

# Kolme näkökulmaa independent-peleihin

JAAKKO KEMPPAINEN

[jaakko.kemppainen@iki.fi](mailto:jaakko.kemppainen@iki.fi)

## Tiivistelmä

Riippumattomia pelejä ja pelituotantoja voidaan tarkastella kolmesta eri näkökulmasta: tuotannon, tuotteen ja tuottajan kannalta. Tuotannon kannalta katsottuna pelit ja tuottajat voidaan jakaa kolmeen osioon riippuen pelien rahoitusmallista ja julkaisusopimuksista. Tuotteen näkökulmasta independent-tyyli tarkoittaa jonkinlaista poikkeavuutta valtavirtatuotteista. Indie-hengen mukainen tuottaja puolestaan ei tingi omista pyrkimyksistään ja taiteellisista tavoitteistaan kaupallisten tai muiden syiden takia. Tämä tekee indie-henkisestä tekijästä peli-auteurin.

Hakusanat: *pelit, tietokonepelit, peliteollisuus, pelituottajat, riippumaton pelituotanto*

## Abstract

Independent games and game productions can be examined from three perspectives: that of production, the product or the producer. The production viewpoint handles the concept of independent games as a financial matter. Games can be divided into three layers of independence based on their financing and publishing methods. The product viewpoint approaches the content and artistic aspect of the games concentrating on independent style and the differences from mainstream products. An independent or indie producer does not make any compromises between commercial success and their own artistic touch for the game. This renders the indie-spirited game producer an auteur of the game industry.

Keywords: *independent games, games, computer games, game industry, game producers, indie*

Riippumattomat pelit ja niiden tuottajat ovat viimeisimmän neljän vuoden aikana nousseet mukaan pelitoimittajien ja -harrastajien keskusteluihin ja kirjoituksiin. Asiasta puhutaan, mutta keskustelu on usein ristiriitaista ja välillä tuntuu, että toiset puhuvat aidasta ja toiset aidan seipästä. Mistä independent-ilmiossa on oikeastaan kyse?

Peliala on ristiriitaisen muutoksen kourissa uusien pelikonsolien ja pelien verkkojakelun ansiosta. Suuret pelituotannot vievät jatkuvasti enemmän resursseja sekä tuottajilta että laitteistolta. Samalla Internetin ja uusien konsolien verkkokaupat ovat mahdollistaneet pienten pelien myynnin ja tuotannon, mikä on yhtä aikaa sekä edellyttänyt että edistänyt täysin uusien pelaajaryhmien tuloa markkinoille. Suuremmilla markkinoilla on tilaa useammille toimijoille, joista kaikki eivät voi eivätkä välttämättä edes halua olla jättiläisiä. Kaikki tämä on mahdollistanut independent-pelituotannon viimeaikaisen esiinnousun.

Riippumattomia pelejä ja niiden tuotantoa voidaan tarkastella kolmesta eri näkökulmasta: tuotannon, tuotteen ja tuottajan kannalta. Vaikka peli voi olla riippumaton kaikilla kolmella mittarilla yhtä aikaa, ne eivät ole toistensa edellytys tai seuraus. Selkeitä syy-seuraussuhteita on, mutta yhtä lailla on myös esimerkkitapauksia, joissa nämä suhteet eivät päde.

Esittelen tässä kirjoituksessa kolme näkökulmaa independent-peleihin ja käsittelen niiden välisiä suhteita. Käyn ensin läpi tuotannollisen riippumattomuuden kolme astetta. Tällöin käytän käsitettä *riippumaton pelituotanto*. Seuraavaksi luon katsauksen tuotteen tyylin ja sisällön riippumattomuuteen, eli *independent-tyyliin*. Kolmanneksi tarkastelen tuottajan riippumattomuutta eli *indie-henkeä* ja sen suhdetta populaarikulttuuriin ja auteur-teoriaan. Lopuksi esittelen kolmen eri riippumattomuustyyppin välisiä riippuvuus- ja riippumattomuussuhteita.

## Tuotannollisen riippumattomuuden asteet

Tyypillisen näkemyksen mukaan riippumaton pelituotanto toimii ilman julkaisijoiden rahoitusta tai julkaisusopimusta. Elokuva- ja musiikkialalla tuotannollinen näkökulma riippumattomuuteen lähtee tästä ajatuksesta, joten tukea tarkempaan pelialan independent-tuotannon määrittelyyn voidaan hakea kyseisiltä viihdeteollisuuden alueilta. Riippumaton pelituotanto voidaan jakaa kolmeen eri tasoon, jotka perustuvat elokuva- ja musiikkialalla esiteltyihin tapoihin. (Kemppainen 2008, 36–37.)

