

# Johdanto

JAAKKO SUOMINEN RAINE KOSKIMAA FRANS MÄYRÄ OLLI SOTAMAA

YouTube-videopalvelusta löytyy useita videoita, joissa *Donkey Kong*- ja *Super Mario* -peleistä tutut hahmot on sijoitettu humoristisiin "tosielämän" tilanteisiin. Esimerkiksi videossa "Super Mario Protest"<sup>1</sup> ryhmä ihmisiä osoittaa fiktiivisesti mieltään Mario-pelien italialaisstereotyyppisiä ja fantasiamaailmaa vastaan. Tilanne muuttuu, kun gorilla – tai käytännössä gorillapukuinen mies – kaappaa mielenosoituksen osallistuneen naisen ja kuljettaa hänet talon katolle. Toiset mielenosoittajat joutuvat nyt syömään sienia, sonnustautumaan Marion punaiseen ja Luigin vihreään lippalakkiin ja väistelemään gorillan pudottamia tynnyreitä ennen kuin pystyvät pelastamaan naisen kaappaajan kynsistä.

Videot osoittavat pelikulttuurin ikonisuuden ja leviämisen. Myös peleillä ja pelikulttuurilla voidaan leikkiä ja pelata, ja tämä leikki kiinnittyy usein nimenomaan kaikkein tunnetuimpien pelituotteiden ympärille. Niistä on tullut populaarikulttuurin kollektiivista kuvastoa elokuvien, televisio-ohjelmien, sarjakuvien ja pop-musiikin ohella. Pelikulttuuri – tai kulttuurit – tuntuvat olevan kaikkialla.

Peli voidaan määritellä ajanvietteeksi tarkoitettuksi toiminnaksi, jonka aikana osallistujat noudattavat pelin sääntöjä ja tekevät pelin kulkuun vaikuttavia valintoja. Ajanvietteen lisäksi pelaamisella voi olla myös muita tarkoituksia, kuten oppiminen. Peli tarkoittaa myös laitetta, välinettä tai sovellusta, joka mahdollistaa pelaamisen. Digitaalinen peli -termi viittaa puolestaan kaikkiin peleihin, joissa on mukana digitaaliseen tekniikkaan perustuva osapuoli, kuten tietokone. Tämä merkitsee sitä, että vaikkapa peliympäristö, sääntöjen valvonta, tuloslaskenta tai pelikumppanit on tuotettu digitaalisesti, esimerkiksi tietokoneen, pelikonsolin tai kännykän avulla. Digitaalinen peli voi olla massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli, tietokonepasiassi, Super

Marion tapainen tasohyppely, konsolilla pelattava musiikkipeli tai julkisessa tilassa pelattava tanssipeli.

Pelitutkimus puolestaan on monitieteistä tutkimusta, jonka kohteena ovat pelilaitteet ja ohjelmat, pelaajat ja pelitapahtumat tai pelaamiselle annetut taloudelliset, poliittiset, yhteiskunnalliset ja kulttuuriset merkitykset sekä kontekstit (Mäyrä 2008). Tässä artikkelikokoelmassa pelitutkimus liittyy keskeisesti digitaalisiin peleihin, mutta pelitutkimuksen kohteena voivat olla myös muut pelaamisen muodot, esimerkiksi lautapelit, liveroolipelit, seuraleikit, urheilukilpailut tai niiden ja digitaalisten pelien yhdistelmät. Yhtä hyvin tutkimus voi liittyä pelien ja leikkien teoreettiseen käsitteenmäärittelyyn.

Vaikka tämä kokoelma on ensimmäinen suomenkielinen pelitutkimuksen vuosikirja, tässä yhteydessä ei voida puhua suomalaisen pelitutkimuksen lähtölaukauksesta. Yksittäisiä esityksiä, tutkimuksia ja muita akateemisia pohdintoja tietokonepelaamisesta on esitetty 1980-luvulta lähtien, jolloin digitaaliset pelit alkoivat nousta tärkeäksi nuoriso- ja populaarikulttuuriseksi ilmiöksi. Pelitutkimus on tiivistynyt viimeistään 1990-luvun lopulta lähtien, ja suomalaiset pelitutkijat ovat osallistuneet aktiivisesti alan kansainväliseen keskusteluun.

