

Johdanto

Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta, Usva Friman, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Jaakko Suominen

Tämä *Pelitutkimuksen vuosikirja* on jo kymmenes laatuaan. Kun ensimmäisen *Pelitutkimuksen vuosikirjan* johdanto vuonna 2009 lähti liikkeelle pelien ja pelitutkimuksen määrittelyistä, ei nyt ole enää tarvetta aivan samanlaiseen oman toimialan paaluttamiseen. Edelleen vuoden 2009 Johdannossa todettiin:

Suomalaista pelitutkimusta leimaavat nyt, vuonna 2009, yhtäältä uuden tieteenalan vahvan laajenemisen ja kasvun mukanaan tuoma innostuksen ja löytöretkeilyn henki, toisaalta edelleen tietty marginaalisuus. Vasta vuodet ja vuosikymmenet lopulta näytävät, missä laajuudessa pelitutkimusta Suomessa pitkällä tähtäimellä harjoitetaan. (s. ii)

Kymmenen vuotta myöhemmin voidaan todeta, että innostuksen ja löytöretkeilyn henki on edelleen toiminnassa vahvasti mukana. Tämän takaa sekä alalle jatkuvasti tulevat uudet, nuoret tutkijat, että itse pelialan edelleen jatkuva nopea kehitys. Marginaalisuudesta ei varmasti ole täysin päästy eroon, ainakaan jos vertailukohdaksi otetaan kaikkein isoimmat ja perinteisimmät tieteenalat. Toisaalta pelitutkimus on saanut merkittävän siivun tutkimusrahoituksesta viime vuosina ja erityisesti pelitutkijat ovat näkyneet mediassa ja julkisessa keskustelussa. Myös useita pelitutkimukseen liittyviä tehtäviä on perustettu suomalaisiin korkeakouluihin. Eri-

tyisesti Suomen Akatemian myöntämä Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkörahoitus oli iso huomionosoitus, joka tunnusti suomalaistutkijoiden tärkeä panoksen pelitutkimuksen kehittämisessä, nosti alan statusta, takasi jatkuvuuden moneksi vuodeksi eteenpäin ja mahdollisti monet uudet rekrytoinnit, jotka ovat nopeasti kansainvälistäneet Suomessa toimivaa tutkijakuntaa.

Kuluneen vuoden aikana ehkä suurin ilmiö on ollut e-urheilun nouseminen huomattavasti aiempaa näkyvämmiin esiin kansallisessa julkisuudessa. Erityisesti tähän ovat vaikuttaneet suomalaispelaajien saavuttamat voitot kansainvälisissä turnauksissa, joissa on jaettu huomattavia rahapalkintoja. *Dota 2* -pelissä miljoonatienesteille päässeet Lassi "Matumbaman" Urpalainen, Jesse "JerAx" Vainikka ja Topias "Topson" Taavitsainen on erityisesti nostettu uuden ajan idoleiksi, mutta ehkä näitäkin suurempaan saavutukseen ylsi Joanna "Serral" Sotala, joka marraskuussa voitti *StarCraft II* -pelin maailmanmestaruuden ensimmäisenä ei-korealaisena pelaajana.

Kilpailu kuuluu tietysti oikeastaan kaikkeen pelaamiseen, mutta e-urheilussa kilpaileminen on organisoitu sarjoiksi, turnauksiksi ja liigoiksi, joita seuraavat suuret yleisöt sekä paikan päällä että erityisesti netissä striimattuina lähetyksinä. Mukana on ammattilaissarjoja, -tiimejä ja -pelaajia, mutta myös huomattavasti suurempi joukko kilpailullisesti pelaavia, jotka eivät kuitenkaan pelaa amatikseen tai ylipäänsä

rahasta. Pelejä, joissa turnauksia järjestetään, on loputtomasti ja uusia sarjoja syntyy jatkuvasti, mikä tekee kilpapelaamisen kentästä varsin kirjavan. On yksinpelejä ja joukkuepelejä, strategiapelejä, toimintapelejä, ajopelejä, virtuaalista lätkää ja futista ja niin edelleen. Myös mobiilipelit ovat tulleet näkyvästi mukaan kilpapelaamisen kentille.

E-urheilun keskeinen näyttämö on suoratoistopalvelu Twitch, jonka kautta suurin osa turnauksista ja otteluista näytetään. Toisaalta esimerkiksi Suomessa Yle on näyttänyt viime vuosien isoja turnauksia myös omilla tv-kanavillaan, mikä on merkittäväällä tavalla lisännyt e-urheilun tunnettuutta Suomessa. Twitchin valta-asemaa tietysti pyritään myös haastamaan ja jotkin sarjat ovat siirtyneet Facebookiin (esim. Gfinity Elite Series: Rocket League). On kiinnostavaa seurata, miten tämä ja muut lajien esittämisessä tapahtuvat muutokset vaikuttavat e-urheilun seuraamisen kehitykseen tulevaisuudessa.

