

Pelitutkimuksen vuosikirja 2012

Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Riikka Turtiainen (toim.)

Toimituskunta: Jaakko Suominen (päätoimittaja), Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Riikka Turtiainen

Tekninen toimitustyö ja taitto : Vaula Toivanen

www.pelitutkimus.fi

ISBN 978-951-44-8902-0

(cc) Kirjoittajat ja Pelitutkimuksen vuosikirja, 2012

Sisälllys

Toimituskunta: Johdanto

Artikkelit

RekoTikka

Antiikin Rooman lautapelit.....	1
---------------------------------	---

Joona Nikinmaa

Kun ohjelmistopiratismi saasui Suomeen – Ohjelmistopiratismi kuluttajien keskuudessa vuosina 1983–1985.....	11
---	----

Petri Saarikoski

" <i>Rakas Pelit-lehden toimitus...</i> " Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002.....	21
---	----

Simo Taitto

Kerronnan kietoutuminen pelimekaniikkaan videopelissä <i>Braid</i> (2008).....	41
--	----

Jaakko Kemppainen

Genremetsä – peligenren käyttö digitaalisissa palveluissa.....	56
--	----

Jukka-Pekka Puro

Internetshakki – pelikokemukset, pelaajamielikuvat ja pelaamisen arki.....	71
--	----

Katsaukset

Kati Heljakka

Hybridisyys ja pelillistyminen leikkituotteissa – De-materiaalisen ja re-materiaalisen rajankäynnistä.....	82
--	----

Aki Halonen, Sami Hyrynsalmi & Jouni Smed

Puheentunnistusteknologian nykytilanne ja mahdollisuudet elektronisissa peleissä.....	92
---	----

J. Tuomas Harviainen

Oppimisroolipelien käyttö ja toimintamekanismit palvelunkehittämisessä.....	99
---	----

Marjaana Kojo

Pelijumalia ja kuolevaisia — Katsaus suomalaiseen kilpapelamiseen ja kilpapelajiin.....	107
---	-----

Iiro Lehtonen

Väärin pelattu – Epäurheilijamaisuus NHL12-nettipelissä.....	114
--	-----

Muistelmat

Jaakko Kemppainen

Pelisuunnittelun erikoistapaus: tekstiviestit ja televisio.....121

Arviot

Juha Karvinen, Jaakko Stenros, Annakaisa Kultima & Kati Alha

Kirja-arvostelu: David Myers: Play Redux: The Form of Computer Games (2010).....130

Marko Siitonen

Kirja-arvostelu: Mark Chen: Leet Noobs: The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft (2012).....133

Johdanto

Pelitutkimuksen vuosikirja 2012 – Johdannoksi

JAAKKO SUOMINEN RAINE KOSKIMAA FRANS MÄYRÄ RIIKKA TURTIAINEN

Käsillä oleva neljäs Pelitutkimuksen vuosikirja osoittaa, että suomalainen pelitutkimus alkaa vakiinnuttaa asemaansa. Yhtä lailla se osoittaa tutkimuksen monimuotoisuuden, sillä neljässä vuosikirjassa on käsitelty valtava joukko erilaisia pelaamiseen liittyviä teemoja, ja vuosikirjoissa ovat julkaisseet tekstejään monilta eri tieteenaloilta tulevat tutkijat ympäri Suomen. Pelitutkimuksen vuosikirja on vakiinnuttanut asemansa suomenkielisenä monitieteisenä julkaisukanavana ja se on päässyt mukaan Tieteellisten Seurojen Valtuuskunnan Julkaisufoorumi-luokitukseen. Tällä kertaa vuosikirjassa julkaistaan peräti kuusi vertaisarvioitua artikkelia, viisi katsausta, yksi muistelmaluonteinen teksti ja kaksi kirja-arviota.

Pelitutkimuksen vuosikirjan perustaminen ja julkaiseminen on ollut osa Suomen Akatemian rahoittaman Digitaalisten pelikulttuurien synty Suomessa -konsortiohankkeen (2008–2012) toimintaa. Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen hankkeessa on myös toteutettu Pelaajabarometri-tutkimusta, jonka avulla on saatu tilastollista pitkäjänteistä suomalaisten pelaamisesta digitaalisissa ja ei-digitaalisissa ympäristöissä. Hankkeen puitteissa on valmistunut tai valmistumassa useita väitöskirjoja ja muita tieteellisiä opinnäytteitä sekä muita tutkimuksia. Tutkimusten aiheet ovat vaihdelleet peliyhteisöjen, pelisuunnittelun ja pelituotannon tutkimuksesta yhteiskunnan pelillistymisen ja pelikulttuurien historian tutkimukseen. Kaikkiaan hanke on mahdollistanut suomalaisen pelitutkimuksen laajemman kehittämisen osana kansainvälistä toimintaympäristöä. Tutkimushanke järjesti Tampereella 6.–8.6.2012 Nordic DiGRA -konferenssin otsikolla ”Games in Culture and Society”, eli Pelit kulttuurissa ja yhteiskunnassa. Tutkimus-

hankkeen tietynlaisena päätöskonferenssina toiminut tilaisuus keräsi Tampereelle 136 pelitutkijaa ja alan opiskelijaa ympäri maailmaa.

Vaikka tälläkään kertaa Pelitutkimuksen vuosikirjalle ei ole määritelty mitään ennakoteemaa, tietyt aihepiirit ovat nousseet vahvasti esiin useissa teksteissä. Tällä kertaa yhtenä yleisempänä teemana on väärinpelaaminen tai pelin sääntöjen vennyttäminen. Aihepiiri tulee esille esimerkiksi Jukka-Pekka Puron nettishakkia käsittelevässä artikkelissa. Vaikka Puron artikkeli käsittelee yleisemmällä tasolla nettishakin pelaajakokemuksia, hänen keräämästään kyselyaineistosta tulevat esiin vastanneiden kokemat – ja joskus itsekin harjoittamat tilanteet, joissa vastapuolta ärsytetään. Toinen vastaajien kertoma vilpin muoto on tietokoneohjelman käyttö shakkisiirtojen laskemisessa. Iiro Lehtonen käsittelee katsauksessaan aivan erityyppistä peliä, *NHL12*-jääkiekkopelin verkkoversiota, mutta tavat hännätä vastustajaa ovat osittain samantapaisia kuin nettishakissa, vaikkei pelaaja voikaan turvata tietokoneen lisäapuun pelatessaan. Kuten shakissakin, verkkojääkiekossa vastustajaa ärsytetään herjaavin kommentein, aikaa pelaamalla tai lähtemällä pelistä kesken session. Sen lisäksi jokaisessa NHL-pelin versiossa on ominaisuuksia, joita hyväksikäyttämällä saa aikaan kummallisia ja jostain vastustajista epäreiluilta tuntuvia tapoja maalintekoon tai puolustamiseen. Kummassakin tekstissä pohditaan myös pelin digitaalisen ja ei-digitaalisen version pelikokemusten suhdetta.

Juho Karvinen, Jaakko Stenros, Annakaisa Kultima ja Kati Alha ovat kirjoittaneet arvion David Myersin teoksesta *Play Redux: The Form of Computer Games*

(2010). Myös Myersin kirjan yhtenä teemana on sääntöjä venyttävä pelaaminen tai leikki, jota Myers pitää individualistisena sääntöjen rikkomisena ja jossa tavoitteena on voitto keinolla millä hyvänsä. Kuitenkin tällainen pelitapa johtaa jännitteisiin, kun pelejä pelataan yhdessä toisten kanssa, eikä pääasia välttämättä olekaan voitto, vaan pelin viehätys piilee tasavertaisessa ja tiukassa kilpailemisessa tai yhdessä pelaamisessa.

Toisenlaista ”väärinpelaamisen” tutkimusta edustaa Joona Nikinmaan artikkeli, joka käsittelee suomalaisen pelipiratismiin varhaisvaiheita 1980-luvun alussa. Artikkelin osoittaa, miten tuona aikana käsitys pelikopioinnin laillisuudesta tai laittomuudesta ja kopioinnin moraalista oli häilyvä. Jopa tietokonealan ammatti- ja harrastuslehdet joutuivat vähintään tarkentamaan omaa näkökulmaansa kopiointiin.

Pelihistorian tutkimus laajentaa ymmärrystämme pelikulttuureista ajallisesti. Tutkijat joutuvat käyttämään tutkimuksissaan yleensä monimuotoista ja katkelmallista lähdeaineistoa. Reko Tikka käsittelee artikkelissaan antiikin Rooman lautapelejä ja osoittaa, mitä ylipäätään voidaan tietää Rooman lautapeleistä kirjallisten ja aineellisten lähteiden perusteella. Kirjallisia kuvauksia peleistä on säilynyt varsin vähän, eikä niiden perusteella voi useinkaan yksiselitteisesti rekonstruoida sitä, miten arkeologisissa kaivauksissa löydettyjä pelien osia, nappuloita tai lauttoja on käytetty. Joka tapauksessa lautapelaaminen on ollut antiikin Roomassa monimuotoista, eivätkä läheskään kaikki pelit ole periytyneet lainkaan meidän päiviimme, vaikka yhtymäkohtia meidän tuntemiimme peleihin on havaittavissa.

Petri Saarikoski käsittelee tuoreempaa pelihistoriaa toisenlaisen aineiston avulla. Saarikoski esittelee artikkelissaan, millä tavalla 1990-luvun *Pelit*-lehden lukijakirjeitä voi käyttää aineistona. Lukijakirjeiden avulla voi tutkia muun muassa lehden ja lukijoiden vuorovaikutusta, pelaamisen sukupuolisuutta, fanituotantoa, pelilaitteiden käyttökulttuureja ja suosion vaihtelua sekä sitä, miten internetin käytön yleistyminen on vaikuttanut lehtien ja niiden lukijoiden suhteeseen. Internetin käytön jatkuvasti laajentuessa 2000-luvun alussa paperisten lukijakirjeiden – joissa monesti oli myös lukijoiden tekemiä piirroksia – määrä väheni nopeasti.

Simo Taiton artikkeli toimii esimerkkinä tutkimuksesta, joka kohdistuu yksittäisen pelin ja sen kerronnallisten elementtien analyysiin. Taitto käsittelee tekstissään *Braid*-peliä (2008), jossa tasohyppelyyn tuovat monimuotoisuutta peliin kuuluvat kerronnalliset osuudet sekä mahdollisuus kelata peliaikaa taak-

sepäin. Ajan kelaamisesta on omintakeisesti tehty *Braidissa* keskeinen osa itse pelin toimintaa, ja pelin aikasuhte on tavanomaista monimuotoisempi. Jaakko Kemppainen kirjoittaa artikkelissaan peligenluokittelusta eli pelityypeistä. Pelien luokitteluja tekevät tutkijat ja pelaajat, mutta suuri merkitys on pelien jakelijoiden tekemillä jaotteluilla, joita Kemppainen on tutkinut. Hän osoittaa, että peliluokitteluissa on yhtäläisyyksiä mutta myös eroja, ja peliluokittelu on jatkuvasti muutoksen tilassa. Pelityyppiluokittelut kertovat erilaisten pelien keskinäisestä hierarkkisesta suhteesta ja suosion vaihtelusta.

Jaakko Kemppainen on kirjoittanut vuosikirjaan myös muistelmaluonteisen katsauksen, joka käsittelee hänen omien kokemustensa pohjalta suomalaista omalaatuista pelityyppiä, television tekstiviestipelejä. Näiden pelien tekeminen oli muutamalle suomalaiselle peliyritykselle vuosituhannen vaihteessa merkittävä osa liiketoimintaa ja mahdollisuus kokeilla osaamisen rajoja, tukea muita peliprojekteja ja kansainvälistyä. Kuitenkin näiden pelien tekeminen alkaa olla jo hämärtynyt ja jopa osin vaiettu jakso suomalaista peliteollisuuden historiaa.

Pelaaminen on paljon muutakin kuin digitaalisilla laitteilla tapahtuvaa toimintaa. Kati Heljakka käsitteleekin katsauksessaan monipuolisesti digitaalisen ja ei-digitaalisen pelaamisen liittoa sekä erilaisia sekamuotoja, joissa pelit sekä lelut ja niiden aiheet liikkuvat ei-digitaalisesta maailmasta digitaaliseen ja toisinpäin tai asettuvat johonkin välimaastoon – tai kaikkialle. Ilmiö, jota Heljakka kutsuu hybridisaatioksi, ei tarkoita pelkästään analogisen ja digitaalisen sekoittumista vaan esimerkiksi pelaamisen ja leikin tai erilaisten peli- ja nukkehahmojen sekoittumista. Marjaana Kojon katsaus kertoo toisenlaisesta ilmiöiden sekoittumisesta, koska hän käsittelee nuorten aikuisten kilpapelaamista eli sitä, miten digipelaaminen on turnauksissa Suomessakin vähä vähältä ammattimaistunut ja alkanut muistuttaa toimintatavoiltaan kilpaurheilua. Suomi on tosin vielä kaukana elektronisen urheilun huippumaista, kuten Etelä-Koreasta.

Digitaalinen pelaaminen muuttaa jatkuvasti muotoaan. Pelien teemojen ja sisältöjen lisäksi myös pelien ohjainmekanismi muuttuvat. Aki Halonen, Sami Hyrynsalmi ja Jouni Smed käsittelevät katsauksessaan puheentunnistuksen käyttöä peleissä. Puheen- ja äänentunnistusta on tutkittu jo pitkään, ja ensimmäiset kaupalliset pelisovelluksetkin on tehty jo 1980-luvulla, mutta edelleen puheohjaus odottaa läpimurtoaan pelien käyttöliittymänä.

J. Tuomas Harviainen käsittelee puolestaan katsauksessaan, miten yrityk-

set ja yhteisöt voivat käyttää niitä varten kehitettyjä roolipelejä organisaatioidensa kehittämisessä. Roolipelit voivat nimensä mukaisesti auttaa erilaisten tilanteiden simuloimisessa ja erilaisten roolien ottamisessa. Niillä voi opettaa käytännön taitoja, empatiaa ja uusia toimintamalleja. Keskeistä organisaatiroolipelien käytössä on, että pelaaminen ohjeistetaan hyvin ja peli- ja oppimiskokemukset käsitellään jälkeenpäin pelaajien kanssa.

Marko Siitonen käsittelee arvioissaan Mark Chenin kirjaa *Leet Noobs*. Teos on yksityiskohtainen virtuaalietnografinen tutkimus yhdestä *World of Warcraft* -verkkopelin pelaajaryhmästä. Tässäkin teoksessa esille tulevat sosiaaliseen pelaamiseen ja ”oikeaan pelaamiseen” liittyvät kysymykset, jotka kumpuavat paitsi pelaajien keskinäisistä suhteista myös pelien ja niiden kehittäjien sekä pelaajien välisistä suhteista.

Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit ovat läpikäyneet anonyymin vertaisarvioinnin. Toimituskunnan lisäksi artikkeleita ovat arvioineet kunkin aihepiirin erityis-asiantuntijat, jotka ovat kommentoineet niin tekstien sisältöä, rakennetta kuin kieliasuakin. Artikkeleilla on ollut yleensä kaksi anonyymiä arvioitsijaa, mutta yhdessä tapauksessa arvioitsijoita on ollut vain yksi ja yhdessä tapauksessa kolme.

Haluamme osoittaa kiitokset kaikille Pelitutkimuksen vuosikirjan tekijöille, kirjoittajille ja tekstien arvioitsijoille. Koossa on taas monipuolinen katsaus tämänhetkisestä suomalaisesta pelitutkimuksesta. Toimituskunnalle voi lähettää myös uusia tekstejä tai aihe-ehdotuksia tulevia Pelitutkimuksen vuosikirjoja varten.

Porissa, Tampereella ja Jyväskylässä 15.8.2012

Toimituskunta

Artikkeli

Antiikin Rooman lautapelit

REKO TIKKA
rtikk@utu.fi
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Antiikin Roomassa pelattiin muutamia erilaisia lautapelejä, mutta niiden säännöistä on vain vähän tietoa. Myöhempien lautapeliin pohjalta voidaan esittää lähinnä arvauksia siitä, miten muinoin on pelattu. Monet antiikin lautapeleistä esitetyt tulokset ovat hyvin kyseenalaisia – vain ensisijaisesti arkeologiseen ja filologiseen todistusaineistoon perustuva tulkinta voi olla uskottava.

Avainsanat: lautapelit -- historia

Ancient Roman board games

Abstract

An explanation of ancient Roman board games can be credible only when it is based on archaeological and philological evidence. We know that at least games of alignment, war-games and race-games (according to Murray's classification) were played in Rome, but we don't have much information about the rules of these games. A clear distinction should be made between true knowledge and speculation: later board games can not reveal how ancient peoples played their games. Four Roman board games are here presented with some critical remarks on previous interpretations.

Key words: board games -- history

Johdanto

Antiikin tekstien käännöksissä saattaa esiintyä tuttuja lautapeliä nimiä, kuten shakki, tammi ja backgammon. Useimmissa teksteissä pelillä ei ole kokonaisuuden kannalta juurikaan merkitystä, ja kääntäjän on helpompi käyttää tuttuja nimiä, jotka eivät vaadi lisäselityksiä, mutta edellä mainittuja pelejä ei antiikissa tunnettu. Osa antiikin lautapeleistä on kyllä säilynyt joko sellaisinaan tai hieman muuttuneina nykypäiviin saakka, ja kadonneista peleistäkin tiedetään jotain, mutta kaikkiin antiikin lautapeleihin koskeviin kysymyksiin ei ole varmoja vastauksia.

Antiikin Rooman lautapeliin sääntöjä on pyritty rekonstruoida olemassa olevan arkeologisen ja kirjallisen aineiston pohjalta, mutta tietojen rajallisuus johtaa siihen, että aukkoja joudutaan paikkaamaan arvailulla. Arkeologinen

aineisto ei kerro kuinka peliä on pelattu, ja samoja pelivälineitä on voitu käyttää useamman pelin pelaamiseen (nykypeleistä esim. shakki ja tammi voidaan pelata samalla pelilaudalla, tammi ja backgammon taas samoilla pelinappuloilla). Monien tekstien tulkinnassa on omat vaikeutensa, mutta kirjalliset kuvaukset valaisevat pelien pelaamista paremmin kuin arkeologinen aineisto. Kirjallinen aineisto on kuitenkin niin niukkaa ja satunnaista, ettei sen perusteella voida rekonstruoida minkään antiikin pelin sääntöjä kokonaisuudessaan.

Joitain oletuksia antiikin lautapeliin säännöistä voidaan esittää myös sen perusteella, mitä myöhemmistä lautapeleistä tiedetään, mutta tällöin kyse ei enää ole todellisesta tiedosta, vaan enemmän tai vähemmän todennäköisistä selityksistä ja joskus pelkästä arvailusta.

Antiikin pelivälineet

Monien antiikinaikaisten temppelien portaisiin ja kauppahallien lattioihin on kaiverrettu erilaisia pelilautoja, joista toiset voidaan tunnistaa myöhemminkin pelattujen pelien pelilaudoiksi ja toiset yhdistää kirjallisten kuvausten perusteella johonkin roomalaiseen peliin, mutta läheskään kaikista pelilaudoiksi oletetuista kaiverruksista ei tiedetä ovatko ne todellakin pelilautoja (ks. Bell & Roueché 2007, 107–109). Julkisille paikoille kaiverrettujen pelilautojen lisäksi kivistä valmistettuja pelilautoja on löydetty muun muassa sotilasleireistä (Fields 2003, 53 ja 55; Mulvin & Sidebotham 2004, 604) ja katakombeista. Marmorin uusiokäyttö oli antiikissa yleistä: eräskin marmorilevy on ensin toiminut hautamuistomerkkinä, muutettu myöhemmin pelilaudaksi, ja päätynyt lopulta katakombiin sulkemaan hautakammiota (Ferrua 1970, 90–92). Kivi ei varmaankaan ollut kaikista tavallisin pelilautojen valmistusmateriaali, mutta ainoat todisteet antiikin puisista pelilaudoista ovat niiden toisinaan säilyneet metalliosat: kulmavahvikkeet, saranat ja kahvat (Crummy 1992–1993, 2–4; Schädler 2007, 359–360). Ei sovi myöskään unohtaa, että pelilauta on voitu usein piirtää hiekkaan, eikä tällaisesta pelilaudasta jää jälkipolville mitään todistetta.

Pelinappuloita valmistettiin esimerkiksi keramiikasta, luusta, norsunluusta ja lasista. Missään antiikin lautapelissä ei tiedetä olleen eriarvoisia pelinappuloita, joten oikeastaan melkein mitä tahansa on voitu käyttää nappuloina, kunhan pelaajat erottivat omat nappulansa. Pelinappuloiden muodon lisäksi myös valmistusmateriaali voi kertoa, minkä pelin pelaamiseen nappulat on todennäköisesti tarkoitettu, sillä kirjallisten kuvausten perusteella voidaan tietyinlaiset nappulat yhdistää tiettyihin peleihin.

Nopat valmistettiin tavallisesti luusta tai norsunluusta, mutta muitakin materiaaleja käytettiin, arvokkaimpia lienevät olleet meripihkasta ja kullasta valmistetut nopat. Petroniuksen (n. 20–66 jaa.) teoksessa *Satyricon* (33,2) Trimalchio sanoo haluavansa pelata keskenjääneen pelinsä loppuun ennen ruokailua ja pääsee näin esittelemään ylellisiä pelivälineitään: pelilauta on tärpättipuuta, nopat kristallia, ja pelinappuloina hän käyttää kulta- ja hopeakolikoita.

Lautapeliin luokittelu

Peli voidaan määritellä lautapeliksi pelivälineiden perusteella: useissa lautapeleissä käytetään noppaa (ja nykyään esimerkiksi erilaisia kortteja), mutta ainoat olennaiset elementit ovat pelilauta ja -nappulat. Yksinkertaisimpien lautapeliin on sanottu perustuvan ihmisten alkukantaisiin toimintoihin: taisteluun, kilpajuoksuun ja metsästykseseen (Austin 1940, 259) – se, miten ja miksi näitä toimia on alettu kuvata pelilaudan ja nappuloiden välityksellä, jää kuitenkin arvoitukseksi.

Perinteiset lautapelit voidaan jakaa seuraaviin luokkiin: rivi- ja muodostelmapelit, sotapelit, metsästyspelit, kilpajuoksupelit ja mancala-pelit (Murray 2002, 4–5). Metsästys- ja mancala-peleistä ei ole varmoja todisteita antiikin ajalta, joten ne voidaan tässä yhteydessä sivuuttaa.

Rivipeleissä pelaajat pyrkivät asettamaan pelinappulansa yhtenäiseen riviin pelilaudalla. Tunnetuin rivipeli lienee mylly. Muodostelmapeleissä nappulat pyritään vastaavasti saattamaan johonkin ennalta määrättyyn muodostelmaan, mutta tällaisia pelejä ei tiedetä pelatun antiikin aikoihin.

Sotapeliin yhteisenä piirteenä on se, että niillä voidaan nähdä olevan jonkinlainen yhteys sotimiseen (Murray 2002, 53). Shakkinnappulat vastasivat alun perin intialaisen armeijan neljää aselajia: jalkaväki (sotilaat), ratsuväki (ratsut), norsuosasto (nyk. lähetit) ja sotavaunut (nyk. tornit), joukkoja johti kuningas rinnallaan visiiri, jota nykyään vastaa kuningatar (Saarenheimo 1981, 118), ja erään legendan mukaan kiinalainen sotapeli *wéiqí* (japanilaisittain *go*) olisi saanut alkunsa siitä, että pelin avulla oli tarkoitus opettaa keisarin pojalle taktiikkaa, strategiaa ja keskittymistä (Paatero 2008, 21). Kaikkien sotapeliin, kuten vaikkapa tammien, yhteys sotimiseen ei kuitenkaan ole näin ilmeinen.

Kilpajuoksupeleissä pelaajat pyrkivät kuljettamaan nappulansa pelilaudan halki vastustajaa nopeammin. Mahdollisia siirtoja määrää jollain arvontavälineellä saatu tulos, ja matkantekoa voi lisäksi haitata nappuloiden syöminen (kuten esimerkiksi backgammonissa) tai joillain pelilaudan ruuduilla voi olla erityinen merkitys (esimerkiksi käärmeet ja tikapuut -pelissä käärme johtaa taaksepäin ja tikapuut eteenpäin).

Kuinka roomalaisia Rooman lautapelit olivat?

Antiikin Roomassa pelattujen lautapeliä on arveltu olleen pääpiirteissään aiempiin lautapeleihin perustuvia. Murray (2002, 229) olettaa Egyptin ja Mesopotamian lautapeliä kulkeutuneen ajan myötä Kreikkaan, ja sieltä Roomaan, mutta kunnollisia todisteita tämän oletuksen tueksi ei ole. Egyptin ja Mesopotamian lautapeleistä tiedetään oikeastaan vain se, että ne olivat kilpajuoksupelejä – pelkkien pelivälineiden perusteella pelien säännöistä ei voida sanoa paljon muuta, joten väite, että backgammonin historia voitaisiin jäljittää 5000 vuoden taakse Mesopotamiaan (esim. Salava 1992, 5 ja Bray 2009, 19), on melkoista liioittelua. Myös tiedot kreikkalaisista lautapeleistä ovat hyvin puutteellisia, mutta Kreikasta tavataan kilpajuoksupelien lisäksi myös rivipelejä ja ainakin yksi sotapeli. Kreikasta on löydetty samanlaisia julkisille paikoille kaiverrettuja pelilautoja kuin Roomasta, mutta niitä ei ole voitu osoittaa roomalaisia vanhemmiksi, joten pelit on voitu lainata myös Roomasta Kreikkaan. Vaikka ajatus lautapeleistä on saattanut kulkeutua Egyptistä Kreikan kautta Roomaan, ovat itse pelit (tai ainakin pelilaudat) muuttuneet matkan varrella niin paljon, ettei edes antiikin kilpajuoksupelejä ole syytä pitää vain vanhempien pelien uusina versioina.

Kirjalliset lähteet

Erään Ovidiuksen (43 eaa. – n. 18 jaa.) tekstikohdan (*Tristia* 2,471–482) perusteella tiedetään, että antiikin pelejä ja niiden pelaamista käsitteleviä kirjoituksia on ollut olemassa, mutta roomalaisia pelejä käsittelevistä teoksista ei ole säilynyt meidän päiviimme edes fragmentteja. Suetoniuksen (n. 70 – n. 140) tiedetään kirjoittaneen kreikkalaisia pelejä käsittelevän teoksen, mutta siitä on säilynyt ainoastaan 1100-luvulla eläneen Johannes Tzetzesin lainaama katkelma, jonka aiheena ovat juomingeissa pelatut pelit (*Historiarum variarum Chiliades* 6,874–896) sekä lähinnä noppapeliä käsittelevä katkelma bysanttilaisessa tiivistelmässä. Kreikkalaisista peleistä saadaan tietoa myös toisella vuosisadalla eläneen Iulius Polluxin ja 400-luvulla eläneen Hesychioksen sanakirjoista, vaikka heidän tarjoamiensa tietojen käyttökelpoisuus on hieman kyseenalainen, sillä heillä ei ole ilmeisesti aina ollut kovin selkeää kuvaa niistä vuosisatoja aiemmin pelatuista peleistä, joita he

pyrkivät selittämään (Austin 1940, 260; Kurke 1999, 252). Klassisen kauden kreikkalaiset kirjailijat, kuten Platon, Aristoteles, Euripides ja Aristofanes, viittaavat satunnaisesti lautapeleihin, mutta eivät pyri selittämään mistä pelistä milloinkin on kyse tai miten peliä pelattiin: joko lukijoiden oletettiin ymmärtävän viittaukset tai tarkempaa määrittelyä ei vain pidetty tarpeellisena. Sama pätee hyvin pitkälti myös roomalaisiin kirjailijoihin. Käytössä oleva kirjallinen aineisto koostuu lähinnä lyhyistä ja satunnaisista viittauksista.

Tärkeimpiä roomalaisten lautapeliä pelaamista selittäviä lähteitä ovat Ovidiuksen listat erilaisista peleistä (*Rakastamisen taito* 3,353–366 ja *Tristia* 2,471–484), tuntemattoman runoilijan vuonna 39 tai 40 jaa. kirjoittaman ylistysrunon *Laus Pisonis* säkeet 190–208, Agathiaan (n. 536–582) runo Itä-Roomaa vuosina 474–491 hallinneen keisari Zenonin pelaamasta pelistä (*Kreikkalainen antologia* 9,482) ja Isidoruksen (n. 570–636) kuvaus samasta tai samanlaisesta lautapelistä (*Origines* 18,60–67).

Hieman sanastoa

Erään Martialiksen (n. 40–104) tuliaisrunon (14,17) otsikkona esiintyy pelilaudan nimitys *tabula lusoria*, mutta useimmiten käytettiin pelkästään sanaa *tabula* 'laut', jolla ainakin myöhemmin (300-luvulta lähtien) voitiin tarkoittaa myös erästä tiettyä lautapeliä. Sanoilla *alveus* ja *alveolus* tarkoitettiin yleensä noppapelilautaa, ja kun sanat muissa yhteyksissä voivat merkitä myös kaukaloa, kylpyammetta ja venettä, voidaan olettaa, että tällaisessa pelilaudassa oli jonkinlaiset reunat, jotta noppaa voitiin heittää niin, ettei se putoa laudalta. Antiikin ajalta tunnetaan myös reunallisia lautapeliä pelilautoja, mutta ainoastaan yhdessä tekstissä sana *alveolus* (*Anthologia Latina* 193,1) tarkoittaa täysin varmasti lauta- eikä noppapeliä pelilautaa.

Kreikassa pelinappulaa kutsuttiin kiveksi, *pessos* (useimpien kirjailijoiden käyttämällä Attikan murteella *pettos*), latinassa taas "pikkukiveksi", *calculus* (johdettu sanasta *calx* 'kalkkikivi'). Näistä sanoista puolestaan johdettiin lautapeliä merkitsevät yleistermit, kreikaksi *pesseia* (attikalaisittain *petteia*) ja latinaksi *ludus* (tai *lusus*) *calculorum*. Kreikan sana *pesseia* ei kuitenkaan vastaa täysin nykyistä lautapeliä käsitettä, sillä se tarkoittaa ainoastaan sellaista lautapeliä, jossa

ei käytetä noppaa. Noppaa tarkoittavasta sanasta *kybos* johdetulla termillä *kybeia* ei tarkoitettu ainoastaan noppapeliä, vaan myös sellaista lautapeliä, jossa käytetään noppaa. Latinan *ludus calculorum* esiintyy vain parissa tekstissä, joiden perusteella on mahdotonta sanoa vastaako se kreikan termiä *pesseia*, mutta kreikan terminologia on mahdollisesti vaikuttanut siihen, että eräissä roomalaisissa teksteissä noppapeli tuntuisi oikeastaan tarkoittavan lautapeliä. Terentiuksen (n. 195–159 eaa.) näytelmässä verrataan elämää nopanpeluuseen (*Adelphoe* 743–745): ”Ihmisen elämä on melkein kuin noppapeli: / jos tarvittava heitto ei osu kohdalle, / korjaat taidolla sen, mitä sattumalta heitit.” On vaikea ymmärtää, mitä noppapelissä olisi heiton jälkeen tehtävissä, mutta joissain lautapeleissä voi viisailla siirroilla korjata tilanteen. Myös Ovidius tuntuisi parissa tekstikohdassa tarkoittavan nopan pelaamisella pikemmin jotain kilpajuoksupeliä (*Rakastamisen taito* 2,203–204; 3,355–356 ja *Tristia* 2,475–476), sillä näiden säkeiden merkitys jäisi pelkän noppapelin yhteydessä täysin hämäräksi, mutta lautapelin yhteydessä palaset lokahtavat kohdilleen (Owen 1967, 253–254). Ei ole kuitenkaan syytä epäillä, että nopanpeluu olisi yleisemminkin tarkoittanut lautapelin pelaamista.

Antiikin rivipelit

Rivipelien historia ja alkuperä on pitkälti hämärän peitossa. Yksinkertaisimmat rivipelit tunnetaan jossain muodossa melkein kaikkialla maailmassa, eikä ole mitenkään varmaa, että ne kaikki periytyisivät yhdestä ja samasta lähteestä, sillä ne ovat saattaneet kehittyä eri kulttuureissa itsenäisesti (Berger 2004, 16).

Yksinkertaisimmassa rivipelissä käytetty pelilauta saadaan jakamalla neliö vaaka- ja pystyviivalla neljään yhtä suureen pienempään neliöön, jolloin viivojen leikkauspisteistä muodostuu 3×3 pisteen pelilauta. Kun tällaiseen pelilautaan lisätään suuremman neliön lävistäjät, saadaan kolmen miehen (eli nappulan) myllyn pelilauta. Pisteitä on edelleen 3×3 , mutta pelissä on enemmän siirtomahdollisuuksia. Tällaisia pelilautoja on kaiverrettu useiden antiikinaikaisten rakennusten portaisiin tai lattioihin.

Vaikka rivipeleistä on huomattavasti arkeologista aineistoa, on Ovidius ainoa antiikin kirjailija, joka mainitsee rivipelin (*Rakastamisen taito* 3,365–366 ja *Tristia* 2,481–482). Ovidius esittää näissä säkeissä kolme kuvailemansa pelin olen-

naista piirrettä: pelilauta on pieni, kummallakin pelaajalla on (vain) kolme pelinappulaa ja pelaajien on tarkoitus muodostaa nappuloistaan yhtenäinen rivi. Kuvauksesta ei selviä millä nimellä roomalaiset tätä peliä kutsuivat, mutta peli on todennäköisesti kolmen miehen mylly.

Peliä on luultavasti pelattu Ovidiuksen aikoihin samoin kuin myöhemminkin. Kummallakin pelaajalla on kolme nappulaa, jotka he pyrkivät asettamaan yhdeksän pisteen pelilaudalla riviin joko pysty- tai vaakasuunnassa tai vinoittain. Pelin ensimmäisessä vaiheessa nappulan voi asettaa mihin hyvänsä pelilaudan vapaaseen pisteeseen, toisessa vaiheessa nappulan saa siirtää mihin tahansa sen viereiseen vapaaseen pisteeseen, ja kuten Ovidiuskin sanoo, voittaja on se, joka onnistuu muodostamaan nappuloistaan yhtenäisen rivin.

Roomassa tunnettiin myös muita rivipelejä – monet tunnistamattomista pelilaudoista saattavat olla jonkinlaisia versioita kolmen miehen myllystä. Näyttäisi siltä, että pelistä on haluttu kehittää kiinnostavampia ja haastavampia versioita lisäämällä pelilaudan pisteiden lukumäärää (ks. Bell & Roueché 2007, 107–108). Keskiajalla melkoisen suosittu viiden tai kuuden miehen mylly ei tietävästi ollut antiikin aikaan tunnettu – peli on yksinkertaistettu versio varsinaisesta (eli yhdeksän miehen) myllystä, jonka pelilautoja tavataan jo antiikin ajalta (Fittà 2000, 36; Berger 2004, 15), mutta pelkkien pelilautojen perusteella on mahdotonta sanoa pelasivatko roomalaiset myllyä täysin samoin kuin sitä nykyään pelataan.

Sotapeli *latrunculi*

Kreikkalaisen sotapelin nimi on lähteestä riippuen joko *polis* ’kaupunkivaltio’ tai monikossa *poleis*. Roomalaisten sotapeli oli joko sama tai hyvin samanlainen peli (Austin 1940, 264; Richmond 1994, 179), mutta nimi *latrunculi* viittaa selkeämmin sotaan, sillä se on johdettu sanasta *latro*, joka myöhemmin tarkoitti rosvoa tai ryöväriä, mutta merkitsi alun perin palkkasoturia. Sana *latrunculi* ei kuitenkaan esiinny runomuotoisissa teksteissä, sillä antiikin runomitat perustuivat pitkien ja lyhyiden tavujen vaihteluun, eikä sanaa *latrunculi* voida sen tavarakenteen johdosta käyttää useimmissa mitoissa, mutta runoilijatkin kuvaavat tätä peliä yleensä kahden armeijan välisenä sotana. Peli oli selvästi sotapeli, mutta sen säännöistä ei joidenkin perusasioiden lisäksi tiedetä paljoakaan. Esimerkiksi Seneca (n. 4

ea. – 65 jaa.) mainitsee pelin muutamia kertoja, mutta hänen tekstinsä eivät auta ymmärtämään pelin kulkua: eräissä anekdootissa sen pelaaminen toimii mielenrenteytyksen esimerkkinä (*Mielentyynydestä* 14,7), mutta muutoin hän esittää pelaamisen turhanpäiväisenä ajanhaaskauksena (*De brevitae vitae* 13,1; *Kirjeet* 106,11 ja 117,30).

Ensimmäisenä peli mainitaan Varron (116–27 eaa.) teoksessa *De lingua Latina* (10,22). Viimeinen maininta pelistä löytyy *Historia Augustasta* (*quattuor tyranni* 13,2), joka lienee kirjoitettu 300-luvun loppupuolella tai 400-luvun alussa: anekdootti, jonka yhteydessä peli mainitaan, sijoittuu vuoteen 280, mutta oletettavasti peli tunnettiin vielä teoksen kirjoittamisajankohtana. Arkeologista todistusaineistoa tästä (tai jostain samanlaisella pelilaudalla pelatusta) pelistä tavataan vielä 300-luvulta (Mulvin & Sidebotham 2004, 611–613).

Varro vertaa adjektiivin taivutusmuotojen jäsentelyyn käyttämäänsä malia *latrunculin* pelilautaan: hän esittää, että sanat järjestettäisiin niin, että vaakarivit edustavat latinan kuutta sijamuotoa ja pystyrit sekä yksikön että monikon kolmea sukua, jolloin sanat muodostavat 6 × 6 ruudun taulukon. Ruutuihin jaettuja pelilautoja on löydetty eri puolilta Rooman valtakuntaa: yleisin on 8 × 8 ruudun lauta, mutta ruutujen määrä ei ilmeisesti ollut pelin kannalta mitenkään olennaista, sillä tunnetaan myös monen muun kokoisia pelilautoja väliltä 8 × 5 ja 10 × 13 ruutua (Murray 2002, 33; Schädler 2001, 10). Koska pelilautaa ei jaettu erivärisiin ruutuihin, ei voida mitenkään varmasti sanoa, siirrettiinkö nappuloita pelilaudan ruutuja vai viivoja pitkin (Richmond 1994, 168, *n.* 16), eivätkä nämä ole välttämättä toisensa poissulkevia vaihtoehtoja, sillä eräissä kelttien ja skandinaavien pelaamis- ja peleissä tiedetään käytetyn kumpaakin tapaa (Murray 2002, 55).

Pelin alkuasemaa on pyritty selvittämään ainoan siihen (mahdollisesti) viittaavan tekstikohdan perusteella: *Laus Pisoniksen* säkeissä 192–193 kuvataan pelin alkua ja mainitaan melko epämääräisesti ”pelinappuloiden vaihtelevan näppärästi avoimella pelilaudalla”. Pelin alussa pelilauta on ”avoin” jos pelinappulat asetellaan pelilaudan vastakkaisille puolille (kuten shakissa), ja avoin pelilauta (*tabula aperta*) vastaa tällöin avointa taistelukenttää (*campus apertus*). Schädler (2001, 11 ja 2007, 363–364) uskoo kuitenkin ”avoimen pelilaudan” tarkoittavan, ettei pelissä ollut alkuasemaa, mitä hän perustelee sillä, että joukkojen järjestäminen ennen varsinaista taistelua oli antiikissa tärkeä osa taktiikkaa, eikä runossa mainita, miten nappulat tulisi järjestää – hänen mukaansa pelin ensimmäisessä vaiheessa pelaajat

asettivat vuorotellen nappuloita pelilaudalle haluamiinsa ruutuihin. Näin syntyvä pelinappuloiden muodostelma ei välttämättä tuo mieleen tiukassa järjestyksessä taistelevia sotajoukkoja, ja joukot oli joka tapauksessa tapana järjestää avoimen kentän vastakkaisille puolille. Verbi *variare* ’vaihdella, muuttua’ tuntuisi myös viittaavan pikemmin pelin alussa ilmenevään tilanteiden nopeaan vaihteluun kuin pelinappuloiden taktiseen järjestämiseen, mutta täysin varmasti ei voida sanoa oliko pelissä jonkinlainen alkuasema vai ei.

Pelissä käytettyjen nappuloiden lukumäärästä ei ole mitään varmaa tietoa, mutta nappuloista käytetyt ilmaukset *mandra* (*Laus Pisonis* 203; *Martialis* 7,72,8) ja *turba* (*Laus Pisonis* 208) tuntuisivat viittaavan huomattavaan lukumäärään. Kreikassa sanalla *mandra* tarkoitettiin karja-aitausta, mutta latinassa se tarkoittaa useimmiten karjalaumaa, ja kuvaannollisesti muutakin suurta joukkoa. Pisonin tai *latrunculin* pelaajana korostetaan käyttämällä hänen vastustajalta syömistään nappuloista sanaa *turba* ’lauma; paljous, joukko’. Arkeologisissa kaivauksissa on löydetty niin vaihtelevia määriä pelinappuloita, ettei niiden perusteella voida tehdä mitään johtopäätöksiä, eikä pelinappuloita voida aina yhdistää mihinkään tiettyyn peliin. Kirjallisuudessa *latrunculiin* yhdistetään erityisesti lasiset pelinappulat, mutta muunkinlaisia nappuloita on varmasti käytetty.

Pelissä ei ollut eriarvoisia pelinappuloita: kaikki nappulat olivat samanarvoisia ja liikkuvat samalla tavalla, mutta teksteistä ei selviä miten. Diagonaalisia siirtoja (erityisesti pidempiä) vastaan puhuu ehkä se, ettei pelilautoja jaettu erivärisiin ruutuihin (Richmond 1994, 166 ja 169). Ovidiuksen mukaan nappulat liikkuvat suoraan (*Tristia* 2,477), mutta pelin toimivuuden kannalta ne eivät ole voineet liikkua ainoastaan eteenpäin, niiden on täytynyt liikkua myös sivusuunnassa, ja niiden tiedetään voineen liikkua myös taaksepäin (Ovidius, *Rakastamisen taito* 3,360 ja *Tristia* 2,479–480; *Laus Pisonis* 197–198) – niinpä nappuloiden on ehdotettu liikkuneen kuin torni shakissa (Austin 1934b, 27; Richmond 1994, 168). Se, saattoivatko nappulat liikkua kerrallaan yhden vai useamman ruudun, on yhteydessä siihen, oliko pelissä jonkinlainen nappuloiden alkuasema vai ei: jos nappulat olivat alussa pelilaudan vastakkaisilla puolilla, tuntuisi pelattavuuden kannalta toimivammalta, että ne saattoivat liikkua useamman ruudun kerrallaan. Schädlerin tulkinnassa (2001, 11) nappulat asetellaan pelin ensimmäisessä vaiheessa pelilaudalle. Toisessa vaiheessa nappula voi liikkua vain yhden ruudun kerrallaan ja hypätä yksittäisen nappulan yli jos seuraava ruutu on vapaa, mutta hänen tulkinnalleen ei

löydy kunnollisia perusteita antiikin kirjallisuudesta. Peliä verrataan lähes kaikissa teksteissä sotaan, ja tuntuisi yllättävältä, että tällainen vertaus olisi tullut kenenkään mieleen pelistä, jossa nappulat aseteltiin pelilaudalle satunnaiseen järjestykseen ja hyppivät pitkin pelilautaa toistensa yli.

Useissa teksteissä viitataan tapaan, jolla pelissä syötiin nappuloita. Nappula tuli syödyksi kun se joutui kahden vastustajan nappulan väliin. Tällainen nappuloiden syöntitapa, niin kutsuttu kaappaus (englanniksi *interception*), tunnetaan monista muistakin peleistä (Murray 2002, 10 ja 53–64), mutta *latrunculin* kohdalla asia ei ole aivan yksiselitteinen. Pelin yhteydessä käytetään myös verbejä *ligare*, *alligare* ja *obligare*, jotka tarkoittavat kiinnisittomista, kahlehtimista ja ympäröimistä. Koska näillä sanoilla nähtävästi tarkoitetaan jotain muuta kuin nappulan syömistä, ja Senecan mukaan tällainen ”saarrettu” nappula, josta hän käyttää nimeä *alligatus*, saattoi vielä pelastua (Kirje 117,30), vaatii asia jonkinlaista selitystä. Yhden selityksen mukaan kahden vihollisnappulan väliin joutunut nappula (*alligatus*) voidaan syödä seuraavalla siirrolla ellei se pysty siirtymään pois tästä asemasta (Coleridge 1860, xxiii–xxiv). Toisen selityksen mukaan saarrettu nappula (*alligatus*) ei voi liikkua ja voidaan syödä seuraavalla kierroksella, mutta se pelastuu jos toinen sitä uhkaavista nappuloista joutuu puolestaan kahden vihollisnappulan väliin (Schädler 2001, 11). On myös esitetty, että nappula tuli syödyksi kun se joutui kahden vastustajan nappulan väliin pysty- tai vaakasuunnassa, *alligatus* taas oli sellainen nappula, jonka kahdella sivulla (pysty- ja vaakasuunnassa, muttei samassa linjassa) oli vastustajan nappula – tällainen nappula ei pystynyt liikkumaan, mutta se vapautui tästä asemasta jos sen viereiseen ruutuun siirrettiin oma nappula (Richmond 1994, 171–172). Antiikin kirjailijoilta ei löydy kunnollista tukea millekään näistä tulkinnoista.

Vaikka pelin yksityiskohdat jäävät pääosin hämäriksi, näyttäisi pelin taktiikassa olleen toivottavaa pitää nappulat yhtenäisessä muodostelmassa, jolloin ne olivat turvassa hyökkäyksiltä. Sanan *mandra* voidaan lukumäärän lisäksi nähdä viittaavan myös nappuloiden yhtenäiseen muodostelmaan (Austin 1934b, 28). Paras esimerkki pelitaktiikasta on *Laus Pisoniksen latrunculi*-kohtauksen loppuhuipennus (säkeet 202–207), jossa esitetään vastakohta vastustajan ”katkaistun sotajoukon” ja Pison ”täysilukuisen falangin” välillä, eikä voittajasta ole epäselvyyttä. Käytännössä pelin olisi voinut voittaa ainakin syömällä kaikki paitsi yhden vastustajan nappuloista.

Duodecim scripta

Ciceron (106–43 eaa.) teoksessa *Puhujasta* (1,217) mainitaan, ettei taitoa pelata *duodecim scriptaa* voida lukea siviilioikeuden piiriin kuuluvaksi, vaikka oikeusoppinut Scaevola (n. 180–115 eaa.) sattuikin olemaan taitava tässä pelissä. Cicero viittaa peliin myös eräässä teoksesta *Hortensius* säilyneessä fragmentissa, mutta myöhemmin pelin nimi esiintyy ainoastaan Quintilianuksen (n. 35 – n. 100) teoksessa *Institutiones oratoriae* (11,2,38). Quintilianus kertoo Scaevolan käyneen mielessään läpi häviämänsä pelin siirto siirrolta. Pelin luonteesta nämä tekstit eivät kerro oikeastaan yhtään mitään.

Nimen *duodecim scripta* oletetaan tarkoittavan kahtatoista viivaa, mutta tämä on hyvin epävarmaa, sillä sana *scriptum* (monikossa *scripta*) tarkoittaa tavallisesti kirjoitusta ja merkitsi viivaa ainoastaan tämän pelin yhteydessä. 300-luvun alussa elänyt Nonius Marcellus selittää, että hänen lainaamassaan Ciceron fragmentissa sana *scripta* tarkoittaa nopan silmälukuja (*De compendiosa doctrina* 170,23–24). Austinin monimutkaisen ja epäuskottavan selityksen mukaan Nonius tarkoittaisi pelilaudan pisteitä (1934b, 31–33), mutta hän tuntuisi kyllä tarkoittavan suurinta mahdollista heittoa, joka voidaan saada kahta noppaa käyttäen. Vaikkei mikään Ciceron ja Quintilianuksen teksteissä viittaa kilpajuoksupeliin, ja Noniuksen selityskin saattaa olla pelkkä arvaus, pidetään *duodecim scriptaa* ja *tabulaa* yleisesti pääpiirteiltään saman kilpajuoksupelin eriaikaisina versioina (esim. Austin 1934a, 202 ja 1934b, 33). Ausoniuksen (310–395) kertomus, kuinka muuan Minervius oli luetellut *tabula*-pelin jälkeen kaikki nopanheiton tulokset ja siirrot (*Commemoratio professorum Burdigalensium* 191,25–30), pohjautuu selvästi Quintilianuksen Scaevola-anekdoottiin, mutta Quintilianus ei mainitse mitään nopanheitoista. Eräässä *Anthologia Latinan* luultavasti 500-luvun alusta peräisin olevassa runossa taas Scaevolaa kutsutaan *tabulan* pelaajaksi (193,14), mutta se, että runon kirjoittaja on korvannut *duodecim scriptan* oman aikansa suosituimmalla lautapelillä, ei välttämättä tarkoita, että näillä peleillä olisi jonkinlainen yhteys.

Ovidius mainitsee (*Rakastamisen taito* 3,363–364), että eräs peli ”on rajattu tarkasti yhtä monella viivalla (tai kirjoituksella) kuin kiitävässä vuodessa on kuukausia”, ja jos tämä tarkoittaa *duodecim scriptaa*, niin luku kaksitoista tuntuisi viittaavan pelilautaan eikä nopan silmälukuihin, kuten Nonius esittää. *Duodecim*

scriptaan onkin tapana yhdistää tietynlaiset pelilaudat, joissa ruutuja, eli pisteitä, merkittiin useimmiten kirjaimilla. Näissä pelilautoissa on 3 × 12 pistettä, joten niiden tekstit ovat aina 36 kirjaimen mittaisia. Koska vaakarivit jaettiin aina 2 × 6 pisteeseen jonkinlaisella koristekuviolla, jakaantuvat tekstit useimmiten kuuteen kuusikirjaimiseen sanaan. Pelilautoja ei voida yleensä ajoittaa mitenkään tarkasti, mutta useimmat näyttäisivät olevan myöhäiseltä keisariajalta, kolmannen ja viidennen vuosisadan väliltä (Rieche 2007, 88), eli huomattavasti myöhempiä kuin kirjalliset todisteet *duodecim scriptasta*.

Isidoruksen kuvaamassa pelilaudassa (*Origines* 18,64) on 3 × 12 pistettä kuudessa osassa, vaikka peli on *tabula*, jota Agathiaan kuvauksen perusteella taas pelattiin nykyistä backgammon-pelilautaa vastaavalla 2 × 12 pisteen laudalla. Vai kertovatko Isidorus ja Agathias edes samasta pelistä? Ainoastaan luvun kaksitoista perusteella voidaan kummallakaan näistä pelilautoista sanoa olevan mitään tekemistä *duodecim scriptan* kanssa.

Merkittävimpana pidetään erästä Ostiasta löydettyä pelilautaa (*Corpus inscriptionum Latinarum* XIV 5317,1; Fittä 2000, 39), jossa on sanojen sijasta pelkästään seuraavat kirjainsarjat:

C C C C C C	B B B B B B
A A A A A A	A A A A A A
D D D D D D	E E E E [E E

Tämän pelilaudan on ajateltu paljastavan pelin kulun: nappulat aloittaisivat keskimmäisen rivin vasemmasta laidasta, kulkisivat ensin oikealle ja jatkaisivat sitten vastapäivään aakkosjärjestyksestä noudattaen, ja keskiriviä olisi merkitty vain yhdellä kirjaimella, koska ennen kuin nappulat saattoivat liikkua eteenpäin, piti kaikkien olla A-rivillä (Austin 1934b, 33–34). Loikkaus C:stä D:hen tuntuisi pelin sujuvuuden kannalta turhan sekavalta. Jos näillä pelilautoilla oletetaan pelatun jotain backgammonia muistuttavaa kilpajuoksupeliä, olisi loogisempaa, että pelaajien nappulat olisivat kulkeneet vastakkaisiin suuntiin: toisen pelaajan nappulat suuntaan *ABCDE* ja toisen suuntaan *ADEBC* (Fittä 2000, 40). Vaikka kaikki esitykset pelin kulusta ovat pelkkää arvailua, tuntuisivat eräiden pelilautojen tekstit viittaavan kilpajuoksupeliin, esimerkiksi (*Corpus inscriptionum Latinarum* VIII 7998): *invida punct[a] / iubent felice / ludere doctum* ”epäsuotuisat silmäluvut pakottavat

taitavan [pelaajan] pelaamaan taidolla” – ajatus on sama, jonka Terentius esittää verratessaan ihmisen elämää nopanpeluuseen. Näistä pelilautojen teksteistä ei kuitenkaan löydy tukea ajatukselle, että kyse olisi *duodecim scriptasta*.

Tabula

Pelilautaa tarkoittavaa yleistermin käyttö pelin nimenä saattaa kertoa pelin suosiosta – nimi on voinut ajan myötä vakiintua jos yleistermillä on useimmiten tarkoitettu tiettyä peliä. Lautapelin nimenä *tabula* tuntuisi esiintyvän ensimmäistä kertaa vasta Ausoniuksen runoudessa, vaikka viittauksia jonkinlaiseen kilpajuoksupeliin löytyy jo Terentiuksen, Ovidiuksen ja Petroniuksen teksteistä. Isidorus ja eräät muut kristityt kirjailijat käyttivät pelistä nimeä *alea*, jolla tavallisesti tarkoitettiin uhka- tai noppapeliä. On ajateltu, että sanalla *alea* voitaisiin tarkoittaa lautapeliä myös joissain aikaisemmissa teksteissä (Austin 1935, 76; Murray 2002, 31), kuten Suetoniuksen kertomuksessa Claudiuksen (10 eaa. – 54 jaa.) pelihimosta (*Roman keisarien elämäkertoja*, *Claudius* 33,2), mutta nopan tai edes pelilaudan mainitseminen tekstissä ei riitä todistamaan, että kyse olisi lautapelistä.

Isidorus käsittelee *tabulaa* teoksensa *Origines* kahdeksannentoista kirjan luvuissa 60–67. Ensin hän esittelee pelaamiseen käytetyt välineet (60–63): näihin lukeutuu pelinappuloiden ja noppien lisäksi *pyrgus*, eräänlainen torni, johon nopat heitettiin, ja jonka sisällä olevia portaita pitkin ne kierivät pöydälle tai pelilaudalle (ks. Horn 1989, 143, *Abb.* 4). Luvun 64 aiheena on pelin vertauskuvallinen merkitys: pelissä käytetyt kolme noppaa ja pelilaudan kolme riviä vastaavat kolmea ajan-kohtaa (nykyisyys, mennyt ja tuleva) ja pelilaudan kuusi osaa ihmisen ikäkausia (ks. *Origines* 11,2,1–8). Luvun 67 aiheena on ”pelinappuloiden liike”: Isidorus kertoo, että toisia pelinnappuloita kutsutaan tavallisiksi (*ordinarii*), toisia epävakaiksi (*vagi*) ja niitä, joita ei voida lainkaan liikuttaa, kutsutaan liikkumattomiksi (*inciti*). Kyse ei ole erilaisista pelinappuloista, vaan niiden kulloisestakin asemasta pelilaudalla. *Ordinarii* tarkoittaa nappuloita, jotka ovat turvassa vastustajan hyökkäyksiltä (kaksi tai useampi samassa pisteessä), *vagi* ovat yksittäisiä nappuloita (backgammonissa näitä kutsutaan bloteiksi), jotka ovat alttiita vastustajan lyötäviksi, ja *inciti* ovat kumpia tahansa edellisistä, jotka ovat pelilaudalla sellaisessa asemassa, ettei niitä ole mahdollista liikuttaa joko nopan osoittaman silmäluvun tai vastustajan nap-

puloiden (*ordinarii*) takia (Austin 1934a, 205 ja 1935, 79).

Agathiaan runo keisari Zenonin pelistä (*Kreikkalainen antologia* 9,482) on hyvä osoitus kilpajuoksupelien luonteesta: pelkkä taito ei ratkaise, vaan huono tuuri nopanheitossa voi koitua kenen hyvänsä kohtaloksi. Tämä runo ei ehkä riitä todistamaan, että tällainen peli olisi joskus pelattu, eikä Agathias ole ainakaan voinut olla itse tätä peliä todistamassa, mutta runosta saadaan arvokasta tietoa *tabulasta*. Saamme vahvistuksen sille, että pelissä käytettiin kolmea noppaa. Lisäksi runosta ilmenee, että kummallakin pelaajalla oli viisitoista pelinappulaa. Arkeologisen aineiston perusteella tiedetään, että pelinappuloina käytettiin lähinnä luusta, norsunluusta ja keramiikasta valmistettuja pieniä kiekkoja. Niiden toisella puolella on kuvattu esimerkiksi jumalia, Rooman keisareita tai muita tunnettuja henkilöitä, erilaisia rakennuksia, eläimiä ja kasveja (esim. Fittà 2000, 37) ja toiselle puolelle on merkitty jokin luku yhdestä viiteentoista sekä kreikkalaisin että roomalaisin numeroin. On löydetty myös täydellisiä sarjoja, joissa esiintyvät luvut 1–15 (esim. Rostovtzev 1905, 113–114). Kiekkojen lisäksi valmistettiin myös muun muassa erilaisten eläinten, hedelmien ja simpukankuoren muotoisia pelinappuloita (esim. Behrens 1940, *Taf.* 4–7). Pelinappulat erotettiin luultavasti maalaamalla ne erivärisiksi: Agathiaan runossa Zenon pelaa valkoisilla ja hänen vastustajansa mustilla nappuloilla, *Anthologia Latinassa* taas mainitaan valkoiset ja punaiset nappulat (192,2 ja 194,3), mutta antiikin pelinappuloista maali on kulunut vuosisatojen mittaan pois.

Vaikka Isidorus sanoo pelissä käytetyn kolmirivistä pelilautaa, voidaan Agathiaan kuvailema pelitilanne hahmotella 2 × 12 pisteen pelilaudalle. Agathias ilmaisee nappuloiden kulkusuunnan hieman epämääräisesti (säkeet 7–8), mutta luultavasti hän tarkoittaa, että Zenonin nappulat liikkuvat hänen käyttämiensä järjestyslukujen mukaan pienimmästä isoimpaan ja Zenonin vastustajan nappulat vastakkaiseen suuntaan. Becq de Fouquières ratkaisi ensimmäisenä Agathiaan kuvaaman pelitilanteen ja oletti, että nappuloiden kulkusuunta olisi ollut sama kuin ranskalaisessa *trictracissa* (1873, 374–375). Peliä on yhtä hyvin voitu pelata kuten backgammonia, jolloin pisteet olisi numeroitu alarivillä oikealta vasemmalle 1–12 ja ylärivillä vasemmalta oikealle 13–24 (Salava 1992, 11, kuva 1; Bray 2009, 23, *fig.* 2-1): Zenonin nappulat liikkuisivat tällöin pisteestä 1 pisteeseen 24 ja hänen vastustajansa nappulat pisteestä 24 pisteeseen 1 (Agathias numeroi pisteet päinvastoin kuin backgammonissa, jossa luvuilla ilmaistaan kuinka paljon pisteestä

on matkaa maaliin, backgammonissa siis Agathiaan kuudes piste olisi piste 19, yhdeksäs 16 ja niin edelleen).

Säkeissä 9–20 Agathias kertoo sekä Zenonin että hänen vastustajansa kaikkien nappuloiden sijainnin pelilaudalla. Zenonilla on seitsemän nappulaa kuudennessa, yksi yhdeksännessä ja kaksi kymmenennessä pisteessä. Zenonin vastustajalla on kaksi nappulaa kahdeksannessa, yhdennessätoista, kahdennessatoista, viidennessätoista, kahdeksannessatoista ja neljänneksi viimeisessä, eli 21. pisteessä sekä yksi nappula kolmannessatoista pisteessä. Zenonilla on lisäksi kaksi nappulaa pisteissä *ho summos* ja *meta summon* sekä yksi nappula pisteessä *dibos*, ja Zenonin vastustajalla on kaksi nappulaa pisteessä, josta Agathias käyttää nimeä Antigonos. Näiden pisteiden nimitysten merkitystä voidaan vain arvailla, mutta niiden sijainti pelilaudalla selviää itse runosta.

Säkeessä 25 Agathias paljastaa Zenonin nopanheiton tuloksen, joka johti siihen, että hänelle jäi siirtojen jälkeen kahdeksan blottia. Zenon heittää kakkosen, viitosen ja kuutosen. Tämä tarkoittaa, ettei hän pysty siirtämään yhtään nappulaa kuudennessa pisteestä, sillä hän ei voi siirtää nappulaa kahdeksanteen, yhden teentoista tai kahdenteentoista pisteeseen, joissa hänen vastustajallaan on kaksi nappulaa. Zenonilla oli ennen heittoa kaksi kaksi blottia, ja jotta niitä siirtojen jälkeen olisi kahdeksan, ei hän voi siirtää näitä nappuloita tai toista nappulaa näihin pisteisiin – Antigonos on näin ollen neljästoista piste, sillä muuten Zenon voisi siirtää blotin pisteestä yhdeksän tähän pisteeseen. Zenon ei voi myöskään siirtää blottia pisteestä *dibos*, ja ainoa vapaa piste, jossa tämä toteutuu, on joko viimeinen tai viimeistä edellinen piste. Sana *summos* tuntuisi vastaavan latinan sanaa *summus* 'äärimmäinen, viimeinen', mutta koska *dibos* on viimeinen tai toiseksi viimeinen piste, täytyy pisteiden *summos* ja tämän jälkeisen pisteen (*meta summon*) tarkoittaa pelaajan kotikentän ensimmäistä ja toista pistettä. Jos pelaajan piti siirtää kaikki nappulat omalle kotikentälle (kuuteen viimeiseen pisteeseen) ennen kuin hän saattoi aloittaa nappuloiden ulosheiton, kuten backgammonissa ja muissa tämän tyyllisissä peleissä, on pelaajan kotikentän ensimmäinen, eli yhdeksästoista, piste eräässä mielessä äärimmäinen (*ho summos*), ja *meta summon* on tällöin kahdeskymmenes piste. *Dibos* ei puolestaan voi olla muu kuin toiseksi viimeinen, eli 23. piste, sillä jos se olisi viimeinen piste, ei Zenonille jäisi kahdeksaa blottia kun hän siirtää pisteestä 19 pisteeseen 24. Tämä on ainoa mahdollinen nappuloiden asema, jossa Zenonille jää siirtojen jälkeen kahdeksan blottia. Ainoat mahdolliset

siirrot tässä tilanteessa ovat pisteestä 10 pisteeseen 16, pisteestä 19 pisteeseen 24 ja pisteestä 20 pisteeseen 22.

