

## JOHDANTO

### Jaakko Suominen - Raine Koskimaa - Frans Mäyrä - Olli Sotamaa

Pelitutkimuksen vuosikirja heijastelee pelien ja niiden tutkimuksen ajankohdasta kehitystä. Samalla tutkimusartikkeleissa hyödynnetään eri tieteenalojen keskusteluja ja havaintoja, jotka auttavat ymmärtämään pelejä, pelaamista, pelien suunnittelua, sekä niiden julkaisemiseen ja kuluttamiseen liittyviä laaja-alaisia kysymyksiä. Monitieteisyys ja monimuotoisuus ovat nyt, kuten historiallisestikin, pelien tutkimusta leimaavia ominaispiirteitä.

Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2010 näkyy viimevuotiseen tapaan se, miten pelaaminen ja pelitutkimus ovat laajentuneet. Pelkästään digitaalisia pelejä pelataan monissa laiteympäristöissä, ja itse pelit ja pelityypit ovat monipuolisia. Digitaalinen pelaaminen kattaa niin julkisissa tiloissa pelattavat tanssipelit ja lisätyn todellisuuden sovellukset kuin verkon Facebook-pelit (*Farmville* jne.), massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit, kännykkäpelit, bilepelit, PC-simulaattoripelit ja konsoliurheilupelit. Arttu Perttula ja Pauliina Tuomi esittelevät artikkelissaan käytännön pelitoteutuksen, jossa on testattu kännykkäkäyttölitymän yhdistämistä julkisella näytöllä tietyssä tilassa tapahtuvaan yhteisölliseen pelaamiseen. Janne Paavilainen puolestaan tekee katsauksen harvemmin digitaalisen pelaamisen yhteydessä mainittavaan lajityyppiin kirjoittamalla Zonasertaistelupelin maailmanmestaruuskisoista.

Teoksen artikkeleissa haetaan digitaalisten pelien tutkimusperinteiden lisäksi yhteyksiä muun muassa leikkitutkimukseen, urheilun tutkimukseen sekä

median ja populaarikulttuurin tutkimukseen. Median ja populaarikulttuurin tutkimuksesta esimerkkinä toimii muun muassa Antti-Ville Kärjän kirja-arvostelu Karen Collinsin teoksesta, jossa luodaan kokonaisvaltainen näkökulma peliäänten ja -musiikin kysymyksiin. Peliääniin ja ”äänipeleihin” luo katsauksen myös Jussi Väisänen omassa kitarapelejä ja hyperinstrumentteja käsittelevässä tekstissään.

Pelitutkimuksen vuosikirja tuo yhteen erilaisia tutkimussuuntauksia, joiden edustajat julkaisevat tekstejään kansainvälisillä foorumeilla, joissa ne eivät useinkaan päädy dialogiin keskenään.

Nyt dialogille annetaan mahdollisuus. Tässä vuosikirjassa vahvasti esiin nousevat teemoina muun muassa rahapelit sekä lautapelit ja molempien suhde digitaaliseen pelaamiseen. Digitaalista uhka- ja rahapelaamista käsitellään kolmessa artikkelissa, joissa kaikissa halutaan monipuolistaa yksiulotteista tutkimusnäkökulmaa, jota on monesti ohjannut ajatus uhkapelaamisen ja peliriippuvuuden suhteesta. Eetu Paloheimo kartoittaa verkkorahapelien vetovoimatekijöitä ja analysoi erityisesti PKR.com-pokerisivustoa. Jukka Jouhki lähestyy verkkopokeria mediaetnografisesta näkökulmasta analysoiden nettilähteiden lisäksi myös pokerimainontaa. Jani Kinnunen valottaa puolestaan rahan merkitystä pelaamisessa sekä rahapelitutkimuksen ja pelitutkimuksen välistä suhdetta. Rahapelitutkimuksen uutta nousua Suomessa lienee osaltaan vauhdittanut

vuonna 2008 perustettu Pelitoiminnan tutkimussäätiö, jonka tuella on käynnistetty useita aihealueen tutkimuksia.

