

# Television interaktiivinen pelihetki

## Television pelillisuus ja merkitys pelikokemusten tuottamisessa

PAULIINA TUOMI

sptuom@utu.fi

Turun yliopisto / Tampereen teknillinen yliopisto

### Tiivistelmä

Television on jo vuosia ilahduttanut harmaan arjen keskellä. Television merkitsee kuluttajille eri asioita ja sillä on useita käyttötarkoituksia. Artikkelin purettu television pelilliseen ja leikkiliseen vuorovaikutukseen yleisön kanssa. Miten television on kutsunut katsojia pelaamaan eri vuosikymmenillä? Onko ajatus vuorovaikutteisesta televisiosta sittenkään uusi? Mikä on pelitelevision tulevaisuus – horjuuko sen asema uusien teknologioiden myötä vai tuleeko sen rooli pelikokemusten tuottajana säilymään? Artikkelin käsittelee aihetta television synnystä tähän päivään. Kohti nykypäivää ja tulevaisuuden mahdollista peliteleviointia lähdetään 1950- ja 1960-lukujen tietovisoista. Matkalla pohditaan 1970-luvun lottoarvontojen roolia sekä 1980-luvun pelikonsolien kulta-ajan merkitystä peliteleviointille. Lopuksi tarkastellaan 1990- ja 2000-luvun interaktiivisen television kehitystä ja antia pelillisyyden ja vuorovaikutteisuuden kautta. Peliteleviointia lähestytään neljästä näkökulmasta: Television 1) peliaiheisten ohjelmien joukkoviestimenä, 2) pelilaitteeseen kytkettävänä kuvaruutuna, 3) vuorovaikutteisena uusteleviointina ja 4) edellisten yhdistelmänä. Television nähdäänkin niin peliaiheisten ohjelmatyyppeiden dynaamisena kuvaruutuna, pelitapahtuman reaaliaikaisena kuvaajana kuin nykypäivän vuorovaikutteisen televisiotarjonnan pelikenttänäkin.

Hakusanat: *interaktiivinen televisio, tv, pelit, pelillisuus, historia, cross-media*

### Abstract

A television has never been just a TV set. Surprisingly enough, it often plays a considerable part in creating gaming situations and experiences, even though it is often completely forgotten when game cultures and technologies are defined. This can be seen especially nowadays, when television is easily considered an old and passive medium when compared with, for example, the internet and online and mobile games. However, it can be clearly seen that the television also has its connecting points with activity and active functions. A qualitative study of television as a part of an active gaming experience is conducted by analyzing the past, present and future of television. The different roles of interaction are discussed to answer the following questions: How has television activated consumers from the gaming point of view? What kind of dimensions can be found in this interaction? Looking back, what are the various 'gameful' and playful functions the television has operated with? What has happened since the 1950s and what is the current situation? Is television still a part of game technology and gaming situations at home? The article concentrates on television as a broadcast medium, as a monitor and as iTV, as well as through its cross media functions. After all in the future television, as most of us know it, will become just one piece of a larger puzzle of many interconnected devices.

Keywords: *interactive television, TV, games, history, cross media*

### Aluksi

Television on jo vuosia ilahduttanut harmaan arjen keskellä. Tuo olohuoneen sydän on niin yhdistänyt perheitä kuin antanut mahdollisuuden yksilölliseenkin viihteen kuluttamiseen. Television merkitsee kuluttajille eri asioita ja sillä on useita käyttötarkoituksia. Television on kaikkiaan monimuotoinen joukkoviestin. Pertti Näräsen mukaan television medialuonne on polyseeminen eli

monimerkityksellinen: sille on tyypillistä sisältöjen, diskurssien, tyylien ja käyttötapojen moninaisuus (Näränen 2006, 29). Alun uutuudenviehätyksen jälkeen siihen on liitetty myös pelkoja (Heinonen 2008, 49). Sen rooli on nähty ristiriitaisena, yhtä aikaa yhteisöllisyyttä rakentavana ja hajottavana. Informaatio- ja viestintäteknologialaitteet eroavat muista kodin laitteista siinä, että mediana ne yhdistävät kotitalouden yksilöt ja ulkopuolisen maailman – joko

interaktiivisesti tai passiivisesti (Silverstone et al. 1994, 15). Varsin yleisesti, myös erilaisissa tutkimuksissa, television on nähty passivoivan katsojia (ks. esim. Tichi 1991).

Yhä nykyään, kun televisioon luodaan uudenlaisia teknisiä ja sosiaalisia toimintoja, se pyritään säilyttämään totuttuna passiivisena viihdekoneistona. Interaktiivinen ja sosiaalinen televisio on toki yksi kiinnostavimmista kehitysuunnista, mutta uusien sisältöjen suunnittelijat haluavat kuitenkin säilyttää myös tv-katsojalle ominaisen mahdollisuuden sohvaperunana pötköttelyyn. Yleisempänä television tarkoituksena voidaan pitää sen eskapistista eli todellisuuspaon mahdollistavaa roolia rentoutumisessa. Televisiota voidaan pitää malliesimerkinä niin sanotusta paina päälle -mediumista (*push media*) ja yksisuuntaisesta joukkoviestimestä. Interaktiivisen television idea on kuitenkin noussut aika ajoin uudelleen esiin sen kehityskaaren aikana. (Jensen 2008, 1.) Itse asiassa televisio on vuorovaikutuksessa katsojan kanssa monella eri tavalla.

Interaktiivisuuden määrittely on kuitenkin hankalaa. Esimerkiksi Johan Fornäs'n mukaan käsite on pahamaineisen monimerkityksinen: sillä voidaan korostaa joko median käyttäjien sosiaalista vuorovaikutusta toistensa tai koneiden kanssa tai kulttuurista vuorovaikutusta tekstien ja käyttäjien välillä (Fornäs 1999, 37). Interaktiivisuus voidaan määrittellä myös kolmijakoisesti: koneen ja ihmisen väliseksi vuorovaikutukseksi, ihmisten väliseksi vuorovaikutukseksi ja koneiden väliseksi vuorovaikutukseksi (Huhtamo & Kangas 2002, 362). Pertti

**Kuva 1.** Kassakaappikin voi käydä televisiosta. Televisio ja sen katselutilanne merkitsee kuluttajille eri asioita ja laitteella on useita käyttötarkoituksia. Aku Ankan tasakirja 262, kansikuva.



Näränen taas on osoittanut, että interaktiivisuudella on myös eri asteita, jotka vaihtelevat ajallisen keston sekä valinnanmahdollisuuksien mukaan (Näränen 1999, 56).

Interaktiivisuus on 1990-luvulta saakka nostettu merkittäväksi tulevaisuuden mediakulttuurin määrittäväksi tekijäksi. Tämä liittyy oleellisesti mediakulttuurin pelillistymiseen; kulttuurintuotteita ei vain katsota, lueta tai kuunnella, vaan niihin myös osallistutaan. (Parikka 2004, 84.) Esimerkiksi elektronisten pelien keskeiseksi ominaisuudeksi nimetään vuorovaikutteisuus, jolloin ne yleisesti ottaen eroavat vaikkapa television katsomisesta. Televisiota yleensä tuijotetaan, mutta pelaajat muuttuvat mediaa käyttäessään osallistujiksi, jotka toiminnallaan luovat aktiivisesti pelimaailmaa. (Huhtamo & Kangas 2002.) Toisaalta tietyt valmiiksi determinoidut eli kaavamaiset pelit saattavat myös olla tietyllä tapaa passivoivia. Pelaajan positio voikin olla yllättävän passiivinen, kun tarkastellaan antautumista pelin ehdoille (Parikka 2004, 84). Usein aktiivisen ja passiivisen ero tehdään esimerkiksi juuri television ja pelien välille. Harvoin huomioidaan näiden kahden yhteistä roolia pelikokemuksen tuottamisessa. Kun passiiviseen televisioon liitetään (inter)aktiivista toimintaa vaativa pelikonsoli, eikö televisiokin samalla muutu osaksi pelaajaa aktivoivaa prosessia?

Artikkelin tarkoitus on pureutua tähän vuorovaikutukseen television pelillisen ja leikillisen puolen kautta. Miten televisio on kutsunut katsojiaan pelaamaan eri vuosikymmenillä? Onko ajatus vuorovaikutteisesta 2000-luvun televisiosta sittenkään täysin uusi? Entä minne leikki- ja pelitoverimme, media-panikoiva lapsenvahtimme, on menossa? Mikä on pelitelevision tulevaisuus? Horjuuko television asema uusien teknologioiden myötä vai tuleeko television rooli pelikokemusten tuottajana säilymään?

Televisiota voidaan ajatella kuvaruutuna. Mediatutkija Lev Manovich (1996) jakaa kuvaruudun historian neljään eri aikakauteen sen erilaisten funktioiden perusteella: 1) klassinen kuvaruutu, 2) dynaaminen kuvaruutu, 3) reaaliaikainen kuvaruutu ja 4) vuorovaikutteinen kuvaruutu. Klassinen kuvaruutu on litteä, suorakulmainen pinta, jota katsotaan suoraan edestäpäin. Klassinen kuvaruutu sijaitsee elintilassamme ja toimii ikkunana toiseen maailmaan. Dynaamisella kuvaruudulla on kaikki klassisen kuvaruudun ominaisuudet, mutta myös jotain

utta: sen esittämä kuva muuntuu ajan kuluessa. Tämä kuvaruutu kuuluu elokuvalle, televisiolle ja videolle. Reaaliaikaisessa kuvaruudussa uutta on se, että kuvaruutu heijastaa kohteen muuntumista reaaliaikaisesti. Tällöin kuva päivittyy seuraten esineen sijaintia tilassa (tutkana), näkyvän todellisuuden pieniä muutoksia (suorana lähetyksenä) tai tietokoneen muistissa vaihtuvaa dataa (näyttöpäätteenä). Vuorovaikutteinen kuvaruutu on tila, jossa käyttäjä kykenee vaikuttamaan esimerkiksi tietokoneen muistiin kuvaruudun välityksellä. (Manovich 1996, 167–172.) Pelillisyyden näkökulmasta televisioruudun voi nähdä olevan kaikkien edellä mainittujen yhdistelmä. Pääpaino on kuitenkin selkeästi reaaliaikaisessa ja vuorovaikutteisessa kuvaruudussa. Televisio voidaan nähdä peliaiheisten ohjelmatyyppeiden dynaamisena kuvaruutuna, pelitapahtuman reaaliaikaisena kuvaajana sekä nykypäivän vuorovaikutteisen televisiotarjonnan pelikenttänä. Uudenlaista liikkuvaa kuvaruutua edustavat erilaiset mobiili-tv:n muodot. Käsitettä voidaan tulkita laaja-alaisesti. Pääasiassa sillä tarkoitetaan matkapuhelimia ja muita mobiililaitteita, jotka toimivat televisiolähetysten vastaanottimina siellä, missä kuluttaja kulloinkin haluaa. Mobiili televisioruutu ei kuitenkaan ole mukana yhtenä kuvaruutuna siksi, että artikkeli käsittelee ensisijaisesti perinteistä ja tässä tapauksessa paikallaan pysyvää televisiota ja sen pelillisiä puolia.

