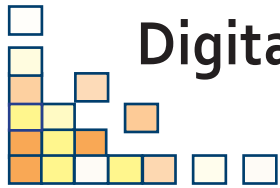


Artikkeli



Digitaaliset pelit kodin esineinä

SAARA TOIVONEN
saara.toivonen@iki.fi

OLLI SOTAMAA
olli.sotamaa@uta.fi
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Pelitutkimuksen piirissä on harvoin kiinnitetty huomiota niihin arkisiin merkityksiin, joita digitaalisten pelien materiaaliset ilmentymät, mukaan lukien tallennusmedia ja paketointi, saavat osakseen. Artikkel selvittää laadullisen kyselyaineiston pohjalta, millaista henkilökohtaista ja kollektiivista arvoa fyysisiin pelikopioihin ja -koteloihin liitetään. Yhtäältä korostuvat fyysisen kopion luotettavuus ja omistamisen yksiselitteisyys. Toisaalta pelit fyysisinä esineinä osallistuvat aktiivisesti kodin tekemisen projektiin saaden merkityksensä osana laajempaa kodinteknologista ja populaarikulttuurisen esineistön kielioppia. Kolmanneksi aineistossa korostuu keräily, joka kytkee pelit yleisempiin kysymyksiin identiteetistä, sosiaalisuudesta ja historiasta. Pelien säilyttämisen, organisoimisen ja esittelyn kautta pelaaja hahmottaa omaa paikkaansa osana pelikulttuuria sekä kokoaa alakulttuurista pääomaa ja turvaa itselleen nostalgian mahdollisuuden.

Asiasanat: pelikulttuuri, pelaajatutkimus, fyysiset kopiot, digitaalinen jakelu, pelien kotoutuminen, keräily, nostalgia

Abstract

The everyday meanings associated with the material manifestations of digital games, including storage media and packaging, have so far been mostly overlooked by game researchers. Based on qualitative survey data, the article examines the personal and collective value attached to physical game copies and packages. First the players highlight the reliability of physical copies and the unambiguity of owning them. Second games actively participate in the homemaking process and thereby obtain their identity and place as part of a larger grammar of domestic technologies and popular cultural objects. Third the paper explores the activity of collecting that connects games to questions concerning identity, sociability and history. Retaining, organizing and showcasing her games allow the player to perceive her place within the game culture, to accumulate gaming capital and to preserve nostalgia.

Keywords: game culture, player research, physical copies of games, digital distribution, domestication of games, collecting, nostalgia

Johdanto

Huhtikuussa 2011 konsolivalmistaja Sony sulki tietomurron seurauksena maailmanlaajuisen Playstation Network -palvelun yli kuukaudeksi. Kyseisenä aikana PS3-pelaajat eivät voineet ladata pelejä tai päivityksiä Sonyn virallisesta konsolipalvelusta. Sekä Sony että monet pelinkehittäjät ilmoittivat kärsivänsä tietomurron seurauksena mittavat tappiot. Suomessa Viestintävirasto informoi PS3-pelaajia käyttäjätietojen varastamisesta ja kehotti näitä vaihtamaan

salasanansa sekä seuraamaan luottokorttilaskuaan tavallista tarkemmin. Tapaus on ilmeinen kolaus Sony luotettavuudelle, sillä se on saanut miljoonat pelaajat pohtimaan palveluntarjoajan luotettavuutta. Samalla tapahtumaketju peräänkuuluttaa laajempaa keskustelua pelien jakeluun liittyvistä kysymyksistä.

Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2010 esittelimme kyselytutkimuksemme (1184 vastaajaa) perusteella pelien digitaaliseen jakeluun liittyviä näkemyksiä ja tottumuksia (Toivonen & Sotamaa 2010). Tutkimuksemme perusteella tärkeänä pidettiin muun muassa laajaa valikoimaa sekä pelien löytämisen ja maksamisen helpoutta. Lisäksi digitaalisen jakelun luotettavuus ja siihen liittyvät arkiset

pulmat mietityttivät pelaajia. Pidimme jo tuossa vaiheessa jossain määrin yllättävänä, että suurehko osa aktiivisista peliharrastajista, joille lataaminen oli tuttua, kertoi hankkivansa pelinsä mieluummin fyysisinä kopioina kuin verkosta ladattuina tiedostoina. Tähän oli erilaisia käytännön syitä, mutta peräti viidennes vastaajista ilmoitti, ettei yksinkertaisesti pidä pelien lataamisesta. Pidimme yllättävänä sitä, että vastaajat olivat valmiita ilmaisemaan näin vahvan sitoumuksen fyysisiin kopioihin. Koska ilmiö vaikutti kiinnostavalta, päätimme tutkia sitä tarkemmin.

Yksi kuluttamista yleisesti ja pelaamista erityisesti koskevista viimeaikaisista kehityskuluista liittyy dematerialisoitumiseen. Kuten Hamari ja Lehdonvirta (2010) esittävät viimevuotisessa Pelitutkimuksen vuosikirjassa, digitaalisten julkaisukanavien kehitys on tehnyt pelien julkaisemisesta kustannustehokkaampaa ja virtuaalihyödykkeisiin perustuvista ansaintamalleista entistä houkuttelevampia. Tähän liittyen Lehdonvirta, Wilska ja Johnson (2009) esittävät, että virtuaalihyödykkeet voivat toimia samoissa sosiaalisissa rooleissa kuin materiaalisetkin. Yleisellä tasolla he lienevät pitkälti oikeassa: virtuaalikulutuksella on tosiasiallista potentiaalia vastata yleisesti tunnistettuihin sosiaalisiin tarpeisiin. Samanaikaisesti materiaaliin esineisiin liitetään kuitenkin – ainakin toistaiseksi – sellaisia merkityksiä, jotka ovat yhteydessä nimenomaan niiden fyysisiin ulottuvuuksiin. Halusimme omassa tutkimuksessa selvittää, mitä tällaisia merkityksiä liittyy digitaalisten pelien materiaaliin ilmentymiin. Kysymys on sikäli erityisen kiinnostava, että digitaaliset pelit koostuvat lähtökohtaisesti koodista, ja usein niiden fyysiset ulottuvuudet ovat jääneet pelitutkimuksen parissa kokonaan vaille huomiota.

Aineistomme on kerätty suunnatulla verkkokyselyllä, joka toteutettiin joulukuussa 2009. Kysely koostui avoimista kysymyksistä, joihin vastaajat saivat kertoa näkemyksiään omin sanoin. Kysymyksiä oli yhteensä 11 ja ne käsitelivät lataamisen ja fyysisten kopioiden käytännön eroja, pelien säilyttämistä, fyysisten pelien hankkimisen motiiveja, keräilyä, peliharrastusta ja sosiaalista pelaamista. Lähestyimme kysymyksillämme 50 sellaista vastaajaa, jotka olivat jättäneet yhteystietonsa ensimmäisen kyselyn yhteydessä. Lopulta kysymyksiin vastasi 33 vastaajaa. Pidimme suhdetta (2/3 kontaktoiduista) varsin hyvänä.

