien pelien kanssa. Nykyisen omistajan, Namida Diamond Factory Oy:n panostus sivustoon on ollut viime vuosina melko vähäistä. Uusia pelejä ja muitakaan uudistuksia ei ole juuri tullut, ja myös perustoimintojen (mm. asiakaspalvelu, huijaamalla tehtyjen tulosten poistaminen) toimimattomuutta on kritisoitu Aapelin keskustelufoorumilla voimakkaasti.

Minigolf (Aapeli 2002) on yksi viidestä Aapelin avaamisen yhteydessä 10.10.2002 julkaistusta pelistä. Pelin perusidea on sama kuin reaali maailman minigolfissa, saada pal-

lo merkitystä lähtöpaikasta reikään mahdollisimman vähin lyönnein. Aapelin Minigolfissa radat ovat kuitenkin keskimäärin selvästi pidempiä ja monimutkaisempia kuin reaali maailmassa. Pelissä on kaikkiaan 2 072 rataa, jotka esiintyvät keskimäärin yhtä usein ja satunnaisessa järjestyksessä (poislukien championship-pelimuoto, ks. luku Pelimuodot). Peli myös sisältää useita rataelementtejä, joita reaali maailman minigolfissa ei ole, mm. mutaa, jäätä, suota, happoa ja maamiinoja. Minigolfia voi pelata yksin tai 1–3 vastustajan kanssa.

Olen koostanut tutkimusteni tueksi videon, jossa esittelen Minigolfia sellaisille henkilöille, jotka eivät ole itse koskaan peliä pelanneet (Hämäläinen 2016b). Suosittelen sitä lämpimästi tämän kirjoituksen lukijoille. Video kestää noin 9 minuuttia ja on selostettu suomeksi.

MINIGOLFIN PELAAJAYHTEISÖ

Aapelin Minigolfin ympärillä on ollut sen alkumetreiltä lähtien tiivis ja aktiivinen pelaajayhteisö. Siihen voidaan katsoa kuuluvaksi käytetystä laskutavasta riippuen noin 30–100 jäsentä. Huhtikuusta 2014 lähtien yhteisön IRC-kanavalla 30 eri henkilöä on kirjoittanut enemmän kuin 500 viestiä. Minigolfliigaan on osallistunut sen historian aikana 101 ja World Cupeihin 90 eri pelaajaa (näistä tarkemmin luvussa Kilpailutoiminta). On tosin tulkinvarasta, voiko yhteisön sisäpiiriin päässyt jäsen pudota sieltä pois epäaktiivisuuden myötä, ja jos voi, kuinka pitkän ajan kuluessa.

Yhteisön jäsenet ovat pääosin nuoria miehiä, kuten aktiivisimmat peliharrastajat usein muuallakin (Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2007). Etenkin 1990-luvulla syntyneet muodostavat selvän demografisen piikin. Valtaosa yhteisön jäsenistä on suomalaisia. Muutamia pelaajia on myös muista maista, etenkin Saksasta, mutta Minigolfin pelaajayhteisö ei ole koskaan kasvanut yhtä kansainväliseksi kuin Aapeli muutoin. Tähän lienee vaikuttanut suuresti se, että etenkin viime vuosikymmenen puolella suuri osa Minigolfiin liittyvistä keskusteluista käytiin suomenkielisen Aapelin keskustelufoorumilla, jossa englannin kielen käyttö oli pitkään kiellettyä.⁴ Niinpä suomea osaamattomien käyttäjien oli varsin vaikeaa seurata yhteisön tapahtumia ja osallistua niihin. Tämä toimii esimerkkinä siitä, että vaikka peliyrityksen tarjoama keskustelualusta toimii usein luontevimmin pelaajayhteisön virallisen tiedottamisen kanavana, voi sen sääntöihin alistuminen olla joskus vahingollista yhteisön kehityksen kannalta (vrt. Kocurek 2014, 367–371).

Yhteisön jäsenet ovat olleet pääsääntöisesti Minigolfin aktiivisimpia ja menestyneimpiä harrastajia. Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2009) kehittämän InSoGa-pelaamismentaliteettien luokittelun mukaisesti jäsenten suhtautumista pelaamiseen voinee luonnehtia parhaiten uppoutuvaksi. Tämä on sikäli poikkeuksellista, että uppoutuva pelaaminen liitetään useammin monimutkaisuuteen, pitkäjänteisyyttä vaativiin peleihin kuin Minigolfin kaltaisiin ”pikkupeleihin”. Mentaliteetit toki vaihtelevat runsaasti yhteisön jäsenten välillä ja myös sa-

man yksilön kohdalla eri ajankohtina, piirteitä esiintyy runsaasti myös viihde- ja hauskanpitolopelaamisesta. Useimmilla jäsenillä lienee kuitenkin ainakin joskus ollut uppoutuvia pelaamisen vaiheita. Myös yhteisön toiminnan peruspilarit, kuten järjestäytynyt kilpailutoiminta, uusien pelaamisen tapojen kehittäminen ja pelistä keskusteleminen, ovat kuitenkin ominaisia juuri uppoutuvalle pelaamiselle. (mts. 10–11.)

Kuten Aapelissa ylipäänsä, myös Minigolfin pelaajayhteisössä aktiivisten jäsenten määrä on hiljalleen vähentynyt 2010-luvun mittaan. Tähän lienee vaikuttanut se, että pieniä verkkopelejä harrastavat keskimäärin nuoremmat kuin massiivisia moninpelejä (Saarikoski ym. 2009, 251). Monet Minigolfin aktiivipelaajista ovat siirtyneet iän karttuessa muiden pelien, esimerkiksi moninpelaajan ammunta- tai roolipelien pariin. Myös aikuistumiseen liittyvät elämänmuutokset, kuten omaan kotiin muuttaminen, opiskelu, työ ja parisuhde ovat heikentäneet jäsenten halua ja mahdollisuuksia sitoutua uppoutuvan tason pelitoimintaan (samankaltaisia havaintoja ovat esittäneet myös Kallio ym. 2009, 2–3). Uusia pelaajia yhteisöön on tullut harvakseltaan, mikä johtunee Aapelin yleisen vetovoiman heikkenemisestä ja käyttäjämäärien vähenemisestä.