Pelejä ja leikkejä ei voi täysin erottaa toisistaan, vaikka terminä leikki viittaa toisinaan pelaamista vapaamuotoisempaan toimintaan. Kun pelitutkimus sijoitetaan osaksi laajempaa leikkitutkimuksen kontekstia, sille voidaan hahmottaa jopa vuosisatainen kansainvälinen ja kansallinen traditio. Jonkinlaisena suomalaisen leikkitutkimuksen lähtökohtana voidaan pitää *Nya Tidningar* -lehdessä vuonna 1789 julkaistua, todennäköisesti Nils Idmanin laatimaa kuvausta alasatakuntalaisista leikeistä. (Lisää suomalaisen leikkitutkimuksen vaiheista ks. Laaksonen 1981; ks. myös Olli Sotamaan katsaus tässä teoksessa.)

## Pelien tutkimuksen nousukausi?

Vuosituuhannen vaihteen jälkeiset vuodet ovat olleet niin Suomessa kuin monissa muissakin maissa pelien tutkimukselle voimakkaan nousun aikaa. Osin kyse on tapahtuneen tunnustamisesta: digitaaliset pelit ovat levittäytyneet tietoteknistyneiden maiden arkeen niin näkyvällä tavalla, ettei siltä ole ollut mahdollista ummistaa silmiään. Puhtaasti kaupallisena voimatekijänä pelit ovat nousseet haastamaan elokuvien ja kirjallisuuden kaltaisia keskeisiä kulttuuri-teollisuuden alueita. Pelien tiivis yhteys jatkuvasti yhä tehokkaammaksi kehittyvään tietotekniikkaan on myös yleisesti tunnustettu – uusin tietokone on usein hankittu kotiin juuri uusimpien pelien houkuttelemana.

Toisaalta tutkijoita pelien pariin ovat tuoneet myös henkilökohtaiset kokemukset. Jo 1980- ja 1990-luvuilla varttuneet sukupolvet edustavat ”pelisukupolvia”, eli heidän elämäkokemuksessaan digitaaliset pelit ovat olleet merkittävässä roolissa lapsuus- ja nuoruusvuosien aikana. Karl Mannheimin 1920-luvulla esittelemän klassisen sukupolviteorian mukaan kunkin sukupolven määrittävät tietyt yhteiset avainkokemukset, esimerkiksi sodat tai poliittiset murrokset (Purhonen 2007). Mediakulttuurin tutkija tulkitsee tällaisiksi avainkokemuksiksi muun muassa median käyttöön liittyvät muutokset. Jos 1950- ja 1960-luvuilla lapsuutensa viettäneitä voi hyvällä syyllä kutsua televisiosukupolveksi, 1980- ja 1990-lukujen sukupolvikokemukset voi ainakin varovaisesti ankkuroida digitaaliseen pelaamiseen (Whalen & Taylor 2008). Päästessään itse määrittelemään tieteellisen tutkimuksen suuntaa on osa tutkijoista tarttunut aiheeseen, jonka kulttuurisesta merkityksestä ja ominaisuudesta heillä on omakohtaista kokemusta ja ymmärrystä.

Vielä 1990-luvulla oli mahdollista erikoistua tekemään peleistä tutkimusta ilman, että oli itse lainkaan hankkinut pelikokemusta. Uuden polven pelitutkijoiden silmin tilanne näytti eriskummalliselta. Vertauskohteeksi voisi ottaa kirjallisuudentutkijan, joka ei ole lukenut ensimmäistäkään romaania, näytelmää tai runoteosta. Ulkokohtaisen tarkastelun keinoin hän voisi syventyä mittaamaan lukijoiden reaktioita ja tätä kautta päätellä kirjojen vaikuttavan huolestuttavan voimakkaasti lukijoihinsa. Itse sanataiteen ominaisuudesta ja sen kautta

välitettävistä merkityksistä ei tällaisella tutkijanotteella tietenkään voitaisi sanoa yhtään mitään. Pelitutkimus onkin seurannut tavanomaista viestinnän ja median tutkimuksen kehityskaarta, jonka alkuvaiheissa huomio on kiinnittynyt erityisesti reaktioiden ja vaikutusten tutkimukseen. Kehityskaaren edetessä tutkimus on monipuolistunut.