Lautapelaamista käsitellään kahdessa erilaisessa tekstissä. Katriina Heljakka kuvaa artikkelissaan lautapelikustantamossa tapahtuvaa pelisuunnitteluprosessia ja pohtii hiljaisen tiedon välittymistä pelisuunnittelussa. Jussi Keskitalo luo katsauksen lautapelisuunnittelun ja pelaamisen yhteen erityisalueeseen, niin kutsuttuihin uusiin lautapeleihin, jotka eroavat haasteellisuudessaan monista aiemmista suosituista perheille suunnatuista lautapeleistä.

Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2010 tulee vahvasti esiin myös muu pelimarkkinoihin liittyvä tutkimus. Useimpien artikkelien yhteisenä nimittäjänä näyttävätkin olevan peleihin liittyvät taloudelliset mekanismit ja käytänteet. Saara Toivonen ja Olli Sotamaa esittelevät käyttäjäkyselyaineistoon perustuvassa artikkelissa lähtökohtia, joiden myötä pelien jakelu on siirtymässä yhä voimakkaammin Internetiin ja muihin digitaalisiin verkkoihin. Toisen näkökulman virtualisoituvaa kuluttamiseen tarjoaa Juho Hamarin ja Vili Lehdonvirran kokoava artikkeli virtuaalisten pelihyödykkeiden kysynnän lisäämisestä. Hamari ja Lehdonvirta antavat ohjeita, miten virtuaalinen kuluttaminen tulisi entistä paremmin huomioida jo pelien suunnitteluprosessien yhteydessä.

Peleihin liittyvä oppiminen nousee keskiöön Jouni Smedin ja Mika Mustikkamäen katsauksissa. Smed esittelee erilaisia tapoja, joilla pelituotantoa voi opettaa yliopisto- ja korkeakoulutasolla. Mustikkamäki luo katsauksen pelilukutaidon käsitteeseen ja sen yhteyksiin esimerkiksi medialukutaitoon ja mediakasvatukseen.

Kaikki vuosikirjassa esille tulevat suunnat yhdistyvät myös tiettyssä mielessä mediafilosofi Marshall McLuhanin pelikäsitteen alle. Kirjassaan Ihmisen uudet ulottuvuudet (1964) McLuhan luonnehtii pelejä seuraavasti: "Pelit ovat populaaritaitetta, kollektiivisia, sosiaalisia reaktioita minkä tahansa kulttuurin pääsuuntaukseen ja -vaikutukseen. Pelit ovat instituutioiden tavoin yhteiskunnallisen ihmisen ja valtion laajentumia, kun taas teknologiat ovat vastaärsykeitä eli keinoja sopeutua kaikissa yhteiskuntaryhmissä ilmenevien erikoistuneiden toimintojen paineeseen. Työpäivän paineen yleisen vastavaikutuksen laajentumina peleistä tulee kulttuurin tarkkoja malleja. Ne yhdistävät kokonaisten kansojen

toiminnan ja reaktion yhdeksi ainoaksi dynaamiseksi kuvaksi." (McLuhan1969, 263.) McLuhan korostaa nimenomaan pelaamisen kollektiivispsykologista ja yhteisöllistä luonnetta. Hänen mukaansa pelit luovat tilan paineiden ja rutiinien purkamiseen tai välttämiseen, mutta ne antavat samalla mahdollisuuden osallistua "yhteiskunnan koko elämään" sen pienien yksityiskohtien sijasta. McLuhanille pelit antavat yhtäältä vapautuksen rutiineista, mutta toisaalta sopeuttavat pelaajansa yhteiskunnan vaatimuksiin. Ne "sallivat monien ihmisten samanaikaisen osallistumisen johonkin oman yhteisöelämänsä merkittävään kaavaan" (McLuhan 1969, 274. McLuhanin merkityksestä pelitutkimukselle ks. myös Kerr 2006, 32).

McLuhan toteaa myös muun muassa pelaamisen muuttuneen merkityksen ja maalailee 1960-luvun Yhdysvalloissa baseballin suosion laskua ja amerikkalaisen jalkapallon kasvavaa menestystä muun muassa television vaikutuksesta, sillä hänen mukaansa amerikkalainen jalkapallo "vastaa sangen hyvin sähkökauden hajautetun joukkuepelin uusia tarpeita." Hän kirjoittaaakin etupäässä (media) urheilusta, mutta myös taiteesta, sodankäynnistä sekä pokerista ja muusta uhkapelaamisesta. Siinä missä McLuhanin mukaan uhkapelaaminen oli heimoyhteiskunnassa "tervetullut yrittäjähengen ja yksilöllisen aloitekyvyn kanava", uhkapelaamisesta tuli sittemmin yhteiskuntajärjestyksen horjuttaja. Vaikka osa McLuhanin ajatuksista on vanhentunut, hänen kokonaisvaltainen mediafilosofiansa herättää edelleen ajatuksia ja on ainakin osittain sovellettavissa myös nykyisten pelikulttuurien tutkimukseen.