Ei-riippumattomien pelituottajien voidaan laskea kuuluvan pelimaailman ”neljän suuren” yhtiön joukkoon tai niiden omistamiin studioihin. Vuonna 2007 GameStop-peliketjun myynnistä 65 prosenttia tuli Microsoftin, Nintendon, Sonyn ja Electronic Artsin peleistä (Martin 2008). Näitä neljää voidaan pitää tämän hetken peliteollisuuden suurina pelituottajina, joista kolme ensiksi mainittua ovat myös uuden sukupolven pelikonsolien valmistajia. Aiemmin myös Independent Games Festival sulki pelikilpailunsa ulkopuolelle ESA:n (Entertainment Software Association) ja ELSPA:n (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) jäsenien tekemät pelit. Näihin jäseniin kuuluivat Electronic Arts, Microsoft, Sony ja Acclaim. Vuoden 2009 säännöissä erikseen poissuljettuja tuottajia ei enää mainita (IGF 2008).

Greg Costikyanin mukaan tyypillinen määritelmä riippumattomalle pelituottajalle on ”sellainen studio, joka ei ole minkään julkaisijan omistuksessa” (Kemppainen 2008, 101). Tämän määritelmän mukaan myös pienten julkaisijoiden omistamat studiot kuuluisivat ei-riippumattomien pelituottajien joukkoon. Oman määritelmäni mukaan tällaiset tuottajat voivat kuulua joko puoliriippumattomaan tai riippumattomaan tuottajaryhmään. Ongelmalliseksi muodostuikin pienten ja suurten julkaisijoiden välisen rajan vetäminen. Julkaisijan kokoa voidaan mitata ainakin liikevaihdon, pelistudioiden määrän ja julkaistujen pelien perusteella. Täsmällisiä lukuja ei voi antaa, koska pelibisnes on hittivetoista, ja liikevaihdot ja pelien määrät saattavat vaihdella hyvinkin paljon eri vuosina.

Puoliriippumattomilla (semi-independent) pelituottajilla ei ole pysyviä sopimuksia minkään julkaisijan kanssa, mutta ne voivat tarjota pelejään eri

tahoille parempien sopimusten toivossa. Monet tällaiset tuottajat toimivat suurempien studioiden alihankkijoina tuottaen pelejä tai niiden osia tilaustyönä. Esimerkiksi suurin osa suomalaisista pelitaloista kuuluu tähän ryhmään, eivätkä ne siis ole sidottuja vain yhden julkaisijan sopimukseen. Puoliriippumattomat pelit voivat myös olla pienempien julkaisijoiden (esim. Jo-Wood tai Matrix Games) kustantamia. (Kemppainen 2008, 36–37.)

Täysin riippumattomat pelit on tuotettu kokonaan ilman julkaisijan rahoitusta. Näillä peleillä ei ole etukäteen tehtyjä julkaisusopimuksia, ja ne myös julkaistaan usein omakustanteina – esimerkiksi Internet-selaimessa pelattavina pikkupeleinä tai shareware-tyyppisinä asennettavina kasuaalipeleinä. Myös täysin riippumattomasti tuotetulle pelille voidaan pelin valmistumisen jälkeen hankkia julkaisusopimus, ja se voidaan saada levitykseen esimerkiksi uusien pelikonsolien (PlayStation 3, Xbox 360, Wii) verkkokauppoihin tai Valve Softwaren ylläpitämän Steam-pelikaupan kaltaisiin Internet-palveluihin. (Kemppainen 2008, 36–37.)

Erytynen täysin riippumattomien pelien tuottajaryhmä koostuu pelien tekemistä harrastavista yksilöistä tai pienryhmistä. Oikeastaan koko peliala sai alkunsa innokkaiden harrastajien piiristä vuosia ennen pelien kaupallisen merkityksen ymmärtämistä ja hyödyntämistä (mm. Kent 2001, 16–26; ks. myös Saarikoski & Suominen tässä kirjassa). Niinpä harrastustoiminnalla on pelialalla vahvat perinteet. Ennen Internetin yleistymistä pelien tekijät levittivät tuotoksiaan lähettämällä niitä toisilleen disketeillä tai laittamalla ne jakeluun ns. purkkeihin (BBS eli Bulletin Board System) eli sähköisille ilmoitustauluille, jotka olivat eräänlaisia modeemin avulla lähestyttäviä pienoisnettejä. Internetin yleistymisen myötä pelien levittäminen siirtyi nopeasti tekijöiden omille verkkosivuille ja aiheeseen omistautuneisiin verkkopalveluihin, kuten [www.suomipelit.com](http://www.suomipelit.com) tai [www.madmonkey.net](http://www.madmonkey.net). Selainteknologian ja ennen kaikkea Java- ja Flash-liitännäisten kehittymisen myötä Internet tuntuu nykyään pullistelevan erilaisista harrastajien tekemistä peleistä ja pelipalveluista (mm. [www.kongregate.com](http://www.kongregate.com), [www.flash-game.net](http://www.flash-game.net)).