Lähestyn aihetta television synnystä tähän päivään. Keskityn pääosin kuitenkin 2000-luvun interaktiivisen television pelitarjontaan ja vuorovaikutukseen. Tarkastelen peliteleviointia neljästä näkökulmasta: televisio 1) peliaiheisten ohjelmien joukkoviestimenä, 2) pelilaitteeseen kytkettävänä kuvaruutuna, 3) vuorovaikutteisena uustelevisiolla ja 4) edellisten yhdistelmänä. Lähdän etenemään kohti nykypäivää ja tulevaisuuden mahdollista peliteleviointia 1950- ja 1960-lukujen tietovisoista. Käsitelen 1970-luvun lottoarvontojen roolia sekä 1980-luvun pelikonsolien kulta-ajan merkitystä pelitelevisiolle. Lopuksi tarkastelen 1990- ja 2000-lukujen interaktiivisen television kehitystä ja antia pelillisyyden ja vuorovaikutteisuuden näkökulmista. Miten esimerkiksi pelikokemukseen vaikuttavat sisällön tuottamiseen osallistuminen tai vaikuttaminen ja mitä eroa näillä on pelillisyyden kannalta? Viimeiseksi pohdin, minne peli(tele)visio on menossa ja mitä mahdollisia uusia piirteitä se saa.

## 1. Televisio peliaiheisten ohjelmien joukkoviestimenä

Uutisointia, muuta mediaa ja jopa tieteellisiä julkaisuja seurattaessa saattaa syntyä käsitys, että interaktiivinen televisio on uusi ilmiö tai että se on jotakin, joka toteutuu vasta tulevaisuudessa. Todellisuudessa interaktiivisella televisiolla on yhtä pitkä historia kuin televisiolla muutenkin. Jo 1920-luvulla, jolloin televisioteknologiaa kehitettiin, interaktiivisen kanssakäymisen mahdollistavia formaatteja tutkittiin ja testattiin. (Jensen 2008, 1; Kortti 2007, 12.)

Interaktiivisen television alkuaskelia olivat kaukosäätimet, joiden avulla television kanssa pääsi vuorovaikutukseen painelemalla nappeja. Niin sanotun uustelevisiolla valinnanmahdollisuudet kaapeli- tai satelliittitelevisiolla ja videon myötä kiteytyivät kaukosäätimeen (Eco 1985). Se lisäsi katsojan valtaa kanavapujotteluun ja -hyppelyyn (Kortti 2007, 10). Aivan ensimmäiset vaiheet television kaukosäätimien historiassa sijoittuvat 1950-luvulle, jolloin ensimmäinen kaukosäädin, Lazy Bones, tuli markkinoille. Se oli johdollinen säädin, jolla käynnistettiin television viritintä säätävä moottori. Vuonna 1957 kehitetty laite, Space Command, ohjasi ultraäänellä televisiota. Korkeilla ääniaalloilla oli kuitenkin muitakin vaikutuksia – koirat saattoivat kuulla ne ja haukkua aina, kun kanavaa vaihdettiin. 1980-luvulla olohuoneeseen saapui kaukosäädin, joka käytti infrapunatekniikkaa. Tämän jälkeen kaukosäätimestä tuli nopeasti television vakiovaruste. (Electronic Adventure 2003–2008.)

Toinen television varhainen vuorovaikutteisuuden muoto ovat erilaiset peli- ja visailuohjelmat. Passiivisena broadcast-ohjelmavirtana pidetty televisio on jo pitkään aktivoinut katsojia kanssaan vuorovaikutukseen, niin teknisesti kuin sisällöllisestikin. Television alkuajoista lähtien tietovisat ovat olleet suosittu ohjelmaformaatti. Genrenä ne ovatkin yksi tärkeimmistä television ohjelmatyypeistä, ja ne ovat saaneet alkunsa vastaavista radio-ohjelmista. (Fiske 1987, 265.) Ensimmäiset tv-tietokilpailut olivat yleisön ulottuvilla heti 1950-luvulla ja ne rantautuivat Suomenkin televisioon jo 1950-luvun lopulla. Tuon ajan tietovisat olivat ensimmäisiä kannattavia ohjelmamuotoja. Synnä tähän voidaan pitää sitä, että katsojia kiehtoivat tavallisen kansan sijoittaminen dramaattisiin tilanteisiin ennalta arvaamattomin seurauksin. (Murray & Oullette 2004, 3.) Lajityypin

kehityksen myötä tietovisoihin kykenivät osallistumaan myös tavallisten katsojien joukosta valitut kilpailijat, mutta ennen kaikkea myös jokainen sohvaperuna omalta kotisohvaltaan. Tietovisojen yhtenä tehtävänä voidaan nähdä niiden yleissivistävä vaikutus katsojiin, mutta yhtä merkittävää lienee niiden anti kotikisailijoiden katsojakokemukseen. Kuten tunnettua, kuka tahansa voi ohjelmaa katsoessaan haastaa studiokilpailijat ja testata samalla omaa tietämystään. Television tietokilpailuille on myös hahmoteltavissa tietynlainen hierarkia ja arvojärjestys, jossa korkeimmalle sijoittuvat akateemista älyä ja tietoa mittaavat kilpailut, kun taas pohjimmaisiksi jäävät arvaamiseen tai onneen perustuvat visailut. (Fiske 1987, 269.)

Suomessa television pelillisuus sai 1970-luvulla konkreettisen käänteen, kun lottoarvonnat tulivat maahan. Veikkaus aloitti lottoarpojen myynnin joulukuussa 1970, ja Suomen ensimmäinen lottoarvonta televisioitiin 3. tammikuuta 1971. Lottonumerot ilmestyivät televisioruudulle, joten ne oli helppo tarkastaa omasta pelikupongista. Pelaamisesta tuli palkitsevaa mahdollisten rahapalkintojen ansiosta. Roger Caillois'n mukaan sattumapeleissä eli rahapeleissä pelaamisen lopputulos ei riipu pelaajan taitavuudesta. Nämä pelit tukeutuvat sen sijaan kohtaloon ja ikään kuin poistavat pelaajan oman tahdon. (Caillois 1961, 17–18.) Veikkauksen pelit asettavat siis itse pelaajan varsin passiiviseen rooliin, kun taas pelitilanteen seuraaminen ruudulta aktivoi kupongin ostaneet henkilöt.

Television historiassa on teknologisia sovellutuksia, jotka ovat säilyttäneet asemansa tai kadonneet kuriositeeteiksi teknologian historiaan <sup>1</sup> (Kortti 2007, 5). 1980-luvun alussa television lisäpiirteeksi syntyi teleteksti eli teksti-tv. Kyseessä oli vuorovaikutteinen lisäpalvelu, jota käytettiin kaukosäätimellä. Teksti-tv-kokeilut sisälsivät usein myös erilaisia pienimuotoisia pelejä, joita pystyi pelaamaan samalla kun seurasi televisiolähetystä. (Vrt. Jenkins 2008.) Teksti-tv tarjoaa muun muassa uutisia, urheilutuloksia, television ohjelmatietoja, tekstityksiä, säätiedotuksia ja Veikkauksen pelien tuloksia. Sari Walldénin tutkimuksen mukaan urheilu- ja veikkaustulosten seuraaminen ovat koti- ja ulkomaan uutisten sekä sää- ja ohjelmatietojen ohella tekstitelevision yleisimmät käyttötarkoitukset (Walldén 2004, 7). Veikkaus lanseerasi syksyllä 2004

Live-vedonlyönnin, joka mahdollistaa veikkaamisen kesken ottelutapahtumien internetin tai kännykän välityksellä. Vetoa voi lyödä esimerkiksi ensimmäisen maalin syntyajasta tai seuraavasta maalintekijästä. (Turtiainen 2005.) Digitalisoitua urheilun kuluttamista tutkinut Riikka Turtiainen toteaa, että televisio on ainakin vielä tällä hetkellä tärkein viestintäväline, jonka kautta varsinaisia urheilutapahtumia seurataan, mikäli ne vain televisiokanavien ohjelmatarjonnasta löytyvät (Turtiainen 2005, 73). Tässä yhteydessä en kuitenkaan keskity pelillisyyteen urheilun näkökulmasta.