PELIMUODOT

Minigolfissa on kilpailtu paremmuudesta monin tavoin. Peliin rakennettuja ”virallisia” taitojen mittareita ovat yksinpelissä championship-pelimuoto, kaksin- ja moninpelin puolella ranking-lukema. Championship sisältää seitsemän ns. ratasettiä eli aina samanlaisena toistuvaa 9 tai 18 radan kokonaisuutta, jotka on tarkoitettu läpistä mahdollisimman pienellä yhteistuloksella (ks. esim. Hämäläinen 2016a; SAI 2011). Ranking puolestaan muodostuu pelaajan moninpeliaktiivisuuden ja -menestyksen perusteella, ja sitä käytetään kaikissa Aapelin moninpeleissä. Pitkään käytössä oli myös ns. yleisranking eli yksittäisten pelirankingien painotettu keskiarvo, mutta se poistettiin käytöstä vuonna 2011.

Nämä mittarit eivät ole nousseet erityisen suosituiksi Minigolfin aktiivipelaajien keskuudessa. Osa huippupelaajista tavoitteli rankingmenestystä Aapelin alkuvuosina, mutta tämä väheni huomattavasti rankingjärjestelmän muututtua vuonna 2006. Ratasettejä useimmat huippupelaajat ovat pelanneet jonkin verran, mutta vain harvat tunnetaan yhteisössä erityisesti saavutuksistaan niiden saralla. Innostusta niiden pelaamiseen on laskenut se, että vuonna 2012 kansainvälinen hakkeriryhmä pelasi tekemänsä huijausohjelman avulla ratasetteihin sellaiset ennätystulokset, joiden saavuttaminen rehellisin keinoin on täysin mahdotonta. Huijausohjelma paitsi sisälsi tähtäyksenavustajan, myös muutti pelin koodia siten, ettei lyönteihin sisältynyt lainkaan satunnaisuutta (vrt. Consalvo 2014, 154, lyöntien satunnaisuudesta ks. Hämäläinen 2016b, 1.22) Hakkeriryhmä on julkaissut YouTube-kanavallaan videon huijausohjelman käytöstä (ClubhouseCheats 2012), mutta vaik-

ka video on toimitettu useaan otteeseen Aapelin ylläpidon nähtäväksi, ei huijaamalla tehtyjä tuloksia ole tähän päivään mennessä poistettu ennätyslistoilta.

Yksinpeli on painottunut hyvien tulosten tavoitteluun yksittäisissä radoissa. Erityisesti tavoitteena on ollut uusien rataennätysten eli *uniikkien*⁵ tekeminen ja rikkominen. Uniikkien erityiseen asemaan aktiivipelaajien kulttuurissa lienee vaikuttanut se, että niistä on pidetty yllä ajantasaista listaa Aapelin keskustelufoorumilla vuodesta 2006 lähtien. Useimmissa radoissa paras mahdollinen tulos on jo saavutettu, joten näihin ratoihin pelaajien on täytynyt keksiä uusia haasteita. Yleisimmin tavoitellaan ennätystuloksen *sivuumista* – mitä harvemmin ennätystä sivutaan, sitä arvostetumpi saavutus on kyseessä.

Aika ajoin pelaajat ovat keksineet myös kokonaan uusia pelaamisen tapoja. Menestynein tällainen pelimuoto lienee *tiilenrikkominen*. Tiiliseinä on rataelementti, joka poistuu, kun pallo osuu siihen (ks. Hämäläinen 2016b, 3.55). Tässä pelimuodossa pelaajan tehtävänä on rikkoa kaikki radassa esiintyvät tiilet ja saada pallo reikään mahdollisimman vähin lyönnein. Kunkin radan ennätystulos on listattu Aapelin keskustelufoorumille.⁶ Joissakin radoissa tehtävä on hyvinkin vaikea ja työläs suorittaa: 12 radassa ennätystulos on yli 100 lyöntiä, suurimmillaan 922 lyöntiä. Niinpä pelimuodossa menestyminen edellyttää pelaajalta jossain määrin eri ominaisuuksia kuin normaali yksinpeli, korostaen suunnitelmallisuutta, kärsivällisyyttä ja huolellisuutta.

Kilpailulliset ottelut pelataan lähes aina kaksinpeleinä. Viitteellisemmissä otteluissa suosituin pelimuoto on pelin harrastajien itse kehittämä *tiimipeli*. Siinä neljä pelaajaa muodostavat kaksi joukkuetta, ja pienemmällä kahden pelaajan yhteistuloksella radat läpäisyt joukkue voittaa. Pelimuodossa keskeistä on, että pelaajien pallot voivat osua toisiinsa. Näin pelaaja voi paitsi edistää omaa tai parinsa etenemistä radalla, myös hankaloittaa vastustajien pelaamista olemalla tiellä tai työntämällä näiden pallot erilaisiin ansoihin. Tällaisia tilanteita havainnollistaa erinomaisesti käyttäjän ambush aiheesta koostama video (Ikolaaksonen 2012).

Tiimipelin suosiota voidaan selittää ainakin kahdella tekijällä. Ensinnäkin, peli vaatii runsaasti taitoa ja taktista älyä. Kentällä olevat neljä palloa vaikuttavat toisiinsa monin tavoin, joten erilaisten tilanteiden ja toimintamahdollisuuksien kirjo on huomattavasti suurempi kuin yksin- tai kaksinpelissä. Toiseksi, tiimipeli on sosiaalisena tapahtumana hyvin erilainen kuin kaksinpeli tai normaali neljän pelaajan peli. Pelin aikana käytävät keskustelut ovat luonteeltaan hyvin erilaisia riippuen siitä, onko osapuolia kaksi vai neljä. Joukkueiden välinen kilpailuasetelma myös luo normaalista neljän pelaajan pelistä eroavan sosiaalisen jännitteen. (Ks. myös Kocurek 2014; Witkowski 2014.)

Tiilenrikkomisen ja tiimipelin kaltaiset pelin harrastajien keksimät uudet pelimuodot voidaan luokitella *modifikaatioiksi*⁷ eli jo olemassa olevista pelisisällöistä tuotetuiksi muun-

nelmiksi ja laajennuksiksi. Modifikaatiot ovat etenkin viimeisen vuosikymmenen aikana saavuttaneet useiden pelitutkijoiden mielenkiinnon (esim. Postigo 2007; Sihvonen 2009; Sotamaa 2009; Unger 2012; Poor 2014), mikä on varsin ymmärrettävää, sillä ilmiön merkitys pelituotannon ja -kulttuurin kehitykselle on ollut varsin merkittävä. Tunnetuin esimerkki lienee *Half-Life*-ammuntapelin (Valve 1998) modifikaatio *Counter-Strike* (Valve 2000), josta on sittemmin tullut yksi suosituimmista verkkopeleistä ja kilpailullisen e-urheilun lajeista.