Uusista sarjoista isoimmin liikkeelle on lähtenyt Overwatch League, jonka ensimmäinen kausi pelattiin vuoden 2018 aikana. Globaaliksi tähtävässä sarjassa on joukkueita Pohjois-Amerikan lisäksi ainakin Aasiasta ja Euroopasta, mutta ensimmäisellä kaudella kaikki pelit on järjestetty Yhdysvalloissa. Liigassa pelaa useita suomalaisia pelaajia, mikä on selvästi lisännyt siihen kohdistuvaa mielenkiintoa myös Suomessa. Perinteisen urheilun mallia seuraten Overwatch Leaguen joukkueet rakennetaan tiettyä kaupunkia edustaviksi seuroiksi. Nähtäväksi jää, miten asukkaat seurojen kotikaupungeissa ottavat ne omikseen.

Suomessa on kilpapelaamisella pitkät juuret. Laneja on järjestetty kolmisenkymmentä vuotta ja Assembly-tapahtuma on aikanaan ollut kansainvälisestikin suorastaan uranuurtaja. Tämän päivän tilanteessa Suomi ei ehkä ole ihan niin vahvasti edustettuna kuin voisi olla tai voisi odottaa. Täällä on

joukkueita, jotka menestyvät hyvin omissa lajeissaan, mutta aivan maailman kärjestä ei suomalaisjoukkeitakaan muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta löydy. Suomalaispelaajia kyllä on kansainvälisissä huippujoukkueissa ja esimerkiksi NHL-kilpailun Euroopan karsinnat olivat suomalaisjuhlaa. Mutta erityisesti Ruotsissa ja Tanskassa on runsaasti korkean profiilin tiimejä, joilla on joukkueita useissa lajeissa, monen vuoden perinteet ja paljon menestystä, esimerkiksi Ninjas in Pyjamas, Fnatic Ruotsissa ja Astralis Tanskassa. Suomessa Telia hankki aiemmin tänä vuonna Assemblyn omistukseensa ja tämän liikkeen seurauksia suomalaisen e-urheilukentän kehittymisen kannalta seurataan mielenkiinnolla.

Kansallisuus kaikkiaan on oma keskustelunaiheensa e-urheilun yhteydessä. Perinteisen urheilun puolella pääsääntöisesti maajoukkueilla, maailman- ja euroopanmestaruuksilla on suuri arvo. E-urheilujoukkueista osa liputtaa avoimesti omaa kansallisuuttaan, osa pelaa esimerkiksi EU-lipun alla ja toiset taas eivät tuo kansallisuutta lainkaan näkyviin. Joissain peleissä järjestetään maajoukkue-turnauksia, mutta nämä eivät ole ainakaan toistaiseksi saaneet kovin arvostettua statussa. Fanien chattikommenteissa kansallisuus on kyllä näkyvä asia, eikä pelkästään hyvässä mielessä. Vastustajajoukkueen kansallisuuteen viitataan usein halventavasti ja alatyylisesti. Kaikkiaan kommenttikenttien häiriköinti näyttäisi ottaneen hieman vastaavanlaisen roolin kuin huliganismi jalkapallokatsomoissa.

Mielenkiintoinen ilmiö on myös se, kuinka perinteisen urheilun joukkueet ovat perustaneet omia e-urheilutiimejään. Maailmassa esim. Paris Saint Germain on näkyvästi mukana e-urheilussa. Suomessa HIFK lähti varsin varhain liikkeelle Helsinki REDS-e-urheilujoukkueellaan, samoin pesäpallon puolelta Sotkamon Jymy SuperJymy CS:GO -joukkueellaan. Tuore kysely Suomessa kertoo, että toiseksi seuratuin laji jää-

kiekon jälkeen on e-urheilu – tämän mielenkiinnon kautta on ymmärrettävää, että seurat haluavat näkyvyyttä myös näillä kentillä. Parhaimmillaan seuratoiminnan kehittyminen ja laajentuminen voisi tuoda suuren joukon pelaajia mukaan ohjattuun harjoitteluun, jossa huolehdittaisiin myös fyysisestä liikunnasta, terveellisestä ravinnosta sekä riittävästä unesta. Kansanterveydelliset hyödyt olisivat ilmeisiä.

Monet oppilaitokset ovat ottaneet e-urheilun mukaan koulutusohjelmiinsa, ja esimerkiksi Vuokatin Urheiluakatemiassa toimii e-urheilulinja. Kajaanin AMK aloitti syksyllä 2018 kansainvälisen eSport Management -koulutusohjelman. Myös tutkijat ovat tarkastelleet e-urheilua monista suunnista ja Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköön on perustettu oma eSport Special Interest Groupinsa. GamiFIN-konferensseissa e-urheilu on ollut yhtenä teemana jo muutamana vuoden ajan ja Jyväskylän yliopistossa järjestettiin marraskuussa 2018 kansainvälinen e-urheilun, liikuntapeli- ja fantasiaaliigojen tutkimuksen seminaari, jonka yhteydessä järjestettiin myös neljän joukkueen CS:GO -näytösturnaus. Vuoden 2019 aikana on odotettavissa runsas sato e-urheiluaiheisia tutkimusjulkaisuja.