Television rooli peliaiheisten ohjelmien joukkoviestimenä on edelleen merkittävä. Tietokilpailuformaatit eivät todennäköisesti tule koskaan katoamaan kokonaan, vaan ne varioituvat ja jatkavat siten elämäänsä ohjelmavirrassa. Tietovisojen viihteellisyys on aikojen kuluessa saanut selvästi pelillisiä piirteitä aiempien, ehkä leikillisten, piirteiden tilalle. Vuorovaikutteisten viihdeohjelmien



**Kuva 2.** *Tupla tai Kuitti* -tietovisa (1958–1988) on pisimpään Suomen televisiossa esitetty kotimainen visailuohjelma.

sisältämä leikki on puolestaan muuttunut monella tapaa pelaamiseksi. Nykyisissä viihdeohjelmissa (esim. *Huuma*, 2007) on usein lisänä erilaisia studioyleisön välisiä kilpailuja ja kotiyleisön huomioon ottavia, usein maksullisia, kotipelejä. Kotipelit syntyivät 1990-luvun alussa studiossa käytävien visailujen oheen. Tällaisesta ohjelmasta esimerkkinä mainittakoon Jukka-Pekka Palon juontama tietokilpailu *Megavisa*, joka pyöri Kolmoskanavalla ja MTV3:lla vuosina 1991–1995. Siihen sisältyi bingon tapainen kotipeli, jossa ruudun täyteen saatuaan saattoi soittaa ohjelman toimitukseen. Nopein voitti palkinnon. Erikoista on, että kotipeli ei maksanut mitään ja kotipelikuponkeja sai vapaasti kaupoista. Nykyään viihdeohjelmissa on kenties enemmän suorittamista ja päihittämistä kuin leikkimielistä kisaamista (esim. *Meidän isä on parempi kuin teidän isä*, 2008). Tähän vaikuttanee muun muassa nykyisten palkintojen korkea arvo. Palkinnot ovatkin tv-visailuvihteessä tärkeä kiinnostuksen kohde. Peli- ja tietokilpailujuontajat korostavat usein palkintoja ja niiden houkuttelevuutta (Ojanen 1995, 39). Leikistä tulee äkkiä peliä, kun halutaan voittaa mittava palkinto.

## 2. Televisio kuvaruutuna

Television ominaisuutta kuvaruutuna voidaan pohtia useasta lähtökohdasta ja näkökulmasta. Television voi nähdä muun muassa ohjelmavirran, video- ja DVD-tallenteiden, digitaalisten kuvien ja ennen kaikkea pelilaitteiden, kuten erilaisten televisioon kytkettävien konsolien, kuvaruutuna. Televisioon liitettävät laitteet kehitetään usein nimenomaan tuomaan lisäarvoa television normaaleihin käyttötarkoituksiin. Esimerkiksi videosta ei koskaan tullut kilpailijaa broadcasting-televisiolle, vaan video täydensi sitä ja loi sille uusia käyttöulottuuksia (Hellman 1988, 165). Televisio voi toimia myös monitorina eli näyttötilana, joka on olennainen osa pelitilanteen ja -kokemuksen syntyä.

Eräänlaiseksi interaktiiviseksi kuvaruuduksi televisio muuntui Yhdysvalloissa jo 1950-luvulla, jolloin CBS-kanavalla esitettiin *Winky Dink and You* -ohjelmaa (CBS 1953–1957). Ohjelman interaktiivista osuutta varten lapsille oli myynnissä muoviliuskoja, joiden avulla he saattoivat lähetyksen aikana auttaa Winky Dink-piirroshahmoa etenemään. (Kortti 2007, 12.)

1970-luvulla elektroniikkateollisuus tuotti peliviihdettä kasvavan lähiönuorison kulutushyödykkeeksi. Pelejä pelattiin aluksi lähinnä baareissa ja pelihalleissa, joihin videopelit kotiutuivat 1970-luvun alussa flipperien ja muiden elektromekaanisten laitteiden rinnalle. Televisiota alettiin kuitenkin nopeasti käyttää myös monitorina erilaisille pelikonsoleille. (Kortti 2007, 12.) Vuonna 1971 julkaistiin ensimmäinen kotikäyttöön suunnattu televisiopelikone, Magnavox Odyssey. Toiminnaltaan monipuolisempi konsoli, Atari 2600, tuli markkinoille joulukuussa 1977 ja sillä pystyi pelaamaan *Space Invandersin* ja *Breakoutin* kaltaisia pelisovellutuksia. (Ks. Saarikoski 2004.) 1980-luvun alussa suosittuja videopelikonsoleita olivat muun muassa Mattelin Intellivision (1980) ja Colecon ColecoVision (1982).



**Kuva 3.** Winky Dink -televisio-ohjelmaa pidetään yhtenä vanhimmista tv-interaktion muodoista.

1980-luvun vaihteessa television roolia ravisteltiin kunnolla, kun erilaiset pelitietokoneet valloittivat kodit. Niitä pidettiin luonnostaan aktiivisina viihdetyökaluina, jotka loivat vuorovaikutusta pelin ja pelaajan välille. Tämän aallon myötä televisio näytti entistäkin passiivisemmalta laitteelta, joka ei koskellut katsojaa kovinkaan aktiiviseen katselu- tai toimintakokemukseen. Atari 2600:n tyyppiset televisiopelit menettivät nopeasti suosionsa. Vuonna

1982 Commodore Vic-20, ensimmäinen todella edullinen kotimikro, tuli Suomen markkinoille ja osoittautui myyntimenestykseksi. Vuonna 1983 koettiin muun muassa Pohjois-Amerikassa videopelilama, joka johtui kotitietokoneiden halpuudesta ja aggressiivisesta markkinoinnista. Vuosi 1984 oli taas mikrotietokoneiden kotikäytön läpimurtovuosi. Commodore 64 kaappasi Vic-20:ltä paikan Suomen kotimikrojen kuninkaana. (Ks. Saarikoski 2004.) Televisio oli menettänyt asemansa pelitilanteen rakentajana ja kotitietokoneet olivat, ainakin hetkellisesti, nujertaneet peli(konsoli)teollisuuden.

Televisio alkoi kuitenkin hyvin nopeasti lunastaa takaisin asemaansa pelillisenä laitteena. Uudet ja erilaiset pelikonsolit tavoittivat jälleen kodit. Commodore ja muita tietokoneita vastaan markkinoilla asettuivat Nintendon ja Segan 8-bittiset videopelikonsolit Nintendo Entertainment System ja Sega Master System (1987). Elektroniset pelikoneet yhdistettiin kodin tekniseen keskuslaitteeseen eli televisioon, joka oli tuolloin jo melkein jokaisessa taloudessa. Pelit pyrkivät integroitumaan kodin viihdekeskukseen, eivät niinkään syrjäyttämään sitä. Samalla televisiotekniikka uudistui ja kykeni näin ollen säilyttämään keskeisen asemansa. (Suominen 1999.)

Jälleen pelikonsolit elivät televisiolle. Ne eivät olleet mitään ilman kumppaniaan. Pelikonsolit kytkettiin televisioon ja siitä tuli monitori. Tämä pelimuoto synnytti vuorovaikutteisen tilan konsolin ja ennen passiivisen ohjelmavirta-televisioon välille. Peliohjaimella tehdyt valinnat välittyivät välittömästi televisioruudulle reaktionä ohjaimen koskettamiseen. Tämä oli uutta, vaikka vastaavaa näppäimistön (peliohjain) ja monitorin (tv tai näyttö) yhdistelmä oli koettu jo pelihallien pelikoneita ja kodin pelitietokoneita käytettäessä. Kuitenkin tämä uudistus toi selkeästi aivan uudenlaisen elämysuhteen television ja katsojan välille. Televisiota oli totuttu katsomaan paikallaan, rauhallisesti ja keskittyen. Yhtäkkiä televisioruutu heräsikin eloon, minkä seurauksena ei ollut harvinaista huomata uusien konsolipelaajien eläytyvän pelimaailman tapahtumiin vahvasti, jopa fyysisesti. Näkyvä esimerkki television katselutapoihin vuorovaikutusta tuoneista pelitilanteista oli pelaajien tapa hypähdellä pelihahmoa mukaillen. Usein peliohjainkin nousi käsissä korkealle ilmaan, kun pelimaailmassa oli tarkoitus ylittää esimerkiksi rotko. Samoin pelihahmon kääntymiset, ampuminen ja

vihollisten kohtaaminen näkyivät usein pelaajan konkreettisena samaistumisena pelihahmoon. Tämä kertoo tottumattomuudesta vaikuttaa televisioruudulla tapahtuviin tilanteisiin, vieläpä täysin reaaliajassa.

Televisio oli ollut paikallaan pysyvä ja stabiili laite, johon ei ollut välttämättä tarvinnut fyysisesti reagoida muuten kuin kohdistamalla silmänsä kohti ruutua. Television paikallaan pysyvyyttä ravistelivat niin sanotut matkatelevisiot, joita oli mahdollista liikuttaa paikasta toiseen, vaikka sisältö pysyikin samana. Matkatelevisioita myytiin myös videopelien kulta-aikana paljon juuri pelien monito-reiksi, ikään kuin "kakkostelkuiksi". Toisaalta televisio myös aktivoi katsojia fyysiseen eläytymiseen myös konsolipelitilanteiden ulkopuolella. Ihmiset eläytyvät television "passiivisen" ohjelmatarjonnan äärellä, kuten urheilukilpailuja ja esimerkiksi televisiosarjojen intensiivisiä juonikuvioita seuratesaan. Kuvatunlainen pelitilanteeseen eläytyminen ja nykiminen rinnastettiin myöhemmin ikäviinkin asioihin, kuten epilepsiaan, ylivilkkauteen ja peliriippuvuuteen (ks. esim. Saarikoski 1999). Joka tapauksessa uudenlainen ja selvästi immerssiivinen<sup>2</sup> pelikokemus oli syntynyt myös televisioon.



**Kuva 4.** Nintendon 8-bittinen NES-konsoli oli yksi suosituimmista 1980- ja 1990-luvun televisioon liitettävistä pelikonsoleista. Se julkaistiin Japanissa vuonna 1983, Yhdysvalloissa vuonna 1985 ja Euroopassa vuosina 1986 ja 1987.