Ennen tätä epäonnista napanheittoa tilanne oli melko tasainen. Zenonin *pip count*, eli kaikkien nappuloiden ulosheittoon tarvittavien nopan silmälukujen yhteenlaskettu summa (Salava 1992, 64 ja 78; Bray 2009, 81), on parempi, 203, kun hänen vastustajansa *pip count* on 211. Nappuloiden aseman puolesta Zenonin vastustajan tilanne on parempi, sillä Zenonilla on seitsemän nappulaa yhdessä pisteessä ja kaksi blottia. Napanheitto kuitenkin romuttaa Zenonin pelin täysin, ja hänen vastustajansa osuu omalla vuorollaan johonkin Zenonin blottiin millä heitolla hyvänsä. Kaikista mahdollisista napanheiton tuloksista ainoastaan tämä on täysin epäsuotuista Zenonille (Becq de Fouquières 1873, 377–378).

Loppulause

Valitettava tosiasia on, ettei antiikin Rooman lautapeleistä tiedetä enempää. Vaikka Rooman rivipeleistä on vain vähän kirjallista aineistoa, eikä pelien sääntöjä tunneta, ei ainakaan kolmen miehen myllyn pelilaudalla ylipäänsä voida pelata kovin monella eri tavalla, joten peli on saattanut hyvinkin säilyä samanlaisena vuosisadasta toiseen.

Latrunculin yhteyttä mihinkään myöhempään peliin ei ole kyetty uskottavasti osoittamaan. Loretoni (2007, 3) ajattelee, että kun pelin hypoteettiset säännöt on määritelty objektiivisesti, niiden toimivuus ja todennäköisyys selviää vain pelaamalla – *latrunculista* on kuitenkin esitetty käytännössä saman aineiston pohjalta kaksi melko erilaista sääntörekonstruktiota (Richmond 1994 ja Schädler 2001), joten lienee parasta myöntää, ettei sen sääntöjä voida rekonstruoida mitenkään luotettavasti käytössä olevan aineiston pohjalta.

Duodecim scriptasta ei voida sanoa mitään varmaa, eikä sen yhteydestä *tabulaan* ole kunnollista näyttöä. *Tabulan* kaikkia yksityiskohtia ei tunneta, mutta pelin yleisluonteesta muodostuu kirjallisten kuvausten perusteella melko selkeä kuva. Monia samantyyllisiä pelejä pelattiin keskiajalla ja pelataan edelleen, sillä toisin kuin muinaisen Egyptin ja Mesopotamian lautapelejä, voidaan *tabulaa* pitää joidenkin edelleen pelattujen lautapelien, kuten backgammonin, todellisena esi-isänä.

Antiikin Roomassa on varmasti tunnettu muitakin lautapelejä, joista ei vain ole säilynyt mitään tietoa, mutta erään näkemyksen mukaan parhaat pelit jatkavat elämäänsä (ainakin jossain muodossa) aikakaudesta toiseen (Tylor 1879, 744–745).

Kirjallisuus

Austin, Roland G. (1934a). Zeno's Game of τάβλη (A. P. ix. 482). *Journal of Hellenic Studies* 54, 202–205.

— (1934b). Roman Board Games I. *Greece and Rome* 4, 24–34.

— (1935). Roman Board Games II. *Greece and Rome* 4, 76–82.

— (1940). Greek Board Games. *Antiquity* 14, 257–271.

Becq de Fouquières, Louis (1873). *Les jeux des anciens, deuxième édition*. Paris: Didier et C^{ie}.

Behrens, Gustav (1940). Römische Lose in Tiergestalt. *Germania* 24, 20–22.

Bell, Robert C. & Charlotte M. Roueché (2007). Graeco-Roman Pavement Signs and Game Boards: A British Museum Working Typology. Teoksessa Irving Finkel (toim.): *Ancient Board Games in perspective: Papers from the 1990 British Museum colloquium, with additional contributions*. London: British Museum Press, 106–109.

Berger, Friedrich (2004). From Circle and Square to the Image of the World: a Possible Interpretation for Some Petroglyphs of Merels Boards. *Rock Art Research* 21, 11–25.

Bray, Chris (2009). *Backgammon For Dummies*. Chichester: Wiley.

Coleridge, Herbert (1860). On Greek and Roman Chess. Teoksessa Duncan Forbes: *The History of Chess*. London: W. H. Allen & co., *Appendix B*, xvii–xxxiii.

Crummy, Philip (1992–1993). Warrior Burial. *The Colchester Archaeologist* 6, 1–5.

Ferrua, Antonio (1970). Antiche iscrizioni inedite di Roma III. *Epigraphica* 32, 90–126.

Fields, Nic (2003). *Hadrian's Wall AD 122–410* (Fortress). Oxford: Osprey.

Fittà, Marco (2000). *Da Roma per gioco: giochi e giocattoli nell'antica Roma*. Milano: Electa.

Horn, Heinz G. (1989). Si per me misit, nil nisi vota feret. Ein römischer Spielturm aus Froitzheim. *Bonner Jahrbücher* 189, 139–160.

Kurke, Leslie (1999). Ancient Greek Board Games and How to Play Them. *Classical Philology* 94, 247–267.

Loretoni, Stefano (2007). Latrunculi. *Fogliaccio degli astratti* 43, 2–4.

Mulvin, Lynda & Steven E. Sidebotham (2004). Roman Game Boards from Abu Sha'ar (Red Sea Coast, Egypt). *Antiquity* 78, 602–617.

Murray, Harold J. R. (2002). *History of Board Games other than Chess*. Oxford: Oxford University Press (ilm. alun perin 1952).

Owen, Sidney G. (toim.) (1967). *P. Ovidi Nasonis Tristivm liber secvndvs*. Amsterdam: A. M. Hakkert (ilm. alun perin 1924).

Paatero, Lauri (2008). *Go: mikä se on?* Helsinki: Books on Demand.

Richmond, John (1994). The *Ludus Latrunculorum* and *Laus Pisonis* 190–208. *Museum Helveticum* 51, 164–179.

Rieche, Anita (2007). Board Games and their Symbols from Roman Times to Early Christianity (saksasta käänt. Ulrich Borne-mann). Teoksessa Irving Finkel (toim.): *Ancient Board Games in perspective: Papers from the 1990 British Museum colloquium, with additional contributions*. London: British Museum Press, 87–89.

Rostovtzev, Michel (1905). Interprétation des tessères en os avec figures, chiffres et légendes. *Revue archéologique* 1905:1, 110–124.

Saarenheimo, Eero (1981). Šakki, pelien kuningas. Teoksessa Pekka Laaksonen (toim.): *Pelit ja leikit* (Kalevalaseuran vuosikirja 61). Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 117–129.

Salava, Jaakko (1992). *Backgammon opiksi ja huviksi*. Helsinki: Uusityö.

Schädler, Ulrich (2001). Latrunculi, a forgotten Roman Game of Strategy reconstructed. *Abstract Games* 7, 10–11.

— (2007). The Doctor's Game – New Light on the History of Ancient Board Games. Teoksessa Philip Crummy, Stephen Benfield, Nina Crummy, Valery Rigby & Donald Shimmin: *Stanway: an Élite Burial Site at Camulodunum* (Britannia Monograph Series 24). London: Society for the Promotion of Roman Studies, 359–375.

Tylor, Edward B. (1879). The History of Games. *Fortnightly Review* 25, 735–747.

Artikkeli

Kun ohjelmistopiratismi saapui Suomeen Ohjelmistopiratismi kuluttajien keskuudessa vuosina 1983–1985

JOONA NIKINMAA
joona.nikinmaa@helsinki.fi
Helsingin yliopisto

Tiivistelmä

Suomessa tietokone- ja ohjelmistomarkkinat kasvoivat voimakkaasti vuosien 1983–1985 aikana, minkä myötä myös ohjelmistopiratismi yleistyi. Artikkelissa kartoitan, mitkä taustatekijät vaikuttivat ohjelmistopiratismiin nopeaan leviämiseen Suomessa. Samalla tarkastelen lyhyesti kansainvälistä kehitystä sekä suomalaisten ohjelmisto- ja tietokonemarkkinoiden kokoluokkaa ilmiön laajuuden ymmärtämiseksi.

Avainsanat: piratismi, tietokoneet, tietokonepelit, ohjelmistotuotanto

The emergence of software piracy in Finland Software piracy and consumers in 1983–1985

Abstract

The computer and software market grew rapidly in Finland from 1983 to 1985, which also lead to software piracy becoming more common. In this article I try to define the reasons behind the fast growth of software piracy in Finland. At the same time I also look at international developments and try to analyze how large the Finnish computer and software market was to understand the scale of the phenomenon.

Key words: software piracy, computers, computer games, software industry

Aluksi

Ohjelmistopiratismi on aihe, jonka ajankohtaisuus ei tunnu loppuvan. Aiheen saamasta mediahuomiosta huolimatta ohjelmistopiratismiin varhaishistoria on jäänyt käsittelyssä vähemmälle huomiolle. Aihetta on käsitelty kolmen tutkimussuuntauksen piirissä. Ensinnäkin sitä on käsitelty tietokoneiden ja tietokonekulttuurin historian tutkimuksessa, mikä käsittää myös pelikulttuuritutkimuksen. Toiseksi ohjelmistopiratismia on sivuttu hakkeritutkimuksessa, joka on käsitelty esimerkiksi hakkerikulttuurin syntyä ja hakkerietiikkaa. Kolmanneksi aihetta on käsitelty lakiteknisestä eli oikeushistoriallisesta ja tekijänoikeudellisesta näkökulmasta. Ohjelmistopiratismista muodostui 1980-luvulla laaja kulttuuri-ilmiö, jonka piirissä

määriteltiin niin tietokoneharrastajien kuin tavallisen kuluttajan suhtautuminen ja arvostus ohjelmistojä kohtaan. Käytännössä ohjelmistopiratismiin varhaishistorian kartoittaminen edellyttää perehtymistä aikalaislähteisiin, joita tässä artikkelissa edustavat suomalainen tietokonealaa käsitellyt lehdistö sekä tietokoneharrastajien itse julkaisemat lehdet sekä Internet-lähteet, kuten haastattelut. (Ks. esim. Sterling 1994; Saarikoski 2004; Bruun et al. 2009; Donovan 2009; Välimäki 2009; Levy 2010.)

Ohjelmistopiratismi on yleisnimitys tietokoneohjelmia koskeville tekijänoikeusrikkomuksille. Laajemmin määriteltynä ohjelmistopiratismilla tarkoitetaan tietokoneohjelmien kopiosuojausten murtamista, ohjelmien levitystä ja käyttöä (Saarikoski 2004, 319). Tässä yhteydessä pitäydyn määritelmässä, että ohjelmistopiratismi käsittää kaupallisten ohjelmistojen kopiointia joko omaan käyttöön tai levi-

tystä varten. Toisin sanoen huolimatta siitä, että puhun artikkelissa rikollisuudesta ja laittomista ohjelmistokopioista, kyseinen kielenkäyttö tulisi ymmärtää ensisijaisesti tarkastelua yksinkertaistavana tekijänä, ei viittauksena laittomuuteen tai tekijänoikeusrikkomuksiin sinänsä. Edeltävä on seurausta siitä, että Suomessa laki ei vielä 1980-luvun alkupuoliskolla yksiselitteisesti kieltänyt kaupallisen ohjelman kopioimista ja levittämistä, koska ohjelmiston ei katsottu kuuluneen tekijänoikeuslain piiriin, vaikka jo vuonna 1980 Suomessa myönnettiin, että ohjelmistojen suojalle oli tarvetta – käytännössä ohjelmia oli kuitenkin hankala sovittaa immateriaalisuojan alueelle. (Ks. *Insinööriutiset* 64 9.10.1984, 60; Välimäki 2009, 10–11.)

Lähestyn ohjelmistopiratismia tietokonepelipiratismin kautta, sillä tietokonepelit olivat suurin yksittäinen kotimarkkinoille myyty ohjelmistoryhmä. Suomessa 80–90 prosenttia kotikäyttäjille myydyistä ohjelmistoista oli peliohjelmia. Loppuosuus jakautui tasaisesti hyöty- ja opetusohjelmien kesken. (*Insinööriutiset* 84 18.12.1984, 18.) Yritysmarkkinat jätetään tässä tarkastelun ulkopuolelle, vaikka ne olivat taloudellisesti merkittävä alue tietokoneistumisen alkuaikoina (ks. *Tietokone* 1/1982; *Tietokone* 2/1983, 108). Valintaa voidaan pitää perusteltuna, koska ohjelmistopiratismi oli ensisijaisesti kodin piirissä tapahtuneen piratismin muoto (Johns 2009, 460–462, 479–491). Toisin sanoen pyrin tarkastelemaan ohjelmistopiratismin kehitystä Suomessa kuluttajan näkökulmasta. Miten ohjelmistopiratismi saapui Suomeen tavallisten käyttäjien keskuuteen, miksi ohjelmistopiratismia harjoitettiin ja miten sitä perusteltiin?

Tietokonemarkkinoiden voimakas kasvu

Vuodet 1983–1985 olivat sekä suomalaisten että kansainvälisten kotitietokonemarkkinoiden syntymisen ja vakiintumisen vuosia. Lisäksi kaupallinen ohjelmistotuotanto muuttui ratkaisevasti tarkasteluaikeavälillä. Vielä vuosina 1975–1982 uusien yritysten oli helppo tulla markkinoille, mutta vuodesta 1983 eteenpäin kotitietokonemarkkinat alkoivat standardoitua ja markkinat globalisoitua (Campbell-Kelly & Aspray 2004, 232). Kehitys näkyi myös tietokonepelien aseman vakiintumisena vuoden 1983 aikana (Donovan 2010, 63). Tietokonemarkkinoiden kaupallistuminen tuli myös esille ohjelmistojen markkinoinnissa: ohjelmistotuottajat alkoivat panostaa markkinointiin ja esimerkiksi ohjelmistojen pakkausten

ulkoasuun enemmän kuin aikaisemmin (Kent 2001, 263–265). Kotitietokoneella tarkoitetaan yksityiseen käyttöön kuten kotona pelaamiseen, ohjelmointiin ja tekstinkäsittelyyn suunniteltua, hinnaltaan edullista kuluttajamarkkinoille suunnattua tietokonetta (ks. esim. Saarikoski 2004, 16, 81–82). Ohjelmistot myös ohjelmoitiin tietty kotitietokone mielessä, ja eri kotitietokonemerkkien ohjelmistojen välinen yhteensopivuus oli käytännössä olematon.

Vuoden 1983 loppuun mennessä Suomessa oli myyty noin 25 000–30 000 kotitietokonetta, joista Commodore VIC-20:n osuus oli noin 10 000 kappaletta. Kevääseen 1985 mennessä myytyjen tietokoneiden määrä oli *MikroBitin* toimituksen tietojen mukaan noin 100 000 kappaletta. Commodore oli Commodore VIC-20 ja Commodore 64 -kotitietokoneillaan markkinaosuudella mitattuna suomalaisten tietokonemarkkinoiden valtiasta. (*Tietokone* 4/1983, 89; *Insinööriutiset* 84 18.12.1984, 14; *MikroBitti* 4/1984, 24; *MikroBitti* 3/1985, 20.) Esitetyt myyntiluvut ovat tosin vain arvioita ja niihin tulee suhtautua varauksella – esimerkiksi lähteistä riippuen on arvioitu, että pelkästään Commodore-kotitietokoneita myytiin vuonna 1983 38 000 kappaletta (Se päivä muutti Suomen: Commodore 64. 27.11.2011 YLE TV 1). Käytännössä myyntiarvot kuitenkin osoittavat, että kotitietokonemarkkinat kasvoivat voimakkaasti tarkasteluvuosina.

Oheislaitte- ja ohjelmistomarkkinat kasvoivat tietokoneiden yleistymisen myötä. Esimerkiksi Commodore 64:n ostajista liki jokainen osti myös nauhurin tai levyaseman (*Insinööriutiset* 84 18.12.1984, 15). Vuodesta 1984 muodostui myös käänteentekevä ohjelmistojen myynnin kannalta. Ohjelmien ja lisälaitteiden maahantuontiin erikoistunut Toptronic Oy, jonka markkinaosuus kyseisenä vuotena oli noin 50 prosenttia, myi tammikuussa 1984 yhteensä 500 ohjelmaa ja kesäkuussa 2500 ohjelmaa, mutta saman vuoden syyskuussa ohjelmistoja myytiin jo 5000 kappaletta, kun taas loka-joulukuun myynnin ennakoitiin nousevan yhteensä 18 000 kappaleeseen (*Insinööriutiset* 84 18.12.1984, 18). Tämän pohjalta voidaan arvioida, että kokonaihojelmistomyynti olisi Suomessa ollut vuonna 1984 noin 80 000 kappaletta.¹ Arvion kohdalla on huomioitava, että se perustuu vain yhden maahantuojan tietoihin.

Esitetty arvio ei ole ongelmaton. Petri Lehmuskoski Toptronic Oy:stä esitti vuonna 1984 arvion, että konetta kohden myytiin keskimäärin 2–3 ohjelmaa. Akateemisen kirjakaupan Werner Cappel puolestaan arvioi, että konetta kohden myytiin keskimäärin 5–6 ohjelmaa. Koneita oli vuoden 1984 lopussa kotikäytössä

arviolta 80 000–100 000. (*Insinööri-uutiset* 84 18.12.1984, 14; *MikroBitti* 3/1985, 20.) Sekä Lehmuskosken että Cappelin arviot näyttävät osoittavan, että esittämäni arvio vuoden 1984 ohjelmistomyyntistä osuisi alakanttiin. Toisaalta molemmat edustajat saattoivat pohjata tietonsa vain omiin myyntitilastoihinsa eli kuinka monta konetta ja ohjelmistoa kyseiset yritykset itse olivat myyneet ja mikä oli koneiden ja ohjelmistojen välinen suhde. Lisäksi arvio on saattanut perustua vuoden 1984 lopun myynteihin, mikä voi vääristää koko vuoden myyntien tarkastelua, sillä loppuvuodesta ohjelmistoa myytiin alkuvuotta enemmän.

Ohjelmistopiratismi seuraa perässä

Ohjelmistopiratismi suuruusluokkaa on käytännössä mahdotonta arvioida luotettavasti, mutta vuosina 1983–1985 piratismi voidaan katsoa kasvaneen merkittävästi sekä Suomessa että kansainvälisesti. Ohjelmistopiratismi suuruusluokasta kyseisten vuosien aikana on olemassa useita erialaisia arvioita. Ilkka Tuomi on esittänyt, että kansainvälisesti jopa 90 prosenttia käytössä olleista ohjelmistoista olisi ollut kopioituja (Tuomi 1987, 152). Ilmiön laajuuden puolesta puhuu myös vuonna 1984 perustettu FAST (Federation Against Software Theft), joka oli varhainen ohjelmistotuottajien etuja valvova organisaatio (Saarikoski 2004, 340).

Suomalaiset ohjelmistojen maahantuojat arvioivat puolestaan vuosina 1984–1985, että jokaista myytyä ohjelmistoa kohden tehtiin noin seitsemän laitonta kopiota. Alan toimijat esittivät myös arvioita, että esimerkiksi 200–300 piraattikopion kokoelma ei ollut poikkeuksellinen. (*Insinööri-uutiset* 84 18.12.1984, 14.) Useamman sadan ohjelmistokopion kokoelma voidaan nähdä osoituksena laajamittaisen ohjelmistopiratismi harjoittamisesta, ja kyseiset kokoelmat eivät olleet mahdottomia: esimerkiksi suomalainen harrastaja, joka kirjoitti *MikroBittiin* nimimerkillä ”Cracker from Finland” kertoi, että hänellä oli noin 300 pelin ja 100 hyötyohjelman kokoelma kopioina (*MikroBitti* 3/1985, 19).

Esitettyihin lukuihin tulee suhtautua varauksella, mutta miten luvut suhteutuvat ohjelmistomarkkinoihin? Mikäli arvio 80 000 kappaleen ohjelmistomyyntistä vuonna 1984 pitää paikkansa, ja hyväksymme Toptronic Oy:n arvion, että jokaista ostettua ohjelmistoa kohden tehtiin seitsemän laitonta kopiota, päädytään lopputulokseen, että vuonna 1984 Suomessa tehtiin 560 000 laitonta ohjelmis-

tokopiota.

Sekavat markkinat

Tietokonemarkkinoiden nopea kasvu johti markkinoiden sekavuuteen. Tietokonemarkkinoilla toimineet yritykset saivat osakseen kritiikkiä lehdistöltä. Kotitietokonemerkkejä oli liikaa markkinoilla, ja tietokoneita myytiin esimerkiksi kirjakaupoissa sekä muissa liikkeissä, joilla ei ollut kytköksiä tietokonealaan tai välttämättä ymmärrystä tietotekniikasta (*Tietokone* 4/1983, 88; *Tietokone* 6-7/1984, 5). Nopeasti kasvavan alan levitessä yhä laajemmalle ja tietotekniikkaharrastajapiirien ulkopuolelle tietämättömyyden ongelma alkoi nostaa päätään. Tietokonekaupan uutuudesta johtuen katsottiin, että ei ollut olemassa yhteisiä pelisääntöjä, mikä tarkoitti, että muutamat yritykset myivät pelkkiä laitteita ja unohtivat puhua ohjelmistoista, vaikka lehdistössä ohjelmatuen merkitys nähtiin oleelliseksi tietokoneen menestykselle. Myyjillä ei myöskään ollut aina käytännön tietämystä tietokoneista. (*Tietokone* 1/1982, 140-141; *Tietokone* 4/1983, 89; *MikroBitti* 2/1984, 21; *Tietokone* 8/1984, 5.) Maahantuonti alkoi olla järjestäytyntä vasta vuoden 1985 aikana, kun kasvava kotitietokonekanta oli tehnyt maahantuojista aktiivisempia (*MikroBitti* 2/1985, 9). Sekavuus vaivasi siten tietokonemarkkinoita ensisijaisesti vuosien 1983 ja 1984 aikana, mutta tämän jälkeen tilanne alkoi selvästi parantua.

Ohjelmien vaihto ja kopiointi muiden käyttäjien kanssa saattoi esiintyä luonnollisena ohjelmistonhankintatapana, jos esimerkiksi ensimmäistä tietokonetta ostava nuori ei saanut kaupasta tietoa kaupallisen ohjelmiston vaihtoehdosta. Toisaalta on mahdollista, että kuten ulkomailla, myös Suomessa osa tietokoneharrastajista sai kopiointiin apua tietokonekaupoista. Ulkomaiset tietokoneharrastajat ovat kertoneet, kuinka he saivat kopioitavat ohjelmistot lainaksi tietokonekaupoista tai hyödynsivät tietokonekauppojen laitteistoa kopiointiprosessissa (C64.COM, <http://www.c64.com>. Ks. haastattelut Honey 31.5.2004; B.C 3.1.2007). Ohjelmistomedian luonteesta johtuen tietokoneohjelmia oli helppo levittää laajalle. Jos ohjelmistossa ei ollut kopiosuojausta tai jos kopiosuojaus saatiin krätkätyä, ohjelma oli pohjimmitaan vain digitaalista informaatiota, jota oli teoriassa mahdollista monistaa loputtomiin (Sterling 1994, 82). Ohjelmien monistus oli yksinkertainen prosessi ja se voitiin tarvittaessa toteuttaa myös halvoilla välineillä.

Käytännössä ohjelmistopiratismi leviäminen vaati helppojen ja riittävän luotettavien massamuistiratkaisujen yleistymistä, ja C-kasetit ja levykkeet täyttivät tämän roolin hyvin mahdollistaen ohjelmistojen tehokkaan levityksen, joka oli myös edellytys tietokoneiden massamarkkinoille tulolle (Ceruzzi 1999, 236–266; A History of Copy Protection, <http://www.next-gen.biz/features/history-copy-protection>).

Ohjelmistopiratismiin liittyi myös vahva sosiaalisuuden piirre: Euroopassa lapset vaihtelivat ohjelmistoja koulujen pihoilla, ja vaihdantaa auttoi kasettien kopioinnin helppous (Donovan 2010, 135). Kasettikopioinnin helppouteen ja luontevuuteen on todennäköisesti vaikuttanut myös ohjelmistopiratismia edeltänyt musiikkipiratismi, jonka Adrian Johns on katsonut olleen ensimmäinen globaalin piratismi ja samalla myös ensimmäinen laajan kotipiratismi muoto (Johns 2009, 460–461). Tässä yhteydessä on huomioitava, että 1970- ja 1980-luvuilla musiikin kopioiminen esiintyi täysin eri kontekstissa kuin nykyään. Tietokoneharrastajat puolestaan vertasivat ohjelmistojen kopiointia musiikin nauhoittamiseen radiosta (Levy 2010, 230). Käytännössä Suomessa musiikkipiratismi taloudelliset haitat ja laittomuus oli tunnustettu ennen kuin ohjelmistopiratismi ongelmana alettiin puhua. C-kasettien markkinoille tulo oli tehnyt äänitteiden kopioinnista maailmanlaajuisen ongelman kaupallisille toimijoille, ja vuonna 1983 katsottiin, että kopiointiin soveltuvat laitteet olivat helposti kaikkien saatavilla (*Hifi-lehti* 1/1983, 36). Mikäli ihmiset olivat jo tottuneet nauhoittamaan musiikkia radiosta tai kopioimaan ystävien äänitteitä, kasetilla julkaistujen ohjelmistojen kopioiminen ei ole välttämättä eronnut tietokoneharrastajien mielestä ollenkaan äänitteiden kopioinnista.

Hinta kynnyskysymyksenä

Pelipiratismi taustasyys nostetaan usein peliohjelmien hinta (Saarikoski 2004, 322–323; Donovan 2010, 133–136). Näkökulma on perusteltu, sillä hintataso näyttää nousseen joillekin harrastajille kynnyskysymykseksi. Esimerkiksi *MikroBitti*-lehden lukijat katsoivat, että peliohjelmien hinnat olivat ”idioottimaisella” tasolla ja että muun muassa 80 markkaa *Super Dog Fight* -pelistä oli kiskontaa (*MikroBitti* 3/1985, 19; *MikroBitti* 8/1985, 22.). Commodore 64:n hinta vuoden 1983 lopulla oli 2950 markkaa, ja vaikka hinta oli vuoden 1985 loppuun mennessä laskenut 1950

markkaan, tietokoneet eivät olleet halpa harrastus (*Tietokone* 4/1983, 106–110; *MikroBitti* 12/1985, 17). Hintaa nostivat myös ohjelmistot, peliohjaimet sekä muut lisätarvikkeet.

Aritmeettisen keskiarvon mukainen keskipalkka vuonna 1982 Suomessa oli noin 40 000 markkaa (Suomen tilastollinen vuosikirja 1985/1986 1986, 256). Toisaalta tarkasteltaessa nuorison käytettävissä olevia tuloja tulee selväksi, että ilman piratismia tietokoneharrastus oli vahvasti riippuvainen vanhempien rahallisesta panostuksesta. Vuonna 1983 12–14 -vuotiailla oli käytettävissä 100 markkaa kuukaudessa, 15–17 -vuotiailla 300 markkaa ja yli 18-vuotiailla 600–800 markkaa (Peura 1984, 16–19). Kysymys nuorten käytettävissä olevasta rahasta on oleellinen, sillä valtaosa harrastajista oli nuoria miehiä, joskin esimerkiksi Saarikoski korostaa, että naisten kohdalla harrastus ei ollut yhtä näkyvää (Ks. esim. *Tietokone* 2/1983, 67; *Vikki* 2/1983, 3; *Tietokone* 4/1984, 74; *Tietokone* 8/1984, 62–63; *Tietokone* 11/84, 10; *MikroBitti* 9/1985, 74; Saarikoski 2004, 178, 186).

Nuorilla tietokoneharrastajilla ei siis ollut suuria rahasummia käytettävänä harrastukseensa vaan he luottivat vanhempiensa tukeen tietokoneostoksia tehtäessä. Saarikoski esittää, että kalliin koneen ostamisen jälkeen vanhemmat suhtautuivat vastahakoisesti pelien hankintaan, mikä ajoi nuoret hankkimaan pelinsä muita reittejä hyödyntäen (Saarikoski 2004, 322–323). Jos vanhemmat eivät rahallisesti tukeneet nuorten tietokoneharrastusta, ohjelmia hankittaessa oli käytännössä turvauduttava piratismiin. Käytännössä ohjelmien kopiointi on voinut näytettyä niin nuorisolle kuin vanhemmillekin hyvänä keinona ”säästää” tietokoneen ostamiseen käytetyt rahat takaisin. Vanhempien vastahakoisuutta pelien lapsilleen hankkimista kohtaan on voinut lisätä myös se, että tietokoneita harrastuksena ei vielä ymmärretty. On mahdollista, että vanhemmat näkivät tietokoneen ensisijaisesti muuhun käyttöön kuin pelaamiseen tarkoitettuna laitteena, minkä takia peliohjelmien hankintaa ei haluttu tukea.

Rahankäytön ongelma korostui tiedonsaantivaikeuksien vuoksi. 1980-luvun alussa tietokoneharrastajien käytännön ongelmia olivat käyttökokemusten ja tietämyksen puute – tietoa saatiin ensisijaisesti kokeneemilta käyttäjiltä, lehdistöstä sekä tietokonekerhoista (Campbell-Kelly 2003, 281; Saarikoski 2004, 67). Myös aikalaislehdistö tiedosti ongelman esittämällä, että peliohjelmien ostaminen tapahtui usein puutteellisen tiedon tai kuulopuheen pohjalta ja peliohjelmistojen valikoima vaihteli liikkeestä toiseen (*MikroBitti* 2/1984, 18). Samalla tietokone-

alan nopean kasvun myötä esiin oli tullut ”kullanvuolijoiksi” kutsuttuja ohjelmistotaloja, joiden kehittämiä ohjelmistoja pidettiin kiireellä kokoon kyhättyinä ja viimeistelemättöminä (*MikroBitti* 2/1984, 66). Käytännössä tässä tilanteessa kopiointi saattoi olla varmempi vaihtoehto kuin peliohjelmien ostaminen, koska se esti heittäjästä rahaa hukkaan. Lisäksi vuonna 1984 monissa tietokonekaupoissa oli pulaa itse laitteistosta, koska kysyntä ylitti tarjonnan (*MikroBitti* 2/1984, 20–21). Jos sama ongelma esiintyi ohjelmistojen kanssa, ohjelmia saattoi hankkia nopeammin kopioimalla kuin odottamalla, että kauppa saisi varastojaan täydennettyä. Ohjelmistokopiointi saattoi olla myös virallisia maahantuontiväyliä nopeampi tapa hankkia ohjelmisto. Esimerkiksi vuonna 1984 julkaistu *Boulder Dash* -peli tuli Suomessa myyntiin vasta vuonna 1985. Kaupallisesti menestynyt ja hyvin arvosteltu peli ei myynyt Suomessa, sillä peli oli jo levinnyt suomalaisille käyttäjille piraattikopioina. (Saarikoski & Suominen 2009, 23.) Peliohjelmat saattoivat siis olla helpommin saatavilla kopioina kuin liikkeistä, mikä voi pitää paikkansa etenkin syrjäisempien seutujen tietokoneharrastajien kohdalla. Tämä voi osaltaan selittää, minkä takia Helsingin seudun VIC-tietokonekerhon sadoista jäsenistä lähes puolet olivat pääkaupunkiseudun ulkopuolelta (*Vikki* 2/1983, 3; *Vikki* 4/1983, 15; *Vikki* 4/1984, 3–4). Nuorten syrjäseudulla asuvien harrastajien näkökulmasta esimerkiksi postimyynä on voinut näyttäytyä ongelmallisempina pelien hankintatapana kuin yhteydenpito muihin tietokoneharrastajiin, joilta saatiin kopioituja versioita ohjelmistoista. Lisäksi kerhotoiminta sisälsi yhteisöllisyyden.

Lehdistö piratismien tukijana

Lehdistö pyrki parhaansa mukaan vähentämään tiedon puutetta, ja tietokonelehtien sivuilla kokeneemmat harrastajat jakoivat tietoaan aloittelijoille. Ceruzzin mukaan tietokoneharrastajat loivat lehdistön avulla infrastruktuurin, joka auttoi tekemään tietokoneista suosittuja (Ceruzzi 1999, 224–225). Samalla lehdistö mahdollisti tietokoneharrastajien väliset kontaktit esimerkiksi kirjeenvaihdon ja leirien avulla. Esimerkiksi *MikroBitti* alkoi järjestää lukijoilleen vuonna 1985 Bitileiriä, johon kuului tietokone- ja ohjelmisto-opetusta (*MikroBitti* 4/1985, 77).

Samalla voidaan kuitenkin esittää, että tietokonelehdistö edesauttoi tahattomasti piratismien yleistymistä vaikuttamalla lukijoiden asenteisiin. Käytän-

nössä ilmiö on havaittavissa ennen vuotta 1985, jolloin tietokonelehdistö otti tiukemman kannan ohjelmistopiratismiin. Tätä ennen huoli tietokonerikollisuudesta näyttää suuntautuneen enemmän tietoturvakysymyksiin. (ks. esim. *Tietokone* 1/1984, 74; *Insinööri-uutiset Mikro & Data* (erillisjulkaisu) syyskuu 1984; *MikroBitti* 1/1985, 6.) Tietokonealan lehdistö toi muun muassa esiin vapaan tiedon ihannetta: Professori Richard A. Bassler esitti *Tietokone*-lehden haastattelussa vuonna 1983 arvion, että kopioinnin estävät sovellukset katoaisivat markkinoilta ja että useimmat ohjelmat voisi kopioida omaan käyttöön, mikä johtaisi markkinoiden tehostumiseen (*Tietokone* 3/1983, 25). Lisäksi Public Domain -ohjelmia mainostettiin, ja asian yhteydessä huomioitiin, että ne levisivät tietokonekerhojen keskuudessa ja aktiivisimmat harrastajat hankkivat ohjelmia ulkomailta ja jakoivat niitä eteenpäin tuttavilleen (*Tietokone* 12/1984, 14).

Lehdistön voidaan katsoa kannustaneen kopioiden levittämiseen myös muilla tavoilla. *Tietokone*-lehti kehotti tietokoneen osto-oppaassaan tietokoneen hankintaa harkitsevan valitsemaan saman tietokonemerkin kuin ystävänsä, koska silloin ystävät voisivat vaihdella ohjelmia keskenään (*Tietokone* 5/1983, 106–110). Mutta miksi tyytyä vain vaihtamaan ohjelmia, jos kopiointi kävi käytännössä yhtä helposti? *MikroBitti* ja *Tietokone* julkaisivat myös sivuillaan ohjelmalistauksia Basic-kielellä. Tämän lisäksi Yleisradio lähetti tietokoneohjelmia radiokanavillaan: tarkoituksena oli, että tietokoneharrastajat olisivat nauhoittaneet radiosta tulevan äänen kasetille, jonka jälkeen kasetin olisi tullut pitää sisällään tietokoneella toimiva ohjelma (Se päivä muutti Suomen: Commodore 64. 27.11.2011 YLE TV 1).

Tässä yhteydessä täytyy huomioda, että lehdistö ei kehoittanut kopioimaan kaupallisia ohjelmia, vaan kyse oli ohjelmien vaihdosta ja vapaaseen levitykseen tarkoitetun ohjelmiston jakamisesta eteenpäin. Käytännössä ero ohjelmien vaihdon ja kopioinnin välillä saattoi olla häilyvä digitaalisen informaation aineettoman luonteen vuoksi. Harrastajat eivät välttämättä tehneet suurta eroa kaupallisen ja vapaaseen levitykseen tarkoitetun ohjelmiston välillä – molemmat olivat ohjelmistoja. Jos eroja tehtiin, vapaaseen levitykseen tehty ohjelmisto saattoi pikemminkin näyttäytyä ideaalina, mallina siitä, että ohjelmistoa voi levittää myös muilla tavoilla kuin kaupallisia teitä pitkin, mikä on voinut kannustaa levittämään myös kaupallista ohjelmistoa.

Sekä kaupallinen lehdistö että kerholehdistö tarjosivat myös väylän ohjelmistojen levittämiseen osta, myy ja vaihda -palstojen muodossa, ja kyseisiä

palstoja käytettiin myös kopioitujen pelien levityskanavana. Esimerkiksi *MikroBitti*-lehti lisäsi vuoden 1984 viimeisen numeron palstalle lisäsäännön, jonka nojalla lehti kieltäytyi julkaisemasta ilmoituksia, jos kyseessä ei ollut alkuperäinen ohjelmisto. (*MikroBitti* 4/1984: 23, 51; *MikroBitti* 3/1985, 21.) Käytännössä tämä ei estänyt ilmoitusten naamiointia. VIC-tietokonekerhon *Vikki*-kerholehdessä esiintyi puolestaan ajoittain ilmoituksia epäilyttävän halvoista ohjelmistoista. Esimerkiksi vuoden 1983 neljännessä numerossa eräs jäsen ilmoitti myyvänsä kuusi peliä yhteishintaan sata markkaa. Samalla muut myyjät pyysivät yleensä noin 100 markan kappalehintaa peleistä. (*Vikki* 4/1983, 15; *Vikki* 5/1983, 6.) On mahdotonta sanoa varmuudella, oliko kyse kopioidusta ohjelmistosta vai mahdollisesti itse ohjelmoiduista peleistä, mutta alhainen hintavaatimus muihin pyydettyihin hintoihin verrattuna tuntuisi viittaavan siihen, että kyse ei ollut ainakaan kaupasta ostetun ohjelmiston myynnistä. Samaan aikaan kerhon jäsen Tomi Seppä myi ohjeita pelimoduulien äänittämiseksi kasetille hintaan 60 markkaa, joten voidaan olettaa, että jäsenien keskuudessa ei esiintynyt vahvaa ohjelmistopiratismivastaisuutta (*Vikki* 4/1983, 22). Lisäksi ilmoituksen julkaiseminen omalla nimellä ja yhteystiedoilla varustettuna korostaisi sitä, että kopiointia ei mielletty laittomaksi toiminnaksi tai että mahdollisia seurauksia ei pelätty. Toisaalta lehti oli saanut myös kyselyitä harrastajilta, että miten tekijänoikeuslaki suhtautuu tietokoneohjelmiin. Tämä sai lehden julkaisemaan vuonna 1984 artikkelin tekijänoikeuslain ja ohjelmiston suhteesta. (*Vikki* 1/1984, 3-4.) Huoli tekijänoikeuslaista tuntuisi selvästi viittaavan kerhon sisällä tapahtuneeseen ohjelmistopiratismiin yleisyyteen.

Vikki myös mahdollisti yhteyksien luomisen ulkomaisiin tietokoneharrastajiin. Vuonna 1984 lehti alkoi julkaista ulkomaalaisten tietokoneharrastajien kirjeitä, joissa toivottiin muun muassa kirjeenvaihdon ja ohjelmistovaihdon aloittamista. Kaikissa ilmoituksissa ei ollut muuta tietoa kuin toive kirjeenvaihdon aloittamisesta, mutta esimerkiksi Commodore 64 -käyttäjät, yhdysvaltalainen Paul Filiault ja belgialainen André Gerard, ilmoittivat suoraan halunsa ryhtyä ohjelmistovaihtoon. (*Vikki* 3/1984, 4; *Vikki* 5/1984, 7; *Vikki* 6/1984, 8.)

Piraattikenttä järjestyy

Vielä 1970-luvulla tietokoneharrastajat olivat kiinnostuneempia tietokoneen laitteistosta eli hardwaresta ohjelmistopuolen jäädessä vähäiselle huomiolle (Campbell-Kelly & Aspray 2004, 212). 1980-luvulla ohjelmiston rooli tietokoneharrastajien ensisijaisena kiinnostuksen kohteena kasvoi. Yksi muoto, jossa tämä tuli esiin, oli piratismiin laajentuminen: tietokoneharrastajat alkoivat 1980-luvun alussa järjestäytyä kräkkäysryhmiksi, ja Euroopassa laajamittaisempi ohjelmistopiratismitoiminta näyttää lähteneen liikkeelle Alankomaista (Donovan 2010, 133). Kräkkäyksellä tarkoitetaan tietokoneohjelma kopiosuojauksen poistamista tai ohittamista. Esimerkiksi alankomaalainen ABC Crackings julkaisi vuosina 1983–1985 yli 200 kräkkätyä ohjelmistoa sekä ohjelmistoja kopioinnin helpottamiseksi (C-64 Scene Database, <http://noname.c64.org/csdb/group/?id=2667>). Kräkkäysryhmät alkoivat syntyä, kun nuoret – usein teini-ikäiset – miespuoliset tietokoneharrastajat tutustuivat toisiin innostuneisiin harrastajiin. Muut harrastajat saattoivat olla sukulaisia, jo entuudestaan tietokoneharrastuksen ja tietokonekerhojen kautta tutuksi tulleet tuttavien tai vain sattumalta tietokonekaupassa kohdattuja uusia tuttavuuksia. Yleisenä trendinä näyttää olleen, että kräkkäyksestä kiinnostuttiin, kun naapurit, ystävät ja muut tietokoneharrastajatahot antoivat tai myivät kopioituja pelejä nuorille ja kun nuoret harrastajat alkoivat ajatella, että he pystyisivät itse tietokoneohjelmien kopiointiin siinä missä muutkin. (C64.COM, <http://www.c64.com>. Ks. haastattelut: Arrow 1.5.2004; B.C. 3.1.2007; Booster 18.1.2009.)

Bruce Sterlingin mukaan ohjelmistopiratismi levisi globaalisti toiminnaksi, koska paikallisten lähteiden kuivuessa kasaan piraattien oli pakko etsiä kontakteja kaukaisemmilta alueilta – toisaalta tietokoneharrastajien itsensä mukaan pääasiallinen pelien levittämismäylä oli kopioitujen ohjelmien vaihtaminen lähipiirissä. (Sterling 1994, 82 – 83; C64.COM, <http://www.c64.com>. Ks. haastattelut: The Damned 10.1.2004; Arrow 1.5.2004; Honey 31.5.2004; The Hobbit 12.10.2005; B.C 3.1.2007.) Kräkkääjät muodostivat joka tapauksessa swappauslistoja eli ohjelmistojen vaihtolistoja, jotta he tiesivät, kenelle ohjelmia tuli lähettää. Käytännössä postin välityksellä luotiin Euroopan laajuinen ohjelmanvaihdantaverkosto. Vuonna 1983 perustetun alankomaalaisen kräkkeriryhmä 1001 Crew'n jäsenen Joost Honigin mukaan noin vuoden sisällä toiminnan aloittamisesta ryhmä oli onnis-

tunut luomaan kontaktit Ruotsiin, Tanskaan, Saksaan, Belgiaan ja Iso-Britanniaan. (C64.COM, <http://www.c64.com>. Ks. haastattelut: The Damned 10.1.2004; Arrow 1.5.2004; Honey 31.5.2004; The Hobbit 12.10.2005; B.C 3.1.2007.) Toiminta myös organisoitiin sisäisesti: jotkut toimivat kräkkereinä tai organisoijina, toiset koodasivat ohjelmistoa, minkä lisäksi myös graafikoita ja muusikoita esiintyi harrastuksen piirissä. Tärkeäksi muodostui myös niin sanottujen alkuperäisten lähteiden eli alkuperäisten versioiden toimittajien löytäminen. (C64.COM, <http://www.c64.com>. Ks. haastattelut: Arrow 1.5.2004; Honey 31.5.2004.) Ohjelmistopiratismiin kenttä organisoitui jo varhain muotoon, jota se pienillä variaatioilla noudattaa edelleen.

Ohjelmistopiratismitoimintaa ajoivat eteenpäin ilmaisen ohjelmistotavoitteen lisäksi ryhmien halu hankkia arvostusta ja mainetta muiden tietokoneharrastajien keskuudessa. Ryhmillä oli tapana lisätä kräkkätyyn ohjelmistoon graafinen intro eli ”alkuruutu”, jossa he ilmoittivat itsensä pelin kräkänneeksi tahoksi – introihin saattoi yhdistyä myös musiikkia. Monet mielsivät itsensä tietotekniikan pioneereiksi, mikä yhdistyi haluun oppia tietokonemaailmasta lisää. Kräkkereitä ajoi eteenpäin halu määrittää tietotekniikan rajoja – he olivat tee se itse -kulttuurin edustajia. Tämä näkyi esimerkiksi 1001 Crew’n toiminnassa: ryhmä onnistui ottamaan Commodore 64:llä käyttöön sivurajaspritet grafiikassa, mikä tarkoitti, että spritegrafiikkaa pystyttiin piirtämään kuvan reuna-alueille, joita ei ollut tarkoitettu informaation esittämiseen. Toiminnassa olikin osaltaan kyse omien taitojen näytttämisestä samoista asioista kiinnostuneille ihmisille, ja yksi tapa näyttää taidot oli peliohjelmien kräkkäys, tehokkaampi pakkaaminen sekä teknisesti taitavien introjen lisääminen ohjelman alkuun. Valtaosalle toimintaan osallistuminen oli ensisijaisesti hauskanpitoa ja ihmisiin tutustumista – pelien kräkkääminen ja levittäminen oli ennemminkin ajanviete. (C64.COM, <http://www.c64.com>. Ks. haastattelut: The Damned 10.1.2004; Honey 31.5.2004; Yip 24.9.2004; JoLo 12.10.2004; H.O 3.12.2004; The Hobbit 12.10.2005.) Käytännössä edellä kuvaillun piratismitoiminnan voidaan katsoa olleen järjestäytyneen demoscenen eli multimediapresentaatioiden ohjelmointiin keskittyvän toiminnan esiaste (Faler 2001; Saarikoski 2004).

Kuten edellä on tullut ilmi, suomalaisilla tietokoneharrastajilla oli mahdollisuudet luoda kansainvälisiä yhteyksiä esimerkiksi kerholehdistön kautta, ja *Boulder Dash* -pelin leviäminen ennen virallisen maahantuonnin aloittamista näyttäisi osoittavan, että kyseisiä yhteyksiä oli olemassa. Mutta harjoitettiin

Suomessa ohjelmistokopiointia ja levitystä? Tarvittava osaaminen oli olemassa, sillä Suomessa nuoret tietokoneharrastajat oppivat jo 1970-luvulla kopioimaan suojattuja ohjelmistoja omaan käyttöön (Saarikoski 2004, 320). Ainakin nimimerkkiä FCS käyttänyt tietokoneharrastaja julkaisi vuonna 1984 kaksi kräkkätyä ohjelmistoa, vaikka hän ei tuolloin kuulunut mihinkään piraattiryhmään (C-64 Scene Database, <http://noname.c64.org/csdb/scener/?id=525>). Tämän lisäksi Suomessa oli tietokoneharrastajia, jotka selvästi identifioivat itsensä kräkkereiksi (*MikroBitti* 3/1985, 19). Suomessa näyttää yleisesti toimineen niukasti skeneryhmiä vuosina 1983–1985, mutta esimerkiksi suomalainen Pure-Byte oli aktiivinen viimeistään vuonna 1985, vaikka on epäselvää, millä tasolla ryhmä osallistui pelien kräkkäämiseen. Ryhmä tosin julkaisi vuonna 1985 kaksi ohjelmistoa kopioinnin helpottamiseksi, ja toisen ohjelmiston alkuteksteissä kiitetään ulkomaalaisia swappereita, jotka olivat olleet ryhmään yhteydessä. (C-64 Scene Database, <http://noname.c64.org/csdb/group/?id=905>.)

Saarikosken mukaan piraattiryhmien toimintatavat olivat maasta riippumatta melko yhtenäiset (Saarikoski 2004, 321). Monet ajautuivat laajamittaisen ohjelmistopiratismiin pariin puolivahingossa, kun pelejä saatiin kopioina ystäviltä ja tuttavilta. Toiset olivat harrastaneet kopiointia jo tietokonekerhoissa. Yksinkertaistaen voidaan sanoa, että monet harrastajat löysivät lähiseudultaan ihmisiä, joiden kanssa pelejä saattoi vaihtaa, mutta toimintaa päätettiin myöhemmin laajentaa uusien ohjelmistojen toivossa. Suomalaisen Petrik Salovaaran kokemukset Pure-Byten jäsenenä kuvastavat tätä kehitystä. Hän alkoi oman kertomuksensa mukaan vaihdella pelejä kirjekavereiden kanssa, ja yksi kirjekavereista oli Pure-Byten jäsen, mikä johti Salovaaran liittymiseen kyseiseen ryhmään. (C64.COM, <http://www.c64.com>. Ks. Yip 24.9.2004).

Vastaavanlaista kehitystä tapahtui Suomessa yleisemminkin esimerkiksi kerholehtien tai tietokonekerhojen välityksellä. Alahärmän lukiossa atk-kurssin innostuneimmista oppilaista muodostui oma ”kilta”, jossa jäsenet kertoivat toisilleen ohjelmista ja miettivät yhdessä ratkaisua ongelmiin (*Tietokone* 2/1983, 67). Saarikosken mukaan ohjelmistopiratismi korostui tietokoneharrastajien varhaisessa yhteisötoiminnassa (Saarikoski, 2004, 320). Suomessa tietokonekerhot tarjosivat verkostoitumis- ja koulutusmahdollisuudet nuorelle sukupolvelle, joka halusi koetella sekä omaa osaamistaan että tietotekniikan rajoja, mutta käytännössä ensisijainen syy kerhotoimintaan osallistumiselle oli sen yhteisöllisyys ja hauskuus.

Kaupalliset toimijat ja tekijänoikeudet

Vuonna 1985 tietokonelehdistössä käytiin kiivasta keskustelua ohjelmistopiratismista. Taustalla oli Commodoren maahantuoja PET-Commodore Oy:n kenttäpäällikkö Johan Hagströmin kirje, jossa Hagström avoimesti kritisoi ohjelmistopiratismiin osallistuvia henkilöitä ja kutsui heitä rikollisiksi (*MikroBitti* 4/1984, 23; *Tietokone* 12/1984, 90). Myös muut maahantuoja, etunensä Toptronics Oy, alkoivat samaan aikaan esittää kritiikkiä ohjelmistopiratismia kohtaan (*Insinööri-uutiset* 84 18.12.1984, 18).

Kaupallisten toimijoiden, lehdistön ja tietokoneharrastajien välillä käyty sananvaihto valaisee kyseisellä aikakaudella vallinnutta suhtautumista piratismiin. Ongelmalliseksi muodostui ohjelmien tekijänoikeussuojan puutteellisuus: ohjelmien tekijänoikeussuojaa laissa ei ollut yksiselitteisesti määritelty ja käytäntö oli vielä muovautumaton (*MikroBitti* 1/1985, 6). Koska laki ei käytännössä suojannut ohjelmistoja, tietokoneharrastajien ja alan kaupallisten toimijoiden välille muodostui areena, jossa tietokoneohjelmien oikeussuojaa pyrittiin määrittelemään. Alan lehdistön asema auktoriteettina kyseenalaistettiin ohjelmistopiratismikysymyksen yhteydessä. Vuonna 1985 *MikroBitin* toimitus ilmoitti ensin, että ohjelmistosta saa ottaa varmuuskopion omaan käyttöön, mutta kopiota ei saa luovuttaa, myydä tai vaihtaa eteenpäin. Kuukautta myöhemmin lehti asettui tukemaan asiaa selvittäneen opiskelija Kari Stachonin kantaa. Stachonin mukaan ohjelman kopion sai luovuttaa henkilölle, jonka kanssa luovuttajalla oli vahvat siteet – Stachon laski esimerkiksi hyvän ystävän tähän ryhmään. (*MikroBitti* 1/1985, 16; *MikroBitti* 2/1985, 20.)

Koska epäselvyys ohjelmistokopioinnin laittomuuden asteesta vallitsi myös lehdistön keskuudessa, on luontevaa ajatella, että tietämättömyys oli suurta tietokoneharrastajien keskuudessa. Asiaa ei helpottanut se, että ohjelmistopiratismiin laittomuus kävi ihmisten yleistä oikeustajua vastaan. Omaan käyttöön kopioimisen katsottiin olevan laillista ja näkemys, että kopio piti saada luovuttaa korvauksetta kaverille, oli yleinen. Osa harrastajista jopa esitti, että ohjelmistopiratismi oli hyödyllistä, koska se lisäsi tietokoneiden valmistajien myyntiä. (*MikroBitti* 3/1985, 19.)

Oma lukunsa olivat harrastajat, jotka myönsivät, että ohjelmistopiratismi oli ongelma ja että laitton kopiointi olisi saatava loppumaan, mutta toisaalta samassa kirjeessä onnistuivat määrittelemään ohjelmistopiratismiin ongelman merkit-

tävästi maahantuojaan näkökulmasta poikkeavalla tavalla. Olli Porola esitti kirjeessään, että pelejä kopioivat pikkulapset eivät olleet ”konnia” – kuten Hagström heitä nimitti – vaan ongelma oli järjestäytyneessä ohjelmistopiratismissa. Samalla hän totesi, että on mielikuvituksetonta väittää, että jokainen kopioitu ohjelma olisi automaattisesti pois myynnistä. (*MikroBitti* 2/1985, 20.) Porola näyttää tuomitsevan piratismia, joka aiheuttaa tappioita kaupallisille toimijoille, mutta mikäli tappioita ei aiheutunut – toisin sanoen, mikäli käyttäjä ei olisi alunperinkään ostanut kopioimaansa peliä – ohjelmistopiratismi oli lähinnä neutraali ilmiö. Asko Kauppi puolestaan totesi kirjeessään, että ohjelmistopiratismi voidaan estää vain kehittämällä tarpeeksi vahvoja kopiosuojauksia, minkä jälkeen hän siirtyi kuvailemaan epäonnistunutta yritystään murtaa *Decathlon*-pelin kopiosuojaukset (*MikroBitti* 2/1985, 20). Kaupin kirjeestä välittyy kuva, että ohjelmistopiratismi oli riippuvaista ohjelmistotuottajista, ja että kyseessä oli piraattien ja ohjelmistotuottajien välinen kilpajuoksu. Ohjelmistotuottajien oli voitettava kyseinen tekninen kilpajuoksu, jos he halusivat säilyttää oikeutensa tuotteisiinsa.

Lopuksi

Tietokonemarkkinat ja -harrastus etsivät muotoaan 1980-luvun alussa, ja ohjelmistopiratismi tulisi nähdä tämän etsinnän yhtenä sivuilmionä. On mahdollista, että kysyttäessä miksi ohjelmistopiratismia harjoitettiin 1980-luvun alussa niin laajassa mittakaavassa, kysytään väärää kysymystä. Oikea kysymys voisi olla, miksi ohjelmistopiratismia ei olisi harjoitettu kyseisessä mittakaavassa. Tietämättömyys ja lainsäädännön puutteellisuus, uteliaisuus, rahan puute sekä ohjelmistokopioinnin helppous saattoivat helposti ajaa tietokoneharrastajan tietokonekopioinnin pariin – tämän lisäksi ohjelmistokopiointiin liittyi usein vahvasti yhteisöllisyys vaihdannan ja kerhotoiminnan kautta. Piratismiin turvautuminen oli usein helpompi vaihtoehto ohjelmistojen hankkimiseksi kuin kaupallinen vaihtoehto. Lisäksi ohjelmistomedian luonteen vuoksi ohjelmistoja oli helppo levittää nopeasti monille käyttäjille kopioiden avulla. Vapaan tiedon ideaali ei tule vahvasti esille varhaisen ohjelmistopiratismiin taustasyynä.

1980-luvun alun tietokoneistumisprosessi voidaan nähdä areenana, jossa eri intressiryhmät pyrkivät määrittelemään tietokoneharrastuksen rajoja ja merkit-

tyksiä. Samalla voidaan esittää, että vahvempi ideologinen kahtiajako ohjelmistopiratismiin puolustajiin ja vastustajiin syntyi vasta, kun kaupalliset toimijat pyrkivät turvaamaan omat taloudelliset etunsa vaikuttamalla kuluttajien asenteisiin. Monet eivät suvainneet ohjelmistojen kopioinnin rajoituksia.

Ohjelmistopiratismi saattoi kuitenkin olla merkittävä tekijä tietokoneistumisen nopeuden kannalta. Paul Ceruzzin mukaan ohjelmistojen saatavuus oli ratkaiseva tekijä kotitietokoneistumisen prosessissa (Ceruzzi 1999, 263–266). Sama näkemys on esiintynyt myös tietokoneharrastajien keskuudessa. Tältä pohjalta on siis mahdollista esittää, että ohjelmistopiratismi oli ratkaiseva tekijä kotitietokoneistumisprosessissa. Jos ajattelemme, että kaupalliset tietokone- ja ohjelmistomarkkinat olivat kuluttajien näkökulmasta puutteelliset valikoimiensa ja toimintatapojensa osalta vuosina 1983–1985, ohjelmistopiratismi voidaan tulkita kuluttajien yritykseksi tehostaa markkinoiden toimintaa. Kaupallisten ohjelmistotuottajien markkinoiden koko puolestaan oli riippuvainen myytyjen tietokoneiden määrästä.

Viitteet

1 Arvio muodostettu olettamalla, että Toptronics Oy:n tammi-syyskuun myyntikäyrä on noudattanut lineaarisen regress-ion mallia. Tällöin $y=562,5x-145,83$ ja selitysaste $R^2=0,9959$. Kun mukaan otetaan loka-joulukuun myyntiarvio, arvioksi Toptron-ics Oy:n vuoden 1984 kokonaismyynnistä muodostuu 42 000,03. Koska Toptronics Oy:n markkinaosuus oli noin 50 prosenttia, voidaan olettaa, että kokonaismyynti on noin 80 000 kappaletta.

Lähteet

AIKAKAUSLEHDET

Hifi-lehti 1/1983
Insinööriutiset 3.5.1984 – 31.5.1985
MikroBitti 1/1984 – 12/1985
Tietokone 1/1982 – 12/1985

HARRASTELEHDET

Vikki 1/1983 – 8/1984

TELEVISIO-OHJELMAT

Se päivä muutti Suomen: Commodore 64. 27.11.2011 YLE TV 1.

TILASTOT

Suomen tilastollinen vuosikirja 1985/1986. Tilastokeskus, Helsinki 1986.

VERKKOAINEISTO

C-64 Scene Database, The <http://noname.c64.org/csdb/> (luettu 12.11.2011 & 14.11.2011).

History of Copy Protection, A <http://www.next-gen.biz/features/history-copy-protection> (luettu 1.3.2011).

VERKOSSA JULKAISTUT HAASTATTELUT

The Damned (Dase, Frank). Haastattelu 10.1.2004. <http://www.c64.com?type=3&id=99> (luettu 2.10.2011).

Arrow (Pihl, Fredrik). Haastattelu 1.5.2004. <http://www.c64.com?type=3&id=134> (luettu 2.10.2011).

Honey (Honig, Joost). Haastattelu 31.5.2004. <http://www.c64.com?type=3&id=138> (luettu 2.10.2011).

Yip (Salovaara, Petrik). Haastattelu 24.9.2004. <http://www.c64.com?type=3&id=146> (luettu 2.10.2011).

JoLo (Lundquist, Jan). Haastattelu 12.10.2004. <http://www.c64.com/?type=3&id=147> (luettu 2.10.2011).

H.O (Lönqvist, Mattias). Haastattelu 3.12.2004. <http://www.c64.com?type=3&id=153> (luettu 2.10.2011).

The Hobbit (Jansen, Alain). Haastattelu 12.10.2005. <http://www.c64.com?type=3&id=177> (luettu 2.10.2011).

B.C (Mathiasson, Bernt). Haastattelu 3.1.2007. <http://www.c64.com?type=3&id=188> (luettu 2.10.2011).

KIRJALLISUUS

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

Campbell-Kelly, Martin(2003). *From Airline Reservations to Sonic the Hedgehog*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

Campbell-Kelly, Martin & William Aspray (2004). *Computer. A history of the information machine*. Boulder, Colorado, Westview Press.

Ceruzzi, Paul E. (1999). *A History of Modern Computing*. Cam-bridge, Massachusetts, The MIT Press.

Donovan, Tristan (2010). *Replay. The History of Video Games*. Lewes, East Sussex, Yellow Ant, .

Johns, Adrian (2009). *Piracy. The intellectual property wars from Gutenberg to Gates*. Chicago, The University of Chicago Press.

Faler, Matti (2001). Johdatus demosceneen. Teoksessa Tanja Sihvonen, Petri Saarikoski (toim.): *Sähköä, säpinää, wapinaa. Risteilyjä teknologian kulttuurihistoriassa*, Turun yliopiston his-torian laitos, julkaisu numero 59, Turku 2001, 7–24.

Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York, Three Rivers Press.

Levy, Steven (2010). *Hackers. Heroes of the computer revolution*. Sebastopol, California, O'Reilly Media Inc.

Peura, Liisa (1984). Nuoret kuluttajina. Teoksessa: *Nuorisotutki-mus* 3/1984, Nuorisopoliittinen kirjasto ja tietopalvelu, Helsinki 1984, 16–19.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Jyväskylä, Jyväsky-län yliopisto, Nykykulttuurin tutkimuskeskus.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (2009). Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jäl-keen. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, Tamper-een yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/>, 16–33.

Sterling, Bruce (1994). *The Hacker Crackdown. Law and disorder on the electronic frontier*. Harmondsworth, Middlesex, Penguin Books.

Tuomi, Ilkka (1987). *Ei ainoastaan hakkerin käsikirja*. PorvooHel-sinki-Juva, Werner-Söderström osakeyhtiö.

Välimäki, Mikko (2009). *Oikeudet tietokoneohjelmistoihin*. Hel-sinki, Talentum.

Artikkeli

“Rakas Pelit-lehden toimitus...” *Pelit*-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002

PETRI SAARIKOSKI
petsaari@utu.fi
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastellaan lukijakirjeiden roolia *Pelit*-lehdessä vuosina 1992–2002. Aineisto tarjoaa ainutkertaisen aikalaiskuvan suomalaisesta pelikulttuurista. Kyseisenä ajanjaksona Suomessa PC oli tärkein pelikone kotitalouksissa, konsolien merkitys alkoi näkyä vasta tarkasteltavan ajanjakson loppupuolella. Kirjeissä pelaajat ottivat yleensä kantaa lehdessä julkaistuihin juttuihin tai muihin pelimaailman ajankohtaisiin ilmiöihin ja tapahtumiin. Niissä kyseltiin myös paljon pelaamisen liittyviä vinkkejä ja vihjeitä. Osa kirjeistä voidaan luokitella niin sanotuiksi “fanikirjeiksi”, joissa lukijat jakoivat kehuja lehden tunnetuille peliarvostelijoille. Kirjeissä näkyy miten tietoverkot, aluksi BBS-purkit ja myöhemmin Internet, alkoivat vakiinnuttaa asemaansa pelaajia yhdistävinä viestintävälineinä, mikä lopulta näkyi myös postitettujen kirjeiden määrän romahtamisena vuodesta 1997 eteenpäin.

Avainsanat: pelilehdistö, pelijournalismi, lukijakirjeet, konesodat, piratismi, verkkopelaaminen

Readers’ letters in Finnish *Pelit* gaming magazine during 1992–2002

Abstract

Article examines the history of readers’ letters in Finnish *Pelit* computer game magazine during 1992–2002. Letters provides a unique picture of the Finnish game culture in time when PC was the most popular game machine in Finland. The importance of game consoles, such as Sony Play Station, began to emerge from late 1990s onwards. In the letters players gave their opinions of the published game reviews or commented on the contemporary issues and events in gaming culture. They also asked for a gaming tips and tricks. Some of the letters could be classified as so-called “fan letters”, where readers shared their praise for the well-known game reviewers. The letters also show how the importance of information networks, BBS and later Internet, began to emerge and the number of letters posted to magazine collapsed from 1997 onwards.

Key words: game magazines, game journalism, letters to the editor, console wars, game piracy, Internet-gaming

Johdanto

Suomalaisella kotitietokone- ja pelilehdistöllä oli oma merkittävä roolinsa kotimaisen digitaalisen pelikulttuurin varhaisvaiheiden aikana. Kotimikrolehdet, kuten *MikroBitti* (1984–) ja *C=lehti* (1987–1992) olivat tärkeitä pelijournalismin pioneereja, myöhemmin vuonna 1992 aloitti ensimmäinen pelkästään digitaalisiin peleihin erikoistunut *Pelit*-lehti. Ennen 1990-luvun loppua ja tietoverkkojen läpimurtoa pelilehdistö oli myös käytännössä ainoa merkittävä kaupallinen tiedotusväline, jossa seurattiin säännöllisesti pelimaailman uusimpia kuulumisia ja julkaistiin pelikult-

tuurista laajemmin tarkastelleita artikkeleja. Olen aikaisemmin tutkinut suomalaisen kotimikro- ja pelilehdistön asemaa ja merkitystä erityisesti väitöskirjassani *Koneen lumo* (2004) sekä muutamassa sen jälkeen ilmestyneessä tutkimusartikkelissa (Saarikoski & Suominen 2009a ja 2009b). Aiheeseen pureutuu niin ikään Jaakko Suominen *MikroBitin* peliarvosteluita analysoivassa laajassa artikkelissa (Suominen 2010).

Tässä artikkelissa tutkin lukijakirjeiden roolia *Pelit*-lehdessä 1990-luvun alusta 2000-luvun alkuun. Suomalaisen digipelaamisen historian kannalta kyseinen ajanjakso on merkittävä. Sen alle sijoittuvat paitsi 1980-luvulla syntyneen kotimikrokauden myöhäisvaiheet ja PC-pelaamisen läpimurto, myös konsolipelaamisen

nousu ja Internet-pelaamisen yleistyminen. Miten lukijakirjeet ilmentävät näitä muutoksia? Millaisia aihealueita ja teemoja kirjeiden kautta tulee ilmi ja miksi?

Teen aluksi yleisselvityksen aineistosta ja lähdän sitten teemoittain purkamaan tärkeimpiä esiin tulleita havaintoja. Tarkastelen, miten lehden toiminnan alku näkyi lukijakirjeissä ja millaisen kuvan kirjeet antavat suomalaisesta peliharrastamisesta noin 20 vuoden takaa. Siirryn tämän jälkeen tarkastelemaan PC:n hallitsevaa asemaa pelikoneena 1990-luvun lopulla ja vähittäistä taantumista 2000-luvun alussa. Lopuksi pohdin, miten valtaisa kirjeaineistoa olisi mahdollista hyödyntää tulevaisuuden tutkimusprojekteissa.

Tuen käsittelyä aikaisemmin keräämälläni tutkimusaineistolla. Täydennän havaintoja myös lehden omilla artikkeleilla. Tutkimusotteeltaan artikkeli nojaa empiirisiin digitaalisen kulttuurin ja historian tutkimuksen menetelmiin. Käsiteltävä aineisto on huomattavan laaja, ja tämän artikkelin tarkoituksena onkin toimia perustutkimuksena, joka auttaa lukijaa saamaan kokonaiskuvan tutkittavasta aiheesta ja tarjoaa pohjaa tulevia tutkimusprojekteja varten. Rajaan tästä syystä artikkelista pois kaikki laajemmat tutkimukselliset vertailut ja pohdinnat esimerkiksi aiheen kansainvälisistä ulottuvuuksista.

Lukijakirjeet tutkimusaineistona

Varhaiset suomalaiset pelialan lehdet ovat tutkimusaineistona hyvin antoisia, koska niihin on tallentunut paljon tietoa kotimaisen kotitietokoneharrastuksen ja pelikulttuurin historiasta. Väitöskirjaa kirjoittaessani minun oli helppo käyttää lehtien tarjoamia tietoja vinkkeinä, jotka johtivat omien kiinnostavien tutkimusilmiöiden pariin. Valitettavasti lehtien toimitukset ja julkaisijat olivat säilyttäneet verrattain vähän taustamateriaalia, jota olisin voinut hyödyntää. Tarjosin lehtien toimituksille vinkkejä aineistosta, jota olisin voinut tarvita, mutta tulokset jäivät kohtuullisen niukoiksi. Hyvin yleinen vastaus oli, että kaikki vähänkin ”tarpeeton” paperimateriaali oli heitetty pois. Jouduin tästä syystä pitkälti turvautumaan haastatteluihin ja toimituksen jäljelle jääneiden paperikokoelmien selailuun. Jotkut parhaimmista asiakirjoista poimin suoraan toimittajien kierrätyslaatikoista. Sitten eräänä keväisenä päivänä vuonna 2004, väitöskirjani ollessa ja esitarkastuskieroksella, *Pelit*-lehden päätoimittaja Tuija Lindén soitti ja ilmoitti löytäneensä muut-

tosiivouksen yhteydessä ison pahvilaatikon, jonne oli kasattu lehdelle postitettuja lukijakirjeitä. Toimituksella ei ollut mitään käyttöä kirjeille, joten hän lahjoitti kokoelman minulle, muussa tapauksessa kirjeet olisivat päätyneet paperisilppuriin.

Lahjoituksen jälkeen pohdin kauan, miten kirjeitä olisi tarkoituksenmukaista hyödyntää. Väitöskirjassani aineistoa ei voitu enää käyttää, lisäksi olin tutkimusintresseissäni suuntautumassa hieman toisenlaisten aiheiden pariin. Toinen merkittävä ongelma koski kirjeiden luokittelua ja lajittelua. Aineiston hyödynnettävyyden kannalta olisi ollut välttämätöntä laittaa kirjeet kronologiseen järjestykseen. Valtava kirjeaineisto oli sekaisin pahvilaatikossa, ja pääsääntöisesti päiväämättömissä kirjeissä ei ollut mukana kuorta, josta olisi selvinnyt milloin ne oli lähetetty toimitukseen. Näissä tapauksissa ajoittaminen oli mahdollista vain sisältöanalyysillä. Pelkkä kirjeiden lajittelun aloittaminen vaati siis melko laajaa perehtyneisyyttä alan historiaan. Yksi tutkimusavustaja ehti yhtenä vuonna aloittaa kirjeiden lajittelua, mutta henkilö ei ollut tarpeeksi perehtynyt aiheeseen, jotta tarkempi ajoitus tai luokittelu olisi onnistunut.

Edellä mainittujen käytännön ongelmien vuoksi kirjekokoelmaa ei ole vuosien varrella pystytty hyödyntämään mitenkään systemaattisesti, vaikka *Pelit*-lehteä on toki käytetty aineistona projekti- ja opetuskäytössä sekä opinnäytetöissä (Kurjenniemi 2012). Tammikuussa 2012 minulle tarjoutui pitkästä ajasta mahdollisuus käyttää osan tutkimusajasta kirjeiden lajitteluun. Huhtikuun alussa päättyneen urakan jälkeen pystyin tekemään aineistosta ensimmäiset kunnon tilastot. Kaiken kaikkiaan kirjeitä oli tallella 3749 kappaletta vuosilta 1992–2002. Vuositasolla kirjeiden määrät jakaantuivat seuraavasti:

Lukijakirjeiden määrä

Vuosi	Kpl
1992	257
1993	743
1994	718
1995	696
1996	684
1997	279
1998	169
1999	114
2000	48
2001	20
2002	21

Lukijakirjeiden levikki

Vuosi	Kpl
1992	15 451
1993	19 790
1994	23 384
1995	26 820
1996	30 173
1997	35 201
1998	36 399
1999	35 138
2000	33 566
2001	31 790
2002	39 837

Taulukot 1 ja 2.

Pelit-lehden lukijakirjeiden määrä ja lehden levikki 1992-2002.

Kirjeiden määrän nousu näyttää ainakin vuoteen 1996 asti selittyvän osittain lehden levikin kasvulla. Vuosikohtaiset luvut saattavat vielä jonkin verran muuttua, sillä monet kirjeet olivat hyvin hankalasti ajoitettavissa. Tulokset tulevat varmasti tarkentumaan uusissa tutkimusartikkeleissa. Lisäksi läheskään kaikki toimitukseen postitetut kirjeet eivät ole päätyneet kokoelmaan. Jopa monia lehden Posti-palstalla julkaistuja kirjeitä ei ole kokoelmasta löytynyt. Erityisen paljon kirjeitä on kadonnut 2000-luvun alun vuosilta. Käsitykseni mukaan säilynyt kirjekoelma on suomalaisittain hyvin ainutlaatuinen ja jopa kansainvälisesti arvioiden merkittävä. Lukijakirjeitä ei ole pelitutkimuksessa käytetty mitenkään laajamittaisesti, vaikka pelilehtiä ja -journalismia on toki tutkittu. Kirjeissä on paljon lehden toimintaan liittyvää arvostusta ja ihailua, jotka piirteinä ovat olleet tuttuja erityisesti fanitutkimuksen alalla (Nikunen 2005, 288).

Kirjeitä on muuten tutkittu erityisesti humanistisella ja yhteiskuntatieteellisillä aloilla. Varsinkin historioitsijat ovat käsittäneet kirjeet lähteinä objekteiksi,

joiden avulla on välitetty tietoa, pidetty yllä suhteita ja rakennettu omaa identiteettiä (Lahtinen et al. 2011). Viestinnän tutkijat käyttävät kirjeitä ja yleisöas-tokirjoituksia tutkittaessa tiedotusvälineiden, ennen kaikkea lehdistön ja lukijakun-nan vuorovaikutusta. Tarkemmin on voitu tarkastella esimerkiksi kirjeiden asemaa kansalaisvaikuttamisen välineenä. 2000-luvun alusta alkaen tässä on luontevasti siirrytty verkkoaineistojen tutkimukseen. Veikko Pietilä arvioi 2000-luvun alussa, että tiedotusvälineiden ja kansalaisten vuorovaikutuksen siirtyminen perinteisistä postitetuista kirjeistä Internetin keskustelupalstoille muutti viestintäkuluttuuria dynaamisempaan mutta samalla räväkämpään suuntaan. (Pietilä 2001, 18–31.) Viestintätutkija John Richardson on huomauttanut, että lehdistössä lukijakirjeet ovat silti säilyttäneet tärkeän roolinsa varsinkin lehtien markkinointivälineenä. Kirjeet tarjoavat toimitukselle mahdollisuuden toimia ruohonjuuritasolla ja kuunnella, millaiset aiheet ovat lukijoiden kannalta kiinnostavia. (Richardson 2008, 56–58.)

Yllättävän suuri osa *Pelit*-lehdelle lähetetyistä kirjeistä on kirjoitettu käsin, ja oikeastaan vasta noin vuodesta 1995 lähtien printtiversiot alkavat yleistyä. Epäilemättä tämä liittyi tulostinten yleistymiseen kotitalouksissa, mutta sen takana voi olla muitakin syitä. Käsin kirjoitetut persoonalliset ja usein hyvin tunteellisella tyyllillä laaditut kirjeet osoittavat kuinka tärkeässä asemassa lehti oli nuorten pe-laajien arjessa. Kynällä kirjoitettuihin kirjeisiin on jäänyt myös sadoittain persoon-allisia pelimaailmaan sijoittuvia sarjakuvia ja piirroksia.

Tilt! No connect to Catz II!

Help me! Mulla on demoversio catzII:sesta ja ihastuin siihen heti! Mitä ongelmaa?! Siitä vaan koho-versiota ostamaan! MUTTA mistä saa? Ei tietokonelehdissä eikä kauppoissa (en ole ihan varma). Tämä ei ehkä kuulu *Pelit*-lehdelle, mutta ruhoilen teiltä apua! Tilausnumero, osoite tai kauppanimi. Please!



Kuva 1

Tyypillinen käsin kirjoitettu kirje noin vuodelta 1997. 15-vuotias tyttö haikailee *Catz II*:

Your Virtual Petz -pelin perään (3099/1997).

Mistä aiheista *Pelit*-lehdelle noin yleensä ottaen kirjoitettiin? Tavallisesti kirjoittajat ottivat kantaa lehdessä julkaistuihin juttuihin tai muihin pelimaailman ajankohtaisiin ilmiöihin ja tapahtumiin. Tunnettujen pelitoimittajien peleille antamat pisteytykset ja kannanotot puhuttivat lukijakuntaa. Pelaajat oikaisivat lehdessä mainittuja virheellisiä tietoja tai muuten ihmettelivät juttujen puutteellisuuksia. Pääsääntöisesti kirjoittajat suhtautuivat kuitenkin myönteisesti lehden toimintaan. Oma kokonaisuutensa olivat ”fanikirjeet”, jossa lukijat purkivat ylistystään lehdelle ja sen tekijöille. Toisaalta muiden lukijoiden Posti-palstalla julkaistut mielipiteet saattoivat johtaa valtaviin kirjevyöryihin. Näitä aiheita olivat esimerkiksi eri koneiden käyttäjien väliset taistelut, pelipiratismia koskeva mielipiteen vaihdot sekä pelaajien sukupuolista tasa-arvoa koskevat nahistelut. Kolmantena kokonaisuutena voidaan nostaa esiin toimitukselle esitetyt kysymykset ja tiedustelut, joiden sisällöt saattoivat vaihdella laidasta laitaan. Lukijat kyselivät peleihin ohjeita tai utelivat uusimpien nimikkeiden julkaisupäivämääriä. Vinkkien osalta lehti julkaisi myös runsaasti muiden pelaajien tarjoamia vinkkejä, huijauskoodeja ja ratkaisuohteja. Kysymysten ja tiedustelujen merkitys oli erityisen tärkeä lehden toiminnan alkuvuosina.

Lukijakirjeitä tarkastelevissa tutkimuksissa kirjeet jaetaan usein sisältöjä koskevien kriteerien tai avainsanojen perusteella tilastoihin tarkempaa analyysiä varten (Richardson 2008, 62). Koska tässä artikkelissa käytetään kuitenkin enemmän historian tutkimuksesta ja digitaalisesta kulttuurista tunnettuja empiirisiä tutkimusmenetelmiä en katsonut tarpeelliseksi taulukoida kirjeaineistoa tiettyjen avainsanojen mukaan. Luvut ovat tästä syystä temaattisesti jäsennellyjä, vaikka niiden keskinäisessä järjestyksessä näkyy selvää kronologisuutta. Käytän tässä artikkelissa kirjeisiin viitattaessa juoksevaa numerointia ja vuosilukua. Aineistoesimerkiksi valitut kirjeet on sijoitettu kansioissa numeroinnin helpottamiseksi kunkin vuoden alkupäähän. Kirjoittajista käytän tarpeen tullen joko heidän nimimerkkiään tai etu- ja sukunimensä ensimmäisiä kirjaimia.

Yhteisöllisyyden rakentajat

Pelit-lehti aloitti toimintansa kevättalvella 1992. Lehteä markkinoitiin aluksi laajalle, tarkemmin määrittelemättömälle tietokonepelien käyttäjäryhmälle. Vuoden 1992 numeroiden kanteen oli vielä painettu neljän tunnetuimman pelikoneen tunnuksat: ”PC”, ”Amiga”, ”Atari” ja ”C64”. Lehden syntyyn vaikutti saman kustantajan (Sanomaprint Erikislehdet) vuodesta 1987 ilmestyneen ja Commodore-kotitietokoneille erikoistuneen *C=lehden* levikin tippuminen. Samaan aikaan kustantajan kausijulkaisut *Tietokonepelien vuosikirjat* ja *PC-pelit* olivat menestyneet kaupallisesti. Kustantaja päätti yhdistää *C=lehden* ja kausijulkaisut, ja perustaa tilalle pelkästään tietokonepeleihin erikoistuneen aikakauslehden. Tilajaat ohjattiin joko uuden *Pelit*-lehden tai *MikroBitin* lukijoiksi. (Saarikoski 2004, 391.)

Pelit-lehden perustamisella olivat kauas kantoiset seuraukset suomalaisen pelijournalismin muotoutumisessa. Ratkaisu heijasteli myös laajempaa kotimikrokulttuurin murrosta. Vanha, 1980-luvulla syntynyt harrastajalähtöinen kotimikrokulttuuri eli voimakkaiden muutosten aikaa. Vanhojen Commodore-kotitietokoneiden, Amigan ja ennen kaikkea Commodore 64:n, merkitys suomalaisilla pelikonemarkkinoilla oli taantumassa 1990-luvun alussa. PC-koneiden myynti kotitalouksiin oli sen sijaan selvässä kasvussa. Ylipäättään digitaalinen pelaaminen oli ilmiönä vahvistumassa ja arkipäiväistymässä. Suomessa digitaalinen pelikulttuuri syntyi ja kehittyi kotitalouksille myytyjen tietokoneiden ehdoilla. Konsoleiden, ennen kaikkea Nintendon, merkitys oli jo nousussa 1990-luvun alussa, mutta Suomessa valtaosa pelaamisesta tapahtui edelleen kotitietokoneilla. Tilanne pysyi lähes muuttumattomana seuraavan kymmenen vuoden ajan. (Saarikoski 2004, 275–280, 398–402.)

Lähteiden perusteella *C=lehden* loppuminen ja *Pelit*-lehden syntyminen tuli yllätyksenä paitsi lukijoille myös lehden avustajille. Lehden avustajakuntaan kuulunut Jouni Smed on haastattelussa viitannut, että lehden lopetusaikaisiin ei ollut viitattu lainkaan avustajien toimituskokouksissa (Smed 24.9.1999). Kirjeiden perusteella suuri osa lukijoista otti muutoksen kohtuullisen rauhallisesti vastaan. Tosin väitöskirjassani tekemäni tutkimuksen mukaan varsinkin Amiga-harrastajat olivat hyvin katkeroituneita heidän erikoislehtensä häviämisestä. Amigalle alkoikin heti seuraavana vuonna ilmestyä harrastajien omia pienjulkaisuja ja BBS-purkki korvaamaan hävinnyttä tiedonvälitystoimintaa. (Saarikoski 2004, 391–392.) Pelaa-

jien osalta rauhallinen suhtautuminen sen sijaan selittyy pitkälti sillä, että *C=lehti* oli ollut *MikroBitin* sisarjulkaisu ja luonteeltaan enemmän tekninen harrastuslehti kuin pelilehti. Varhaisissa lukijakirjeissä tosin hämmästeltiin ja kritisoitiin jonkin verran *C=lehd*en kohtaloa. Eräs suuttunut lukija vaati sututuisessa ja kirjoitusvirheitä vilisseessä kirjeessä toimitusta palauttamaan pelivinkit, jonka hän oli lähettänyt *C=lehd*en toimitukseen tai julkaisemaan ne uudessa lehdessä (13/1992).

Yleensä kritiikki oli kuitenkin lievää, ja pääasiassa *C=lehd*en poistuminen näytti herättävän lähinnä ihmettelyä. Esimerkiksi nimimerkki "PP" ihmetteli keväällä 1992: "Miksi *C=lehti* ei enää ilmesty? Menikö se konkurssiin?" (19/1992). Tämän jälkeen kirjoittaja kuitenkin toteaa, että "Pelit-lehti on hyvä lehti!". Kyseinen lausahdus toistuu lähes rutiininomaisesti eri muodoissaan suurimassa osassa kirjeaineistoa. Kehut voidaan tulkita kohteliaisuudeksi, jolla viitattiin myös toimituksen ja lukijoiden väliseen yhteenkuuluvuuden tunteeseen. Jotkut kirjeistä tosin keskittyivät pelkästään uuden lehden ylistykseen. Nimimerkki "Vahermaa" hehkutti poikkeuksellisen vuolassanaisesti keväällä 1992: "Pelit on aina paras! Lisää, lisää, lisää! eikö mikään riitä? Kiittäkää Jumalaa että Pelit-lehti on olemassa!" (23/1992). Tässä näkyy piirteitä, jotka ovat leimallisia fanikirjeille. Kaarina Nikusen mukaan fanikirjeet saattavat paljastaan ihailijoissa ristiriitaisia piirteitä. Samaan aikaan kun fanitetaan, otetaan myös etäisyyttä. Esimerkiksi kehujen jälkeen kirjoittaja saattoi muuttaa kirjoitustyyliään huomattavasti asiallisemmaksi. (Nikunen 2005, 287–288.) Suhde toimi myös päinvastaiseen suuntaan. Esimerkiksi lehteen kohdistuvaa kriittistä palautetta pehmennettiin fanikirjeistä tutuilla lauseenkäänteillä.

Lehden ylistämisellä oli myös tervehdyksellinen rooli: kirjeet saattoivat tyypillisesti alkaa lyhyellä kehulla, minkä jälkeen kirjoittaja siirtyi varsinaiseen asiaan. Kirje saatettiin myös samaan tapaan päättää kehuvaan lausahdukseen. Melko usein kehujen jakamiseen liittyi myös lukijoiden omien mieltymisten ja peliharrastukseen liittyneiden käytäntöjen esittelyjä. Lukija "JL" kirjoitti tästä osuvasti 14. toukokuuta 1992 lehteen osoitetussa kirjeessä: "Tämä lehti; se on hyvä. Aloitin tilauksen ekan mainoksen perusteella. Ja taso=upea. Sanoisin jopa, että kohoatte yli CVG:n" (15/1992.) "JL" viittasi toteamuksellaan brittiläiseen *Computer & Video Games* -pelilehteen, jota oli ollut saatavilla Suomesta 1980-luvulta lähtien. Samaan vastakkainasetteluun viittaavat useat muutkin kirjeet. Nimimerkki "Ace" kirjoitti samantyylisesti: "Pelit on muuten aika mainio lehti, joka kepittää brittilehdet mennen tullen" (22/1992.)

Vaikka kirjoittajat viittasivat brittiläisiin pelilehtiin, käytännössä tärkeimmäksi *Pelit*-lehden kilpailijaksi tuli saman kustantajan kotitietokonelehti *MikroBitti*, jossa pelijournalismi muodosti merkittävän osan lehden sisältöä. Kilpailutilanteesta johtuen avustajien oli myös käytännössä valittava, kumpaan lehteen he halusivat arvosteluita kirjoittaa. Tilannetta kommentoitiin myös toisinaan lukijakirjeissä. Esimerkiksi lukija "JTK" totesi toukokuussa 1992 käytyään seikkaperäisesti läpi jo ilmestyneitä lehden numeroita: "Ja yleensäkin: peliarvostelut ovat terakvadriljoona kerta parempia kuin Bitin arvostelut" (10/1992).

Ei liene sattumaa, että kehuvat kirjeet saivat runsaasti palstatilaa lehden Posti-palstalta ja palautteeseen viitattiin myös Tuija Lindénin pääkirjoituksessa (*Pelit* 2/1992, 5, 69). Lehden lanseeraus oli myös onnistunut, sillä levikkikehitys oli alkuvuosina nouseva, vaikka yleisesti ottaen suomalaisessa aikakauslehtialalla elettiin taloudellisen tilanteen vuoksi taantumaa. Lehden mainosmyynti oli myös voimakasta. Vuoden 1992 lopussa tarkastettu levikki oli 15.451 kappaletta ja vuoden 1994 lopussa jo 23.384 kappaletta. (Kurjenniemi 2012, 24.)

Toimitukseen tulivat kirjeet toivat omia käytännön haasteita, sillä pitkään kirjeet olivat tavallisin tapa pitää yhteyttä lukijakuntaan. Lehti oli ilmoittanut jo alkuvaiheessa, että kirjeisiin ei voitu resurssipulan vuoksi vastata henkilökohtaisesti (*Pelit* 2/1992, 68). Kahtena seuraavana vuonna resurssipula kasvoi moninkertaisesti, sillä saatavilla olevan aineiston perusteella kirjeiden määrä saattoi jopa kolminkertaistua. Aineiston joukosta löytyy tasaiseen tahtiin sävyltään vihaisia palautteita, joissa ihmetellään miksi kirjeitä ei ole julkaistu tai niihin ei ole vastattu. Esimerkiksi nimimerkki "maailman viisain mies" kirjoitti keväällä 1993: "Kirjoitan sinne Pelit lehden toimitukseen jo kahdeksatta kertaa! [...] Millä perusteella ne kirjeet oikein julkaistaan vai ovatko kirjeeni tulleet edes perille?" (282/1993).

Lehti pyrki vastaamaan ongelmiin panostamalla erityisesti alkuvuosiina lukijoiden vinkki- ja vihjepalstoihin, jonne suurin osa kirjeistä oli muutenkin osoitettu. Lukijoita pyydettiin seuraamaan näitä palstoja, koska monilla lukijoilla oli hyvin samantyyppisiä toiveita ja kysymyksiä. Jos tietyistä peleistä tuli poikkeuksellisen runsaasti vinkkikyselyjä, pyrki toimitus mahdollisuuksien mukaan julkaisemaan kokonaisia ratkaisuohteja. Yleisesti ottaen kirjeitä pystyttiin kommentoimaan myös pääkirjoituksissa ja toimittajien omilla palstoilla. Vuorovaikutteisuutta täydennettiin myös hyväksi havaituilla lukijakilpailuilla. Jotkut aktiivisimmista lukijoista saattoivat jopa soittaa toimitukseen.

Tietokoneisiin ja peleihin erikoistuneissa aikakauslehdissä oli pitkään pohdittu myös tietoverkkojen käyttöä lukijoiden ja toimittajien vuorovaikutuksen parantamiseksi. *Pelit*-lehden lisäksi varsinkin *MikroBitissä* oli suunnitelmia esimerkiksi oman BBS-purkin perustamisesta. BBS-purkit eli elektroniset ilmoitustaulut olivat 1980- ja 1990-luvulla yleisimpiä harrastajien käyttämiä tietoverkkojärjestelmiä. Suomessa BBS-purkkien käyttäjämäärät liikkuiivat 1990-luvun huippuvuosina kymmenissä tuhansissa. Nämä harrastajat olivat hyvin tietoisia, millaisia etuja reaaliaikainen sähköinen viestintäkulttuuri tarjosi. Verkottuneita purkkeja on tästä syystä verrattu tutkimuksissa jopa ”esi-Internetiksi”. (Hirvonen 2010, 27–35; Saarikoski et al. 2009, 58–69.)

Kotimikro- ja pelilehdissä BBS-purkkien tarjoamia mahdollisuuksia toimituksen ja lukijoiden välisen dialogin parantamiseen oli tuossa vaiheessa kokeiltu hyvin vähän. Käytännössä lyhytikäiseksi jäänyt A-lehtien *Printti* (1984–1987) oli ainoana kotimaisena lehtenä pitänyt yllä omaa BBS-purkkia. Suomalaisten BBS-purkkien historiaa tutkineen Mikko Hirvosen mukaan tilanne alkoi kuitenkin muuttua 1990-luvun alussa, koska käyttäjämäärät olivat voimakkaassa nousussa ja alan tietotaitoa oli helpommin saatavilla. Hirvonen tähdentää, että juuri tuohon aikaan myös BBS-käyttökulttuuri oli hyvin verkottunutta ja eli käytännössä huippukauttaan (Hirvonen 2011, 49–55). Paineet BBS-palvelujen kehittämiseen olivat Hirvosen havaintojen mukaan selvästi kasvussa, mikä liittyi myös yleisemmin havaittavissa olevaan kotitietokonekulttuurin murrokseen. Vähintään pelaajien käyttötarpeet olivat monipuolistumassa. (Saarikoski 2004, 378–379.) Varsinkin PC-pelaajat olivat törmänneet uudenlaiseen ongelmaan: uusia pelejä julkaistiin yhä enemmän keskeneräisinä ja havaittuja puutteita korjattiin päivityspaketeilla. Näiden tiedostojen saaminen pelivalmistajilta tai maahantuojalta oli hankalaa ja aikaa vievää, mutta BBS-purkeista uusimmat päivityspaketit oli helppo imuroida omalle koneelle. *Pelit*-lehdeltä toivottiin lukijakirjeissä lehdelle omaa BBS-purkkia satunnaisesti vuoden 1992 aikana, mutta lehti suhtautui aluksi ajatukseen penseästi (*Pelit* 5/1992, 67).

Niko Nirvin mukaan kysymys oli ennen kaikkea purkin toiminnan valvomiseen liittyvästä resursoinnista. Lisäksi hän epäili, että purkki olisi saattanut ajautua hankalasti hallittavaksi ”nuorten kotimikroilijoiden pulinaboksiksi”. (Nirvi 20.8.1999.) Nirvi viittaa tällä BBS-purkkien keskustelupalstoilla havaittuun yleiseen ongelmaan: nuorten kielenkäyttö ja aiheenvalinnat eivät välttämättä aina noudattaneet hyviä tapoja. Ongelma oli laaja ja tunnistettu ilmiö BBS-harrastajien kes-

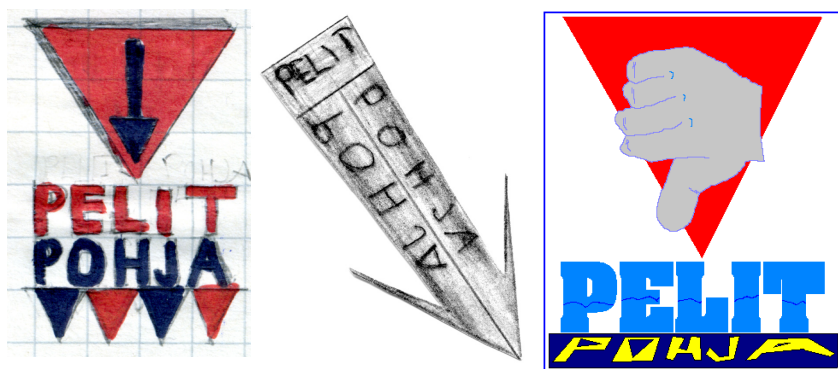
kuudessa. Kiinnostavalla tavalla nämä ongelmat ovat myöhemmin tulleet tutuiksi Internetin keskustelupalstoilta.

Lehdessä toki oltiin tietoisia, millaisia mahdollisuuksia oma BBS-purkki tarjosi lehden toimitustyölle. On oletettavaa, että lukijakirjeiden valtava määrä sekä paine lukijoiden ja lehden välisen vuorovaikutuksen kehittämiseen olivat osasyynä, miksi *Pelit* päätti sittenkin perustaa kesällä 1993 oman BBS-purkin. (*Pelit* 2/1993, 69.) Aluksi purkkia käyttivät muutamat sadat tietoverkkoharrastajat, mutta yleinen kiinnostus kasvoi tuntuvasti seuraavien vuosien aikana. 1990-luvun puolivälissä rekisteröityneitä käyttäjiä oli parhaimmillaan jopa 8000, mikä vastasi noin viidesosaa lukijakunnasta. (Tuijan viimeinen viesti messuiloille 31.12.1999, <http://www.pelit-online.org>.) *Pelit*-BBS:llä oli selvästi samanlainen viestinnällinen rooli kuin lukijakirjeillä: lehti pyrki purkin avulla ammentamaan lukijoiden keskuudesta vinkkejä ja ideoita lehteä varten sekä toimimaan lehden ja lukijoiden välisen yhteisöllisyyden rakentajina. Osittain tästä syystä lehden tärkein kilpailija, *MikroBitti*, päätti niin ikään perustaa oman BBS-purkin seuraavana vuonna (Saarikoski 2004, 383).

Kaikki lukijat eivät olleet mielissään *Pelit*-BBS:n syntymisestä, koska heidän mukaansa se asetti lukijat epätasa-arvoiseen asemaan. Toimitukseen lähetettiin valtavat määrät kirjeitä, joissa tiedusteltiin ohjeita ja valiteltiin teknisiä murheita. Kaikkein eniten palautetta lehti sai kuitenkin modeemittomilta lukijoilta, jotka olivat harmistuneita siitä, etteivät päässeet hyödyntämään palveluja. Varsinkin pelien päivitystiedostoille tuntui löytyvän tarvetta. Peliharrastajat pystyivät kiertämään ongelmia verkostoitumalla, jolloin yksi modeemin omistava harrastaja imuroi päivitystiedostot ja jakoi niitä disketillä muille kavereilleen. Kuvaavaa on myös nimimerkki ”Hirmusoftin” kirje vuodelta 1994, jossa nuoret peliharrastajat tarjosivat kopiointipalvelua modeemittomille lukijoille. He alleviivasivat, että ”emme harrasta rahastusta, periaatteemme on tyytyväinen asiakas” (1003/1994). Myöhemmin 1990-luvun lopulla lehti alkoi tarjota tilaajaetuna CD-ROM -levyä, jonne suuri osa lukijoista kiinnostavista peleistä ja tiedostoista siirrettiin.

Pelit-BBS:n perustaminen osui tässä suhteessa mielenkiintoiseen taitekohtaan lehden toimintahistoriassa. Kotimikro- ja pelilehdistön toimintaa leimasi voimakas pyrkimys yhteisöllisyyteen lukijakunnan kanssa. Lehti pyrki tekemään toimittajahahmoista persoonallisia ja kiinnostavia, onkimaan aktiivisesti lukijoilta juttuvinkkejä, ja lisäksi rekrytoimaan uusia avustajia lukijakunnan keskuudesta. *Pelit*-lehden tapauksessa yhteisöllisyyden kehittäminen oli erityisen tärkeää

lehden perustamisen alkuvuosina, jolloin lehti etsi vielä paikkaansa suomalaisessa aikakauslehtikentässä. (Saarikoski 2001; Saarikoski 2004 ja Saarikoski 2009.) John Richardson on tähdentänyt, että juuri aloittaneen lehden kannalta tällainen toiminta oli aivan erityisen tärkeää (Richardson 2008). Päätoimittaja Tuija Lindén on 1990-luvun lopussa tekemässään haastattelussa korostanut, että *Pelit*-lehti oli aikakauslehtenä normaalia aktiivisempi lukijakuntansa suuntaan. Tässä suhteessa lehti jatkoi aikaisemmin 1980-luvulla *MikroBitissä* syntyneitä toimituspoliittisia linjauksia. (Lindén 27.8.1998.) Hän toisaalta myös korosti, että tällä aktiivisuudella oli olemassa myös omat rajansa, jolloin esimerkiksi kaikkia lukijoiden äänekkäitäkin toivomuksia ei voitu ottaa huomioon.



Kuvat 2, 3 ja 4.

Pelit-lehti aktivoi lukijoitaan erilaisilla kilpailuilla. Tässä kuvassa on lukijoiden ehdotuksia logoratkaisuksi todella huonon pelin arvostelun yhteyteen.

(273/1993, 1001/1994, 1002/1994)

Yhteisöllisyyden synnyttämisen tärkeäksi apukeinoksi voidaan nostaa lehden tunnetuimmat kirjoittajahahmot, joista mainittakoon Niko Nirvi ja Jyrki J. Kasvi. He olivat kumpikin tulleet tunnetuiksi *MikroBitistä* ja *C=lehestä* ja keränneet arvostusta persoonallisella ja humoristisella kirjoitustyyllillä. Näistä kahdesta erityisesti Niko Nirviä on pidetty suomalaisen pelijournalismin tärkeimpänä uranuurtajana. Hänen kirjoittajauransa alkoi kesällä 1986 *MikroBitissä*. Taitavana sanankäyttäjänä Nirvi omaksui myös tavan viitata teksteissään pelien historialliseen taustaan ja populaarikulttuurisiin muotoihin. Jaakko Suomisen mukaan Niko

Nirvi oli arvostelijana vuosia edellä omaa aikaansa ja kuvaili arvosteluissaan eläytyen omaa pelaamistaan ja pääsi irrottelemaan erityisesti koko sivun mittaisissa peliarvosteluissa (Suominen 2010).

Jyrki J. J. Kasvin erikoisuutena oli puolestaan kiinnostus roolipeleistä ja sarjakuvista, joita hän käsitteli erityisesti omalla Wexteen-palstalla. Kasvi käsitteli myös laajasti pelien yhteiskunnallisia ja kulttuurisia kysymyksiä. Heidän kahden lisäksi *Pelit*-lehdessä vaikuttivat erityisesti alkuvaiheessa monet vanhat tutut avustajat, kuten Petri Teittinen, Jukka Kauppinen ja Jukka Tapanimäki. Lehden lukijoita innostaneita muita henkilöitä olivat lehden Posti-palstaa ylläpitänyt toimitussihteeri Satu Alho sekä lehden taitosta, kuvituksesta ja Kyöpelit-sarjakuvasta vastannut Harri "Wallu" Vaalio.

Jyrki J. J. Kasvin Wexteen-palsta jakoi eniten lukijoita, ja varsinkin alkuvuosina lukijat kävivät laajaa kiistaa siitä, sopiko Kasvin kirjoittelun ylipäättänsä lehden linjaan. "Wexteen, ROPE-asiat yms.: Sinun palstasi saisi lopettaa", kirjoitti nimimerkki "2x Amiga on kehu" loppuvuodesta 1993: "Kyllähän sen ymmärtää, että teidän pitää saada jotain tilkeainetta lehteenne, mutta että tällaisessa muodossa. Tyyppi lyö joka lehteen monen palstan pituiset kehut MANGA-ANIMESTA ja sen päälle vielä jumalattomat määrät itsekehua aiheesta" (245/1993). Wexteeniin myönteisesti suhtautuneet lukijat vastasivat kiivaasti näihin hyökkäyksiin. Alan lehdistössä roolipeleistä ja sarjakuvista kirjoittelu oli jo aikaisempina vuosina herättänyt keskustelua puolesta ja vastaan. Kiistely muistutti hyvin paljon myös konsoleista käytyä debattia, jonka ilmeisenä tarkoituksena oli lukijoiden oman harrastustoiminnan ja makumieltymysten korostaminen.

Ylivoimaisesti eniten lukijat olivat innostuneet Niko Nirvin kirjoittelusta. Vakituksena toimittajana Niko Nirvi piti yllä omaa palstaa, jossa hän otti usein kärkevästi ja satiirisesti kantaa pelimaailman tuoreempiin ilmiöihin. Niko Nirvi valotti haastattelussa 1990-luvun lopulla, että hän halusi palstan muodolla ja tyylillä parodisoida IT-alan tietokirjailija Petteri Järvistä (Nirvi 27.8.1998). Tässä suhteessa Nirvi noudatteli hyvin ajan henkeä, sillä 1990-luvulla varsinkin nuoret tietokoneharrastajat suhtautuivat hyvin kärkevästi "juppimaisena" ja "elitistisenä" pidettyyn tietokirjailijaan, jonka asiantuntemus usein kyseenalaistettiin (Saarikoski 2001, 137).

Niko Nirviä käsittelevissä lukijakirjeissä on paljon sellaista, mitä voidaan tulkita fanittamiseksi (Jenkins 2006; Nikunen 2005, 2008). Fanitutkija Kaarina Ni-

kunen on huomauttanut, että faniuteen liittyy aina jollain tavalla tunteenomaisuus ja avoin ihailu, joka näyttää olevan ristiriidassa kriittisen ja etäisen suhtautumistavan kanssa (Nikunen 2005, 53). Faniuden alustana voi olla toimittajan teksti, johon lukijoilla on myös leikittelevä ja emotionaalinen suhde. Kirjeissä ei niinkään otettu kantaa mihinkään yksittäisiin Nirvin kirjoittamiin arvosteluihin vaan ylistettiin noin yleensä hänen toimintaansa pelijournalistina. Fanikirjeiden merkitys on ollut lehdelle todella merkittävä varsinkin alkuvuosina. Kirjeissä on yleensä viittauksia Nirvin humoristiseen kirjoitustyyliin. ”Nnirville enemmän pelejä arvosteltavaksi, hänen huumorinsa on todella mukavaa luettavaa”, totesi nimimerkki ”Jeesus” keväällä 1993 (*Pelit* 3/1993, 66). Samoihin aikoihin nimimerkki ”Aliluutnantti V.S.S. Enterprise D:ltä” kirjoitti ”erityiskiitokset ansaitsee Nnirvi kutkuttavalla tyylillään” viitatessaan noin yleensä lehden laadukkuuteen (*Pelit* 3/1993, 66).

Satunnaisesti Nirvi sai myös kriittistä palautetta, mutta Posti-palstalla julkaistut kannanotot saivat yleensä aikaan voimakkaita vastareaktioita. ”Nnirvin ja Wexteenin palstoja isommaksi, niissä ei päällimmäisenä ole lukihäiriöisten vit-sailua vaan täyttää asiaa... [--] Eihän Nnirviä saa mollata, hänhän on yhtä pyhä kuin Enterprise NCC-1801, Falcon 3.01 ja William Shatnerin haamu!” kirjoitti nimimerkki ”Uustrekkie Eversti Ipe Da Snipe of 386” Nirvin kirjoitustyyliä imitoiden kesällä 1993 (*Pelit* 4/1993, 67). Faniuden piirteisiin liittyi selvästi myös viitteet laajempaan populaarikulttuurin kenttään. Kirjoittaja viittasi samoihin aikoihin televisiossa pyörineeseen Star Trek -tieteissarjaan, jota oli tuohon mennessä käsitelty ahkerasti niin *Pelit*-lehdessä kuin *MikroBitissä*. Falcon 3.01 oli puolestaan yksi suosituimmista PC-koneille tehdyistä lentosimulaattoreista 1990-luvulla.

Niko Nirviä voidaan hyvin verrata turkulaiseen elokuva-arvostelija Tapani Maskulaan. Molemmille arvostelijoille oli yhteistä kiistaton asiantuntija-asema oman kohdeyleisön keskuudessa. Lehtikirjoittelun perusteella Niko Nirvi piti Maskulan arvostelijan periaatteita kunnioitettavana, vaikka hän ei muuten pitänyt Maskulan harjoittamasta älyllisestä elokuvakriitikistä. Näiden kahden arvostelijan kiintoisaa suhdetta valaisee muutama lehtiartikkeli 2000-luvun puolivälistä. Suomen arvostelijainliitto (SARV) julkaisi *Kritiikin Uutisten* numerossa 3/2005 Eero Tammen kirjoittaman erikoisartikkelin, jossa käsiteltiin Tapani Maskulan tinkimätöntä asennetta elokuva-arvostelijana. Maskula kritisoi terävästi ”typeränä” pitämäänsä arvosteluiden tähditysjärjestelmää, joka hänen mukaansa vain edisti ”uuslukutaidottomuutta”. (*Kritiikin Uutiset* 3/2005, 12–13.) Nirvi kommentoi ar-

tikkelia omalla palstallaan, jossa hän allekirjoitti Maskulan mielipiteen ja kuvasi Maskulaa puolittain leikillisesti hänen kaltaistensa ammattilaisten ”esikuvaksi”. Toisaalta Nirvi otti samassa jutussa etäisyyttä Maskulan mielipiteisiin ja katsoi, että ainakin pelien kohdalla käytössä ollut pisteytysjärjestelmä puolusti paikkaansa, koska viime kädessä käytössä oli vain kolme arvosanaa: ”Osta, osta jos saat halvalla ja älä osta”. (*Pelit* 11/2005, 6.)

Kiinnostavalla tavalla Nirvin ja Maskulan suhteessa näkyy yhtenäisiä piirteitä, joita Kaarina Nikusen mukaan voidaan löytää korkeakulttuurin ja populaarikulttuurin välillä (Nikunen 2005, 53.) Vaikka elokuvakulttuuri epäilemättä oli osa populaarikulttuuria, piti Maskulan elokuvakriitikki sisällään paljon korkeakulttuurisia piirteitä. Digitaaliset pelit taas edustivat uutta populaarikulttuuria, jonka edustajaksi Nirvi halusi itsensä laskea. Tekstinsä kautta Nirvi puhutteli myös omaa fanikuntaansa ja halusi tällä tavoin myös osoittaa oman kiistattoman auktoriteettiasemansa fanikulttuurille tyypillisellä leikittelevällä tyylillä.

Edellä mainittu esimerkki tuo esiin myös, miten Niko Nirvin saavuttama asema ihailtuna pelijournalistina oli usein kaksijakoinen. Vaikka alusta lähtien Niko Nirvin kirjoittajapersoonana oli hyvin merkittävä lukijoille, hän pyrki silti pitämään jonkinlaista etäisyyttä kohdeyleisöönsä. Hän ei suostunut esimerkiksi jakamaan nimikirjoituksia, vaikka niitä kirjeissä usein pyydettiin, eikä hänen kasvokuvaansa koskaan paljastettu juttujen yhteydessä. Haastattelussa hän on myös maininnut, ettei ole koskaan edes harkinnut yleisöluentojen tai muihin vastaavien tilaisuuksien pitämistä (Nirvi 20.8.1999). Saamaansa kriittiseen lukijapalautteeseen Nirvi suhtautui usein sarkastisella huumorilla, jota hän viljeli erityisesti omalla palstallaan. Kirjeaineistosta löytyy myös yksi tätä puolta valottava hauska esimerkki. Ilmeisesti vuonna 1996 Nirville osoitetussa kirjeessä nimimerkki ”Moottorisaha” mainitsi, että hänen kaverinsa pitivät Nirviä ”puolijumalana”, mutta hän pelkkänä ”tavalisena kuolevaisena”. Lopuksi hän ilmoitti tekevänsä Nirvistä ”lihamureketta”, jos hän ilmestyisi samaan *Quake*-otteluun (2415/1996). Kirjeen taitoskohtia tarkasteltaessa huomaa selvästi, että joku on myöhemmin toimituksessa tehnyt kirjeestä paperilennokin.

Konesodat ja Amigan kuolema

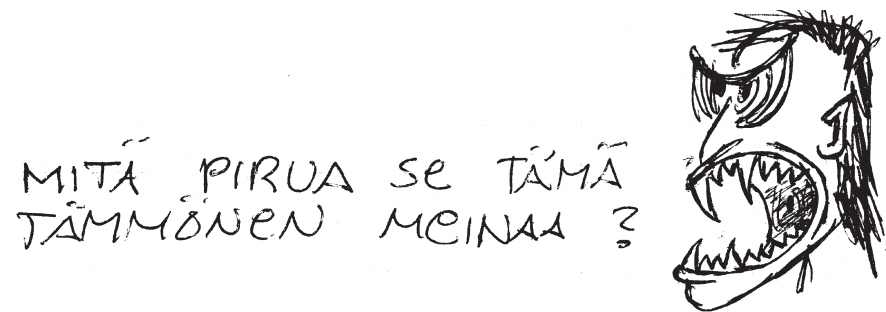
Tutkimuksissa ja pelilehdistössä käytetään usein käsitettä "konesodat" tai "laite-sodat" viitattaessa ilmiöön, jossa yleensä kaksi kilpailevaa pelikonetta kamppailee markkinoiden herruudesta. Yleensä vuosia kestäneet "konesodat" näkyivät paitsi alan teollisuuden piirissä myös hyvin konkreettisesti pelikulttuurissa noin laajem-minkin. Termi oli syntynyt 1980-luvun alussa ja vakiintunut osittain lehdistön an-siosta myös laajempaan käyttöön 1990-luvulla. (Saarikoski 2004, 128.) *Pelit*-lehden lukijat tunnistivat hyvin "konesota"-termin ja viittasivat siihen ahkerasti lukijakir-jeissä. Konkreettisimmin tämä näkyi eri konemerkkien käyttäjien välisissä nahiste-luissa, joissa kiisteltiin eri konemerkkien ja niille tehtyjen pelien "paremmuudesta". Usein räväköiksikin yltyviä riitoja käytiin paitsi pelaajien omassa tuttavapiirissä myös lehtien lukijapalstoilla ja tietoverkkojärjestelmien keskustelukanavilla. Suo-malainen kotimikro- ja pelilehdistö käsitteli kiistoja laajastikin 1980- ja 1990-luvulla, mutta lehdet itse välttivät käytännön syistä ottamasta kovin voimakkaasti kantaa asiaan. Yksittäisillä toimittajilla oli tästä huolimatta omia henkilökohtaisia mieltymyksiä, mikä varmasti vaikutti myös lehden laajempiin linjauksiin.

Vuosina 1992–2002 *Pelit*-lehti toimi avoimena näyttämönä kahdelle merkittävälle konesodalle. Näistä ensimmäinen koski Amigan kotimikron asemaa lehdessä. Vuosina 1992–1993 *Pelit*-lehti julkaisi vielä säännöllisesti Amigan peliar-vosteluita, mutta tämän jälkeen niiden määrä alkoi voimakkaasti tippua. Muiden kotimikrojen osalta tilanne oli vielä selvempi. Vuosina 1992–1993 Commodore 64:n ja Atari ST:n harvalukuisat pelijulkaisut jäivät lähes kokonaan huomiotta lehdessä. Tämä oli sinällään ymmärrettävää, koska kyseisille alustoille ei pelejä enää juuri tuotettu. Kyseisten kotimikrojen nimet häipyivät viimein lehdestä vuoden 1994 nelosnumeron jälkeen, maininta Amigasta pysyi mukana vielä vuoden 1995 ajan. Viimeistään kevään 1996 ensimmäisestä numerosta alkaen *Pelit*-lehti oli virallisesti pelkästään PC-peleihin keskittynyt julkaisu, sisällöllisesti muutos oli tapahtunut jo huomattavasti aikaisemmin. PC-pelaamisen valtakautta kesti lehdessä aina vuo-teen 2001, minkä jälkeen lehti alkoi käsitellä myös konsolipelejä. Tietokonepelaajat sen sijaan olivat vuosien ajan kiivaasti vastustaneet konsolien ottamista lehteen. Käyn seuraavaksi läpi, miten ja miksi nämä kaksi merkittävää kiistaa näkyivät luki-jakirjeissä.

Vielä vuonna 1992 Amigan ja PC-pelaajien väliset kiistelyt eivät näkyneet

kuin satunnaisesti. Esimerkiksi nimimerkki "vihastunut lukija" tosin väläytteli pin-nan alla kyteneitä tunteita keväällä 1992 lähetetyssä kirjeessä, jossa hän viittasi Suomessa vallalla olleeseen "Amiga-mafiaan" ja katsoi, että "uskaltakaapa kirjoit-taa jotain Amigasta ja teillä on ziljoona lukijaa vähemmän (eli ei mitään Amiga 12736 ja risat -testejä)" (21/1992). Kirjeellä viitataan selvästi *C=lehteen*, jossa oli varsinkin loppuvuosina julkaistu paljon ohjelmointiin ja Amigan tekniikkaan liit-tyviä artikkeleita, mikä ei varmasti miellyttänyt kaikkia pelkästään peleistä kiinnos-tuneita lukijoita. Kiistelyn vähäisyys johtui todennäköisesti siitä, että *Pelit*-lehdessä julkaistiin vielä runsaasti Amigan peliarvosteluita, joten kiistelyille ei löytynyt vielä mitään konkreettisempaa syytä. Varhaisten tutkimusten mukaan lukijat jakaan-tuivat lähes tasan Amigan ja PC-koneiden omistajiin (*Pelit* 5/1992).

Kiistely kuitenkin roihahti seuraavan vuoden puolella. Yksi tärkeimmistä kiistelyjen laukaisijoista oli Amiga-arvosteluista kertovien juttujen määrän selvä väheneminen. Commodore-kotitietokoneiden omistajat olivat katkeria. Nimimerk-ki "Mucor the Pläntti" latasi täyslaidallisen keväällä 1993: "Mitä pirua se tämä täm-möinen meinaa!!! En olisi uskonut, että mikrolehti voi ylipäättään vajota näin alas" (276/1993). Nimimerkki "Masa Kolonen" kirjoitti puolestaan kesällä 1993 ja ih-metteli tilannetta. Hänen mukaansa oli outoa, että lehdessä oli enemmän asiaa PC-peleistä, vaikka hänen mukaansa "prosentuaalisesti amigisteja oli [lehden luki-joista] enemmän". (281/1993.)



Kuva 5.

Suuttunut lukija Mucor the Pläntti vahvisti kritiikkiään kuvan avulla (276/1993).

Samantyyliä kirjeitä lähetettiin toimitukseen hyvin runsaasti seuraavan kahden vuoden aikana. Käytännössä samaan aikaan kun Amigan käsittely lehdessä

supistui, käyttäjien väliset kiistelyt lisääntyivät. Yleensä kirjeet olivat vastineita Posti-palstalla julkaistuihin kirjeisiin, mutta toisinaan kirjoittajat viittasivat omassa lähipiirissään tapahtuneisiin kiistoihin. Nimimerkki "Oula Pulju" kirjoitti keväällä 1993: "Amigan ja PC:n keskinäisestä paremmuudesta on kiistelty myös kaveripiirissäni paljon. Eräskin Amiga 500:sen omistaja päätyi kanssani äänekkääseen riitaan asiasta". Riita päättyi lopulta kiistelyyn PC:n ja Amigan prosessoritehojen paremmuudesta. Oula Pulju totesi lopuksi, että tilanne oli muodostumassa "toivottomaksi". (279/1993.) Yllättävän usein kiistelyt liittyivät nimenomaan koneiden välisiin teknisiin seikkoihin, vaikka todelliset syyt kiistoihin liittyivät peliharrastajien koneuskollisuuteen. Posti-palstalla julkaistiin vain valikoidusti kiistelyyn liittyneitä kirjeitä, mutta aineiston joukosta on tosin poimittavissa hyvinkin mustavalkoisia kannanottoja: "Minkä vuoksi meitä PC:n omistajia rangaistaan tällaisilla aivottomilla pikku amigisteilla, jotka eivät ymmärrä muuta kuin sanan amiga ja minkä helkkarin takia SITÄ OMAA KONETTA PITÄÄ KEHUA NIIN MAAN MAHTAVASTI" (250/1993).

Jotkut lukijoista pitivät käytyä kiistelyä turhanaikaisena ja halusivat siksi julistaa virallisen "aselevon". Nimimerkki "Roz Skywalker" ehdotti ironisen sävyyn, että "olisiko mitään että kaikki PC:een omistajat ostaisivat Amigan ja Amiga omistaja ostaisivat PC:een??" (291/1993) Samaan päätyi syksyllä 1993 nimimerkki "Paladin", joka mainitsi olevansa entinen Amiga-pelaaja ja nykyinen PC-pelaaja. "PC-pelaajien ja amigistien tulisi todeta, että jokaisella koneella on omat hyvät puolensa, eikä vastoin morkata toisten koneita" (275/1993.)

Amigaa koskeva pelijournalismi väheni lehdessä entisestään seuraavien vuosien aikana, samaan aikaan kun konemerkin käyttäjäkunta harveni nopeaan tahtiin. Tilanteeseen vaikutti myös osaltaan lehden Amiga-avustajien, kuten Jukka Kauppinen sekä Jukka ja Pekka Piiran siirtyminen *MikroBitin* palvelukseen vuoden 1993 jälkeen. Konemerkillä löytyi vielä pitkään uskollisia käyttäjiä, mutta kaupallisena pelikoneena Amiga menetti merkityksensä 1990-luvun puolivälin jälkeen. Amigan marginalisoitumisen syitä on pohdittu hyvinkin laajasti. Monelle tietokoneharrastajalle rakkaan koneen aseman heikkeneminen tuli ikävänä ja katkerana yllätyksenä, mikä osaltaan vaikutti aiheesta käydyn keskustelun kiivauteen. Tilanne oli erityisen tukala Suomessa, jossa oli väkilukuun suhteutettuna todella paljon Commodore-tietokoneiden käyttäjiä. Laajemmin tarkasteltuna Amigan kohtalo kytkeytyi sen valmistajan Commodoren markkina-aseman heikkenemiseen, mikä

johti lopulta keväällä 1994 yhtiön konkurssiin. Huonosti johdetun yrityksen vaikeuksien taustatekijöitä on käsitelty myös tutkimuksissa. (Bagnall 2005; Saarikoski 2004, 390–392.)

Suomessa Amigan marginalisoitumiseen löydettiin myös muitakin taustatekijöitä. Eräs tärkeimmistä koski harrastajien keskuudessa suosituksi noussutta piratismia, minkä vuoksi alkuperäisten Amiga-pelien myyntimäärät tippuivat rajusti. Niko Nirvin ja Tuija Lindénin ovat viitanneet, että heidän kokemustensa perusteella piratismi käytännössä "tappoi" Amigan (Nirvi 27.8.1998; Lindén 27.8.1998). Nirvi on tosin tähdentänyt, että 1990-luvun alussa PC:stä oli jo tullut sen levineisyyden ja tekniikan parantumisen myötä niin houkutteleva pelikone, että pelivalmistajien oli helppo lisätä sille tukeaan. *Pelit*-lehti vastusti alusta lähtien kiivasanaisesti piratismia, mikä katsottiin heikentävän alan kehitysnäkymiä tuntuvasti. Lehden asenne oli ymmärrettävää ja käytännönmukaista, mutta lehden lukijoiden kannalta kiistanalaista, koska suurin osa harrastajista kopioi ja levitti ainakin josain määrin pelejä.

Piratismia käsittelevä keskustelu oli todella laajaa vuosina 1992–2002, ja keskusteluissa tuntuivat toistuvan tietyt helposti tunnistettavat perusteemat. Osa lukijoista tuntui jyrkästi tuomitsevan piratistimin ja he kritisoivat vahvasti siihen syyllistyneitä. Piratistimin tuomitsevista lukijakirjeissä harjoitettiin usein mustavalkoista kirjoitustyyliä, jota kiinnostavalla tavalla oli tyypillistä konesota-teemaa käsittelevissä kirjeissä: "!!Inhoan piraatteja! Piraateille: imekää viruksia!", kirjoitti nimimerkki "Pelintekijä" loppuvuodesta 1994 (1011/1994). Edellä mainitut viestit tulivat hieman myöhemmin tutuiksi Internetin flame- ja trolliviestien yhteydessä.

Toiset sen sijaan ainakin osittain ymmärsivät piratismiin syyllistyneitä ja tarjosivat sille useita selittäviä tekijöitä pelien yleisestä huonosta laadusta aina korkeisiin myyntihintoihin. Nimimerkki "Radioactive Man" kirjoitti alkuvuodesta 1996: "Nyt voi piraattiasista puhua vapautuneesti, kun se ei ole enää ajankohtaista. Postipalstaa lukemalla saa sellaisen käsityksen, että piraatti on mustapukuinen hiippari, joka... hiipii yön pimeydessä kansainvälisiin salaseurakokoukseen, jonne vain harvat ja valitut pääsevät. Minä taas luulen, että 95% kopioijista on ihan tavallisia ihmisiä, joille kopiointi on luonnollinen, itsestäänselvä tapa hankkia pelejä" (2420/1996). Tämän jälkeen kirjoittaja jakelee kuitenkin peliarvostelijoille kehuja ja ihmettelee hieman, miksi näin erinomaisen lehden levikki ei ole suurempi.