2000-luvun alkuvuodet olivat Pohjoismaisen pelitutkimuksen vahvan kukoistuksen aikaa, ja monet pelien rakenteita ja pelillisyyden ominaislaatuja koskevat perustavat oivallukset julkaistiin Tanskasta, Suomesta, Norjasta tai Ruotsista kotoisin olevien tutkijoiden kirjoissa ja artikkeleissa. Konferenssi-toiminta oli vireää ja pelitutkimuksen yhdistys Digra perustettiin pitkälti suomalaisten alan tutkijoiden aloitteesta. Yhdistyksen rekisteröity kotipaikka vakiintui myös varhaisessa vaiheessa Suomeen. Pirteän alun jälkeen monet alan haasteet nousivat kuitenkin myös vääjäämättä esiin.

Pelitutkimuksen ongelmista keskeisimpiä on alan akateeminen vakiintumattomuus. Pelien monimuotoisuus, niiden taiteellinen, tekninen, taloudellinen ja psyko-sosiaalinen rikkaus tarjoavat houkuttelevia tutkimuskohteita monien eri tieteenalojen näkökulmista. Samalla pelitutkimuksen ytimeen ei kuitenkaan systemaattisesti kouluttauduta ylemmällä korkeakoulutasolla yhdessäkään suomalaisessa yliopistossa. Pelien tutkijat löytävät toisensa alan erityistapahtumista, mutta jäävät helposti oman tieteenalansa marginaaliin. Pelitutkimuksen tieteenala- ja oppiaineaseman vahvistaminen onkin tutkimuksen jatkuvuuden ja kehittymisen kannalta erittäin olennaista. Ilman institutionaalisia kiinnikkeitä pelien tutkimus jää tuuliajolle, yksittäisten nuorten tutkijoiden kirjoittamien opinnäytteiden ja artikkeleiden varaan. Sama ongelma koskee laajemminkin digitaalisen kulttuurin tutkimusta (Suominen 2008).

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 näyttävät, missä laajuudessa pelitutkimusta Suomessa pitkällä tähtäimellä harjoitetaan. Yhä edelleen monissa korkeakouluissa tehdään peleistä ja niiden pelaamisesta tutkimuksia ilman, että on lainkaan perehdytty aikaisempien tutkijasukupolvien tekemään työhön. Tämänhetkistä suomalaista

ja ulkomaista pelitutkimusta voi syyttää jonkinlaisesta historiatajun ohuudesta, sillä muun muassa englanninkielisen *Game Studies* -julkaisun ympärille ryhmitynyt löyhä tutkimusyhteisö rakentaa tutkimuksellisen kaanoninsa alun lähinnä Johan Huizingan *Homo Ludensin* (1938/1950) sekä Roger Caillois'n *Les jeux et les hommes* -teoksen (1958/1961) varaan (ks. lisää Olli Sotamaan katsaus tässä kirjassa). Vaikka yhteisössä ja sen liepeillä toimii useiden tieteenalojen edustajia, tieteenalan itsemäärittelyssä ja tutkimuksen virstanpylväiden kanonisointiprosessissa saattavat unohtua muiden kuin kulttuuritieteiden peleihin liittyvät tutkimustraditiot, joista esimerkkeinä pelien käyttäytymistieteellinen, kognitio-tieteellinen tai tekoälytutkimus.

Historiattomuus on kuitenkin vähenemässä, eikä ainakaan alan tutkimuskirjallisuuden puute voi enää toimia perusteena pinnalliselle tutkimustyölle. Kuten muussakin tieteellisessä julkaisemisessa, myös pelitutkimuksessa englannin kieli hallitsee julkaisuutoimintaa. Englanniksi on vuosituhannen vaihteen jälkeen julkaistu kymmeniä erityistutkimuksia, toimitettuja teoksia ja eri kurssiasteille tarkoitettuja oppikirjoja, joiden avulla niin pelitutkimuksen historia, tutkimuskohteiden eri ulottuvuudet, teorat ja tutkimusmenetelmät kuin akateemisten kiistojen kohteetkin käyvät nopeasti tutuiksi. Alalla on useita säännöllisesti julkaistavia tieteellisiä aikakauslehtiä, samoin kuin konferenssi- ja seminaarisarjoja, jotka toimivat alan asiantuntijoiden keskustelufoorumeina. Puhtaasti kotimaisia ja suomen kielellä toimivia tieteellisiä foorumeja ei kuitenkaan juuri ole – seikka, johon tämä vuosikirjajulkaisu pyrkii osaltaan tuomaan parannusta.