Uudet pelimuodot ovat luultavasti yksi tekijä, jonka ansiosta pelaajayhteisö on pysynyt aktiivisena näinkin pitkään pelin julkaisemisen jälkeen. Ne tarjoavat uusia haasteita peliin, jossa alkuperäisten pelintekijöiden luomat haasteet on jo selätetty. Alexander Unger (2012, 514) onkin todennut, että pelaajien tekemät modifikaatiot voivat paitsi *Counter-Strike* -tavoitteen muodostaa uusia kaupallisia pelejä tai pelisarjoja, myös jatkaa jo olemassa olevien pelien ”hylläaikaa” eli kaupallista elinkaarta.

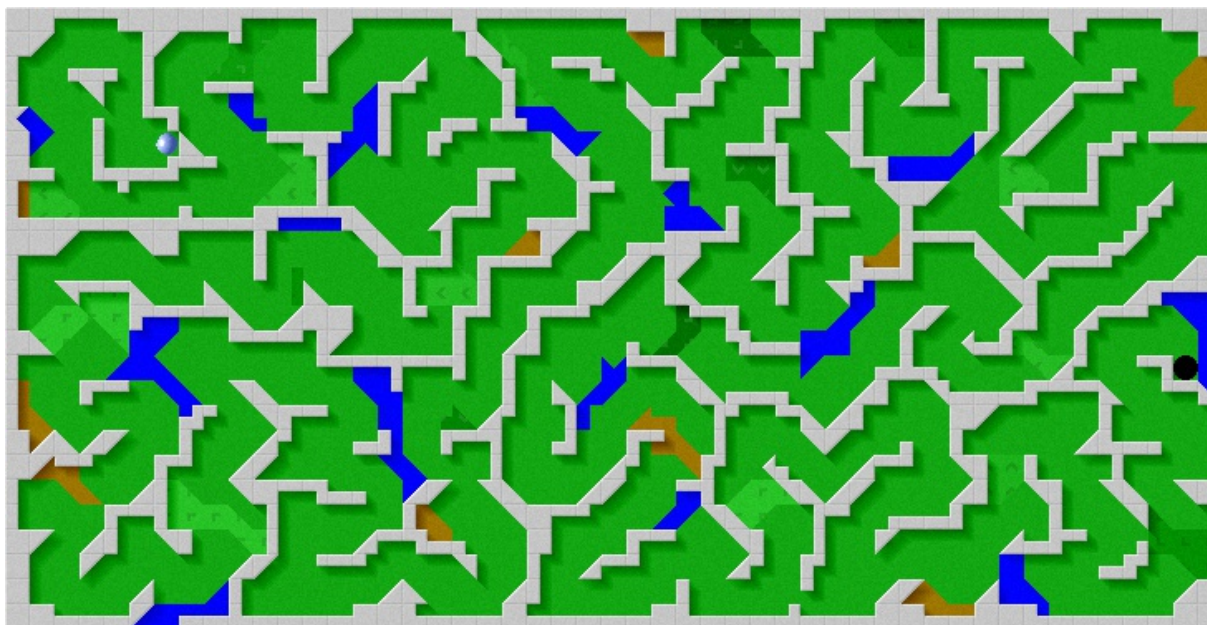
FANIRADAT

Yksi keskeinen piirre Minigolfin aktiivipelaajien kulttuurissa ovat faniradat. Tällä termillä tarkoitan sellaisia ratoja, joita pelin harrastajat ovat suunnitelleet kuvankäsittelyohjelmilla ja lähettäneet Aapelin keskustelufoorumille. Kutsun niitä tässä katsauksessa faniradoiksi, koska ne nähdäkseni voidaan rinnastaa muuhun fanituotantoon (fandom, fan productivity, ks. esim. Wirman 2009). Ne eivät ole todellisia ratoja eikä niitä voi pelata, joten niiden merkitys on enemmän ekspressiivinen kuin instrumentaalinen (mts. 4.8).

Faniratojen suunnittelemisen kulttuuri syntyi vuonna 2006, kun Aapelin keskustelufoorumille perustettiin avaus ”Oma tekemiä minigolf ratoja!”⁸ Avaus on ollut yksi Minigolfille omistetun foorumialueen suosituimmista, kesäkuuhun 2017 mennessä siihen on lisätty noin 2 000 rataa ja kirjoitettu kaikkiaan 6 300 viestiä. Kuvalinkkien lisäksi avaus sisältää runsaasti keskustelua faniratojen ominaisuuksista. Tapana on, että muut pelaajat antavat suunnittelijalle palautetta esimerkiksi radan pelillisistä ominaisuuksista tai visuaalisesta asusta. Usein arvioijat myös innostuvat pohtimaan sitä, mikä on paras tulos, jolla radan voisi teoriassa pelata.

Miksi faniratoja tehdään? Tämän katsauksen puitteissa en ole pitänyt järkevänä lähteä tavoittelemaan ratojen tekijöitä haastattelua varten, mutta arvailuja voidaan toki esittää. Fanituotannon ohella ratoja voitaneen vertailla modifikaatioihin, joiksi ainakin Unger (2012, 518) pelaajien tuottamat uudet radat, tasot tai kartat laskee. Kuten faniratojen, modifikaatioiden tuottajina toimivat pelin harrastajat alkuperäisen sisällön omistavasta tahosta riippumatta.

Modaajien motivaatioita tutkinut Nathanael Poor (2014, 1257) esittää, että tekijöitä motivoivat paitsi modaamisen yleinen hauskuus sekä luomisprosessiin liittyvät haasteet ja



Kuva 1. Galos exism, tekijänä Ramses II. Faniradoissa on mahdollista tehdä suuriakin irtiottoja todellisten ratojen suunnittelukulttuurista. Minigolfissa on vain 13 todellista rataa, joiden ennätystulos on yli 10 lyöntiä, mutta kyseisen radan teoreettinen minimitulo lienee noin 50 lyöntiä.

ylpeys lopputuloksesta, myös halu tehdä pelistä parempi ja näin myös pelaamisesta mielenkiintoisempaa. Minigolfin faniratojen kohdalla viimeksi mainitut motivaatiot eivät päde, sillä toisin kuin useimpia modifikaatioita, niitä ei voi pelata. 2010-luvulla aidoista ratamestareista Enygma ja Dewlor tosin ovat tekijöiden luvalla kopioineet ja julkaisseet muutamia faniratoja, ilmeisesti tuen ja arvostuksen osoituksena niiden suunnittelijoille. Valtava enemmistö faniradoista ei kuitenkaan tule koskaan oikeasti pelattavaksi, joten tätä tuskin voinee pitää motivaationa ratojen suunnittelulle. Niinpä motivaationa lienee etupäässä itse luovan prosessin mielekkyys.