Puhekielessä riippumaton pelituotanto ymmärretään usein kahdella tavalla. Toiset laskevat riippumattomaan tuotantoon sekä riippumattomat että

puoliriippumattomat tuottajat jättäen ulos vain todella suurten pelitalojen ja niiden tytärstudioiden tekemät pelit. Toisten mielestä pelkästään täysin riippumattomat pelintekijät ovat oikeasti riippumattomia tuottajia, koska he tekevät pelit täysin omalla riskillään ja usein myös julkaisevat ne ilmaiseksi tai omakustanteena. Tässä suhteessa kolmijakoinen malli puolustaa paikkaansa, puoliriippumattoman osan toimiessa eräänlaisena harmaana alueena selvien tapausten välissä.

## Independent-tyyli ja sisältö

**I**ndependent-peleistä ei toistaiseksi juuri ole olemassa kirjallisuutta. Elokuvalalla independent-ilmio on kuitenkin vaikuttanut jo pitkään, ja tieteellistä traditiota alkaa olla jo jonkin verran. Alan teorioita ja ajatuksia voi hyvin soveltaa myös pelialalle. D. K. Holmin (2008), Greg Merritin (2000) ja Jim Hillierin (2001) mukaan independent-tyyli tarkoittaa elokuvataiteessa eroamista valtavirrasta jollain keinolla. Tyypillisesti independent-elokuvat on kuvattu suuria speksaakkeleita pienemmissä ja halvemmissä lavasteissa, ja ne kertovat yleensä hyvin henkilökohtaisista aiheista. Ainakin Holm ja Hillier näkevät independent-elokuvat vastavoimana Hollywoodin megakoneiston tuottamille, samalla muotilla valetuille toimintaelokuville, teinikomedioille ja speksaakkeleille. Tällaisten elokuvien tärkeä ominaisuus on ennalta-arvattavuus, ja ne lisäävät katsojan mielihyvää antamalla tämän arvata oikein elokuvan tulevat tapahtumat (Adorno 1979).

Independent-pelien maailmassa analogia pienempiin lavasteisiin on helposti ymmärrettävissä karsitumpana grafiikkana, ääninä ja animaatioina. Pelien juonikuviot eivät välttämättä ole yhtä pitkiä kuin suurten julkaisijoiden massakulttuurituotteissa. Samalla pelien tekijät pyrkivät paikkaamaan resurssien vähyyttä niiden käytön luovuudella. Esimerkiksi *Sam & Max* -seikkailupelisarjan uudet osat käyttävät osittain samoja hahmoja ja 3D-malleja kaikissa "tuotantokauden" osissa – samaan tapaan kuin ensimmäisen *Cube*-elokuvan (1997) kuvauksissa käytettävissä oli vain yksi huone, joka saatiin vaikuttamaan loppumattomalta sokkelolta luovan kameratyöskentelyn ansiosta.

*Sam & Maxin* yhteydessä voidaan mainita myös pelien episodimainen julkaisutapa, jossa yksittäiset seikkailut ovat vain muutaman tunnin mittaisia ja maksavatkin vain murto-osan laajan seikkailupelin hinnasta. Tällainen pienemmissä erissä julkaisu näyttää olevan tulossa laajempaankin käyttöön. Kymmenien tuntien mittaisen juonirakenteiden yhtenäinen kirjoittaminen niin, ettei peli missään vaiheessa käy tylsäksi tai itseään toistavaksi, on äärimmäisen hankalaa, jopa mahdotonta. Sen sijaan samalla resurssimäärällä toteutetut useat muutaman tunnin mittaiset tarinat on paljon helpompi pitää tiiviinä ja kiinnostavina. Samalla tuotannon resurssitarve ja sitä myötä myös riskit jakautuvat pienempiin ja helpommin hallittaviin osiin.

Yleistymässä oleva retrotyyli liittyy osaltaan itsenäisten pelituotantojen pienempiin resursseihin. Siinä missä uusimmat *Grand Theft Autot* ja *Tomb Raiderit* vaativat kymmenien graafikoiden, mallintajien ja animaattoreiden vuosien työpanoksen, voi pieni independent-studio tuottaa tyyliiltään viihdyttävää ja massasta (ainakin toistaiseksi) erottuvaa grafiikkaa luottamalla 1980- ja 1990-luvulta tuttuihin menetelmiin. Esimerkiksi BugFactoryn *The Tales of Bingwood* -peli käyttää jo 1990-luvulla Amiga-tietokoneella piirrettyjä grafiikoita, joita ei nähty tarpeen edes ajanmukaistaa 15 vuotta vanhaa tyyliä nykyaikaisemmaksi, kun peli julkaistiin vuonna 2008. Toisaalta *Darwinia* käyttää modernia kolmiulotteista teknologiaa, mutta pelin hahmot ovat kaksiulotteisia, kulmikkaita olioita kuin suoraan 1970-luvun videopeleistä.