### 3. Televisio vuorovaikutteisena uustelevisiona

Television oltua pitkään pelkästään ohjelmavirran näyttöpäätteenä, se alkoi muuntua 1980- ja 1990-luvulla vuorovaikutteisemmaksi. Vuorovaikutteisuuden lisääntymistä ennustettiin Suomessakin jo 1970-luvulla (Kortti 2007, 12). Puhuessaan 1980-luvulla uustelevisiosta Umberto Eco mainitsee: ”Se puhuu yhä vähemmän ulkomaailmasta. Se puhuu itsestään ja kontaktista, jonka se on solmimassa yleisönsä kanssa.” (Eco 1985.) 1990-luvun puolessa välissä katsojat saivat maistiaisia erilaisesta ja aiempaa pidemmälle viedystä vuorovaikutuksesta. Varsinaisesti interaktiivisuus tuli mukaan suomalaiseen televisioon 1990-luvun alkupuolella, kun puhelinkeskukset digitalisoitiin (Kortti 2007, 12). Televisiuruutuihin saapuivat kertahetimitä erilaiset vuorovaikutteiset peliohjelmot, kuten *Hugo* (1993) ja *Vito – Game Over* (1994). Näihin ohjelmiin katsojat pystyivät osallistumaan ja vaikuttamaan reaaliaikaisesti. *Hugo*<sup>3</sup> oli hyvin uudentyypinen tv-peliohjelma: se nappasi katsojan sohvalta television suoraan lähetykseen eli oli online-ajassa (Ojanen 1995). Enää ei tarvittu konsolia tai peliohjainta synnyttämään pelikokemusta televisiuruudun ja katsojan välille, koska *Hugossa* soittaja pelasi piirretyllä peikolla puhelimen näppäinten avulla. Pelaaja ohjasi Hugo-hahmoa erilaisissa ympäristöissä kuten metsässä, vuorilla, veden alla, lumessa, rautatiellä, lentokoneessa tai rullalautailmassa. Suomessa *Hugoa* esitettiin Ylen TV2:lla vuosina 1993–1995.

Interaktiivinen puhelinyhteys studioon ei tietenkään ollut enää tuore asia suomalaisessa televisiokulttuurissa (vrt. erilaiset makasiiniohjelmat).



**Kuva 5.** Hugo-peikko hyppeli suomalaisten televisiuruuduille 1990-luvun puolivälissä. Erikoista oli, että pelihahmoa pystyi reaaliaikaisesti liikuttamaan kotoa käsin pelkästään puhelimen näppäimistön avulla.

Radiokanavatkin olivat pitkään tuottaneet paljon vuorovaikutteisia ohjelmatyyppejä, joissa kuka tahansa pääsi esiintymään puhelimitse. (Mustonen 2001, 129.) Television puolella Jorma Pulkkinen ja Sirpa Viljamaan juontama *Ruutuysi* (myöhemmin *Ruutuässä*) oli 1980- ja 1990-luvulla suosittu puhelinvisailuohjelma, jossa pelaajat soittivat studioon ja arvailivat, mitä vähitellen paljastetut kuvat esittivät. Nykyään samaan tarpeeseen vastaavat erilaiset interaktiiviset soittovisat<sup>4</sup>. Jo *Ruutuysin* aikaan luotiin selkeää yhteyttä katsojan ja sisällön välille ja otettiin katsoja studioon mukaan. Uutta *Hugossa* oli katsojan-soittajan mahdollisuus puhelimen näppäinten avulla ohjailta kuvaruudussa näkyvää tietokonepelin animaatiomaailmaa. Se oli Suomessa ennennäkemätöntä: katsoja tunkeutui studioon paitsi äänenä myös ruudun visuaalisen maailman ohjailemista hallitsevana osallistujana. (Ojanen 1995.)

*Game Over* oli vuosina 1994–1997 MTV 3 -kanavalla esitetty peliaiheinen ohjelma. Ohjelmaa juonsi kuminukke Vito. Ohjelmassa pelattiin muun muassa CD-i-, PlayStation-, ja Sega Saturn -pelikonsolien pelejä. Pelaamiseen osallistuivat niin kotikatsojat puhelimitään kuin paikalla olleet kilpailijatkin. CD-i-pelit<sup>5</sup> olivat nykymittapuulla melko yksinkertaisia. Puhelin- ja CD-i-tekniikan yhdistäminen tuotti kuitenkin vaikeuksia, ja ohjelmassa jouduttiin usein sellaiseen tilanteeseen, että pelaaminen syystä tai toisesta takkusi tai ei onnistunut lainkaan.

1990-lukua taaksepäin katsomalla voi jäljittää, mistä lähtökohdista televisio on 2000-luvulle siirtynyt. 2000-luvulla iTV eli interaktiivinen televisio mullistui käsitteenä lähinnä kolmesta näkökulmasta: laajennettu (enhanced) televisio, personalisoitu televisio ja SMS-televisio<sup>6</sup>. Laajennettu televisio viittaa kaiken tyyppisiin lisäsisältöihin, joihin kuluttaja pääsee käsiksi interaktiivisesti. Se voidaan nähdä parannettuna teksti-tv:nä, jonkinlaisena super-tekstitelevisiiona. Personalisoitu televisio viittaa käyttäjän kykyyn vaikuttaa siihen, mitä hän televisiosta katsoo ja milloin. Kuluttajalla on tällöin ikään kuin sama valta television ohjelmavirtaan kuin hänellä on ollut videonauhurin käyttäjänä. Kolmas versio 2000-luvun iTV:stä perustuu cross-media-toimintoihin eli esimerkiksi mobiilipäätteen ja internetin tai television yhdistäviin sisältöihin. Nykyisin on tavallista tuottaa erilaisia kaksisuuntaisia, paluukanavan omaavia interaktioformaatteja,

jotta osallistuminen televisio-ohjelmaan olisi mahdollista. Paluukanava voidaan järjestää esimerkiksi puhelimen, sähköpostin, faksin, tekstiviestien tai multimediaiviestien avulla. Suosituimpia SMS-televisio-ohjelmien muotoja ovat maailmanlaajuisesti olleet äänestykset, kyselyt, pelit ja chatit. (Jensen 2008, 9.) On hyvä muistaa, että tekstiviestisovellukset, joita käytetään erilaisten televisio-ohjelmien äänestyksissä, ovat olleet mahdollisia jo ilman käsitettä digi-tv (Kortti 2007, 12).

Televisio-ohjelmat (televisio-ohjelmien tyhjiaikaan eli aamu- ja keskipäivään sekä yöaikaan sijoittuva ohjelmatarjonta) muuttuivat selvästi 2000-luvulle tultaessa. Ohjelmat alkoivat hyödyntää sen hetkistä mobiiliteknologiaa. Televisio-ohjelmien mobiilipelit ja soittovisat toimivatkin nykypäivän täyteohjelmina. Aiemmin ohjelmavirran päättymistä ilmaisi tv-kuuluttajan hyvän yön toivotus ja sen jälkeen alkanut lumisade. Nykyisin tyhjää ohjelma-aikaa vuosikymmeniä hallinnut lumisade on hävinnyt täysin, ja tyhjiaikaa on vallannut interaktiivinen tv-mobiiliviihde. Televisioon rakennettujen keskustelupalstojen historia alkoi Suomessa viimeistään vuonna 2000, jolloin Alma Media -konsernin kaapelikanava TVTV! lanseerasi oman tekstiviestejä käyttävän chattinsa (Sihvonen & Suominen 2002, 10). Tv-chatit antoivat katsojille mahdollisuuden leikitellä tekstuaalisesti televisioruudulla. Seuraava laajennus otettiin kohti pelejä, kun tv-chatit saivat vuonna 2002 rinnalleen uuden interaktiivisen viihteen muodon – interaktiiviset tv-mobiilipelit. Ne erosivat muista mobiilipeleistä siten, ettei niitä voinut ladata matkapuhelimeen ja pelata paikasta riippumatta. Mobiili-termi kuuluukin näille peleille vain siksi, että niitä pelataan matkapuhelimilla, kun taas tv-peli-termiä voi käyttää, koska kyseessä on televisiosta ohjelma-aikana tuleva interaktiivinen ohjelmamuoto. Toisaalta pelkkä tv-peli on harhaanjohtava nimitys, koska se liitetään usein nimenomaan televisioon kytkettäviin konsoleihin. Televisioruudulla pelattavat tekstiviestipelit, kännyköihin ladattava viihdesisältö sekä niiden rinnalla kehittyvä palveluarsenaali nähtiin 2000-luvun alkuvuosina merkittävän uuden markkina-alueen muodostajina. Televisio oli jälleen kerran napannut uudenlaisen pelikokemuksen itselleen.

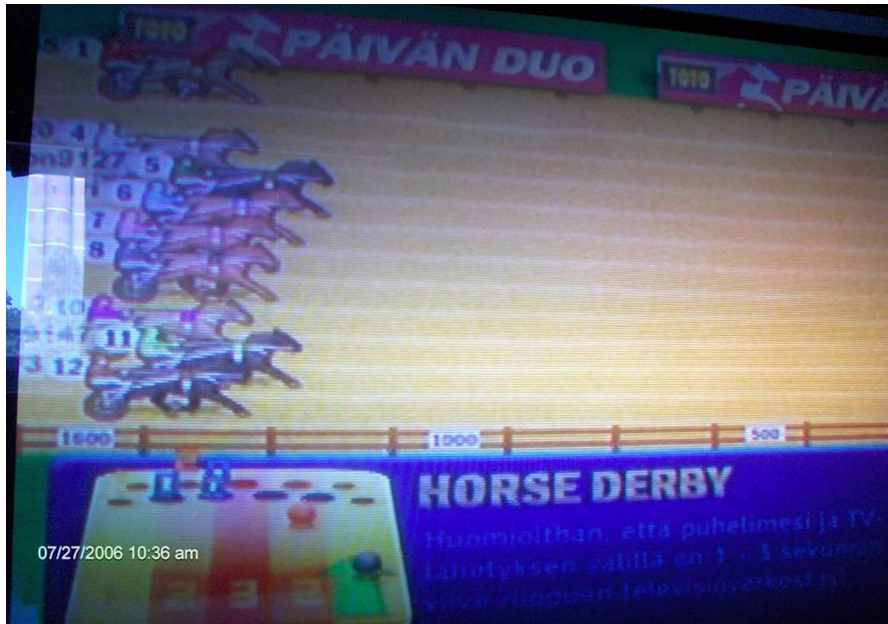
Tv-mobiilipelit ja interaktiiviset soittovisat ovat lyöneet itsensä läpi samalla kun erilaiset mobiili- ja internet-teknologiaa hyödyntävät televisio-

lisämausteet jatkavat voittokulkuaan. Nykykatsoja voi pelata ja pelillä televisioruudulla kotisohvaltaan käsin. On myös mahdollista voittaa useita satoja euroja yhdellä puhelinsoitolla tai vaikuttaa televisio-ohjelmien sisältöön tekstiviestien äänestysten kautta.

