

Johdanto

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

Kahdestoista Pelitutkimuksen vuosikirja on toimitettu samaan tapaan kuin suuri osa akateemisesta työstä tämän vuosista pisimmän aikana: etänä ja kotoa käsin työskennellen. Vuosi on ollut kummallinen, mutta tutkimus ei pysähdy odottamaan parempi oloja. Varsinkin pelitutkimuksella on nyt paljon uutta tutkittavaa, kun ihmiset ovat viettäneet enemmän aikaa kotona, usein pelejä pelaten. Tämä on näkynyt esimerkiksi *Animal Crossing: New Horizons* -pelin suosiona.

Miten ihmiset pelaavat pandemian aikaan? Auttavatko moninpelit vähentämään sosiaalisen eristäytymisen aiheuttamaa yksinäisyyttä? Saamme näihin ja muihin kysymyksiin toivottavasti vastauksia tulevina vuosina, kun pandemian aikaan kerätyt aineistot analysoidaan ja tulokset julkaistaan. Pelitutkimuksen vuosikirja toivottaa tervetulleeksi myös tämän peleihin liittyvän tutkimuksen.

Vuoden 2020 vuosikirjan aloittaa Jaakko Suominen ja Tero Pasasen artikkeli ”Digiversioita, klooneja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmallistaukset 1978–1990”, joka nimensä mukaisesti kartoittaa julkaistuja peliohjelmallistauksia. Kyseessä on kattava historiallinen perustutkimus, joka kertoo paitsi pelaamisesta myös

peleihin liittyvien lehtien muutoksesta. Artikkelin valottaa sekä ohjelmallistauksien julkaisemisen syitä että niiden julkaisemisen vahvaa sukupuolittuneisuutta: vaikka ohjelmoinnin parissa työskenteli 80-luvulla suhteellisen paljon naisia, peliohjelmallistauksia julkaisivat lähinnä miehet.

Myös urheilu on kärsinyt pandemiasta: otteluita on peruttu tai pelattu ilman yleisöä, mikä voi olla lipputuloista eläville lajeille haastavaa. Tero Kerttulan katsaus ”Puumailoista ylämummoon – Näkökulmia digitaalisten jääkiekkopelien tutkimukseen” valottaa jääkiekkopelien historiaa erityisesti kilpapelamisen näkökulmasta aikana, jolloin fyysistä jääkiekkoa on korvattu digitaalisella. Tämä ei välttämättä ole sujunut ongelmitta, esimerkiksi sen takia, että taidot jääkiekossa eivät välttämättä siirry suoraan digitaaliseen jääkiekkoon. Tämä on saattanut olla pettymys esimerkiksi Miika ”Koleslaav” Kolehmainen vastustajille: hän on yksi harvoista pelaajista, jotka pelaavat kilpailullisesti sekä fyysistä että digitaalista jääkiekkoa.

Vuoden 2020 vuosikirja sisältää myös uuden tekstityypin: essee. Kriittistä esseekirjallisuutta peleistä on julkaistu vain vähän ja suurelle osalle pelaajista arvio onkin ainoa esimerkki siitä, millä tavalla peleistä voi kirjoittaa. Erityisesti suomen-

kielistä esseekirjallisuutta on tarjolla vain rajatusti. Vuosikirja pyrkii korjaamaan tätä puutetta julkaisemalla vuodesta 2020 alkaen kriittisiä esseitä.

Ensimmäinen esseistä on Eetu Heikkisen ”Tyhjyys sekä karsimyksen että toivon lähteenä – *NieR: Automata* ja androidien monimutkainen maailma”, joka analysoi *NieR: Automataa* eksistentiaalisen ja nihilistisen filosofian näkökulmasta. Heikkinen osoittaa, miten *NieR* käsittelee androidien kautta yhtä ihmisenä olemisen perustavanlaatuisista kysymyksistä: vapautta valita oma kohtalonsa.

Vuosikirja sisältää tänä vuonna kaksi arviota. Ensin Merja Leppälahti arvioi ”Pelien äärettömät maailmat: Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä” Tuukka Hämäläisen ja Aleksandr Manzosin suuria kysymyksiä syleilevän populaariteoksen. Hämäläinen ja Manzos kertovat kirjassaan esimerkiksi, mitä pelit kertovat kuolemasta ja mielenterveydestä.

Vuosikirjan lopettaa kaksi Mikko Meriläisen tekstiä. Ensimmäinen näistä on hänen arvionsa Veli-Matti Karhulahden kirjasta ”Esport Play: Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development”. Karhulahden kirja on akateeminen teos *League of Legendsin* kilpailullisesta pelaamisesta, mutta se on samalla myös henkilökohtainen kuvaus Karhulahden omista kokemuksista pelaamisen parissa.

Viimeisenä tekstinä vuosikirja julkaisee Mikko Meriläisen lektion ”Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä”. Siinä Meriläinen esittää viisi pelikasvatuksen teesiään. Jos on kiinnostunut pelikasvatuksesta, kannattaa pistää merkille, mitä tämä kokenut pelikasvattaja on aiheesta väitöskirjassaan sanonut.