Pelitutkimusyhdistys Digran piirissä toimii useita kansallisia osastoja, joiden joukkoon on kuulunut myös Suomen osasto vuodesta 2007. Vapaamuotoisen postilistan ja ajoittaisten tutkijatapaamisten keinoin Digra Finland on tavoittanut toistasataa peleistä kiinnostunutta tutkijaa ja opiskelijaa. Tutkijatapaamisiin on säännöllisesti osallistunut pienempi joukko, ja tämä suomalaisten pelitutkijoiden ”ydinryhmä” on kooltaan noin kolmenkymmenen hengen laajuinen. Jokainen järjestetty kokoontuminen on kuitenkin houkutelut paikalle uusia alan harrastajia, joten suomalainen pelitutkimus vaikuttaa edelleen olevan vahvalla kasvu-uralla.

Pelien tutkimusta tehdään nykyään jokaisessa suuremmassa korkeakoulussa ja yliopistossa. Laajemmat ryhmittymät alan tutkijoita ja opiskelijoita löytää ainakin Jyväskylän, Oulun, Tampereen ja Turun yliopistoista sekä yhdistyneen Aalto-yliopiston suojista. Myös Tampereen teknillisessä yliopistossa harjoitetaan peleihin liittyvää tutkimus- ja kehitystoimintaa, ja useat ammattikorkeakoulut tarjoavat mahdollisuuden erikoistua peliohjelmointiin, -grafiikkaan tai muuhun pelisuunnitteluun. Alueen mittavampi koulutusyhteistyö sekä selkeät jatko-opintomahdollisuudet ovat kuitenkin edelleen suunnitteluvaiheessa.

Kotimainen pelien tutkimus on siis viime vuosina selkeästi saavuttanut uuden, dynaamisen vaiheen. Työsarkaa kuitenkin riittää tulevina vuosina alan identiteetin rakennuksessa ja vakiinnuttamisessa. Toisenlaiset tulokset ja aiempien peli- ja leikkitutkimusten uudelleentarkastelu voisivat tuoreuttaa tutkimusta. Ne voisivat osoittaa tämänhetkisen tutkimuksen kontekstisidonnaisuuden ja toisaalta kertoa, että kaikki tutkimusongelmat eivät välttämättä ole aivan ainutlaatuisia. Myös kulttuuritieteiden alueelta löytyy ammennettavaa. Tässä mielessä *Pelitutkimuksen vuosikirjan 2009* eräänlaisena edeltäjänä toimii vuonna 1981 julkaistu Pekka Laaksonen toimittama Kalevalaseuran vuosikirja *Pelit ja leikit*, jota nyt, noin 30 vuotta myöhemmin, on kiinnostavaa tarkastella suhteessa tämänhetkiseen pelitutkimukseen. Teoksen kirjoittajakuntaan kuului muun muassa taiteen, perinteen, etnologian ja kielen tutkijoita, ja teos sisältää myös laajan suomalaisen leikkitutkimuksen bibliografian. Kirjan yli 20 artikkelia käsittelevät muun muassa naurua, leikkilisyttä, leikin ja iän sekä sukupuolen suhdetta, leikki- ja pelisanojen sanastohistoriaa, uhkapelejä, shakkia, leikkikaluja, kirjailijoiden peli- ja urheilukuvia sekä yksittäisiä perinneleikkejä. Yhtenä teoreettisena lähtökohtana useissa artikkeleissa on Johan Huizingan *Homo Ludens*, mutta artikkeleissa viitataan myös useisiin sellaisiin leikkiteoreetikoihin, jotka ovat pelitutkimuksen uudelle sukupolvelle tuntemattomampia. Suomalaisen leikkitutkimuksen klassikoina kirjan toimittaja ja johdantoartikkelin kirjoittaja Pekka Laaksonen mainitsee muun muassa Yrjö Hirnin, Elsa Enäjärvi-Haavion ja Kustaa Vilkun tutkimukset. Pertti Karkama puolestaan sitoo oman totta ja leikkiä taiteessa käsittelevän artikkelinsa alankomaalaisen Huizingan ja

suomalaisten tutkijoiden lisäksi saksalaiseen tutkimustraditioon viitaten muun muassa Georg Klausin ”totisiin” peliteoreettisiin tutkimuksiin sekä romantiikan ajan filosofin Friedrich Schillerin leikkiteorioihin, kuten käsitykseen ihmisen leikkivietistä.