Vastaajien ikähaarukka oli 15–45 vuotta. Kuten ensimmäisessä kyselyssämme, suurin osa heistä oli miehiä. Aineistosta poimittujen suorien katkelmien oheen olemme liittäneet tunnisteet, joista käy ilmi kulloisenkin vastaajan sukupuoli ja ikä. Tekstissä ei ole käytetty henkilöiden oikeita nimiä.

Kaikki mukaan valitut vastaajat olivat ladanneet pelejä, mutta ilmoittaneet hankkivansa pelit mieluummin fyysisinä kopioina. Lähes kaikki kertoivat pelaavansa PC-pelejä vähintään tunnin viikossa, eli heitä voidaan pitää aktiivisesti tietokonepelaamista harrastavina. Konsolipelejä vastaajat pelasivat vähemmän – osa ei lainkaan, eikä kukaan yli kymmentä tuntia viikossa, kun taas PC-pelejä yli 10 tuntia viikossa pelaavia aineistossa oli kolmannes. Aineisto ei ole edustava otos mistään tietyistä joukosta, eikä vastauksista ilmeneviä seikkoja tule yleistää kaikkien pelaajien näkemyksiksi. Uskomme kuitenkin, että aineistomme on riittävän hyvin valikoitu ja siinä esille tulevat näkökulmat ovat relevantteja pohdittaessa digitaalisen lataamisen ja fyysisten pelikopioiden merkitystä pelaajille.

Aineiston analyysi jakautuu teemoihin, joiden kautta tarkastelemme, millaisia merkityksiä fyysisillä pelikopioilla on pelaajille. Esittelemme joitakin näistä teemoista seuraavassa luvussa. Myöhemmissä luvuissa paneudumme tarkemmin kahteen teemaan, jotka vaikuttivat meistä erityisen kiinnostavilta. Nämä ovat pelien suhde kotiin sekä keräilyyn liittyvät merkitykset. Kyseiset näkökulmat nostavat materiaalisuuden merkitykset esiin niiden arkisissa konteksteissa, ja kytkevät fyysiset pelikopiot kysymyksiin identiteetistä, sosiaalisuudesta ja historiasta. Lopuksi pohdimme analyysimme valossa fyysisten kopioiden merkitystä pelien kuluttajille tilanteessa, jossa markkinat suuntautuvat yhä enemmän digitaaliseen jakeluun.

Esineen luotettavuus

Ladattuna peli ei ole fyysisesti olemassa. Jos koneen kovalevy hajoaa, niin peli täytyy ostaa uudestaan tai vastaavaa. Ladattavat pelit enemmän 'haavoittuvampia': nettiyhteyden toimiminen ladattaessa, kovalevyn/koneen kunto. Fyysinen kopio säilyy pidempään. En [SIC] ladattavissa peleissä oikeastaan mitään hyviä puolia. Ne eivät ole mielestäni niin

luotettavia: fyysiseen kopioon voi aina luottaa, että se on siinä ja käytettävissä aina kun haluaa, ladatun pelin käyttö riippuvaisempi monista muista seikoista. Kokoajan puhutaan, että ladattavat pelit ovat tulevaisuutta: ehkä mutta uskon, fyysisten kopioiden edelleen säilyttävän asemansa vielä pitkään. Koko systeemin pitäisi ensin kehittyä vielä enemmän, paremmaksi ja luotettavammaksi, jotta voisin luottaa siihen enemmän. – Eero, 26v.

Ilmaisut, joita aineistossa käytettiin kuvaamaan fyysisten pelikopioiden hyviä puolia, liittyivät usein konkreettisuuteen ja käsinkosketeltavuuteen, pelin olemassaoloon, sen omistamiseen ja hallintaoikeuteen. Näihin kaikkiin liitettiin mielikuvia luotettavuudesta: vastaajien mielikuvissa käsin kosketeltava peli on varmemmin olemassa, ja sen omistamisesta voi olla varmempi kuin digitaalisen sisällön kohdalla. Luottamus pelin olemassaoloon ja pysyvyyteen liittyi paitsi siihen, että peliä voi pelata aina halutessaan myös kysymyksiin muistista, pidempiaikaisista tunnesiteistä ja henkilökohtaisen pelaajaidentiteetin pysyvyydestä.

Mieltymys fyysisiin pelikopioihin liitettiin voimakkaasti nimenomaan niiden aistittavuuteen ja konkreettisuuteen. Esineenä pelin olemassaolo ja omistus koettiin luotettavammaksi ja kestävämmäksi kuin jos peliin on vain käyttöoikeus ”bittiavaruudessa”. Käsin kosketeltavaa esinettä pidettiin todisteena pelin aitoudesta, kun taas ”ladattuna peli ei ole fyysisesti olemassa” (Eero, 26v.). Pelin olemassaolon konkreettisuus oli edellytys omistamisen tunteelle, jonka moni koki tyydyttäväksi. Olemassaolon ja omistamisen yhteys näkyy sen kaltaisissa ilmaisuissa kuin ”minulla on välitön todiste siitä että peli ON minulla” (Nina, 25v.).

Omistamisen miellyttävyys ilmaistiin hyvin monessa vastauksessa suoraan, esimerkiksi ”niitä on kiva omistaa” (Pietari, 30v.). Omistamisen nautinto saatettiin liittää nimenomaan esineeseen, ei vain digitaalisen pelisisällön omistamiseen. Pelin fyysinen olemassaolo nähtiin myös takuuna hallintaoikeudesta peliin: ”Minulla on konkreettinen oikeus pelin asentamiseen ja pelaamiseen, jota mikään palvelun kaatuminen tai virus ei minulta kadota bittiavaruuteen” (Turo, 25v.), kertoi yksi vastaaja. Periaatteessa omistettava peli voisi sinänsä olla

missä muodossa tahansa, mutta sen sijainti fyysisellä levyllä saa omistajansa uskomaan lujemmin siihen, että se pysyy tallessa. Aineettoman sisällön omistaminen koetaan epäselvemmin määritellyksi. Digitaaliset lataukset eivät ”vaihda omistajaa” ostotapahtumassa samassa mielessä kuin fyysiset esineet, ja siksi ei ole aina itsestään selvää, miten niiden hallintaoikeus jakaantuu myyjän ja ostajan kesken (Bruun et al. 2009, 71, 73). ”Epäselvä omistussuhde peliin (vain lupa käyttää)” oli yksi tapa, jolla ongelma ilmaistiin myös aineistossamme. Sekä ”omistamisen tunne” että hallintaoikeuteen liittyvät kysymykset näyttäytyivät aineistossa merkittävinä fyysisiä kopioita puolustavina seikkoina.