Vastaavantyyliiseen rakentavaan kritiikkiin perustuvia kirjeitä oli tullut

toimitukseen aikaisemminkin. Nimimerkki "Alias T. Solo" otti kantaa asiaan joulukuussa 1994: "Lopuksi ilmaisen mielipiteeni piratismista, sillä minusta on aivan turha syyttää 'piratismiksi', tapausta jossa kaverit koulussa vaihtavat pelejä keskenään [--] Tärkeämpää olisi kitkeä 'ammattipiratismi'" (1003/1994.) Vuosien varrella lukijat korostivat myös useaan otteeseen piratismiin olevan myös osittain kuluttajakriittistä käyttäytymistä. Piraattiversion hankkimalla kuluttaja pystyi "kokeilemaan", oliko peli ostamisen arvoinen. Esimerkiksi nimimerkki "Jakajien Nelonen" kirjoitti vuonna 2001: "Pointtini on se että kun ostan pelin voin kirjaimellisesti ostaa p***aa, jolle ei ole edes palautus oikeutta!! (3711/2001).

Piratismikeskustelu eteni aaltomaisesti vuosittain, ja toisinaan lehti ei selvästikään halunnut nostaa aihetta uudelleen esiin Posti-palstalla, vaikka aiheeseen puretuneita kirjoituksia tuli toimitukseen tasaiseen tahtiin. Lehden kannalta lie-nee ollut sopivaa pitää aihe esillä, mutta välttää turhaa toistuvuutta. Kirjeissä näkyy selvästi, että pelien kopioiminen ja levittäminen oli hyvin arkipäiväistä toimintaa nuorten keskuudessa. Toimitus ei sattuneesta syystä koskaan julkaissut aiheeseen pureutuvia liian kärkevästi kirjoitettuja kirjoituksia. Aineiston perusteella näyttää siltä, että toimitus valitsi kirjeet huolellisen harkinnan jälkeen, ja jopa julkaistuja kirjoituksia lyhenneltiin. Osittain kysymys oli normaalista toimituksellisesta lyhentämisestä, mutta epäilemättä myös varovaisuudesta.

PC-pelaamisen valtakausi

Riehuva konesota ja siihen osaltaan kytkeytyvät piratismikeskustelut olivat osaltaan merkkejä PC-koneiden aseman vahvistumisesta pelikoneina. Kirjeaineiston perusteella PC-pelaamisen valtakausi alkaa käytännössä loppuvuodesta 1993 ja päättyy noin vuonna 2001 tai 2002 riippuen millaisia tekijöitä tarkastelussa halutaan painottaa. Näitä vuosia leimaa toisaalta Sony PlayStationin ja muiden konsolien vahvistuva asema Suomen pelimarkkinoilla, mikä näkyi myös pelilehdistön aseman muutoksissa 1990-luvun loppupuolelta lähtien.

Ehkäpä näkyvin 1990-luvun PC-pelikulttuurin piirre oli kolmiulotteisten toimintapelien nousu, joista voidaan kirjeaineiston perusteella erottaa muutama julkisuuden kannalta merkittävä muoti-ilmiö. Id Softwaren *Doomin* ilmestyminen joulukuussa 1993 oli kiistatta yksi merkittävimmistä käännteistä PC-pelaamisen histo-

riassa. (Saarikoski 2004, 280–282; Saarikoski et al. 2009, 234–244.) Vaikka tapausta on monissa yhteyksissä ylikorostettu, näkemyksille löytyy silti vahvoja perusteita. Lukijakirjeiden perusteella *Doom* ja sen jatko-osa *Doom 2* vaikuttivat syvästi pelaajien mielipiteisiin ja mielikuviin tietokonepelaamisen asemasta ja merkityksestä 1990-luvun puolivälissä. Esimerkiksi lehden lukijoiden äänestyksessä *Doom 2* valittiin vuoden 1994 parhaaksi peliksi (*Pelit* 1/1995, 74–75). Molemmat pelit olivat osaltaan vaikuttamassa myös muiden ensimmäisen persoonan ampumispelien lajityypin saavuttamaan suosioon myöhemmin 1990-luvun loppupuolella.

Doom-sarjaa koskeva mielipiteen vaihto keskittyi ennen kaikkea sen immersivisyyteen ja väkivaltaisuuteen. Naispelaaja "LH" ilmoitti vuoden 1994 lopulla, että "nyt kun vihdoinkin tajusin, mikä tässä pelissä niin monia viehättää, ei minua saa ruudun äärestä edes BFG 9000:lla uhkaamalla". (1015/1994). Tässä hän viittaa *Doomissa* käytettävään futuristiseen ja räävittömällä tavalla nimettyyn plasma-aseeseen (Big Fucking Gun 9000). Lehden arvosteluissa molemmat *Doom*-pelit olivat näkyvästi ja räväkästi esillä. Tämä selvästi kiihdytti myös peleistä käytyä moraalikeskustelua. Nimimerkki "Master of Disaster" kuvasi hyvin käytyä kiistelyä: "Sitäpaitsi eivät väkivaltaiset ja muut vanhemmille tarkoitetut pelit vaikuta ihmisiin negatiivisesti (korkeintaan heitä ei saa pois Doomien äärestä). [--] Minäkin tunnen monta 8–13 -vuotiaista lasta jotka pelaavat Doomia yms. hullunkiihtä silmissä ja ovat kolmenkin tunnin myllyttämisen jälkeen täysin rauhallisia". (1009/1994.)

Tuohon aikaan Suomessa ei vielä ollut pelien virallista ikäluokitusjärjestelmää, vaikka muualla maailmassa niitä oli alettu jo kehittää. Jyrki J. J. Kasvi, jota käytettiin myöhemmin asiantuntijana Suomen ikäluokitusjärjestelmää rakennettaessa, on vuonna 2003 tekemässään haastattelussa tähdentänyt, että järjestelmän tulo Suomeen oli melko suoraa seurausta 1990-luvulla alkaneesta julkisesta moraalikeskustelusta, jossa *Doomilla* oli oma näkyvä roolinsa (Kasvi 28.4.2003). Lukijakirjeiden perusteella *Doomia* pelasivat joka tapauksessa hyvinkin nuoret ihmiset, vaikka peliä ei ollut tarkoitettu lapsille sen väkivaltaisuuden vuoksi. Nuoret yrittivät kuitenkin korostaa, että nuoresta iästään huolimatta monet heistä olivat varsin kokeneita pelaajia, eikä *Doom* tuntunut heistä liian väkivaltaiselta tai pelottavalta. Eräs tyttö kirjoitti keväällä 1994: "Olen 12-vuotias tyttö ja minusta *Doom* ei ole liian raaka, ainakaan minulle. Ehkäpä joitakin saattaa pelottaa musiikki, koska se tuo jännittävää tunnelmaa". (1017/1994.) Nimimerkki "Heikkohermoisten ja lentosimulaation puolesta" oli omalta osaltaan täysin toista mieltä: "Eikö tietokone-

pelejä ole tarkoitettu ajanvietteeksi ja huvitukseksi? Mitä huvia on valvoa yöllä ja pelätä, tuleeko ikkunasta avaruusolio vai moottorisahademoni!”. (1013/1994.)

Keskustelu jatkui suurin piirtein samanlaisilla vastakkainasette-
luilla seuraavien vuosien aikana. Aihe alkoi tästä syystä hyvinkin nopeasti toistaa
itseään, mikä aiheutti luonnollisesti vastareaktioita. Nimimerkki “Sir Sierra” viit-
tasi tähän loppuvuodesta 1994: “Miten olisi, josko lukijat kaikella kunnioituksella,
voisivat lopettaa Doomien moraalikeskustelut? Ei siinä mitään, Doom on varsin
hyvä, mutta alkaa tynpiä kun jokaisella Posti-palstalla on ‘Minusta Doom ei ole
liian väkivaltainen’”. (1007/1994.) Kirjeaineisto kertoo elävästi kuinka kolmiulot-
teiset toimintapelit herättivät voimakkaita tunteita. Olen tietokoneunia koskevas-
sa, laajaan kyselyaineistoon perustuvassa artikkelissani löytänyt *Doomin* kaltaisten
pelien aiheuttaneen pelaajissa unettomuutta ja painajaisia. Vastaukset toisintavat
mielenkiintoisella tavalla 1990-luvun puolivälin lukijakirjeissä esiintyneitä tarinoita
pelin “immersiivisyydestä” tai “vaarallisuudesta”. Maininnat tuntuvat tässä mielessä
jääneen elämään muistelmatarinoina, joihin on ollut helppo viitata myöhemmin
2000-luvulla. (Saarikoski 2011, 30–31.)

Doom lisäsi tuntuvasti verkkopelaamista kohtaan tunnettua yleistä ki-
innostusta. *Doomin* tulo markkinoille sattui muutenkin Internetin mediakuvan
kannalta mielenkiintoiseen aikaan, sillä samana vuonna Mosaic-verkkoselaimesta
kohistiin maailmalla ja Suomessa kotitalouksiin suunnattujen Internet-yhteyksien
tarjonta alkoi. Tästä huolimatta varsinkin monille peliharrastajille tietoverkot tulivat
tuohon aikaan tutuiksi lähinnä BBS-purkkien välityksellä (Hirvonen 2010). Purkit
toimivat kuten Internet hieman myöhemmin: pelitilana, tiedonvälityskanavana ja
pelisisältöjen jakelukanavana. Kuten edellä viittasinkin, verkkopelaaminen oli kui-
tenkin kirjeaineiston perusteella melko pitkään harvojen, pidemmälle ehtineiden
peliharrastajien toimintaa. Purkkeja käyttivät jopa *Pelit* BBS:n tapauksessa vain osa
tilaajista, koska modeemin hankkiminen ja puhelinmaksut tekivät harrastuksesta
kalliin. Lisäksi on muistettava, että *Doomia* ja muita 1990-luvun verkkopelejä, kuten
esimerkiksi huippusuositun *Command & Conquer* -strategiapelisarjaa, pelattiin
aluksi lähiverkoissa eikä niinkään Internetin välityksellä. Ne olivat joka tapauksessa
luomassa sosiaalista pohjaa 2000-luvulla suosituiksi nousseille harrastajien verkko-
pelitapahtumille. Tämä vahvistaa myös havainto, että varsinkin nykyajan Internetin
massiivisten virtuaalipeliympäristöjen kriteerien perusteella vahvemmin verkkope-
likulttuuri lähti muotoutumaan vasta 1990-luvun lopusta lähtien. (Saarikoski et al

2009, 234–237.)

Internet-pelaamista koskeva lehtikirjoittelu yleistyi oikeastaan vasta Win-
dows 95 -käyttöjärjestelmän tultua markkinoille loppuvuodesta 1995. Suurin
piirtein samoihin aikoihin lehteen alkoi tulla kirjeitä, joissa lukijat ihmettelivät avoi-
mesti, että “mikä se Internet oikein on ja miten sinne pääsee?”. Lehden tekemän
lukijatutkimuksen mukaan alkuvuodesta 1996 tilaajista vain 10 prosenttia käytti
Internetiä. *Pelit*-lehti perusti omat Web-sivunsa keväällä 1996 ja samassa yhtey-
dessä Jyrki J.J. Kasvi kirjoitti Webin käytöstä poikkeuksellisen laajan artikkelin.
Tuolle ajalle tyyppilliseen tapaan artikkeliin oli koottu lista pelaajia kiinnostavista
Web-osoitteista. Kasvi tosin varoitteli heti jutun alussa, että Web ei ollut toistaisek-
si mikään ylistetty “tiedon valtatie” vaan pikemminkin “nippelifaktan kinttupolku”.
(*Pelit* 2/1996, 2, 6–10.)

Ossi Mäntylahti kirjoitti puolestaan Internet-pelaamisesta laajan artikke-
lin *Pelit*-lehden numerossa 6/1996, missä viitattiin paitsi Windowsin helppokäyt-
töisyyteen, myös käsiteltiin peliseuran etsimiseen sopivaa Kali95-apuohjelmaa.
(*Pelit* 6/1996, 20–21.) Ossi Mäntylahti, joka oli itse aktiivinen BBS-harrastaja, oli
arvioinut hieman aikaisemmin, että todennäköisesti lähitulevaisuudessa osa BBS-
purkeista sulautuisi Internetiin, mutta sitä ennen netin olisi kuitenkin kehityttävä
merkittävästi. (Hirvonen 2010, 36.) Jyrki Kasvin tavoin hän arvioi Webin olevan
lähinnä hajanainen ja sekava kokoelma puhelinluettelomaisia sivuja, joissa käyt-
täjien vuorovaikutus oli vielä vähäistä. Sosiaalisesta aktiivisuudestaan tunnettuun
BBS-maailmaan verrattuna Web vaikutti vielä melko staattiselta.

Verkkopelit nähtiin yhtenä Internetin selkeimmistä vahvuusalueista. Män-
tylahti nosti myös esiin kolmiulotteisten toimintapelien uuden kärkinimen *Quak-*
en, jonka id Software oli kehittänyt *Doomin* menestyksen jatkoksi (*Pelit* 6/1996,
20–21). *Quake* näyttää ainakin lukijakirjeiden perusteella olleen se peli, joka kaik-
kein eniten popularisoi 1990-luvulla Internetin välityksellä tapahtuvaa verkkope-
laamista. “Minä ilmoitan teille suuren ilon! On syntynyt Quake, Doomien poika,
ja löydätte sen Internetistä makaamassa”, kirjoitti Niko Nirvi samassa numerossa
tuttuun humoristiseen tyyliinsä. Samalla hän esitteli Quake kilpailijan *Duke Nukem*
3D:n. (*Pelit* 6/1996, 63.)

Pelit-lehden lukijoiden suhtautuminen *Quakeen* oli poikkeuksellisen in-
nostunutta. Lehti päätti järjestää *Quake*-kilpailun, jossa pyydettiin visioimaan
muokattuja versioita pelistä. Kieli poskessa laadituissa vastauksissa Quaken ih-

missankarit korvattiin tunnetuilla populaarikulttuurin hahmoilla, suomalaisilla poliitikoilla tai muilla julkisuuden henkilöillä. Yhden laajimmista kokonaisuuksista muodostivat poliitikoista väännetyt parodiat. Lukija ”JL” visioi *Quaken* Eduskunta-versiota nimellä Doomsday in Parliament: ”Kokoomuksen Sauli Niinistön aseena olisi räjähtelevät (ydinlataus?) ruiskukat. Kristillistä liittoakaan ei saisi unohtaa. Toimi Kankaanniemi viskelisi terävillä risteillä väistelevää suomiverkkarikkoo [--] Pienempiä vihullisia olisi Vihreän liiton villapaitainen Heidi Hautala, joka yrittäisi sohia sankaria neulekutimilla” (2424/1996).

Huomionarvoista on, että lähes joka kolmannessa vastauksessa päähenkilöksi esitettiin Aku Ankkaa. Nuorille pelaajille Aku Ankka oli suosittu ja helposti mieleen nouseva populaarikulttuurin hahmo. Tuohon aikaan *Aku Ankka* -lehden keskilevikki Suomessa oli noin 270 000 (Levikintarkastus 2012.) Aku Ankan sijoittaminen väkivaltaiseen toimintapeliin tuntui siis monista humoristiselta ratkaisulta. ”Haluaisin deathmatchailla Aku Ankan näköisenä, joka sanoo räjäyttäessään hirviön kappaleiksi: Kääk! Järein ase olisi Ostoskanavakanuuna, joka paasaa p*skaa aivan koko ajan kuvan kanssa”, maalaili lukija ”ER” (2428/1996).

Quake -kisa

Visioni hyvästä Quake-muunnoksesta sijoittuu kuumaan suomalaiseen politiikkaan, sillä onhan meillä muutaman viikon kuluttua euro- ja kunnallisvaalit, joihin kaikki puolueet ovat lähteneet rajusti kamppailemaan kannatuksesta. Erityisesti nuoria yritetään houkutella äänestysuurnille, mutta nuoria (miehiä) taitaa kiinnostaa enemmän tietokonepelit kuin tylsät poliittiset naamat ja niiden tyhjänpäiväiset lupaukset työttömyyden puolittamisesta.

Kuva 6.

Vuonna 1996 *Pelit*-lehdessä järjestetty *Quake*-kisa innosti eräät lukijat parodisoimaan politiikan arkipäivää. (2424/1996)

Quake ja lukemattomat muut ensimmäisen persoonan ammuskelupelit edustivat julkisuudeltaan tunnetuinta PC-pelaamisen ilmiötä 1990-luvun lopussa ja 2000-luvun alussa. Ne kytkeytyvät myös selvästi niihin tapoihin, jolla verkkopelaamista laajasti mainostettiin ja esiteltiin lehdessä (Kurjenniemi 2012, 94). Verkkopelaamisen kannalta lajityyppi edisti myös pelaajien omaehtoista sisältötuotantoa eli modausta. Pelaajat saattoivat muokata pelien sisältöjä, luoda uusia pelikent-

tiä tai muuten muuttaa pelien toimintaominaisuuksia. Edellä käsiteltyt pelaajakirjeet olivat myös esimerkki tähän liittyvästä mielikuvituksellisesta ajattelusta. Pari vuotta myöhemmin julkaistu Valven *Half-Life* ja sen pohjalta tehty modi *Counter Strike* olivat puolestaan siirtämässä toimintaa kohti 2000-lukua, mitä voidaan pitää verkkopelaamisen arkipäiväistymisen varsinaisena ajankohtana. Vilkkaimman first person shooter -vaiheen mentyä ohi koitti *The Sims*in kaltaisten elämäntapasimulaattorien ja massiivisten verkkoroolipelien aika (Sotamaa 2009, 91–93; Sihvonen 2009).

Doomin ja *Quaken* kaltaisten pelien hallitseva osuus viittaa näiden pelien nousseen muoti-ilmiöksi pelaajien keskuudessa. Oman tulkintani mukaan juuri tämä symboloi voimakkaasti 1990-luvun lopun ja 2000-luvun alun PC-pelikulttuuria. Ensimmäisen persoonan ammuskelupelien näkyvä osuus aineistossa epäilemättä vääristää kuvaa tuon ajan PC-pelikulttuurista. Kirjeitä tarkastelemalla huomaa selvästi lukijoiden peliharrastuksen monipuolisuuden. Toimintapelien rinnalla pelattiin ahkerasti niin strategia- kuin simulaattoripelejä tai vaikkapa rooli-, seikkailu- tai fantasiapelejä. Kirjeaineistossa näistä peleistä näkee jatkuvana virtana palautetta arvosteluista, vinkkejä, kommentteja tai lyhyitä juttuja, joissa pelaajat kertovat omasta peliharrastuksestaan ja kiinnostuksen kohteistaan.

Tyttöpelaajien tunnustuksia

Kiinnostavana aineistokokonaisuutena mainittakoon tyttöpelaajien kirjoittamat kirjeet. Melko suuressa osassa tyttöjen kirjeitä toistuu lähes rutiininomaisesti puolittain anteeksipyyttävä lause: ”hei, olen tyttö ja minä olen pelaaja”. Oman sukupuolen korostaminen kirjeissä oli viite 1990-luvun pelikulttuurin ilmeisestä miesvaltaisuudesta, jonka rippeitä voidaan edelleen nähdä viimeisimmissä kotimaisissa pelaajatutkimuksissa (Karvinen, Mäyrä 2011). 1990-luvulla miesvaltaisuus näkyi paljon selvemmin, vaikka esimerkiksi 1980-lukuun verrattuna harrastus oli jo huomattavasti tasa-arvoistunut. Tutkimuksissa tätä ilmiötä on tarkasteltu paljonkin, mikä selittää niitä asenteita ja näkökulmia, jotka tulivat esiin naisten ja tyttöjen kirjeissä. Aikalaistutkimuksissa tätä ilmiötä on tarkasteltu hyvin mielenkiintoisella tavalla. Esimerkiksi tutkija Annikka Suoninen viittasi vuosituuhannen vaihteessa, että vaikka pelit eivät olleet enää varsinkaan peruskouluikäisille tytöille tunte-

maton media, pelit olivat edelleen hyvin vahvasti osa poikien kulttuuria (Suoninen 1999, 147–149; Suoninen 2002, 95–130).

Toisinaan tyttöjen kirjeissään otettiin voimakkaasti kantaa heidän ilmeiseen syrjintäänsä. ”Pelaavia tyttöjä syrjitään”, kertoi osuvasti nimimerkillä ”Megatuhoteurastaja” vuonna 1996, ”Ilmeisesti minä olen joku ufon kaltainen olio, kun minä käytän tietokonetta (tai siis räppään lähes hajalle Doomia hakatessani), luen fantasia kirjoja, käyn karatessa ym. ym. Haluaisin tosissani pelata roolipelejä, mutta siihen ei vielä ole ilmaantunut mahdollisuutta. Meinaan että en tunne tyttöryhmää joka pelaisi roolipelejä, ja pojat eivät suostu ottamaan ryhmäänsä”. (2418/1996.)

Tyttöjen kirjeet eivät sisällöllisesti juuri eronneet poikien kirjeistä. Kirjeaineiston perusteella vaikuttaa siltä, että *Pelit*-lehteä lukeneista tytöistä pääosa pelasi suurin piirtein samanlaisia pelejä kuin pojat, ja tätä seikkaa, kuten edellä mainitussa esimerkissä, usein myös korostaen alleviivattiin. Tyttöjen kirjeet erosivat kuitenkin usein ulkonäkönsä perusteella poikien kirjoittamista, sillä yleensä ne oli laadittu huolellisella kaunokirjoituksella tai tekstauksella. Niihin oli piirretty myös usein ”söpöinä” pidettäviä eläin- ja sarjakuvahahmoja. Jostain syystä tytöt olivat myös herkempiä kirjoittamaan toimitukselle runoja. Esimerkiksi nimimerkki ”Nöpö iloinen -81” riimiteli sympaattisesti vuonna 1996: ”Pelit lehti paras on / sarjassaan voittamaton / Niko pelejä arvostele / Wexteen asiaa viljelee / Sari postit julkaisee / Ossi Windowsia säätelee” (2417/1996).

Aikakauden loppu ja siirtyminen 2000-luvulle

PC-pelaamisen huippuvuosina yleistivät myös useat tekniset innovaatiot, kuten 3D-kortit. Niko Nirvi on haastattelussa viitannut, että varsinkin 3D-korttien yleistyminen tuohon aikaan oli ainakin hänen näkökulmastaan tarkasteltuna viimeinen niitti, joka sai kokeneen arvostelijan ”leuan lokahtamaan” (Nirvi 20.8.1999). Lisäksi tuolloin ainoastaan PC-koneilla oli mahdollista hyödyntää Internetin käyttömahdollisuuksia. Tarkastelen seuraavaksi PC-pelaamisen ja konsolien välisiä suhteita tutkimusaineistoni loppupään aikavälillä ja miten nämä heijastelivat laajemmin pelimarkkinoilla tapahtuneita muutoksia.

Monet *Pelit*-lehden lukijat esittivät vuosina 1992–1993 toiveen, että lehti käsittelisi myös konsoleita. Posti-palstalle päätyneissä lukijakirjeissä oli ehdotet-

tu tällaista muutosta, mutta nämä johtivat lähes aina vastalauseiden myrskyyn. Nimimerkki ”Short Live Super Famicom” kirjoitti alkuvuodesta 1992: ”Vai että konsolipelejä. Mikrobittissäkin on jo sitä aivan liikaa. Minua ainakin jurppii jokseenkin, kun Bitissä on konsoliliite. Siinä menee parikymmentä sivua joutavaan.” (28/1992). Kirje kuvaa hyvin *MikroBitin* ja *Pelit*-lehden välistä kilpailuasetelmaa. *MikroBitti* oli julkaissut 1980-luvun lopusta lähtien enemmän tai vähemmän säännöllisesti artikkeleita konsoleista. Monet *MikroBitin* lukijat olivat tosin suhtautuneet tähän hyvin kriittisesti. Usein melko kiivassanainen keskustelu osoitti, että 1990-luvun alkupuoliskolla nuorison keskuudessa pelikoneen valinta oli selkeä kannanotto siihen, mihin joukkoon pelaaja halusi samaistua. (Saarikoski 2004, 288.)

Alkuvuosien toiveista huolimatta konsoleita ei lehdessä käsitelty. Lukijatutkimusten mukaan vain hyvin harva lukija ylipäänsä omisti konsolin. Osittain lukijapalautteessa ja myös toimituksen mielipiteissä oli nähtävissä taipumusta reviirijatteluun, jossa konsolipelit leimattiin ”lasten puuhasteluksi” ja kaikki todelliset pelaajat käyttivät kotitietokoneita. Nämä mielipiteet olisivat selvästi suunnattu varsinkin Nintendon konsolipelejä vastaan. Syksyllä 1995 Sonyn PlayStation-konsoli julkaistiin Euroopassa ja tilanne alkoi vähitellen muuttua. Loppuvuodesta 1995 eteenpäin toiveet konsolien sisällyttämisestä lehteen alkavat selvästi lisääntyä. Nimimerkki ”TB” kirjoitti kuvaavasti: ”Konsolipelit antavat nykyään monessa suhteessa vankan vastuksen tietokonepeleille [--] Miksi... siis MIKSI Pelit-lehti ei noteeraa noita kolikkopelaamisen kotikonsteja mitenkään?” (1719/1995.) Tutuun tapaan samaan aikaan PC-pelaajat vastustivat jyrkästi konsolipelien tuomista mukaan lehteen. Yksipuolisen torjunnan sijaan monet lukijat perustelivat ratkaisua myös toimitukselliselta kannalta. Nimimerkki ”Fox Mulder” viittasi aiheeseen: ”Miksi pilata mainio tietokonepeli lehti konsolijutuilla? Ne olisivat tilan puutteen vuoksi kuitenkin liian lyhyitä tyydyttääkseen konsolisteja ja veisivät tilaa tietokonepelijutuilta. Sitä paitsi konsolipeleillä on jo oma suomenkielinen lehti: Super Power”. (2422/1996.)

Lukijakirjeissä näkyy satunnaisesti, miten Suomessa pelikoneiden markkina-asetelmat muuttuivat 1990-luvun lopulle tultaessa. *Pelit*-lehden lukijatutkimuksissa oli huomattu, että monilta tilaajilta löytyi Sony PlayStation tai he olivat muuten kiinnostuneita koneesta. Kasvava konsolipelaajien määrä toi alan lehdistölle uusia haasteita, sillä samaan aikaan myös konsolilehtien markkinat monipuolistuivat. 1990-luvun lopulla Suomesta oli saatavilla jo useita suomenkielisiä

konsolipelilehtiä, kuten *Super Power* (1993–2001) ja *Virallinen PlayStation* -lehti (1998–). Vastatakseen kilpailuun *Pelit*-lehden rinnalle päätettiin perustaa kesällä 1998 uusi PlayStation-pelilehti *Peliasema*. Lehden toiminnasta vastasivat aluksi käytännössä kokonaan *Pelit*-lehden PC-peleihin erikoistuneet toimittajat. Ensimmäisessä pääkirjoituksessaan Tuija Lindén kävi seikkaperäisesti läpi markkinatilannetta. Lehden tietojen mukaan kesään 1998 mennessä Suomessa PlayStation-konsolien määrä oli noussut yli 100.000. Hän viittasi tässä yhteydessä PlayStationin tulon osoittaneen, että konsolipelaaminen oli muuttunut entistä aikuismaisemmaksi harrastukseksi (*Peliasema* 1/1998, 5).

Pelit-lehden levikki oli kasvanut tasaisesti vuodesta 1992 alkaen. Vuoden 1998 lopulla levikki oli virallisten tietojen mukaan 36.435. Tämän jälkeen levikki lähti kolmen vuoden ajan kestäneeseen laskuun. (Levikintarkastus 2012.) Samaan aikaan myös PC-pelien kaupallinen painoarvo alkoi laskea. Suomen peliohjelmisto- ja multimediatekniikka-yritys FIGMA ry:n keväällä 2001 julkistamien tietojen mukaan PC-pelien osuus myynnin arvosta oli vuonna 2000 vielä 57 prosenttia, mutta PlayStation oli kirimässä välimatkaa nopeasti umpeen. (Figma ry tiedote 8.2.2001; *Pelit* 3/2001, 3.) Vaikka uusi PlayStation 2 -konsoli menestyi aluksi hitaasti, tilanne muuttui vuoden 2001 aikana. Suomessa arvioitiin tuohon aikaan olleen jo 350.000 PlayStation-konsolia. (*Pelit* 11/2001, 3.)

Kilpailu oli muutenkin kiristymässä. Konsolimarkkinoille astunut Microsoft oli julkaissut maaliskuussa 2001 ensimmäisen Xbox -konsolinsa ja Nintendo oli vastaamassa kilpailijoiden haasteeseen omalla GameCubella. Aivan samaan tapaan kuin 1990-luvun alussa pelimarkkinat olivat jälleen pirstoutumassa monen eri pelikoneen kesken. On kuitenkin syytä korostaa, että markkinamuutokset eivät välttämättä vaikuttaneet yhtä rajusti esimerkiksi PC-pelaamisen vähentymiseen, koska PC-koneilla käytettiin hyvin runsaasti kopioituja pelejä. Kaupallisen painoarvon suhteen muutokset olivat kuitenkin hyvin merkittäviä. Hyvällä syyllä voidaan sanoa, että PC-koneen valtakausi Suomen hallitsevana pelikoneena päättyi vuoteen 2002 mennessä. Kysymys ei ollut kuitenkaan mistään äkillisestä käänneestä vaan vähittäisestä, vuosien aikana tapahtuneesta kehityksestä.

Markkinoiden pirstoutumista ei voida käsitykseni mukaan selittää pelkästään konsolien kasvavalla kilpailulla. PC:n heikkenevä asema pelikoneena liittyy osaltaan myös päivityskierteeseen, johon monet lukijat ottivat kantaa vuosien varrella. Käytännössä aktiivisimmat pelaajat joutuivat päivittämään konei-

taan lähes joka vuosi, mikäli halusivat uusimpien pelien toimivan kunnolla. Kirjeaineistosta löytyy lukemattomia esimerkkejä siitä, kuinka pelaajat valittavat jatkuvaa päivitysrumbaa. Jostain syystä tähän liittyvien kirjeiden määrä nousee huomattavasti, kun Pentium-koneet yleistyivät 1990-luvun puolivälin tietämillä. ”Koneet kuriin!”, parahti kuvaavasti nimimerkki ”kuuslankkulainen” alkuvuodesta 1995, ”Jos ajattelee tulevaisuutta about 5 vuotta niin eikös pentti ole silloin melkoinen NUHAPUMPPU! Joudun säästämään vuoden ennen kuin saan pentin käsiini. Mitä tuumaat Nnirvi? Kantsiiko kalppia kauppaan ja ostaa 586 vai jos aikoo odottaa vähän kauemmin ja ostaa 686! 786 on kuulemma tulosa!!”. (1722/1995.)

Vuosien varrella uusimistarpeissa näkyi selviä muoti-ilmiöitä. Vuosina 1994–1995 pelaajat tuskailivat kalliin CD-ROM -aseman hankintaa, tämän jälkeen kukkaron nyörejä piti raottaa modeemin vuoksi ja 1990-luvun loppupuolella 3D-grafiikkakortit jakoivat pelaajakunnan kilpavarustelun kierteeseen. Samassa yhteydessä vanhat 386 ja 486-konemerkit siirtyivät pois käytöstä ja uudet Pentiumit valtasivat markkinat. Lisäksi pelaajat joutuivat turvautumaan jatkuvaan tekniseen näpertelyyn. Ohjelmistopuolella siirtyminen DOS-pohjaisesta käyttöjärjestelmästä Windows 95 ja 98 -ympäristöön helpotti monen pelaajan asennustöitä, mutta ongelmia tuntui riittävän vuosi toisensa jälkeen. Pelaajat joutuivat esimerkiksi jatkuvasti etsimään peleille sopivia näytönohjainajureita ja asentamaan korjauspaketteja. Tämän vuoksi on helppo arvata, että varsinkin pelaajien keski-ikä karttues- sa ja pelaajakunnan laajentuessa helppokäyttöinen konsoli alkoi tuntua houkutte- levalta vaihtoehdolta.

Suomalaisessa pelikulttuurissa oli nähtävissä myös viestinnän nopea ja lopullinen siirtyminen Internetiin. *Pelit*-lehden verkkosivut olivat kehittyneet huomattavasti vuoden 1997 aikana, jolloin aikaisemmin hyvin staattisiin sivuihin lisä- tiin sähköpostiosoitteiden rinnalle kanavia sähköiseen tiedotukseen. On tuskin sattumaa, että juuri samana vuonna paperisten lukijakirjeiden määrä romahti. Kehitystä kiihdytti osaltaan myös Pelit BBS:n toiminnan hiipuminen 1990-luvun loppupuolella. Lehti sulki purkin vuodenvaihteessa 1999–2000. Lopullisena syynä oli tuohon aikaan yleinen Y2K-ongelma, joka koski myös purkin vanhentuneita tietokonelaitteistoja. Uuden vuosituhannen alkaessa purkin kalenteri ja kello menivät pysyvästi sekaisin. Laitteistojen uusiminen ei ollut enää kannattavaa, ko- ska tässä vaiheessa purkkia käytti enää muutaman kymmenen lehden lukijaa. (Tui- jan viimeinen viesti messuiloille 31.12.1999, <http://www.pelit-online.org>.)

Pelit BBS:n alasajo tapahtui suurin piirtein samaan aikaan, kun BBS-toiminta hiljeni kiihtyvällä tahdilla Suomessa. Mikko Hirvosen mukaan BBS-toiminnan hiipumista ei voida selittää pelkästään Internetin suosion kasvulla. Hänen mukaansa tilanteeseen vaikutti erityisesti teleoperaattorien siirtyminen aikaisempaa kalliimpaan hinnoittelupolitiikkaan. Halvat iltataksat poistuivat, ja taksoja korotettiin muutenkin kautta linjan. Esimerkiksi perinteisesti vahvana BBS-alueena pidetyllä pääkaupunkiseudulla vuosi 1997 merkitsi BBS-harrastuksen merkittävää kallistumista. Puhelintaksojen korotukset näkyivät myös *Pelit*-lehden lukijakirjeissä, joissa näkee satunnaisesti kritiikkiä hinnoittelupolitiikan muutoksia kohtaan. Vaikutukset tuntuivat välittömästi *Pelit*-lehden BBS-purkissa ja myös *MikroBitin* massiivisessa MBnet-purkissa. Käyttäjät siirtyivät kiihtyvällä tahdilla käyttämään kummankin lehden Internet-palveluja ja purkkitoiminta hiljeni. (Hirvonen 2010, 38–39.)



Kuva 7.

Pelit BBS:n kokousvalikko marraskuulta 1999. Lähde: *PBBS-Nostalgia*, <http://www.pelit-online.org/pbbs/>.

Pelimarkkinoiden pirstoutuessa ja Internetin merkityksen kasvaessa *Pelit*-lehti muuttui joulukuussa 2001 PC-pelaajien erikoislehdestä laajemmin pelejä käsitteleväksi yleisaikakauslehdeksi. Sisarjulkaisuna toiminut *Peliasema* sulautet-

tiin päälehteen. Odotusten mukaisesti monissa lukijakirjeissä yhdistymiseen suhtauduttiin melko varauksellisesti. Joillekin PC-pelaajille konsoleiden tulo lehteen oli järkytys: "Kun avasin päivällä postilaatikon olin saada sydärin [--] Olen tilannut lehteä vuodesta 1998 koska se on ainoa tietämäni lehti joka käsittelee PC pelejä ainoastaan mutta sitten te sorruitte", kritisoi nimimerkki "Ei kehu" alkuvuodesta 2002 (3733/2002.) Pääosin lukijakirjeissä tapahtunutta käsiteltiin kuitenkin melko neutraalisti. Pelimarkkinoiden sirpaloituminen ja pelaajien keski-ikä kasvu alkoi myös vaikuttaa asenteissa. "Toinen päivänpolttava aihe on konsolipelien tuleminen *Pelit*-lehteen. Pelaa kaikkea mitä vain sattuu ulottuville, mutta olen viime aikoina siirtynyt yhä enemmän konsolipuolelle. Syy on puhtaasti taloudellinen", totesi lukija OR numerossa 2/2002 (*Pelit* 2/2002, 22.)

Uuden *Pelit*-lehden lanseeraus oli myös taloudellisesti onnistunut, sillä lehden levikki nousi uuteen ennätykseen. Tilaajia lehdellä oli vuonna 2002 lähes neljäkymmentätuhatta. Tulevat vuodet kuitenkin opettivat, että pelilehtien markkinoilla kilpailu oli kasvamassa. Esimerkiksi uusi *Pelaaja*-lehti aloitti vuonna 2002 ja uusia nimikkeitä syntyi nopeaan tahtiin ja samaan aikaan Internetin tiedonvälityksellinen ja pelijournalistinen merkitys kasvoi. Ennätysvuoden jälkeen lehden levikki on tippunut tasaiseen tahtiin ollen vuonna 2011 noin kaksikymmentäkuusituhatta. Lehti on silti säilyttänyt merkittävän asemansa kotimaisen pelijournalismin vanhana edelläkävijänä. (Levikintarkastus 2012.)

Lukijakirjeiden aika oli päättynyt. Vuosien 1997–2001 myöhäiskauden paperikirjeissä käsiteltiin suurin piirtein samanlaisia asioita kuin aikaisempina vuosina, mutta niissä kysyttiin yhä vähemmän vinkkejä peleihin tai pohdittiin tietoteknisiä ongelmia – vastaukset kun olivat helposti löydettävissä Internetistä. Kirjeiden määrän lasku oli niin huomattava, että tämä alkoi näkyä Posti-palstan kuihtumisena, koska toimittajilla oli vaikeuksia löytää julkaistavaksi kelpaavia kirjeitä. (*Pelit* 11/2001, 18). Kirjepulaan eivät ilmeisesti auttaneet edes lehden verkkosivujen keskustelupalstalla esitetyt kysymykset. Muutaman vuoden kuluttua vanha Posti-palsta oli kutistunut lehdessä mitättömään laatikkopalstaan, jossa julkaistiin lähinnä nostoja lehdelle osoitetusta lukijapalautteesta. On kuvaavaa, että vielä vuonna 1996 Posti-palsta ja siihen kiinteästi kytkeytyneet vinkki- ja ohjepalstat veivät lehdestä ennätykselliset kahdeksan sivua.

Tyypillistä 1990-luvun lopun ja 2000-luvun alun kirjeille olivat myös toiveet pelien historiasta ja retropelaamisesta kertovien juttujen julkaisemisesta

lehdessä. Näitä toiveita oli näkynyt aikaisemminkin, ja oman tulkintani mukaan ne liittyivät tavalla tai toisella tiettyjen pelikoneiden vähittäiseen syrjäytymiseen. *Pelit*-lehti alkoikin vuonna 1999 julkaista säännöllisesti erikoisartikkeleja, joissa tavallisesti Niko Nirvi kirjoitti seikkaperäisesti alan historiasta. Retro- ja nostalgianälkä viittasi myös siihen, että vanhemmat PC-pelaajat katsoivat karsain silmin peliteollisuuden uusimpia kehitysnäkymiä. Tämä heijasteli myös kuluttajakriittisen näkökulman nousua. Monet pelaajat kaipailevat taas yksinkertaisia mutta toimivia peli-ideoita. ”Tkiwanhojen pelien pelaamisessa ei ole mitään vikaa/nauramista. Minä ainakin pelaan mieluummin pikseligrafiikalla kuvitettuja pelejä kuin katselin huonosti tehtyä polygonipuuroa. Tietysti on monia uusia pelejä, joissa on kaunis kuori”, totesi osuvasti nimimerkki ”eerä” kesällä 2001. (*Pelit* 6-7/2001, 21.)

Pelaajien nostalgian kaipuu ja retropelaamisen uusi nousu sopivat hyvin yhteen kirjepostin loppumisen kanssa. Tuossa vaiheessa oli myös selvää, että pelaajien keski-ikä oli nousussa ja kymmenen vuoden jälkeen oli syntymässä uusi pelaajasukupolvi. Muutosta kuvaa hyvin nimimerkki ”Dartin” keväällä 2002 käsin kirjoittaja kirje, jossa hän ihmettelee miksi ei pääse vanhoilla salasanoilla nettisivuille: ”Ne ovat [verkkosivut] paljon sekavammat kuin ennen. Siksi jouduin turvautumaan näinkin vanhaan viestintämuotoon. Kiitos ja näkemiin”. (3731/2002.)

Lopuksi – kirjeet ja pelaamisen aikalaiskuva

Pelit-lehden tuhannet lukijakirjeet ovat aineistona ainutlaatuinen kokonaisuus. Vaikka kokoelmaa ei voida pitää täydellisenä, säilyneet kirjeet tarjoavat itsessään hyvin kattavan ja kiinnostavan aikalaiskuvan reilun kymmenen vuoden ajalta. Kirjeet osoittavat selkeän kehityskaaren, jossa näkyy paperisen kirjepostin merkityksen kasvu ja Internetin läpimurron yhteydessä tapahtuva lakastuminen. Yleisimmin tarkasteltuna vuodet 1992–2002 kertovat paljon PC:n asemasta Suomen yleisimpänä ja tärkeimpänä pelikoneena. Kirjeiden avulla näkee myös hyvin konkreettisesti, millaiset asiat nuoria pelaajia kiinnostivat ja miten he ottivat kantaa pelimaailman ajankohtaisiin kysymyksiin. Ne tuovat myös esiin, miten suomalainen pelijournalismi monipuolistui ja kehittyi yhä ammattimaisempaan suuntaan. Tuohon aikaan Suomessa pelejä pelattiin pääasiassa kotipiirissä oman kaveriporukan kesken, verkkopelaaminen alkoi yleistyä vasta tarkasteluajankohdan loppuvaiheil-

la. Tietokoneharrastuksen luonteeseen saattoi kuulua, että peliluoliksi muuttuneissa lastenhuoneissa makasi pinossa alan lehtiä, joita selailtiin ja kommentoitiin pelisessioiden välissä. Kirjeen kirjoittaminen lehdelle oli henkilökohtainen, mutta tärkeä peliharrastukseen liittynyt rituaali.

Yllättävän suuri osa kirjeistä on käsin kirjoitettuja. Tämä kertoo lehden kohdeyleisön eli pääasiassa alle kaksikymppisten nuorten vakiintuneista tavoista kommunikoida lehden kanssa, mutta myös saatavilla olevien tulostinten harvinaisuudesta. Oman tulkintani mukaan käsin kirjoitettujen kirjeiden runsas määrä kytkeytyy 1980-luvulla syntyneen kotimikroharrastuksen toimintapiirteisiin. Laajemman tietokonekaluston, kuten tulostinten ja modeemien, tai vaikkapa tekstinkäsittely- ja tietoliikenneohjelmiston hankinta oli tyypillisempää harrastajille, jotka olivat syventäneet toimintaansa ja verkottuneet keskenään ja käyttäneet harrastukseensa enemmän rahaa ja resursseja. Heille pelaaminen tai pelilehdistön kanssa kommunikointi ei ollut niin tärkeää toimintaa tai he olivat kiinnostuneita nimenomaan sähköisestä viestinnästä. Nuoremmat, pelkästään pelaamiseen keskittyneet harrastajat kirjoittivat siis kirjeensä helposti saatavilla olevilla välineillä, ja näistä kynän ja paperin yhdistelmä on ollut tavallisin.

Viestintäkulttuurin näkökulmasta tarkasteltuna lukijakirjeet ovat esimerkki perinteisestä, ei-reaaliaikaisesta kommunikoinnista median ja lukijoiden välillä. Tulkintani mukaan lukijakirjeitä voidaan kuitenkin sisältönsä puolesta hyvin vertailla esimerkiksi tietoverkkojen – ennen kaikkea tuona aikana yleisiin BBS-järjestelmien – uutis- ja keskustelupalstoihin. Kirjeiden kirjoittajat olivat kiinnostuneita lähes samoista asioista kuin tietoverkoissa liikkuvat alan harrastajat. Pelaajille kirjeet olivat apuväline, jolla he halusivat saada vastauksia heitä askarruttaneisiin ongelmiin. Lisäksi kirjeiden avulla oli mahdollista myös purkaa ajatuksia ja heittää jopa kärkevän kriittisiä näkemyksiä. Posti-palstalla käydyt ”konesodat” ja muut kiistelyt osaltaan näyttävät, millaiset aiheet saivat tuohon aikaan punavärin kohoamaan nuorten pelaajien poskille.

Monille nuorille tunnetut pelijournalistit, kuten Niko Nirvi ja Jyrki J.J. Kasvi, olivat ihailtuja auktoriteetteja, joiden humoristista ja asiantuntevaa kynäilyä arvostettiin. Arvostusta saattoi osaltaan lisätä lehden saavuttama tärkeä rooli kotimaisen pelijournalismin lippulaivana. Useimmille tilaajille lehti oli pitkään lähes ainoa seikkaperäisesti peleistä kertova media. Monet kehuvat runot ja piirustukset kertovat myös omalta osaltaan hyvin läheiseksi ja tärkeäksi mielletystä suh-

teesta. Aivan samaan tapaan myös pettyneet lukijat saattoivat purkaa kritiikkiään lehdelle tulikivenkatkaisin sanakääntein. Vuorovaikutus koettiin niin hyvässä kuin pahassa yhteisölliseksi toiminnaksi, jossa myös lukija oman kaveripiirin toiminta oli näkyvästi esillä. Suomalainen pelikulttuuri oli vielä vahvasti poikavaltaista kyseisenä ajanjaksona, mutta tyttöjen kirjoittamien kirjeiden määrä osoittaa, että kehitys oli kulkemassa tasa-arvoisempaan suuntaan. Lehteä lukeneet tytöt näyttivät myös kirjeaineiston perusteella pelaavan suurin piirtein samoja pelejä kuin pojat. Havainto on hieman yllättävä, koska tutkimuksissa on ollut viitteitä, että tuohon aikaan tytöt ovat pelanneet hieman erityyppisiä pelejä kuin pojat. Toisaalta vastakkaisiakin tuloksia on ilmennyt. On todennäköistä, että *Pelit*-lehden kirjoittaneet tytöt olivat peliharrastajina normaalia aktiivisempia, tähän viittaavat myös monet pelaamisen sukupuolista tasa-arvoa peräänkuuluttaneet puheenvuorot ja keskustelunavaukset.

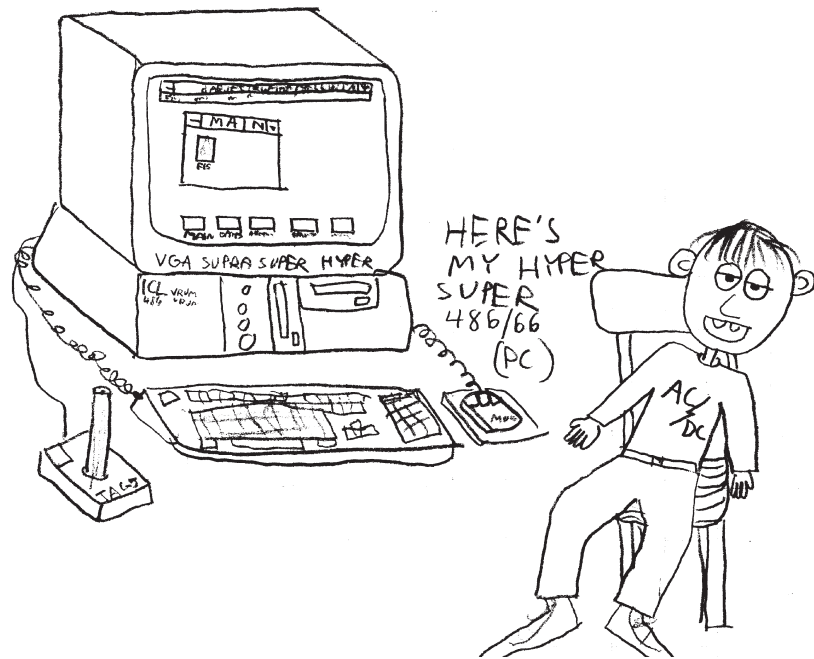
Tietoverkkojen vaikutus kirjeaineistoon tuntuu jääneen lehden varhaisvuosina vähäiseksi. *Pelit*-lehden suurimman kirjetulvan aikaan nuorella keskivertopelaajalla ei ollut usein mahdollisuutta päästä tutustumaan edes *Pelit*-lehden omaan BBS-purkkiin. Internet oli puolestaan peliharrastajille vielä vuosina 1993–1996 outo ja mystinen kummajainen. Aineiston perusteella tietoverkkojen merkitys niin pelaamisen kuin yleisen kommunikaation osalta alkaa näkyä kunnolla vasta vuoden 1996 jälkeen, vaikka lukijoiden yleinen kiinnostus osoitti kasvun merkkejä jo edellisen vuoden aikana. Kirjeaineiston määrän romahdus vuoden 1997 jälkeen oli varsin merkittävä. Viestinnälliseltä kannalta kysymys oli pelaajien välisen vuorovaikutuksen nopeasta siirtymisestä Internetin nettisivuille ja keskustelupalstoille. Internetin tulo lisäsi mahdollisuuksia kommunikaatioon ja helpotti merkittävästi pelaajien toimintaa. Lehden kannalta toiminta muuttui myös asteen verran haasteellisempaan suuntaan.

PC:n asema hallitsevana pelikoneena tuntuu varsinkin verkkopelaamisen yleistymisen jälkeen olleen suomalaisessa pelikulttuurissa hyvin vahva. Mielestäni tämä 1990-luvun lopulle tyypillinen ilmiö saattaa osaltaan myös selittää, miksi kotimaisessa ja kansainvälisessä pelitutkimuksessa oltiin 1990-luvun lopussa ja 2000-luvun alussa kiinnostuneempia tietokonepelaamisesta kuin konsolipelaamisesta. Pelimarkkinoiden näkökulmasta tarkasteluna PC:n asema alkoi horjua vuosituhatvuoden vaihteessa, mikä näkyi voimakkaammin 2000-luvun alun pelimarkkinoiden pirstouduttua useiden eri pelikoneiden kesken. Konsolien, ennen kaik-

kea Sony PlayStationin, aseman vahvistuminen muutti suomalaista pelikulttuuria peruuttamattomasti. Muutokset näkyivät konkreettisesti alan lehdistössä, kun *Pelit*-lehden rinnalla alettiin toimittaa pelkästään Playstation-peleille omistettua *Peliasema*-lehteä, joka sulautettiin myöhemmin päälehteen loppuvuodesta 2001. Vaikka aikaisemmin lukijat olivat kiivaasti vastustaneet konsolien käsittelyä lehdessä, ottivat lukijat muutoksen ilmeisen rauhallisesti vastaan. Näin suuren linjamuutoksen suhteellisen maltillinen hyväksyminen heijasteli epäilemättä digitaalisen pelaamisen laajempaa kulttuurimuutosta. PC-pelaajien makuuhuoneisiin alkoi ilmestyä konsoleita tai niihin tutustuttiin yhä useammin kavereiden luona. Kun samat pelit alkoivat kiertää alustalta toiselle, käytetyllä pelikoneella ei välttämättä ollut enää 2000-luvun alussa niin suurta merkitystä kuin aikaisemmin.

Tämän artikkelin tarkoituksena on ollut käsitellä *Pelit*-lehden lukijakirjeitä aineistokokonaisuutena ja tarjota muutaman peruskysymyksen valossa tietoa pelaajien ja lehden toiminnasta sekä laajemmin suomalaisen pelikulttuurin muutoksesta. Aineisto tarjoaa myös useita mahdollisuuksia jatkotutkimuksiin. Kirjeiden avulla voisi tarkastella esimerkiksi, miten pelaajat ovat suhtautuneet tietyn lajityypin peleihin eri vuosina, kuinka pelaajat suhtautuivat rooli- ja korttipelisiin tai vaikkapa sarjakuviin ja fantasiakirjallisuuteen ja miten pelaamisen tasa-arvokeskustelu kehittyi eri vuosina. Yksi vaihtoehto olisi keskittyä pelkästään tarkastelemaan lukijakirjeitä aineistotyyppinä. Tähän liittyy kysymys myös kirjeaineiston historiallisuudesta. Kirjeiden suhde aikaan on aina haasteellinen, kuten historian tutkimuksessa on viitattu. Kirjeitä leimaa niiden sitoutuminen tiettyyn hetkeen ja paikkaan, joka on hetkessä katoavaista. (Lahtinen et al 2011, 21–22.)

Vaikka *Pelit*-lehden lukijakirjeet ovat tallentaneet tietynlaisia tuokiokuvia, niiden suhde pelaamisen historiaan on kuitenkin luonteeltaan välittävä. Artikkelin puitteissa olen pystynyt tarjoamaan vain kohtuullisen suppean kuvan siitä, miten lukijakirjeet ovat ilmentäneet digipelaamisen muutoksia noin kymmenen vuoden ajalta. Yhtä kaikki, artikkeli tarjoaa johtolankoja uusien mielenkiintoisten tutkimusteemojen pariin. Tätä kirjoittaessa olen erityisesti ihailut suunnattomasti kirjeisiin piirrettyjä hahmoja ja sarjakuvia. Nuorten ihmisten taidonnäytteet ovat todisteita pelien heissä herättämistä syvistä tunteista ja kertovat omalta osaltaan heidän persoonansa kasvusta viihdeteknologian ihmemaassa.



Kuva 8.

Nimimerkki "Izzy" on piirtänyt itsensä silmät ristissä pelikoneensa ääreen (1019/1994).

Lähteet

KIRJEET

Pelit-lehden lukijakirjeet 1992–2002. Turun yliopiston kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman aineistokokoelmat.

AIKAKAUSLEHDET

Pelit 1992, 1996, 2001, 2005
Peliasema 1/1998
Kritiikin Uutiset 3/2005

HAASTATTELUT

Smed, Jouni 24.9.1999
 Lindén, Tuija 27.8.1998
 Nirvi, Niko 27.8.1998, 20.8.1999
 Kasvi, Jyrki J. J. 28.4.2003

TILASTOT JA RAPORTIT

Levikintarkastus 2012
 Figma ry tiedote 8.2.2001

VERKKOSIVUT

Tuijan viimeinen viesti messuilojoille 31.12.1999, PBBS-Nostalgiaa, syyskuu 2007, <http://www.pelit-online.org/pbbs/lopputulee.txt>

PBBS-Nostalgiaa, syyskuu 2007, <http://www.pelit-online.org/pbbs/>. Haettu Internet Archive -palvelusta 26.4.2012.

TUTKIMUSKIRJALLISUUS

Bagnall, Brian (2006). *On the Edge: the Spectacular Rise and Fall of Commodore*. Winnipeg: Variant Press.

Hirvonen, Mikko (2010). *BBS-harrastajat 1990-luvun tietoverkkokulttuurin murrosvaiheessa : näkökulmia Internetin kulttuuriin omaksumiseen*. Julkaisematon pro gradu -tutkielma. Pori: Turun yliopisto, kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma, digitaalinen kulttuuri.

Hirvonen, Mikko (2011). Pioneerit ja tuulipukukansa, 1990-luvun romantisoitua tietoverkkonostalgiaa. Teoksessa *Digirakkaus 2.0*. Toimittaneet Petri Saarikoski, Ulla Heinonen, Riikka Turtiainen. Turun liopisto, kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisuja 31. Pori, 49–60.

Jenkins, Henry (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers : Exploring Participatory Culture*. New York: New York University.

Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2011). *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Tampereen yliopisto, Informaatiotutkimuksen ja Interaktiivisen median laitos/yksikkö -TRIM Research Reports 6, Tampere.

Kurjenniemi, Emmy (2012). *Mainonnan muutos Pelit-lehdessä vuosina 1992–2004*. Julkaisematon pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma, digitaalinen kulttuuri, Pori.

Lahtinen, Anu, Maarit Leskelä-Kärki & Kirsi Vainio-Korhonen (toim.) (2011). *Kirjeet ja historiantutkimus*. Historiallinen arkisto 134. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki.

Nikunen, Kaarina (toim.) (2008). *Fanikirja : tutkimuksia nykyculttuurin fani-ilmiöistä*. Nycykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 96. Jyväskylä, Jyväskylän yliopisto.

Nikunen, Kaarina (2005). *Faniuden aika : kolme tapausta televisio-ohjelmien faniudesta vuosituhanen taitteen Suomessa*. Väitöskirja. Tampere: Tampere University Press.

Pietilä, Veikko (2001). Yleisönosasto ja Internet keskusteluareenoina. *Tiedotustutkimus* 2/2001, 18–31.

Richardson, John (2008). Reader's Letters. Teoksessa *Pulling Newspapers Apart: Analysing Print Journalism*. Edited by Bob Franklin. London, New York: Routledge.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (Saarikoski & Suominen 2009a) (2009). *Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland*. IEEE Annals of the History of Computing. Perspectives on the History of Computer Games. July-September 2009 (vol. 31 no. 3), 20–33.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (Saarikoski & Suominen 2009b) (2009). Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liike-toimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2009, 16–33.

Saarikoski, Petri, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen & Sari Östman (2009). *Funetista Facebookiin : Internetin kulttuurihistoria*. Gaudeamus Helsinki University Press. Helsinki.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lomo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Väitöskirja. Turun yliopisto, yleinen historia. Jyväskylä: Jyväskylän nycykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83.

Saarikoski, Petri (2001). *Pioneerien leluista kulutuselektroniikaksi: suomalainen kotimikroharrastus tietotekniikan murroksessa 1980-luvun alusta 1990-luvun puoliväliin*. Lisensiaattityö. Turun yliopisto, yleinen historia. Julkaisematon.

Saarikoski, Petri (2011). Unten maille tietokone kainalossa: un-
muistot ja tietotekniikan arkipäiväistyminen. *Tekniikan Waiheita* 4/2011, 26–38.

Sihvonen, Tanja (2009). *Players unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Väitöskirja. Turun yliopisto, media-tutkimus. Turku: Turun yliopiston julkaisuja. Sarja B, Humaniora, osa 320.

Sotamaa, Olli (2009). *The Player's Game: towards understanding player production among computer game cultures*. Väitöskirja. Tampereen yliopisto, yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Acta Universitatis Tamperensis 1393. Tampere: Tampere University Press.

Suominen, Jaakko (2010). ”Pieni askel ihmiskunnalle, mutta jättiharppaus tietokoneistetuille roolipeleille” MikroBitti-lehden peliarvostelut pelaamisen historiatietoisuuden rakentajina 1984–2008. *Pelitutkimuksen vuosikirja* 2010, 83–98.

Suominen, Annikka (1999). ”Tietokonepelejäkö? Ei kiitos”. Miksi pelaaminen ei viehätä tyttöjä. Teoksessa Teoksessa *Pelit, tietokone ja ihminen = Games, computers and people*. Toimittanut Timo Honkela. Helsinki: Suomen tekoälyseuran julkaisuja 15.

Suominen, Annikka (2002). ”Lasten pelikulttuuri”. Teoksessa *Mariosofia: elektronisten pelien kulttuuri*. Toimittaneet Erkki Huhtamo, Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus.

Artikkeli

Kerronnan kietoutuminen pelimekaniikkaan videopelissä *Braid*

SIMO TAITTO
simo@kapsi.fi
Itä-Suomen yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastellaan sitä, miten pelimekaniikka ja perinteinen kerronta nivoutuvat yhteen videopelissä *Braid*. Pelimekaniikalla viitataan pelin sääntöihin ja toimintaperiaatteisiin. Perinteisellä kerronnalla tarkoitetaan pelissä olevia tekstikatkelmia, jotka ovat verrattavissa mihin tahansa kaunokirjalliseen teokseen. Tekstikatkelmien kerrontaa havainnollistetaan narratologisella analyysillä, jossa keskitytään kerronnan järjestykseen. Analyysistä saatuja päätelmiä verrataan pelimekaniikkaan. Pelaamisen keskeisin piirre on pulmien ratkaisu ajan manipuloinnin avulla. Tekstikatkelmien kerronta yhdistyy ajan manipulaatioon, ja nämä yhdessä luovat pelin perustan. *Braidissa* pohditaan ajan luonnetta ja sitä, miten videopeli voi käsitellä tällaisia teemoja. Artikkelissa osoitetaan, että *Braid* on myös kommentaari videopelikerronnasta.

Avainsanat: Braid, kerronta, metafiktio, aika, ludologia

Narrative interweaving to game mechanics in the video game *Braid*

Abstract

The article examines how game mechanics and traditional narrative are interwoven in the video game *Braid*. The term game mechanics refers to the game's rules and game play, whereas the term traditional narrative refers to text sections in the game which are comparable to any literary work. The narrative is demonstrated in the narratological analysis focusing on the order of narrative. This analysis is compared to the game play. The most important feature of the game is solving puzzles by manipulating time. The narrative in the text combines with the game play and together these two create the basis of the game. *Braid* reflects on the nature of time and the possibilities to cover such themes in video games. Furthermore, the article demonstrates that *Braid* is also a commentary on video game narratives.