Retroilmiöön liittyvät myös vanhoja pelejä edullisesti myyvät Internet-palvelut, jotka ovat yleistymässä nopeasti. Esimerkiksi Good Old Games- ja Steam-palvelut myyvät enemmän tai vähemmän vanhentuneita pelejä erittäin halvalla verrattuna kauppojen uusiin pelituotteisiin. Valikoimassa olevilla peleillä ei luultavasti olisi alkuperäisille julkaisijoilleen kovin suurta taloudellista merkitystä, joten pelien hinnat ja levitysoikeudet on saatu neuvotelluiksi kuluttajaa kiinnostavalle tasolle. Pelejä nuorempina pelanneet tai vaikkapa nykyaikaisiin valtavirtapeleihin vaihtelua hakevat pelaajat saattavat mielellään maksaa muutaman euron ilmestymishetkellään erinomaisista peleistä. Suurin osa tarjolla olevista peleistä on audiovisuaalisesti vanhentuneita, eivätkä pelien käytettävyyttä ja pelattavuutta vastaa nykystandardeja. Vanhojen pelien uudelleenmyynti

asettaa independent-tyylin omaan ajalliseen kontekstiinsa. Omana aikanaan valtavirtaa edustaneet seikkailupelit ja vuoropohjaiset strategiapelit olisivat nykyhetkessä tuotettuina hyvin independent-tyylisiä. Toisaalta mainittujen lajityyppien tarjonta näyttää olevan kasvussa, joten ilmeisesti kyseessä on myös muoti-ilmiöiden ajallinen kierto.

Henkilökohtaisempien aihevalintojen ja tarinoiden kanssa analogian löytäminen on vaikeampaa. Henkilökohtaisuutta voisi tietenkin etsiä pelien tarinoista, mutta oikeastaan vain muutama peli, kuten Electronic Artsin *Sims* (2000–) sekä Michael Mateasin ja Andrew Sternin kokeellinen ihmissuhdepeleli *Facade* (2005), voisivat olla osa tavallisen ihmisen elämää. Kuitenkin esimerkiksi *Sims*issä pelaaja voi leikkiä ihmishahmoillaan ja asettaa ne varsin epärealistisiin mutta hauskoihin tilanteisiin. *Facadessa* pelaaja joutuu keskelle yhden illan mittaista ihmissuhdedraamaa, ja pelaaminen koostuu valinnoista, kuten osallistua keskusteluun tai tapahtumien kulkuun ja millä tavalla.

Independent-tyylin mukainen henkilökohtaisuus voisi ennemminkin merkitä pelin tekijöiden kehittämää uutta pelimekaniikkaa ja tapoja nähdä muiden keksimät pelitavat uudessa valossa. Esimerkiksi *Gish*-tasohyppelypeleli lisäsi perinteiseen tasoloikkaan fysiikkamallinnuksen ja muutti pelaajan avatarin humanoidista mustaksi, elastiseksi tervapalloksi, joka pystyy valitsemaan olomuotonsa normaalin, valuvan ja kovan välillä. Ei-riippumattoman pelituotannon puolelta esimerkiksi voidaan ottaa Nintendon *Super Paper Mario*, joka kääntää tavanomaisen kaksiulotteisen tasohyppelyn kolmanteen ulottuvuuteen tavoitellen samalla matemaattis-filosofisia ulottuvuuksia uusilla pelillisillä kikoilla.

Pelimekaniikan ja -grafiikan ohella myös pelien teemat voivat kummuta pelaajan omasta arvomaailmasta tai arvojen yleisestä kyseenalaistamisesta. Gonzalo Frasca terrorismin vastaista sotaa kyseenalaistavat pelit (tai pelinkaltaiset tuotteet) pyrkivät saamaan pelaajan ajattelemaan omien tekojensa ja suurvaltapolitiikan syitä ja seurauksia (Frasca 2009). Samoin Yhdysvaltain presidentinvaalien yhteydessä vuonna 2008 nähtiin jälleen lukuisia selaimella pelattavia pelejä, jotka pyrkivät vaikuttamaan äänestäjien mielipiteisiin joko mainostamalla tai iivaamalla tiettyjä ehdokkaita tai parodioimalla koko

amerikkalaisen edustuksellisen demokratian äänestysperiaatetta ja vaalien ympärillä pyörivää show'ta (mm. About.com 2009).

Jos ero valtavirrasta laajennetaan pelien levityskanaviin ja -tapoihin, Eric Zimmermanin (2002) mukaan voidaan riippumattomiksi laskea kaikki pelit, joita saa muualta kuin kaupan hyllyltä. Tällöin Internet-selaimella pelattavat pelit ja harrastajien verkossa jakamat pelit olisivat automaattisesti independent-tuotteita. Suurtenkin kaupallisten pelien verkkojakelu on kuitenkin kovaa vauhtia yleistymässä, joten muutaman vuoden kuluttua pelien ostaminen verkkokaupasta lienee valtavirtaa. Toisaalta on mahdollista, että suuret studiot alkavat myös tuottaa Internet-selaimella pelattavia, laajoja pelejä, joten levityskanavan mukainen independent-pelin määritelmä saattaa vanhentua hyvinkin nopeasti. Zimmermanin levitystapa-ajatus tukee myös episodimaisen julkaisemisen independent-luonnetta.