Faniratakulttuuri saattaa olla osittain protesti Aapelin ylläpitoa kohtaan. Halki pelin historian ylläpito on pidättänyt itsellään oikeuden valita virallisia ratoja suunnittelevat *ratamestarit* ja julkaista heidän tekemänsä radat. Kuten taulukoista 1 ja 2 voidaan havaita, se on käyttänyt kumpaaakin oikeutta pelin alkuvuosien jälkeen varsin kitsaasti. Kun uusia ratoja julkaistiin pelin ensimmäisen vuoden aikana noin kerran kuukaudessa, vuoden 2004 jälkeen ratapäivitysten välit harvenivat noin kahteen vuoteen. Uusia ratamestareitakin on rekrytoitu vain muutama, vaikka halukkaita tehtävään on ollut valtavasti enemmän, kuten faniratakulttuurin suosio osoittaa.

Oma tekemiä minigolf ratoja!"-foorumiavaus on luotu 4.5.2006 eli 13 päivää sen jälkeen, kun peliin oli kahden vuoden tauon jälkeen lisätty 86 uutta rataa. Ratojen määrä oli tauon pituuteen nähden melko pieni, ja koska useimmissa niistä paras mahdollinen tulos saavutettiin pian julkaisun jälkeen, ei ratapäivitys ollut varsinkaan yksinpelin harrastajien näkökulmasta kovin tyydyttävä.

Mikäli kyseessä on protesti, on vaikea arvioida, kuinka hyvin se on toiminut. Vuonna 2008 kylläkin rekrytoitiin kolme uutta suunnittelijaa, joista kaksi oli aiemmin osallistunut faniratojen tekemiseen, ja uusia ratoja on lisätty peliin vielä kolmesti vuoden 2008 jälkeenkin. Aktiivipelaajien toiveissa on kuitenkin ollut tiheämpi päivitystahti ja harrastajien suunnitteluosaamisen laajempi hyödyntäminen. Aapelin ylläpito sen sijaan sisällytti pelaajien laajemman osallisuuden uudempaan minigolfpeliinsä, Super Minigolfiin (Aapeli 2007). Siinä ratojen suunnittelussa käytettävä editorityökalu on kaikkien pelaajien saatavilla ja ratoja voi julkaista kuka tahansa milloin tahansa, joskin maksua vastaan. Super Minigolf ei kuitenkaan ole miellyttänyt useimpia käyttäjiä pelillisten ominaisuuksiensa puolesta, joten sen pelaajamäärät ovat jääneet Minigolfiin nähden varsin vaatimattomiksi.

Ratapäivitys	Ratoja
10.10.2002	218
15.11.2002	58
3.12.2002	57
9.1.2003	95
6.2.2003	64
20.2.2003	77
17.3.2003	70
14.4.2003	63
16.5.2003	50
6.6.2003	100
11.8.2003	113
10.10.2003	133
14.1.2004	119
16.4.2004	108
21.4.2006	86
29.9.2008	161
23.7.2010	289
7.12.2012	131
5.4.2013	80

Taulukko 1. Minigolfin ratapäivitykset.

Ratamestari	Ratoja	Aktiivinen
Aither	155	2008–
ConTrick	30	2003–04
Dante	263	2002–04
Darwin	283	2002–08
Dewlor	178	2003–
Einstein	18	2008
Ennaji	30	2002–03
Enygma	132	2008–
Hoeg	13	2002–03
Leonardo	305	2002–04
Panda	16	2006–08
Raphael	1	2003
Scope	26	2004–08
SuperGenuis	108	2003–10
Tiikoni	102	2002–04
Zwan	410	2003–

Taulukko 2. Minigolfin ratamestarit.

KILPAILUTOIMINTA

Aktiivi- ja satunnaispelaajien välinen tasoero on Minigolfissa varsin suuri, joten haasteellisuuden säilyttämiseksi aktiivipelaajien on mielekkäintä pelata toisiaan vastaan. Pelaajayhteisön toiminnan keskeisenä osana ovatkin olleet kilpailutapahtumat. Kilpailutoiminnan rungon ovat muodostaneet Minigolfliiga sekä virallinen maailmanmestaruusturnaus World Cup.

Minigolfliigassa noin kuukauden mittaisen kauden aikana kaikki osallistujat pelaavat yhden ottelun toisiaan vastaan, ja eniten voittoja kerännyt pelaaja kruunataan kausivoittajaksi. Liiga perustettiin marraskuussa 2009 ja se on pysynyt käynnissä varsin yhtenäisesti, poikkeuksena vuoden mittainen tauko 2011–12 sekä kolmen kuukauden vuotuiset kesätauot. Kaikkiaan liigaa on vuoden 2016 loppuun mennessä pelattu 52 kauden ver-

ran, ja siihen on osallistunut 101 eri pelaajaa. Kausivoittoon on yltänyt 10 pelaajaa, useimmin käyttäjä advanced (24 kausivoittoa). World Cup puolestaan on pelattu kuusi kertaa, vuosina 2006, 2008, 2011, 2014, 2015 ja 2016. Turnauksen yleisin osanottajamäärä on ollut 32 pelaajaa, ja se on kestänyt yleensä noin kuukauden ajan. Myös tässä kilpailussa parhaiten on menestynyt advanced, joka on voittanut neljä viimeisintä mestaruutta.