Key words: Braid, narrative, metafiction, time, ludology

Johdanto

Tässä artikkelissa käsiteltävä videopeli *Braid* (Number None Inc. 2008) on nimensä veroisesti eräänlainen punonnan tulos. *Braidissa* pelaaminen yhdistyy kerrontaan tavalla, joka on harvinainen videopeleissä ja näin herättää kysymyksiä videopelikerronnan yleisistä piirteistä. Tarkoituksena on avata *Braidin* punos analysoimalla pelaamisen suhdetta kerrontaan. Tämä toteutetaan niin, että punoksen materiaaleja, pelaamista ja kerrontaa, tarkastellaan erillään toisistaan. Näin menetellään, jotta tulisi selkeämmin ilmi, miten ja mistä peli rakentuu. Kerronnalla tarkoitetaan

Braidin tekstikatkelmia, jotka esitetään pelaajalle varsinaisen pelaamisen lomassa. Artikkelin rakentuu niin, että ensin katkelmien kerronnan aikarakennetta (järjestystä) tarkastellaan perinteisen narratologian avulla. Tämän jälkeen analysoidaan pelimekaniikkaa ja sen suhdetta kerrontaan. Pelimekaniikan osalta käsittely on rajattu keskeisimpään tekijään eli ajan manipulaatioon. Lopuksi pohditaan, millä tavalla *Braid* ottaa kantaa videopelikonventioihin. Ensisijainen tavoite on tutkia *Braidin* kerronnan ja pelaamisen muodostamaa liittoa. Tavoitteena on myös osoittaa, miten *Braid* viittaa itseensä ja videopelikerrontaan usealla tasolla. Saatuja havaintoja voidaan hyödyntää myös yleisessä videopelikerronnan tutkimuksessa, sillä erityisesti pelin

kommenttaari videopeleistä tuo hyvin esille sen, miten videopelikerronta varsin usein rakentuu.

Kun tutkitaan videopelien kerrontaa, on hyvin hankala olla viittaamatta 2000-luvun alkupuolella käytyyn keskusteluun kertomuksen asemasta videopeli-tutkimuksessa. Keskustelu koski sitä, voiko videopelejä tarkastella kertomuksina vai pitäisikö pelejä lähestyä painottaen pelien erityispiirteitä, ikään kuin pelit peleinä -asenteella. Ludologeiksi nimitetyt tutkijat olivat sitä mieltä, että kerrontaa korostava lähestymistapa johtaa siihen, että huomio kiinnittyy epäolennaisiin asioihin videopeleissä ja tärkeämmät seikat, kuten pelaaminen ja simulaatio, unohtuvat (Frasca 1999; Aarseth 2004, 49). Pelitutkimuksen kertomuskriitikko Markku Eskelinen (2001) tiivistää näkemyksensä toteamalla, että videopelien kertomukseen keskittyvä tutkimus on ajan ja energian tuhlausta. Kertomusta korostavat tutkijat olivat luonnollisesti toista mieltä (ks. esim. Murray 1997, 144; Zimmerman 2004, 162). Kiista ei kuitenkaan enää ole erityisen ajankohtainen, jos varsinaisesta kiistasta voidaan edes puhua (ks. Frasca 2003).¹ Tästä huolimatta debattia ei tule ohittaa, sillä ludologit toivat esille useita tärkeitä seikkoja kerronnan teoriasta ja kerronnan suhteesta peleihin. He ikään kuin halusivat nostaa tutkimuksen vaatimustasoa (ks. Eskelinen 2005, 59). Ludologiin ansioksi voidaan lukea se, että heidän havaintonsa pakottavat ottamaan huomioon pelaamisen merkityksen videopelien kerrontaa tutkittaessa.

Jonathan Blown suunnittelema videopeli *Braid* julkaistiin alun perin vuonna 2008 Microsoftin Xbox Live Arcade -palvelussa. PC ja Mac -versiot julkaistiin vuonna 2009. Eri alustojen julkaisut ovat lähes identtisiä keskenään. Videopeli on julkaistu pelkästään verkosta ladattavana digitaalisena versiona. *Braid* kuuluu samaan formaattiin kuin muut esimerkiksi Xbox Live Arcade -palvelusta tai Nintendon WiiWare -palvelusta ladattavat pienet videopelit, jotka ovat laajuudeltaan ja tuotantokustannuksiltaan huomattavasti suppeampia kuin isojen yhtiöiden niin sanotut AAA-luokan pelit. *Braidin* kaltaisia videopelejä kutsutaan usein indie-peleiksi. Tällaisia ovat yleensä isoista videopelifirmoista riippumattomien, itsenäisten pelintekijöiden teokset. Indie-pelit muistuttavat tuotantotavoiltaan jonkin verran itsenäisten levy-yhtiöiden tai elokuvastudioiden julkaisuja. Yhdistävä tekijä on pienet resurssit ja itsenäinen asema suhteessa markkinoita hallitseviin suuriin yhtiöihin. (Ks. esim. Kempainen 2009.) Videopelin vastaanotto on ollut yleisesti ottaen hyvin positiivista. Muutamit arvostelut nimesivät pelin jopa mestariteok-

seksi. Peli on saanut myös useita alan palkintoja. Arvioissa huomioidaan yleensä videopelin omintakeinen audiovisuaalinen ilme ja keuhataan peliä ratkaisusta, jotka eivät ole tavanomaisia videopeleissä.²

Braid muistuttaa perinteisiä tasohyppelypelejä. Hyvä vertailukohde on klassikkotasoloikka *Super Mario Bros*. Tasohyppelyjen tapaan *Braid* on kaksiulotteinen ja sivulta kuvattu peli, jossa pelaajan ohjaama hahmo yrittää vältellä esteitä päästäkseen tason loppuun. Tasoloikista poiketen keskeisessä asemassa on ongelmanratkaisu. Peli on oikeastaan tasoloikan asuun puettu ongelmanratkaisupeli. Jokaiseen kenttään on asetettu palapelin palasia. Uusi taso avautuu, kun pelaaja on kerännyt näitä palasia tarpeeksi paljon. Palojen kerääminen edellyttää pelaajalta pulmien ratkaisua. Pulmat liittyvät lähes aina aikaan, jota pelaaja pystyy kelaamaan taaksepäin. Pelaajan esteenä ovat myös perinteisestä videopelikuvas-
tosta tutut viholliset, rotkot ja piikit.



Kuva 1.

Pelihahmo seisoo ensimmäisen maailman oven edessä.

Muut maailmat ovat vielä lukittuja.



Kuva 2.

Kuva pelitilanteesta.

Lähtökohdat

Analyyysin metodologinen perusta on videopelin kahden puolen, pelaamisen ja esittämisen, erottaminen. Frans Mäyrä nimittää näitä puolia ytimeksi (core) ja kuoreksi (shell). Videopelin ydin on pelimekaniikka. Tähän liittyy muun muassa pelin toimintaperiaatteet ja säännöt. Kuoren alueella on pelin esitys- tai representaatiotasot. Kun puhutaan pelin ydinkerroksesta, tarkoitetaan pelimekaniikkaa ja sääntöihin liittyviä asioita, jotka säätelevät peliä ja pelaajan tekemisiä. Kun on puhe kuoresta, kyse on kaikesta siitä, mikä on luotu ytimen ympärille, esimerkiksi visuaalinen ilme, dialogi ja juoni. Kuori ikään kuin tuo merkityksen videopeliin. (Mäyrä 2008, 17.) Kuoren ja ytimen erottaminen näkyy analyysissä niin, että molemmat puolet käsitellään toisistaan erillään omissa luvuissaan. Näiden kahden puolen erottaminen on tärkeää, koska kuori ja ydin toimivat eri periaatteilla. Puolien käsittely eri luvuissa korostaa tätä seikkaa. Tekstikatkelmien lisäksi *Braidin* kuorialueelle kuuluu paljon muutakin. Esitystasoon liittyy oikeastaan kaikki pelihahmon ulkonäöstä ääniefekteihin. Tekstikatkelmat ovat siis yksi kuorialueen osa. James Newman (2002) puhuu off-line-pelaamisesta, kun pelaaja ei aktiivisesti pelaa, vaan lukee esimerkiksi tekstiä tai katsoo välinäytöstä. Oikeastaan erottelu

tehdään siis off-line- ja on-line-pelaamisen kesken. Tämä on kuitenkin perusteltua, sillä tekstikatkelmat ovat kertomuksen kannalta tärkein kuoren osa-alue. Koko kuoriosan yksityiskohtainen käsittely ei muutenkaan ole tämän artikkelin puitteissa mahdollista.

Braidissa jokainen maa³ alkaa niin, että pelaajalle esitetään lyhyitä tekstikatkelmia. Näitä tekstikatkelmia analysoidaan käyttäen perinteisen narratologian teoriaa ja käsitteistöä. Analyysissä ei ole mukana pelin epilogia, koska sillä on selvästi eri kerrontahetki kuin analysoitavilla tekstikatkelmilla, ja se muodostaa tässä mielessä itsenäisen kokonaisuuden. Perinteinen narratologia ymmärretään Markku Lehtimäen (2009, 32) suosituksen mukaisesti strukturalistiseksi kerronnan tutkimukseksi. Strukturalistinen narratologia tulee käsittää apuvälineeksi, jonka avulla voidaan selkeästi kuvata pelin tekstikatkelmien kerrontaa. Narratologiaa ei siis yritetä soveltaa pelin ydinkerrokseen, vaan sitä käytetään ainoastaan kuorikerroksen analyysissä, sillä perinteisellä narratologialla on varsin rajoittunut käsitteistö kuvaamaan pelien interaktiivisia piirteitä.

Keskeinen seikka, johon narratologinen kerronnan järjestyksen analyysi perustuu, on se, että erotetaan *mitä* kerrotaan ja *miten* kerrotaan (ks. esim. Chatman 1980, 15–16; Prince 1982, 1; Tammi 1992, 87–89). Kertomuksessa on tapahtumien looginen järjestys, eli tarina, ja näiden tapahtumien järjestys niin kuin se on tekstissä esitetty, eli kerronta. Kun puhutaan siitä, *mitä* kerrotaan, tähän viitataan termillä tarina. Termillä kerronta taas viitataan siihen, *miten* kerrotaan. Kertomuksella tarkoitetaan näiden kahden muodostamaa kokonaisuutta. Tätä perusjakoa tarinaan ja kerrontaan ludologit käyttivät perusteluna siihen, miksi videopelit eivät voi olla kertomuksia. Pelaaminen tapahtuu *nyt*. Kukaan ei kerro, mitä tapahtuu, mitä on tapahtunut tai mitä tulee tapahtumaan. Tapahtumat seuraavat toisiaan reaaliaikaisesti pelaajan pelatessa peliä. Videopelillä ei ole kertojaa, joten se ei voi siinä tapauksessa olla kertomuskaan. (Juul 2001.) Tällainen näkemys kerronnasta on kuitenkin melko rajoittunut.⁴ Useissa peleissä on runsaasti off-line-osuuksia, jotka täyttävät kerronnan kriteerit. Vaikka itse pelaaminen ei välttämättä ole kerrontaa, peleistä voi yleensä erottaa kerronnan kehysten, josta löytyy narratologian vaatima tarina- ja kerronta-aika (Zagal & Mateas 2010, 850–851). *Braidin* kerronnan kehys muodostuu tietysti tekstikatkelmista. Toisessa pelissä kerrontaa voivat rytmittää esimerkiksi videoesitykset.

Vaikka *Braidin* analyysi perustuukin strukturalistiseen narratologiaan,

voidaan kuoren ja ytimen yhteistyötä pohtia jälkiklassisen narratologian kautta.⁵ Vaikutusvaltaisen jälkiklassisen narratologian suuntauksen, luonnollisen narratologian, perusajatus on se, että ”lukija tulkitsee tekstin *kertomukseksi* ja näin *kerronnallistaa* tekstin” (Fludernik 2010, 18). Tämä tarkoittaa sitä, että viime kädessä kertomus on mielen hahmottama kokonaisuus (ks. myös Ryan 2001; 2006, 7, 13–14). Samoin videopelien kertomus voidaan nähdä mentaalisenä konstruktiona, joka muodostuu kuoren ja ytimen yhteistoiminnasta. Jälkiklassinen narratologia ei kuitenkaan syrjäytä perinteistä narratologiaa. Kerronnan tutkimus vaatii tekstin piirteiden analyysiä, ja tähän tehtävään strukturalistiset narratologit ovat kehittäneet laajan käsitearsenaalin. (Tammi 2009, 145–146; ks. myös Tammi 2010.) Tästä johtuen on täysin perusteltua soveltaa klassista narratologiaa *Braidin* tekstikatkelmiin. Jälkiklassisesta narratologiasta on huomattava hyöty, kun pohditaan, minkälaisen kertomuksen pelaaja muodostaa *Braidin* kuoren ja ytimen yhteistyöstä. Tekstikatkelmien kerronnan analyysin avulla päästään käsiksi vain yhteen *Braidin* kerronnan osa-alueeseen. Kokonaiskuva kerronnasta, johon kuuluu myös pelaaminen, jää kuitenkin saavuttamatta. Jälkiklassinen kerrontateoria onkin yksi mahdollinen lähtökohta lisätutkimukselle.

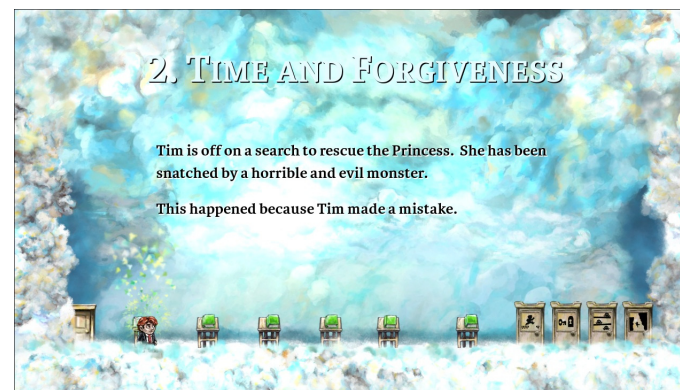
Kerronnan järjestys genetteläisittäin

Tässä luvussa muodostan formaalin esityksen *Braidin* kerronnasta. Tarkastelen erityisesti sitä, missä järjestyksessä tarina on kerrottu. Analyysimalli ja notaatiotapa on Genetten (1983, 37–47) esimerkin mukainen, mutta mallia on otettu myös Pekka Tammelta (1992, 99–104). Tarina-ajan ja kerronta-ajan epäyhteneväisyyksiä Genette kutsuu anakronioiksi. Tarina koostuu kronologisesti järjestäytyneistä tapahtumista, mutta kertoja voi esittää nämä tapahtumat tarinaan nähdessä poikkeavassa järjestyksessä. Jos on mahdollista esittää tapahtumat eri järjestyksessä kuin ne tarinassa tapahtuvat, täytyy myös olla mahdollista kertoa ne samassa järjestyksessä. Tällöin tarina-aika ja kerronta-aika ovat identtisiä, eli tarina-ajan ja kerronta-ajan välillä on täydellinen yhteneväisyys. Kyseinen tilanne on kuitenkin erittäin harvinainen. Jonkinasteinen anakronia on kerronnan normi länsimaaisessa kirjallisuudessa. (Genette 1983, 35–36.) Genette (ibid. 48–49; 67) nimeää kaksi järjestyksen anakroniatapausta: takauma (analepsis), joka kertoo, mitä on tapahtu-

nut, ja ennakointi (prolepsis), joka kertoo, mitä tulee tapahtumaan.

Jotta kerronnan takaumia ja ennakoiteja voisi analysoida, täytyy valita jokin päälinja, johon ne suhteutetaan. Genette (1983, 48–49) kutsuu tätä ensimmäiseksi kertomukseksi (first narrative). Anakroniat ovat alisteisia ensimmäiselle kertomukselle ja määräytyvät tämän mukaan. Kuten Rimmon-Kenan (1983, 47) toteaa, kertomuksen määrittelemisen ensimmäiseksi sen perusteella, että se on ensimmäinen suhteessa anakroniaan, muistuttaa kehäpäätelmää. Ensimmäiseen kertomukseen liittyy siis aina tietynlainen tulkinnanvaraisuus. Tämän rinnalla voidaan puhua myös NYT-hetkestä, joka on kertomuksen luoma kertomishetken tuntu (Chatman 1980, 63). Tämä on jokin piste tai kohta kerronnassa, josta kerronta alkaa avautua ja johon muut tapahtumat suhteutetaan.

Braidin tekstimuodossa esitetty kertomus ilmenee pelaajalle lyhyehköinä katkelmina ennen jokaista tasoa. Kun pelaaja saapuu kirjan kohdalle, kirja aukeaa ja teksti ilmestyy ruudulle. Tekstikatkelmista muodostuvalla kokonaisuudella on ekstrapadiegeettinen kertoja,⁶ joka on yksin äänessä alusta loppuun. Kertoja ei lainaa suoraa dialogia kertakaun kerronnan aikana. Kertomuksen päähenkilö on Tim, jonka näkökulman kertoja ajoittain omaksuu. Toinen tarinassa toistuvasti esiintyvä henkilö on Prinsessa, mutta hänen näkökulmansa ei juurikaan pääse esiin. Tarinassa hirviö on kaapannut Prinsessan, jota Tim lähtee etsimään. Kertoja kertoo Timin ja Prinsessan yhteisestä historiasta ja tapahtumista, jotka liittyvät Timin elämään. Kertoja pohtiikin usein sitä, mikä näiden tapahtumien merkitys on Timille ja Prinsessalle.



Kuva 3.
Ensimmäisen kirjan tekstikatkelma.

Tekstille on ominaista tietynlainen epämääräisyys. Vaikka katkelmat muodostavatkin yhden kokonaisuuden, näiden osien yhteen asettaminen ei ole yksiselitteistä. Yleisesti kerrontaa voisi luonnehtia sirpalemaiseksi, ja se tuntuukin tavoittelevan kokeelliselle tekstille tyypillisiä ilmaisumuotoja, esimerkiksi moniselitteisyyttä ja tulkinnallisia aukkoja. Tästä syystä kerronnan järjestäminen kronologiseksi tarinaksi on vaikeaa ja osin melko tulkinnanvaraista. Perustellusti voisi päätyä myös toisenlaiseen järjestykseen kuin se, jonka tulen kohta esittämään. Keskeisintä ei ole kuitenkaan osien tarkka järjestys, vaan kerronnan yleisen rakenteen selvittäminen.

Tarinan NYT-hetki määrittänyt heti ensimmäisessä tekstikatkelmassa. Ensimmäinen kirja kokonaisuudessaan on seuraavanlainen.

[1] Tim is off on a search to rescue the Princess. [2] She has been snatched by a horrible and evil monster. [3] This happened because Tim made a mistake.

Kun tarkastellaan kerronnan suhdetta tarinaan, huomataan, että järjestys on kääntäen verrannollinen. Kerrontahetki tai preesens on ensimmäisessä virkkeessä, jonka jälkeen kertoja palaa ajassa taaksepäin. Tarinan kronologisessa järjestyksessä (A) Tim tekee virheen, jonka seurauksena (B) hirviö nappaa Prinsessan. Tämän jälkeen (C) Tim lähtee etsimään Prinsessaa. Kerronnan kaava on siis 1:C–2:B–3:A. Yhden segmentin analyysi ei kuitenkaan johda kovin pitkälle, joten on syytä siirtyä tarkastelemaan suurempia kokonaisuuksia. Samalla vaikeudet alkavat, sillä tapahtumien ajalliset suhteet käyvät monimutkaisemmiksi. Tämä käy selväksi jo siinä vaiheessa, kun analyysi ulotetaan kaikkiin ensimmäisen tason kirjoihin.

Tim is off on a search to rescue the Princess. She has been snatched by a horrible and evil monster. This happened because Tim made a mistake.

Not just one. He made many mistakes during the time they spent together, all those years ago. Memories of their relationship have become muddled, replaced wholesale, but one remains clear: the Princess turning sharply away, her braid lashing at him with contempt.

He knows she tried to be forgiving, but who can just shrug away a guilty lie, a stab in the back? Such a mistake will change a relationship irreversibly, even if we have learned from the mistake and would never repeat it. The Princess's eyes grew narrower. She became more distant.

Our world, with its rules of causality, has trained us to be miserly with forgiveness. By forgiving them too readily, we can be badly hurt. But if we've learned from a mistake and became better for it, shouldn't we be rewarded for the learning, rather than punished for the mistake?

What if our world worked differently? Suppose we could tell her: "I didn't mean what I just said," and she would say: "It's okay, I understand," and she would not turn away, and life would really proceed as though we had never said that thing? We could remove the damage but still be wiser for the experience. Tim and the Princess lounge in the castle garden, laughing together, giving names to the colorful birds. Their mistakes are hidden from each other, tucked away between the folds of time, safe.

Kuten tekstistä käy ilmi, myöhäisin tapahtuma on edelleen ensimmäisenä kerrottu Timin lähtö etsimään Prinsessaa. Tästä kerronta etenee takautuvasti kohti tarinan varhaisinta hetkeä, joka on Timin ja Prinsessan lounas linnan puutarhassa. Toisaalta viimeisen kappaleen voi tulkita myös toisin. Monitulkintaisuuden aiheuttaa kertojan käyttämä preesens. Onko sittenkin kyseessä vaihtoehtoinen tai rinnakkainen tapahtuma, joka olisi seurauksena siitä, että asiat Timin ja Prinsessan välillä olisivat menneet toisin? Ilman viimeisen kappaleen hankaluuksia aiheuttavaa tapahtumaa kerronta noudattaa melko tyypillistä salapoliisikertomuksen kaavaa. Ensin kerrotaan murhasta, jonka jälkeen tähän johtaneet tapahtumat pikku hiljaa paljastetaan lukijalle. Samoin *Braidissa* kertoja aloittaa sillä, mitä on tapahtunut, ja tämän jälkeen pohditaan, miksi näin on tapahtunut. Kokonaiskuvan saamiseksi on

kuitenkin riittämätöntä pohtia vain ensimmäisen tason tekstikatkelmien kerrontaa. Makrotasolle siirryttäessä hankaluudet eivät silti vähene, sillä kerronnan fragmen-
taarisuus korostuu, kun otetaan huomioon koko kertomus.

Takaumien ajallinen määrittäminen on hankalaa *Braidissa* niin kuin äskei-
nen esimerkki ensimmäisen tason viimeisestä kappaleesta osoitti. Takaumilla on
kuitenkin omat tunnusmerkinsä. Takaumajaksot alkavat usein aikamääreellä, joka
viittaa menneeseen. Myös aikamuoto voi olla vihje takaumasta, mutta tähän ei voi
aina luottaa. Esimerkiksi toisen tason ensimmäinen kirja alkaa takaumalla, josta
palataan NYT-hetkeen.

All those years ago, Time had left the Princess behind. He had kissed
her on the neck, picked up his travel bag, and walked out the door.
He regrets this, to a degree. Now he's journeying to find her again, to
show he knows how sad it was, but also to tell her how good it was.

Takauma alkaa heti katkelman alusta selvästi menneeseen viittaavalla il-
maisulla "All those years ago". Tämän jälkeen kertoja jatkaa menneessä aikamuo-
dossa, kunnes siirtyy nykyhetkeen kahdessa viimeisessä virkkeessä. Tämä on hyvä
esimerkki melko helposti tunnistettavasta takaumasta. Kolmannen tason tekstikat-
kelmat osoittavat, miten takaumat voivat myös liittyä toisiinsa. Kolmas luku on
muutenkin mielenkiintoinen, sillä siinä näkyy pienoiskoossa teoksen koko kerron-
nan rakenne.

[1] Visiting his home for a holiday meal, Tim felt as though he had
regressed to those [2] long-ago years when he lived under their roof,
oppressed by their insistence on upholding strange values which, to
him, were meaningless. Back then, bickering would erupt over drops
of gravy spilt onto the tablecloth.

[3] Escaping, Tim walked in the cool air toward the [4] university he'd
attended after moving out of his parent's home. [5] As he distanced
himself from that troubling house, he felt the embarrassment of
childhood fading into the past. But now he stepped into [6] all the
insecurities he'd felt at the university, all the panic of walking a social

tightrope.

[7] Tim only felt relieved after the whole visit was over, sitting back
home in the present, steeped in contrast: he saw how he'd improved
so much from those old days. This improvement, day by day, takes
him ever-closer to finding the Princess. If she exists – she must! –
she will transform him, and everyone.

[8] He felt on his trip that every place stirs up an emotion, and every
emotion invokes a memory: a time and location. So couldn't he find
the Princess now, tonight, just by wandering from place to place and
noticing how he feels? [9] A trail of feelings, of awe and inspiration,
should lead him to that castle in the future her arms enclosing him,
her scent fills him with excitement, creates a moment so strong he
can remember it in the past.

[10] Immediately Tim walked out his door, the next morning, toward
whatever the new day held. He felt something like optimism.

Jälleen kerran kertoja aloittaa takaumalla, mutta tällä kertaa takaumasta
avautuu tälle ensimmäiselle takaumalle alisteinen, uusi takauma. Menneisyyteen
viittaavat kerrontakerrokset liittyvät siis aikaan, jolloin Tim vierailee vanhempiansa
luona ja Timin nuoruuteen. Tämän lisäksi aikatasona on nykyhetki, jonka kertoja
varmistaa "in the present" -ilmaisullaan. Toiseksi viimeisen kappaleen lopussa on
vielä lyhyt ennakkoinnin tapainen jakso, jossa ikään kuin kuvitellaan mahdollinen
tulevaisuus hyvin samaan tapaan kuin ensimmäisen tason viimeisessä kirjassa.
Viimeisessä luvussa palataan jälleen nykyhetkeen. Eri ajanjaksoille annetaan kirjai-
met A, B, C ja D niin, että varhaisin, eli Timin nuoruus saa kirjaimen A, vierailu B:n,
nykyhetki C:n ja tulevaisuus D:n. Kun nämä annetaan tekstisegmenteille, saadaan
kaava 1:B–2:A–3:B–4:A–5:B–6:A–7:C–8:B–9:D–10:C. Kaavasta näkee hyvin, miten
segmentit painottuvat takautuvaan kerrontaan. Kertoja pysyttelee mielellään
menneissä tapahtumissa ja piipahtaa silloin tällöin lyhyesti nykyhetkessä. Kaavasta
selviää myös, että aikapositioita on peräti neljä. Jako voisi olla vieläkin hienoja-
koisempi, sillä Timin nuoruus voitaisiin erottaa helposti lapsuudeksi ja yliopisto-

ajaksi.

Aikakerrostumat järjestyvät noudattaen selvää systeemiä. Koko teoksen aikatasot voidaan jakaa seuraavasti: (A) Timin lapsuus ja nuoruus, (B) Timin ja Prinsessan yhteisolon aika sekä eron hetki, (C) vierailu vanhempien luona, (D) nykyhetki ja (E) tulevaisuus. Tämä jako ei ole tarkin mahdollinen ja saattaa aiheuttaa spekulatiota varsinkin tason (E) kohdalla. Myös tapahtuma (C) on mielenkiintoinen, sillä missään ei varsinaisesti ilmaista, milloin kyseinen vierailu tapahtuu. Tämä tulkitaan takaumaksi "in the present" ilmauksen vuoksi, joka aloittaa seuraavan kappaleen. Kertoja haluaa selvästi erottaa edellisen kappaleen takauman nykyhetkestä käyttämällä yksiselitteistä ajan määrettä. Tätä tulkintaa tukee myös se, että aikaisemmissa luvuissa kertoja käyttää samankaltaisia ajanilmauksia nykyhetkestä kertoessa. Tässä kaavassa on mukana kaikkien tasojen kirjat lukuun ottamatta epilogia. Kaava on muotoa 1:D-2:B-3:E-4:B-5:D-6:B-7:D-8:C-9:A-10:C-11:A-12:C-13:A-14:D-15:C-16:D-17:E-18:D-19:B-20:B-21:D.⁷

Kaavasta käy ilmi, että yleisimmät ajanjaksot ovat nykyhetki (D) ja Timin ja Prinsessan yhdessä viettämä aika (B). Kerronnan yleiseksi periaatteeksi voisi sanoa, että se on melko liikkuva. Kerronta alkaa nykyhetkestä, josta se avautuu takaumaksi, palaa jälleen nykyhetkeen ja siirtyy taas taaksepäin. Tätä taaksepäin suuntautuvaa kerrontaa sekoittaa kaksi ennakkointia, jotka ovat mahdollisia tulevaisuuksia. Kertoja spekuloi, miten asiat voisivat tapahtua tulevaisuudessa. Kerrontaa *Braidissa* voi verrata *Kadonnutta aikaa etsimässä* -romaanisarjan kerrontaan. Genette (1983, 44) itse asiassa tuottaa melko samanlaisen kerrontakaavan omassa kyseistä romaanisarjaa koskevassa analyysissään. Molemmissa kerronta rakentuu keskus-pisteestä, josta aikaisemmat tapahtumat kerrotaan. Takauman jälkeen palataan keskus-pisteeseen, josta tulee motivaatio jälleen uuteen takaumaan.

Mielenkiintoisin, ja samalla erityisen hyvin koko aikarakennetta ja -teemaa kuvaava tekstisegmentti on neljännen tason (World 5) toisessa kirjassa. Tässä tehdään pieni siirtymä pois kerronnan järjestyksen tutkinnasta, sillä nyt esiteltävä ilmiö liittyy kerronnan toistoon. Kyseessä on kuitenkin kerronnan aikaan liittyvä asia, joten poikkeama ei ole järin suuri.

Over the remnants of dinner, they both knew the time had come.
He would have said: "I have to go find the Princess," but he didn't
need to. Giving a final kiss, hoisting a travel bag to his shoulder, he

walked out the door. Through all the nights that followed, she still
loved him as though he stayed, to comfort her and protect her,
Princess be damned.

Tässä kappaleessa kertoja palaa tapahtumiin ennen Prinsessan lähtöä. Kertoja vihjaa, että myös Tim on joskus jättänyt Prinsessan. Toisaalta kertoja käyttää vain persoonapronomineja, joten henkilöistä ei voi olla aivan varma, varsinkin, kun miespuolinen henkilö jostain syystä mainitsee Prinsessan aivan kuin Prinsessa ei istuisikaan pöydän ääressä. Kenelle miespuolinen henkilö, luultavasti Tim, antaa viimeisen suudelman? Erikoista on se, että kyseinen tilanne kerrotaan tekstissä kaksi kertaa. Ensimmäisen kerran tämä samainen tilanne kerrotaan toisen tason (World 3) ensimmäisessä kirjassa.

All those years ago, Time had left the Princess behind. He had kissed
her on the neck, picked up his travel bag, and walked out the door.
He regrets this, to a degree. Now he's journeying to find her again,
to show her knows how sad it was, but also to tell her how good it
was.

Kertoja siis toistaa saman tapahtuman kahteen kertaan. Kyseessä voi toki olla eri tapahtumakin, mutta kertojan vihjeiden (suukko, matkakassi, ovesta ulos käveleminen) perusteella tilanteet ovat samoja. Ainakin kertoja haluaa lukijan pohtivan tätä mahdollisuutta. Tästä ei kuitenkaan voi olla aivan varma, sillä kertojan kuvaukset tapahtumista eivät ole identtiset. Kertoja palaa jo kerrottuihin tapahtumiin, mutta tapahtuma ei enää olekaan aivan samanlainen. Eikö kertoja itsekään ole täysin varma kertomastaan tarinasta, vai yrittääkö kertoja harhauttaa lukijaa? Aika, paikka ja muisto ovat keskeisiä teemoja, jotka kertautuvat lähes jokaisessa katkelmassa. Edestakainen kerronta, joka jatkuvasti palaa ajassa taaksepäin ja muutaman kerran jopa ennustaa tulevaa, korostaa näitä teemoja.

Aika ja tila *Braidin* pelaamisessa

Edellä osoitettiin, miten narratologian käsitteet ovat käyttökelpoisia *Braidin* tekstikatkelmien tutkimisessa. Tekstikatkelmat muodostavat kuitenkin vain tarkasti rajatun segmentin, joka on analyysissä irrotettu pelaamisesta. Tämä johtuu siitä, että samojen käsitteiden soveltaminen pelimekaniikkaan ja tekstikatkelmien kerrontaan on pulmallista. Tästä syystä tarvitaan muita välineitä pelaamisen kuvaukseen. Pelimekaniikasta syntyneitä lopputulosta onkin suhteellisen mutkatonta kuvailla. Tarvitsee vain pukea sanoiksi se, mitä kuvaruudulla tapahtuu. Tämä on kuitenkin vain pinta, jonka alla olevat järjestelmät ovat vielä piilossa. *Braidin* ytimessä on pelimekaniikka, jota voisi kutsua ajan kelaamiseksi tai ajan manipulaatioksi. Toki pelissä on muitakin tärkeitä pelaamiseen liittyviä asioita, mutta tässä keskitytään pääasiallisesti vain ajan manipulaatioon, sillä se on näkyvin ja eniten pelaamiseen vaikuttava tekijä. *Braidin* ajan manipulaatiossa on kyse siitä, että pelaajalle annetaan suhteellisen vapaa mahdollisuus palata mihin tahansa aikaisemmin vallinneeseen tilanteeseen. Keskeinen kysymys on siis se, mitä tarkoitetaan ajalla, kun se liitetään pelimekaniikkaan. Ensin pohditaan sitä mahdollisuutta, onko pelimekaniikalla suora yhteys kerrontaan niin, että pelaajalla olisi mahdollisuus kelata kerrontaa taaksepäin. Tästä lähtökohdasta aihetta laajennetaan siten, että pelaamista ja kerrontaa lähestytään *Braidin* tilan kautta.

Narratologian näkökulmasta kerronnan aika on pseudoaikaa, jota ei voi mitata oikeassa ajassa (Genette 1983, 34–35). Romaanin kertomuksen aika on kirjan sivuilla tai *Braidin* tapauksessa näyttöpäätteellä ja pelin koodissa. Aikaisemmassa luvussa käsiteltiin nimenomaan pseudoaikaa, kun kohteena oli tekstikatkelmien kerronnan järjestys. Järjestys muodostuu kerronta-ajan ja tarina-ajan suhteesta, eikä tässä suhteessa ole muuta aikaa kuin se, mitä lukija käyttää lukemiseen. Jos pelaaja pystyy kelaamaan kertomuksen aikaa taaksepäin, kyseessä olisi juuri pseudoajan manipulaatio, eli kerronta-ajan ja tarina-ajan suhteen muuttaminen. *Braidin* pelaajalla on milloin tahansa mahdollisuus ikään kuin kääntää ajan kulku. Pelaaja voi manipuloida ajan virtaa ohjaimen nappia painamalla, jolloin tapahtumat alkavat liikkua taaksepäin. Tätä voi verrata siihen, miltä elokuva näyttää, kun sitä pikakelaa taaksepäin. Jos pelihahmo hyppää esimerkiksi kielekkeeltä, nappia painamalla pelaajalle näytetään, miten pelihahmo ponnistaa takaisin kielekkeelle, jolta hän hetki sitten hyppäsi. Ajan kelaus jatkuu niin kauan kuin pelaaja pitää nap-

pia painettuna alas. Esimerkiksi viiden minuutin pelaamisen voi kelata takaisin aina siihen hetkeen asti, jolloin kyseinen taso alkoi.

Narratologian kategorioiden (pseudoajan) soveltaminen *Braidin* pelaamiseen edellyttää, että äsken kuivailtu aikamanipulaatio ymmärretään ainakin jossain määrin kerronnaksi. Tämä on kuitenkin ongelmallista, sillä pelaamisen pseudoaikaa on vaikea todentaa. Pystyykö pelaaja esimerkiksi muuttamaan kerronnan järjestystä tai vaikuttamaan toistoon eli siihen, kuinka useasti tietty tapahtuma kerrotaan? Ajan kelaaminen voitaisiin nähdä eräänlaisena järjestyksen manipulaationa, jossa järjestys käännetään päinvastaiseen suuntaan, tai toistona, jossa sama tapahtuma kerrotaan aina uudelleen niin kauan kuin pelaaja haluaa. Molempiin tapauksiin sisältyy oletus siitä, että pelaaminen tai pelaamisen tulos olisi olemassa ennen pelaamista. Jotta järjestystä voisi muuttaa, täytyy olla jokin järjestys, johon muututtua järjestystä verrataan. Sama pätee toistoon: ennen pelaamista ei ole mitään toistettavaa. Ludologit perustelivat kerronnan olemattomuuden samoin perustein. Jos ei ole olemassa tarinaa ennen kuin se kerrotaan, ei ole mahdollista erottaa tarina-aikaa kerronta-ajasta, joten pseudoaikaakaan ei ole olemassa (ks. Eskelinen 2004, 37; Juul 2001). Eräänlainen pseudoajan manipulaatio on kyllä mahdollista. Esimerkiksi hypertekstifiktioissa kerronnan järjestys voi vaihdella tai tarina muuttua (Eskelinen 2002, 27–43). Näissä tapauksissa tarina on ainakin jossain muodossa olemassa samaan tapaan kuin *Braidin* tekstikatkelmissa. Pelaamisessa sen sijaan ei ole tarinaa. Peli tapahtuu tässä hetkessä, simultaanisesti. Sitä ei kerro kukaan. Pelaamisessa ei siis ole kertomuksen aikaa niin kuin se narratologiassa käsitetään, joten ei ole mahdollista, että tämä on se aika, jota *Braidissa* liikutetaan taaksepäin.

Jos on olemassa pseudoaika, täytyy sen mallina olla todellinen aika (Genette 1983, 34). Perinteisessä kertomuksessa oikea aika liittyy lähinnä konkreettiseen aikaan, jonka lukija käyttää kirjan lukemiseen (tai elokuvan kesto). Sen sijaan itseään muuntelevat hyper- ja kybertekstit ovat alttiimpia todellisen ajan ilmiöille (Eskelinen 2002, 43–44). *Braidin* aikamanipulaatio ei voi olla oikean ajan kelaamista, sillä luonnollisesti konkreettista aikaa ei ole mahdollista siirtää eteen- eikä taaksepäin. Sen sijaan on kyllä mahdollista mitata, kuinka kauan pelaaja pitää ajankelausnappia pohjassa. Pelaaja voi myös määritellä, millä nopeudella aikaa kelataan. Jos pelaaja pitää kelausnappia pohjassa neljän sekunnin ajan kaksinkertaisella nopeudella, pelihahmo siirtyy tilaan, jossa oli kahdeksan sekuntia aikai-

semmin. Todellinen aika ei siis liiku taaksepäin, mutta sen avulla voi määrittää tilan, johon peli palautuu. Tästä voidaan johtaa, että taaksepäin liikkuminen tapahtuisi enneminkin tilassa kuin kertomuksen ajassa. Videopelien tilasta onkin teoretisoitu paljon, ja se nähdään usein yhtenä tärkeimpänä videopelejä selittävänä tekijänä (ks. esim. Aarseth 2001). Tila nähdään jopa peleille ominaisena kerronnan välineenä (Jenkins 2004, 122). Tilan merkitys *Braidin* aikamanipulaation kan-nalta tarkentuu, kun pohditaan, mihin tarkoituksiin aikamanipulaatiota *Braidissa* käytetään.

Braidin aikamanipulaatiolle voidaan löytää kaksi funktiota: pulmien ratkonta ja epäonnistuneiden yritysten uusinta. Jälkimmäinen funktio ei eroa peruseriaateiltaan juurikaan melko normaalista save/load -toiminnosta. Videopeleissä on yleensä joko ennalta määrätty tallennuspiste tai pelaaja voi luoda tallennuspisteen milloin tahansa. Tallennuspistettä voidaan ajatella tietyn tilaksi, johon peli palautuu. Jos pelaajan eteneminen pysähtyy tai pelaaja muuten haluaa pelata tietyn kohdan uudestaan, pelaaja voi palauttaa pelin tallennuspisteeseen, joka on pelin muistissa oleva tietty pelitila. Lev Manovichin tulkinta tilasta on *Braidin* kannalta mielenkiintoinen. Hänen mukaansa videopelin (uuden median) tila rakentuu taustasta ja siihen sijoitetuista erillisistä objekteista. Tila ei ole myöskään yksi kokonaisuus, vaan pikemminkin kokoelma pienempiä, erillisiä tiloja. (Manovich 2001, 253–259.) Kun tarkastellaan *Braidin* tilaa, huomataan, miten myös se rakentuu taustaan upotetuista objekteista. Pelaajan ohjaama hahmo, tietokoneen hallinnoimat otukset ja viholliset sekä kaikki muut pelissä toimivat objektit, kuten esimerkiksi pilvet, ovet ja piikit ovat taustaan liimattuja toimijoita. Nämä kaikki toimijat yhdessä taustan kanssa muodostavat tilan. Kun *Braidin* pelaaja liikuttaa aikaa taaksepäin, pelissä olevat toimijat siirtyvät aikaisemmin vallinneeseen tilanteeseen: piikkeihin pudonnut pelihahmo palaa tilaan ennen hyppyä ja pelihahmon tuhoama vastustaja siirtyy tilaan ennen tuhoutumistaan.

Toinen aikamanipulaation funktio on pulmien ratkonta. Pelaajan on tarkoitus kerätä palapelin palasia, joiden saaminen edellyttää ongelmien ratkaisua. Ongelma voi olla esimerkiksi lukittu ovi tai ylös nostettu silta, joka estää pääsyn palapelin palan luokse. Useimmiten pulman ratkaisuun liittyy vipu, jota pelaajan on väännettävä, tai avain, jolla lukittu ovi aukeaa. Ratkaisu perustuu usein siihen, että aikamanipulaatio vaikuttaa tiettyihin toimijoihin eri tavoin. Esimerkiksi tietyllä alueella oleviin toimijoihin ajan kelaus ei vaikuta ollenkaan tai aika kuluu eri nopeudella eri alueilla. Toisen tason kolmannessa kentässä (World 3-3) peli-

hahmon on päästävä tasanteelta toiselle, mutta näiden välissä on kuilu. Kuilun yli leijailee pilviä, joiden päällä on mahdollista seisoa ja ylittää este. Ongelma on, että kuilun yli leijailevat pilvet ovat liian etäällä toisistaan, jotta niiden päälle olisi mahdollista hypätä. Yhteen kuilun yllä kulkevaan pilveen ajan kelaus ei kuitenkaan vaikuta. Ratkaisu on se, että pelaaja menee seisomaan tämän pilven päälle, jolloin aikamanipulaatio ei vaikuta pelihahmoon. Kun pelaaja käynnistää ajan kelauksen, pelihahmo ei liikukaan ajassa taaksepäin. Tällä tavoin pilvien rytmi muuttuu, ja pelaaja pääsee hyppäämään pilveltä toiselle ja ylittämään rotkon.



Kuva 4.

Pelihahmo seisoo pilven päällä. Palapelin pala on kuvan oikeassa reunassa.

Esimerkistä käy hyvin ilmi se, miten aikamanipulaatio on oikeastaan tilassa olevien toimijoiden manipulaatiota pelin asettamien rajoitusten puitteissa.⁸ Kun peliä pelaa tai katsoo jonkun muun pelaavan sitä, näyttää ja tuntuu kuitenkin siltä, että pelaaja todella hallitsee aikaa. Tätä voi havainnollistaa käsitteellä pelimaailman aika (gameworld time). Pelissä oleva pelimaailman aika etenee samalla kun pelitapahtumat seuraavat toisiaan. Peliajan manipulaatio on suhteellisen normaali ilmiö. Siihen kuuluu muun muassa peliajan pysäyttäminen tai hidastaminen. (Zagal & Mateas 2010, 849–850, 857.) Pelaajalle pelimaailman aika on representatio ta-pahtumien ajallisesta suhteesta varsinaisen pelaamisen aikana. Pelaaja ym-

märtää *Braidin* aikamanipulaation ajan taaksepäin kelaamiseksi, sillä se toteutetaan audiovisuaalisella tasolla. Ajan kelaamisen aikana musiikki alkaa soida takaperin, ja kuva alkaa väreillä samalla kun se liikkuu filmin tavoin taaksepäin. Juul (2004, 131; ks. myös Eskelinen 2004, 37) lähestyy videopelien aikaa käsitteellä peliaika (game time), joka muodostuu pelaamiseen käytetystä ajasta ja pelitapahtumien etenemisestä. *Braidissa* pulmien ratkominen on pelissä etenemistä. Aarseth (1999, 38) esittää, että videopelin ajan perusrakenne syntyy esteen ja etenemisen dialektiikasta. Lukitun oven takan oleva palapelin pala on este. Pelaaja testaa erilaisia strategioita palan saamiseksi, ja kun oikea tapa löytyy, pelaaja pääsee eteenpäin pelissä. Ajan manipulaatio ei siis ole peliajassa taaksepäin menemistä. Eteneminen kuitenkin esitetään niin, että pelaaja kokee sen liikkeenä ajassa taaksepäin.

Mikä on *Braidin* tekstikatkelmien suhde pelaamiseen? Representaatiotilalla yhteys on ilmeinen. Pelimekaniikka esitetään ajan manipulaationa tai ajassa taaksepäin liikkumisena. Samantyylinen rakenne toistuu tekstikatkelmien kerronnassa ja sen käsittelemisissä aiheissa. Kerronta rakentuu takaumien varaan, joista palataan aina nykyhetkeen. Vielä mielenkiintoisempi on kuitenkin yhteys pelimekaniikan ja tekstikatkelmien kerronnan välillä. Tämä liittyy tilassa navigointiin, jonka merkitystä tietokonepeleissä Lev Manovich korostaa. Hänen mukaansa kertomus ja aika ovat yhtä kuin liikkuminen pelin 3D-tilassa. Manovich käyttää esimerkkeinä *Doomia* ja *Mystiä*, joissa molemmissa on eräänlainen kolmiulotteinen tila toisin kuin *Braidissa*, joka on kaksiulotteinen. Manovich tosin huomioi myös *Super Marion*, joka on *Braidin* tapaan kaksiulotteinen ja muutenkin hyvin samankaltainen. (Manovich 2001, 245, 248.)

Tilassa navigaatio on keskeistä myös *Braidissa*, vaikkei se ole samalla tavalla reittiorientoitunutta kuin esimerkiksi *Doomissa*. *Braidin* tyyliä käsitellä tilaa voi verrata tapaan, jolla tekstikatkemat käsittelevät aikaa. *Braidin* tilassa ei vain liikuta eteenpäin samoin kuin tekstikatkelmien kerronnan järjestys rakentuu toistuvien anakronioiden varaan. Pelaaja navigoi tilassa, mutta navigaatio on enemmänkin tilan luonteen ymmärtämistä kuin oikean reitin löytämistä. Eteenpäin pääseminen on kuitenkin keskeistä *Braidin* pelaamisessa. Uusi taso ei aukea ennen kuin palapelin palasia on tarpeeksi koossa. Näitä palasia ei kuitenkaan saa muuten kuin palauttamalla jo menneitä tilanteita, ikään kuin menemällä ajassa taaksepäin.

Braidin tekstikatkemat voidaan nähdä eräänlaisena modernistisen teoksen pastissina. Tunnettua on, miten modernistiset tekstit kompleksisoivat ajan näkemällä sen subjektiivisena ja kyseenalaistamalla ajan lineaarisen luonteen. *Braidissa* tila saa samanlaisen kohtelun. Kertomus voidaan nähdä konfliktina, joka syntyy toimijan suhteesta ympäristöön (Landow 1997, 209). Tilan luonne ei pysy stabiilina, sillä jokaisella tasolla *Braid* esittelee uuden tavan manipuloida aikaa. Pelaaja tutkii tilan muuttuvia sääntöjä ja saavuttaa voiton ympäristöstä, kun hän ymmärtää, miten tila toimii. On mielenkiintoista, että pelin lopussa oleva viimein ovi johtaa takaisin pelin ensimmäiseen tilaan. Tällä kyseenalaistetaan navigoitava tila ja videopelien tapa rakentaa tila niin, että tarkoitus on päästä alusta loppuun. Erityisen mielenkiintoinen on Douglasin (2003, 106–112) ajatus tilan rinnastamisesta modernististen romaanien kertomuksiin niin, että niiden tarina on lopussa vasta silloin, kun tarinan luoma tila on kokonaan tutkittu. Onko *Braid* päättynyt, kun pelihahmo astuu sisään viimeisestä ovesta, vai pitäisikö pelaajan vielä löytää jotain?

***Braidin* kommentaari videopelikerronnasta**

Pelihahmon kuolema on epäonnistumisen osoittimena hyvin pinttynyt videopelikonventio. Klassikkotasoloikassa *Super Mario Bros.* pelaajalle annetaan kolme yritystä (ja mahdolliset palkinnoksi saadut lisäyritykset) läpäistä peli. Näitä yrityksiä kutsutaan elämiksi ja epäonnistumisia kuolemiksi. Kun Mario tippuu rotkoon tai törmää viholliseen, pelihahmon kuolema esitetään piirroselokuvan tapaan surku-hupaisan ääniefektin ja Marion irvistyksen saattelemana. Jos elämiä on vielä jäljellä, pelaaminen jatkuu ennalta määrätystä kohdasta. Muussa tapauksessa peli loppuu ja alkaa alusta. Voikin sanoa, että Mario ei oikeasti kuole. Kuolema pikemminkin symboloi epäonnistumista.



Kuva 5.

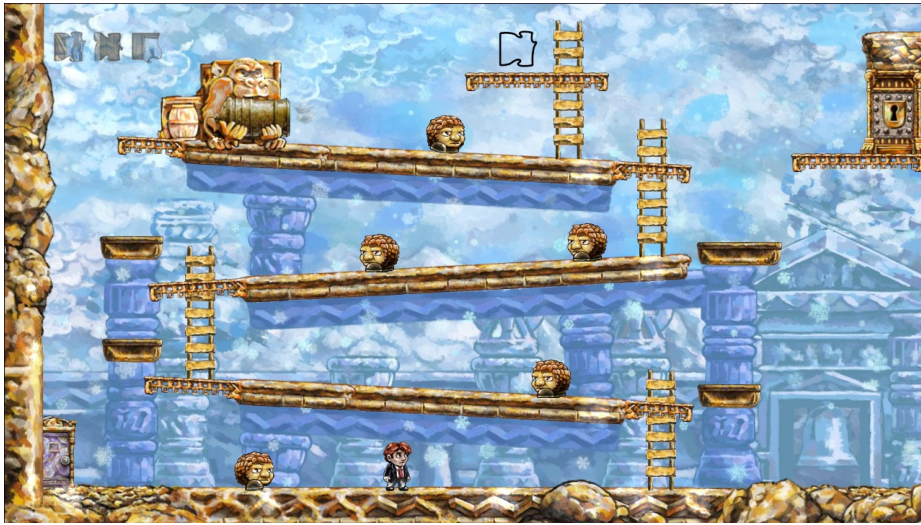
Peliahmo on juuri pudonnut piikkeihin.

Braidissa pelaajan epäonnistuminen on kuvattu hyvin samalla tavalla kuin *Super Mariossa*. Pudottuaan esimerkiksi piikkeihin peliahmo irvistää ja peli pysähtyy. Tämän jälkeen peliahmo ei kuitenkaan aloita kentän alusta yhtä elämää heikompana, vaan peli pysyy siinä pisteessä, jossa epäonnistuminen tapahtui ja jatkuu vasta kun pelaaja on kelannut aikaa taaksepäin. Ero *Super Marioon* ei ole kovin suuri. Epäonnistumisen jälkeen pelaaja joutuu kummassakin pelissä yrittämään samaa kohtaa uudelleen. *Braidissa* pelaaja käynnistää ajan kelauksen, kun taas *Mariossa* kone siirtää automaattisesti pelaajan tiettyyn kohtaan pelissä. Tähän liittyy *Braidin* kommentti videopelikerronnasta. Epäonnistumisen representaatio näissä kahdessa pelissä eroaa siinä, että *Braidissa* se on diegeettinen eli pelimaailmaan kuuluva asia. Jason Tocchi (2008, 187) esittää terävän havainnon siitä, miten videopelit ovat luultavasti ainoa media, jossa päähenkilön kuolema on rutiinia. Peliahmo kuolee, mutta on hetken päästä taas hengissä, eikä tässä ole mitään kummallista. Kuolema ja henkiin herääminen on ennen kaikkea konventio. Toccin (ibid. 190–191) mukaan tämä konventio voi häiritä pelin kertomuksen kokemista, sillä yhtenäisessä kertomuksessa ei voi kuolla ja herätä henkiin aina uudestaan.

Toccin huomiot ovat hyviä, muttei ole lainkaan selvää, että selittämättömät kuolemat jollakin tapaa häiritsevät kertomuksen kokemista. Jatkuvat epäonnis-

tumiset voivat toki turhauttaa pelaajaa niin paljon, että pelaaja ei pääse uppoutumaan peliin ja samalla sen kertomukseen. Tämä on kuitenkin eri asia. On hyvä muistaa, että kun pelaaja kertoo jälkikäteen tarinan pelin läpipelusta, hän ei kerro kaikista kerroista, kun hahmo putosi rotkoon tai joutui hirviöiden suupalaksi. Ryanin (2001) mukaan eri pelikerrat täydentävät toisiaan muodostaen yhtenäisen kertomuksen (ks. myös Douglas 2003, 64–67). Kertomuksen laadun tai olemassaolon suhteen ei siis ole väliä, putoaako Mario toistuvasti rotkoon. Kuolema on ennen kaikkea videopelimaailman ja samalla se on erinomainen esimerkki videopelikerronnan omalaatuisuudesta. *Braid* leikittelee videopeliahmon kuolemalla liittämällä esitystason konventionaaliseen pelimekaniikkaan. *Braidissa* peliahmon kuolema ja henkiin herääminen on kytketty samaan teemaan, joka ilmenee muussa pelin kerronnassa. Toisin sanoen pelimekaniikalla on suora suhde tekstikatkelmissa esitettyyn kertomukseen. Tämä peilaa sitä, miten koko peli rakentuu kuoren ja ytimen erityislaatuisen yhteistyön varaan.

Super Marion valitseminen *Braidin* vertailukohteeksi ei ollut sattumanvaraista, sillä *Braidin* kerronnassa on ulottuvuus, jota voisi luonnehtia refleksiivisyydeksi. Peli selvästi tiedostaa itsensä, ja tämä näkyy siinä tavassa, jolla *Braid* ottaa *Super Marion* pohjatekstikseen. Kirjallisuudentutkimuksessa käytetään termiä metafiktio sellaisesta kirjallisuudesta, joka kertoo kirjallisuudesta. Etuliite ”meta” viittaa jonkun yläpuolella olevaan tasoon, eli termi metafiktio viittaa sellaiseen fiktion, jonka kohteena on fiktio (Hallila 2006, 31). *Braidin* tyyliä käsitellä toistoa ja peliahmon kuolemaa voidaan verrata metafiktiivisten romaanien tapaan paljastaa realistisen kuvauksen mahdollisuus hyödyntämällä eksplisiittisesti kirjallisuuden konventioita (ks. ibid. 94). *Braidissa* on lukuisia viittauksia *Super Marioon*, esimerkkinä mainittakoon peliahmon pääviholliset, jotka muistuttavat erehdyttävästi *Super Marion* käveleviä goomba-sieniä. Hyvin eksplisiittinen viittaus on myös tasojen lopussa oleva hahmo, joka kertoo pelaajalle, mistä Prinsessan etsimistä kannattaa jatkaa. *Braid* viittaa yhteen suurimmista videopeliklassikoista ja sen pelimekaniikkaan muuntelemalla konventionaalista epäonnistumisen esitystä. Tällä tavoin *Braid* ikään kuin paljastaa videopelimaailman konventionaalisuuden ja johdattaa pohtimaan videopelikerronnan luonnetta. Teoreettisen diskurssin sekoittuminen fiktiiviseen tekstiin onkin tyypillistä metafiktiiviselle teokselle (ibid. 89).



Kuva 6.

Braidin kenttä "Jumpman" viittaa kolikkopeliin *Donkey Kong*, jossa Mario esiintyi ensimmäisen kerran. Jumpman on Marion alkuperäinen nimi.

Braidin viimeinen kenttä ikään kuin alleviivaa tätä pelissä olevaa kommentaariulottuvuutta. Pojalla viitataan pelihahmoon, joka luultavasti on tekstikatkelmien Tim. Tyttö on luonnollisesti Prinsessa. Pelin viimeinen kenttä avautuu näkymään, jossa poika katsoo, kun partasuinen ja haarniskaan pukeutunut mies laskeutuu köynnöstä pitkin linnan harjalle tyttö kainalossaan. Tyttö onnistuu pääsemään irti miehen otteesta ja lähtee karkuun. Pelaaja ohjaa poikaa vasemmalta oikealle ja yrittää selvitä esteistä. Ylätasolla juokseva tyttö vääntää vipuja, jotka laskevat siltoja tai nostavat palkkeja pojan tieltä. Kentän lopussa poika pääsee vihdoin kiipeämään tytön luokse ylätasanteelle, joka näyttää olevan tytön huoneen ulkopuolella oleva parveke. Heti kun poika on saapumassa tytön luokse, ruutu välähtää. Tämän jälkeen tyttö näytetään nukkumassa omassa sängyssään. Musiikki on pysähtynyt, eikä peli tunnu enää jatkuvan. Tähän *Braid* vaikuttaa päättyvän. Peli ei kuitenkaan ole vielä päätöksessään, ja kuten arvata saattaa, pelin viimeinenkin pulma liittyy aikaan. Pelaajan täytyy kelata koko loppukentän tapahtumat alkupisteeseen asti. Näin pelaaja näkee juuri tekemänsä asiat käänteisessä järjestyksessä, mutta tämä käänteinen järjestys vaikuttaakin nyt oikealta. Kun aikaa kelataan taaksepäin, poika näyttää juoksevan tytön perässä. Tyttö vääntää vipuja yrittäen



Kuva 7.
Viimeinen kenttä.

Viimeisessä kentässä aikamanipulaation yhteys kerrontaan paljastetaan. Kun pelaaja viimeisenä tekonaan katsoo tapahtumat takaperin esitettynä, kertomuksen oikea luonne ikään kuin paljastuu. Peli pakottaa pelaajan huomioimaan ajan kelaamisen merkityksen kokonaisuuden kannalta tai vähintäänkin kiinnittämään huomion siihen. Kyseessä on selvä kommentaari pelin omasta rakenteesta. Merkille pantavaa on myös se, että peli ei varsinaisesti pääty, vaan epilogista siirrytään tilaan, josta koko peli alkoi. Tämän voi tulkita liittyvän joko videopelien yleiseen tapaan toistaa samaa sisältöä useampaan kertaan (ks. Manovich 2001, 314–322) tai jopa interaktiivisten fiktioiden päättymistä ja lopetusta koskevaan keskusteluun (ks. esim. Blok 2002; Douglas 1994).

Lopuksi

Braid on peli, joka houkuttelee käyttämään kerronnan teorioita sen analysoimisessa. Tekstikatkelmat muodostavat selkeän kokonaisuuden, jonka erottaminen muusta pelistä on helppoa. *Braidin* kertomuksessa ei ole haarautuvia polkuja tai vaihtoehtoisuutta. Peli soveltuu erinomaisesti narratologiseen analyysiin, sillä tekstikatkelmissä oleva kerronta on hyvin kirjallista. *Braid* ei kuitenkaan ole paras mahdollinen esimerkki videopelien kerronnasta. Esimerkiksi laajan roolipelin kerrontaan on paljon monimutkaisempaa soveltaa samaa käsitteistöä kuin *Braidin*. Täytyy muistaa, että videopelien kirjo on suuri; *Tetrix*essä kertomuksella ei ole samanlaista asemaa kuin *Braidissa*. Myös pelitavat ja pelaajatyypit vaihtelevat. Osa pelaajista ei keskity lainkaan pelin kertomukseen, kun taas osa pelaa nimenomaan kertomuksen vuoksi. (Kallio et al. 2009.) Videopelien kertomusta tutkittaessa täytyy arvioida kerronnallisuuden astetta ja kerronnan merkitystä pelille ja pelikokemukselle.

Analyyssissä osoitettiin, että *Braidissa* pelimekaniikka toistaa samaa rakennetta kuin tekstikatkelmat. Tekstikatkelmien aikaan liittyvät teemat ja pelimekaniikan esittäminen ajan manipulaationa vahvistavat kuoren ja ytimen liittoa. *Braidin* tila koetaan monimutkaisena pulmana, joka pelaajan täytyy selvittää. Tila on mysteeri, joka aukenee, jos pelaaja ymmärtää, miten se toimii. Myös tekstikatkelmien kerronta on mysteeri. Kertoja on salaperäinen: tarina kerrotaan niin, että lukija ei voi olla varma, miten tapahtumat todella tapahtuivat. Yhdistämällä pelimekaniikan ja tekstikatkelmien kerronnan tällä tavalla *Braid* tutkii videopelien mahdollisuuksia käsitellä niin sanottuja vakavia teemoja. Tästä syystä pelaamisen ja kerronnan yhdistäminen on kommentaari paitsi pelin omasta rakenteesta myös videopelikerronnasta yleensä. Reflektointia vahvistetaan viittaamalla hyvin suoraviivaisesti *Super Marioon*, joka on kiistämättä yksi suurimmista videopeli- mutta myös populaarikulttuurin klassikoista. *Braidin* merkityksen rakentuminen ei olisi mahdollista, ellei pelaaminen olisi yhteydessä tekstikatkelmiin ja muuhun esitykseen. Pelin merkitys ja sen tulkinta perustuvat kuoren ja ytimen yhteistyölle. Tätä olisi vaikea havainnoida ilman, että kuorta ja ydintä tarkasteltaisiin erikseen, sillä niiden toimintaperiaatteet ovat hyvin erilaisia. Representaation ja pelimekaniikan suhteen tutkiminen on *Braidin* tapauksessa selvästi hyödyllistä, mutta samanlainen lähestymistapa voi toimia muidenkin videopelien yhteydessä, varsinkin, jos pelissä

on selvästi vahva kertomus.