## Indie-henki ja riippumattomuuden vapaus

Taloudellisen ja valtavirrasta eroavan näkökulman ohella riippumattoman pelituotannon yhteydessä käytetään usein termiä indie-henki tai indie-ideaali (mm. MacDonald 2005b). Kyseistä termiä käytetään paljon myös elokuva- ja musiikkiteollisuudessa. Käsitettä ei kuitenkaan ole määritelty, ja se tuntuu olevan jonkinlainen vakiintunut nimitys tyyllille tai tavalle tehdä asioita vapaammin ja henkilökohtaisemmista lähtökohdista kuin massatuotetussa viihdeteollisuudessa yleensä. Tämä lähtökohta on lähellä hakkerikulttuurin ja hakkerietiikan periaatetta, jossa onnellisuuden peruskivet ovat ruoka, ystävät ja hauskanpito (Himanen 2001, 55). Hauskanpito tarkoittaa itseä kiinnostavia projekteja. Niiden toteuttamisesta saadaan vastineeksi yhteisöllistä kunnioitusta ja vertaistukea ystävilta. Rahalla ei ole niin väliä, kunhan ruokaa riittää, eli perustarpeet tulevat tyydytetyiksi.

Auteur tarkoittaa elokuvan (tai pelin) tekijää, joka pitää tuotteidensa taiteellisen vastuun tiukasti omissa käsissään. Elokuvataiteessa auteur-ohjaajat toimivat usein myös käsikirjoittajina ja tuottajina – tai ainakin osallistuvat kyseisiin prosesseihin – joten heidän persoonansa ja käyttensä jälki näkyy tuotteessa

paljon vahvemmin kuin teollisemmin tuotetuissa teoksissa. Auteur on siis määritelmältään taiteellisesti itsenäinen ja riippumaton toimija, mikä korreloi indie-hengen kanssa. Auteurismi ei toki ole pelkästään taloudellisesti riippumattomien tuotantojen yksinoikeus. Peliteollisuuden suurimmat nimet, kuten Sid Meier, Peter Molyneux, Will Wright ja Shigeru Miyamoto, tunnetaan vahvasta panoksestaan luomiensa pelien olemukseen ja persoonallisesta, tunnistettava lopputuloksesta.

Indie-henki voidaan puhtaimmillaan löytää harrastelijoiden tekemistä pelikokeiluista ja hiomattomista peliprototyypeistä. Dan MacDonaldin (2005a) mukaan useat indie-henkiset pelintekijät eivät ole niinkään kiinnostuneita peliensä saattamisesta valmiiksi tai viimeisen silauksen antamisesta oman pelinsä tuotteistamiseksi. Tärkeämpää on päästä kokeilemaan kiinnostavia pelimekaniikkoja, teknologioita ja omia rajoja. Kokemuksesta voisoin sanoa, että pelin viimeisten viilausten aikana tuotannon hauskuus kärsii usein merkittävästi, koska tuotannon edistyminen tuntuu tällöin hyvin hitaalta, ja itseään toistavat testaus- ja säätöproseduurit tuntuvat vievän pelimekaniikkaan ja algoritmeihin suuntautuneen ohjelmoijan ajasta aivan liian suuren osan.

Indie-henki on tässä mielessä kuin 1950-luvun ranskalaisen elokuvakriitikon ja -teoreetikon, Alexandre Astrucin, lanseeraama, auteur-teorian osaksi hahmotettu *camera-stylo* laajennettuna uuden mediumin mahdollistamaksi *code-styloksi*. Camera-stylon ajatuksena oli, että elokuvantekijän täytyisi käyttää instrumenttiaan samaan tapaan kuin kirjailija käyttää kynäänsä – siis tuottamaan jotain välineelle ominaista, jonka aikaansaaminen aiemmilla teknologioilla oli mahdotonta (Astruc 1948). Innostuneet indie-tekijät pyrkivätkin löytämään dynaamisesta ja interaktiivisesta toteutusvälineestä sen oleellisesti muista välineistä erottavan sydämen ja hyödyntämään heille ominaisen välineen mahdollisuuksia. Esimerkiksi *Racing Pitch* -rallipelissä auton nopeutta säädellessään imitoimalla auton moottorin ääntä mikrofoniin. Juonelliset ja draamalliset suuren luokan pelit puolestaan pyrkivät usein ”interaktiivisen elokuvan” kokemukseen tai kohti mahdollisimman realistista kerrontaa, joka puolestaan periytyy elokuvan ja sitä vanhempien kerronnallisten mediumien perinteestä.