Kilpailutoimintaan pienessä verkkoyhteisössä liittyy vaikeuksia, joita ammattimaiseen e-urheiluun, reaali maailman urheilulajeista puhumattakaan, on vaikea kuvitella. Yksi tällainen ongelma on osallistujien vaihteleva sitoutuminen toimintaan. Niin Minigolfliigan kuin World Cupien historiassa otteluita on viivästynyt sovituista määräajoista tai jäänyt kokonaan pelaamatta. Yleensä nämä ongelmat koskevat vähemmän menestyviä pelaajia mutta joskus myös aivan huipputasoa. Äärimmäinen esimerkki on pelaamatta jäänyt vuoden 2008 MM-turnauksen loppuottelu. Syynä tähän ei ollut, että osapuolilla ei olisi

ollut mahdollisuutta ottaa toisiinsa yhteyttä – he ovat hyviä ystäviä keskenään – kumpikaan ei ilmeisesti vain tullut tehneeksi aloitetta ottelun järjestämiseksi. Otteluiden viivästyminen ja pelaamattomuus johtuvatkin vähintään yhtä usein puutteellisesta kommunikaatiosta ja aloitekyvystä kuin varsinaisesta ajan ja peli-innon puutteesta.

MM-turnauksen osalta pohdintaa on aiheuttanut myös se, kuinka usein ja kenen toimesta se tulisi järjestää. Koska Aapelin ylläpito ei ole osallistunut turnauksen organisointiin ja pelaajayhteisö ei ole järjestäytynyt virallisesti, on ollut ajoittain epäselvää, kenellä on riittävä auktoriteetti hoitaa tehtävää. Järjestäjiksi (kaikkiaan viisi eri henkilöä) valikoituneet henkilöt ovat olleet paitsi aikansa yhteisöllisiä, myös pelillisiä johtohahmoja; he ovat itse aina selviytyneet kahdeksan parhaan joukkoon. Turnaus järjestettiin pitkään noin kolmen vuoden välein mutta vuonna 2014 muutettiin jokavuotiseksi. Tätä voidaan pitää perusteltuna ratkaisuna, sillä verkossa asiat tapahtuvat yleensä huomattavasti nopeammin kuin ei-virtuaalisessa maailmassa. Pelien elinkaari ja harrastajien ”peliurat” ovat usein lyhyitä, ja pelaajien väliset voimasuhteet saattavat muuttua nopeastikin.

Minigolfin kilpailutoimintaa on hankaloittanut myös se, että osa varsinkin pelin alkuvuosina suunnitelluista radoista on kaksinpelin näkökulmasta ongelmallisia, jopa pelikelvottomia. Ratkaisuna tähän pelaajayhteisö on luonut ns. skippilistan⁹ eli luettelon radoista, jotka jätetään pelaamatta kilpailullisissa otteluissa. Listalle päätyneet 43 rataa joko ovat selvästi epäreiluja jompaakumpaa pelaajaa kohtaan, liian vaikeita tai epätavallisen hyvää onnea vaativia, tai aiheuttavat herkästi pattitilanteen, jossa kumpikaan osapuoli ei pääse etenemään. Joidenkin ratojen asemasta listalla on ollut erimielisyyksiä, mutta yleisesti ottaen sen sisällöstä vallitsee vahva konsensus. Tämä on nähdäkseni hieno saavutus, sillä aiempien tutkimusten perusteella käsitykset reilun pelin säännöistä vaihtelevat pelaajien välillä runsaasti, ja siksi niistä neuvotteleminen voi olla vaikeaa (ks. esim. Consalvo 2007, 83–105).

YHTEISÖN VUOROVAIKUTUS

Vaikka Minigolf-yhteisön toiminnan muodollisena tukipilarina ovat kilpailut, muodostuu varsinainen yhteisöllisyys ennen kaikkea keskusteluissa jäsenten välillä. Keskusteluja on käyty monen kanavan välityksellä. Kuten Kocurek (2014, 368) toteaa, viralliset verkkosivut ja foorumit ovat yhteisöllisyyden rakentumisen kannalta usein elintärkeitä, koska ne tavoittavat laajimman joukon pelaajia. Aapelin keskustelufoorumin Minigolfille omistettu alue onkin toiminut yhteisön ”virallisena” tiedotuskanavana, jossa kerrotaan esimerkiksi tulevasta kilpailutapahtumista ja merkittävimmistä tuloksista.

Reaaliaikaisia, epämuodollisempia keskusteluja sen sijaan on käyty erilaisten chat-ohjelmien välityksellä. Itse pelissä on mahdollista viestiä erilaisten peli- ja aula-chatien avul-

la. Pelien ulkopuolisissa keskusteluissa käytettiin useimmin MSN Messenger -ohjelmaa, kunnes vuonna 2012 perustettiin Minigolfin harrastajien oma IRC-kanava (Quakenet, #minigolf). Se toimi yhteisön pääasiallisena keskustelukanavana, kunnes vuoden 2016 lopulta lähtien jäsenet ovat alkaneet siirtyä useiden muiden peliyhteisöjen tavoin Discord-ohjelman käyttäjiksi.

Yhteisten keskustelujen myötä Minigolf-yhteisön aktiivijäsenille on kehittynyt oma jossain määrin yhtenäinen kielimuotonsa. Sen tunnuspiirteitä ovat varsin vahva puhekielisyys sekä oma sanasto (mm. *timmi* ’hyvä, hieno, tarkka’, *une* ’uniikki’, ks. esimerkit 1 ja 2), etenkin englannin kielestä omaksutut sitaattilainat (*hole* ’reikä’, *bounce* ’pomppuseinä’, ks. esimerkki 3). Myös interjektioita (*reps*, *ooh*, *ööh*, *hmm*, *hui*, *jopas*, *ohhoh*) käytetään runsaasti. Niillä paitsi reagoidaan toisen käyttäjän ilmaisemaan uuteen tietoon, voidaan myös alustaa omia narrativeja (esimerkki 4). Laajempien rakenteiden tasolla keskustelujen distinktiivisin piirre lienee vahva intertekstuaalisuus, joka liittyy etenkin suomalaisessa Youtube-kulttuurissa tunnettuihin videoihin (esimerkit 5–7).¹⁰

1.

<Makaveli^> eilen kyl SAiZ kans pelattii helvetin timmisti.

<Makaveli^> Toki vastassa oli teukka ja henry mut oli kova peli

2.

<teevee> moro

<teevee> tuutteks vetää vähän uneskabaa :D

3.

<Jormax> katos, ekaa kertaa ikinä speedyssä osun bounceen holehuoneessa

4.