Braidin tapa yhdistää pelimekaniikka ja representaatio ei ole täysin ainutlaatuista. Esimerkiksi *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003) on samankaltainen kuin *Braid* ajan kelaamisen suhteen, tosin ensimmäisessä aikamanipulaatiota käytetään ainoastaan pelaajan virheiden korjaamiseen. Myös sellaiset pelit kuin *Planescape: Torment* (1999) ja *Bioshock* (2007) yhdistävät pelaamisen kerrontaan. Näissä peleissä on yhtäläisyyksiä myös temaattisella tasolla. Pelejä yhdistää pyrkimys syvällisyyteen ja sellaisten aiheiden käsittelyyn, joita valtavirran videopeleissä harvoin esiintyy. Varsinkin *Bioshockin* tapa käsitellä Ayn Randin filosofista ajattelua pelaamisen kautta on hyvin mielenkiintoinen. *Braid* kuitenkin eroaa edellä mainituista ja muistakin peleistä siinä, että sen kommentaari on häpeilemättömän eksplisiittistä. Voisiko viittausta pelin rakenteeseen korostaa voimakkaammin kuin antamalla pelille nimi, joka merkitsee punosta? Aivan kuin peli olisi tarkoitettu analyysimateriaaliksi. Toisaalta jopa tarkoitushakuinen kompleksisuus on ymmärrettävää, sillä videopelien taidestatuksesta käydään kovaa kamppailua.¹⁰ Jef Folkertsin (2010, 110–111) mukaan videopeli voi olla taideteos, jos se herättää eräänlaisen metatason tietoisuuden pelin rakenteesta ja merkityksestä. Tästä näkökulmasta katsottuna *Braid* on yksi edelläkävijöistä reflektoidessaan omaa luonnettaan ja asemaansa kulttuuriobjektina.

Viitteet

1 Kiistassa oli kyse muustakin kuin vain videopeleistä ja kertomuksista. Ennen kuin kiistaa oli edes olemassa Aarseth (1997, 16) esitti huolensa kirjallisuudentutkimuksen imperialistisesta tavasta kohdella uusia tutkimuskohteita. Oma tutkimusala haluttiin nähdä mahdollisimman itsenäisenä. Taistossa oli siis mukana myös poliittisia ja taloudellisia seikkoja (ks. Moulthrop 2004, 62; vrt. Eskelinen 2005, 60).

2 *Pelit-lehti* (*Pelit* 10 / 2008, sivu 68 | Petri Heikkinen) antoi *Braidille* 92 pistettä muun muassa pelin omaperäisyydestä. *Eurogamer* (<http://www.eurogamer.net/articles/braid-review>) antoi täydet pisteet ylistäen peliä lähestulkoon kaikesta mahdollisesta. Kattava luettelo arvosteluista on osoitteesta <http://www.metacritic.com/game/xbox-360/braid/critic-reviews>. *Braid* voitti jo ennen ilmestymistään vuonna 2006 arvostetun Independent Game Festivalin ”Innovation in Game Design” -palkinnon.

3 Varsinkin tasoloikkien yhteydessä vakiintunut nimitys eri osioille on maa tai taso. Maa tai taso jakaantuu yleensä kenttiin. *Braidissa* on kuusi tasoa tai maata (pelissä käytetään nimitystä World), jotka jakautuvat kenttiin. Kenttien määrä vaihtelee tasoittain.

4 Kertomuksen tutkimus nähtiin kapeasti vain perinteisen narratologian kautta. Ludologit tuntuivat pitävän strukturalistista narratologiaa synonyyminä kertomukselle ja kerronnalle (Ryan 2006, 184). Tämän lisäksi kaikki, mikä ei liittynyt pelaamiseen, kuitattiin ylimääräisenä kuorurutuksena, jota ei kannata tutkia (ks. Eskelinen 2001). Aarseth (2004, 48) on sitä mieltä, että hänelle pelaajana on samantekevää, miltä pelihahmo näyttää. Tärkeintä on, miten pelihahmoa pelataan, eikä sen ulkonäöllä tai sukupuolella ole väliä. Aarseth jatkaa (ibid. 54) esittämällä mielipiteensä siitä, miten tylsä vuonna 1998 ilmestynyt 3d-ammuntapeli *Half-Life* on. Tämä on huomionarvoista, koska kyseistä peliä pidetään yhtenä videopelien merkkitheoksena ja se on saanut klassikkoaseman. Pelin ansiona pidetään elävää pelimaailmaa ja ennalta kirjoitettuja tapahtumia, jotka luovat elokuvamaisen tunnelman. Peliä kiiteltiin nimenomaan kerronnan elementtien tuomisesta videopeliin. Uudempi videopelien kerrontaa koskeva keskustelu ottaa paremmin huomioon kerronnan monimuotoisuuden ja sen, miten pelejä yhä enemmän markkinoidaan kertomuksina (ks. Cassidy 2011; ks. myös Simons 2007; Backe 2009).

5 Jälkiklassisella narratologialla tarkoitetaan strukturalistiseen narratologiaan kriittisesti suhtautuvaa suuntausta. Sille on ominaista nähdä kertomus mielen tuottamana rakenteena. Jälkiklassinen narratologia on saanut vaikutteita erityisesti kognitiotieteistä. Keskeinen teos on Monika Fludernkin (1996) *Towards a "Natural" Narratology*, jossa kertomus palautetaan mielensisäisiin skeemoihin eli ajattelun kehyksiin.

6 Fiktio kerronnassa on hierarkkisia tasoja. Ylin taso on ekstraprojektio, joka tarkoittaa sitä, että kertoja on kertomansa tarinan ulkopuolella. (Genette 1983, 227–231.) Tällaisella kertojalla on rajoittamaton tieto tarinan maailmasta. Arkikielessä puhutaan usein kaikkitietävästä kertojasta.

7 Segmentit tekstikatkelmissa: 1–3 (World 2), 4–7 (World 3), 8–18 (World 4), 19 (World 5), 20 (World 6) ja 20 (1). Maat on merkitty pelissä niin, että ensimmäinen pelattava taso on World 2 ja viimeinen 1 ilman World-sanaa.

8 Aikamanipulaatioon saa uusia näkökulmia tarkastelemalla sitä Mikko Nortelan (2008, 120–122) ergodisen semiotiikan kautta. Pelissä olevia asioita voi kutsua digitaalisiksi merkeiksi, joille on ominaista position vaihtelu merkityypistä toiseen. *Braidin* tietokoneen ohjaamat hahmot ja esineet ovat kyberaktoreita, mutta pelaaja voi osittain ottaa nämä haltuunsa aikamanipulaa-

tion avulla ja siirtää näitä tilassa taaksepäin. Tällöin kyberaktori muuttuu interaktiiviseksi merkiksi. Näin tulkittuna ajan manipulaatio liittyy myös digitaalisen merkin dynamiikkaan eli semanttisen position muutoksiin.

9 Epilogi on mielenkiintoinen *Braidin* tulkinnan kannalta. Kirjallisuudesta löytyy esimerkkejä nurinkurisesta kerronnasta, jossa tapahtumat kerrotaan väärin päin. Steven Weisburger (1995, 237–256) antaa tällä tulkinnan, jonka mukaan kausaliteetin kääntäminen pääläelle on satiiri länsimaista ajattelutapaa kohtaan. Takaperoinen aika liittyykin usein teoksiin, joissa on sotatematiikkaa, esimerkiksi Thomas Pynchonin *Gravity's Rainbow*, Kurt Vonnegutin *Teurastamo 5*, Martin Amisin *Ajan suunta* ja Joseph Hellerin *Me sotasankarit*. Myös *Braidissa* on sotaviittaus, sillä epilogissa esiintyy lainaus Kenneth Bainbridgen kuuluisaksi tekemästä lausahduksesta ”Now we are all sons of bitches”, joka lausuttiin Yhdysvaltojen ensimmäisen ydinasetestin yhteydessä. Epilogissa on myös muita viittauksia ydinaseohjelmaan. Nämä viittaukset mahdollistavat tulkinnan, jonka mukaan *Braid* voidaan nähdä eräänlaisena sodan allegorian. Viimeisen luvun kausaliteetin kääntäminen näyttää, miten Tim on muuttunut pelastajasta jahtaajaksi, mikä ilmentää ihmisen erehtyvyyttä ja tietämättömyyttä. (vrt. Alber 2010, 50–52.)

10 Roger Ebert kirjoitti blogissaan (http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html), etteivät videopelit voi koskaan olla taidetta. Varsinkin pelaajayhteisöt hermostuivat tästä kommentista.

Lähteet

TUTKIMUSAINEISTO

Number None Inc. (2008). *Braid*.

KIRJALLISUUS

(Kaikki digitaaliset lähteet tarkistettu 9.7.2012.)

Aarseth, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

— (1999) Aporia and Epiphany in *Doom and The Speaking Clock*. The Temporality of Ergodic Art. Teoksessa Marie-Laure Ryan (toim.): *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 31–41.

— (2001) Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games. Teoksessa Markku Eskelinen & Raine Koskimaa (toim.): *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 68, 152–171.

— (2004) Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 45–55.

Alber, Jan (2010). Mahdottomat tarinamaailmat – ja mitä niillä voi tehdä. Suom. Laura Karttunen. Teoksessa Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi (toim.): *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus, 44–61 (ilm. alun perin engl. 2009).

Backe, Hans-Joachim (2009). Narratological interplay. *Neohelicon* 36:2, 525–532.

Blok, Rasmus (2002). A Sense of Closure. The State of Narrative in Digital Literature. Teoksessa Hans Balling & Anders Klinkby Madsen (toim.): *From Homer to Hypertext. Studies in Narrative, Literature and Media*. Odense: University Press of Southern Denmark. Studies in Literature vol. 35, 167–180.

Cassidy, Scott Brendan (2011). The Videogame as Narrative. *Quarterly Review of Film and Video* 28:4, 292–306.

Chatman, Seymour (1980). *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca & London: Cornell University Press (ilm. alun perin 1978).

Douglas, J. Yellowlees (1994). ”How Do I Stop This Thing?” Closure and Indeterminacy in Interactive Narratives. Teoksessa George P. Landow (toim.): *Hyper / Text / Theory*. Baltimore & London The Johns Hopkins University Press.

— (2003). *The End of Books – Or Books without End?* Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Eskelinen, Markku (2001) The Gaming Situation. *Game Studies* 1:1. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

— (2002). *Kybertekstien narratologia*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 75.

— (2004). Towards Computer Game Studies. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 36–44.

— (2005). *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Helsinki: Sitran raportteja 51.

Fludernik, Monika (1996). *Towards a "Natural" Narratology*. London & New York: Routledge.

— (2010). Luonnollinen narratologia ja kognitiiviset parametrit. Suom. Sanna Katariina Bruun. Teoksessa Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi (toim.): *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus, 17–43 (ilm. alun perin engl. 2003).

Folkerts, Jef (2010). Playing Games as an Art Experience: How Videogames Produce Meaning through Narrative and Play. Teoksessa Daniel Riha & Anna Maj (toim.): *Emerging Practices in Cyberculture and Social Networking*. Editions Rodopi: Amsterdam, 99–117.

Frasca, Gonzalo (1999) Ludologia kohtaa narratologian. *Parnasso* 1999: 3, 365–371.

— (2003). *Ludologist love stories, too: notes from a debate that nevertook place. Level Up Conference Proceedings*. http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

Genette, Gérard (1983). *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Käänt. Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press. (ransk. alkuteos 1972).

Hallila, Mika (2006). *Metafiktion käsite. Teoreettinen, kontekstuaalinen ja historiallinen tutkimus*. Joensuu: Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja 44.

Jenkins, Henry (2004). Game Design as Narrative Architecture. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 118–130.

Juul, Jesper (2001). Games Telling Stories? -A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies* 1:1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

— (2004) Introduction to Game Time. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 131–142.

Kallio, Kirsi Pauliina, Kirsikka Kaipainen & Frans Mäyrä (2009). Pelikulttuurin monet kasvot. Teoksessa Jaakko Suominen et al. (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 1–15. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>

Kemppainen, Jaakko (2009). Kolme näkökulmaa independent-peleihin. Teoksessa Jaakko Suominen et al. (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 49–56. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-04.pdf>

Landow, George (1997). *Hypertext 2.0. Being a revised, amplified edition of Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

Lehtimäki, Markku (2009). Fiktiivisen kertomuksen analyysi ja tulkinta. Klassisen ja jälkiklassisen narratologian arviointia. Teoksessa Samuli Hägg, Markku Lehtimäki & Liisa Steinby (toim.): *Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 28–49.

Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.

Moulthrop, Stuart (2004). From Work to Play: Molecular Culture in the Time of Deadly Games. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 56–69.

Murray, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.

Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies*. Los Angeles, London, New Delhi & Singapore: Sage Publications.

Newman, James (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames. *Game Studies* 2:1. <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>

Nortela, Mikko (2008). *Bittien poetiikka. Digitaalisen fiktion toiminta ja tulkinta ergodisen semiotiikan näkökulmasta*. Joensuu: Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja 52.

Prince, Gerald (1982). *Narratology. The Form and Functioning of Narrative*. Berlin, New York & Amsterdam: Mouton Publishers.

Rimmon-Kenan, Shlomith (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London & New York: Methuen. (Suomeksi *Kertomuksen poietiikka*, suom. Auli Viikari, Suomalaisen kirjallisuuden seura, 1991).

Ryan, Marie-Laure (2001). Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies* 1:1 <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

— (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Simons, Jan (2007). Narrative, Games, and Theory. *Game Studies* 7:1. <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>

Tammi, Pekka (1992). *Kertova teksti. Esseitä narratologiasta*. Helsinki: Gaudeamus.

— (2009). Kertomusta vastaan (“ikävä tarina”). Teoksessa Samuli Hägg, Markku Lehtimäki & Liisa Steinby (toim.): *Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 140–166.

— (2010). Kertomusta vastaan ja ei-vastaan. Teoksessa Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi (toim.): *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus, 65–93.

Tocci, Jason (2008). "You are dead. Continue?" Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2:2, 187–201. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol2no2-4/82>

Weisenburger, Steven (1995). *Fables of Subversion. Satire and the American Novel, 1930–1980*. Athens & London: The University of Georgia Press.

Zagal, José P., & Mateas Michael (2010). Time in Video Games: A Survey and Analysis. *Simulation and Gaming*. 41(6) 844–868.

Zimmerman, Eric (2004). Narrative, Interactive, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge & London: The MIT Press, 154–164.

Artikkeli

Genremetsä – peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa

JAAKKO KEMPPAINEN
jakemppa@gmail.com
Aalto-yliopisto

Tiivistelmä

Genret ovat olennainen osa pelikulttuuria. Ne toimivat niin tuotannon, markkinoinnin kuin pelaajien kanssakäymisen välineinä. Peligenret ovat kuitenkin epätasapainoisia ja sekavia pelien ominaisuuksien kuvaajia. Tässä artikkelissa käydään läpi suosittujen digitaalisten pelien tuottajien ja myyjien verkkopalveluissa käytettyjä peligenrejä, sekä genrejen sisältämien pelien määriä. Lisäksi tehdään katsaus kahteen pelejä käsittelevään, mutta ei niitä myyvään verkkopalveluun ja niiden sisältämiin peligenreihin. Artikkelin tavoitteena on paitsi todentaa yleisimmät käytössä olevat genrenimitykset, myös hahmotella niiden taakse ja sisään jäävien peligenrejen suhteita toisiinsa. Pelien määrät genreissä kertovat aikamme pelikulttuurista, mutta myös peligenrejen hierarkisesta suhteesta toisiinsa. Artikkelissa luodaan myös pohjaa peligenrejen tyypittämiseksi, jota voidaan käyttää myöhempien genretutkimusten työkaluna.

Asiasanat: peligenret, genretutkimus, pelitutkimus, pelit

Use of genres in digital services

Abstract

Genres are essential part of the gaming culture. They function as a communication tool within development, marketing and gamer community. Nevertheless, game genres are unbalanced and confusing describers of the features of the games. In this article I take a look on game genres used by digital games producers and market places, and the amount of games within each genre. The main goal of this article is to verify the most commonly used genre names, but also sketch the relations between the genres and their sub-genres. The amounts of games in genres tell us something about the gaming culture of our time, but also about the hierarchical relations of the game genres. The article also creates basis for game genre types, which can be used as a tool in later genre researches.

Key words: game genres, genre research, game research, games

Aluksi

Genret ovat yleisesti käytetty työkalu pelien, elokuvien ja muiden kulttuurituotteiden markkinoinnissa ja keskustelussa. Kirjallisuuden ja elokuvan saralla genrejä on myös tutkittu pitkään ja paljon. Pelipiireissä genretutkimus on kuitenkin jäänyt vähäisemmälle huomiolle, joskin muutamia yrityksiä yleispäteviksi genremäärittelmiksi on nähty. Nämä määrittelmät ovat kuitenkin usein olleet irrallaan pelaajien arkipäiväisestä kielenkäytöstä.

Genret ovat laajasti käytössä niin markkinoinnissa, lehdistössä kuin pe-

laajien arjessa. Niinpä myös genretutkimukselle on paikkansa. Tässä tutkimuksessa käydään läpi eri pelijulkaisijoiden ja kauppapaikkojen käyttämiä genrenimiä ja genrenimien alle sijoitettujen pelien lukumääriä. Genrejä analysoidaan paitsi niiden sisältämien pelien määrän kautta, myös genrejen itsensä tyyppien avulla. Tutkimuksen perusteella voidaan sanoa käytettyjen genrejen olevan niin hierarkisia, yhteismitattomia kuin sekaviakin.

Tässä tekstissä genreiksi hyväksytään kaikki tutkittujen palveluiden itse genreiksi määrittelemänsä pelien lajittelumahdollisuudet. Keskustelua genreistä, aligenreistä, luokista ja muusta terminologiasta on käyty ja tullaan käymään edel-

leen. Tämän tutkimuksen tavoitteena on kuitenkin katsoa pelaajia lähellä olevia käytäntöjä ja muodostaa niiden perusteella kuva pelien lajityypeistä pragmaattisesta näkökulmasta tarkasteltuna.

Tämän artikkelin ajatuksena oli lähteä tutkimaan yleisesti käytössä olevia genrejä ja rakentamaan niistä käytännöllistä ja toimivaa mallia genrejen moniulotteiselle ja hierarkiselle järjestykselle. Yhtenä motivaationa oli turhautuminen pelaajana ylimalkaisiin genreihin, kuten "Action", jonka alta löytyy niin autopelejä, urheilua kuin räiskintää. Kolmannen persoonan näkökulmasta kuvattuja toimintaseikkailuita etsivälle kaahailut ja jalkapallot ovat vain häiriöksi.

Aiempia kirjoituksia

Määrittelystä riippuen pelien genreistä ja lajittelutavoista löytyy mainintoja jo pelitutkimuksen aamunkoitosta. Roger Caillois (1957) jakoi pelien ominaisuudet neljään luokkaan: agon (kilpailullisuus), alea (sattuma), mimicry (roolipelaaminen) jailinx (huimaus). Vain harvat pelit osuvat pelkästään yhden määreen alle, esimerkiksi pokeri sisältää sekä sattuman että kilpailullisuuden elementtejä, tanssin sijoittuessa huimaavuuden ja rooli-pelaamisen joukkoon. Cailloisin luokittelu ei myöskään käsitellyt pelkästään formaaleja pelejä ja kilpailuja, vaan myös vapaa-muotoisempaa leikkisyyttä. Tämä ludus (peli) – paidia (leikki) -akseli (ibid.) on myös hyvin käytännöllinen esimerkiksi pelisuunnittelussa.

Espen Aarseth on esitellyt moniulotteisen pelitypologian, jossa pelejä luokitellaan kolmelta tilaan, aikaan, pelaajarakenteeseen, kontrolliin ja sääntöihin liittyvällä akselilla (Aarseth ym. 2003). Pelien ominaisuuksia vertailemalla tuotettu järjestelmä on kiinnostava työkalu pelien ymmärtämiseen, mutta arkipäiväiseen käyttöön se on liian yksityiskohtainen. Esimerkiksi jokin ensimmäisen persoonan räiskintäpeli (first-person-shooter, fps) muodostuu Aarsethin typologian mukaisesti peliksi, jossa on "vaeltava näkökulma, geometrinen topografia, staattinen ympäristö, tosiaikainen tahdistus, mimeettinen esitystapa, päättävä teologia, yhden pelaajan pelaajarakenne, kokemustasoihin perustuva muuttuvuus, ehdollinen tallennettavuus, ennustettava determinismi ja lisäksi se sisältää topologisia, aikariippuvaisia ja tavoitekeskeisiä sääntöjä".

Craig A. Lindley pyrki rakentamaan korkean tason taksonomian pelien

analysoinnin ja suunnittelun tueksi. Hän rakentaa mallinsa kuuden akselin varaan: pelillisuus, kerronnallisuus, simulaatio, uhkapelaaminen, fiktiivisyys ja virtuaalisuusfyysisuus. (Lindley 2003). Marie-Laure Ryan käsittelee pelejä narratiivisten genrejen avulla (Ryan 2001.) Apperley puolestaan väittää pelien genretutkimuksen perustuvan esteettisiin arvoihin interaktiivisten tai ergodisten ¹ arvojen sijaan (Apperley 2006).

Genrejä käytetään hyvin yleisesti myös designkirjallisuudessa ja muussa oppimateriaalissa. Chris Crawford esitteli digitaalisten pelien hierarkisen taksonomian jakaessaan pelit strategiapelisiin ja taito- ja toimintapeluihin ja niiden aligenzeihin (Crawford 1982, 25–35). Ainakin Poole (2000, 29–58), Rollins & Adams (2003) ja Manninen (2007, 19–22) antavat lukijoilleen selkeät listat pelien lajityypeistä pysytellen kohtalaisen tarkasti yleisimmin käytettyjen genrejen alueella. Sekä Kemppainen että Junnila ovat lopputöissään käsitelleet yleisesti käytössä olevia peligenzejä ja soveltaneet niiden määrittelyyn esimerkiksi Aarsethin moniulotteista pelitypologiaa (Kemppainen 2008) ja pelimekaanisten ja narratiivisten genrejen ristiin analysointia (Junnila 2007).

Elokuvateoria tarjoaa juuri genrejen tutkimukselle erittäin hyviä lähteitä. Aki Järvinen on väitöskirjassaan (2008) lähtenyt genretutkimuksessa elokuvateorian puolelle käyttäen keskeisenä lähteenään Rick Altmanin kehittämää syntaktis/semanttis/pragmaattista lähestymistapaa, jossa semanttinen näkemys painottaa genrejen rakennuspalikoita, kun syntaktinen näkökulma painottaa sitä, miten nämä palikat on järjestetty. Pragmaattinen kulma puolestaan lähestyy genrejä kokonaisuutena ottaen huomioon paitsi tuotteen itsensä, myös sen suhteen ympäristöönsä, kuten tuottajiin ja kuluttajiin. (Altman 1999.)

Altmanin mukaan genret määrittyvät erilaisten käyttötarkoitusten ja funktioiden kautta (emt. 1999, 84). Hänen mukaansa genret myös kehittyvät yleisön ja tuottajien vuorovaikutuksesta aikojen saatossa ilman, että niitä erikseen tietoisesti määritellään (emt. 50–52). Tässä tutkimuksessa peligenzejä tutkitaan pragmaattisesti ja käytännön elämästä lähtien. Uusien genrejen tai ominaisuuksien määrittelyn sijaan katsotaan, missä ja miten erilaisia genrenimityksiä käytetään. Tästä näkökulmasta katsoen hahmotellaan käytettyjen genrenimien ja niiden alle sijoitettujen pelien suhteita, mistä tuloksena syntyy peligenzejen luokittelu. Tähän palataan "Genrejen tyypeistä"-luvussa.

Genrejen määrittelemisen pelien yhteneväisyyksiä ja eroavuuksia tutki-

malla ja luokittelemalla on tutkimuksellisesti toimiva ja tärkeä lähtökohta, mutta hyvin usein tuloksena on määritelmiä ja genrejä, jotka ovat kaukana arkipäivän pelikulttuurista, kuten aiempi fps-pelin analyysi osoitti. Pelien kehittäjätäkään eivät välttämättä ymmärrä, mistä kehitetyissä genreissä, lajeissa, taksonomioissa ja ontologioissa ² on oikeasti kyse. Vakiintuneet genrenimet ovat pelien tekijöiden, harastajien ja tutkijoiden yhteistä kieltä, joten niiden jäsentelyyn ja tutkimiseen on tarvetta.

Tutkimusmateriaali

Tätä tutkimusta varten kävin läpi useiden pelijulkaisijoiden ja konsolivalmistajien verkkopalveluita. Palveluista keräsin tietoa siitä, millaisia genrejä pelijulkaisijat käyttävät omassa markkinoinnissaan ja tiedotuksessaan. Tutkimukseen on hyväksytty vain genret, joiden mukaan palvelut olivat jaotelleet pelinsä ja joiden avulla käyttäjät voivat rajata pelihakujaan. Mukaan ei siis ole otettu esimerkiksi pelien esittelyteksteissä mainittuja genrejä. Joissain tapauksissa palvelut tarjosivat yleisten genrejen lisäksi myös pelikohtaisia avainsanoja ja lisätermiä, mutta näitä ei käsitelty varsinaisena tutkimusaineistona.

Tutkimuksessa ovat mukana kaikki kolme suurinta konsolivalmistajaa, Nintendo, Sony ja Microsoft. Näiden julkaisijoiden tarjonnasta keskityin vain nykyisen sukupolven konsoleihin, Wiihin, Playstation 3:n ja Xbox 360:n ja rajasin käsikonsolit ja vanhemmat laitteet tutkimuksen ulkopuolelle. Tietokoneiden suurista latauspalveluista otin mukaan Steam, Impulsen (omistajana Gamestop-kauppa- ja GamersGate ja Origin-latauspalvelun ylläpitäjä Electronic Artsin).

Lisäksi otin tutkimukseen mukaan muutaman erikoistuneemman digitaalisen kauppapaikan, jotka myyvät PC-pelejä internetin välityksellä ladattaviksi. Good Old Games on keskittynyt vanhempien pelien uudelleen julkaisuun, Big Fish Games kasuaalipeleihin, Matrixgames strategiaan ja Desura indiepeleihin. Koska kasuaali-, strategia- ja indiepelit voidaan mieltää genreiksi itsessään, johdattelevat kyseisten erikoiskauppojen genrejaottelu kohti genrejen hierarkisuutta ja moniulotteisuutta.

Kauppapaikkojen ja julkaisijoiden lisäksi lähteinä on käytetty myös tunnettua peliarvostelujen kokoomapalvelua, Metacriticia sekä Allgame-palvelua, jos-

ta löytyy huomattavan laaja kokoelma tietoa peleistä ja genreistä. Allgame-palvelu sisältää yli sadan peligenren kaksitasoisen, hierarkisen järjestelmän, josta tämän tutkimuksen käyttöön on otettu vain korkeamman tason genret: "Action", "Adventure", "Compilation", "Educational", "Fighting", "Home", "Puzzle", "Racing", "Role-playing", "Shooter", "Simulation", "Sports", "Strategy", "Traditional" ja "X/adult". Esimerkkinä kaksiporaisen järjestelmän toisesta tasosta, "Adventure"-genren alla ovat genret "First-person adventure", "Interactive movie", "Survival horror", "Text-based adventure" ja "Third-person adventure".

Allgame myös sisältää lyhyet kuvaukset käyttämistään genreistä. Esimerkiksi "Action"-genreä kuvataan seuraavalla tavalla: "Action games usually involve moving a character through a game world by running, jumping, climbing, or leaping, with the goal of discovering the doorway to the next stage or level. Action games often feature hero characters battling a cast of "baddies" as they move through each level. A basic plot may provide an overall goal, such as defeating an arch-villain or rescuing a princess, but the manipulation of onscreen elements is the crux of gameplay." (Rovi, 2010). Näitä kuvauksia ei ole hyödynnetty tässä tutkimuksessa.

Genrenimien lisäksi tutkimuksessa kerättiin myös tietoa kunkin genrenimen alle sijoitettujen pelien määrästä. Tämä osoittautui merkittäväksi työkaluksi arvioidessa genrejen keskinäisiä hierarkisia suhteita ja markkinoinnin vaikutusta peligenren syntyyn ja kuolemaan. Pelien määrät genrejen sisällä kertovat myös tarpeesta järjestäytyneempään genrejen käyttöön. Tutkimukseen valittu materiaali on sikäli valikoitunutta, että esimerkiksi paikannukseen perustuvat mobiilipelit, perversiiviset pelit ja hyötypelit ovat jääneet kokonaan pois. Niinpä näiden uusien pelityyppien, sekä muiden harvinaisempien genrejen sijoittaminen peligenren sukupuuhun jää tulevien tutkimusten tehtäväksi.

Yleisimmät genret

Koko tutkimusaineiston yhteenlaskettu genremäärä on 68 genreä. Tässä tutkimuksessa genreistä poistettiin joitakin päällekkäisyyksiä, jolloin jäljelle jäi 55 genreä. Päällekkäisyyksillä tarkoitetaan esimerkiksi erillisen "Action & Adventure" -genren poistamista, tai "Quiz" -genren yhdistämistä "Puzzle & Trivia" -genren "Trivian"

kanssa yhteen ja "Puzzlen" ottamista omaksi genrekseen. Jäljelle jääneestä ryhmästä voidaan vielä poistaa ylimalkaiset "Other" ja "Special"-genret, kuten myös "Compilation", "Bundle pack", "DLC" ja "Expansion" -genret, koska ne eivät liity itse peliin vaan siihen myytävään lisäsisältöön tai pelin myöhempään levitykseen. "Staff picks" poistettiin aineistosta, koska se edusti selkeästi palvelun ylläpitäjän omia mielipiteitä, joilla ei ollut varsinaista pelillistä merkitystä. Myös Allgamen käyttämä "Home"-genre voidaan poistaa, koska se sisältää käytännössä ei-pelillisiä multi-mediatuotteita. Näin ollen jäljelle jää 50 genreä (katso liite 1 tarkempaa jaottelua varten).

Action	First person action	Marble Popper	Shooter
Adventure	First-Person Shooters	Massively Multiplayer	Simulation
Arcade	Fitness & recreation	Match 3	Sports
Avatar	Flight/flying	Music	Strategic
Brain Teaser	Free to play	Operational	Strategy
Card & Board, Traditional	Hidden Object	Party	Tactical
Casual	Horror	Platformer	Third-person shooters
Classics	Indie	Puzzle	Time Management
Educational / eduntainment	Kids	Quiz / Trivia	Turn-based strategy
Extreme sports	Kinect	Racing	Wargames
Family	Large File	Real-time strategy	Word
Fighting	Mahjong	RPG	Wrestling
			X/Adult

Taulukko 1.

Yhdistetyt ja karsitut genret. Kursivoidut olivat käytössä pelkästään palveluissa, joiden kautta pelejä ei myyty.

Suuri osa esiintyneistä genrenimistä on peräisin tietyn tyyppiseen tarjontaan keskittyvistä erikoispalveluista, kuten strategiapeleihin erikoistuneesta Matrix Gamesista (esim. "Operational") tai kasuaalipelien erikoiskaupasta Big Fish Gamesista (esim. "Marble popper") ja esiintyvät aineistossa vain kerran. Genrejä, jotka olivat käytössä kolmessa tai useammassa palvelussa löytyi yhteensä 18 kappalletta. Suosituimpien genrejen lista noudattaa varsin tarkasti pelaajien puhekielessä käytettyjä, vakiintuneita genrenimiä.

Genren nimi	Palvelut	Yleiskaupat	Kaikki kaupat	Metacritic	Allgame
Action (& Adventure)	13	3305	3635	1773	14357
Adventure	12	1054	1905	398	3258
RPG	12	856	959	472	3650
Strategy	12	1595	1970	781	3211
Simulation	11	990	1158	171	5758
Sports	11	211	321	582	7856
Racing	10	178	225	269	4815
Puzzle	9	154	1551	223	2708
Shooter	6	438	541		8099
Family	5	321	479		
Casual	4	1394	1394		
Fighting	4	144	144	141	1637
Music	4	98	117		
Arcade	3	24	24		
Educational	3	22	22		2462
Fitness	3	5	5		
Party	3	91	91	44	
Massively Multiplayer	3	38	41		

Taulukko 2.

Yleisimmät genrenimet ja niihin sijoitettujen pelien määrä.

Taulukossa toinen sarake "Palvelut" kertoo, kuinka monessa tutkimuksen palveluista kyseistä genrenimeä käytettiin. "Yleiskaupat"-sarakkeen tiedot on koottu suurista pelejä myyvistä palveluista, jotka eivät ole erikoistuneet mihinkään tiettyyn lajityyppiin tai erikoisalueeseen, lukuunottamatta konsolivalmistajien omia palveluita. "Kaikki kaupat"-sarake sisältää kaikkien pelejä myyvien palveluiden tarjonnasta kerätyn datan. "Action"-genreen on laskettu mukaan Xbox.comin ja Nintendo.comin käyttämään "Action & Adventure"-genreen kuuluvat lähes 950 peliä. Tämä saattaa aiheuttaa tilastoon pienen virheen, koska pieni osa noista peleistä saattaa olla perinteisiä seikkailupelejä ilman toimintapelien hehtisiä pelihetkiä.

Tarkasteltaessa eri genrenimien alle sijoitettujen pelien yhteismäärää nähdään selvästi, että jotkin genreistä ovat merkittävästi suurempia kuin toiset. "Action", "Strategy", "Adventure" ja "Puzzle" ovat suurimmat genret, "Casual" ja "Simulation" genrejen päästessä myös yli tuhannen pelin rajapyykin. "Action" ja "Strategy"-genrejen suuri koko liittyy jo Chris Crawfordin (1982) esittämään pelitaksonomiaan, jonka mukaan pelit voidaan jakaa "Skill-and-action" ja "Strategy"-peleihin. Nämä kaksi olisivat siten eräänlaisia yligenrejä, jotka sisältäisivät kaikki muut genret. Samoin "Casual" on korkeamman tason genre, joka voi

sisältää hyvin erityyppisiä pelejä.

Taulukon pelejä tarkasteltaessa on huomioitava, että suurin osa palveluiden peleistä on sijoitettu vähintään kahden eri genrenimen alle. Esimerkiksi "Racing"-pelit kuuluvat yleensä myös "Action" ja/tai "Sports" genreihin, palvelusta riippuen. Esimerkiksi *Fable III* (Lionhead Studios 2011) on Xbox.comissa sijoitettu "Action & Adventure" ja "Strategy & Simulation" -genreihin, kun taas Steamissa se on saanut genreikseen "Action", "Adventure" ja "RPG". Myös Metacritic on nimenyt pelin roolipeliksi ("role-playing"), mikä on linjassa myös pelibrändin tekijän, Lionhead Studiosin oman luokittelun kanssa, joskin pelisarjan kolmannen osan kohdalla Lionhead ei käytä mitään erityistä genrenimeä (Lionhead 2012a, b ja c). Saman sarjan edellinen osa, *Fable II*, puolestaan on sijoitettu "Role playing"-genreen myös Xbox.comissa, vaikka pelillisesti osat eivät merkittävästi eroa toisistaan. Tämä on hyvä esimerkki siitä, kuinka genrejen käyttö on hyvin sattumanvaraista ja subjektiivista. Siitä huolimatta kaupoista pelejä etsivä kuluttaja hyötyy suuresti edes jonkinlaisesta genrejaottelusta.

Erikoisjulkaisijat

Suurten ja geneeristen palveluiden lisäksi tutkimuksessa oli mukana myös muutama tiettyyn pelilajiin erikoistunut julkaisija: Big Fish Games, Matrix Games, Good Old Games ja Desura. Tavoitteena oli saada näkemys tiettyjen peligenrejen jakautumisesta aligenreihin, jotta genrejen potentiaalinen hierarkisuus ja moniulotteisuus tulisivat paremmin ilmi. Nämä erikoistuneet palvelut ovat jo lähtökohtaisesti rajanneet tarjontansa tiettyyn lajityyppiin tai pelitarjonnan osa-alueeseen, joten palvelut voivat tarjota asiakkailleen tarkempia ja kuvaavampia genrenimityksiä kuin suuret digitaaliset kauppapaikat, joiden täytyy palvella koko potentiaalista pelaajakuntaa.

Desura-verkkokauppa profiloit itsensä "Indie"-pelien myyjäksi. Kuten Kemppainen (2009) toteaa, indie tyylillisenä tai sisällöllisenä genrenä ei kulje käsi kädessä riippumattoman pelituotannon kanssa. Tässä tutkimuksessa "Indie" osoittautui selkeästi tuotannolliseksi genreksi viitaten riippumattomien, pienten pelistudioiden tuotantoon, pelien sisällöstä, tyylistä tai pelillisistä ulottuvuuksista riippumatta. Tämä on vahvasti linjassa aiemman tutkimukseni kanssa (2008), jonka

mukaan indie-pelit luokitellaan indieksi juuri niiden rahoitusmallin ja tuotantokoon mukaan. "Indie"-genren tyylillisen, sisällöllisen tai ideologisen osan tutkiminen jää tämän tutkimuksen ulkopuolelle, koska aineisto ei tukenut tätä varsin vahvaa näkökulmaa.

"Indie"-kauppa Desura ja vanhoja pelejä uudelleen julkaiseva Good Old Games eivät vastoin odotuksia tuoneet mukanaan uniikkeja genrejä. Molempien palveluiden käyttämät genrenimet löytyvät myös suosituimpien genrejen listoilta. Nämä eroavatkin muiden palveluiden pelitarjonnasta lähinnä pelien jakauman kautta. "Action" oli yleisesti selkeästi suurin genre, mutta Good Old Gamesissa se hävisi kirkkaasti seikkailu- ja strategiapeleille. Syytä tälle ei tutkimuksessa löytynyt, mutta kyseessä voi olla palvelun ylläpitäjien ja käyttäjien subjektiiviset mielihalut ja kiinnostuksen kohteet. Toisaalta syynä voivat olla vanhojen pelien julkaisuoikeuksien monimutkaiset omistussuhteet, jotka ovat voineet vaikeuttaa joidenkin keskeisten toimintaklassikkojen uudelleenjulkaisua.

Myös indiekauppa Desurassa "Action" genren osuus jäi merkittävästi pienemmäksi kuin yleisesti, vaikka se olikin kaupan suurin genre 80 pelillään. Indiekehittäjien parissa keskivertoa suuremmiksi genreiksi nousivat "Adventure" ja "Puzzle". Pulmapelien suureen suosioon vaikuttaa varmasti niiden kohtalaisen helppo ja halpa tuotantoprosessi, mikä on indiekehittäjille erittäin tärkeä ominaisuus. Seikkailupelien puolella Desuraa ei näyttäisi vaivaavan Big Fish Gamesin kaltainen "Adventure"-genren käyttäminen kaikkiin juonellisiin peleihin, vaan kyseisen genren pelit vaikuttavat olevan oikeasti pelimekaanisestikin seikkailullisia.

Palveluista Big Fish Games otettiin edustamaan "Casual"-genren pelitarjontaa. "Casual" itsessään ei kerro pelien sisällöstä tai pelillisistä ominaisuuksista käytännössä mitään. Kasuaalipeleissä on tyypillisesti "yleisesti vetoavaa sisältöä, yksinkertaiset kontrollit, helppo opittavuus, nopea palkitsevuus tai mahdollisuus pelata lyhyissä jaksoissa (Kuittinen ym. 2007). Big Fish Gamesin genretarjonnan erikoisuudet luovat loistavan näkymän kasuaalipelien keskeisiin pelimekaniikkoihin. "Match 3", "Marble popper", "Hidden object", "Mahjong" ja "Time management" ovat hyvin tarkasti rajattuja pelimekaanisia genrejä. Niiden sisällä eroavaisuudet ovat varsin pieniä, joten vähänkään kokeneempi pelaaja tietää, mitä on tarjolla. "Brain teaser" puolestaan kertoo pelien vaativan suhteellisen paljon ajatustyötä, mutta se ei kerro mitään pelin mekaniikoista. "Brain teaser" onkin eräänlainen pelin tunnelmaan virittävä genre, kuten myös "Action".

Big Fish Games oli suurin yksittäinen "Adventure"-genren pelejä sisältänyt palvelu (708 peliä). Heidän tapauksessaan seikkailullisuus oli lähes aina täysin varsinaisesta pelimekaniikasta irrallaan olevaa löyhää tarinankerrontaa, jolla luotiin puzzlejen välille jonkinlaista progression tunnetta. Tyypillisessä seikkailupelissä, kuten myös taistelupainotteisemmissa toimintaseikkailuissa, pelaaja ohjaa pelihahmoa pelin maailmassa, kun Big Fishin "Adventure"-peleissä pelaaja pelaa jonkin muun pelimekaanisen genren puzzleja ja seikkailu tulee esiin vain välinäytöksissä. Näin ollen Big Fish Games osoittaa käytettyjen genrenimitysten olevan hyvin moniselitteisiä. Big Fish Gamesin kasuaalipelivalikoima nostaa myös koko tutkimuksen "Puzzle"-peliin määrää yli 1200 pelillään. Ilman tätä panosta "Puzzle"-pelit ovat yllättävänkin pienessä roolissa ottaen huomioon, että se on yksi kaikkein perinteisimmistä peligenreistä.

Big Fish Gamesin valtava pulmapelitarjonta on hyvä esimerkki indie-tuotannon odotusarvoisen innovatiivisuuden ja todellisuuden ristiriidasta. Suuri osa kasuaalipeleistä on pienten, riippumattomien studioiden tuotoksia, joten ne voisivat hyvin sisältyä tuotannollisesti suuntautuneeseen "Indie"-genreen. Kuten Greg Costikyan on haastattelussa (Kemppainen 2008) maininnut, kasuaalipelit kuitenkin ovat erittäin voimakkaasti kiertyneet hittipelien lähes suoran kopioinnin mahdollistaman helpon rahastuksen kieriöön. Riippumattomasta tuotantoprosessistaan huolimatta tällaiset independent-tuotannot ovat jotain aivan muuta kuin "Indie"-genrestä tyylillisenä tai innovatiivisena peligenrenä on totuttu ajattelemaan. (Kemppainen 2008.)

Strategiapelijulkaisija Matrix Games puolestaan sai tuoda "Strategy"-genreen oman lisäsisältönsä. "Operational", "Strategic" ja "Tactical" ovat sodankäynnin hierarkiassa toisilleen alisteisia toiminnallisia tasoja ja Matrix Gamesille uniikkeja genrejä. Kiinnostavasti Matrix Games käyttää mainittujen ja muutamien yleisesti käytettyjen genrejen lisäksi muita pelien luokittelutapoja. "Wiew style" ja "Play style"-valinnat sisältävät genrekeskusteluissa usein käytettyjä termejä, kuten "Real-time", "Turn-based IGOUGO", "1st person" ja "Top-down". Näiden määreiden erotaminen genrelistauksesta omiin listoihinsa helpottaa asiantuntevan peliharrastajan etsintää merkittävästi. Kenties jonkinlaisena mielenilmaisuna Matrix Gamesin "Casual"-genrestä ei löydy yhtään peliä.

Pelien määrästä genreissä

Verrattaessa pelien määrää eri genreissä pelejä myyvien tahojen ja muiden palveluiden välillä huomataan, että varsinkin urheilupelit ovat huomattavan vahvasti edustettuina kauppapaikkojen ulkopuolella (kaupat 3%, Metacritic 12%, Allgame 15%). Myös Metacriticin "Simulation" (kaupat 10%, Metacritic 4%, Allgame 11%), sekä Allgamen "Shooter" (kaupat 5%, Metacritic ei genreä, Allgame 15%) ja "Strategy" (kaupat 18%, Metacritic 17%, Allgame 6%) -genret ovat suhteellisesti eri kokoluokissa pelimyyjien tarjontaan verrattuna (katso liite 2). Tämä voi johtua pait-si Allgamen pitkän aikaperspektiivin mukanaan tuomasta historiallisesta painosta, mutta myös tavasta, jolla palvelut määrittelevät pelin genret. Joissain tapauksissa esimerkiksi "Match 3"-kasuaalipelit, joissa pyritään muodostamaan vähintään kolmen samanlaisen objektin suoria objektien järjestystä vaihtamalla, on määritelty strategiapeliksi, toisissa taas toimintapeliksi.

Ristiriita yleisesti pelien paremmuuden mittarina käytetyn Metacriticin ja pelejä myyvien tahojen pelien määrien suhteissa (katso liite 2) voi toimia indikaattorina eri genrejen pelien saamasta huomiosta maailman lehdistössä. Metacriticissä käsitellyt pelit kerätään keskeisistä peliarvosteluja julkaisevista lehdistä ja palveluista. Merkittävän pieni simulaatiopelien määrä saattaa yksinkertaisesti kieliä siitä, että simulaatiopelit eivät nauti kovin suurta suosiota pelikonsolien pelitarjonnassa, eikä niiden markkinointiin välttämättä käytetä niin paljoa rahaa kuin massiivisten toimintapelijulkaisujen markkinointiin.

Suurin osa palveluista käyttää pelien määrittelyyn useampaa kuin yhtä genreä. Useissa peleissä vasta toissijaisesti käytetty genre kertoo siitä, mistä pelissä on oikeasti kyse. Esimerkiksi urheilupelien tapauksessa toissijainen genre on yleensä toiminta, simulaatio tai strategia, mikä määrittää, onko peli aktiivista jalkapallon kenttäpelaamista vai mahdollisesti joukkueen managerointia. Urheilun tapauksessa toiminnallinen genre määrittää sisällöllisen genren pelitavan, mutta erityisesti toimintapelien kohdalla määrittävä genre on usein pelillisyyteen liittyvä toiminnan alagenre, kuten räiskintä tai kaahailu.

Kiinnostavana yksityiskohtana yleisimmin käytettyjen genrenimitysten ja niiden sisältämien pelien epäsuhdasta on "Fitness"-genre kolmella sitä käyttävällä palvelullaan, joissa oli myynnissä yhteensä viisi peliä. Listan ulkopuolelta löytyy

myös muita vastaavia genrejä, kuten "Avatar" ja "Horror" kahdella ja kolmella pelillään. Kyseessä lieene markkinoinnilliset tavoitteet ja pyrkimys nostaa juuri nyt suosittuja pelejä helpommin saavutettaviksi. Samalla nämä genret onnistuvat luomaan kuvan aikamme pelikulttuurista ja siitä, mikä juuri nyt on ollut suosittua.

Genrejen moniulotteisuudesta

Tutkimuksessa löydetty genret eivät ole keskenään yhteismitallisia. "Action" kertoo pelin temposta, tunnelmasta ja käytettävistä taidoista, kun taas "Indie" on tutkimusaineistossa pelin tuottajakeskeinen termi. "Kids" ja "Family" kertovat kohderyhmästä, kun taas "Match 3" kuvaa sitä, mitä pelissä oikeastaan tehdään – ollen siis varsinainen pelillisyyteen liittyvä genre. Monialainen genrekieli tukee hyvin markkinoinnin tarpeita. Lapsille sopivia pelejä etsivän on helppo löytää "Kids" ja "Family" genrejen alta sopivia pelejä, kun taas kokeilevampaa ja taiteellisempaa pelikokemusta etsivät hakeutuvat "Indie"-genren pelien ääreen.

Tutkimuksessa käsitelty genret jaettiin kolmeentoista eri kategoriaan tai ulottuvuuteen sen mukaan, mitä osa-aluetta ne pelistä kuvaavat. Tätä kategorisointia varten kävin läpi palveluissa esiintyviä pelejä ja niille määriteltyjä genrejä. Tällä tavoin pyrin hahmottamaan palveluiden tarjoajien näkemyksiä genrejen merkityksistä ja siitä, millaisten ominaisuuksien perusteella pelit ovat genrenimikkeensä saaneet. Eri palveluiden välillä suoritettu ristiinanalysointi tuotti myös hyödyllistä tietoa. Se paljasti esimerkiksi "Simulation"-genren olevan paitsi ajoneuvon kuljettamissimulaatio tai monimutkaisen järjestelmä, kuten kaupungin toimintaa simuloiva systeemi, myös joissain tapauksissa fyysikaalista virtaussimulaatiota tai tekoälyn ohjaamien hahmojen toiminnan simulointia (Steamin käsitys From Dust-pelistä (Ubisoft, 2011)).

Pelillisyyys	Adventure, Card & Board & Traditional, Fighting, First person action, First-person Shooters, Flight/flying, Hidden Object, Mahjong, Marble Popper, Match 3, Platformer, Quiz / Trivia, Racing, Real-time strategy, RPG, Shooter, Simulation, Strategy, Third-person shooter, Time Management, Turn-based strategy, Wrestling
Teema	Adventure, Extreme sports, Horror, Music, Puzzle, Sports, Wargames, Word, X/Adult
Tunnelma	Action, Brain Teaser, Casual, Strategy
Esitystapa	First person action, First-Person Shooters, Third-person shooter
Aikakäsitys	Turn-based strategy, Real-time strategy
Yleisö	Casual, Family, Kids
Liittymä / teknologia	Avatar, Kinect, Large File
Pelaamisen taso	Operational, Strategic, Tactical
Tarkoitus	Educational / edutainment, Fitness & recreation, Party
Pelin järjestelmä	Simulation
Tuotanto	Indie
Bisnesmalli	Free to play
Pelaajamäärä	Massively Multiplayer

Taulukko 3.
Genrejen tyypit

Kuten genret itse, nämäkään kategoriat eivät ole eksklusiivisia, ja jotkin genret saattavat sijoittua useampaan kuin yhteen kategoriaan. Esimerkiksi "Adventure"-genre voi olla sekä pelillisyyteen, että teemaan liittyvä genre. Pelilisenä genrenä "Adventure" on pelihahmolla liikkumista, pelimaailman tutkimista, hahmojen kanssa keskustelua ja tavaroiden manipulointia painottava pulmapeli, tyypillisesti point-and-click -tyyppinen seikkailu, jossa tarina ja pulmat ovat keskeisemmässä osassa kuin aikasidonnainen toiminta ja reagointi. Toisaalta "Adventure" yhdistetään hyvin usein "Action"-genreen, jolloin tulokseksi saadaan tarinavetoinen seikkailu, minkä läpäisemiseksi pelaajan on taisteltava tai muuten harrastettava aikasidonnaista, näppäryyttä vaativaa toimintaa. Kuten jo aiemmin

mainittiin, Big Fish Games käyttää "Adventure"-genreä hyvin vapaasti kaikkien vähänkään juonellista narratiivia sisältävien peliensä kanssa.

Tämän tutkimuksen rajoissa ei ollut mahdollista käydä kaikkia aineiston pelejä ja niiden genrejä läpi. Tarkastelin kuitenkin jokaisen palvelun jokaisesta genrestä muutamia kymmeniä pelejä, joten kokonaisuaineisto kasvaa muutama satoihin peleihin. On siis mahdollista, että joidenkin pelien kohdalla esimerkiksi "Wrestling" onkin enemmän managerointia kuin varsinaista painimista. Tällöin kyseinen genre tulisi sijoittaa paitsi pelillisten genrejen, myös teemallisten genrejen joukkoon.

Pelillisyyteen liittyvät genret ovat niitä, jotka kertovat jotain siitä, mitä pelaaja pelissä tekee. Esimerkiksi "Match 3" tai "Racing" antavat kohtalaisen hyvän käsityksen pelaajan toiminnasta pelissä. Nämä genret ovat myös interaktiiviselle medialle luonteenomaisia ja niitä voisikin pitää peligenrejen perusmateriaalina. Pelillisyyteen liittyviä genrejä on paljon, mutta monet niistä asettuvat hierarkiseksi rakennelmaksi yksinkertaisten kentän hahmottamisesta. Esimerkiksi "Turn-based strategy" ja "Real-time strategy" kuuluvat ilmeisesti "Strategy"-genre alle. "Fighting", "Shooter" ja "Racing" puolestaan ovat "Action"-genreille alisteisia. "First person shooter" ja "Third person shooter" puolestaan alistuvat "Shooter"-genre alle.

Tunnelma on ryhmistä kenties häilyvin. Tunnelman genrenimet kertovat jotain siitä, minkälaisesta mielentilasta pelaaja voi peliä pelatessaan odottaa tai tarvita. "Action" ja "Casual" ovat tunnelma-ryhmän hyviä esimerkkejä, sillä ne kalibroivat pelaajan odotusarvot peliä kohtaan sopivalle taajuudelle. Muiden genreryhmien ollessa varsin selkeitä ja tarkkoja siinä, mitä ryhmän genret peleistä kertovat, jää tunnelma jonkinlaiseksi "jämyryhmäksi". Se ei kuitenkaan laske ryhmän arvoa, sillä "Action", "Casual" ja "Strategy" ovat hyvin yleisessä käytössä, kun pelaajat keskustelevalle pelaamisestaan tai pitämistään peleistä.

Teema-genret ovat pelisisällöstä kertovia genrejä. Esitystapa genren nimessä kertoo siitä, mistä näkökulmasta peliä katsotaan. "First person" ja "Third person" ovat näiden genrejen tyypillisimpiä avainsanoja. Yleisö-genret puolestaan ilmaisevat sitä, kenelle peli on suunnattu, esimerkiksi "Kids" ja "Family"-genret kuuluvat tähän ryhmään.

Liittymä/teknologia -genre muodostui tässä tutkimuksessa kolmesta vain yhden palveluntarjoajan käyttämästä genrestä: "Avatar", "Kinect" (Xbox) ja "Large

file" (Big Fish Games). Nämä ovat selvästi kyseisen palveluntarjoajan asiakkaille tärkeistä seikoista tuotettuja markkinoinnin apuvälineitä. Tutkimuksen ulkopuolelta tähän ryhmään kuuluisivat myös esimerkiksi mobiili-, kolikko- ja paikannukseen perustuvat pelit, mutta myös tanssimattojen ja erilaisten muovisoittimien kautta määritellyt genret.

Pelaamisen taso-ryhmä koostuu pelkästään Matrix Gamesin käyttämistä genreistä. Kyseessä ovat siis genret, jotka ilmaisevat pelaajan paikkaa armeijan hierarkisessa komentoketjussa. Tutkimuksen ulkopuolelta tähän ryhmään kuuluisivat myös muutamat muut sotateleihin liittyvät genret, mutta sotastrategioiden ulkopuolelta on vaikea löytää tähän ryhmään sopivia genrejä. Kenties SimCityn ja *Populouksen* kaltaiset "Jumalapelit" voisi myös olla pelaamisen tasoon liittyvä genre.

"Simulation"-genre on sijoitettu sekä pelillisyyteen liittyviin, että pelkästään sille omistettuun pelin järjestelmälliseen luokkaan. Pelillisenä genrenä, lisämääritteen "Flight" tai "Car" kanssa "Simulation" on hyvin eksakti. Sen käyttö on kuitenkin laajentunut niin kaupunki-, elämä- kuin managerisimulaatioihin. Näiden genrejen ja "Simulation"-genre yhteinen tekijä on pelilaitteen sisuksissa pyörivän maailman toimintojen simulointi, ei niinkään yhdistävä pelillinen tekijä. Joissain lähteissä kaupunkisimulaatiot ja manageripelit onkin sijoitettu strategiapelien alle niiden pelillisten ominaisuuksien takia. Samalla "Simulation"-genre on liitetty esimerkiksi fysiikkasimulaatiota sisältäviä pelejä, joiden pelillinen genre olisi enemminkin "Action" tai "Puzzle".

Tarkoitus-ryhmän genret ilmaisevat, mitä varten pelit on tehty. "Educational" ja "Fitness" kertovat genreinä siitä, mihin pelin tuottajat ovat ajatelleet peliä käytettävän. Ryhmään voisivat kuulua tutkimuksen ulkopuolelta esimerkiksi hyötypelit. Bisnesmalleista mukana on "Free to play", mikä kertoo hyvin täsmällisesti ajastamme ja pelien muuttumisesta tuotteista palveluiksi (katso Sotamaa et al. 2010). Tutkimuksen materiaalin ulkopuolelta "Shareware" (yleensä tietyn ehdoin ja rajoituksen ilmaiset, muuten maksulliset ohjelmat) ja "Subscription" (jäsenmaksu, tilaus) voisivat myös kuulua tähän ryhmään. Pelaajamäärän mukaan nimetty "Massively Multiplayer" (massiivimoninpeli, kymmenistä jopa tuhansiin yhtäaikaista pelaajaa samassa peli-ilmentymässä) on ollut trendikäs jo useita vuosia. "Massively Multiplayer" on jossain määrin vakiinnuttanut muotoaan myös pelillisyyteen liittyvänä genrenä, mitä muut pelaajamäärään liittyvät, tutkimuksen ulkopuoliset genret, esimerkiksi "Two team" ja "Single player", jotka Aarseth et al. (2003) esit-

televät, eivät tee. ”Massively Multiplayer” toimi pitkään myös bisnesmallista (kuukausimaksut) kertovana genrenä, mutta viime aikoina useat massiiviset moninpelit ovat siirtyneet kuukausimaksuista ilmaispelien maailmaan.

”Indie” on tutkimuksen ainoa tuotantoon liittyvä genre. Vaikka ”Indie”-genren juuret ja myös käyttö palveluissa näyttää olevan vahvasti kytköksissä pelin tuotantoprosessiin ja kokoon, koetaan se silti myös temaattisena ja esteettisenä genrenä. Indiepeleiltä odotetaan jotain valtavirrasta poikkeavaa, mitä suurin osa itsenäisten pelituottajien peleistä ei välttämättä edes tee (katso Kemppainen 2009). Muita tuotannollisia genrejä ei juuri käytetä tutkimuksen ulkopuolella, mutta indietuotannon valtavirtaistuessa on odotettavissa siitä periytettyjä tuotannollisia genrejä, esimerkiksi ”Guerilla” tai ”Hobbyist” saattavat hyvinkin olla tulolla. Tutkimuksen välineiksi tehdyt pelit voisivat kuulua tähän ryhmään esimerkiksi ”Academic”-nimikkeen alla.

Genrejen tyypeistä

Genrejen moniulotteinen tulkinta on osittain linjassa Aki Järvisen yhdentoista genrenimeämisperusteen kanssa (Järvinen 2008, 320–330). Järvinen on synteesisään keskittynyt peleihin itseensä ja jättänyt pelin ulkopuoliset seikat, kuten bisnesmallit ja tuotantotavan, tutkimuksensa ulkopuolelle. Järvisen malli tarkentaa tässä tutkimuksessa löydettyjä genretyyppejä, mutta toisaalta tämän tutkimuksen ulkopelilliset tyypit laajentavat Järvisen mallia kohti pelikulttuurissa käytössä olevia käytäntöjä.

Järvinen (2008, 320–330) esittelee yksitoista näkemystä genrejen määrittämiseen:

- Pelaajien suhde pelin komponentteihin, joko niitä keräämällä tai pelissä jo olevia komponentteja manipuloimalla. (Game components)
- Pelin ympäristön suhde tavoitteisiin ja sääntöihin. (Game environment)
- Pelin säännöstö, esimerkiksi tavoitteet, tuuri vastaan taito, ajalliset ulottuvuudet. (Rule set)
- Peli-informaation näkyvyys tai saatavuus (Game information)
- Pelimekaniikat (Game mechanics)
- Pelin järjestelmän toiminta (Game system behaviour)

- Pelin teema, esimerkiksi urheilu tai kauhu (Game Theme)
- Pelin liittymä, erityisesti pelaamiseen tarvittavat erityisohjaimet. (Game interface)
- Pelaajien määrä ja heidän ominaisuutensa ja taitonsa. (Players)
- Pelin konteksti, eli pelaamisympäristö, esimerkkinä paikkasidonnaisuus. (Game context)
- Pelin retoriikka tai tyyli, kuten näkökulma tai visuaalinen ulkoasu. (Game rhetoric)

Järvinen on lähtenyt tutkimaan genrejä niissä esiintyvien pelien ominaisuuksien kautta. Esimerkiksi pelin kontekstiin liittyvissä peleissä keskeisessä roolissa on ympäristö, jossa peliä pelataan. Paikannukseen perustuvissa peleissä tai virtuaalisia elementtejä todellisen näkymän päälle tai sekaan lisäävissä ”mixed-reality”-peleissä pelaamisympäristön kanssa vuorovaikuttaminen on merkittävässä osassa (Järvinen 2008, 330).

Pelillisyyys	Game components, Rule set, Environment, Game information Game mechanics
Teema	Game theme
Tunnelma	
Näkökulma	Game rhetoric
Yleisö	Players
Liittymä / teknologia	Game interface
Pelaamisen taso	
Tarkoitus	Game context
Pelin järjestelmä	Game system behaviour
Tuotanto	
Bisnesmalli	
Pelaajamäärä	

Taulukko 4.

Löydetty genretyypit ja niitä lähinnä olevat genretyypit Järvisen teoriassa (Järvinen 2008, 320–330)

Järvisen pelilähtöisen genremateriaalin ja tämän tutkimuksen peli- ja

pelaajakulttuurista ponnistavan genretyyppiin samankaltaiset tulokset toimivat toisiaan tukien kuin Altmanin (1999) semanttis/syntaktis/pragmaattisen elokuvan genroteorian kolme osa-aluetta. Siinä missä Järvinen (2008) on lähestynyt pelijä semanttis-syntaktiselta akselilta jakaen pelit osiin ja tutkien osia ja niiden järjestyksiä, on tämän tutkimuksen lähestymistapa pragmaattisempi, koska se ottaa huomioon pelien ympärillä tapahtuvat asiat ja peligenrejen jokapäiväiset käyttötapa-
paukset. Kuten Altman teki laajentaessaan alkuperäistä semanttis/syntaktista teoriaansa (Altman 1984) pragmaattisella akselilla, antaa tämäkin tutkimus kolmannen näkökulman Järvisen kahdelta kannalta käsittelemään genroteoriaan.