Esimerkiksi *Metal Gear Solid 4* -pelin peliajasta suuri osa kuluu erilaisten juonta kuljettavien välianimaatioiden katseluun.

Indie-henkisyys ei välttämättä tarkoita sellaista audiovisuaalista olemusta, joka poikkeaisi valtavirtateollisuuden tuottamista peleistä. Independent-tuottaja saattaa olla erityisen kiinnostunut näyttötekniikan ja graafisten tehosteiden kokeilemisesta ja kehittämisestä. Niinpä on mahdollista, että indie-henkisen peli näyttää yhtä hyvältä kuin satakertaisilla resursseilla tuotettu ei-riippumaton peli. Tämä on yleistä varsinkin räiskintäpeleissä, jotka ovat perinteisesti nojanneet vahvasti mahdollisimman näyttäviin visuaalisiin tehosteisiin ilman sen kummempaa sisältöä tai juonta. Tällaisissa tapauksissa indie-tuottajan peli saattaa kuitenkin olla hyvin lyhyt, pelimekaniikan toimivuutta todistava kokeilu tai esitys tekijän teknologisista kyvyistä. Toisaalta peli voi saada julkaisijan rahoituksen taakseen ja onnistua pysymään kuukausia myyntilistojen kärjessä, kuten Housemarquen tuottamalle *Super Stardust HD* -pelille kävi PlayStation 3:n verkkokaupassa.

Dan MacDonald määrittelee indie-henkiset pelituotannot tekijöidensä silmäteriksi tai sydänverellä tuotetuiksi peleiksi, riippumatta niiden kaupallisesta menestyksestä (MacDonald 2005c). Indie-henkisyys voi siis olla myös yrittäjyyttä ja bisnesajattelua, riippumatta pelin tuotantoprosessista, innovatiivisuudesta tai tyylistä. Oleellista on se, että taiteellisista tai muista omista tavoitteista ei tingitä suurempien markkinoiden toivossa. Tällainen ajattelu voi vaikuttaa ristiriitaiselta, mutta mikäli tavoitteena ei ole saavuttaa valtavia voittoja, kasvattaa yritystä ja myydä sitä suurella voitolla, vaan ennemminkin mahdollistaa omien ideoiden toteuttaminen ja normaali toimeentulo yrityksen työntekijöille, voidaan peliyrityksen toimintaa pitää indie-henkisenä.

## Riippumattomuuden riippuvaisuuksista

Satunnaispelaajille suunnatut pelit (casual games) ovat peliliiketoiminnan kannalta erittäin tärkeä osa riippumatonta pelituotantoa. Vaikka suuret toimijat Electronic Artsia ja Real Networksia myöten ovat ainakin kokeilleet tällaisten pelien tuotantoa, on suurin osa alan toimijoista kuitenkin korkeintaan

puoliriippumattomia toimijoita. Kasuaalipelien indie-henkisyys voidaan kyseenalaistaa, sillä onhan suurin osa kyseisistä peleistä melko suoria kopioita muutamasta suurimmasta hitistä. (Kempainen 2008, 74.) Esimerkiksi PopCapin *Zumasta* laaja-alaisesti liikkeelle lähtenyt (joskaan ei alkanut) marble popper -pelin sarja on saanut muun muassa [www.bigfishgames.com](http://www.bigfishgames.com)-sivustolla oman osionsa. Näissä peleissä erivärisistä kuulista muodostuvaa jonoa ammutaan värikuulilla ja yritetään muodostaa vähintään kolmen samanvärisen kuulun ryhmiä. Tällaisia pelejä on mainitussa palvelussa yli kolmekymmentä. Jos indie-henkisyys käsitetään riippumattomuutena muista peleistä – viitaten elokuvamaailman henkilökohtaiseen näkökulmaan – muodostuu kasuaalipelejä tuottavista yhtiöistä selkeä esimerkki liiketoiminnallisesta riippumattomuudesta, josta ei seuraa sisällöllistä riippumattomuutta.

Kasuaalipelit ovat mainio esimerkki siitä, että tuotannollinen riippumattomuus ei välttämättä tarkoita sisällöllistä riippumattomuutta tai indie-henkeä. Edellä on myös todettu, ettei independent-tyyli takaa tai vaadi tuotannollista riippumattomuutta. Pelituotannon riippumattomuudella on kuitenkin yhteys pelillisiin seikkoihin. Aarsethin ja kumppaneiden (2003) pelityypologian mukaisessa lajityyppivertailussa huomataan, että varsinkin pelien näkökulmat ja liikkuminen muuttuvat rajoitetummiksi mutta vaeltavammiksi mentäessä riippumattomista peleistä kohti suurempia valtavirtapelejä. Samoin lajityyppien määrittäminen peleille muuttuu huomattavasti helpommaksi siirryttäessä kauemmas riippumattomasta pelituotannosta (Kempainen 2008, 84).