<roopemies> reps kun

<roopemies> on ollu laimeita painotusratoja viime aikoina tiimeis

<roopemies> tosin jengi alkanu taas pistää kaikkia ratoja ni puolet aina lyhyitä perinteisii



Kuva 2. Minigolfmiitin osallistujia heinäkuulta 2014.

5.

<Crane> sä et oo kumminkaan... ton lihavampi?

<adi_MiE> uintia harrastan sillon tällön

6.

<Crane> <http://kopasite.net/up/0/tappo%20melke.jpg>

<Crane> harrastin viime yönä barbaarista toimintaa

<Crane> mentiin tuhannen pöhnäs kaverin kans tuulastamaan hangon kans

<Haamukirjailija> jumalauta mikä lötkö

<Koop2> reps

<Koop2> KAHEN KILON SIIKA

7.

<adi_MiE> meidän malja

<kokolihipihvi> seppo suus kiinni nyt11

Useat yhteisön jäsenet ovat saaneet keskusteluissa "lempinimen" eli epävirallisen muodon, jota henkilöön viitattaessa yleensä käytetään. Esimerkin 1 *teukka ja henry* viit-

taavat Aapelissa käyttäjänimillä *Teuvo Terävä* ja *Henry1* esiintyviin henkilöihin. Lempinimet ovatkin useimmiten lyhennelmiä tai muita muunnelmia henkilön käyttäjänimestä Aapelissa: esimerkiksi käyttäjänimi *advanced* lyhenee keskusteluissa muotoon *Adi* ja *Humahuta* muotoon *Humis*. Käyttäjänimissä esiintyvät numerot ja erikoismerkit jäävät arkikäytössä yleensä pois (*Jeppe-82* > *Jeppe*; *-Crane-* > *Crane*). Nimien sisältämät suomen kielelle vieraat kirjaimet vaihtuvat usein kotoisampiin vastineisiin: *düzceli-81* > *Dusseli*; *Jelze* > *Jelse*, *Jellu*. Yhdyssanamutoiset nimet ellipsoituvat yksiosaisiksi (*Haamukirjailija* > *Haamu*; *kenkäpössu* > *Pössu*). Aina ei tosin ole selvää kumpi osista putoaa pois; käyttäjään *perunaputre* viitataan sekä nimillä *Peruna* (tai *Pottu*) että *Putre* ja käyttäjään *Sylykikuppi* nimillä *Sylyki* (tai *Sylki*) ja *Kuppi*. Joistakin yhteisön jäsenistä käytetään ajoittain myös tämän etunimeä, mutta tämäkin liittyy yleensä henkilön käyttäjänimihistoriaan: esimerkiksi *Stradlin* esiintyi Aapelissa aiemmin käyttäjänimellä *santeri05* ja *pastor* nimellä *Joonas*. Etunimeä voidaan kuitenkin käyttää myös muulloin, mahdollisesti osoittamaan puhujan ja viittauskohteen välisen suhteen läheisyyttä. (Käyttäjänimistä ja niiden lempinimuodoista ks. myös Hämäläinen 2016d, 21–22.)

Yhteisön jäsenten välinen vuorovaikutus on aina tapahtunut pääasiassa verkon välityksellä, mutta viime vuosina on enenevässä määrin alettu järjestää myös reaali maailman tapaamisia. Useimmiten kyse on lähiverkkotapahtumista eli *laneista*.¹² Aihetta tutkinut Judith Ackermann (2012) kertoo törmänneensä julkisessa keskustelussa usein ennakkoluuloon siitä, että lanit ovat hyvin epäsosiaalinen tapahtuma. Hän kuitenkin toteaa käsityksen olevan täysin virheellinen. Voin vahvistaa tämän havainnon Minigolf-yhteisön osalta. Vaikka Minigolf-laneilla aikaa vietetään pääosin pelaamisen parissa, sosiaalinen puoli lienee useimmille osallistujille itse pelaamista tärkeämpää. Suullinen keskusteleminen pelaamisen ohessa lieneekin yleisempää kuin keskustelemattomuus. Olen useasti havainnut, että mikäli pelaamisen ohessa syntyy pidempi hiljainen hetki, saattavat osallistujat kokea sen jopa häiritseväksi. Tähän toki vaikuttaa suuresti se, että pelaajayhteisön sisäiset lanit ovat luonteeltaan yksityisiä, jolloin osallistujien välinen tuttuuden aste on huomattavasti suurempi kuin julkisissa lanitapahtumissa, kuten Helsingin vuotuisessa Assembly-festivaalissa (mts. 466).

Joissakin tapaamisissa osa tai jopa kaikki osallistujista ovat olleet mukana kokonaan ilman tietokonetta. Esimerkiksi heinäkuun 2014 kolmipäiväisessä tapahtumassa, joka järjestettiin Lopelta vuokratulla lomahuvilalla, osallistujia oli 16 mutta tietokoneita vain neljä. Tapahtuman ohjelma koostuikin pääasiassa Minigolfin ulkopuolisista aktiviteeteista ja yhdessäolosta. Tällaisesta tapahtumasta tosin voitaneen jo käyttää eri termiä – Minigolf-yhteisön omissa keskusteluissa sitä on kutsuttu *miitiksi*.

On syytä mainita, että vaikka yhteisö on etenkin vuoden 2017 aikana hiljentynyt huomattavasti pelaamisen ja kilpailutapahtumien osalta, sen jäsenet keskustelevat yhä aktiivisesti ja säännöllisesti omalla Discord-kanavallaan. Puheenaiheet enää harvemmin liittyvät Minigolfiin vaan esimerkiksi muihin peleihin, ajankohtaisiin uutistapahtumiin tai yhteisön jäsenten arkipäiväisiin tapahtumiin ja askareisiin. Tämä toimii hyvänä esimerkkinä siitä, kuinka merkittävä rooli yhteisöllisyydellä on ajoittain epäsosiaalisena harrastuksena pidetylle videopelien pelaamiselle.

LOPUKSI

Peliyhteisö Aapeli on merkittävä osa suomalaista virtuaalipelien historiaa. Minigolf on pysynyt 15 vuoden ajan yhtenä sen suosituimmista peleistä. Pitkään menestykseen lienee vaikuttanut ainakin se, että peli on suunniteltu huolellisesti ja onnistuneesti. Aapelin uudempi minigolf-peli Super Minigolf ei ole missään vaiheessa noussut samanlaiseen suosioon.