Hallintaoikeuden kokemus ei rajoitu vain pelin olemassaoloon, vaan se liittyy myös käytön luotettavuuteen. Fyysisistä kopioista mainittiin, ettei niitä ”kukaan tule ottamaan pois” (Anssi, 21v.), kun taas latausten suhteen koettiin, että riippuvuus latauspalvelusta pelin oston jälkeenkin vähentää omaa hallintaoikeutta peliin ja näin ollen myös omistamisen kokemusta.

Myös pelin myyvällä palvelulla on hieman turhan suuret mahdollisuudet tehdä mitä se tahtoo asiakkailleen, [jakelupalvelu] Steam juuri äskettäin todisti tämän. [–] Steam poisti kaikki Modern Warfare 2 -pelit niiltä jotka ostivat sen epävirallisilta jälleenmyyjiltä. Nämä epäviralliset jälleenmyyjät kuitenkin ovat täysin laillisia, tai ainakaan kukaan ei ole toisin todistanut. Pasi, 26v.

Edellä mainittu *Modern Warfare 2*:n tapaus liittyy digitalisoitumisen mahdollistamiin uusiin rinnakkaismarkkinoiden ja harmaan talouden ilmentymiin. Tunnetumpi ja ehkä vielä ajatuksia herättävämpi esimerkkitapaus hallintaoikeuden joustavuudesta saatiin pari vuotta sitten, kun verkkokauppa Amazon pyyhki asiakkaidensa Kindle-lukulaitteilta näiden jo ostamat George Orwellin teosten kopiot. Seuraavassa sitaatissa vastaaja analysoi monipuolisesti niitä potentiaalisia uhkia, joita koituu kopion vaihtamisesta pelkkään hallintaoikeuteen:

Minulle ei jää konkreettista, fyysistä todistetta siitä että omistan pelin, ja että olen sen laillisesti hankkinut. Tästä voi seurata ongelmia esim.

verkkopelien tilien kanssa. Peli ei myöskään aina ole helposti heti käsillä jos se pitäisi uudelleenasettaa, vaan pitää ensin käydä etsimässä ja pahimmillaan uudelleen lataamassa peli. En myöskään arvosta tippaakaan sitä, että monet palvelut vaativat minun olevan yhteydessä nettiin jotta voin 'todistaa' pelini olevan laillisesti ostettu, voidakseni sitä pelata. Worst case scenario, pelejä myynyt sivusto lopettaa, ja yllätään kaikki häviää bittiavaruuteen. – Nina, 25 v.

Vastaajat mainitsivat myös, että jos fyysisenä myytävä peli vaatii verkkoyhteyden pelin rekisteröinnin tai päivitysten vuoksi, tuotteen omistamisen itenäisyys ja sitä kautta ilo fyysisestä kopiosta häviää. Mahdollisuudesta ladata peli uudelleen latauspalvelusta oltiin epätietoisia, eikä siihen luotettu senkään vuoksi, että latauspalveluiden pysyvyyttä ei pidetty itsestään selvänä. Esimerkiksi tapauksessa, jossa pelikone hajoaa tai se vaihdetaan uuteen, pelin uudelleen lataaminen levyltä koettiin varmemmaksi. "Rajataan usein monta [SIC] kertaa saa samasta tiedostosta asentaa, ja rajaukset ovat pieniä. Tämän jälkeen pitää ottaa yhteyttä ja pyytää lisäasennuskertoja" (Liina, 21v.), oli esimerkiksi syynä epävarmuuden kokemukseen sen lisäksi, ettei latauspalveluiden olemassaolo ole ikuisesti varmaa. Toisaalta fyysisten esineiden heikkoudeksi mainittiin niiden hajoaminen esimerkiksi lasten käsissä, naarmuuntuminen ja pölyntyminen. Pelin käyttöönotto levyltä koettiin luotettavammaksi kuin lataaminen verkosta. Lataamisen heikkouksiksi mainittiin ohjelmointivirheet ja latauksessa tapahtuvat katkokset tai verkkoyhteyden hitaus.

Lisäksi fyysisen pelin katoamista palvelun sulkeutuessa ei tarvitse pelätä. Vaikka pelintekijä menisi konkurssiin tai nettipelikauppa päätäisi lopettaa pelin myynnin, fyysinen tallenne on hyllyssä aina siihen asti kunnes sen levyt syöpyvät käyttökelvottomiksi. Tämä on samalla fyysisen niteen huono puoli, eli on mahdollista että nettipelikauppa elää kauemmin kuin CD- tai DVD-levy, jonka eliniänodote on jossain 10–15 vuoden kieppeillä. – Juhana, 30v.

Osalle vastaajia pelin fyysinen olemassaolo ja omistus liittyivät myös peliä kohtaan koettuun tunnesiteeseen ja pelikokemukseen, kuten vastaajalla, joka kuvaili suhtautumistaan seuraavasti: "Fyysisen kopion omistaminen antaa enemmän tyydytystä peliä kohtaan. Osa sielua siirtyy sisään koteloon ja peliin, tehden siitä miellyttävämmän ja antoisamman kokemuksen pelata" (Lasse, 19v.). Omistettavan esineen merkitykset voivat siis olla paljon monipuolisempia ja henkilökohtaisen kokemuksen tasolla syvempiä kuin, jos esineen arvo palautetaan vain sen käyttö- tai näyttöarvoksi. Konkreettisen olemassaolon tärkeyden saatettiin kokea olevan suhteessa pelin arvoon. Kallis tai itselle tärkeä peli haluttiin fyysisenä kopiona, jotta sen olemassaolosta ja omistuksesta voitiin olla varmoja.

Pelit osana kotia

Pelitutkimuksen piirissä on harvoin kiinnitetty huomiota niihin arkisiin merkityksiin, joita digitaalisten pelien tallennusmedia ja paketointi saa osakseen. Aineistomme perusteella näyttäisi kuitenkin siltä, että monille vastaajille pelikotelot ovat olennainen osa kotia ja niillä myös aktiivisesti tehdään kotia. Koti näyttäytyy vastauksissa sekä paikkana, johon ladataan suuri määrä erilaisia merkityksiä ja arvostuksia että tilana, jossa olemisestaan ja ajastaan ihminen saa oletusarvoisesti päättää enemmän kuin muualla. Kodin teknologioiden merkitystä kodin määrittelyssä on tutkittu suhteellisen paljon (ks. Soronen & Sotamaa 2004). Näiden keskustelujen soveltaminen pelien piiriin näyttäisi tuottavan hedelmällisen pohjan pelitutkimuksen kentän laajentamiseksi. Kulttuurissamme kodista puhutaan yksilöllisyyden työssijana, vaikka kodit itse asiassa muistuttavat toisiaan hyvin paljon ja niiden sisustamisessa käytetään tiettyjä yleisesti ymmärrettäviä järjestyksiä, spatiaalisia artikulaatioita. Tämän yhteisen "kodin kieliopin" avulla myös välitetään viestejä siitä, millaisena asukkaat haluavat näyttäytyä itselleen ja muille. Koska tämä merkitysten luominen tapahtuu paljolti kulutusvalintojen kautta, on kuluttamisesta tullut tärkeä osa kotia. (Peteri 2006, 84–85.) Kotiin liitetään kiinteästi viihtyminen: omasta kodista halutaan tehdä sellainen, että siellä on mukava viettää aikaa. Tähän liittyvät myös

esteettiset mieltymykset. Kotiin sijoitetuilla peleillä nähtiinkin esteettistä arvoa. Niiden mainittiin toimivan koristeina, jopa taide-esineinä, kuten vastauksessa:

Kannet ovat välillä todella hienoja taideteoksia, mukava katsella sitä pelihyllyä jossa ko. pelit ovat. (Ari, 45v.).

Quandtin ja von Papen (2010, 338–342) mukaan teknologioiden voidaan nähdä kilpailevan kotona tilasta nimenomaan toistensa kanssa. He esittävät, että uutuus on ”kilpailuetu” neuvoteltaessa teknologioiden tilasta kotona, ja siksi uudet teknologiat helposti syrjäyttävät vanhat näiden paikoilta (vanhat laitteet saattavat tosin heidän mukaansa saada uuden sijoituspaikan toisenlaisessa kodin tilassa). Tämä ajatus perustuu aiempiin teoretisointeihin, joissa laitteita tarkastellaan vähintäänkin metaforisesti keskenään kilpailevina lajeina. Kilvoittelu kodin tiloista jatkuu, kunnes teknologiat ainakin hetkellisesti löytävät oman ”ekolokeronsa”. (Kopytoff 1986; Silverstone & Haddon 1996; Haddon 2003.) Puhuttaessa peleistä ja muista mediasisällöistä, jotka siirtyvät fyysisistä esineistä digitaaliseen muotoon, tämä on erityisen kiinnostava näkökulma. Ladattavilla sisällöillä voisi ajatella olevan aivan erityinen etu siinä, että ne eivät käytännössä vie tilaa lainkaan. Toisaalta tämä voi myös pelastaa fyysiset kopiot spatiaalisesta kilpailusta, koska lataukset eivät uhkaa viedä niiden fyysisistä paikkaa kotona.

Vaikka pelikoteloiden huonona puolena voitiin mainita tilanvienti, ei sitä kuitenkaan pidetty suurena ongelmana. Valtaosa vastaajista säilytti pelejään ainakin jossain määrin näkyvällä paikalla. Monelle oli tärkeää, että pelit ovat vieraidenkin nähtävänä. Osa puolestaan suhtautui pelien esittelyyn häveliäämmin: ”Jos niitä joku haluaa tutkailla niin tutkaillkoot, en niitä kellekään esittele mutten piilottelekaan...” (Heikki, 30v.). Hyvin harva oli sitä mieltä, etteivät pelikotelot ole esillä pitämisen arvoisia tai halusi pitää ne piilossa peläten jonkun esimerkiksi hajottavan ne. Tähän liittyen aktiivisia pelaajia tutkineet Pargman ja Jakobson (2008, 231) huomauttavat, että koko kysymys pelien esittelystä tai piilottelusta ei ole erityisen relevantti tilanteessa, jossa pelaajien sosiaalisessa ympäristössä on tavallista omistaa paljon pelejä.

Se, miten peleillä luodaan kotia muille esiteltävänä oman itsen edustajana, näkyi vastauksissa muun muassa haluna kerätä näyttävää kokoelmaa. Vastaajat mainitsivat pelikokoelman näyttämisen muille liittyvän henkilökohtaiseen statukseen sekä omien kiinnostuksenkohteiden esittelyyn. Peleillä nähtiin olevan merkitystä niin oman identiteetin rakennusmateriaalina ja vahvistajana kuin sosiaalisten suhteiden ylläpitäjänä. Kotona esillä olevat pelit edustivat monille vastaajille sellaista osaa omasta identiteetistä, jota haluttiin avata vieraillemaan kutsutuille. Näkyvillä olevien pelien mainittiin toimivan myös keskustelun herättäjinä ja hyvän vaikutuksen tekijöinä. ”Onhan tuolla naisväkeäkin saanut miellytettyä, kun ovat löytäneet hyllystäni omia lemppareitaan”, kertoi Tarmo (24v.).

Pelit oli usein sijoitettu kotona samoihin paikkoihin kirjojen ja cd- ja dvd-levyjen kanssa. Myös muissa yhteyksissä pelit saatettiin rinnastaa kirjoihin ja elokuviin. Tämä heijastaa yhtäältä pelien asemaa rinnakkaisena muille kulttuurituotteille ja vapaa-ajanviettotavoille. Toisaalta tätä voidaan lukea kouriintuntuvana todisteena siitä, miten pelit saavat merkityksensä osana laajempaa populaarikulttuurista merkitysjärjestelmää, Peteriä (2006) mukailleen jaettua ”kielioppia”. Vieraan voidaan ajatella tunnistavan hyllystä tiettyjä kirjoja, elokuvia, levyjä ja pelejä sekä osaavan tulkita yksittäisiä kulttuurituotteita osana kokonaisuutta. Tätä kautta harrastusten näkyvyys kotona luo kuvaa asukkaasta tietynlaisena ihmisenä. Mielenkiintoisesti kaikki nämä rinnasteiset alat – musiikki, elokuvat ja kirjallisuus – ovat kasvavassa määrin siirtyneet tai siirtymässä digitaaliseen levytykseen. Tämä on kuitenkin tapahtunut kullakin alalla erikseen, ja yksittäisen kuluttajan kyky organisoida ja esittää digitalisoitujen kulttuurituotteiden välisiä merkityssuhteita hakee vielä jossain määrin muotoaan.

Toinen yleinen tapa pelien sijoittamiselle kotiin oli pitää ne lähellä pelikoneita. Tässä tavassa korostuu toisaalta funktionaalisuus, toisaalta pelien asema osana teknologista merkityskokonaisuutta. Voidaan ajatella, että pelit sinänsä ovat havaittavissa vain silloin, kun niitä pelataan. Fyysiset ilmenemismuodot ovat tehokas tapa laajentaa digitaalisten pelien näkyvyyttä. Yhtenä pelien ilmentymänä voivat toimia pelaamisen mahdollisuutta viestivät pelilaitteet, mutta jos halutaan tuoda esille tiettyjä pelejä, tarvitaan niihin viittaavia esi-

neitä. Näitä voivat olla pelikoteloiden lisäksi esimerkiksi figuurit, julisteet, muut oheistuotteet tai pelaajien itse tuottamat fanimateriaalit.