Pelin riippumaton tuotantoprosessi merkitsee usein myös pienempää myyntimäärää ja liiketoimintaa. Riippumattomat tuottajat eivät voi käyttää peliensä markkinointiin samanlaisia summia kuin suuret yhtiöt. Pelit eivät ole saatavilla supermarketien hyllyillä, joilta ne olisi helppo napata mukaan lauantaikäisellä kauppareissulla. Joissain tapauksissa tästä puutteesta ei kuitenkaan ole ollut haittaa. PopCapin *Bejeweled*-peliä on myyty yli kymmenen miljoonaa kappaletta, mikä on valtava määrä verrattuna mihin tahansa pelimyyntiin. Mielenkiintoista kyllä, *Bejeweled*-peliä ei kuitenkaan näy virallisilla myyntilistoilla, koska peliä myydään listoihin vaikuttavien suurten myyntikanavien ulkopuolella. Myös *Bejeweledin* vuosikausien pituinen tehokas myyntiaika on

moninkertainen verrattuna hittipelien muutaman kuukauden tehokkaaseen myyntipiikkiin ennen joulua. Tässä suhteessa *Bejeweledin* yksinkertaisempi audiovisuaalinen olemus on varmasti ollut kilpailuetu verrattuna viimeisimmän teknologian esittelyyn perustuvien ja ”vau-efektiin” nojaavien valtavirran mukaisten hardcore-pelien myyntiin.

Kuten elokuvissa, myös peleissä riippumattomien pelien sisällöt, teemat ja tyyli voivat kulkeutua valtavirtatuotantoon ja ei-riippumattomiin peleihin. Esimerkkinä tästä voidaan tarkastella *Tetristä*. Ilmestymisajankohtanaan kyseinen peli oli ulkoasultaan ennennäkemättömän yksinkertainen ja abstrakti. Varsinaisessa pelikokemuksessa ei ollut minkäänlaista metaforaa tai analogiaa reaali maailmaan, toisin kuin aiemmin julkaistuissa peleissä, joissa rajunkin abstraktisoinnin taustalta löytyi lähes poikkeuksetta jokin reaali maailman toiminto (esimerkiksi tennis ääriminimalistisen *Pong*-pelin taustalta). Tetriksen valtavan suosion innoittamana pelillisesti abstrakteista toimintapuzzlepeleistä on kasvanut merkittävä osa kasuaalipelien markkinoita, jotka puolestaan ovat laajentuneet myös aiemmin hardcore-pelaajien välineinä tunnettuihin pelikonsoleihin uuden sukupolven laitteiden verkkokauppojen mukana.

## Yhteenveto

Riippumattomuudesta puhutaan niin tuotannon, sisällön kuin tekijyydenkin kontekstissa, joten käsitteen täsmällinen määrittely on ongelmallista. Peli tuotanto voi olla toteutettu joko kokonaan ilman julkaisijoiden tukea ja valmiita sopimuksia, julkaisusopimuksen ja julkaisijan rahoituksen avulla tai kokonaan julkaisijan tai sen tytäryhtiön sisäisenä tuotantona. Tiukimman tulkinnan mukaan vain täysin omakustanteena tuotetut pelit voidaan laskea riippumattomiksi peleiksi. Tähän sarjaan lasken myös pelien tekemistä harrastavat yksilöt ja yhteisöt, jotka tarjoavat pelejään pelattaviksi ilmaiseksi joko Internet-selaimella tai ladattavina ja asennettavina pelipaketteina.

Laveammin ajateltuna suurista julkaisijoista riippumattomat, mutta niiltä peleilleen rahoituksen saavat pelituottajat olen nimennyt puoliriippumattomiksi tuottajiksi. Näille peleille hankitaan tyypillisesti julkaisusopimus ja

rahoitus ennen varsinaisen tuotannon aloittamista, esimerkiksi pelin demo-version avulla. Ei-riippumattomat pelituottajat puolestaan ovat suuria yrityksiä tai niiden omistamia tytäryhtiöitä tai studioita.

Taiteelliselta ja sisällölliseltä kannalta independent-tyyli on aina aikansa lapsi. Tietynä hetkenä peli saattaa poiketa valtavirrasta huomattavasti, kun taas muutaman vuoden kuluttua siitä valtavirtatuotanto saattaa olla omaksunut aiemman independent-tyylin mukaisia tyylikeinoja ja sisällöllisiä piirteitä siten, että kasvava osuus peleistä muistuttaa aiempaa riippumatonta tuotantoa. Samaan aikaan independent-tyylin edustajat ovat jo siirtyneet uusille inspiraation lähteille ja pyrkivät etsimään ja tuottamaan uudenlaisia tapoja viihtyä pelien parissa kokien mahdollisesti tunteita ja elämyksiä, joita pelit eivät kenties ole aiemmin pystyneet tarjoamaan.