Samoin kuin *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, myös Kalevalaseuran teos on vahvasti sidoksissa oman aikansa kulttuuriseen ja yhteiskunnalliseen kontekstiin. Useat *Pelit ja leikit* -teoksen kirjoittajista olivat vähintään aavistuksen verran huolissaan siitä, mitä vanhalle leikkiperinteelle kävisi. Vuonna 1981 esimerkiksi rikkaan, ihmisten sosiaalisia taitoja ja liikunnallisuutta kehittävän leikkiperinteen uhkana nähtiin erityisesti massakulttuurin vaikutus. Ennen piholla leikkineet lapset vaikuttivat jäävän television ja sarjakuvalehtien lumoihin, jolloin he eivät tavanneet ulkona eri-ikäisiä ja eri sukupuolta edustavia lapsia ja nuoria – joita tosin jo tuolloin alkoi piholla olla entistä vähemmän ikäluokkien pienentyessä ja asumisen muuttuessa. Nyt 2000-luvulla nuo samat television ja sarjakuvien kasvattamat henkilöt saattavat olla huolissaan omasta jälkikasvustaan, joka tuntuu veltostuvan ja hermostuvan digitaalisten pelien ja tietokoneverkkojen äärellä. Tai sitten television, sarjakuvien ja videopelien kasvattamista nuorista on tullut pelitutkijoita, joiden ikätoverit ja jälkikasvu ovat ikään kuin löytäneet uuden sosiaalisen maailman. Uusi sukupolvi niin ikään työstää luovasti omia leikkejään ja leikkikalujaan pitkälti aineettomassa, digitaalisessa muodossa.

## Teoksen tavoitteet, tekstien arviointiprosessi ja rakenne

Suomalaiset pelitutkijat ovat kansainvälisen tutkimuksen lisäksi osallistuneet aktiivisesti pelejä koskevaan yhteiskunnalliseen keskusteluun. Tämä on tarkoittanut muun muassa omakohtaisia julkisia esiintymisiä tiedotusvälineissä ja tapahtumissa, laajemmalle yleisölle suunnattuja seminaareja, asiantuntijalausuntoja ja koulutusta. Suomalaiset tutkijat ovat olleet myös mukana tuottamassa pelejä koskevaa mediakasvatusaineistoa, jota voidaan käyttää niin opetuksen kuin päätöksenteonkin tukena (ks. esim. Pelitieto.net, <http://pelitieto.net/>).

Tämän teoksen tarkoituksena on rikastuttaa suomalaista peleihin liittyvää keskustelua ja tutkimusta. Suomenkieliselle pelitutkimuksen vuosikirjalle

on tarvetta, jotta peleihin liittyvä tutkimuksellinen toiminta ja kielenkäyttö eivät eriytyisi ”arkipuheesta” nykyajan akateemisen munkkilatinan, englannin-kielen valta-aseman vaikutuksesta. Teos kokoaa ja tuo näkyville sen moninaisen tutkimuksellisen kentän, joka jo pelkästään Suomessa digitaalisiin peleihin kytkeytyy. Siinä missä pelaaminen ja digitaalinen pelaaminen tietokoneilla, kännyköillä ja pelikonsoleilla on monipuolista, myös tutkimuksellinen vaihtelu on runsasta. Tässäkin yhteydessä voidaan huomata, että moninaisuus ei ole mitenkään ainutlaatuista. *Pelit ja leikit* -teoksen johdantoartikkelissa Pekka Laaksonen totesi seuraavasti: ”Käsillä olevaa vuosikirjaa ei tosin ole syytä ymmärtää niiden valkoisten läikkien kartoitukseksi, joita leikkiperinteen tutkimuksessamme kenties on osoitettavissa. Sen sijaan se antaa aika monipuolisen, ehkä spontaaninkin vastauksen kysymykseen, mitkä seikat tämän hetken leikkikulttuurin tutkijoita erityisesti kiinnostavat.” Sama luonnehdinta sopii myös nyt näytöillä ja näppäimillä olevaan *Pelitutkimuksen vuosikirjaan 2009*.