Aineistomme perusteella pelit ja niihin liittyvät laitteet saattavat olla tärkeä osa koko kodin sisustusta yksin tai yhdessä muun medialaitteiston kanssa. "Kodin eri mediateknologioita käytetään resursseina tuotettaessa kokemusta erillisistä elämän sfääreistä", kirjoittaa Peteri (2006, 73). Eri elämäntilanteiden erottelulle voi olla merkityksellistä, katsotaanko pelien kuuluvan osaksi "tietokonenurkkausta" vai "kotiteatteria" – joskin nämä saattavat olla myös osa yhtä laajempaa media-kokonaisuutta. Tällaisesta jäsennyksestä kertoo seuraava vastaus:

Tietokoneeni on olohuoneen nurkassa, jonne olen rakentanut mukavan 'toimisto/peli' nurkkauksen. Olohuone siksi, että tietokoneeni on kytketty kotiteatteriini ja välillä pelaan pelejä ison taulu-tv:een kautta fiilistellen. Tietokoneeni toimii myös kodin viihdekeskuksena ja myöskin soitan musiikit sieltä kotiteatteriini kautta. Pelit ovat siinä mukavasti lähellä hyllyssä niinkuin perinteiset elokuvatkin. – Raimo, 32 v.

PC- ja konsolipeleillä on perinteisesti ollut melko erilainen asema kodeissa. Tietokone on mielletty yksityisemmäksi laitteeksi, jolle erotetaan muusta kodista sille "pyhitetty" tila (Peteri 2006, 67), kun taas pelikonsoli sijaitsee usein olohuoneessa tai muussa paikassa, jossa sillä voidaan pelata yhdessä muiden kanssa. Tämä liittyy myös laitteiden erilaisiin käyttötarkoituksiin. Tietokonetta käytetään usein esimerkiksi työntekoon ja päivittäisten asioiden hoitoon, kuten viestimiseen, informaation hakuun tai asiointiin. Siten pelaaminen on yksi monista tietokoneen mahdollisista käyttötavoista, kun taas pelikonsoli on perinteisesti tarkoitettu vain pelaamiseen. Viime aikoina konsoleihin on kuitenkin ilmestynyt, eritoten verkkoyhteyden myötä, muitakin käyttömahdollisuuksia pelien rinnalle. Samalla kannettavat tietokoneet ovat yleistyneet, eikä tietokone enää pysykään omassa nurkassaan vaan siirtyy helposti vaikkapa olohuoneen sohvalle. Televisiota voidaan käyttää tietokoneen näyttönä ja tietokone voidaan yhdistää muuhunkin kodin medialaitteistoon. PC ja konsoli ovat siis lähentyneet toisiaan käyttötavoiltaan ja asemaltaan kodissa. Samalla pelilaitteet ovat alkaneet vaikuttaa

muuhunkin sisustukseen esimerkiksi tapauksissa, joissa liiketunnistukseen perustuvien käyttöliittymien yleistymisen on edellyttänyt huonekalujen siirtämistä tai olohuoneiden sisustamista kokonaan uudelleen (Bogost 2005).

Analysoidessaan teknologian kotoutumista ja kotouttamista Peteri (2006,73) viittaa Mary Douglasin ajatukseen, jonka mukaan "uuden ilmiön tai asian kohdatessamme me tulemme tietoisiksi järjestelmästä, ja erityisesti, jos tuo asia tai ilmiö on anomalia, joka ei vaikuta sopivan valmiisiin luokituksiin". Tässä kontekstissa fyysisillä pelikopioilla on merkityksensä myös sikäli, että niihin on totuttu. Ne ovat osa jo kotoutunutta teknologista järjestystä, kuten näkyy edellä lainatussa sitaatissa teknologian merkityksestä olohuoneen eri toimintoissa. Voidaan ajatella, että lataukset koetaan epävarmoiksi ja epäluotettaviksi osaksi siksi, että ne eivät sovi tuttuihin arjessa vakiintuneisiin kategorioihin. Omistaminen on totuttu liittämään esineisiin, samoin kodin ja kotoisuuden mielikuvat on kiinnitetty pitkälti esineisiin ja niiden sijoitteluun kotona. Digitaalisen latauksen aineettomuus ei sovi samaan kategoriaan kuin peli esineenä, ja siksi se järkyttää tuttua järjestystä. Peteri (Ibid., 55) kuitenkin korostaa, että "teknologia itsessään on jatkuvien merkitysneuvottelujen tulosta". Näitä neuvotte-luja on nähtävissä meidänkin aineistossamme vastaajien puolustaessa fyysisten pelituotteiden paikkaa ja pohtiessa samalla niitä kohtia, joissa pelien lataaminen verkosta tuntuu asettuvan luontevasti arkeen.

Tärkeä näkökulma, josta verkkolatausten edut tulevat esiin, on mahdollisuus päättää itse ajasta ja paikasta, jossa ne hankkii. Tämä seikka asettaa myös lataukset omalla tavallaan osaksi kotia. Vastaajat saattoivat sanoa suoraan, että "pelin voi hankkia näppärästi kotisohvalla istuen tai todeta hyväksi puoleksi sen, ettei tarvitse vaivautua kauppaan ostoksille" (Lauri, 32v.). Vielä tärkeämmäksi tekijäksi kuin fyysinen paikasta toiseen siirtyminen, nousi vapaus päättää ajankäytöstään. Verkkolatausten hyväksi puoleksi mainittiin, että pelin voi "ostaa mihin kellon aikaan vain", tai kuten eräs vastaaja asian värikkäästi ilmaisi:

Jos aamukolmelta iskee inspiraatio, että nyt on se uusi Grand Theft Auto saatava, niin fyysisen kopion hankkiminen ei onnistu, ainakaan ilman poliisietien huomiota. (Anssi, 21v.).

Keräilyn merkkejä pelihyllyssä

Pelaamiselle ja keräilylle voidaan löytää monia yhdistäviä piirteitä (Sotamaa 2009). Molempien esihistoria ulottuu ihmiskunnan alkuhämäriin tai jopa kauemmas, jos katsomme, että myös eläimet osaavat leikkiä ja kerätä. Monet nykyiset pelit, niin digitaaliset kuin analogiset, hyödyntävät keräämistä keskeisenä pelimekaniikkana. Pelien ja muun peleihin liittyvän aineiston keräilystä on viimeistään retropeli-ilmiön myötä tullut suosittua ja yleisesti hyväksyttyä. Lisäksi akateeminen keräilyntutkimus on hyödyntänyt muun muassa addiktion ja flown kaltaisia käsitteitä, jotka ovat samaan aikaan aktiivisessa käytössä pelitutkijoiden parissa (ks. Belk et al. 1991; Carey 2008; Pöyhtäri 1996).