Vaikka peli olisi kuinka hyvin tehty, siitä harvoin muodostuu pitkäaikaista ilmiötä ilman aktiivista pelaajayhteisöä. Minigolfin ympärillä tällainen yhteisö on ollut pelin alkumetreiltä lähtien. Sen virallinen toiminta koostuu lähinnä erilaisista kilpailutapahtumista, mutta vähintään yhtä tärkeää yhteisöllisyyden rakentumisen kannalta on pelien ulkopuolinen vuorovaikutus. Yhteisön jäsenet ovat keskustelleet runsaasti erilaisia sähköisiä kanavia pitkin, ja yhteisölle onkin muodostunut oma kielimuotonsa, joka sisältää useita omaleimaisia piirteitä. Viime vuosina jäsenet ovat alkaneet tavata toisiaan myös reaali maailmassa.

Minigolfin harrastajat ovat käyttäneet runsaasti luovaa energiaa pelin parissa. Tästä osoituksena ovat uusien pelimuotojen, kuten tiimipelin ja tiilenrikkomisen kehittäminen sekä Aapelin keskustelufoorumilla virinnyt faniratojen suunnittelun kulttuuri. Tämä luovuus voi olla pelialan ammattilaisten kannalta arvokasta, sillä kuten modifikaatiotutkimukset ovat osoittaneet, se jatkaa pelien käyttöikää ja saattaa poikia parhaimmillaan jopa kokonaan uusia pelejä. Minigolfin kohdalla innovaatioiden kehittymistä ja jalostumista on kuitenkin padonnut se, että Aapelin ylläpito on pidättänyt itsellään oikeuden uusien ratojen julkaisemiseen ja käyttänyt sitä harvakseltaan.

Etenkin viimeisen vuoden aikana Minigolf-yhteisö on osoittanut hiljenemisen merkkejä. Tällä hetkellä ei vaikuta todennäköiseltä, että se nousisi aiemman kaltaiseen loistoon. Tähän vaikuttavat paitsi yhteisön jäsenten ikääntyminen, myös Aapelin tekniset ja taloudelliset ongelmat. On epävarmaa, kuinka pitkään sivusto ylipäänsä jatkaa toimintaansa. Mahdollisesti tämän katsauksen ilmestyessä Aapelia ja Minigolfia ei enää ole. Se on toki hyvin harmillista mutta nopeasti muuttuvassa virtuaalisten pelien maailmassa väistämätöntä. Toivon kuitenkin, että pelaajayhteisön jäsenet voivat muistaa ilolla ja ylpeydellä siitä, mitä olemme sen puitteissa saaneet aikaan.

LOPPUVIITTEET

1. Pelien tarkka määrä riippuu siitä, mitä pidetään erillisenä pelinä ja mitä saman pelin eri pelimuotona. Esimerkiksi biljardi voidaan tulkita yhdeksi peliksi tai sen eri pelimuodot (mm. kasipallo, ysipallo ja pistepallo) omiksi peleikseen.
2. Tämän tiedon olen saanut sähköpostitse Aapelin ylläpitoon kuuluvalla henkilöltä maaliskuussa 2011 (tarkemmin ks. Hämäläinen 2012, 23). Käsittääkseni tietoja käyttäjätilien määrästä ei ole julkistettu tämän jälkeen.
3. Tämän on huomionut myös Aapelin ylläpito itse, ks. <http://www.aapeli.com/help/news/36559> (viitattu 13.6.2017).
4. Kielto poistettiin foorumin säännöistä vuoden 2010 paikkeilla. Internet Archiven mukaan se on ollut voimassa ainakin vielä 28.4.2009.
5. Termi uniikki on lähtöisin siitä, että peli-ikkunassa sellaisen ennätystuloksen, johon on pystynyt vain yksi pelaaja, ohessa lukee ”uniikki tulos”, ks. <http://imgur.com/5z00Lio> (viitattu 13.6.2017).
6. <http://www.aapeli.com/community/forums/topic/186847> Viitattu 13.6.2017.
7. Engl. modder, mod, modification. Suomenkielisessä tutkimuskirjallisuudessa Koski (2015) on käyttänyt termejä modaus ja modi, termiä modifikaatio puolestaan ainakin Toivonen & Sotamaa (2010, 2) sekä Sotamaa & Suominen (2013, 118).
8. <http://www.aapeli.com/community/forums/topic/57224> Viitattu 13.6.2017.
9. <http://www.aapeli.com/community/forums/topic/185085?page=1#3456323> Viitattu 13.6.2017.
10. #minigolf-kanavan keskustelut ovat tallentuneet huhtikuusta 2014 lähtien verkkoon Quakenetin #NordicBots-palveluun (<https://www.nordicbots.com/?id=73&net=quakenet&channel=%23minigolf>, viitattu 13.6.2017), jossa ne ovat vapaasti luettavissa. Keskustelujen tallentuminen on ollut ainakin kaikkien yhteisön aktiivisimpien keskustelijoiden tiedossa, joten nähdäkseni niitä voidaan pitää esimerkiksi foorumikeskusteluun rinnastuvana julkisena aineistona, jonka käyttö on tutkimuseettisesti hyväksyttävää myös ilman kyseisten henkilöiden lupia. Olen kuitenkin näyttänyt tähän katsaukseen valitsemani katkelmat yhteisön Discord-kanavalla, jossa osa asianomaisista on yhä aktiivisina. Katkelmat nähneiden henkilöiden mielestä ne eivät sisällä yksityistä tai arkaluontoista materiaalia, jonka julkaisemisesta aiheutuisi haittaa kenellekään.
11. Esimerkkien 5–7 lausahdukset ovat peräisin videoilta Finpeche (2008), TheAlias99 (2006) sekä Biscuitsbags (2015).
12. Engl. LAN party, LAN event, private LANs. Suomenkielisessä kirjallisuudessa termiä lanit ovat käyttäneet ainakin Silvennoinen & Meriläinen (2016) sekä muutamat opinnäytetyöt, kun taas Saarikoski & al. (2009, 235) puhuvat Lan-partyista. Lanit on kuitenkin verkkopeliharrastajien suomenkielisissä keskusteluissa jo varsin vakiintunut käsite (ks. esim. <http://www.lanit.fi>), joten sen käyttö lienee luontevaa myös tässä yhteydessä.