Toinen vuorovaikutteinen 2000-lukua leimaava ilmiö on tosi-tv eri formaatteineen. Tosi-tv on ilmiönä levinnyt laajalle, ja uusia ohjelmaformaatteja syntyy koko ajan. Felicia von Feilitzen tarkentaa, että tosi-tv on pitänyt sisällään useita erilaisia ohjelmamuotoja olemassaolonsa aikana. Yhtenä uusimpana ilmiönä voidaan nähdä juuri tv-mobiilipelit. Vuosien varrella radiossa ja televisiossa on ollut useita erilaisia visailuohjelmia, sekä useita erilaisia tosi-tv:n muotoja, peliohjelmia ja peli-show-ohjelmia. (Von Feilitzen 2004, 27.) Kun määritellään interaktiivisen pelitelevisio-ohjelmien muotoja, tulisi ottaa huomioon ero televisio-ohjelmavirtaan osallistumisen (attending) ja ohjelmasisältöihin vaikuttamisen (influencing) välillä. Osallistumista edustavat esimerkiksi erilaiset tv-mobiilipelit ja -chatit, kun taas vaikuttamista edustavat esimerkiksi tosi-tv-äänestykset ja muut yleisön tahtoon perustuvat valinnat, jotka myöhemmin mahdollisesti vaikuttavat ohjelmien sisältöön. (Ks. Tuomi 2009; Näränen 1999, 57.)

Kuten huomattu, 2000-luvulla katsojan ja tv-ruudun välikätenä toimii usein matkapuhelin. Kyseessä on televisio, kaukosäätimen ja matkapuhelimen mediakonvergenssi. Niin sanottua läpitunkevaa tietotekniikkaa (ubiquitous computing) voidaan toteuttaa liittämällä erilaiset teknologiat, kuten televisio, matkapuhelin ja internet, tarjoamaan näkymiä samaan sisältöön (ns. monikanavaisuus). (Kangas 2004, 136.) Interaktiiviseen tilaan ja vaikuttamiseen piiriin pääsee, kun ottaa matkapuhelimen käteensä ja kirjoittaa tekstiviestin tai soittaa puhelun. Matkapuhelin, jolla peleihin osallistutaan, muuttuu katsojan kädessä näin ollen peliohjaimeksi. Tv-mobiilipeli *Horse Derbyssä* (2006) puhelimesta (oli se sitten lanka- tai matkapuhelin) todella tulee peliohjain näppäimineen. Peliyhteys avataan soittamalla, minkä jälkeen näpytetään näppäimiä 1 ja 3 nopeasti, jolloin osallistujan ravihevonen ravaa kohti maalia. Pelaaminen muistuttaa läheisesti Konamin vanhaa yleisurheilupeliä *Track and Field* (1984), jossa pelihahmo laitetaan liikkeelle vain hakkaamalla hallitsemattomasti joystickiä tai sen kahta nappia.





**Kuva 6.** *Horse Derby*ssä pelaaja voi itse vaikuttaa hevostensa nopeuteen – hänen täytyy vain painaa toistuvasti ja mahdollisimman nopeasti puhelimen näppäimiä 1 ja 3.

Televisio soveltuu perusluonteeltaan, isona ruutuna yhteisissä oleskelutiloissa, aktiiviseen toimintaan ja vuorovaikutukseen heikommin kuin vaikkapa tietokone tai matkapuhelin. Interaktiiviset sovellukset kuitenkin lisääntyvät televisiossakin jatkuvasti. Tietotekniikan hajauttamisen ajatus on noussut pelisovellusten yhteydessä keskeisempään asemaan cross-media-ideoiden saattelmana. Cross-media mahdollistaa pelikokemuksen esimerkiksi juuri television ja matkapuhelimen välillä. Matkapuhelin toimii syötelaitteena ja televisio näyttää (monin)peilympäristön. (Kangas 2004, 139–140.) Oleellista on sovellusten käytön helppous, nopeus ja saumaton sisällöllinen kytkeytyminen televisio-ohjelmiin. Sovellusten kehitys on kulkenut perinteisen television suuntaan: puhuvat päät ovat ilmestyneet chatteihin, ja juontajat osallistuvat eri tavoin tv-peleihin. (Cross Over 2007.) Ensiluokkaisen tärkeä reaaliaikaisen pelikokemuksen rakentaja, juontaja, sijoitettiin virtuaaliselle pelikentälle vuonna 2004 peleissä kuten *Maali!* ja

**Kuva 7.** *Rantalentis* on yksi suosituimmista interaktiivisen television peleistä, eikä todennäköisesti vähiten siksi, että juontaja on pukeutunut pelin hengen mukaisesti pelkkiin bikineihin.



*Rantalentis*. Syynä tähän oli chat-ohjelmista tehty selkeä havainto siitä, että elävä ihminen peli- ja muissa vuorovaikutusympäristöissä lisää kuluttajien kiinnostusta ja osallistumisaktiivisuutta. (Tuomi 2007; 2008.)

Tv-mobiilipelejä pelataan tekstiviesteillä valitsemalla halutut koordinaatit pelikentältä. Paikka valitaan esimerkiksi sen mukaan, halutaanko potkaista jalkapallo juontajan taakse vai yritetäänkö osua juontajaan vesipallolla. Yksi viesti eli pelisiirto maksaa kanavasta ja formaatista riippuen yleensä noin yhden euron. Tv-mobiilipelit ovat selvästi yhteydessä vanhoihin kolikkopeleihin. Japanilaiset pachinko-pelit<sup>7</sup> perustuivat jo aikanaan siihen, että pelaajan itse ei tarvinnut tehdä mitään, vaan peli teki lähes kaiken itse (Huhtamo 2002, 30). Television mobiilipeleissäkin pelaaja antaa vain koordinaatit ja seuraa pelin kulkua televisioruudulta. Pelien luonne ja käyttömuodot ovat teknisen kehityksen myötä radikaalisti muuttuneet ja pelien maailmat ovat monipuolistuneet, mutta toisaalta myös perinteisemmät pelimuodot ovat säilyttäneet suosionsa (Neittaanmäki & Kankaanranta 2004, 10). Vanhemmissa peleissä aktiivista toimintaa vaativat mekaaniset pelikoneet, joilla simuloitiin ampumista (metsästystä, tarkka-ammuntaa tai sodankäyntiä) tai erilaisten urheilulajien harjoittamista. Vaikka mainittujen laitteiden interaktiivisuutta voi nykymittapuun mukaan pitää rajoittuneena, on selvästi nähtävissä, että useimmat tv-mobiilipelit perustuvat juuri samaan alkuviettiin. Palloillahan tavallaan metsästetään juontajaa tarkka-ampumalla. (Vrt. Huhtamo 2002, 32.)

Olemme siis palanneet takaisin kolikkokoneisiin, mutta olohuoneesta käsin. Jo aikanaan kolikkokoneiden tuottoisuus ja leviäminen saivat viestimissä paljon huomiota ja ne aiheuttivat myös kriittisiä reaktioita (ks. esim. Huhtamo 2002, 32). Samoin on käynyt myös tv-mobiiliviihteelle, joka on synnyttänyt niin moraali- kuin mediapaniikkienkin aallon (ks. esim. Mobiili 2004).

Tv-mobiilipeleissä katsoja-pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa juontajaan verbaalisesti ja fyysisesti (Tuomi 2008, 68–69). Mikäli pelaajalle ei anneta riittävästi mahdollisuuksia vaikuttaa pelin tapahtumiin, ei voida puhua todellisesta vuorovaikutuksesta eikä pelaajakaan todennäköisesti viihdy (Järvinen 1999). Pelitilanteen ja -kokemuksen synnyssä tärkein rooli on pelijuontajalla, joka pyörittää show'ta. Katsojat voivat kilpailla joko häntä tai muita pelaajia vastaan. Toisaalta juontaja on kuin tivolin pelikopin valvoja, toisaalta hän on verrattavissa pelipöydän hoitajaan, jota vastaan pelataan. Pelaajan ja pelin välinen suhde on luonteeltaan intensiivinen, sillä peli esiintyy pelaajalle hänen toimintansa näyttämönä. Digitaalisen pelin toiminnallisuuden onnistuminen edellyttää eheää vuorovaikutusta pelaajan ja pelattavan pelin välillä. (Latva 2004, 40.) iTV-peleillä ei olisi niin paljon pelaajia päivittäin, jos elävä juontaja olisi ennalta arvattava, tietyn liikeradoin toimiva piirretty pelihahmo. Vuorovaikutus ja pelikokemus syntyvät television, pelaajan, pelin ja ennen kaikkea juontajan välille (Tuomi 2009).

Peleissä, joissa on mukana chat-toiminto, katsojalla on mahdollisuus ilmaista itseään kirjallisesti pelin pelaamisen ohella. Tv-chattejä voi tarkastella yhtäaikaaisesti perinteisen televisiokerronnan kulminoitumana, aluttomana ja loputtomana, sarjamuotoisena ja katkeamattomana ohjelmavirtana, johon voi liittyä mukaan koska tahansa. Samalla katsojille annetaan mahdollisuus ohjailla televisioruudun tapahtumia ja pelihahmojen toimintaa tekstiviestimuotoisilla käskyillä. Varsinainen televisio-ohjelman sisältö muotoutuu siis katsojien mielihalujen mukaan sekä grafiikan että tekstin tasolla (Suominen & Sihvonen 2002). Tavallaan tämä on kiehtova ajatus, mutta toisaalta ei pidä unohtaa televisio-ohjelmien katsojille antaman vallan rajallisuutta. Sensuuri ja tietyt säännöt ovat edelleen puitteita, joiden rajoissa osallistujien tulee toimia. Kuluttajalla on siis tietty valta vaikuttaa siihen mitä ruudulla tapahtuu, mutta vaikuttaminen on valvottua ja muiden hallitsemaa. Niin myös tosi-tv-ohjelmien sisältöön on todellisuudessa

vaikea todella puuttua, vaikka mahdollisuutta siihen usein mainostetaankin. Tosi-tv-ohjelmiin vaikuttavat kuitenkin myös ohjaaja, tuottajat, kuvakulmat ja editointi sekä tietyt valmiit paradigmat. (Tuomi 2007, 33–34; 2008.) Tosi-tv:n sisältöön vaikuttamista tai tv-mobiilipelien juontajien hallintaa kuin pelihahmoja konsanaan ei kuitenkaan voi väheksyä. Ne mahdollistavat vuorovaikutuksen, tai ainakin sen tunteen, televisioruudun ja katsojan välillä. Tämä vetoaa ihmisiin, koska katsojan osaksi on pitkään jäänyt vain ohjelmasisällön vastaanottaminen ja tulkitseminen. (Suominen & Sihvonen 2002.)