Vaikka peligenrejen tyypit ovat tässä tutkimuksessa näennäisesti rajoitettu irti toisistaan, vaikuttavat erityyppiset genret hyvin usein pelin muihin genrominaisuuksiin. Aiemmin mainitsinkin "Massively Multiplayer"-genren vaikutukset pelillisiin ominaisuuksiin. Sama pätee myös esimerkiksi "free-to-play" pelien vaikutuksesta rahastusmallia tukemaan rakennettuihin pelimekaniikkoihin, tai "Kinect"-
pelien suureen todennäköisyyteen olla jonkinlaisia liikunnallisia ja/tai partypelejä.

Peligenrejen tyyppien valinta on vahvasti riippuvainen valitusta tutkimusaineistosta. Lautapelejä tai fyysisiä pallopelejä tutkittaessa mukaan saataisiin varmasti erilaisia genretyyppejä. Erikoisalueiden tuotteet tuottavat myös erikoisia genretyyppejä, kuten tässä tutkimuksessa löydetty "pelaamisen taso"-genretyyppi osoitti. Tämän tutkimuksen perusteella näyttäisi kuitenkin siltä, että pelillisyyteen, teemaan, tunnelmaan ja yleisöön liittyvät genret ovat kohtalaisen yleispäteviä. Laajemmassa tutkimuksessa teknologiaan ja tarkoitukseen liittyvät genret tulisivat luultavasti kohoamaan keskimääräistä korkeammalle tasolle.

Genret ajassa

Genret, kuten myös pelit, kehittyvät ja muuttuvat jatkuvasti. Uusia pelimekaniikkoja kehitetään samalla, kun jotkut pelimuodot poistuvat muodista. Rahastusmallien ajankohtainen kehitys on jo tuonut ilmaispelaamisen ja lisäsisällön palveluntarjoajien genrenimistään – riippumatta siitä, ovatko ne oikeita peligenrejä vai eivät. Toimijat nostavat helposti esiin aikakautensa kuumat trendit, vaikka pelien määrän perusteella joillekin genreille ei olisi vielä minkäänlaisia perusteita. Esimerkiksi Metacriticissä käytetään "Wrestling"-genreä tasaveroisesti muiden genrejen

rinnalla, vaikka palvelussa on arvosteltuna vain 35 kyseisen genren peliä. Sama pätee Electronic Artsin "Horror"-genreen (3 peliä) ja Microsoftin "Avatar"-peleihin (2 peliä).

Usein tietyn genren nostamisessa esille on kyse markkinoinnista. Microsoft haluaa promotoida Xbox-konsolinsa avatar- ja Kinect-ominaisuuksia, joten se nostaa kyseiset pelit kunnolla esille. Markkinointi ei kuitenkaan voi olla syynä esimerkiksi Metacriticin "Wrestling"-genreen. Ehkä kyseessä ovat palvelun tuottajien henkilökohtaiset intressit, tai sitten kyseessä on ollut jossain ajan hetkessä merkittävästi yleistymässä ollut genre. Omituisena yksityiskohtana mainittakoon myös Steam-pelikaupasta puuttuva "Puzzle"-genre. Tyypillisesti pulmapeleiksi luokitellut pelit ovat Steamissa määritetty paitsi "Casual", myös "Strategy" tai "Family"-genreen, pelistä riippuen.

Kun yleisimmät genret ovat varsin hyvin vakiintuneet aikojen saatossa, saattavat nousevat ja katoavat genret tarjota merkittävää pelihistoriallista näkökulmaa. Mark J. P. Wolf luetteli 42 peligenreä vuonna 2002. Joukkoon mah-
tuvat paitsi vakiintuneet "Racing", "Role-playing" ja "Puzzle", myös lähinnä historiallisesti mielenkiintoiset "interactive cinema" ja "pinball". (Wolf 2000.) Samoin Chris Crawfordin taksonomiasta löytyy historiallista todistusvoimaa "Maze" ja "Paddle"-genrejen tiimoilta (Crawford 1982, 25–35). Jaakko Suomisen keräämistä aineistoista 1970- ja 1980-luvuilta löytyvät paitsi urheilu- ja strategiapelit, myös lähinnä tapahtumaympäristönsä kautta eräänlaisena narratiivisena genrenä määrittyvät avaruuspelit, jollaisia toki vieläkin löytyy, mutta genrenä avaruuspelejä ei tämän tutkimuksen aineistossa esiintynyt (Suominen 1999).

Tämän tutkimuksen aineistosta saattavat kymmenen vuoden päästä historiallisilta vaikuttaa esimerkiksi "indie", "free-to-play", "Kinect" ja "avatar". Nämä genret kuitenkin kertovat hyvin paljon juuri tästä ajasta, internetin ja muiden uusien teknologioiden luomista mahdollisuuksista niin pelien tuottamiselle, bisnekselle, kuin pelien pelaamiselle.

Kahden pelikaupan genreistä löytyi myös "Classics"-genre, joka on selkeästi yhteydessä pelien ajassa saavuttamaan pysyvään asemaan. Vaikka tutkimuksen aineistossa "Classics" olikin lähinnä kauppiaiden itsensä esiin nostama joukko pelejä, joita kaikki eivät varmasti klassikoiksi tunnustaisi, on kyseisellä genrellä kuitenkin selkeää potentiaalia rakentaa näkökulmaa tusinatuotteiden ja historian kirjoihin jäävien pelien eroavaisuuksiin. Klassikot syntyvät vasta ajan

kuluessa ja näyttäessä, millä peleillä todella on jotain merkityksellistä annettavaa pelikulttuurille kokonaisuutena. Jossain mielessä koko Good Old Gamesin pelitarjonta voitaisiin sijoittaa klassikkogenreen, sillä vanhojen pelien uudelleen julkaiseminen ja retrokulttuurin nousu ovat vahvasti liitoksissa klassikkojen syntyyn ja synnyttämiseen.

Johtopäätökset

Artikkelin otsikossa mainitaan genremetsä. Tutkimuksessa löydettyjä genretyyppejä voi ajatella eräänlaisina ”genrepuina”, jotka kasvavat ja haarautuvat niihin sijoittuvien genrejen hierarkisen järjestyksen kautta. Esimerkiksi ”pelillisyyss-puu” voi haarautua heti aluksi Crawfordia (1982) mukaillen ”Action” ja ”Strategy”-haaroiksi. Nämä haarat puolestaan haarautuvat esimerkiksi ”Shooter”, ”Racing” ja ”Fight” haaroihin. Jos tällaisiin puihin sijoitellaan esimerkiksi Allgame-palvelun kymmenet tai jopa sadat genret, saadaan aikaan laaja ja kohtalaisen kattava näkemys peligenrejen kenttään. Ideaalitapauksessa tällaisessa genremetsässä olisi sopiva haara kaikille peleille, ja jos sellaista ei vielä ole, sen voi sinne lisätä. On kuitenkin tärkeä huomata, että suuri osa peleistä tulisi istumaan useammalla kuin yhdellä oksalla, eivätkä puut varmasti kasvaisi täysin toisistaan erillään.

Tutkimuksen perusteella näyttäisi siltä, että tarkat peligenret ovat muodostuneet vähintään muutamista erityyppisistä ja -tasoisista genremääritelmistä. Yleiset genret, kuten ”Action”, ”Strategy” tai ”Simulation” eivät vielä kerro juuri mitään pelistä itsestään. Mutta kun niitä lähdetään tarkentamaan aligenreillä, esimerkiksi ”Shooter”, ”Real-time” tai ”Flight”, aletaan päästä sille tasolle, jossa genre toimii tuotannon ”muottina” ja yleisesti tunnistettavana rakenteena, joka voidaan löytää useista peleistä, Rick Altmania mukaillen (1999, 14).

Kuten lähes kaikki genrejä käsitelleet aiemmat tutkimukset, myös tämä tutkimus osoitti käytettyjen peligenrejen olevan aikamoinen villi länsi. Tutkitut palvelut saattoivat käyttää rinnakkain aivan erityyppisiä ja varsinkin erikokoisia peligenrejä. Joissain tapauksissa keskeiset genret oli jätetty kokonaan käyttämättä ja kyseiseen genreen perinteisesti kuuluvat pelit oli luokiteltu joidenkin muiden genrejen avulla. Tästä päästäänkin siihen päätelmään, että peligenret eivät ole tarkasti rajattuja ontologioita, vaan alati eläviä ja ajassa ja kulttuurissa muuttuvia katego-

rioita tai skeemoja, joiden tärkein tehtävä on toimia kommunikaation välineenä. Kuten kommunikaatio ylipäänsä, myös genre voi olla epätasällinen, mutta useiden samankaltaisten tapausten avulla päästään yleensä riittävän täsmälliseen käyttötapaukseen.

Genrepuiden metsän tarkempi kehittäminen saattaisi olla hyvinkin hyödyllistä paitsi tutkimuksellisesti, myös koulutuksen ja kehityksen puolella. Helposti selattavasta, interaktiivisesta genremetsästä voisi olla hyötyä pelien analysoinnissa ja tyypillisten esimerkkipelien lisääminen genrejen esittelyn yhteyteen konkreettisesti genren olemusta. Genrejen analysointi esimerkiksi Aarsethin typologian tai Björkin ja Holopaisen (2005) pelisuunnittelun mallien avulla saattaisi laajentaa paitsi tutkimuksellista antia, myös pelien ja pelitutkimuksen ymmärrystä niin kehittäjiin kuin peliharrastajiinkin piireissä.

Historiallisena tutkimuksena peligenrejen ja niiden sisältämien pelien analyysi digitaalisten nelikymmenvuotisen historian aikana saattaisi tuottaa tärkeää kulttuurihistoriallista tietoa. Jo tämän tutkimuksen aineistosta voitaisiin lähteä erottelemaan tarkemmin esimerkiksi eri laitteistojen välillä vallitsevia eroja, erityisesti peligenrejen kokoluokissa. Konsolien ja tietokoneiden pelitarjonnassa on nähtävissä selkeitä genre-eroja, minkä voi helposti todeta lukemalla *Pelit-* ja *Pelaaja-*lehtien numeroita ja vertaamalla niissä arvosteltuja ja käsiteltyjä pelejä ja niiden genrejä.

Viitteet

- 1 Apperley viittaa Espen Aarsethiin (1997) : [ergodinen] selittää ihmistoimijan roolia kybertekstin luomisessa; erityisesti ergodisen kirjallisuuden lukijan täytyy ottaa ”epätriviaaleja ponnistuksia edetäkseen tekstissä”.
- 2 Taksonomia pyrkii luokittelemaan kaiken tunnetun, kun taas ontologia tässä tapauksessa tarkoittaa tutkimusta siitä, minkälaisia asioita on olemassa ja minkälaisia suhteita niiden välillä on.

Lähteet

PRIMÄÄRILÄHTEET

Allgame, Rovi Corporation. On-line: <http://www.allgame.com/genres.php>. Viitattu 4.12.2011.

Big Fish Games, Big Fish Games Inc. On-line: <http://www.big-fishgames.com/download-games/top-pc-games.html> Viitattu 4.12.2011.

Desura, Desura Pty Ltd. On-line: <http://www.desura.com/games>. Viitattu 4.12.2011.

Ea.com, Electronic Arts Inc. On-line: <http://www.ea.com/games>. Viitattu 4.12.2011

GamersGate, GamersGate AB. On-line: <http://www.gamersgate.com/games>. Viitattu 4.12.2011.

Good Old Games, GOG Ltd. On-line: <http://www.gog.com/en/catalogue>. Viitattu 4.12.2011.

Impulse Driven, Impulse Inc. On-line: <http://www.impulsedriven.com>. Viitattu 4.12.2011.

Matrixgames, Matrix Games Ltd. On-line: <http://www.matrixgames.com/products/>. Viitattu 4.12.2011.

Metacritic, CBS Interactive Inc. On-line: <http://www.metacritic.com/games>. Viitattu 4.12.2011.

Nintendo.com, Nintendo. On-line: <http://www.nintendo.com/games/gameGuide?system=wii&purchase=retail>. Viitattu 4.12.2011.
Playstation.com, Sony Computer Entertainment America LLC. On-line: <http://us.playstation.com/ps-products/BrowseGames?console=ps3&beginWith=Any>. Viitattu 4.12.2011.

Steam, Valve Corporation. On-line: <http://www.steampowered.com>. Viitattu 4.12.2011.

Xbox.com, Microsoft Corporation. On-line: <http://marketplace.xbox.com/en-US/Games/Xbox360Games?SortBy=ReleaseDate>. Viitattu 4.12.2011.

MUUT ONLINE LÄHTEET

Rovi, 2010. *Action Games Overview*. On-line: <http://www.allgame.com/genre.php?id=20>. Viitattu 17.7.2012.

Lionhead Studios, 2012 a. *Fable*. On-line: <http://lionhead.com/fable/>. Viitattu 16.7.2012.

Lionhead Studios, 2012 b. *Fable II*. On-line: <http://lionhead.com/fable-2/>. Viitattu 16.7.2012

Lionhead Studios, 2012 c. *Fable III*. On-line: <http://lionhead.com/fable-3/>. Viitattu 16.7.2012

KIRJALLISUUS

Aarseth, Espen, Solveig Marie Smedstad & Lise Sunnanå (2003). A Multi-Dimensional Typology of Games. Teoksessa Copier, Marina & Joost Raessens (toim.) *Level Up – Digital games research conference proceedings*. Utrecht: University of Utrecht, 48–53.

Altman, Rick. (1984). A semantic/syntactic approach to film genre. *Cinema Journal* 23:1, 6–18.

— (1999). *Film/Genre*. London: BFI Publishing. Suomen-nettu: Elokuva ja genre Suom. Kimmo ja Silja Laine (2002). Tampere: Vastapaino.

Apperley, Thomas (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming* 37:1, 6–23.

Björk, Staffan & Jussi Holopainen (2005). *Patterns in Game Design*. Hingham, MA: Charles River Media.

Caillois, Roger (1957). *Man, Play and Games*. New York: Free Press Glencoe Inc.

Crawford, Chris (1982). *The Art of Computer Game Design*. New York: McGraw-Hill/Osborne Media.

Junnila, Miikka (2007). *Genret ja niiden rikkominen pelisuunnittelussa*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu / Medialaboratorio.

Järvinen, Aki (2008). *Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere: Tampereen yliopisto

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

— (2009). Kolme näkökulmaa independent-peleihin. Teoksessa Suominen, Jaakko, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 49–56. On-line: <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-04.pdf>.

Kuittinen, Jussi, Annakaisa Kultima, Johannes Niemelä & Janne Paavilainen (2007). Casual Games Discussion. Teoksessa *Proceedings of the 2007 conference on Future Play*. Toronto. 105–112.

Lindley, Craig (2003). *Game Taxonomies: A High Level Framework for Game Analysis and Design*. On-line: http://www.gamasutra.com/view/feature/131205/game_taxonomies_a_high_level_.php?print=1. Julkaistu 3.10.2003. Viitattu 26.2.2012.

Manninen, Tony (2007). *Pelisuunnittelijan käsikirja Ideasta eteenpäin*. Oulu: Kustannus Oy Rajalla.

Poole, Steven (2000). *Trigger Happy*. New York: Arcade Publishing Inc.

Rollings, Andrew & Ernest Adams (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis: New Riders.

Ryan, Marie-Laure (2001). *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press

Sotamaa, Olli & Tero Karppi (toim.) (2010). *Games as Services - Final Report*. Tampere: Tampereen yliopisto

Suominen, Jaakko (1999). *Elektronisen pelaamisen historiaa lajityyppien kautta tarkasteltuna*. On-line: http://www.tuug.fi/~jaakko/tutkimus/jaakko_pelit99.html

Wolf, Mark (2000). *The Medium of the Video Game*. Austin: The University of Texas Press.

PELIT

Lionhead Studios, 2011. *Fable III*.

Popcap, 2001, *Bejeweled*.

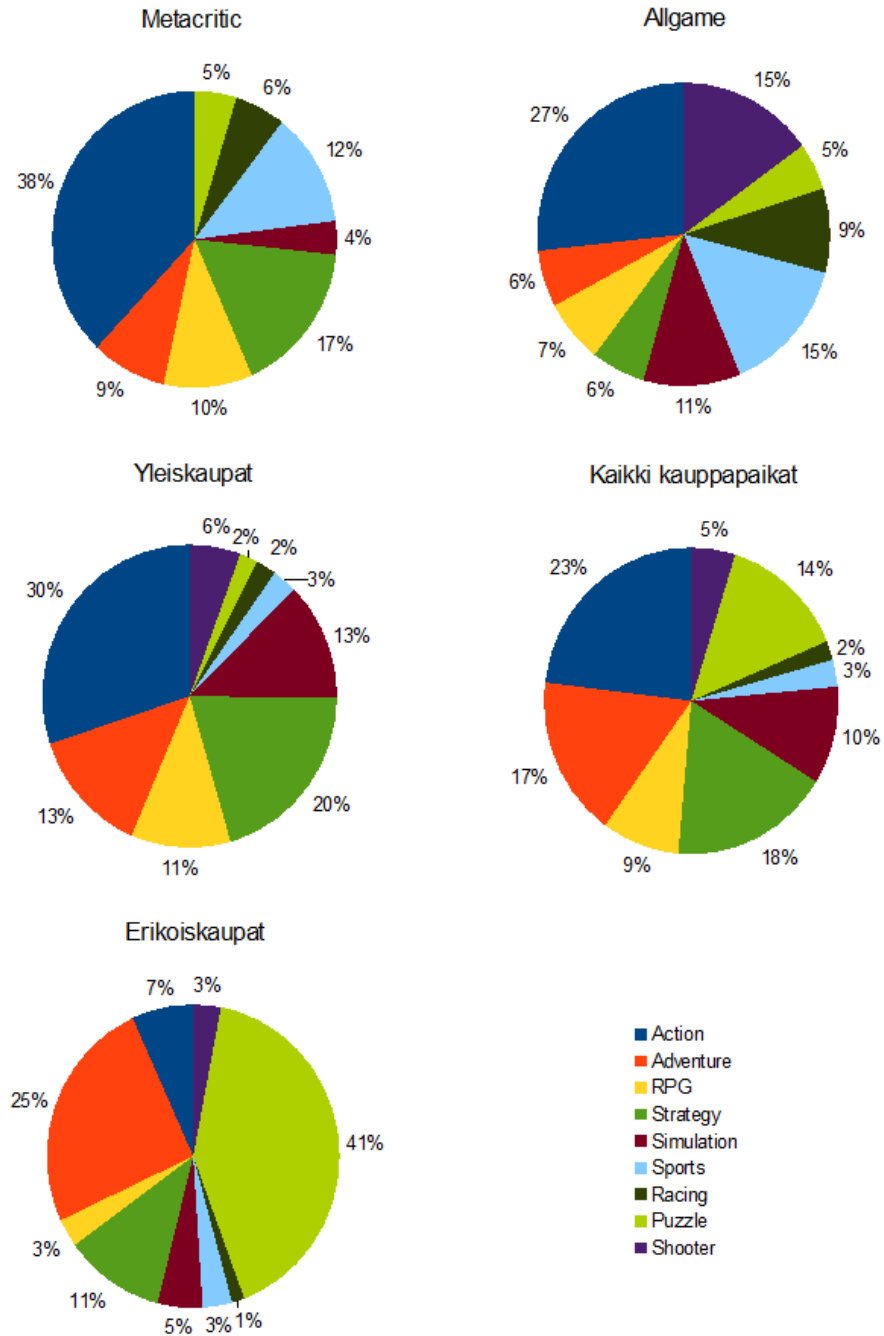
Ubisoft, 2011, *From Dust*.

Genret ja palvelut, joissa ne esiintyvät. Kursivoidut numerot tarkoittavat sitä, että genre esiintyy palvelussa yhdistettynä toiseen genreen, esimerkiksi "Action & Adventure".

[illegible]

[illegible]

Liite 2.
Pelien suhteelliset osuudet eri genreissä ja palveluissa.



Artikkeli

Internetshakki – pelikokemukset, pelaajamielikuvat ja pelaamisen arki

JUKKA-PEKKA PURO
jppuro@utu.fi
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Internetshakin tutkimus on shakin pitkässä tutkimusperinteessä suhteellisen uusi tutkimusalue. Internet on vaikuttanut pelimuotoihin, pelikulttuuriin ja pelaamisen kokeamiseen. Tämä tutkimus perustuu 38 vastaajan kuvauksiin pelaamisestaan Chess.com-sivustolla. Tutkimuksen keskiössä ovat internetshakkiin liittyvät pelaajakokemukset ja kokemusten pohjalta muodostuneet käsitykset, arviot ja mielipiteet pelistä. Tutkimus on toteutettu online-kyselynä. Kertomuksista ilmenee, että internetshakilla on merkittäviä eroja perinteiseen lautapeliin nähden. Aineistossa nousevat esille esimerkiksi vastapelaajien verbaalisen aggressiivisuuden ja teknisen vilpin kokemukset. Kokonaisuudessaan kertomukset kuitenkin korostavat internetshakin myönteisiä kokemuksia, kuten esimerkiksi pelaamisen helppoutta ja kansainvälisyyttä.

Avainsanat: Shakki, internetshakki, pelaajakokemukset

Internet chess – player experiences, perceptions and the everydayness of playing

Abstract

The research on internet chess is a relatively new, but progressive field of study. It seems that internet chess has a strong influence on chess game experiences and chess game culture. The presents study is based on 38 narratives written by Finnish Chess.com players. The study was carried out as an online questionnaire. The narratives point out that there are prominent differences between traditional board game chess and internet chess. Verbal aggressiveness and technical cheating, for example, were commonly experienced and were related, in particular, to internet chess. In all, however, the narratives indicate that internet chess offers more positive than negative emotions: playing is easy and it is purely international in nature.

Key words: Chess, internet chess, player experiences

Tutkimuksen taustaa – Shakki tutkimuskohteena

Shakki on yksi vanhimmista ja tutkituimmista lautapeleistä. Shakkia eri tavoin tarkastelevia vertaisarvioituja tutkimuksia on julkaistu eri tieteenaloilla pelkästään kahtena viime vuosikymmeninä sadoittain. Kun aikajännettä venytetään ja mukaan lasketaan esimerkiksi erilaiset algoritmiset mallinnukset, tutkimusten määrä kasvaa tuhansiin. Tutkijan kannalta tämä tarkoittaa sitä, että shakkitutkimusten kirjoittaminen on periaatteessa helppoa, mutta käytännössä työlästä. Tutkimuksia on paljon ja niiden keskinäisten suhteiden arvioiminen on haasteellista.

Viiteindeksien perusteella merkittävimpänä viime vuosien tutkimusalueista voidaan pitää pelin psykologista tutkimusta. Niin suomalaisittain kuin kansainvälisestikin yksi tämän tutkimusalueen keskeisimmistä monografioista on Pertti Saariluoman (1995) *Chess Player's Thinking*. Saariluoma nojautuu kognitiiviseen psykologiaan, jonka asema on ylipäättään ollut keskeinen shakin psykologisten tutkimusten kehityskaassa (ks. myös Saariluoma 1994; 2001). Muillakin psykologian tutkimushaaroilla ovat vakiintuneet asemansa. Tällaisia ovat esimerkiksi motivaation, älykkyyden, huomiokyvyn, hahmottamisen ja muistin tutkimukset (ks. esim. Bilalic ym. 2007; de Groot ym. 1996).

Psykologiaan linkittyvä, mutta samalla itsenäinen ja shakin osalta viime vuosina vahvasti noussut tutkimusperinne, nojautuu kognitiotieteisiin. Shakkiin liittyneet kognitiiviset mallinnukset ovat toimineet tekoälyn kehittämisessä jo pitkään eräänlaisena ankkurointipisteenä (Charness 1992). Koneen kykyä ratkaista shakille ominaisia kompleksisia ongelmanratkaisutilanteita on peilattu inhimilliseen ajatteluun; mitä koneen ongelmanratkaisukyky kertoo inhimillisestä ajattelusta ja millaisia yhtenevyyksiä kone- ja inhimillisellä älyllä on. Samasta syystä shakin asema kybernetikassa¹ on ollut vuosikymmenten ajan vahva (ks. Pernici 1982; HaCohen-Kerner & Fainshtein 2006).

Shakki on ollut myös yhteiskuntatieteiden tutkimuskohteena. Laveimassa päässään shakkia on analysoitu esimerkiksi yhteiskunnallisten arvojen ja arvostusten näkökulmasta. Tunnetuin esimerkki tästä on venäläisen shakin ja sen perinteiden tutkimus (ks. Soltis 2000). Shakkia, monesti jopa yksittäisiä pelejä tai turnauksia, on pidetty niin populaarikulttuurissa kuin akateemisissa tutkimuksissakin läntisen ja itäisen maailman jännitteiden kohtauspisteenä (ks. Eales 1993). Esimerkiksi Uwe Schimank (1999) on lähtenyt siitä, että shakki on sosiologisessa analyysissä enemmän kuin pelkkä peli; se tarjoaa monipuolisia ja käytäntöön sovellettavia systeemiteoreettisia malleja yhteiskuntatieteellisen analyysin pohjaksi.

Yksi viime vuosien progressiivisimmista shakin tutkimushaaroista nojautuu sukupuolentutkimukseen. Shakkia on perinteisesti pidetty maskuliinisena pelinä, ja kansainvälisissä turnauksissa naisten osuus on 2000-luvullakin pysynyt alle viiden prosentin (Maass ym. 2007). Kuten Christopher ja Glickman (2006) ovat tuoneet esille, tämä ei näyttäisi johtuvan sukupuolidiskriminaatiosta eikä esimerkiksi eroista hahmottamiskyvyssä tai peliälyssä, vaan osallistujavolyymeista. Huippupelaajamiehiä on Christopherin ja Glickmanin mukaan enemmän siksi, että miehiä on ylipäättään ottaen lajin parissa enemmän – näin etenkin lapsuusvuosina, jolloin parhaat valikoituvat.

Shakin historia ja pelin genealogia, kuten Li (1998) sitä on kutsunut, on oma itsenäinen tutkimusalueensa. Lin lisäksi kattavan historiallisen tarkastelun on koonnut myös esimerkiksi Shenk (2006). Shenk lähestyy shakkia kulttuurihistoriallisena ilmiönä. Teos avaa myös oivallisen näkökulman shakin tutkimuksen osalta eri tieteenalojen intresseihin. Shakkia on käytetty esimerkiksi pedagogisesti juriidiikan opetuksen työkaluna (Miller 1994) tai lääketieteellisen testauksen alustana. Jälkimmäisestä hyvä esimerkki on testosteronin vaikutusten tutkiminen suhteessa

pelimenestykseen (ks. Mazur ym. 1992).

Uusin tutkimusalue, johon myös oma tutkimukseni asetelmallisesti selkeimmin asettuu, on internetissä pelattavan shakin – internetshakin – tutkimus. Käsite on vakiintunut samalla tavalla pelin arkikieleen kuin kirjeshakki, jolla on vuosisataiset perinteet. Internetshakin tutkimusta on tehty toistaiseksi niukalti, mutta joitain hyviä tutkimusesimerkkejä on jo löydettävissä. Jo edellä mainittu Maassin, D’Ettolen ja Cadinun (2008) tuore tutkimus on koottu internetpeleistä. Mielenkiintoinen on myös Hoffmanin, Protheron, Wellsin ja Groenin (1998) tutkimus, jossa tarkasteltiin kokeneiden ja noviisipelaajien eroja etenkin suhteessa muistiin. Tutkimusympäristönsä osalta nyt jo hieman vanhentunut analyysi nojautuu kognitiivisen psykologian tutkimusperinteisiin.

Shakki erilaisten tutkimustraditioiden keskellä

Kirjallisuuskatsauksen perusteella voidaan todeta, että shakkia on analysoitu niin käyttäytymis-, yhteiskunta-, historia-, kasvatus- kuin esimerkiksi lääketieteellisessäkin tutkimuksessa. Metodinen kirjo on laaja. Laajimmin edustettuna on kokeellinen tutkimus, mutta monet tutkimukset nojautuvat myös pelkästään kirjallisiin lähteisiin ja niiden lähilukuun. Omasta näkökulmastani keskeistä kuitenkin on, että sosiaaliseen konstruktionismiin tai vastaaviin ihmistieteellisiin traditioihin – Juntusen ja Mehtosen (1982) nimeämistapaa seuraten – perustuvaa humanistista tutkimusta on vähän.

Tämä ei vastannut etukäteisolettamuksiani, koska shakkia pidetään kontemplatiivisena ja sellaisenaan ihmistieteellisille otteille jokseenkin otollisena pelinä. Voisi ajatella, että sosiaalisen konstruktionismin rinnalla esimerkiksi symbolinen interaktionismi tarjoaisi paljonkin mahdollisuuksia humanistisen tutkimuksen laajalle kirjolle, mutta kun vaikkapa juuri sosiaalisen interaktionismin pohjalta tehtyä shakkitutkimusta tarkastelee, näyttää siltä, että tutkimukset ovat käytännössä useimmiten kokeellisia ja lähestymistavoiltaan laboratoriotutkimuksen luonteisia (ks. esim. Puddephatt 2003).

Jo pelkästään tästä syystä pidin yhtenä lähtökohtana sitä, että lähden kehittämään omaa tutkimustani mahdollisimman ihmistieteelliseltä pohjalta ennemminkin Bergerin ja Luckmannin ([1966] 1994) sosiaalisen konstruktionis-

min vanavedessä kuin kokeellisten tutkimusten määrittämällä tavoilla. Nojauin Bergerin ja Luckmannin jatkokehittelyissä etenkin Burrin (1995) käytännöllisiin näkemyksiin siitä, miten tieto – tässä tapauksessa tieto internetshakista ja sen pelaamisesta – muodostuu pelin sosiaalisissa prosesseissa. Työn kehittelyyn ovat vaikuttaneet myös Golubin (2010), Malabyn (2007) sekä Mallonin ja Webbin (2006) pelitutkimukset, jotka auttoivat metodologian ja joidenkin avainkäsitteiden – kuten kokemuksellisuuden ja jokapäiväisyyden – jäsentämisessä ja pelaajakokemusten tulkitsemisessa.

Tutkimuksen toteuttaminen ja aineiston keruu – Tutkimusote ja pelialusta

Tutkimuksen keskiössä ovat internetshakkiin liittyvät pelaajakokemukset ja kokemusten pohjalta muodostuneet käsitykset, arviot ja mielipiteet pelistä: millaista internetshakin pelaaminen pelaajien kuvaamien kokemusten näkökulmasta on ja millaiseksi peli omakohtaisten tulkintojen perusteella ymmärretään? Pelaajakokemukset on jaettu tutkimuksessa kolmeen osaan: pelaajien 1) pelikohtaisiin kokemuksiin internetshakkipeleistä, 2) kokemuksiin kanssapelaajista sekä 3) kokemuksiin internetshakista osana pelaajien jokapäiväistä arkielämää. Tavoitteena oli päästä näin tulkitsemaan sitä, miten pelaajat kokevat pelin, millaisia sosiaalisia konstruktioita pelistä ja kanssapelaajista muodostuu ja millaiseksi internetshakin pelaaminen erilaisten päätelaitteiden kanssa arkisessa elämässä muotoutuu.

Kun tutkimuskohteena on internetpeli, jota pelataan ympäri vuorokauden erilaisissa olosuhteissa, luontevin tapa lähestyä pelaajia on peliympäristön itsensä kautta. Tutkimusmenetelmäksi valikoitui avoimiin kysymyksiin perustuva ja mahdollisimman kuvailevia vastauksia tavoitteleva kyselylomake, joka toteutettiin Webropol-alustalla² hieman samaan tapaan kuin Suomisen (2011) tuoreessa *Pac-Man* -tutkimuksessa. Vastausten pituutta tai sisältöä ei teknisesti tai ohjeistuksilla rajoitettu. Avoimet kysymykset olivat seuraavat:

Miten nettishakin pelaaminen kokemustesi mukaan eroaa kasvokkain pelattavasta pelistä?
Onko nettishakki muuttanut tapaasi suhtautua peliin? Miten?

Miten sijoitat nettishakin pelaamisen päivittäiseen elämääsi ja päivärytmiisi?
Millaisia mielikuvia sinulle aiemmin vieraista vastapelaajista on nettishakissa muodostunut?
Mitkä ovat kielteisimpiä kokemuksiasi nettishakin pelaamisesta?
Mikä nettishakissa on mukavinta, hausointa tai miellyttävintä?
Miksi?

Lomakkeella kerättiin myös tulosten tulkinnan avuksi keskeisiä henkilötietoja (kuten ikä ja sukupuoli) sekä tietoja pelaajahistoriasta. Nettilomakekysely oli menetelmänä kätevä, koska pelaajat voivat siirtyä heille toimitetun linkin kautta pelistä kyselyyn ja takaisin peliin (ks. esim. Bethlehem & Biffignandi 2012, 189–191). Lomakkeen ilmeisimpänä heikkoutena voidaan pitää mukautumattomuutta: vaikka kysymykset tehtiin avoimiksi ja vapaata kerrontaa tukeviksi, lomakkeella ei saavuteta samaa vastaajakohtaista syvyyttä kuin esimerkiksi haastattelulla.

Vastauksia tarkasteltiin kaksiosaisesti. Aluksi jokainen teksti luettiin itsenäisenä kuvauksenaan ja sitä analysoitiin kirjoittajansa laatimana narratiivina tai mikronarratiivina. Kertomusten sisällöllisen analyysin lisäksi tavoitteena oli, että teksteistä löytyisi kirjoittajille ominainen tapa kertoa pelaamisestaan. Narratologiassa vakiintuneen käsitteistön mukaisesti tavoitteena oli siis analysoida paitsi kerrottua tarinaa, myös sitä, miten tarinaa toimijoiden näkökulmasta kerrotaan (ks. Bal 1985, 13–18). Kysymykset pyrittiin muotoilemaan siten, että ne rohkaisivat vastaajia kertomaan omista kokemuksistaan ja näkemyksistään. Vastaajien tekemät kerrontatekniset ratkaisut – kuten esimerkiksi se, millaiseen asemaan vastaajat itsensä kuvailuissaan sijoittavat – kertovat osaltaan siitä, miten peliin ja pelaamiseen suhtaudutaan.

Kuvausten luennassa käytettiin hyväksi Kearnsin (1999) tunnetuksi tekemiä narratiivien retorisia lukutapoja. Analyysissä pyrittiin nostamaan esille erityisesti niitä seikkoja, joita kirjoittajat retorisilla ratkaisullaan, esimerkiksi tekstien aloitusten, kuvausten sisältämien metaforien tai oman minuutensa kuvailemisen suhteen itse tekivät merkityksellisiksi (ks. Kearns 1999, 20; 77–81; 97). Näin pyrittiin Kearnsin esittämällä periaatteilla paitsi täydentämään etenkin mikronarratiivien tulkintaa, myös varmistamaan kertomuksista muodostuvaa kokonaiskuvaa. Ajatuksena oli, että näin voitaisiin mahdollisuuksien mukaan tarkastella sellaisiakin vastauksia,

jotka eivät muodosta kerronnallisesti mielekkäitä kokonaisuuksia.

Tutkimusympäristöksi valikoitui Chess.com-sivusto, joka on internetin shakkisivustoista pelaajamäärältään nykyään laajin. Pelaajia sivustolla on noin 5 miljoonaa (toukokuu 2012) ja pelimuotoja on kolme: live-pelit, joita pelataan reaaliaikaisesti kellolla 1–30 minuutin kokonaisajalla, online-pelit, joissa käytettävissä on 1–14 vuorokauden siirtoajat, sekä turnaukset, joissa tavallisimmin pelataan useita online-pelejä samanaikaisesti. Chess.com:in pelinimeämistapoja voi pitää jossain määrin epäloogisina, etenkin online-shakin osalta: ”online” viittaa sivustolla sähköiseen correspondence-shakkiin ja on luonteeltaan lähinnä nopeutettua kirjeshakkia. Toisaalta juuri online-shakki vaikuttaa tunnettuihin kilpaileviin shakkisivustoihin, kuten ICC:hen (*Internet Chess Club*) ja FICS:iin (*Free Internet Chess Server*), verrattuna tekevän Chess.com:ista erityislaatuiseen. Kuten myöhemmin pelaajien kuvauksistakin käy ilmi, monet pelaavat aktiivisesti rinnakkain sekä live- että online-pelejä, mutta leimallista Chess.comille on nimenomaan online-pelaaminen. Tästä syystä tutkimuksessa päätettiin keskittyä siihen. Rajaus on monessakin mielessä olennainen: correspondence -shakki on luonteeltaan erilaista kuin lyhyiden siirtoaikojen nopeatempoinen live-peli, mikä näkyy esimerkiksi pelaamisen arjen kuvauksissa hyvin selvästi.³

Pelimuotojen ohella yksi olennaisimmista pelaajien toimintaan ja pelaamiseen vaikuttavista tekijöistä on pelaajan vahvuusluku. Pelaajan taitotasoa kuvaavat vahvuusluvut poikkeavat niin Chess.com:issa kuin useimmissa muissakin internetshakeissa virallisista ELO-vahvuusluvuista. Chess.com nojautuu niin kutsuttuun Glicko-järjestelmään, jota pidetään yhtenä ELO-lukujen keskeisimmistä vaihtoehtojärjestelmistä. Vahvuuslukujärjestelmä vaikuttaa paljon siihen, miten pelaajat valikoituvat toisiaan vastaan: pelaajat voivat rajata vastapelaajansa tietyille vahvuuslukutasoille ja esimerkiksi kieltäytyä pelaamasta itseään merkittävästi parempia tai heikompia pelaajia vastaan.

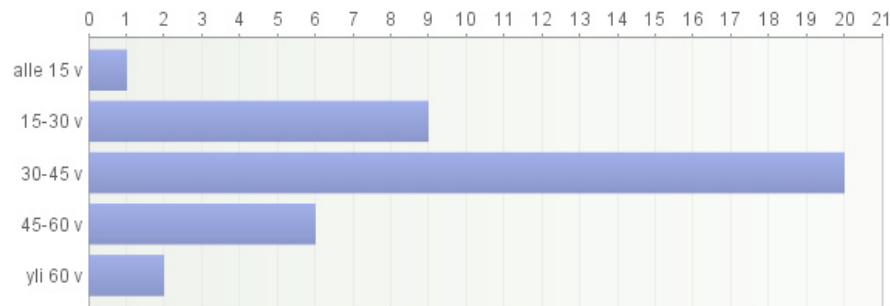
Kyselyyn vastanneet ja heidän taustansa

Tutkimusaineisto kerättiin kymmenen vuorokauden aikana 18.10.2011 – 28.10.2011. Tutkija seurasi sivustolla suomalaisten pelaajien kirjautumista sivustolle ja lähetti jokaiselle järjestelmään kirjautujalle viestin, jossa pelaajaa pyydet-

tiin osallistumaan käynnissä olevaan tutkimukseen. Viestissä oli linkki webropol-kyselyyn, tutkijan saate sekä tutkijan oman pelaajatilin tiedot. Menetelmä edellytti kirjautumisten aktiivista seurantaa mutta tuotti hyvin tulosta. Siinä missä passiivisessa tilassa oleville pelaajille lähetettävien viestien suhteen olisi epävarmaa, milloin viesti vastaanotetaan, online -tilassa lähetetyissä viesteissä vastaaja saattoi suoraan kysyä tutkijalta lisätietoja, mikäli tätä halusi. Lisätietokyselyjä myös tuli; moni vastaaja halusi varmistua viestin aitoudesta ennen kuin vastasi kyselyyn.

Tutkimusta on myöhemmin tarkoitus aineiston osalta laajentaa kansainväliseksi. Nyt kuvattava kysely oli suomenkielinen ja lähetettiin ainoastaan suomalaisiksi rekisteröityneille pelaajille.⁴ Viestejä lähetettiin kaikkiaan 180 ja vastauksia webropoliin kertyi 38. Vastausprosentti ei ole korkea (21 %), mutta kun otetaan huomioon avoimiin kysymyksiin kuluva aika ja vaiva, määrää voidaan pitää kohtalaisena. Kertyneitä vastauksia voidaan myös pitää laadultaan hyvinä. Yksi huomattava ongelma aineistossa on: vastaajissa ei ole yhtään naista. Pelaajaprofiileista ei näy sukupuolta ja useimmissa tapauksissa pelaajanimi ei myöskään sitä tuo ilmi. Tästä syystä sivustolta ei voi nähdä, kuinka monta naista kaiken kaikkiaan 180 joukossa oli, mutta sukupuolilähtöiseen tarkasteluun aineisto ei anna mahdollisuuksia. On hyvä todeta, että aineisto on yleisesti ottaenkin vastaajamäärältään suppeahko, eikä jakaumien perusteella voida tehdä määrällisiä yleistyksiä. Aineiston ja tulosten yhteydessä tarkasteltavat lukumääräiset jakaumat on tuotu esille lähinnä aineiston kuvaamiseksi. Vastaajat on raportoinnin yhteydessä numeroitu vastausjärjestyksen mukaisesti (V 1–38).

Muilta osin hyvää aineistossa on kuitenkin sen monipuolisuus. Kuten Kuviosta 1 ilmenee, vastaajat edustavat eri ikäluokkia. Myös pelaajahistoriassa – niin yleisesti shakin pelaamisen kuin internetshakinkin osalta – on vaihtelua. Puolet vastanneista on pelannut internetshakkia 1–3 vuotta, loput jakaantuvat tasaisesti kolmeen ryhmään: seitsemän pelaajaa on pelannut alle vuoden, kuusi pelaajaa 3–5 vuotta ja edelleen kuusi pelaajaa yli kuuden vuoden ajan. Kun kysyttiin, kuinka kauan vastaaja on shakkia ylipäätään pelannut, lähes puolet (n=17) ilmoittaa pelanneensa yli 20 vuotta. Näyttää kuitenkin siltä, että internetshakki on tuonut mukanaan myös noviiseja: kymmenen vastaajaa on pelannut shakkia 1–5 vuoden ajan. Näiden ääripäiden välillä on tasaista: kuudella pelaajalla on 5–10 vuoden ja viidellä 10–20 vuoden pelaajataustat.



Kyselyyn vastanneiden ikäjakauma (n=38).

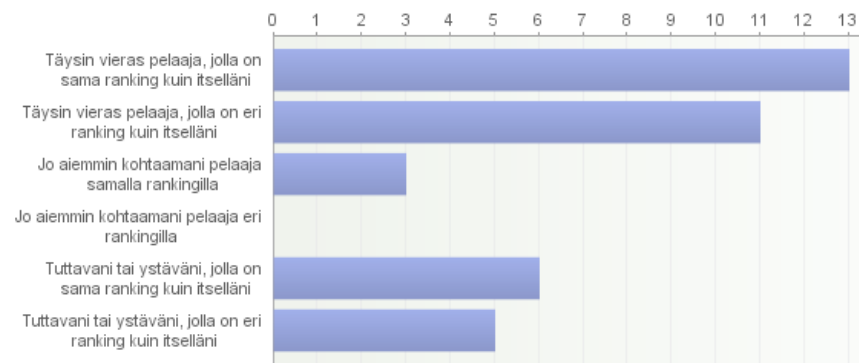
Muista pelaamiseen vaikuttavista tekijöistä keskeisiä ovat etenkin pelimäärät, suosittu pelimuodot ja vahvuusluvut. Pelimäärien suhteen aineisto painottuu paljon pelanneisiin: suuri osa vastanneista on pelannut sivustolla yli 500 peliä (n=14). Toiseksi yleisin luokka ovat 50–150 peliä pelanneet (n=9). Muilta osin vastaukset jakautuvat tasaisesti. Alle 50 peliä pelanneita on kuitenkin vain kolme. Suosituin pelimuoto on perinteinen kasvokkainen lautapeli (n=17). Seuraavaksi suosituin on vähintään yhden päivän siirtoaajan online-shakki (n=14) ja viimeinen reaaliaikainen live chess (n=7). Kun online- ja live chess -pelit lasketaan yhteen, internetshakki ohittaa perinteisen lautapelin.

Internetshakeissa voi lähes kaikissa peliympäristöissä valita, halutaanko pelata vahvuusluvuilla vai ei. Yhtä lukuun ottamatta kaikki vastaajat (n=37) suosivat vahvuuslukulaskennallisia pelejä. Tämä ei selity esimerkiksi sillä, että vastaajien vahvuusluvut olisivat erityisen korkeita. Pelaajien live chess -vahvuustasot jakautuivat tasaisesti skaalan ylä- ja alapäähän. Yksitoista pelaajaa toteaa, etteivät he pelaa live chess -pelejä lainkaan. Online-pelien osalta jakauma on painottuneempi: suurin osa (n=9) pelasi Glicko -vahvuusluvuilla 1600–1800. Vahvuuslukutasoilla 1200–1400, 1400–1600 ja 1800–2000 pelasi kullakin kuusi vastaajaa. Loput vastaajat jakaantuvat tasaisesti eri vahvuusluvuille. Kolme vastaajaa ilmoittaa, etteivät pelaa online chess -pelejä lainkaan.

Kun tutkimus keskittyy nimenomaan online-peleihin, vastaajilta kysyttiin myös samanaikaisesti käynnissä olevien online-pelien lukumäärää. Yli puolet (n=19) vastaajaa pelasi enintään viittä samanaikaista peliä, muilta osin jakauma oli tasainen. Kahdeksan vastaajaa pelasi 5–10 samanaikaista peliä, loput (n<5) tätä

enemmän. Online-pelien siirtoajoissa selvästi suosituin on 2–3 päivän siirtoaika (n=25). Muut vastaukset (n<6) jakautuvat tasaisesti 1–10 päivän välille.

Vastapelaajien valikoimiseen liittyvät seikat, joilla on merkitystä etenkin pelaajamielikuvien tulkinnassa, ilmenevät Kuviosta 2. Kuviosta näkyy se, että internetshakki on sekä aiemmin toisensa tuntevien että toisilleen vieraiden pelaajien kohtauspaikka. Vieraiden kanssa pelaaminen kuitenkin painottuu. Kun vastaajilta kysytään lisäksi, miten vahvuusluvut vaikuttavat pelivalintoihin, jakauma on selkeä: suurin osa (n=26) halusi pelata ylemmällä vahvuusluvulla olevia pelaajia vastaan, vain kymmenen vastaajaa suosi samalla rankingilla olevia. Ero Kuvion 2 vastaukseen on ilmeinen, mutta se johtunee kysymyksen tulkintaeroista. Erillinen vahvuuslukukysymys saatettiin ymmärtää haastekysymyksenä, jolloin on luonnollista, että pelaaja mieluummin haastaa itseään korkeamman vahvuustasopelaajan kuin alemman.



Kuvio 2:

Millaisen vastapelaajan kanssa vastaaja mieluiten pelaa (n=38).

Kokemukset internetshakin pelaamisesta – Pelaamisesta kertominen

Pelaajien kertomukset ja kuvailut pelikokemuksista jakautuivat selvästi kahtia. Suurimmassa osassa vastauksista suosittiin tiivistettyä kerrontaa: tapahtumia kuvattiin kolmella tai neljällä lauseella, mutta asioiden taustoitukset, selitykset ja tulkinnat jäivät vähiin tai niitä ei ollut lainkaan. Tässä oltiin myös hyvin johdonmu-

kaisia: jos vastaaja oli yhdessä kysymyksessä lyhytsanainen, hän oli pääsääntöisesti sitä myös muissa kohdissa.

Tällaista suhteellisen lyhytsanaista ja tiivistettyä ilmaisutapaa, jossa vastausten pituus jäi alle 500 merkkiin, suosi pääsääntöisesti 30 vastaajaa. Kaikkein lyhytsanaisimmissa vastauksissa oli ilmeistä, että kuvauksen lyhyys heijasteli myös vastauksen paneutuneisuuden puutetta. Toisaalta oli myös ilmeistä, että vastauksen tiukkarajaisuutta käytettiin argumenttina: lyhyt, luonteeltaan töksähtävä mielipiteen ilmaisu kertoi myös tyyliä valintana asioihin suhtautumisesta.

Hyviä esimerkkejä lyhyiden vastausten tyyliä löytyy kysymyksestä, jossa pyydettiin kuvailemaan pelaajalle aiemmin vieraita vastapelaajia:

- ”Osa huijareita. Pelaa paremmin kuin rate antaa ymmärtää, tarkoitan merkittävästi paremmin. Usean siirron yhdistelmiä. Eli apuna käytetään jotain konetta.” (V 17)
- ”Aika paisteja.” (V 19)
- ”Samaa leipää syövät.” (V 34)
- ”Olen pelannut vain yhden pelin vieraan pelaajan kanssa. Ystävällinen amerikkalaismies, joka ei osannut käytännössä pelata lainkaan.” (V 36)
- ”Sama trollailu kuin suomalaisissa sanomalehdissä nimimerkin takaa.” (V 9)
- ”Eräs kaveri Vatikaanista viivytti turhaan selvää peliä... Oliskohan ollu itte Paavi?” (V 11)

Lyhyille vastauksille oli ominaista tietty heitonomaisuus: vastaukset sisälsivät humoristisia ilmauksia, sarkasmia ja ironiaa, jotka lyhyinäkin kuvauksina kertoivat hyvin siitä, missä valossa pelaaminen ja pelikumppanit nähdään. Pelaamisessa korostettiin internetshakin omalaatuisuutta: pelikumppanit voivat olla internetpeleille ominaiseen tapaan keitä ja mistä hyvänsä ja tällaisenaan, kuten eräs vastaaja kuvailee, ”aika kasvottomia”. Pelituttavuudet voivat olla myönteisiä tai kielteisiä, mutta pelejä tulee ja menee, eikä yksittäisistä peleistä muodostu suuria tarinoita. Lyhyet kuvaukset kertovat siitä, kuinka pelaamisen virta muodostuu yksittäisistä pienistä hetkistä, jotka ovat ohimeneviä; niin myönteisessä kuin kielteisessäkin mielessä.

Pidempien kuvausten avaama perspektiivi on hyvin toisennäköinen. Tekstit, jotka olivat kirjoitustyyliiltään ja luonteeltaan ennemminkin analyttisiä ja pohtivia kuin heitetynomaisia, korostivat myös pelaamisessa samoja piirteitä. Siinä missä lyhyistä vastauksista pelaamisen voisi päätellä olevan intensiivistä, impulsiivista ja monesti jokseenkin välinpitämätöntä, pidemmät tarinat ja kuvaukset kertoivat rauhallisuudesta ja perinteiden vaalimisesta. Pitkissä kuvauksissa korostuivat arvot, joita lyhyemmissä ei näy. Tällaisia olivat esimerkiksi kanssapelaajien kunnioittaminen ja pelimoraali, joista hyvä esimerkki löytyy alla olevasta kuvauksesta:

Koen shakin olevan sellainen peli, missä tietty kohteliaisuus on paikallaan. Vastustajaa on mielestäni kunnioitettava. Joskus harvoin tulee kohdattua vastustajia, jotka ovat joko huonoja häviäjiä tai asiattomia voittajia. Koen kielteisenä mm. sen että pelin voittaessa vastustaja solvaa häviäjää joskus hyvinkin hävyttömillä sanoilla. Tätä tapahtuu joskus, mutta harvemmin. Huomattavasti yleisempää on sen sijaan sellaiset pelaajat, joita selvästikin harmittaa hävitä peli. Tuntuu että kohtuullisen usein kohtaa sellaisia vastustajia, jotka toivottomassa asemassa lopettavat nappuloiden siirtelyn ja odottavat vain että heidän kellonsa käy loppuun ja mahdollisesti siirtävät aivan viime sekunneilla, syystä tai toisesta. (V 25)

Vastauksessa näkyy hyvin yleinen suhtautuminen peliin. Internetshakin sijasta puhutaan edelleen selvästi shakista, ja siinä missä lyhyemmissä ja iskevämissä kuvauksissa vastapelaajia kutsutaan ”paisteiksi”, ”hulluiksi” tai ”huijareiksi”, suhtautuminen vastustajiin on neutraalia ja analyttisessä hengessä kiihкотonta. Kaikkiaan: kuvauksissa on keskeinen ero sen suhteen, katsovatko pelaajat pelaavansa shakkia vai *internetshakkia*.

Pidempien ja lyhyempien kertomusten vertaaminen toisiinsa näyttäisi avaavan hyvin erilaiset katsannot pelaamiseen. Toisille internetshakin pelaaminen on yksi nettikulttuurin osa-alue, jolla toimitaan esimerkiksi pelaajien kanssakäymisen osalta samoilla kirjoittamattomilla pelisäännöillä kuin internetissä ylimalkaan. Anonymiteetti mahdollistaa, kuten yhdessä kuvauksessa lakonisesti todetaan, että ”kaikennäköisiä hulluja tulee aina välillä vastaan”, ja vaikka se aiheuttaakin

kielteisiä tuntemuksia, asiaan suhtaudutaan väistämättömänä pahana. Toisilla taas on selvästikin nähtävissä kaipuuta shakin perinteiden kunnioittamisen suuntaan, eivätkä he olleet valmiita allekirjoittamaan sitä, että internetshakkiin pitäisi suhtautua nimenomaan internetshakkina.

Kielteisiä ja myönteisiä kokemuksia

Etenkin kyselyn loppupuolella kertomuksiin muodostunut jakolinja pelaamisen kielteisimmistä ja myönteisimmistä kokemuksista on nähtävissä muidenkin kohtien vastauksissa. Pelikokemuksia ja -kuvauksia leimaa kokonaisuudessaan selkeä polaarisuus. Kertomukset etenivät useissa vastauksissa samankaltaisella logiikalla kuvaten joko pelaamisen liittyviä mieliharmin, ärsyntyneen tai turhautumisen tunteita tai toisaalta pelaamiseen liittyviä myönteisten tuntemusten kirjoa erilaisissa pelitilanteissa.

Kuvausten perusteella on helppo päätellä, että kielteisiä kokemuksia syntyy valtaosin kahdesta syystä. Ensimmäinen näistä niin lukumäärän kuin kuvausten intensiteetinkin perusteella on muiden pelaajien sanallinen käytös. Seikka nostetaan esille niin pidemmissä kuin lyhyemmissäkin kuvailuissa – jälkimmäisissä hyvinkin räväkästi. Vaikka pelaaja ei kuvauksissaan kaipailisikaan erityisesti shakin etiketin tai perinteisten kohteliaisuussäännösten perään, epäasiallinen verbaalinen käytös oli selvästi jäänyt monia kalvamaan. Epäasiallisuuksia kuvattiin esi-merkiksi seuraavasti:

- ”Chatin spämmiminen loukkauksilla.” (V 1)
- ”Kettuilevan tuntuiset viestit vastapelaajilta huonon siirron jälkeen.” (V 7)
- ”Huonosti käyttäytyvät vastustajat jotka spämmäävät chat-ikkunassa tai ottavat asiakseen opettaa vastapelaajaa alentuvaan tyyliin.” (V 23)
- ”Chatissa haukkuminen ja epäkohtelias verbaalinen käytös.” (V 32)

Kertomuksia, joissa kuvailtiin sanallisten loukkausten aiheuttamia tunne-

tiloja, oli aineistossa tasaisesti. Ne olivat myös hyvin samansuuntaisia. Sanallisten loukkausten aiheuttamat kielteiset tuntemukset olivat kauttaaltaan luonteeltaan painavia – vaikka niitä olisi kohdattu vain harvoin, ne jättivät selvästikin merkittävän närkästymisen, kiihtymyksen, usein aggressiivisuudenkin värittämän muistijäljen.

Pelaamisen käytäntöihin sanalliset epäasiallisuudet vaikuttivat ainakin kahdella tavalla. Suurin osa vastaajista tuntui suhtautuvan asiaan käytännöllisesti siten, että sulki oman keskustelutoimintonsa. Monet näyttivät kuitenkin suhtautuvan asiaan karheudella, joka jättää lukijalle epäilyn siitä, kuinka vahvasti epäasiallisuudet lopulta tuomitaankaan. Kertomuksissa oli paikoin piirteitä, jotka näyttivät hyväksyvän ”herjailun” eräänlaisena äijä-kulttuurina. Joissain tapauksissa tämä tuotiin myös itse suoraan julki: yksi pelaaja tunnustaa kuvauksissaan suoraan, että ”mun chatti on bannattu” herjanheiton vuoksi.

Toinen kielteisten kokemusten lähde on nettishakin pelisääntöjen rikkominen ja tekninen manipulaatio. Tuntemuksia ei kuvattu aivan yhtä kiihkeästi kuin verbaalista epäasiallisuutta, mutta ärsyntyneen ja turhautumisen tuntemukset olivat vahvoja. Kertomuksissa kuvaillaan, kuinka vastapelaajat joko jättivät pelin kesken tai toisaalta pitkittivät sitä, ”vaikka asema on selvä häviö”. Kuten yksi vastaajista toteaa, joku voi esimerkiksi katkaista internetyhteytensä ”hävitäkseen vähemmän nololla” tavalla. Tätä ”huonoa häviämistä”, kuten eräs vastaaja sitä kutsuu, pidettiin monissa vastauksissa kaikkiaan ikävänä. Häviämiseen liittyviä tunnetiloja kohtaan osoitettiin ymmärrystäkin: pelaajat toivat esille myös omia kielteisiä tuntemuksiaan pelitappioiden yhteydessä.

Seikka, jota kohtaan sen sijaan ymmärrystä ei löydy, on tekninen vilppi. Internetshakissa voi kuvausten perusteella pelata vilpillisesti niin pelikellon kuin esimerkiksi taukojenkin kanssa, mutta eniten jännitteitä näyttää aiheuttavan tietokoneavusteisuus:

- ”Tietokoneohjelmat ovat nykyään ylivertaisia ihmisiin nähden. Paras ohjelma Houdini pelaa vahvuudella n. 3300 ELO. Jotkut pelaajat käyttävät niitä hyväkseen, se ei tunnu reilulta.” (V 14)
- ”Kun vastustaja selkeästi pelaa pelkästään tietokoneen avustuksella.” (V 6)
- ”Ihmisten tarve pönkittää egoaan tekemällä siirtoja

tietokoneohjelmalla ja rakentaa sen ympärille omaa shakkimestariegoa.” (V 26)

Erään vastaajan kertoman mukaan Chess.com valvoo aktiivisesti tietokoneohjelmien käyttöä. Kysymys on selvästikin laajalti internetshakin keskustelufoorumilla käsitelty. Vastaajat pitivät tietokoneavusteisuutta jatkuvasti isona kysymyksenä. Yksi vastaajista piti tietokoneavusteisuutta kriittisenä tekijänä toteamalla, että ”...jos siitä tulee tulevaisuudessa laaja epidemia, se on tämän harrastuksen loppu”.

Kielteisten kokemusten vastapainoksi internetshakkiin näyttää liittyvän myös paljon myönteisiä kokemuksia. Leimaa-antavaa myönteisille kokemuksille on niiden arkisuus. Vastaajat pitivät internetshakin parhaana puolena sen kaikinpuolista helppoutta: pelejä voi pelata pienellä vaivalla paljon, yhtäaikaaisesti ja teknisessä mielessä kätevästi omalla tietokoneella tai älypuhelimella. Yleisestä helpoudesta voi kuitenkin nostaa pinnalle kaksi teemaa, jotka toistuvat kuvauksissa: kansainvälisyys ja mahdollisuus itsensä kehittämiseen. Kansainvälisyys nousee pinnalle esimerkiksi seuraavissa vastauksissa:

- ”On hauskaa mitellä omia taitoja ja älyä kaukaisia ihmisiä vastaan.” (V 22)
- ”Se on aina käsillä. Jossain päin maailmaa joku on hereillä ja odottaa pelin alkavan.” (V 13)
- ”Eri kansallisuuksien kanssa pelaaminen ja keskustelu pelaamisen lomassa. Keskustelun aiheena voi olla ihan mikä tahansa. Päivänpolttavat aiheet etupäässä. Amerikkalaiset pelaajat esimerkiksi ihmettelevät meidän pitkää ja kylmää talvea.” (V 12)
- ”Tuntuu eksoottiselta pelata ihmisten kanssa, jotka ovat Bangladeshissa, Keniassa, Perussa, milloin missäkin...” (V 14)

Näyttää siltä, että kaiken arkisen nopeatempoisuuden keskellä internetshakki on myös aitojen onnistumisen tunteiden areena. Kertomuksissa näkyy myös hyvin se, miten shakki on enemmän kuin pelkkää ajanvietettä. Pelaamisella näkyy olevan terapeuttisia ja elämäntilanteiden hallintaan liittyviä funktioita. Onnistumis-

en tunteiden lisäksi pelaaminen on keino ylläpitää henkistä vireystilaa erilaisissa elämäntilanteissa. Näistä tuntemuksista kertovien tarinoiden kirjo on laaja:

- ”Totta kai pelissä on tarkoitus aina voittaa, jolloin voittaminen tuo toki jotain iloa...” (V 25)
- ”Voittaminen on mukavaa...” (V 11)
- ”Itse olin tässä pari kolme kuukautta sairaalassa, jolloin nettishakki kännykän kautta auttoi minua kestämään ajan pitkäveteyttä” (V 11)
- ”Olen elokuussa siirtynyt eläkkeelle. Täytyy yrittää pitää hidastuvaa aivotoimintaa yllä ja se käy nettishakin ja analyysien parissa.” (V 15)

Joissain tapauksissa kertomuksia voi luonnehtia jopa runollisiksi. Kirjoituksissa tuodaan esimerkiksi esille, miten ”kokonaisvaltainen pelikäsitys” ja pelin ”kieli ja sielu” vaikuttavat ympäröivän maailman ymmärtämiseen. Vaikka siis internetshakkiin liittyi toisaalta jopa inhorealistisia tuntemuksia, yhtäältä siihen suhtauduttiin eräänlaisella ylevyydellä ja pelin glorifioinnilla.