Kirjan tekstit osoittavat, että suomalaisten 2000-luvun pelitutkijoiden kiinnostus kohdistuu ensinnäkin pelikulttuurien muotojen, käytäntöjen ja merkitysten tutkimukseen. Toisaalta useista teksteistä näkyy vahva pyrkimys pelejä koskevien tutkimusmenetelmien, teorioiden ja mallien kehittämiseen. Pelien, laitteiden ja pelaamisen tutkimuksen lisäksi tutkijoita kiinnostaa muun muassa pelituotannon muotojen analyysi. Tutkimus suuntaa myös vahvasti tulevaisuuteen pyrkien kartoittamaan ja hahmottamaan uudenlaisia pelisisältöjä, teknologioita sekä niiden soveltamismahdollisuuksia.

Vuosikirjan aloittaa Kirsi Pauliina Kallion, Frans Mäyrän ja Kirsikka Kaipaisen artikkeli digitaalisen pelaamisen arkisista käytännöistä. Artikkelissa korostetaan pelikulttuurien monimuotoisuutta sekä digitaalisen pelaamisen tilannesidonaisuutta ja vaihtelevuutta. Petri Saarikoski ja Jaakko Suominen tarkastelevat omassa artikkelissaan suomalaisen pelikulttuurin historiaa ja osoittavat, miten pelien harrastaminen, pelijournalismi ja peliteollisuus ovat kehittyneet toisiaan tukevassa symbioottisessa suhteessa. Myös Pauliina Tuomen artikkeli ”Television interaktiivinen pelihetki” on näkökulmaltaan historiallinen. Siinä tarkastellaan pelaamisen, vuorovaikutteisuuden ja televisiomedian välistä suhdetta Suomessa 1950-luvulta tähän päivään.

Jaakko Kemppainen käsittelee independent-pelejä eli suurista kaupallisista peliyrityksistä riippumatonta pelituotantoa. Kemppainen tarkastelee independent-pelejä pelituotteiden, tuotantoprosessien ja niin kutsutun "indie-hengen" näkökulmasta sitoen ilmiön laajemmin populaarikulttuurin riippumattomaan mediatuotantoon. Sonja Kankaan artikkeli "Arvon muodostuminen sosiaalisessa pelikulttuurissa" sitoutuu samaan aihepiiriin independent-pelien kanssa, sillä Kangas tarkastelee kollektiivista luovuutta, siihen liittyviä arvoja sekä motivaatiotekijöitä, jotka ovat muuttamassa koko pelinkehitysprosessia.

Janne Paavilainen, Hannu Korhonen ja Hannamari Saarenpää puolestaan käsittelevät laajasti yhtä tämän hetken keskeistä digitaalisen pelaamisen kenttää, pelaamista matkapuhelimella. Kirjoittajat esittelevät kännykkäpeläamisen eri muotoja ja luovat katsauksen tulevaisuuden mahdollisuuksiin, jotka liittyvät muun muassa matkapuhelinten uusiin käyttöliittymiin, paikannukseen sekä erilaisiin puhelimiin integroituihin antureihin. Olli Raatikaisen artikkeli antaa niin ikään suuntaa tulevaisuuden pelituotantoon käymällä läpi kolmiulotteisten videopelien mahdollisuuksia mainonnan ja markkinoinnin ympäristönä. Raatikainen rakentaa peliympäristöjen tuotesijoittelun mallia, jossa mainonta ei haittaisi vaan pikemminkin vahvistaisi pelikokemusta. Harri Ketamo, Kristian Kiili ja Marko Suominen taas esittelevät omia pelikehittelmiään, joiden avulla voidaan edistää ja tutkia oppimista sosiaalisessa kontekstissa.

Kirjaan sisältyy myös neljä katsausta ja yksi kirja-arvostelu. Katsaukset haastavat tarkastelemaan jopa poleemisesti pelaamisen ja pelitutkimuksen eri puolia. Olli Sotamaa antaa katsauksessaan suuntaviivoja peli- ja leikkitutkimuksen suomalaisen tradition muotoutumiseen ja käyttöön. Sotamaa osoittaa, että digitaalisten pelien tutkimus ei ole lähtenyt liikkeelle tyhjästä, vaan monia pelitutkimukseen liittyviä aiheita ovat käsitelleet ja käsitteellistäneet myös aiemmat tutkijasukupolvet. Kirsi Pauliina Kallion metodologinen katsaus puolestaan tuo erinomaisesti esiin sen, mitä tieteidenvälinen ja monitieteinen tutkimus tarkoittavat pelitutkimuksessa ja millaisia käytännön kompromisseja monitieteisissä tutkimusprojekteissa joudutaan tekemään. J. Matias Kivikankaan ja Mikko Salmisen teksti esittelee erilaisia psykofysiologisia menetelmiä, joilla pelikokemusta voidaan mitata. Katsauksessa käsitellään muun muassa kasvojen

ilmeiden, aivokäyrien ja sydämen sykkeen mittaamisen mahdollisuuksia pelitutkimuksessa. Riikka Turtiainen pohtii kriittisesti mediaurheilun ja digitaalisen pelaamisen sukupuolittunutta suhdetta. Miksi esimerkiksi naisjoukkueurheilu ei saa tilaa digitaalisissa peleissä?