Uusmedia on tulvillaan interaktiivisuutta eli sitä, että viestintää tapahtuu sekä mediasta yleisöille että päinvastoin. Tämä on Juha Herkmanin mukaan johtanut monissa yhteyksissä ylistyksiin uusmedian käyttäjän aktiivisuudesta. Siinä missä perinteisempien audiovisuaalisten medioiden yleisöt ovat "sohva-perunoita" tai elokuvateatterin penkkiin jähmettyneitä katsojia, uusmedian yleisöt muodostuvat aktiivisesti toimivista käyttäjistä. (Herkman 2001, 147.) Median muuttuminen yksisuuntaisesta vuorovaikutteiseksi viestintäväyläksi muuttaa mediasuhteen aivan toiseksi.

#### 4. Peli-tv edellisten yhdistelmänä?

**I**nteraktiivinen televisioviihde on kehittymässä. Uusia pelejä ja muita formaatteja kehitellään koko ajan. Nopeimmin kasvavia mobiilisovellusten kenttiä ovat juuri matkapuhelimen ja television yhdistelmät, joissa television suuri tavoitettavuus kohtaa tekstiviestien ja internetin mahdollistamat interaktiiviset pelit ja chatit (Frantic 2004). Useat muunnokset vanhasta, alkuperäisestä ja yksinkertaisesta chat-ohjelmasta kertovat siitä, että uusia attraktioita tarvitaan koko ajan. Esimerkiksi pelkällä rantapallolla pelailu ei enää riitä, vaan uudemmissa *Rantalentis*-versioissa (2006) juontajaa voi heitellä pallojen sijasta kaloilla tai suurilla grilleillä. Tämäkin kertoo siitä, että elävä juontaja on virtuaalisen televisiopelin yksi tärkeimmistä aineksista. Jollekulle pelaamisen tavoite voi olla heittää juontajaa grillillä sen sijaan, että pelaisi pisteellisesti hyvää peliä perinteisillä tekstiviestipalloilla. Vuorovaikutus kuluttajien ja televisio-ohjelmien välillä tulee oletettavasti kasvamaan ja kehittymään. Voisiko olla lystiä vaikkapa

tiputtaa juontaja oikeasti vesialtaaseen tähtäämällä virtuaalipallolla ympyröityyn maaliin?

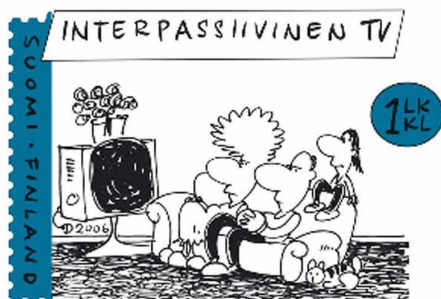
Mediateknologinen vuorovaikutus tai vuorovaikutteinen käyttöliittymä ei kuitenkaan itsessään takaa immersivistä kokemusta eli käyttäjän imeytymistä mediamaailmaan, vaan kokemuksen syvyys liittyy moniin muihinkin tasoihin (Inkinen 2005, 12). Tietokonepelienkin suosio on aina perustunut mahdollisuuteen vaikuttaa ja kokea uusia tuntemuksia pelien mielikuvitusmaailmoissa (Inkinen 2005, 18). Juha Herkmanin mielestä mediakulttuurista on kokonaisuudessaan tullut eräänlaista peliä. Ihmiset ovat yhä enemmän tietoisia mediaesitysten keinotekoisesta luonteesta ja he ”pelaavat” mediakulttuurin merkeillä ja merkityksillä. Viime vuosina suosiossa on ollut erityisesti mediateknologialla pelaaminen, mikä on ilmennyt erilaisten digitaalisten lelujen tulvana – samaan tapaan kuin 1800-luvulla kehiteltiin optisia leluja. Interaktiiviset tv-mobiilipelit ovat 2000-luvun digitaalisia medialeluja, ajantappovälineitä. Herkmanin mukaan aika näyttää, kuinka digitaaliset lelut asettuvat osaksi mediakulttuurin arkea. Hänen mukaansa on vaikea kuvitella, että tekninen vuorovaikutteisuus eli niin sanottu motorinen pelaaminen korvaisi koskaan täysin mediakulttuurin toista mielihyvän lähdeä: mahdollisuutta joutilaisuuden kokemukseen. (Herkman 2001, 193.) Kuten mainitsin television käyttötilanteiden yhteydessä, aina ei mediakäyttäjälle ole sopiva aika tai paikka osallistua. Tuttuus, konventiot ja toisto voivat olla yhtä ratkaisevia populaarin mielihyvän kannalta kuin aktiivinen osallistuminen. Elokuvan ja television kaltaisia mediaesityksiä pitää osaltaan hengissä niiden tuottama mahdollisuus antautua kuva- ja äänivirran vietäväksi. (Herkman 2001, 193.)

Jokainen viestittäjä-pelaaja kokee tiettyä nautintoa toimiessaan ja vaikuttaessaan interaktiivisesti digitaalisessa maailmassa, joka on melkein hänen hallinnassaan, mutta ei sittenkään aivan. Nykyisin viestille odotetaan palautetta tai jonkinlaista reaktiota: Pelaanko hyvin? Vastaako juontaja kysymykseeni? Mitä juontaja (eli arvaamaton pelihahmo) tekee tai sanoo, kun heitän häntä grillillä päähän? Kuluttajat maksavat mielellään pelaamisesta televisioruudulla tai vaikuttamisesta televisio-ohjelman kulkuun tai päätöksiin, kuten euroviisuedustajan valintaan. Maksullinen ”vaikutusvalta” kiehtoo ja houkuttaa.

Interaktiivisuus ei pelkästään kasvata käyttäjän vapautta vaikuttaa mediasisältöihin, vaan myös sitoo kuluttajan tehokkaammin mediatuotteisiin. (Parikka 2004, 83.) Kaikkia palveluiden kaupallinen puoli ei häiritse, vaan jokaiseen äänestykseen riittää tuhansia osallistujia. Kuitenkin juuri rahastuksen maku jarruttaa interaktiivisen viihteen voittokulkua. Toinen puoli kaupallisuudessa ovat peliformaattien lapsikäyttäjät ja maksullisten palveluiden markkinointi alaikäisille. (Tuomi 2008, 70.)

Voidaan todeta, että pelkkä yleinen huudahdus televisioruudulla ei enää riitä, vaan ohjelmaan lähetetyllä tekstiviestillä on saatava jotain muutakin (Tuomi 2007; 2008). Tämä huomio antanee viitteitä interaktiivisen viihteen tulevaisuudesta. Vuorovaikutuksella kyllästetty yhteiskunta, jossa tällä hetkellä elämme, on problemaattinen ja kaksijakoinen. Toisaalta meille tarjotaan väyliä vaikuttaa asioihin, joihin emme ennen ole voineet puuttua. Tätä valtaa leimaa kuitenkin pitkälti viihteellisyys. Emme pääse vaikuttamaan yhteiskunnallisesti tärkeisiin asioihin, vaan lähinnä tosi-tv-äänestyksiin ja missikilpailutuloksiin. (Vrt. Näränen 2006, 71–81.) Oletettavaa on, että vuorovaikutteisuuden muodot tulevat muuttumaan, aikanaan jopa asiapohjaiseksi vaikuttamiseksi (Tuomi 2008, 70).

Television luonne on monipuolistunut 1980-luvulta alkaen nopeasti niin kulttuuristen muutosten kuin myös esimerkiksi video- ja pelikonsolien, satelliitti- ja kaapelijakelun, maksu-tv-järjestelmän, kanavakilpailun vapauttamisen, tekstitelevision, kotiteatterilaitteiden, laajakuvaformaatin ja viimeisimpänä digitalisoitumisen seurauksena (Näränen 2006, 29). Viimeisen viiden vuosikymmenen aikana on nähty useita yrityksiä tuottaa niin kokemuksellisia kuin kaupallisiakin interaktiivisen television konsepteja. Erilaiset ongelmat, kuten keskeneräinen teknologia, kehittymättömät infrastruktuurit ja puutteelliset sisällöt ovat kuitenkin jarruttaneet varsinaista läpimurtoa. Toisaalta interaktiivinen televisio on siis tehnyt tuloaan jo viimeiset 50 vuotta. (Jensen 2008, 1.) Kuten jo edellä totesin, aktiivisuuden ja passiivisuuden välinen rajanveto on hankalaa, samoin kuin interaktiivisuuden määrittely pelkkänä terminäkin. Entisajan ja nykypäivän televisiota yhdistää kuitenkin edelleen ajatus rentoutumisesta. 1990-luvulla iTV-konsepti nähtiin ohjelmavirran (broadcasting) ja



**Kuva 8.** Televisiokeskeiselle perhe-elämälle hymyiltiin kahdessa vuonna 2006 ilmestyneessä 1. luokan ikipostimerkissä. Mielenkiintoisen kannanoton nykytelevision vuorovaikutteisuuteen on luonut professori Matti Remes.

internetin konvergenssina <sup>8</sup>. 1990-luvun lopulla mahdollisuus selata internet-sivustoja omalla televisiolla nähtiin, varsinkin useiden tv-palvelutuottajien silmin, varsin kiinnostavana ja kuluttajia kiehtovana palveluna. (Jensen 2008, 7.) Kuitenkin jo 1980-luvulla (ja Qube-projektin yhteydessä 1970-luvulla <sup>9</sup>) todettiin, että interaktiivisen televisiopalvelun tulee olla helppokäyttöinen. Kuluttajat haluavat television, eivät tietokonetta. (Jensen 2008, 6.) Ihmiset eivät ole erityisesti kaivanneet televisiolta interaktiivisuutta. Mahdollisuus vuorovaikutukseen ja lisätiedon saamiseen on kompensoitunut internetillä laajakaistojen levitessä kotitalouksiin. (Kortti 2007, 12.) Tämä aspekti jarruttanee vielä television muuttumista internetin kaltaiseksi.