Vuosikirjan talousteema on siinäkin mielessä ajankohtainen, että Suomessa on kevään ja kesän 2010 aikana seurattu suomalaisen Remedyn *Alan Wake* -pelin menestystä. Vaikka suomalaiset lehdet ovat kirjoittaneet pelin rikkaasta maailmasta, johon on haettu viitteitä useista muista populaarikulttuurin tuotteista, suuri paino on annettu taloudellisille tekijöille: kuinka paljon pelin tekemiseen on mennyt rahaa, kuinka sen perusteella suunnitellaan oheistuotantoja ja jatko-osia – ja ennen kaikkea – kuinka hyvin peli pärjää markkinoilla. Valtavan julkisen paisyttelun jälkeen ensimmäiset myyntiluvut maailmalla määriteltiin ainakin joissakin julkaisuissa pettymyksiksi, vaikka pelin tekijäyhtiö itse suhtautui menestykseen luottavaisesti (ks. esim. [http://yle.fi/uutiset/kulttuuri/2010/07/suomalainen\\_konsolipeli\\_alan\\_wake\\_ei\\_tayttanyt\\_myyntiodotuksia\\_maailmalla\\_1832021.html](http://yle.fi/uutiset/kulttuuri/2010/07/suomalainen_konsolipeli_alan_wake_ei_tayttanyt_myyntiodotuksia_maailmalla_1832021.html)).

*Alan Waken* ohella suomalaisen median huomio onkin tänä vuonna kohdistunut toiseen, varsin erilaiseen ja kenties yllättäväänkin Suomessa tehtyyn kansainväliseen pelihittiin, Applen iPhoneille tehtyyn Rovio Mobilen *Angry Birds*in.

Aino Harvola käsittelee omassa katsauksessaan *Alan Wakea* nimenomaan pelin intertekstuaalisten ja -mediaalisten viittausten kautta. Myös Jaakko Suominen viittaa lyhyesti *Alan Wakeen* käsitellessään artikkelissaan, miten peliarvosteluissa rakennetaan pelialan ja muun populaarikulttuurin historiatietoisuutta erilaisilla viittauksilla pelejä ympäröiviin muihin kulttuurituotteisiin. Suominen osoittaa, että rikkaine viittauksineen *Alan Wake* ei ole niinkään poikkeava vaan sujahtaa pikemminkin pitkään pelaamisen populaarikulttuuriseen traditioon. Pelien kulttuuriperinnön hyödyntäminen tulee esille lisäksi Petri Saarikosken katsauksessa, joka käsittelee digitaalisiin peleihin liittyvien museonäyttelyjen rakentamista.

Sekä peliteollisuudessa että pelitutkimuksessa rakennetaan jatkuvasti keskustoja ja periferioita. Digitaalisen pelaamisen ja sen tutkimuksen ”valtavirta” voi näyttäytyä niin vahvana, että sille haetaan vastapainoa. Tutkijat nostavat mielellään esiin niitä pelaamisen osa-alueita, jotka ovat jääneet vähemmälle huomiolle, jotka ovat nousemassa tai joiden on koettu jääneen hallitsevan pelipuheen varjoon. Näin tässäkin vuosikirjassa esitellään lautapelaamista ja rahapelaamista sekä niiden eri osa-alueita. Kun kulttuurituotteita arvioidaan, niiden puolustajat usein vetoavat tavalla tai toisella ”perinteisyyteen”. Perinteisyys voi toimia osana pitkäaikaisen osaamisen, kokemuksen, kestävyuden ja aitouden argumentointia. Tietty tuote tai aineeton kulttuuriperinnön osa, kuten tuotantotapa tai taito määritellään hyväksi, ylivertaiseksi ja säilyttämisen arvoiseksi (digitaalisen pelaamisen ja kulttuuriperinnön suhteesta ks. Suominen 2009).