Pelitutkimuksen vuosikirjan päättää Olli Sotamaan arvio uudesta pelitutkimuksen oppikirjasta, Frans Mäyrän teoksesta *An Introduction to Game Studies. Games in Culture* (2008).

Teoksen artikkelit ovat käyneet läpi anonyymien vertaisarviointiprosessin. Toimituskunnan antaman palautteen jälkeen muokatut artikkelit lähetettiin kahdelle ulkopuoliselle arvioitsijalle, jotka kommentoivat artikkelien heikkouksia, vahvuuksia, kieliasua sekä julkaisukelpoisuutta. Yksittäistapauksissa käytettiin vain yhtä ulkopuolista arvioitsijaa, jos toimituskunta katsoi tekstin erityisen valmiiksi ja vahvaksi. Valitsimme usein sellaisia arvioitsijoita, jotka tarkastelivat tekstiä myös jostain muusta tieteenaltraditiosta kuin pelitutkimuksesta käsin. Saadun palautteen jälkeen kirjoittajilla oli mahdollisuus työstää käsikirjoituksiaan, minkä jälkeen ne lähetettiin tarvittaessa uudelle arviointikierrokselle. Kaikki kirjaan tarjotut tekstit eivät läpäisseet arviointia. Haluammekin tässä yhteydessä kiittää arvioitsijoita, jotka ovat läpikäyneet teoksen artikkelit ja antaneet niistä arvokkaita, kriittisiä ja kannustavia kommentteja.

Katsausten ja kirja-arvion kohdalla ei toteutettu samanlaista anonyymiä vertaisarviointia, vaan niitä kommentoivat lähinnä toimituskunnan jäsenet. Kun toimituskunnan oma asiantuntemus ei riittänyt katsausten arviointiin, käytimme yksittäisiä ulkopuolisia aihepiiriin asiantuntijoita. Toimituskunnan jäsenet eivät osallistuneet omien tekstiensä arviointiprosessiin.

Kiitokset kaikille kirjoittajille mielenkiintoisista teksteistä ja kiitokset valmiudesta muokata tekstejä kommenttien perusteella. Haluamme kiittää myös Suomen Akatemian projektia *Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa – Creation of Game Cultures: The Case of Finland*. Vuoden 2009 alussa käynnistynyt Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopiston yhteinen hanke on toiminut taustatukena myös tälle kirjalle.

Porissa, Tampereella ja Jyväskylässä 20.8.2009  
Toimituskunta

## Viite

- 1 "Super Mario Protest", <http://www.youtube.com/watch?v=QoMrrBXEjU&>. Viitattu 20.8.2009.

## Kirjallisuus

Caillois, Roger (1961). *Man, Play and Games*. New York: Free Press of Glencoe, Inc. (ilm. alun perin 1958).

Huizinga, Johan (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. Boston: Beacon (ilm. alun perin 1938).

Laaksonen, Pekka (toim.) (1981). *Pelit ja leikit. Kalevalatutkimuksen vuosikirja 61*. Helsinki: SKS.

Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London & New York: Sage Publications.

Purhonen, Semi (2007). *Sukupolvien ongelma: Tutkielmia sukupolven käsitteestä, sukupolvi-tietoisuudesta ja suurista ikäluokista*. Helsinki: Helsingin yliopisto. <https://oa.doria.fi/handle/10024/4295>

Suominen, Jaakko (2008). Digitaalista kulttuuria tavoittamassa. Digitaalisen kulttuurin professorin virkaanastujaisluento. Turku, Turun yliopisto, 3. joulukuuta 2008. <http://digikulttuuri.wordpress.com/2009/01/05/digitaalista-kulttuuria-tavoittamassa/>

Whalen, Zach & Laurie N. Taylor (toim.) (2008). *Playing the past. History and nostalgia in video games*. Nashville: Vanderbilt University Press.