Alussa mainitsin yleisen käsityksen, jonka mukaan televisio perusolemukseltaan kannustaa passiivisuuteen, kun taas internet selkeästi aktivoi yleisöä. Miten nämä kaksi sopisivat yhteen? Ainakin televisiota tulisi aina olla mahdollisuus vain seurata ilman mitään aktivoivia lisätoimintoja, kuten pelejä tai äänestyksiä. Eräs johtava tulevaisuuden suuntaus korostaa puolestaan television sosiaalisuutta <sup>10</sup>. Tavoitteena olisi luoda formaatteja ja lisäpalveluita, joiden avulla televisiokatsojat kykenisivät chattaamaan, pelaamaan tai olemaan muilla tavoin yhteydessä toisiinsa katselutilanteen aikana. Tämä tulevaisuuden tv 2.0 -sovellus herättää kysymyksen siitä, häiriintyykö television ja katsojan välinen vuorovaikutus ja funktio, jos mukaan tulee useampia läsnäolijoita? Toisaalta erilaiset monipelit ovat liittyneet televisioruudun yhteyteen pelikonsolien alkuajoista asti. Konsolipelikokemukseen nähden "internet-tv" saatetaan nähdä ennalta määriteltynä sovelluksena, jota ei voi



**Kuva 9.** *Sanaristikko* on yksi lukuisista interaktiivisista soittovisoista, joihin kuka tahansa voi kotisohvaltaan osallistua.

halutessaan napsauttaa pois päältä. Kaiken kaikkiaan voi sanoa, että media on aina interaktiivinen, koska se vaatii käyttöä ja valintoja (Parikka 2004, 84). Nähtiinpä televisio sitten aktiivisena tai passiivisena, siihen tulisi sisältyä valinnanmahdollisuus.

Televisio näyttäytyy nykyään niin (peli)joukkoviestimenä, (peli)kuvaruutuna, uustelevisiona kuin edellä mainittujen sekoituksenakin. Esimerkiksi call quiz -tyyppisissä soittovisoissa television tietokilpailuperinne yhdistyy 2000-luvun vuorovaikutteiseen televisiovihteeseen. Eroja entisten ja nykyisten visailujen välillä on teknologian lisäksi lähinnä sisällössä, sillä kuten mainittu, ennen tietovisoja leimasi yleissivistävä vaikutus katsojiin ja osallistujiin. 2000-luvun soittovisat eivät mittaa älykkyyttä, vaan perustuvat lapsellisen helppojen kysymysten ohella lähinnä vastaajien reaktioaikoihin. (Tuomi 2008, 68.) Joka tapauksessa television rooli pelikokemusten tuottajana on edelleen vahvasti läsnä.

## Lopuksi

Television ei ole menettämässä asemaansa pelikokemuksen tuottajana, vaan se on pikemminkin uusintamassa ja vahvistamassa sitä. 2000-luvun alusta nykypäivään uusia tv-pelikonsoleita on tullut markkinoille rytinällä. Sonyn PlayStation 3 ja Microsoftin Xbox 360 käyttävät uusia optisia tallennusformaatteja (blu-ray ja HD-DVD) sekä kykenevät teräväpiirtotarkkuuteen. Nintendon uusimman konsolin, Wiin, erikoisuutena taas on sen uudentyypinen peliohjain, jossa on liikkeentunnistus. Kuluttajille halutaan siis tarjota koko ajan jotakin uutta, vaikka television ja konsolin välinen yhteys säilyykin suhteellisen samanlaisena. Kuitenkin esimerkiksi Wii-konsolin peliohjain kasvattaa entisestään pelaajan ja televisioruudun välistä vuorovaikutusta. Jokainen liike television edessä välittyy välittömästi ruudulle, jolloin ihminen todella ”esiintyy” reaaliaikaisesti televisiossa, tai tarkkaan ottaen televisioruudulla. Television rooli pelikokemuksen tuottajana ei oletettavasti ole hiipumassa tulevaisuudessaan. Aika ajoin markkinoille tulee uusia keksintöjä, kuten *Guitar Hero*<sup>11</sup>, joka pelinä nojaa saumattomasti televisioruutuun ja jota pelataan kitaraa muistuttavalla peliohjaimella.

Toisaalta pelikonsolit eivät tunnu kokeneen mainittavaa inflaatiota, vaikka pelaamiseen tarkoitettut tietokoneet ovat edelleen suosiossa. Ne ovat löytäneet keinon menestyä yhdessä sulkematta toisiaan pois. Toisin kuin 1980-luvulla, nykyään peliteollisuuden alalla on tilaa useille pelialustoille ja -muodoille samanaikaisesti. Monesta kodista löytyy niin pelaamiseen käytettävä tietokone kuin pelikonsolikin, mikä todistaa myös sen, ettei tietokone ole syrjäyttänyt televisiota pelikokemuksen tuottajana tai toisinpäin. Molemmissa medioissa nimenomaan kuvaruutu saa uusia merkityksiä ja funktioita silloin kun siihen liitetään jokin muu teknologia. Yhä suuremmat televisiot sekä kotiteatteri tarjoavat aiempaa kokonaisvaltaisemman ja immersivisemmän eli uppouttavan kokemuksen konsolipelien pelaamiseen. (Hintikka 2003, 10.) Tietokoneeseen yhdistyttyään kuvaruutu kehittyi aikanaan nopeasti pääväyläksi kaikenlaisen tiedon – kuvien, elävän kuvan ja tekstin – äärelle (vrt. Manovich 1996, 166). Lopulta kuvaruutu määrittäytyi usein suhteessa johonkin toiseen teknologiaan. Lev Manovich toteaa

seuraavaa: ”Kuvaruutu voi olla dynaaminen, vuorovaikutteinen ja reaaliaikainen, mutta yhä se on vain kuvaruutu.” (Manovich 1996, 180.)

Toisaalta teknologian kehittyminen ja median konvergoituminen tai divergoituminen, joista esimerkkinä muun muassa edellä mainittu mobiili-tv, tulevat muuttamaan käsitystämme televisiosta. Samalla television pelikulttuurilla on edessään uusia muotoja ja mahdollisuuksia. Esimerkiksi interaktiivinen television muuttuu yhä enemmän osaksi suurempaa yhteen liittyvien laitteiden kokonaisuutta. Television ei enää ole pelkkä television, vaan se on pikemminkin sekoitus useita mediuumeja. Tietotekniikan ja viestintäteknologian valtava kehitys on johtanut ubiikin eli kaikkialla läsnä olevan tilan syntymiseen, jossa ihmiset voivat päästä käsiksi ja osallistua mediasisältöihin missä ja milloin haluavat. Tämä taas onnistuu useiden eri lisälaitteiden ja -palveluiden, kuten TiVo:n, netti-tv:n, tietokoneen, taskutietokoneen ja 3G-matkapuhelimen avulla. (Changsheng & Qi 2007.) Television pelkästään yhdentyypisenä kokemuksena muuttuu ja sen pelillisuus moninaistuu, vaikka se edelleen säilyttäisikin vanhimman olomuotonsa. Lähihistoriaan nojaten voidaan joka tapauksessa sanoa, että televisioruudun tapahtumiin vaikuttaminen ja oman toiminnan näkeminen reaaliaikaisesti tulee kiinnostamaan pelaajia ja kuluttajia vielä pitkään. (Tuomi 2009.) Televisioruudun tapahtumiin osallistuminen, tekstiviestin tai pelikonsolin kautta, on tietyn tavoitellun, myös julkisen rajan rikkomista, vielä vuonna 2009. Television on aina halunnut ja haluaa yhä kutsua meidät mukaansa ja pelata kanssamme. Vuorovaikutuksen keinot ja muodot vain muuttavat muotoaan. (Tuomi 2009.)

## Viitteet

- 1 Esimerkiksi videotex oli teksti-tv:n tapainen, mutta puhelin- tai kaapelilinjoja pitkin kulkenut lisäominaisuus, johon sisältyi myös mahdollisuus tilata palveluja. (Kortti 2007, 12.)
- 2 Ympäröivä maailma suljetaan pelikokemuksen ulkopuolelle (Huhtamo 2002).
- 3 Hugo on alun perin televisiopeleiden hahmoksi Tanskassa vuonna 1990 luotu fiktiivinen peikko, josta on tehty monenlaisia tietokone- ja videopelejä.
- 4 Interaktiiviset soittovisat eli iTV Call Quiz -ohjelmat ovat kansainvälinen formaatti, jossa katsojat voivat yhdellä puhelinsoitolla voittaa useita satoja euroja. Suomessa Mtv 3- ja SubTV-kanavilla on lähetetty eniten tällaisia ohjelmia, joista esimerkkejä ovat *Soittopeli*, *Rahalinko* ja *Voittopotti*.
- 5 Compact Disc Interactive oli Philipsin kehittämä multimediasoitin. Ensimmäinen CD-i-soitin julkaistiin vuonna 1991.
- 6 SMS eli Short Message Service on suomeksi tekstiviesti.
- 7 Kuulapeli pachinko on tavallaan flipperin, pajatson ja hedelmäpelin risteytys.
- 8 Vrt. nykyisin IPTV eli internet-protokollan käyttöön perustuva teknologia niin televisio-ohjelman jakelussa kuin paluukanavassakin.
- 9 Qube oli yksi iTV:n historian merkittävimmistä projekteista, joka sai alkunsa 1970-luvulla Ohiossa, USA:ssa.
- 10 Tämä suuntaus oli nähtävissä mm. iTV-alan konferenssissa UXTV 2008 (Designing interactive user experiences for TV and video, Mountain View, California, USA. 22-24.10.2008).
- 11 Harmonix Music Systemin kehittämä ja RedOctanen julkaisema musiikkipeli Playstation 2 -konsolille (2005-2006).