Perinteistä ja perinteisyydestä kirjoitetaan myös Pelitutkimuksen vuosikirjassa. Perinteinen voi olla kirosanakin. Käytännössä sillä tarkoitetaan jotain, mikä on vanhaa tai vanhanaikaista, vanhuudessaan huonoa ja käytökelvotonta, menneen maailman pysähtynyttä ainesta, joka on jätettävä taakse: ”Toisin kuin perinteisesti on tehty tai ajateltu...”, voidaan todeta ja osoittaa omaa edelläkävijyyttä ja kykyä rikkoa luutuneita kaavoja.

Kun määritellään joku perinteiseksi ja joku toinen ei-perinteiseksi, vaarana

on keinotekoisien raja-aitojen luominen. Toisaalta yksinkertaistetaan jokin ilmiö muuttumattomaksi. Mitä tarkalleen ottaen on vaikkapa ”perinteinen digipelaaminen” tai ”perinteinen lautapelaaminen”? Entä ”perinteinen uhkapelaaminen” tai se, että tutkijat ovat pitäneet jotain asiaa ”perinteisesti” tietynlaisena? Perinteisyys onkin helposti olkinukke, joka on rakennettu omien tarkoitusperien ajamiseen. Pelitutkimuksen perinteisyyden myytit voivat liittyä esimerkiksi johonkin pelaamisen ”alkumuotoon” tai muun pelaamisen ylivertaiseen sosiaalisuuteen verrattuna digitaaliseen pelaamiseen.

Perinteisyyden ja ei-perinteisyyden suhde ei kuitenkaan toimi kaksinapaisella binäärilogiikalla, vaan sekä perinnepuhe että puhunnan kohteena olevat asiat on kyseenalaistettava, jotta voidaan nähdä niiden ajallinen ja paikallinen moninaisuus. Tällaista kriittistä asennetta Pelitutkimuksen vuosikirjan pyrkii omalta osaltaan edistämään suomalaisessa pelitutkimuksessa.

Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit ovat läpikäyneet anonyymien vertaisarvioinnin. Toimituskunnan lisäksi artikkeleita ovat kommentoineet kunkin aihepiirin erityisasiantuntijat, jotka ovat antaneet kommentteja niin tekstien sisällöstä, rakenteesta kuin kieliasustakin. Jokaisella artikkelilla on ollut kaksi tai kolme anonyymiä arvioitsijaa.

Vuosikirjassa julkaistavat muut tekstit on käsitelty hiukan kevyemmällä menettelyllä. Osaan katsauksista on pyydetty myös anonyymit arviointilausunnot, yksi tai kaksi lausuntoa. Katsauksista tällainen arviointi on tehty Mika Mustikkamäen, Jouni Smedin ja Jussi Keskitalon katsauksille. Loput katsaukset ja kirja-arvostelun on arvioinut Pelitutkimuksen vuosikirjan toimituskunta.

Kiitokset kaikille Pelitutkimuksen vuosikirjan tekijöille, kirjoittajille ja tekstien anonyymeille arvioitsijoille! Ponnistelujen tuloksena valmiina on jälleen monipuolinen kokoava katsaus tämänhetkiseen suomalaiseen pelitutkimukseen. Toimituskunnalle voi lähettää myös uusia tekstejä tulevia Pelitutkimuksen vuosikirjoja varten.

Porissa, Tampereella ja Jyväskylässä 1.9.2010

Toimituskunta

## Lähteet

Kerr, Aphra (2006): *The Business and Culture of Digital Games. Gamework/Gameplay*. London, Thousand Oaks, Delhi: Sage.

McLuhan, Marshall (1969): *Ihmisen uudet ulottuvuudet*. Englanninkielinen alkuteos *Understanding Media - The Extensions of Man* (1964). Suom. Antero Tiusanen. Toinen painos. Helsinki, Porvoo: WSOY.

Suominen, Jaakko (2009): "Peliä perinnöllä - lähtökohtia digitaalisen kulttuuriperinnön tarkasteluun." [Gaming Legacy? On the Digital Cultural Heritage] *Matkalla*. Toim. Helena Ruotsala, Petri Saarikoski & Maija Santikko. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja XVIII. Pori: Turun yliopisto, s. 239-260. [Sähköinen versio saatavissa: <http://jaasuo.files.wordpress.com/2009/10/suominen-pelia-perinnolla.pdf>]