

Johdanto



Pelitutkimuksen vuosikirja 2011 – Johdannoksi

JAAKKO SUOMINEN RAINE KOSKIMAA FRANS MÄYRÄ OLLI SOTAMAA RIIKKA TURTIAINEN

Pelitutkimuksen vuosikirja 2011 avaa taas uusia näkökulmia pelaamiseen ja pelitutkimukseen. Vuosikirja on alallaan tärkeä julkaisukanava, joka kertoo pelitutkimuksen suomalaisista ja kansallisista trendeistä muillekin kuin pelitutkijoille. Vuosikirja antaa mahdollisuuden tieteellisen julkaisemisen ja omien ajatusten kokeilemiseen, mahdollisesti ennen kuin tekijä tähtää englanninkielisiin alan johtaviin kausijulkaisuihin tai konferenssijulkaisuihin. Aiemmin muilla kielillä julkaistuja teksteistä voi niin ikään työstää suomenkielisiä versioita uudelle yleisölle.

Suomenkielinen pelitutkimuksen vuosikirja sopii tutkimusideoiden testaamiseen, koska se voidaan kokea helpommin lähestyttävänä kuin englanninkieliset julkaisut. Julkaisemiseen ryhtyminen tällä foorumilla voi tuntua helpommalta myös silloin, jos kirjoittaja tuntee tulevansa pelitutkimuksen ytimen ulkopuolelta. Ja vaikka anonyymien vertaisarvioinnin läpikäyneitä tekstejä arvostetaan tiedemaailmassa enemmän kuin esimerkiksi suppeampia katsauksia, vuosikirjaan kannattaa tarjota myös katsaustyyppisiä tekstejä tai muita puheenvuoroja. Ne voivat olla tärkeitä työvälineitä kirjoittajan omassa tutkimusprosessissa, mutta toimivat myös peleihin liittyvän laajemman keskustelun tai peleihin liittyvien kurssien tukena ja oppimateriaalina. Ne mahdollistavat myös formaaleja artikkeleita ja konferenssipapereita vapaammat tyylilliset kokeilut ja irrottelut. Tällä kertaa vuosikirjassa on kolmen artikkelin lisäksi peräti kuusi katsausta.

Vuosikirjan aloittava artikkeli, Tero Pasasen ”Hyökkäys Moskovaan”, edustaa harvinaista – liiankin harvinaista – suuntausta pelitutkimuksessa. Pasanen yhdistää artikkelissaan pelikulttuurien ja mediakulttuurin tutkimusta poliittiseen

historiaan. Digitaalisten pelien historiaesitykset ovat monesti suoraviivaisia kronologioita, joissa esitetään pelien ja peliteknologioiden käännekohtia. Tästä poiketen Pasanen käsittelee varhaista suomalaista ”videopelikohua”, Raid over Moscow -peliin (1985) liittynyttä keskustelua kontekstualisoimalla sen poliittiseen viitekehykseen, itä- ja länsiblokkien nokitteluun sekä Suomen ja Neuvostoliiton suhteisiin 1980-luvulla. Moisiin aiheisiin pelitutkijat eivät ole juuri missään aiemmin tarttuneet. Syynä tällaisen tutkimuksen vähäisyyteen saattaa tosin olla myös sopivien esimerkkitapausten puuttuminen.

Olli Sotamaan ja Saara Toivosen artikkeli ”Digitaaliset pelit kodin esineinä” puolestaan kyseenalaistaa ajatuksen ”kaiken” peleihin tai muihin mediatuotteisiin liittyvän kulutuksen suoraviivaisesta virtualisoitumisesta. Vaikka mediatuotteita ostetaan ja jaetaan yhä vähemmän fyysisinä kopioina, ainakin tietyille pelaajien sukupolvelle pelien materiaalisuus on edelleen tärkeää. Pelejä tai peleihin liittyviä oheistuotteita kerätään kokoelmiksi, joita pelaajat haluavat esitellä tai joiden katselusta, sijoittelusta ja käsittelemisestä he saavat mielihyvää. Sama materiaalisen ja immateriaalisen kytkös näkyy myös sellaisissa pelituotteissa kuten Rovion Angry Birds. Vaikka itse pelin jakelu tapahtuu verkon kautta, yhä tärkeämmäksi osaksi Angry Birds -brändiä on nousemassa oheistuotevalikoima paitoihin ja pehmoleluineen.

Kati Heljakka tarjoaa katsauksessaan ”Licence to Thrill” lyhyen oppimäärän siitä, miten peleihin ja muuhun kulttuuriteollisuuteen liittyvä lisensointi toimii. Heljakan näkökulma on päinvastainen kuin Angry Birdsin tapauksessa. Heljakka käsittelee peliyrityksen haasteita tilanteessa, jossa yritys miettii kansainvälisen lisenssihahmon hyödyntämistä pelituotteissaan. Pelisuunnittelijan

oma fanisuhde johonkin hahmoon voi vaikuttaa tuotekehityspäätöksiin, mutta toisaalta pelisuunnittelutyötä määrittävät lisenssisopimuksen ehdot sekä odotukset kannattavuusrajan ylittävästä tuotemyynnistä.