## Kirjallisuus

- Bendas, Dan & Mauri Myllyaho (2002). *Games as Part of Mobile Entertainment*. Oulu: Oulun yliopisto. [http://virtual.vtt.fi/virtual/projects/moose/docs/bendas\\_in\\_template\\_springer.pdf](http://virtual.vtt.fi/virtual/projects/moose/docs/bendas_in_template_springer.pdf)
- Caillois, Roger (2001). *Man, Play, and Games*. Illinois: University of Illinois Press (ilm. alun perin 1958).
- Changsheng, Xu & Tian Qi (2007). Semantic analysis and personalization for mobile media applications. Proceedings of the 2007 IEEE International Conference on Multimedia and Expo, ICME 2007. Beijing, China, 2-5 July 2007, 1047-1050.
- Eco, Umberto (1985). *Matka arkipäivän epätodellisuuteen*. Suom. Aira Buffa. Juva: WSOY.
- Electronic Adventure (2003-2008). The history of TV remote controls. <http://www.electronicadventure.us/history.htm>
- Ermi, Laura, Satu Heliö & Frans Mäyrä (2004). *Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapsen ja nuoren pelikulttuurien toimijoina*. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>
- Fiske, John (1987). *Television culture*. London: Routledge.
- von Feilitzen, Cecilia (toim.) (2004). *Young people, soap operas and reality TV*. Yearbook 2004, The international clearinghouse on children, youth and media. Göteborg: Nordicom Göteborg University.
- Frantic Median verkkosivu. <http://www.frantic.fi/solutions/applications/mobile.html>
- Gorman, Lyn & David McLean (2003). *Media and Society in the Twentieth Century. A Historical Introduction*. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Hanski, Mikko-Pekka & Anu Kankainen (2004). Pelien laadun kehittäminen käyttäjien näkökulmasta. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.): *Digitaalisten pelien maailmoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 67-76.
- Heinonen, Ulla (2008). *Sähköinen yhteisöllisyys. Kokemuksia vapaa-ajan, työn ja koulutuksen yhteisöistä verkossa*. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 14. Turun yliopisto, Pori.
- Hellman, Heikki (1988). *Uustelevisiion aika?* Helsinki: Hanki ja jää.
- Herkman, Juha (2001). *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.

Hintikka, Kari (2003). *Julkishallinnon palvelut ja niiden mahdollisuudet digitaalisessa televisiossa*. Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus ry:n julkaisusarja, osa 12. Helsinki: TIEKE Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus ry.

Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (toim.) (2002). *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.

Huhtamo, Erkki (2002). Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 21-46.

Inkinen, Tommi (2005). Johdettava polku lasten tietoyhteiskuntaan. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen, Pentti Hietala, Tommi Inkinen, Marjatta Kangassalo, Riikka Kivimäki & Frans Mäyrä (toim.): *Lapsuus mediamaailmassa. Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Helsinki: Gaudeamus, 9-18.

Jensen, Jens F. (2008). Interactive Television. A Brief Media History. Proceedings of the 6th European conference on Changing Television Environments 2008. Salzburg, Austria, 3-4 July 2008. Heidelberg & Berlin: Springer, 1-10.

Järvinen, Aki & Ilkka Mäyrä (toim.) (1999). *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.

Kangas, Sonja (2004). Läsä-äly pelisovelluksissa. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.): *Digitaalisten pelien maailmoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 131-150.

Kankaanranta, Marja, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.) (2004). *Digitaalisten pelien maailmoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Kortti, Jukka (2007). Näköradiosta mobiilitelevision. Telesioteknologioiden sosiokulttuurista historiaa. *Tekniikan Waiheita* 2007:2, 6-20.

Mobiili (2004). Kuluttajavirasto: Television mobiilipelit lainavastaisia. *Mobiili* 11.10.2004. <http://hightechforum.kaleva.fi/index.cfm?alue=2&Id1=436571&msg=436571&OpenStory=1&lang=1&secure=0&scs=1>

Latva, Suvi (2004). Pelisuunnittelun tematiikka. Lapsille tarkoitettujen digitaalisten pelien suunnittelun lähtökohtia. Teoksessa Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen (toim.): *Digitaalisten pelien maailmoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 33-50.

Manovich, Lev (1996). Kuvaruudun arkeologiaa. Teoksessa Minna Tarkka, Kari A. Hintikka & Asko Mäkelä (toim.): *Johdatus uuteen mediaan*. Helsinki: Edita, 166-182.

Murray, Susan & Laurie Ouellette (2004). *Reality TV. Remaking Television Culture*. New York: New York University Press.

Mustonen, Anu (2001). *Mediapsykologia*. Porvoo: WSOY.

Neogames (2007). Cross Over -projektin loppuraportti. [http://www.neogames.fi/crossover/Cross%20Over\\_loppuraportti\\_v1.o\\_jm.pdf](http://www.neogames.fi/crossover/Cross%20Over_loppuraportti_v1.o_jm.pdf)

Näränen, Pertti (1999). Interaktiivisuus mediautopiana ja televisiojournalismin mahdollisuutena. *Tiedotustutkimus* 22:4, 50–61.

Näränen, Pertti (2006). *Digitaalinen televisio. Analyysjä alkuhistoriasta, viestintäpoliittisista haasteista ja TV-järjestelmän muuttumisesta*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Ojanen, Soila (1995). *Visailuviihde arvuuttelun perinteen jatkajana. Tutkimus television peliohjelmista ja niiden katsojien kokemuksista*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto.

Parikka, Jussi (2004). Interaktiivisuuden kolme kritiikkiä. *Lähikuva* 2004:2–3, 83–97.

Saarikoski, Petri (1999). Tietokonepelit osana audiovisuaalisen kulttuurin moraalipaniikkia. *Wider Screen* 1999:1–2. <http://www.widerscreen.fi/1999/1-2/index.htm>

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lomo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylän nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Sihvonen, Tanja & Jaakko Suominen (2002). Töllö näpyttäjien näyttämönä. Performanssi ja yhteisöllisyys TV-chateissa. *Mediumi* 1:1. <http://www.m-cult.net/mediumi/>

Silverstone, Roger & Eric Hirsch (toim.) (1994). *Consuming technologies. Media information in domestic spaces*. London & New York: Routledge.

Suominen, Jaakko (1999). Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna. Esimerkkeinä 1960-luvun yritysipelit sekä videopelaaminen ja sen mediakuva 1970-luvulta 1980-luvun alkuun. [http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko\\_pelit99.html](http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko_pelit99.html)

Suominen, Jaakko (2000–2001). Suomen tietotekniikan kronologia. <http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/kronologia.html>

Tichi, Cecelia (1991). *Electronic Heart. Creating an American Television Culture*. Oxford: University Press.

Tuomi, Pauliina (2007). *Juontajuus 2000-luvun ”televisiojätteessä”? Juontajan rooli interaktiivisissa TV-mobilipeleissä ja soittovisoissa*. Pro gradu -tutkielma. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos, Turun yliopisto.

Tuomi, Pauliina (2008). SMS-based human-hosted interactive TV in Finland. Proceedings of the first international conference on Designing Interactive User Experience for TV and Video, UXTV 08. Mountain View, California, USA, 22–24 October 2008. New York: ACM, 67–70.

Tuomi, Pauliina (2009). (i)TV Brings People Together? How the Feeling of Togetherness Can Be Built. Workshop: Enhancing Social Communication and Belonging by Integrating TV Narrativity and Game-Play. Adjunct proceedings of EuroITV 2009 Conference. Leuven, Belgium, 3–5 June 2009.

Turtiainen, Riikka (2005). *Penkkiurheilijasta virtuaaliurheilijaksi. Digitalisoituva urheilun kuluttaminen*. Pro gradu -tutkielma. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos, Turun yliopisto.

Walldén, Sari (2004). *Käyttäjäkeskeinen supertekstitelevision suunnittelu. Käytettävyys ja metodit*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Weinbren, Grahame (2002). Sonic – c'est moi! Pelihahmoon samastuminen ja virtuaalitalan pakkomieltainen hallinta. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 218–237.

#### KUVAT

Kuva 1. ”Kauniit ja Vihreät”: [http://fi.wikipedia.org/wiki/Tiedosto:Kauniit\\_ja\\_vihre%C3%A4t.jpg](http://fi.wikipedia.org/wiki/Tiedosto:Kauniit_ja_vihre%C3%A4t.jpg)

Kuva 2. ”Tupla tai Kuitti”: [http://img.mtv3.fi/mn\\_kuvat/mtv3/ohjelmat/mtv\\_50\\_v/kotimaiset/430590.jpg](http://img.mtv3.fi/mn_kuvat/mtv3/ohjelmat/mtv_50_v/kotimaiset/430590.jpg)

Kuva 3. ”Winky dink”: <http://www.tvparty.com/requested2.html>

Kuva 4. ”Nintendo: NES”: [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8a/Nintendo\\_entertainment\\_system.jpeg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8a/Nintendo_entertainment_system.jpeg)

Kuva 5. ”Hugo”: Kuvakaappaus [www.hugo-net.com](http://www.hugo-net.com)-sivuston verkkopelistä *Kuoriaistaisto*. Tarkka osoite peliin: [http://www.hugo-net.com/HugoNet.php?S\\_ID=72bd6d522589ab1c09a167c1e26d54f&content=projects/games/JavaGames3/BeetleBattle/BeetleBattle.html](http://www.hugo-net.com/HugoNet.php?S_ID=72bd6d522589ab1c09a167c1e26d54f&content=projects/games/JavaGames3/BeetleBattle/BeetleBattle.html)

Kuva 6. ”Horse Derby”: Kuvakaappaus.

Kuva 7. ”Rantalentis”: <http://www.redlynx.com/index.php?id=498&productId=68#>

Kuva 8. ”Interpassiivinen tv”: <http://www.dfg-rhpfsaar.de/interpassiivinen.jpg>

Kuva 9. ”Sanaristikko”: [http://www.mtv3.fi/ohjelmat/sivusto.shtml/viihde/interaktiivinen\\_tv/ohjelma\\_\\_ristikko\\_ja\\_ruudukko](http://www.mtv3.fi/ohjelmat/sivusto.shtml/viihde/interaktiivinen_tv/ohjelma__ristikko_ja_ruudukko)

(Verkko-osoitteiden toimivuus tarkastettu 24.2.2009.)