Indie-henki on ensisijaisesti pelin tekijän tai tekijäryhmän persoonallista ja tinkimätöntä kädenjälkeä. Puhtaimmillaan indie-henki tarkoittaa sitä, että pelin tekijät eivät anna kaupallisten tai muiden ulkoisten syiden vaikuttaa pelin ulko- muotoon tai sisältöön. Riippumaton tuottaja on auteur, joka tietää mitä haluaa ja on hakkerihengen mukaisesti valmis tinkimään esimerkiksi omasta taloudellisesta hyvinvoinnistaan voidakseen tuottaa sellaisia pelejä, joita haluaa – ilman, että joutuu tekemään kompromisseja tai myönnötyksiä rahoittajan tai kustantajan suuntaan.

## Lähteet

### KIRJALLISUUS

Aarseth, Espen, Solveig Marie Smedstad & Lise Sunnanå (2003). A Multi-Dimensional Typology of Games. Proceedings of the LevelUp Digital games research conference. Utrecht, the Netherlands, 4–6 November 2003. Utrecht: University of Utrecht, 48–53.

About.com (2009). *2008 Election Games*. Viitattu 13.2.2009. [http://politicalhumor.about.com/od/electiongames/2008\\_Election\\_Games.htm](http://politicalhumor.about.com/od/electiongames/2008_Election_Games.htm)

Adorno, Theodor W. & Max Horkheimer (1979). The Culture Industry. Enlightenment as Mass Deception. Teoksessa Joanne Hollows, Peter Hutchings & Mark Jancovich (toim.) (2000): *The Film Studies Reader*. London: Hodder Arnold, 7–12. (Alkuteos 1979, *Dialectic of Enlightenment*. London: Verso.)

Astruc, Alexandre (1948). *Naissance d'une nouvelle avant-garde*. Viitattu 13.2.2009. <http://aliquid.free.fr/spip.php?article2261> (Ilm. alun perin 1948. *L'Ecran français* 144. 30.3.1948.)

Frasca, Gonzalo (2009). *My Games*. Viitattu 13.2.2009. [http://www.ludology.org/my\\_games.html](http://www.ludology.org/my_games.html)

Hillier, Jim (toim.) (2001). *American independent cinema*. London: British Film Institute.

Himänen, Pekka (2001). *Hakkerietiikka ja informaatioajan henki*. Suom. Pekka Himänen. Helsinki: WSOY (engl. alkuteos 2000).

Holm, D. K. (2008). *Independent cinema*. Harpenden: Kamera Books.

IGF (2008). *The Rules – IGF Main Category*. Independent Games Festival. Viitattu 15.11.2008. <http://www.igf.com/rules.html>

Kemppainen, Jaakko (2008). *Independent games: What they are and are they different*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/18922>

Kent, Steven L (2001). *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.

MacDonald, Dan (2005a). *Understanding 'Independent'*. Viitattu 15.11.2008. <http://www.gametunnel.com/articles.php?id=267>

MacDonald, Dan (2005b). *The Indie Ideal*. Viitattu 15.11.2008. <http://www.gametunnel.com/articles.php?id=266>

MacDonald, Dan (2005c). Do independent developers make indie games? Viitattu 15.11.2008. <http://www.garagegames.com/blogs/15718/9392>

Martin, Matt (2008). *GameStop: Four publishers account for majority of new sales*. Viitattu 15.11.2008. <http://www.gamesindustry.biz/articles/gamestop-only-four-publishers-account-for-the-majority-of-new-sales>

Merritt, Greg (2000). *Celluloid Mavericks*. New York: Thunder's Mouth Press.

Zimmerman, Eric (2002). *Do Independent Games Exist?* Viitattu 15.11.2008. <http://www.ericzimmerman.com/texts/indiegames.htm>.

## PELIT

*Bejeweled*. PopCap, 2001.

*Darwinia*. Introversion, 2006.

*Facade*. Michael Mateas & Andrew Stern, 2005. Lisätietoja: <http://www.interactivestory.net/>

*Gish*. Chronic Logic, Steam, Stardock, 2004.

*Grand Theft Auto* -sarja. Rockstar Games, 1997-.

*Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Konami, 2008.

*Pong*. Atari Inc., 1972.

*Racing Pitch*. Julkaisija: Secret Exit, tekijä: Skinflake & tAAat, 2006.

*Sam & Max* -sarja. Telltale Games, 2006-.

*The Sims* -sarja. Electronic Arts, 2000-.

*Super Paper Mario*. Nintendo, 2007.

*Super Stardust HD*. Julkaisija: Sony Computer Entertainment, tekijä: Housemarque, 2007.

*Tales of Bingwood Chapter 1: To save a princess*. BugFactory, 2008.

*Tetris*. Kehittäjä Alexey Pajitnov, useita julkaisijoita, 1985.

*Tomb Raider* -sarja. Eidos Interactive, 1996-.

*Zuma*. PopCap, 2003.