LÄHTEET

KIRJALLISUUS

- Ackermann, Judith (2012). Playing Computer Games as Social Interaction: An Analysis of LAN Parties. Teoksessa Fromme, Johannes & Alexander Unger (toim.): *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Springer Science & Business Media, 465476. Verkossa https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2777-9_29/fulltext.html Viitattu 16.11.2017.
- Consalvo, Mia (2007). *Cheating: Gaining an advantage in videogames*. Cambridge: MIT Press.
- (2014). Cheating. Teoksessa Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 152–157.
- Furze, Robert (2014). Challenge. Teoksessa Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 143–151.
- Hämäläinen, Lasse (2011). Nimi on King Pelle: käyttäjien nimet verkkopeliyhteisö Aapelissa. Kandidaatintutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli. Verkossa <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28151.21925> Viitattu 16.11.2017.
- (2012) Rekisteröityneiden käyttäjien nimet verkkopeliyhteisö Aapelissa. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto, suomen kieli. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201206125975> Viitattu 16.11.2017.
- (2016c). Suomalaisten verkkoyhteisöjen käyttäjänimet. *Virittäjä* 120, 398–422.
- (2016d). Käyttäjänimet, verkon henkilönnimet. *Kieliviesti* 2016:3, 19–22.
- (2016e). Nimi, joka muistetaan hyvän nimen ominaisuudet. *Kieliviesti* 2016:4, 48. Verkossa <http://www.sprakochfolkminnen.se/download/18.6f2278bb15920f84cbe4848/1483098946425/Nimi+joka+muistetaan+KV+4-2016.pdf> Viitattu 16.11.2017.
- Kallio, Kirsi Pauliina, Kaipainen, Kirsikka & Frans Mäyrä (2007). *Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland*. Hypermedialaboration verkkojulkaisu ja 14. Tampere: Tampereen yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7141-4> Viitattu 16.11.2017.
- Kallio, Kirsi Pauliina Mäyrä, Frans & Kirsikka Kaipainen (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto, 1–15. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf> Viitattu 16.11.2017.

Kocurek, Carly A. (2014). Community. Teoksessa Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 364–372.

Koski, Johannes (2015). Pelaajien Pokémon: Twitch Plays Pokémon ja Pokémon-videopelien pelaajalähtöiset muokkaukset. Teoksessa Koskimaa, Raine, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman & Jonne Arjoranta (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*. Tampere: Tampereen yliopisto, 54–71. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-pelaajien-pokemon-twitch-plays-pokemon-ja-pokemon-videopelien-pelaajalahtoiset-muokkaukset> Viitattu 16.11.2017.

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

Sihvonen, Tanja (2009). *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Turku: Turun yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-3941-1> Viitattu 16.11.2017.

Silvennoinen, Inka & Meriläinen, Mikko (2016). *Nuoret pelissä Tietoa kasvattajille nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta*. 5. uudistettu painos. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. Verkossa <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-245-816-2> Viitattu 16.11.2017.

Sotamaa, Olli (2009). *The Players Game: Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures*. Tampere: Tampereen Yliopistopaino. Verkossa <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7651-8> Viitattu 16.11.2017.

Sotamaa, Olli & Suominen, Jaakko (2013). Suomalainen pelitutkimus vuosina 1998–2012 julkaistujen peliväitöskirjojen valossa. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*. Tampere: Tampereen yliopisto, 109121. Verkossa http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_09.pdf Viitattu 16.11.2017.

Taateli.com (2017). Minigolfin ratalista. Verkossa <http://www.taateli.com/index.php?s=ratalista&lista=minigolf> Viitattu 16.11.2017.

TNS Metrix (2017). Suomalaisten web-sivustojen viikkoluvut. Verkossa <http://tnsmetrix.tns-gallup.fi/public/> Viitattu 16.11.2017.

Toivonen, Saara & Sotamaa, Olli (2010). Pelaajien näkökulmia pelien digitaaliseen jakeluun. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–10. Verkossa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-01.pdf> Viitattu 16.11.2017.

Unger, Alexander (2012). Modding as a Part of Gaming Culture. Teoksessa Fromme, Johannes & Alexander Unger (toim.): *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. Springer Science & Business Media, 509–523. Verkossa https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2777-9_32/fulltext.html Viitattu 16.11.2017.

Wirman, Hanna (2009). On productivity and game fandom. *Transformative Works and Cultures* 3. Verkossa <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/145/115> Viitattu 16.11.2017.

Witkowski, Emma (2014). Competition and Cooperation. Teoksessa Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron (toim.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, London: Routledge, 158–165.

PELIT

Aapeli (2002). *Minigolf*. Suomi: Apaja Creative Solutions Oy.

Aapeli (2007). *Super Minigolf*. Suomi: Apaja Online Entertainment Oy.

Jippii (1999). *Minigolf*. Suomi: Saunalahti Group.

Valve (1998). *Half-Life*. Microsoft Windows, PlayStation 2, OS X, Linux, Yhdysvallat: Sierra Studios.

Valve (2000). *Counter-Strike*. Microsoft Windows, Xbox, OS X, Linux, Yhdysvallat: Valve Corporation.

VIDEOT

Biscuitsbags (2015). Ismo ja Seppo homobaarissa (ALKUPERÄINEN). *Dailymotion* 8.12.2015. <http://www.dailymotion.com/video/x31d41m> Viitattu 16.11.2017.

ClubhouseCheats (2012). MiniGolf Hook. *YouTube* 13.11.2012. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=x7Wbzkcvtfg> Viitattu 16.11.2017.

Finpeche (2008). Ice fishing Siika suomi finland part 1. *YouTube* 11.2.2008. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=ugl42dbJyz0> Viitattu 16.11.2017.

Hämäläinen, Lasse (2016a). The Art of Tracksets Alkula. *YouTube* 26.11.2016. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=IhNjerX5ato> Viitattu 16.11.2017.

(2016b). Aapelin Minigolfin esittely. *YouTube* 19.12.2016. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=r5GmVvmKUXM> Viitattu 16.11.2017.

Ikolaaksonen (2012). Minigolf Tiimipelejä. *YouTube* 24.9.2012. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=lkwzZao6iDI> Viitattu 16.11.2017.

SAiZ (2011). 187 SAiZ Worldrecord Hollola 27. *YouTube* 2.8.2011. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=tKKYSBDAEOs> Viitattu 16.11.2017.

TheAlias99 (2006). Olli Hokkanen Colan juonti. *YouTube* 20.11.2006. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=hix25TdoBFA> Viitattu 16.11.2017.