Suhde pelituotteeseen voi olla hyvin pitkäikäinen. Jaakko Suominen esittelee katsauksessaan ”Retropelaamista tutkimassa” tapoja, joilla vanhojen pelien keräämistä, pelaamista ja kierrätystä uusiksi tuotteiksi voisi tutkia. Suominen toteaa, että retropelaaminen on ilmiönä hyvin moniulotteinen, mistä syystä ilmiötä voi lähestyä useista eri näkökulmista, kuten tutkimalla retropelaajien alakulttuureja, yksittäisten peli-ikonien kiertokulkua, peliteollisuuden toimintaa, pelien representaatioita ja niin edelleen.

Pelien kiertokulkua ja peliyhtiöiden toimintaa on mahdollista tarkastella myös taloustieteellisessä viitekehyksessä. Juho Karvinen luo omassa tekstissään katsauksen evolutionaariseen taloustieteeseen, sen peruskäsitteistöön ja sovellusmahdollisuuksiin suhteessa peliteollisuuden tutkimukseen. Peliteollisuus eroaa Karvisen mukaan monista muista kulttuuriteollisuuden lajeista siinä, että teknologisten innovaatioiden rooli on peleissä ja pelaamisessa keskeistä. Muun muassa tästä syystä peliteollisuutta on mielekästä tarkastella evolutionaarisen taloustieteen viitekehyksessä.

Pelitutkimus ei tarkoita ainoastaan digitaalisten pelien tai muiden pelituotteiden ja niiden käytön tutkimusta. Sari Östman tarkastelee artikkelissaan peli- ja leikkimieltä, joka on keskeinen osa elämäjulkaisijoiden eli esimerkiksi omasta elämästään blogeissa ja Facebookin statuspäivityksissä kertovien ihmisten toimintaa. Tekstissään Östman keskustelee muun muassa peli- ja leikkitutkimuksen klassikoiden kanssa suhteessa toimintaan, joka ei ensisijaisesti ole pelaamista tai leikkimistä. Kuitenkin Östman tunnistaa tutkimistaan blogeista monimuotoista peli- ja leikkimieltä, joka osittain eroaa aiemmista ”kyberleikin” muodoista.

Jaakko Stenros ja J. Tuomas Harviainen luovat katsauksen yhden pelikulttuurin alueen, roolipelien, tutkimukseen. Siinä missä Pohjoismaissa on kehittynyt omanlaisensa roolipelikulttuuri, Pohjoismaat ovat vahvoja myös roolipelien tutkimuksessa, ja tutkimus on monesti pitkälti harrastajalähtöistä. Tutkimus on kytköksissä muuhun roolipelikirjoitteluun, ja toisaalta roolipeliharrastajat ovat hakeutuneet pelitutkijoiksi. Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2011 roolipelaamista

käsitellään myös Saara Ala-Luopan tekemässä Nordic Larp -kirjan arviossa. Ala-Luopa lähestyy arviossa roolipelaamista toisesta kulmasta, teatteriharrastajan ja digitaalisen kulttuurin opiskelijan positiosta.

Yhtenäisen pelikulttuurin sijaan on puhuttava pelikulttuureista, mutta myös yksittäisissä peleissä on osa-alueita, joista toisia on tutkittu vähemmän kuin toisia. Muun muassa peliäänten ja musiikin tutkimusta on tehty vähemmän kuin esimerkiksi pelien visuaaliseen ilmeeseen, toiminnallisuuteen tai kerronnallisuuteen liittyvien elementtien tutkimusta. Anu Tukeva luo tekstissään katsauksen siihen, millaista peliäänten ja musiikin tutkimusta on tehty ja miten peliääntä ja musiikkia on mahdollista luokitella ja analysoida. Äänen rooli pelien toiminnassa osoittautuu monimuotoiseksi ja tutkijalle haasteelliseksi alueeksi.

Pelitutkimuksen vuosikirjoissa on ilmestynyt joitakin artikkeleita ja katsauksia niistä monitieteisistä ja tieteidenvälisistä menetelmistä, joiden avulla pelejä voi lähestyä ja joita on pelitutkimuksen piirissä mahdollista kehittää edelleen. Leila Stenforsin katsaus tämän vuoden vuosikirjassa on avaus siihen, millä tavalla kollektiivista etnografiaa voidaan hyödyntää verkkopelitapahtuman viitekehyksessä. Stenfors käsittelee, miten havainnoijien ja aineiston kerääjien erilaiset taustat ja suhtautumiset pelaamiseen tekevät kokonaisaineistosta heterogeenistä mutta samalla rikasta.

Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit ovat läpikäyneet anonyymien vertaisarvioinnin. Toimituskunnan lisäksi artikkeleita ovat arvioineet kunkin aihepiirin erityisasiantuntijat, jotka ovat kommentoineet niin tekstien sisältöä, rakennetta kuin kieliasuakin. Jokaisella artikkelilla on vakiintuneen käytännön mukaisesti ollut kaksi anonyymiä arvioitsijaa.

Kiitokset kaikille Pelitutkimuksen vuosikirjan tekijöille, kirjoittajille ja tekstien anonyymeille arvioitsijoille! Koossa on taas monipuolinen katsaus tämän hetkisestä suomalaisesta pelitutkimuksesta. Toimituskunnalle voi lähettää myös uusia tekstejä tulevia Pelitutkimuksen vuosikirjoja varten.

Porissa, Tampereella ja Jyväskylässä 22.8.2011

Toimituskunta