Tässä vuosikirjassa on mukana kaksi tutkimusartikkelia. Jaakko Suomisen, Petri Saarikosken ja Markku Reunasen “Kilpapeliamisen esihistoriaa Suomessa” tarjoaa perspektiiviä e-urheilusta ja kilpapeliamisesta parhaillaan käytävälle keskustelulle. Digitaalisten pelien ympärille on Suomessakin järjestetty kilpailutoimintaa jo 1980-luvulta lähtien. Samoin kuin tämän päivän kilpapeliamisessa, turnaukset ja tapahtumat olivat merkittävältä osin pelien, tietokoneiden ja oheislaitteiden markkinointia. Myös tietokone-, pelikonsoli- ja pelilehtien julkaisemat eri pelien parhaiden tulosten listaukset ovat olleet tapa kilvoitella pelitaidoissa sekä kerätä mainetta ja kunniaa pelaamalla.

Veli-Matti Karhulahden, Jukka Vahlon ja Aki Koposen “Tasavallan core-gamer: videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa” tarkastelee mittavan kyselyaineiston (yhteensä yli 4000 vastaajaa kolmessa maassa) perusteella core-videopelaajien erityispiirteitä vertailemalla videopelien pelaamisesta kiinnostuneiden kotimaisten pelaajien pelimieltymyksiä ja -tottumuksia japanilaisten ja kanadalaisten vastaviin. Tutkimuksen mukaan suomalainen core-videopelaaja eroaa kanadalaisista ja japanilaisista siinä, että he käyttävät vähemmän rahaa pelaamiseensa, sekä suosimalla erityisesti yksin tapahtuvaa voimakkaasti vuorovaikutteista tietokonepelaamista, jossa voi pelata omaehtoisella tavalla.

Kolmesta katsausartikkelista ensimmäisessä Katriina Heljakka kuvailee ja analysoi omakohtaisen kokemuksensa pohjalta Molkky-pelin MM-kisoja Porissa. Myös tässä on kyse kilpapeliamisesta ja Heljakka pohtiikin erityisesti sitä, miten pelikokemus muuttuu, kun rennosti ajanvietteestä tulee tiukkaa kilpailua. Riikka Aurava on käynyt läpi suomalaiskoulujen uudet opetussuunnitelmat ja selvittänyt, missä määrin niissä on viitteitä peleihin, pelaamiseen ja pelillisyyteen. Artikkelissaan “Peli ja leikki kansallisessa opetussuunnitelmassa” Aurava päätyy tulokseen, että opetussuunnitelmissa näkyy vahvasti kasvatustieteelle tyypillinen tapa ajatella leikkiä tai pelejä oppimisen ja kehittymisen välineenä, mutta leikki ja peli nähdään myös luovana toimintana, motivaation lähteenä sekä osana yhteiskuntaa ja kulttuuria. Tuomas Ali-Hokka puolestaan on tutkinut *Advanced Dungeons & Dragons*-pöytäroolipelin *The Temple of Elemental Evil* -moduulia ja selvittänyt artikkelissaan “Lähtisitkö kanssani luolastoon? Kuvailun merkitys AD&D-pöytäroolipelissä ja pelimoduuleissa” kuvailevan tekstin erilaisia merkityksiä ja käyttötapoja osana pelaamisen sosiaalista tarinaa.

Mukana on myös neljän pelitutkimusaiheisen väitöstilaisuuden lektiot eli väittelijän johdantoesitelmät. Annakaisa Kultiman (TaY), Riitta Matilaisen (HY), Tero Pasasen (JY) ja Jukka Vahlon (TY) lektioiden lukeminen on hyvä tapa päästä sisälle siihen, millaisia aiheita ja millä tavoin suomalaisessa pelitutkimuksessa on aivan viime aikoina tutkittu.

Bernie de Koven (1941–2018) oli pelisuunnittelija, peliaktivisti sekä pelin ja leikin teorian merkittävä kehittäjä. Hänen pääteoksensa *The Well-Played Game* (1978) on keskeisiä pelitutkimuksen lähteitä. De Koven tunnettiin laajasti yhdessä toteutuvan ilon ja hauskuuden asiantuntija ja edistäjä. Kuten de Kovenin muistokirjoituksen kirjoittaja J. Tuomas Harviainen toteaa, myönteisen asenteen ja ilon voi hartaasti toivoa yleistyvän pelikulttuuriin pesiytyneen myrkyllisyyden keskellä.

Tanja Välisalo on kirjoittanut arvion Swalwellin, Stuckeyn & Ndalianisin kirjasta *Fans and Videogames. Histories, Fandom, Archives*. Ilmeisistä yhtymäkohdistaan huolimatta peleistä ja pelaamisesta ei juurikaan ole kirjoitettu fanitutkimuksen näkökulmasta ja siinä suhteessa kirja täyttää merkittävää aukkoa tutkimuksessa.