Kysymykseen ”keräätkö pelejä?” valtaosa vastaajistamme vastasi joko suoraan kieltävästi tai pohtien, ettei varsinaisesti kerää vaikka omistaakin paljon pelejä. Heidän suhteessaan omistamiinsa peleihin on kuitenkin havaittavissa monia keräilylle ominaisia piirteitä. Suurin syy siihen, etteivät vastaajat mieltäneet itseään keräilijöiksi oli se, ettei heillä ollut ajatusta yhtenäisestä kokoelmasta, jonka heidän omistamansa pelit muodostaisivat. Ajatus rajatusta ja enemmän tai vähemmän tarkasti määritellystä kokoelmasta onkin tärkeä keräilyn määrittäjä (Pöyhtäri 1996, 12). Osalla vastaajista oli kuitenkin selvä käsitys siitä, mitä pelejä he haluavat säilyttää. Tätä voidaan pitää jonkinlaisena kokoelman rajaamisena, vaikkei sitä ehkä sellaiseksi tietoisesti miellettykään.

Moni mainitsi säilyttävänsä vain parhaat pelit: ne, joista on jäänyt hyviä muistoja tai joita voi haluta pelata joskus uudelleen. Muistelu olikin monelle tärkeä syy, miksi pelit haluttiin säilyttää. Usein näihin peleihin liitettiin myös uudelleenpelaamisen mahdollisuus: ”Joskus tekee mieli pelata vanhoja pelejä uudestaan ja muistella millaista oli silloin ensimmäistä kertaa pelata sitä” (Harri, 32v.). Näin pelien säilyttämiseen liittyy olennaisesti esineen rooli ensimmäisen pelikerran mieleen palauttamisessa. Kyse voi olla pikemminkin mahdollisuudesta palauttaa tuo mennyt kokemus kuin aktuaalisesti toteutettavasta toiminnasta. Alkuperäistä kokemusta ei sinällään ole mahdollista palauttaa pelaamalla sama peli uudelleen, joten uudelleenpelaaminen voisi jopa kiihdyttää muistikuvaan kohdistuvaa nostalgista kaipausta ja sen tuomaa nautintoa (vrt. Ibid., 105). Näin ajatus uudelleenpelaamisen mahdollisuudesta toimii pikemminkin menneen

tuomisena nykyhetkeen (Ibid., 88–90). Kuten eräs vastaajista totesi: ”Niitä voi hypistellä sitten vanhoina päivinä, ja ehkä pelailla, jos sattuu olemaan vielä vaa-dittavat laitteistot käsillä” (Petteri, 26v.). Jaakko Suominen (2011) kirjoittaa tässä yhteydessä esineistä eräänlaisina aika- ja muistikoneina: porttina nostalgisiin kokemuksiin toimivista vanhoista peleistä tulee tärkeitä kulttuurisen muistin instituutioita.

Mahdollisuus koskettaa peliä edustavaa esinettä nähtiin tärkeäksi myös muistelutyölle. ”Nostalgisia hetkiä varten on mukava olla jotain fyysistä pengottavaa”, kertoi Tarmo (24v.) syyksi fyysisten kopioiden suosimiselle. Joko tieto siitä, että kyseinen peli on tullut joskus pelattua tai hyvien pelikertojen muistelu toivat tyydytystä.

Pelit ovat minulle kuin valokuvia menneistä. Muistan aina varsin hyvin ne pelikerrat ja tapahtumat joita kohtasin kun pelkästään vilkaisen pelikantta. Tunnesiteeni peleihini on varsin tiukka. – Tero, 18v.

Pelien koteloista ja lisämateriaaleista saatiin iloa myös suoraan tuntoaistin kautta. Pelien ”hypistely” ja käsittely todettiin itsessään mukavaksi. Hyllyissä olevilla pelikoteloilla oli vastaajille suurempi muistoarvo kuin digitaalisilla latauksilla, joihin ei tällaisia arvoja niinkään liitetty – tosin eräs vastaaja mainitsi, että

jos ostaa huonon pelin ladattavana, voi se jäädä vaanimaan esim. Steamin profiiliin antaen huonoja muistoja ja laskien hieman tunnelmaa. (Pyry, 19v.).

Pelien muistoarvo liittyi elimellisesti kuvaan itsestä pelaajana. Vastaaja jatkoi, että ”hyllyssä ne tuovat omaa persoonaa esiin ja tuovat hymyn omalle naamalle” (Pyry, 19v.). Toinen informantti luonnosteli pelikoteloitten merkitystä seuraavasti:

Ne tuovat esiin pelaaja-minääni ja kertovat hieman minkä tyyppisistä asioista pidän. Ovat tavallaan osa minua ja ovat luoneet hyviä muistoja aikojen saatossa, joita voi muistella pelejä hyllystä selatessa. – Niklas, 24 v.

Monet vastaajat perustelivat itsensä määrittelyä peliharrastajiksi sillä, että he ovat pelanneet, lukeneet pelilehtiä ja muuten seuranneet pelialaa jo pitkään. Pelimuistoja pidettiin muistamisen ja säilyttämisen arvoisena osana koettua elämää, ja ne rinnastettiin muihin, suorittajalleen tärkeisiin harrastuksiin kuten vastauksessa ”pelit ovat oikeastaan osa elämäkokemusta, sama kuin lukisi hyvän kirjan tai soittaisi 15 vuotta pianoa, näin esimerkkinä” (Matias, 24v.). Tähän liittyen keräilyntutkimuksen piirissä onkin jo pitkään esitetty, että merkityksellisten esineiden kokoaminen ja järjestely voivat toimia tärkeänä itseymmärryksen kehittämisen kanavana (Belk et al. 1991). Kaiken kaikkiaan näyttää selvältä, että peleillä on pelaajilleen välittömän pelitapahtuman ylittävää ja aikaa kestävä arvoa.

Kuten jo aiemmin esitimme, Quandtin ja von Papen (2010, 338) mukaan medialaitteen elinkaareen kuuluu, että se voi saada ajan mittaan uusia paikkoja ja merkityksiä kodissa. Domestikaation prosessi ei näin ole välttämättä suoralinjainen kehitys, jossa teknologia tulee kotiin ja asettuu sinne, kunnes lopulta poistuu käytöstä. Sen sijaan laitteen elinkaari voi sisältää useitakin uudelleenmäärittelyjä. (Ibid., 333–334.) Pöyhtäri (1996, 70–71) käsittelee esineen elinkaarta vaihtoarvon kautta. Yksinkertaistettuna esineellä on aluksi vaihtoarvo, joka voi vaihdella esineen elinkaaren ja merkitysten myötä. Lopulta esinettä uhkaa päätyminen roskan kategoriaan, jossa siltä puuttuu vaihtoarvo ja samalla arvo ylipäättään useimpien ihmisten silmissä. Tässä kohtaa peliin astuu keräilijä. Keräilijä poimii esineen, joka on päätynyt tai uhkaa päätyä roskaksi, singularisoi sen ja antaa sille erityisen, vaihtoarvosta irrotetun arvon. Keräilijä edustaa vastavoimaa esineen katoavaisuudelle.

Myös peleillä esineinä on oma elinkaarensa. Pelaaja, joka ei ensisijaisesti ajattele olevansa keräilijä, hankkii pelin pelatakseen sitä. Hän saattaa kuitenkin tehdä peliä hankkiessaan valintaa sen suhteen, minkä pelin hän haluaa säilytetäväkseen. Osa vastaajista kertoikin ostavansa vain pelejä, jotka he tietävät jo ennalta hyväiksi ja joista he eivät luovu ne kerran hankittuaan. Jo tässä vaiheessa pelillä voi siis olla pelaajalle arvo, joka on muuta kuin sen rahallinen arvo. Kun peli on hankittu, sen käyttöarvo on todennäköisesti aluksi tärkeä: peliä halutaan pelata. Kun peli on pelattu läpi, tullaan uudelleen merkityksellistämisen

vaiheeseen, jossa pelistä voi tulla kiertoon laitettava, arvoltaan alentunut esine tai lähes roska. Toinen vaihtoehto on, että siitä tulee jotain muuta kuin roska tai käyttöesine. Kun peliä ei enää pelata, mutta se säilytetään kotona ja nautitaan sen katselusta, siitä on tullut omistajalleen singulaari. Pelin arvo on pelaajalle silloin jotain sellaista, mitä ulkopuolinen ei voi nähdä päällepäin.

Kun keräilijä irrottaa esineen sen tavanomaisesta merkityksestä ja tekee siitä itselleen erityisellä tavalla arvokkaan ja merkityksellisen, singulaarin, hän saattaa samalla nostaa esineen yleistäkin arvostusta. Erityisesti, jos tiettyihin esineisiin alkaa kiinnittyä monien ihmisten huomio ja arvonnanto ja niiden ympärille syntyy keräilykulttuuria, se voi myös nostaa niiden esineiden rahallista arvoa. ”Singularisoinnin paradoksissa singularisointi, joka määritelmänsä nojalla on tavaran irrottamista sen hyödykemuodosta ja sen sieltä pois pitämistä, voi paradoksaalisesti edesauttaa singulaarin ei-hyödykkeen muuttumista jälleen vaihtoarvoa omaavaksi hyödykkeeksi.” toteaa Pöyhtäri (Ibid., 64–65). Kun fyysisillä pelikopioilla – ja ehkä aivan tietyillä peleillä – on tällainen markkinoiden ulkopuolinen merkitys joukolle pelaajia, sillä voi siis olla vaikutuksensa myös markkinoilla.

Digitaalisten tuotteiden mutkaton monistettavuus tekee niistä erityislaatuista suhteessa keräilyyn ja harvinaisuuteen (Sotamaa 2009). Tästä syystä ainakin tähän mennessä pelikeräilijät ovat lähinnä keskittyneet alkuperäisiin pelilaatikoihin, pelilaitteisiin ja muihin keräilyyn soveltuviin materiaaliin ilmentymiin. Ei ole kuitenkaan sanottua, ettei tämä voisi muuttua. Kuten Hamari & Lehdonvirta (2010) selvittävät, esimerkiksi virtuaalihyödykkeiden hinnoittelu tai saatavuus ei perustu niiden valmistuskustannuksiin. Arvonmuodostuksessa keskeiseksi muodostuukin keinotekoinen niukkuus ja sen kautta saavutettava eksklusiivisuus. Virtuaalimaailmoissa voidaan löytää niin tarinallisia kuin taloudellisia perusteita rajoittaa joidenkin esineiden saatavuutta, ja tätä kautta voi syntyä laajasti tavoiteltuja harvinaisuuksia. Vastaavasti konsolipelien kohdalla ladattava lisäsisältö voi olla saatavissa vain rajatun ajan, jota kautta tietyt hyödykkeet voivat saada pelaajien parissa erityisen statusarvon.

Päätelmät ja keskustelua

Pelien digitaalinen jakelu vaikuttaisi äkkiseltään kaiken kaikkiaan loogiselta kehityskululta: koostuvathan pelit lähtökohtaisesti ohjelmakoodista. Aineistomme pohjalta näyttäisi kuitenkin siltä, että asia ei ole aivan näin yksinkertainen. Tämä on erityisen kiinnostavaa siksi, että uudet jakelukanavat ovat vain yksi ilmentymä pelialalla valtaa saaneesta dematerialisaatio-kehityksestä. Samanaikaisesti muun muassa Microsoftin Kinect-hanke ennakoii peliohjainta tulevaisuutta ja OnLiven ja Gaikain kaltaiset pilvipalvelut julistavat pelaamiselle pyhitettyjen laitteiden jäämistä historiaan. Tätä taustaa vasten tutkimuksemme toimii terveenä muistutuksena siitä, miten digitaaliset pelit eivät palaudu pelkkiin valokaapelissa singahteleviin koodiriveihin. Sen sijaan pelaajat voivat luoda vahvojakin tunnesiteitä pelien materiaaliin ilmenemismuotoihin.

Aineistomme perusteella näyttäisi siltä, että kun pelit ovat kotona fyysisillä levyillä, niiden olemassaoloon ja omistukseen liitetään ajatuksia luotettavuudesta. Vastaajat esittivät useita huomioita, miksi fyysiset pelikopiot ovat edelleen varmin tapa säilyttää pelejä ja varmistaa mahdollisuus niihin palauttamiseen. Omistamisen tunteesta ja aistittavuudesta koettiin saatavan nautintoa jo sinänsä. Voidaan tietenkin kysyä, onko kyse viime kädessä kuitenkin sukupuolvikysymyksestä. Olisiko niin, että meidän vastaajamme edustavat väistyviä näkökantoja ja nykypäivän iPhone- ja Facebook-pelaajat eivät enää pian tunnistakaan muovisiin koteloihin pakattuja optisia levyjä peleiksi? Aineistomme perusteella ei ole mahdollista tyhjentävästi vastata tähän kysymykseen, mutta merkittäviä vastaajien ikään perustuvia eroja aineistosta ei ole löydettävissä.

Viimeisimpien kansainvälisten tilastotietojen perusteella digitaalisen jakelun osuus on edelleen alle 10 prosenttia pelien kokonaisymyynnistä (FADE 2011). Tuolle osuudelle ennakoitaan tasaista kasvua, mutta ennusteet fyysisten kopioiden nopeasta katoamisesta vaikuttavat vahvasti liioitelluilta. Nopeaa muutosta ennakoivat äänenpainot ottavat harvoin huomioon pelaajien arkipäiväisiä käytäntöjä ja merkityksenantoja. Kuten olemme edellä pyrkineet osoittamaan, yksi materiaalsen tallennemedian keskeisistä vetovoimatekijöistä liittyy siihen, miten peleihin liittyvä esineistö osallistuu kodin tekemisen projektiin. Pelejä kerätään tai annetaan kertyä jonkinlaiseksi kokoelmaksi, niille on oma paikkansa

kodissa ja useimmiten ne myös näkyvät siellä. Näin sekä luodaan omaa pelaajidentiteettiä että kerrytetään muille vihkiytyneille viestittävässä olevaa alakulttuurista pääomaa. Pelikokoelman merkitys identiteetille on yhteydessä myös ajalliseen ulottuvuuteen. Esineet luovat aivan erityisiä mahdollisuuksia muistellulle ja menneiden kokemusten mieleen palauttamiselle. Latauksilla ei samalla tavoin ole paikkaa kodissa, mutta niihinkin liittyy omanlaisiaan kodin tunnun elementtejä. Ne vapauttavat pelaajan ulkopuolisista aikatauluista, koska niiden hankkimisen voi tehdä omaan elämänrytmiinsä sopivana aikana.

Vaikka olemmekin tarkastelleet artikkelissamme pelien tallennus- ja jakelumuotoja suhteessa toisiinsa, ei ole tarkoituksenmukaista rakentaa vahvaa dikotomiaa digitaalisen ja ei-digitaalisen välille. Yhä useammin "virtuaaliset" maailmat vuotavat "todelliseen" elämäämme siten, että niiden välisiä rajoja ei ole enää hyödyllistä tai kerta kaikkiaan mahdollista piirtää (Taylor 2006; Lehdonvirta et al. 2009). Yhä useammin kysymys on jonkinlaisesta hybridimallista, jossa fyysisenä kopiona ostettua peliä päivitetään ja syvennetään ladattavalla lisäsisällöllä, ja virtuaalimaailman saavutukset halutaan materiaalsen muotoon esimerkiksi 3D-figuurina. Osa artikkelissa käsitellyistä materiaalsista tarpeista voi olla suhteellisen helposti korvattavissa, kun kuluttajien luottamus teknologiaan vahvistuu. Kuten aiemmassa artikkelissamme (Toivonen & Sotamaa 2010) hahmottelimme, pelaamista tukevien palveluiden tulee kuitenkin kehittyä vielä huomattavasti jouhevammin toimiviksi ja monipuolisemmiksi. Analyysimme perusteella näyttäisi siltä, että pelaajilla on ainakin vielä tarpeita, jotka kohdistuvat nimenomaan digitaalisten pelien materiaalsiin muotoihin. Lisäksi osa materiaalsista tarpeista saattaa jopa lisääntyä latauksien yleistyessä.

Kirjallisuus

Belk, Russell W., Melanie Wallendorf, John F. Sherry Jr., & Morris B. Holbrook (1991). Collecting in A Consumer Culture. Teoksessa R. W. Belk (toim.): *Highways and Buyways: Naturalistic Research from the Consumer Behavior Odyssey*. UT: Association for Consumer Research, 178–215.

Bogost, Ian (2005). The Rhetoric of Exergaming. *Proceedings of Digital Arts and Culture Conference*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.

Bruun, Otto, Teppo Eskelinen, Ilkka Kauppinen & Hanna Kuusela (2009). *Immateriaalitalous. Kapitalismin uusin muoto*. Helsinki: Gaudeamus.

Carey, Catherine (2008). Modeling collecting behavior: The role of set completion. *Journal of Economic Psychology*, 29(3), 336–347.

FADE (2011). Retail and digital video game software sales over \$33 billion in 2010. *Fade* 18.3.2011. Viitattu 14.4.2011. http://fadellc.com/press_17.html

Haddon, Leslie (2003). Domestication and mobile telephony. Teoksessa J.E. Katz (toim.): *Machines that become us: The social context of personal communication technology*. New Brunswick, NJ: Transaction, 43–56.

Hamari, Juho & Vili Lehdonvirta (2010). Pelimekaniikat osana ansaintalogiikkaa – Miten pelisuunnittelulla luodaan kysyntää. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 11–21.

Kopytoff, Igor (1986). The cultural biography of things: commoditization as a process. Teoksessa A. Appadurai (toim.): *The social life of things: Commodities in cultural perspective*. Cambridge, MA: Cambridge University Press, 64–94.

Lehdonvirta, Vili, Terhi-Anna Wilska & Mikael Johnson (2009). Virtual Consumerism: Case Habbo Hotel. *Information, Communication & Society*, 12: 7, 1059–1079.

Pargman, Daniel & Peter Jakobson (2008). Do you believe in magic? Computer games in everyday life. *European Journal of Cultural Studies*, 11: 225, 224–244.

Peteri, Virve (2006). *Mediaksi kotiin. Tutkimus teknologioiden kotouttamisesta*. Akateeminen väitöskirja, Tampere: Tampere University Press.

Pöyhtäri, Ari (1996). *Keräilystä kokoelmaan. Sosiologia ja filosofisia näkökulmia keräilyyn*. Jyväskylän yliopisto, yhteiskuntatieteiden, valtiotieteiden ja filosofian julkaisuja 8. SoPhi, Jyväskylä.

Quandt, Thorsten & Thilo von Pape (2010). Living in the Mediatope. A Multimethod Study on the Evolution of Media Technologies in the Domestic Environment. *The Information Society*, 26: 5, 330–345.

Silverstone, Roger & Leslie Haddon (1996). Design and the domestication of information and communication technologies: Technical change and everyday life. Teoksessa R. Silverstone & R. Mansell (toim.): *Communication by design. The politics of information and communication technologies*. Oxford: Oxford University Press, 44–74.

Soronen, Anne & Olli Sotamaa (2004). And my microwave is a fox: Reflecting domestic environments and technologies by means of self-documentation packages. Teoksessa F. Sudweeks, & C. Ess, (toim.): *Proceedings of the Fourth International Conference on Cultural Attitudes towards Technology and Communication*. Murdoch University, Australia, 211–225.

Sotamaa, Olli (2010). Game Achievements, Collecting and Gaming Capital. Teoksessa K. Mitgutsch, C. Klimmt & H. Rosenstingl (toim.): *Exploring the Edges of Gaming: Proceedings of The Vienna Games Conference 2008-2009*. Vienna: Braumüller, 239–250.

Suominen, Jaakko (2011). Hurma, himo, häpeä ja hylkääminen – kaarroksia konesuhteissa. Teoksessa *Digirakkaus 2*. (painossa)

Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Gaming Culture*. Cambridge, MA: MIT Press.

Toivonen, Saara & Olli Sotamaa (2010). Pelaajien näkökulmia pelien digitaaliseen jakeluun. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–10.