Internetshakki osana arkea

Internetshakki pelataan selvästikin perinteisestä lautapelistä poikkeavilla tavoilla. Erot näkyvät ainakin kahdella tavalla. Ensimmäinen näistä on yleinen suhtautuminen peliin. Lautapelin ja internetpelin pelaamisen välillä on selvä asenne-ero, kuten seuraavista otteista ilmenee:

- ”Nettishakki on kevyempää ja rennompaa, häviäminen ei ole niin vakava asia :)” (V 14)
- ”Pelaan netissä hyvin nopeasti ja huolettomasti.” (V 16)
- ”Nettishakki voi monesti olla enemmän TV:n katsomista vastaava aivojen nollaussuorite, kunhan vähän siirrellään ja tuloksella ei ole niin väliä.” (V 26)

Monista muista kuvauksista kuitenkin ilmenee se, että huolettomuus ja helppous eivät tarkoita kaikille välinpitämättömyyttä. Vaikka internetshakkiin suhtaudutaan eri tavoin kuin lautapeliin, helppoutta korostavien kuvausten johtopäätös voi siis olla myös erilainen kuin edellä:

- ”Tässä oppii nopeasti, koska pelejä tulee pelattua niin paljon verrattuna perinteiseen tyyliin.” (V 20)
- ”Nettishakissa tulee kokeiltua enemmän erilaisia pelityylejä.” (V 28)
- ”Online chess antaa mahdollisuuden vapaaseen ajankäyttöön pelien suhteen, jolloin voi pelata useampia eritasoisia pelejä mihin aikaan vuorokaudesta tahansa. Työssäkäyvälle ja useita harrastuksia omaavalle se on rento tapa kehittää shakkia.” (V 6)

Pelaamisen helppous saatettiin siis liittää myös oppimiseen, kehittymiseen ja pelistrategioiden paranemiseen. Olennaista kauttaaltaan näissä kuvauksissa kuitenkin oli se, että nettishakki lomittui luontevasti jokapäiväiseen arkeen ja mahdollisti pelaamisen moninaisin tavoin. Moninaisuus näkyy myös siinä, missä ja milloin pelejä pelataan. Esimerkiksi vuorokaudenajoissa on kuvausten perusteella paljon vaihtelua. Siirtoja tehdään mihin vuorokaudenaikaan tahansa, jos tilanne on vain pelaamiselle muuten suinkin sovelias:

- ”Aamulla aamukahvin kanssa, illalla ennen nukkumaanmenoa.” (V 1)
- ”Pelaan, kun koululta ennätän, yleensä iltaisin.” (V 2)
- ”Iltaan, yöhön ja vapaa-aikaan.” (V 7)
- ”Aina kun olen netin äärellä katson siirrot. Siis oikeastaan koko valveillaoloajan tulee pelattua.” (V 20)
- ”Siirrän kahvitauoilla ja muun elämän ohessa. Aamusta iltaan, aina kun kone on päällä.” (V 36)
- ”Siellä sun täällä, esim. koiraa ulkoiluttaessa tai pienillä breikeillä työn lomassa jne. Illalla/yöllä jonkun verran.” (V 4)

Vastaukset kertovat hyvin siitä, miten shakki lomittuu arkeen. Jokapäiväinen elämä sisältää yksittäisiä hetkiä ja tilanteita, jotka ovat otollisia pelaamiselle. Joillekin tämä tarkoittaa sitä, että pelaaminen yhdistyy jokapäiväiseen PC:n käyttöön, toisille pelaaminen liittyy taas esimerkiksi työ- tai koulumatkoihin tai vapaa-ajan soveliaisiin hetkiin. Shakki näyttää, etenkin edellä mainituissa lyhyissä ja tiivissä kuvauksissa, olevan osa melko tiukasti aikataulutettua arkea.

Niissä kuvauksissa, joissa pelaaminen liittyy muutenkin kiivasrytmisen tuntuiseen arkeen, pelaamisen voisi ajatella olevan keino rauhoittua. Näin ei kuitenkaan kuvausten perusteella ole, vaan pelaaminen on monilla vastaajilla ennemminkin vain yksi hektinen lisäelementti lisää. Intensiivinen arki näkyi myös intensiivisen luonteisena pelaamisena:

- ”Pelaan silloin kuin huvittaa, en mitenkään säännöllisiin aikoihin. Voin hyvinkin pelata aamulla nopean blitzin tai pari, tai illalla ennen nukkumaanmenoa.” (V 24)
- ”Kaiken lomassa. Kun ehtii.” (V 37)
- ”Siirrän kahvitauoilla ja muun elämän ohessa. Aamusta iltaan, aina kun kone on päällä.” (V 36)

Shakki oli toki joillekin vastaajille myös keino pitää taukoa ja rauhoittua. Jotkut vastaajat kuvailevatkin, kuinka ”vapaa aikataulu” sallii helposti pelaamisen ja kuinka he suhtautuvat pelaamiseen kuten kirjeshakkiin ja saavat ”parhaiten rauhan analysoinneille iltaisin, kun muut perustoimet on tehty ja perhe asettuu television ääreen...”.

Monissa vastauksista heijastuu kuitenkin myös internetshakin arkeen lomittumisen käänköpuoli. Peliä pidettiin addiktoivana: jotkut totesivat ”pelaavansa liikaakin” ja toiset toivat esille joko aiemmat pakkomielleensä tai toisaalta tietoisien pyrkimyksensä pitää huolta siitä, etteivät tule pelanneeksi liika. Yksi kuvauksista on tässä hyvin avoin:

Aiemmin minulle tuli jonkinmoista pakkomiellettä shakista ja pelasin monta tuntia putkeen pelejä noin 15 minuutin mietintäajoilla. Huomasin että jossain vaiheessa shakki alkoi viedä paljon aikaa, joten nykyään pyrin pelaamaan pari peliä per

Niilläkin vastaajilla, jotka eivät suoraan puhuneet addiktiosta tai sen hallinnasta, pelaamista perusteltiin usein esimerkiksi runsaalla vapaa-ajalla tai sillä, että työ nimenomaisesti sallii pelaamisen. Vastauksista oli helppo tulkita, että pelaajat ovat joutuneet käymään – ainakin itsensä kanssa – keskustelua siitä, viekö pelaaminen arjesta liikaa aikaa. Monissa kuvailuissa näkyy sekin, että pelin ”sovitaminen normaaliin elämään” on pelaajien keskuudessa eri keskusteluareenoilla jo laajalti puitu aihe. Internetshakki näyttää haukkaavan helposti isomman osan arjesta kuin mitä pelaajat itsekään pitävät enää mielekkäänä.

Johtopäätöksiä ja tulkintoja

Kokonaiskuva internetshakin pelaamisesta on kaksijakoinen. Internetshakki on kertomusten perusteella joillekin vain teknologian mahdollistama tapa pelata perinteistä peliä, eikä pelaamisen siirtyminen internetiin ole ratkaisevasti muuttanut käsityksiä pelaamisesta ja sen filosofiasta. Suurimmalle osalle pelaajista internetshakki näyttää kuitenkin olevan nimenomaan internetshakkia. Internetshakki on tehnyt pelaamisesta nopeatempoisempaa ja siihen suhtaudutaan eri tavoin kuin perinteiseen lautapeliin: peli ei ole viileän herrasmiesmäistä vaan ennemminkin heittäytyvän impulsiivista. Selkeimmin tämä näkyy pelaajien keskinäisessä kanssakäymisessä. Keskinäiset loukkaukset ja epäasiallisuudet ovat, jos eivät suorastaan arkipäivää, niin kuitenkin ilmeisen yleisiä.

Toisaalta on todettava, että tutkimuksessa luettujen kertomusten yleissävy on luonteeltaan ennemminkin myönteistä kuin kielteistä. Vaikka teksteissä tuodaan esille pelaamisen pimeitä puolia, loukkaavien kommentointien lisäksi esimerkiksi joidenkin pelaajien ”jurrissapelaamista” ja epäilyjä tietokoneavusteisuudesta, kertomuksilla on yleensä jokin myönteinen kehys. Vaikka siis aluksi todetaan, että vastaan tulee ”haukkuvia viestejä”, seuraavassa lauseessa jatketaan, että ”onneksi tätä tapahtuu vain harvoin”. Kuten yhdessä vastauksessa ilmaistaan, ”Pääsääntöisesti koen, että shakin pelaajissa on paljon asiallisia ihmisiä, vaikka mukaan mahtuu muutama ikävämpikin...” Monesti toisten pelaajien ikävää tai loukkaavaa käyttäytymistä aidosti vain oudoksutaan, eikä oudoksunta välttämättä liity juuri siihen,

Kuten elämässä yleensä niin nettishakissakin tapaa ystävällisiä ja vähemmän ystävällisiä ihmisiä sekä sellaisia, jotka antavat vasta pelaajalle arvostusta ja päinvastoin. (V 27)

Kertomukset pistävät pohtimaan tältä osin ainakin kahta asiaa. Kertomusten tyyliä oli paikoin purettava. Voi olla, kuten yksi vastaaja toi suoraan omalta osaltaan ilmi, että vastaajienkin joukossa on noita ”vähemmän ystävällisiksi” tulkittuja. Pelaajat, jotka suhtautuvat peliin internetpelin hengessä, eivät välttämättä noudata samoja sosiaalisten rekisterien konventioita kuin pelaajat, joille kyseessä on edelleen se perinteinen shakki. Epäasiallisen kielenkäytön rajoja on vaikea määritellä; se mikä on toiselle ”spämmiä chat -ikkunassa”, voi olla toiselle vain luonnollista kanssakäymistä. Asian avaaminen edellyttäisi tarkempia kysymyksiä siitä, millaiset ilmaisut spämmiksi ymmärretään.

Toinen kertomusten pohjalta nouseva kysymys koskee niiden valikoituneisuutta. Pidän kertomuksia hyvin avoimina. Tätä tuki se, että vastaaminen oli kaksinkertaisen anonymiteetin suojassa: pelaajia lähestyttiin anonyymien pelitilin kautta ja vastaukset käsiteltiin vielä kyselyssäkin anonyymisti. Toisaalta on ilmeistä, että vastaajiksi valikoituivat pelaajat, joilla pelaaminen oli hallinnassa ja suhtautuminen peliin lähtökohtaisesti suopeaa. Kun kertomuksissa tuotiin esille niinkin paljon jännitteitä kuin tuotiin, olisi mielenkiintoista tutkia pelaajia, joilla esimerkiksi addiktio on muodostunut todelliseksi ongelmaksi ja jotka ovat joutuneet siitä syystä jättämään pelaamisen.

Kuvausten luennassa käy helposti niin, että kertomukset kielteisistä kokemuksista, jotka ovat tunnepitoisia ja nousevat tästä syystä aineistossa vahvasti esille, luovat varjonsa koko aineiston päälle. Näin tässäkin tapauksessa. Monet lakoniset kuvaukset siitä, kuinka vastapelaajat ovat ”Rehtiä porukkaa, jotka kunniottaa vastustajaa”, eivät yksittäisinä toteamuksina saa sitä painoarvoa mikä niille kuuluisi. Tämä seikka on kuitenkin hyvä muistaa tämänkin aineiston tulkinnassa. Internetshakki tuskin olisi niin suosittua ja laajamittaista kuin se on, mikäli hyvän pelietiikan rikkominen olisi silkkää arkipäivää. Kuten eräs vastaajista toteaa:

Aika herrasmiesmäistä touhua täällä netissäkin. (V 37)

Viitteet

1 Kybernetiikka on itseohjautuvien järjestelmien tutkimusalue, jonka klassikkoteokset ajoittuvat pääosin 1940-60 -luvuille. Kybernetiikan tunnetuksi tekemät käsitteet, kuten ”stimulaatio” ja ”palaute”, olivat keskeisiä etenkin shakkitietokoneiden alkuvuosina.

2 Webropol on Turun yliopiston käytössä oleva tiedonkeruu- ja analysointijärjestelmä. Tässä tutkimuksessa käytettiin Webropol 2.0. -kyselysovellusta.

3 Kiitokset artikkelin arvioitsijalle monista tähän kappaleeseen liittyneistä tarkentavista kommenteista.

4 Lisätietokyselyjen perusteella voidaan päätellä, että suomalaisten pelaajien joukossa on myös jonkin verran muita kuin suomea äidinkielenään puhuvia. Kolme vastaajaa kyseli mahdollisuutta saada lomake englanniksi.

Lähteet

KIRJALLISUUS

Bal, Mieke (1985). *Narratology. Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press.

Bilalić, Merim, Peter McLeod & Fernand Gobet (2007). Does chess need intelligence? – A study with young players. *Intelligence*, vol. 35, 5, 457–470.

Berger, Peter & Thomas Luckmann ([1966] 1994). *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen: Tiedonsosiologinen tutkielma*. Käänt. Vesa Raiskila. Helsinki: Gaudeamus.

Bethlehem, Jelke & Silvia Biffignandi (2012). *Handbook of web surveys*. New Jersey: Wiley

Burr, Vivien (1995). *An introduction to social constructivism*. London: Routledge.

Charness, Neil (1992). The impact of chess research on cognitive science. *Psychological Research*, vol. 54, 1, 4–9.

Eales, Richard (1993). Politics and chess. *History Today*, vol. 43, 9, 55–57.

Golub, Alex (2010). Being in the World (of Warcraft): Raiding, realism, and knowledge production in a massively multiplayer online game. *Anthropological Quarterly*, 83, 1, 17–45.

de Groot, Adriaan, Fernand Gobet & Riekent Jongman (1996). *Perception and memory in chess: Studies in the heuristics of the professional eye*. Assen: Van Gorcum.

HaCohen-Kerner, Yaakov & Fridel Fainshtein (2006). A deep improver of two-move chess mate problems. *Cybernetics and Systems*, vol. 37, 5, 443–462.

Hoffman, Hunter, Jerrold Prothero, Maxwell Wells & Joris Groen (1998). Virtual chess: Meaning enhances user’s sense of presence in virtual environments. *International Journal of Human-Computer Interaction*, vol. 10, 3, 251–263.

Juntunen, Matti & Lauri Mehtonen (1982). *Ihmistieteiden filosofiset perusteet*. Jyväskylä: Gummerus.

Kearns, Michael (1999). *Rhetorical narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Li, David (1998). *The genealogy of chess*. London: Premier.

Maass, Anne, Claudio D’Ettole & Mara Cadinu (2007). Check-mate? The role of gender stereotypes in the ultimate intellectual sport. *European Journal of Social Psychology*, vol 38, 2, 231–245.

Malaby, Thomas (2007). Beyond Play: A new approach to games. *Games and Culture*, vol. 2, 2, 95–113.

Mallon, Bride & Brian Webb (2006). Applying a phenomenological approach to games analysis: A case study. *Simulation & Gaming*, 37, 2, 209–225.

Mazur, Allan, Alan Booth & James Dabbs (1992). Testosterone and chess competition. *Social Psychology Quarterly*, vol. 55, 1, 70–77.

Miller, Grady (1994). Chess strategies in law teaching. *The Law Teacher*, vol. 28, 1, 22–35.

Pernici, Barbara (1982). Problem solving in game playing: Computer chess. *Cybernetics and Systems*, vol. 13, 1, 31–49.

Puddephatt, Anthony (2003). Chess playing as strategic activity. *Symbolic Interaction*, vol. 26, 2, 263–284.

Saariluoma, Pertti (1994). Location coding in chess. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 47A, 607–630.

— (1995). *Chess players’ thinking*. London: Routledge.

— (2001). Chess and content-oriented psychology of thinking. *Psicológica* (2001), vol. 22, 143–164.

Schimank, Uwe (1999). Soziologie and Schach. *Berliner Journal für Soziologie*, 9, 1, 105–114.

Shenk, David (2006) *The Immortal Game: A History of Chess*. Harpswell: Anchor.

Soltis, Andrew (2000). *Soviet Chess 1917–1991*. Jefferson: McFarland.

Suominen, Jaakko (2011). Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan. *Wider Screen* 1–2/2011, <http://www.widerscreen.fi/2011-1-2/pac-man-kaihon-kohteena-ja-kokeilujen-valineena/>

Katsaus

Hybridisyys ja pelillistyminen leikkituotteissa De-materiaalisen ja re-materiaalisen rajankäyntiä

KATRIINA HELJAKKA
katriina.heljakka@aalto.fi
Aalto-yliopisto

Tiivistelmä

Digitaalinen kulttuuri on täynnä 'usein hybridisoituvia viestinnällisiä rajaseutuja' (Fornäs 1999). Pelillistyminen (gamification) viittaa pelillisten elementtien soveltamiseen ja käyttämiseen pelimaailman ulkopuolella oleviin sovelluksiin. Kommunikaatiovälineemme sisältävät miltei aina pelillisen elementin, joka houkuttelee meitä tekemään itsemme tuuksi uusien ja mahdollisesti monimutkaistenkin laitteiden kanssa viihteen keinoin. Pelillistyminen ei kuitenkaan nivoudu yhteen ainoastaan mobiiliteknologian kanssa, vaan siitä on tulossa yhä merkittävämpi osa varsinaisiin leluihin yhdistettyä leikkikokemusta. Pelillistyminen leluissa merkitsee usein toiminnallisen logiikan sisällyttämistä leluesineeseen. Toisin sanoen lelusta voi tulla leikkijälleen pelialusta tai kanssapelaaja. Pelillistyminen lelukulttuurin artefakteissa näkyy paitsi hybridisyytenä eri alustojen välimaastoihin sijoituvissa materiaalisissa esineissä myös leluleikkeihin nivoutuvassa toiminnallisuudessa. Lelut voivat yhtäältä sisältää artefaktiin sisäänrakennetun teknologisen käyttöliittymän, joka mahdollistaa vapaan, säännöttömän leikin ohella pelillisen, dynaamisemman vuorovaikutuksen. Toisaalta lelu voi innostaa leikkijöitään keskinäiseen vuorovaikutukseen, joka sisältää pelimäisiä piirteitä. Tämä katsaus kysyy, miten pelillistyminen näkyy nykyleluissa ja mitä lelumaisia piirteitä nykyteknologia hyödyntää rakentaessaan hybridisiä siltoja virtuaalisen ja re-materialisoituvan maailman välille. Kirjoittaja pyrkii vastaamaan kysymykseen analysoimalla tuoreita esimerkkejä vuoden 2012 kansainvälisiltä lelumes-suilta poimimiensa tapausten avulla.

Avainsanat: dematerialisaatio, hybridisyys, peli, pelillistyminen, lelu, leikki, teknologia, vuorovaikutus

Hybridity and gamification in playthings – On the cross-roads of de-materialisation and re-materialisation

Abstract

Digital culture is filled with 'hybridizing media frontiers' (Fornäs, 1999). Gamification refers to the application and use of game elements in 'apps' outside of the gaming context. Contemporary mobile technologies almost inexorably contain an element familiar from gaming that lures us to become familiar with new and possibly complex devices through entertainment. Gamification does however not limit itself to mobile technologies, but becomes an important part of the playing experience in connection with contemporary playthings such as toys. Gamification in toys often means that a functional logic is integrated in the toy. In other words, the toy may become for example a gaming platform or a fellow player. Gamification in artefacts of toy culture emerges both as hybridity in objects that manifest between different platforms for play and as functional aspects of toy play. First, toys may include a technological user interface that affords a more dynamic form of interaction between the player and the toy compared to free, unregulated play. Second, the toy may encourage its players to interplay that reminds of game-like, ludic interaction. In this review the author asks how gamification becomes visible in contemporary toys and again, which toy-like features contemporary technologies utilize when building hybrid bridges across the virtual and the re-materializing world. The aim is to answer these questions by examining recent case examples from the international toy fairs organized in 2012.

Key words: dematerialisation, hybridity, game, gamification, play, technology, toy, interactivity



Kuva 1.

Are You Game? (teos kirjoittajan nukkeaiheisten taidekuvien sarjasta vuodelta 2011.) Lelu- ja pelimaailmat lähestyvät monin tavoin toisiaan samaan aikaan, kun virtuaaliset ja reaaliset leikkiympäristöt kohtaavat. Myös materiaalien hybridinen kohtaaminen (kuten muovin ja puun) ja erilainen yhdisteleminen nykyajan leikillisissä tuotteissa on pelillistymisen ohella yhä tavallisempaa.

Digitaalisen ja materiaalisen rajaseudulla

Eletään 2000-luvun ensi vuosikymmenen alkupuolta. USA:n lautapelimarkkinoille on vastikään rantautunut tuoteuutuus, josta odotetaan valtaisa hittiä. *Scenelt*-peli¹ perustuu DVD-teknologian ja lautapelin liittoon, jossa DVD-levy tuo staattiseen pelialustaan uudenlaisen dynaamisen elementin. *Scenelt*-tuoteperheen peleissä liikkuva kuva liitetään ennennäkemättömällä tavalla osaksi lautapelikokemusta. Uusi teknologia mahdollistaa televisiosarjojen, elokuvien, musiikkivideoiden ja urheilukoosteiden valjastamisen triviapelitarkoituksiin. Tietopelit saavat näin uudenlaisen aineistorepertoarin ja ottavat sen myötä etäisyyttä siihen, mikä on aiemmin totuttu yhdistämään perinteisiin peleihin, kuten tietopelikysymyksiä sisältävät, kartongille painetut kortit. Samaan aikaan Suomessa pohditaan uuden median yhdistämismahdollisuuksia lautapeliformaattiin ja keskustellaan niin ikään DVD-levyn tuomasta mahdollisesta lisäarvosta pelilliseen kokemukseen. Osallistuin itse hybridisiä² piirteitä saaneen pelin kehitystyöhön, jossa tavoitteena oli yhdistää

lautapeliklassikkoon gameshow-tyyppinen, peli-illan isännöyttä toimittava julkisuuden hahmo. DVD-teknologian ajateltiin tuovan pelikokemukseen sen tarvittavan lisän, joka lautapeleistä puuttui suhteessa digitaalipeleihin. Avainsanana tässä oli paitsi tv-peleihin liitetyn ja juontajan tuoman lisämausteen integroiminen perinteiseen peliin myös lisämateriaalin luominen staattiseen pelimediaan nähdessä.

Johan Fornäsin mukaan digitaalinen kulttuuri on täynnä 'usein hybridisoituvia viestinnällisiä rajaseutuja' (1999). Hybridisyys voi teknologisessa viitekehyksessä tarkoittaa paitsi ihmisen ja koneen kyborgista suhdetta, myös teknologisten sovellusten tai artefaktien keskinäistä sekoittumista (Suominen 2006). Leikkituotteista laajemmassa (sekä digitaaliset ja analogiset tasot sisältävässä) kontekstissa puhuttaessa voi hybridisyys ilmetä teknologisen sekoittumisen ohella käsitteellisen, materiaalisena, toiminnallisena ja temaattisena hybridisyytenä.

Tässä katsauksessa huomio kiinnittyy erityisesti leikkikulttuurin tuotteisiin kuuluviin pelien ja lelujen – materiaalisten artefaktien ja mediateknologian – ajankohtaisena näkemääni ja siksi erityisen merkillepantavaan, hybridiseen suhteeseen. Mainitun suhteen erityislaatuisuutta kuvaa materiaalisen ja digitaalisen eriasteinen sekoittuminen – eräänlainen rajankäynti yhtäältä de-materialisoituvan ja toisaalta 're-materialisoituvan' leikkiaineksen välillä. Yksi tätä ajankohtaista ilmiötä kuvavista piirteistä liittyy pelillistymiseen, jonka kautta uusi teknologia tehdään tutuksi ja turvalliseksi (Suominen 2006). Toinen katsauksessa tarkemmin käsittelemäni hybridinen suhde viittaa digitaalisten pelien ja lelujen (joista käytän jäljempänä yhteistä nimitystä leikkituotteet) siirtymään osaksi materiaalista esinemaailmaa. Tämä hybridisointiin liittyvä suuntaus liittyy ajatukseen, jonka mukaan jo olemassa oleva tuotetaan uudelleen. Nykyleluissa tämä tarkoittaa paitsi pelien ja lelujen käsitteellistä sekoittumista myös digitaalisen ja materiaalisen yhteensulautumista. Esimerkkeinä suuntauksista toimivat teknologian myötä pelillistyvät lelut ja toisaalta lelumaisia – materiaalisia ja siksi käsinkosketeltavia – ulottuvuuksia saavat pelit. Tarkastelen seuraavassa ensin pelillistymistä, jonka jälkeen siirryn pohtimaan leikkituotteiden hybridisyyttä.

Vapaa-ajantuotteiden vahva teknologisoituminen ja satunnaispelaamisen (casual gaming)³ suosion kasvava merkitys digitaalisilla alustoilla ei ole ainakaan toistaiseksi onnistunut viemään pohjaa lautapeliharrastamiselta. 'Pahviset pelikonsolit' ovat koko 2000-luvun ajan säilyttäneet markkina-asemansa digitaalisten pelien rinnalla. Digitaalisista peleistä taas on tullut yhä merkittävämpi osa erilaisten

viihdekäyttöön soveltuvien medialaitteiden toiminnallisuutta. Parhaillaan lautapelikulttuurissakin testataan perinteisen formaatin laajenemismahdollisuuksia digitaalisiin ulottuvuuksiin. Hybridisyyden tavoittelu ei jäänyt perinteisen pelimedian osalta *Scenelt:in* lanseeraukseen.

Pelillistymisen myötä pelaaminen on tullut mahdolliseksi myös varsinaisten pelialustojen, kuten konsolien tai lautapeliin, ulkopuolella. Pelillistyminen (gamification) viittaa pelimekaniikan integroimiseen sellaisiin laitteisiin, jotka eivät pääasiallisesti ole suunniteltuja pelikäyttöön, kuten matkapuhelimiin. Pelillistymisen tuloksena eri alustoilla mahdollistuu peleistä tutuilla sisällöillä (funware), kuten pisteiden keräämiseen tai tasohyppelyyn perustuvilla mekaniikoilla leikkittely, kuin myös varsinaisten pelien pelaaminen. Pelillistyminen tekee uusista teknologioista houkuttelevampia ja näin ollen helposti lähestyttäviä.⁴ Juuri näistä pelillistä alkuperäisyydestä vailla olevista alustoista – joita voidaan lähestyä myös hybridimedian⁵ käsitteen kautta – on myös monen varsinaisen pelin kohdalla muodostunut merkittävä jakelukanava. Esimerkeistä ilmeisin lienee *Angry Birds* -pelin läpimurto nimenomaan älypuhelimien suosion laajetessa.

Laajemmassa historiallisessa viitekehyksessä pelillistyminen ei kuitenkaan edusta täysin uutta, ainoastaan pelaamisen tai uuden mediateknologian kontekstiin liittyvää ilmiötä. Hollantilainen Maaïke Lauwaert huomio teoksessaan *The Place for Play. Toys and digital cultures* (2009) teknologisten innovaatioiden nopean tulehmissen aikansa lelutuotteisiin, jolloin ne muodostuivat suurelle yleisölle helpotajuisimmiksi. Leikkimällä ja 'pelaamalla' esimerkiksi kemistinsarjoilla lapset tulivat mutkattomammin tutuksi tieteen kentällä tehdyistä löydöksistä. Nykyajan lelusuunnittelussa kehittyvällä teknologialla ja sen mahdollistamalla pelillisyydellä on merkittävä rooli niin kutsuttujen älylelujen (smart toys, interactive toys) suunnittelutyössä. Pelillisuus älyleluissa tarkoittaa eritoten niihin suunniteltua vuorovaikutuksen mahdollisuutta. Juuri vuorovaikutteisuus on lelusuunnittelijoiden etenkin digitaalisilta peleiltä lainaama ominaisuus. Pelit pohjautuvat Frans Mäyrän mukaan interaktiivisuuteen ja ne voidaankin siksi nähdä vuorovaikutteisen median omimpana ilmiönä, digimedian äidinkielenä (Mäyrä 2004, 3).

Nykyajan peleistä puhuttaessa on syytä huomioida pelikulttuurin molemmat kentät – materiaallinen ja immateriaallinen – sekä ottaa huomioon näiden kenttien lähentyminen. Hybridisyys ja pelillistyminen eivät myöskään rajoitu ainoastaan pelituotteisiin: ne on lisäksi nähtävä merkillepantavina kehityssuuntauksina lelu-

ollisuuden viitekehyksessä.

Leikkituotteiden hybridisyyttä jäljittämässä

Ihminen leikkii ja pelaa esineiden kanssa, toteaa tuotesuhteita tutkinut Marketta Luutonen (2007, 162). Laajasti nähtynä pelaamisen ja leikin artefakteiksi voi siis sopia mikä tahansa. Seuraavassa keskityn kuitenkin pohtimaan leikkituotteiksi nimeämääni tuoteryhmää, joka kattaa laajasti ymmärrettynä kaikenlaiset nykypelit ja -lelut.

Roger Caillois'n leikintutkimuksessa suosittu ja paljon sovellettu jaottelu ludukseen (säännönmukaiseen pelillisyyteen) ja paidiaan (vapaaseen leikkiin) tarjoaa leikkituotteiden tutkimukseen lähtökohtaisen, vaikkakin hieman kärjistetyn, käsitteellisen työkalun. Caillois'n mukaan leikin ja pelin ero on muun muassa juuri sääntöjen löyhyydessä (1958). Suominen osoittaa kuitenkin, että pelin ja leikin ero on myös tulkinnallinen kysymys (2003). Pelillä ja leikillä on toisin sanoen varsin häilyvä rajansa, joka terävöityy ääritapauksissa: 'Leikki on toimintana spontaanimpaa ja mahdollistaa vapaamman muutoksen ja sääntöjen sopimisen. Leikki muuttuu peliksi, kun se monimutkaistuu, muuttuu taktisemmaksi ja tavoitteellisemmaksi, vaatii oppimista ja tietyn tilan (Suominen 2003). Mikäli pelin ja leikin ero nähdään tulkinnanvaraisena, on mielestäni tulkinnallisuus nähtävä mahdollisena myös nykypäivän pelin ja lelun eroista ja yhtäläisyyksistä keskusteltaessa.

Lelut ja pelit on totuttu erottamaan niiden käyttötapojen erilaisuudesta johtuen. Perinteisille leluille on keskeistä ajatus leikkijän mielikuvituksen käytöstä leikin yhteydessä: lelun käyttötavat ovat riippuvaisia ainoastaan käyttäjän rajattomasta mielikuvituksesta. Toisin sanoen suunnittelijat pyrkivät sisällyttämään leluihin leikin potentiaalin, joka aktualisoituu käyttäjän itse määrittelemässä leikin muodoissa. Niin analogisiin kuin digitaalisiinkin pelituotteisiin verrattaessa lelun erottaa pelistä siksi juuri useimmissa tapauksissa leikkitaipoihin liittyvien sääntöjen puuttuminen. Kyseessä on kuitenkin osittain näennäinen harhaluulo, sillä myös lelujen suunnittelussa leikkijöitä pyritään eri säännönmukaisuuksia sisältäviä tapoja käyttäen määrittelemään, millä tavoin tuotteen leikillinen potentiaali avautuu leikkijälleen. Tässä yhteydessä voidaan puhua hybridisyydestä leikkituotteen säännönmukaisuuksiin liittyen. Lelun voidaankin todeta sisältävän eräänlaiset säännöt,

jotka ovat implisiittisesti luettavissa sen käyttömahdollisuuksista.

Tarkemmin ottaen lelusuunnittelun yhteydessä puhutaan leikin arvosta (play value) ja toisaalta leikin käyttömahdollisuuksista (play affordance), eli siitä, missä rajoissa leikillinen tuote antautuu leikkijän käyttöön mahdollisimman säännellyn ja siksi täsmällisen kokemuksen syntymistä ajatellen.⁶ MIT-yliopistossa (Massachusetts Institute of Technology) lelusuunnittelua opettanut Barry Kudrowitz (2008) toteaa leikkiarvon pohjautuvan lelujen osalta niiden kehittäviin tekijöihin, leikin keston, leikin monimuotoisuuteen sekä siihen, mahdollistaako lelun käyttö leikin arvoon liittyvän kokemuksen. Lelun käyttömahdollisuudet liittyvät Kudrowitzin mukaan siihen, että leikkijä kokee esineen leikittäväksi samalla kuin se edustaa tuotetta, joka on syntynyt lelusuunnittelijan toiminnan tuloksena. Ihanteelliseen tilanteeseen päästään niin kaupallisuutta kuin elämyksellisyyttäkin ajatellen, mikäli leikkijän ja suunnittelijan ajatukset kohtaavat toisensa.

Nykylelussa mielenkiintoiseksi muodostuu siksi siihen liittyvän leikin säätelminen sisäänrakennettujen leikkiskenaarioiden/säännönmukaisuuksien kautta ja toisaalta lelun olemus avoimena tai suljettuna artefaktina. Toisin sanoen mitä avoimempi esine lelu on (esimerkiksi pehmolelut ja yksinkertaiset nuket), sitä vähemmän siihen on suunnittelijan tai valmistajan toimesta liitetty käyttöohjeita. Vastaavasti mitä suljetummasta lelusta on kyse, sitä tiiviimmin sen toiminnallisuus liittyy tiettyyn ennalta määrättyyn leikin tapaan (esimerkiksi teknisiä ominaisuuksia sisältävät rakennuspalikkasarjat) ja säännönmukaisuuksiin, joita voidaan verrata pelin mekaniikkaan ja toisaalta sääntöihin. On kuitenkin muistettava, että pelaaja tai leikkijä määrittelee lopulta itse, miten huomioi tai valjastaa käyttöönsä peliin tai leluun sisällytetyt, suunnittelijan ehdottamat toiminnan mahdollisuudet. Mäyrän mukaan onkin perustellumpaa puhua ”pelillisemmistä” ja ”leikinomaisemmista” tavoista suunnitella ja käyttää pelituotteita: ”Muuttamalla pelin sääntöjä pelaajat, peliryhmät ja peliyhteisöt jatkuvasti osallistuvat oman pelikulttuurinsa uudelleenmäärittelyyn”. (Mäyrä 2004, 8.) Leikkituotteiden käyttäjät ovat siis jatkuvassa haastajan asemassa suunnittelijoihin nähden ja osallistuvat siten dynaamisesti leikkikulttuurin muokkaamiseen. Myös suunnittelijoiden ja käyttäjien dialoginen vuorovaikutus vaikuttaa siihen, millaiset hybridiset ulottuvuudet lyövät itsensä läpi leikkituotteita ajatellen.

Leikkituotteiden hybridisyys, niin lelujen kuin pelienkään, ei rajoitu ilmiönä pelin ja lelun tulkinnallisiin eroihin tai yhtäläisyyksiin, tuotteessa käytettyyn tek-

nologiaan, materiaaliseen formaattiin tai alustaan, eikä myöskään siihen, miten säänneltyä ja säännönmukaista tuotteen sisältämä käyttömahdollisuuksien kirjo leikin yhteydessä lopulta on. Hybridisyyttä voidaan katsastella myös temaattisella tasolla, jolla viitataan tässä lelu- ja peliteollisuuden hyödyntämään yhteiseen aihe-repertoaariin. Vuoden 2011 *Pelitutkimuksen vuosikirjan* katsauksessa käsittelemäni lisenssitoiminta (Heljakka 2011) on kenties suurin uusien pelien ja lelujen kehitystyöhön vaikuttava viihdeteollisuuteen liittyvä alue. Kuten Römpötti toteaa: ”Nykyään lelut ovat osa saumatonta mediakokonaisuutta, johon kuuluvat elokuvat, tv-ohjelmat, pelit ynnä muut tuotteet.” (2012). Tänä päivänä peleistä ja leluista puhuttaessa on siksi aina otettava huomioon niiden suunnitteluun, valmistukseen, markkinointiin ja myyntiin kytkeytyvä viihdeteollinen ja monimediaalinen rihmas-to, jolla voi olla ratkaiseva merkitys tuotteiden kaupallisen onnistumisen kannalta. Leikkituote voi siis suoranaisesti liittyä muun median parista tunnetuksi tulleeseen lisenssihahmoon (esimerkiksi Disney-aiheiset lelut) tai perustua täysin alun perin leikkituotteeksi suunnitellun yksittäisen hahmon tai hahmogallerian jäseniin (kuten Barbie tai vaikkapa Angry Birds -linnut)⁷. Yhtä hybridisten suhteiden kompleksista lisäulottuvuutta edustaa lisenssihahmojen temaattinen sekoittuminen toisiinsa, kuten monissa japanilaisissa leikkituotteissa. Näissä eri yhteyksistä tunnetut hahmot sulautuvat ikään kuin toisiinsa, kuten alla olevassa kuvassa 2.



Kuva 2.

Hello Kitty pukeutuneena Sesame Street –sarjan Cookie Monsterin pukuun. Näihin pehmoihin kuvaaja törmäsi japanilaisessa tavaratalossa vuonna 2010.

Mediatutkija Henry Jenkins kutsuu edellä kuvailtua liikehdintää transmediaaliseksi tarinankerronnaksi (transmedia storytelling, Jenkins 2010). Ilmiö liittyy Marsha Kinderin esittelemään ajatukseen viihdeteollisuuden 'supersysteemistä' (Kinder 1991): juuri lisenssihahmojen synergisen yhteiskäytön kautta erityyppiset leikkituotteet kutoutuvat osaksi nykyleikkiin liittyvien tuotteiden ameebamaisesti laajenevaa universumia, jossa yhteinen teema manifestoituu erilaisten hybridisten tuotesuhteiden myötä.

Katsauksessa tähän saakka esittämieni pohdintojen valossa leikkituotteiden hybridisyys ilmenee nykyajassa ainakin neljällä eri tasolla, joita ovat käsitteellinen, teknologinen, artefaktinen (materiaalinen), ja temaattinen. Viides mahdollinen ja tässä katsauksessa käsittelemäni hybridisyyden aste liittyy toiminnallisuuteen, joka ilmenee leikkituotteen käyttötavoissa.

Käsitteellinen hybridisyys	Leikkituotteen (suunniteltuun) säännönmukaisuuksiin liittyvä (vrt. ludus-paidia -jaottelu ja affordance -teoria)
Teknologinen hybridisyys	Leikkituotteen käyttöliittymään tai alustaan liittyvä (esim. teknologian pelillistyminen, digitalisoituminen ja de-materialisoituminen)
Artefaktinen hybridisyys	Leikkituotteen valmistusmateriaaliin liittyvä
Temaattinen hybridisyys	Leikkituotteen aihepiiriin liittyvä (esim. [lissenssi-]hahmomaailmojen keskinäinen sekoittuminen)
Toiminnallinen hybridisyys	Leikkituotteen käyttöön liittyvä (leluleikkiin, pelitapaan tai leikkikenttien väliseen liikkeeseen liittyvä, re-materialisoituminen)

Taulukko 1:

Katsauksessa käsittelemäni hybridisyyden viisi ulottuvuutta nykyajan leikkituotteissa.

Seuraavassa esitän yksityiskohtaisemmin kaksi leikkituotteiden hybridisyyteen ja pelillistymiseen tällä hetkellä keskeisesti liittyvää suuntausta, jotka liittyvät erityisesti digitaalisen ja materiaalisen pelin ja leikin väliseen rajankäyntiin. Näistä ensimmäinen viittaa materiaalisesta virtuaaliseen suuntaavaan liikkeeseen (de-materialisoituminen) ja toinen päinvastaiseen suuntaukseen virtuaalisesta kohti materiaalista (re-materialisoituminen).

De-materialisoituminen

Nykyajan leikkiaines *de-materialisoituu*, eli siirtyy materiaalisesta digitaaliseen joko kokonaan (pelit) tai osittain (erilaiset älylelut). Eriasteinen rinnakkaisuus, rajankäynti, yhteensulautuminen erityyppisten leikkituotteiden, -kenttien tai -alustojen välillä ei kuitenkaan ole uusi ilmiö. Lelut leikki- ja viihdekulttuurin materiaalisena ulottuvuutena näyttäisivät tulleen osaksi inhimillistä kokemusmaailmaa ennen lautapeliä historian alkua. Aikajana seuraavana tulleet 'perinteiset' pelit, joihin viittaa myös 'pahvisina pelikonsoleina' edelsivät luonnollisesti nykyteknologian myötä kehittyntä rikasta ja moniulotteista pelialustojen ja -kokemusten maailmaa. Digitaaliset pelit eivät siis ole syntyneet tyhjästä vaan sisältävät piirteitä aiemmista leikkilisistä medioista, aivan kuten nykyaikaiset viestintävälineet hyödyntävät aiempia keksintöjä edustaen samanaikaisesti jotain ennennäkemätöntä. Leikkikulttuuria ja sen tuotteistuksen eri ulottuvuuksia tarkastellessamme on siis otettava huomioon tuotteiden suunnitteluun liittyvä historiallinen kehityskaari. Perinteiset lelut ja pelit⁸ ovat niin artefaktisuutensa kuin toiminnallisen logiikkansa myötä löydettävissä nykyajan tuotteista, jotka edustavat digitaalisen kulttuurin ympäristöihin suunniteltuja leikkikokemuksia. Näin ajatellen voitaisiin todeta jokaisen nykyajan lelutuotteen sisältävän jonkinasteista hybridisyyttä.

Hybridisiä piirteitä sisältäviksi leikkituotteiksi varta vasten suunniteltu ja lelutuotteita ovat muun muassa interaktiiviset älylelut (interactive toys, smart toys), joita valmistetaan jo ensileluiksi vauvaikäisille.⁹ Leikki-ikäisille tarkoitettua älyleluista eniten huomiota lienee saanut interaktiivista teknologiaa sisältävä Furby¹⁰, jonka suosio oli huipussaan 1990-luvun lopulla. Furbyn ohella leikkijän ja lelun väliseen, tiiviin vuorovaikutuksen ylläpitämiseen on tähännyksi niin ikään virtuaalilemmikki Tamagotchi, suomalaisittainkin tunnettu lelu, joka vaatii selviytymään leikkijältä hoivaamista ja huolenpitoa.¹¹

Digitaalisten ympäristöjen markkinoinnilliset hyödyt on huomattu ja otettu käyttöön monessa leluja valmistavassa yrityksessä. Useisiin leluhahmoin liitetään tänä päivänä netin leikkikentille ohjaava koodi¹², jota käyttämällä leikkijä saa jonkinlaista virtuaalista lisäarvoa leikkikokemukseensa. Keräiltävä pehmohahmo tai figuuri voi viedä netin yli kansainvälisiin leikkiympäristöihin, joissa leikkijä osallistetaan erilaisiin viihdeellisiin toimintoihin. Netissä nukesta tai eläinhahmosta tulee staattista lelua elävämpi, kun se asettuu osaksi animaatiofilmejä, minipelejä tai

muita aktiviteetteja. Juuri (lisenssi-)hahmoon perustuvat lelut näyttäisivät saaneen erityistä näkyvyyttä toiminnallisten kotisivujensa myötä. Perinteisesti lasten lelui-
 na pidettyjen hahmojen nettimaailmoihin ja niiden sisältöihin kiinnitetään erityistä
 huomiota sopivia sisältöjä ajatellen. Esimerkiksi suosittu *Sesame Street* -sarjan si-
 vustolla päähahmo Elmo herää henkiin yksinkertaisten väri-, aakkos- ja laulupelien
 muodossa¹³.

Lelu de-materialisoituu eli tulee osaksi virtuaalisuutta myös alun perin pe-
 lituotteeksi suunnitellun sovelluksen kautta: Tanja Sihvonen käsittelee väitöskirjas-
 saan *The Sims*-peliin liittyvän pelikokemuksen nukkekotimaisuutta ja määrittelee
 tämän ulottuvuuden osana simulaatiopelin lelumaisuutta (toyish quality, Sihvonen
 2009).

Frans Mäyrä kirjoittaa (2004, 8), että *The Sims* -pelejä kehittävä Maxis-
 yhtiö nimittää tuotteitaan pelien sijaan ohjelmistoleluiksi (Software Toys). Ne tar-
 joavat pelaajalle suuren vapauden määritellä itse sitä tapaa, jolla he haluavat tällä
 pelillisellä tuotteella leikkiä.

Mielestäni *The Sims* -pelin yhteydessä voidaan puhua perinteisen leikki-
 tavan (play pattern) siirtymisestä uudenaikaiselle, dynaamiselle alustalle, joka mah-
 dollistaa nukkejen/pelihahmojen entistä monipuolisemman elollistamisen. Pelissä
 toisin sanoen nukkeleikki on viety uudelle tasolle, vaikka leikin logiikka sinänsä
 perustuu samankaltaisiin ajatuksiin kuin perinteinen nukkekotiympäristössä harjoit-
 tettu leikki (sisustaminen, asetelmien rakentaminen, elämän simulointi). Myös omat
 havaintoni aikuisten nukkeleikkien siirtymisestä nettiin¹⁴ (Heljakka 2011a; 2011c)
 tukevat ajatusta siitä, että monet leikitavat edustavat digitaalisille leikkikentille
 siirtyessään edelleen leikkiin jo sen perinteisissä muodoissa yhdistettyjä luovia
 ulottuvuuksia. Leikkimateriaali siirtyy uusille leikki- ja pelialustoille, kuten sosiaa-
 liseen mediaan, sellaisenaan. Tämä tapahtuu paitsi teollisuuden supersysteemin
 myötä, myös tuotteliiden leikkijöiden toimesta; esimerkiksi fanitoiminnan kautta
 — kuten lelujen kuvaamiseen ja tarinallistamiseen perustuvana valokuvaleikkinä.

Re-materialisoituminen

Lelut pelillistyvät ja pelit lelullistuvat. Merkillepantava hybridisoitumisen trendi
 näyttäisi tässä esittämäni pohdintojen valossa olevan myös virtuaalisten ja mate-
 riaalisten leikki- ja pelikenttien välillä todentuva dialogisuus, joka ilmenee konk-
 reettisella tasolla: de-materiaalisaation ohella leikkituotteiden tämänhetkissä ke-
 hityssuuntauksista näkyy vastaavasti re-materialisaatioon liittämäni tendenssi.

Re-materialisaation myötä myös digimaailmasta tuttu, massatuotettu viih-
 de, kuten vaikkapa peleistä tuttu hahmogalleria, tulee erityyppisten massamark-
 kinoitujen leikkituotteiden myötä osaksi materiaalista kokemusympäristöömme
 samaan aikaan, kun leluesineisiin perinteisesti liitetty manipuloitavuus tulee mah-
 dolliseksi kokea osana virtuaalisella tuotteistolla leikkittelyä.

Kouriintuntuvana esimerkkinä edellä kuvaillusta re-materialisoitumisen
 suuntauksesta toimii digipelaajien parissa suosittu esinekeräily. Saara Toivosen ja
 Olli Sotamaan tutkimuksissa kävi ilmi, että muun muassa peleihin liittyvät 3D-fi-
 guurit toimivat osana pelaajien arvostamaa ja kodeissaan suosimaa esinemaailmaa
 (Toivonen & Sotamaa 2011).¹⁵ Näin ollen alun perin digitaalinen leikkiaines saa
 materiaalisia ulottuvuuksia.

Uudelleenmaterialisoituminen, johon tässä viitataan muotoilemallani kä-
 sitteellä re-materialisoituminen, on tullut ajankohtaiseksi suuntaukseksi aikana,
 jolloin moni pelituote on saanut alkunsa digitaalisessa ympäristössä, mutta joka
 hiljalleen palautuu tai tulee osaksi materiaalista kulttuuria erilaisten tuotelaajen-
 nusten myötä.

New Yorkin kansainvälisillä lelumessuilla tänä vuonna esitelty *TheO* -äly-
 puhelimen fyysisesti käsiteltävään palloon yhdistävä peli-innovaatio edustaa tuo-
 reena esimerkkinä tätä suuntausta, kuten myös useita materiaalisia tuotemuotoja
 saanut ja laajasti tunnettu, jo peliklassikoksi muodostunut *Tetris*. Verkossa pelataan
 kuukausittain yli miljardi *Tetris*-peliä, joten sen analogisilla versioilla odotetaan
 olevan ainakin jonkinasteista kysyntää. *Tetris*-pelien sarja sisältää tällä hetkellä niin
 kortti- kuin noppapeliversiotkin suositusta konsolipelistä (New TETRIS toys & ga-
 mes, kirjoittajan 21.2.2012 vastaanottama sähköinen uutiskirje). Aiemmin ainoas-
 taan digitaaliseen pelaamiseen liitetyt applikaatiot tulevat näin ollen osaksi mate-
 riaalista leikin maailmaa ja hämärtävät leikkituotteiden virtuaalista ja materiaalista

rajapintaa.



Kuvat 3 ja 4.

TheO™ yhdistää 'maailman vanhimman lelyn' (pallon) digitaaliseen (mobiili-)pelaamiseen. Popular Science palkitsi uutuusalustan New Yorkin lelumessuilla 2012. Valokuvat kirjoittajan.

TheO-peli perustuu vaahtokumiseen 'älypalloon', jonka sisälle varsinaisen peliapplikaation sisältämä älypuhelin asetetaan. Markkinointitiedotteensa mukaan peli mahdollistaa iPhoneen, iPod Touchin tai Android-puhelimen käytön osana fyysisistä toiminnallisuutta, johon pelaaja voi osallistua yksin, ryhmässä tai netin kautta.

16

Toinen, populaarimpi esimerkki pelituotteiden kentässä tapahtuneesta re-materialisoitumisesta on suomalaisen Rovion maailmanmaineeseen ponnahtanut digitaalinen *Angry Birds* -peli tuhansine fyysisine tuoteversioineen, joista muutama kytkeytyy suoraan alkuperäisen pelin (vihaisilla linnuilla viskotaan vihreitä porsaita) ideaan. New Yorkin International Toy Fair -messuilla tänä vuonna palkittu¹⁷ yhdysvaltalaisen Mattelin *Knock on Wood* -lautapeliversio lienee näistä toistaiseksi kaupallisesti menestynein. Muita jatkokehittelmiä aiheesta on lukuisia, aina pihapeleistä rakennuspalikkasetteihin, joiden avulla pelikentät voi rakentaa osaksi fyysistä maailmaa vaikkapa omalle takapihalleen. Digitaalisen maailman pelisuosikki mate-

rialisoituu konkreettiseksi osaksi fyysisen leikin kenttää: *Satakunnan Kansa* uutisoi 5. huhtikuuta 2012 vihaisten lintujen lentävän myös kaikenikäisten leikkipuistovälineiksi ainakin Porin suunnalla (Hammarberg 2012).

Paikallisella tasolla tapahtuu muitakin: Vuoden 2012 helmikuussa lanseerattu *Off topic* -lautapeli tuo sosiaalisen median keskustelupalstan mekaniikan pöytäpeliksi. Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin opiskelijaryhmän ja henkilökunnan ideoimana syntynyt pelituote edustaa re-materialisoitumisen uusinta kehityssuuntaa. Myös virtuaaliseen mediaan vahvasti liitetty kokemuksellisuus voidaan toimivalla tavalla valjastaa perinteisen peliformaattien muotoon ja mahdollisesti samalla ohjata pelikokemusta uuteen ja ehkäpä myös ripauksen sitä lautapeleihin yleisesti liitettyä todellista vuorovaikutusta sisältävään, kasvokkaiseen kommunikaatioon.

Muun muassa elämänjulkaisutoimintaa tutkinut digitaalisen kulttuurin tutkija Sari Östman pohtii vuoden 2011 *Pelitutkimuksen vuosikirja* -artikkelissaan blogikirjoittelun ja julkaisutoiminnan yhteydessä ilmenevää peli- ja leikkimieltyä (Östman 2011). Sen yhtenä piirteenä on käsityöbloggaamisen oheistuotteena syntyneiden lelumaisten hahmojen asetteleminen, valokuvaaminen ja jakaminen (artikkelissa Östmanin tarkasteleman bloggaajan esittämä Råtan perhe). Nähdäkse- ni tässä yhteydessä voitaisiinkin puhua edellä käsittelemäni pelillistymisen ohella myös sosiaalisessa mediassa käytävien pelien 'leikillistymisestä' yhtenä materiaa- lista ja virtuaalista kokemusmaailmaa yhdistelevänä hybridisyyden muotona.

Päätelmiä: Laajenevat leikki(tuotteiden) kentät

Katsauksen alussa esitelty *Scene It?*, alunperin yksi ensimmäisistä lautapelialus- ta ja aikansa 'uutta mediaa' yhdistäviä lanseerauksia edustava tuote, on nykyään saatavilla mobiilipeliversiona iPhoneen, IPadiin, konsoliversiona Xbox 360:een ja Wii:hin sekä sosiaalisen median versiona Facebookissa. Viimeisin julkaisu *Scene It?* -tuoteperheeseen liittyy *Star Wars* -elokuvasarjaan. Lisenssimailman johtotähden lähteminen mukaan on selkeä merkki siitä, että alkuperäisessä peli-ideassa on edelleen vetovoimaa.

Esimerkiksi valitsemani, jo jonkinlaiseen klassikkoasemaan noussut peli, on siis löytänyt ketterästi tiensä niin nykyajan teknologisiin leluihin, joihin ajanmu-

kaisesti liittyy ajatus mukana kulkevasta ja näin ollen aina käsillä olevasta viihdekeskuksesta, kuin myös raskaan sarjan lisenssilegendoihin. Lautapeliammattilainen kuulee usein kysyttävän, miten on mahdollista, että perinteinen pelimedia edelleen elää ja menestyy aikana, jolloin virtuaalisista ympäristöistä on muodostunut yhä merkittävämpi tekijä leikillistä kokemusta ajatellen. Todennäköinen syy pahvien pelikonsolien selviytymiseen ja rinnakkaiseloon digitaalisten pelien rinnalla lie-nee se, etteivät nämä kaksi maailmaa vielä ole saumattomasti onnistuneet lähen-tymään toisiaan tavalla, joissa pelikokemus rikastuisi hybridisestä suhteesta olen- naisesti. Toisin sanoen perinteisten pelien merkittävin piirre digitaalisiin nähden – eli kosketeltavuus – ja toisaalta digitaalisten pelien dynaamisuus, odottavat vielä toistaiseksi sillanrakentajaa teknologisen innovaation nimissä. Vuonna 2005 lan- seerattu *DVD Alias* -lautapeli hämmensi aikanaan kotimaisia lautapelimarkkinoita kokeillessaan hybridisyyden rajapintoja oman aikansa teknologioiden mahdolli- samilla tavoilla. Kyseinen hanke, jossa viihdeteollisuuden mediamuodot (lautapeli ja DVD-teknologia sekä vielä game show -tyyppinen formaatti) risteytettiin keske- nään, oli suunnittelijoilleen mielenkiintoinen tutkimusmatka materiaalsen ja virtu- aalsen senhetkisten polkujen risteyskohtaan. Tuolloin hybridisyys herätti kuitenkin ehkä enemmän kysymyksiä kuin ylitsevuotavaa vastakaikua perinteisen pelimedian käyttäjäkunnassa.

Vuonna 2012 perinteisten pelien esiinmarssi digitaalisessa mediassa¹⁸ on jo ilmeinen kehityssuunta siinä, missä digipeleistäkin tehtaillaan alati kiihtyvää vauhtia analogisia versioita uusia kohderyhmiä ja sitä myöten laajempia käyttäjäryhmiä kalastellessa.

Niin peli- kuin leluteollisuutta viime vuosina tutkimuksen kautta paremmin lähestyttyäni on henkilökohtaisesta suunnittelijan näkökulmastani ollut mielenkiin- toista huomata, miten tarkka rajanveto monenlaisten pelien ja lelujen välillä on käy- nyt yhä vaativammaksi (ks. myös esim. Mäyrä 2004). Huomaamani pelillistyminen leluissa saattaa olla myös tulosta ajattelusta, jossa tiedostamattani olen halunnut nähdä yhtäläisyyksiä näiden leikillisten maailmojen välillä. Edellä esittämieni esi- merkkien johdosta voin kuitenkin päätellä jotain leikkituotteiden kokonaismark- kinoilla tapahtuvista muutoksista: hybridisyyttä lähestytään peli- ja leluyritysten kautta entistä ennakkoluulottomammin samalla, kun yritykset ovat heränneet huo- mioimaan potentiaalisten käyttäjien olemassaolon peli- ja lelukulttuuria mahdolli- sesti erottavan ja nykyään yhä enenevissä määrin heikkenevän raja-aidan molem-

min puolin. Edellä pohtimani hybridisyys ei ainoastaan näyttäisi koskevan pelien ja lelujen välisten toiminnallisuuden uudenlaista rakentumista ja olomuotoa. Kuten olen edellä esittänyt, on hybridisyyden tematiikka liitettävä myös huomioon siitä, miten käsinkosketeltava, konkreettinen esinemaailma ja siihen liitetty aistimellisuus sulautuu käsitykseemme digitaalisen kulttuurin ulottuvuuksista.

Hybridisointiin liittyvät uudet suhteet teknologian ja median välillä voivat parantaa yhteensulautumisesta syntyneitä tuotteita joko näennäisesti tai todel- lisesti (Suominen 2006). Aika näyttää, milloin keinot materiaalsen ja virtuaalsen saumattomaan yhdistämiseen lopulta löydetään ja sen, ovatko nämä keinot ylipää- tään mielekkäitä löytää. Siihen saakka niin pelaajien kuin leikkijöiden on tyydyttävä eriasteisiin hybridisiin tuotekonsepteihin; pelimäisiä piirteitä sisältäviin leluihin tai lelumaisiin peleihin materiaalsen ja virtuaalsen välimaastossa – tai haastaa oma luovuutensa kyseenalaistaessaan tai haastaessaan näille tuotteille suunnittelijoiden toimesta annettuja käyttöohjeita. Edellä kuvailemani hybridisyyden tasot käsitteel- lisyyteen, teknologiaan, artefaktisuuteen, temaattisuuteen ja toiminnallisuuteen liittyen kuvaavat hybridisoinnin moni(muotoisuutta ja-)mutkaisuutta. Jatkokysy- myksiin johtavat digitaalisen ja materiaalsen kaksisuuntaiset yhteensulautumat.

De-materialisoituminen ei siis tässä esitettyjen pohdintojen valossa näyt- täisi olevan ainoa peli- ja leikkimaailman tuotteisiin liittyvä kehityssuunta. Leikki- kulttuurimme ei ole ainakaan artefaktisuuden osalta täysin imeytymässä digitaalis- ten leikkiympäristöjen aineettomaan pyörteeseen. Esineet ovat ja pysyvät, vaikka rajanveto virtuaaliseen koko ajan vanhanaikaisemmalta ajattelulta tuntuukin. Ehdo- tankin, että de-materialisaation rinnalle nostetaan jatkossa esiin myös re-materiali- saation mahdollisuus.

Viitteet

- 1 Ks. tarkemmin <http://www.screenlifegames.com/scene-it/overview.htm>, linkki tarkistettu 13.4.2012. Erään pelibloggaajan mukaan Scene It? lukeutuu yhdeksi maailman merkittävimmistä pelituotteista 1800-luvulta saakka julkaistujen pelien aikajanalla. Ks. tarkemmin Arneson, Erik: *Board and Card Games Timeline*, The 50 most historically and culturally significant games published since 1800.
- 2 Hybridi (lat. hybrida, sekasikiö) merkitsee yhdistelmää, risteytymää. Viime vuosina termiä on käytetty kuvaamaan esim. uudentyyppisiä ajoneuvoja, kuten polkupyöriä ja veneistä, jotka ovat aiempien ajoneuvotyyppien yhdistelmiä. Ks. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Hybridi>, viitattu 4.5.2012.
- 3 Satunnaiseen pelaamiseen tarkoitettut pelit ovat vastakkaaisia enemmän aikaa ja resursseja sekä monimutkaisten sääntöjen ymmärrystä vaativille peleille, joihin myös lautapelikontekstissa viitataan termillä *hard core games* ja niiden pelaajiin termiparilla *hard core gamers*. Monet pohjoismaissa suositut lautapelit edustavat viihteellisten ja vapaamuotoisten pelien kategoriaa, joita ovat tarkemmin ottaen monet perhepelit kuten tieto- , sana- ja party-tyyppiset pelit. Ns. casual games -tyyppisten pelien merkityksestä kertoo mm. niiden tuottajien organisoituminen. Ks. tarkemmin <http://www.casualgamesassociation.org/>, viitattu 15.4.2012.
- 4 Ks. mm. Hunter Robert (2011) *The Gamification Handbook. Everything you need to know about gamification*, Tebbo.
- 5 Termi viittaa niin monen median yhteiskäyttöön sisällöntuotannossa, kuin käyttäjäkokemuksessakin. Ks. tarkemmin <http://www.media.hut.fi/hybridmedia/>.
- 6 Tuotteen käyttömahdollisuuksiin (affordance) liittyvä teoria on peräisin yhdysvaltalaisen psykologi James J. Gibsonin (1904–1979) laatimasta teoriasta, jonka mukaan ympäristötekijät sisältävät vihjeitä siitä, miten niitä voidaan käyttää hyväksi. Affordance-teoriaa on sittemmin käytetty muotoilututkimuksen ja ergonomian alueella muun muassa Donald Normanin toimesta (ks. esim. Norman 2002).
- 7 Täysin uusien hahmojen luominen koetaan alalla kuitenkin riskialttiiksi, sillä aiemmin tuntemattoman hahmon vakiinnuttaminen leikkituotteiden kentälle vaatii paitsi taloudellisia resursseja myös jonkin verran onnea esimerkiksi oikean lanseerausajankohdan ajoittamisen kannalta.
- 8 Vaikkapa *Angry Birds* -pelien keskeinen elementti, 'ritsa' jolla vihaiset linnut ammutaan kohti possuja.
- 9 Ks. tarkemmin esimerkiksi seuraava, lelumyymälä Toys'R'Usin sivuille vevä linkki, jossa esitellään vauvaikäisille tarkoitettuja interaktiivisia leluja: <http://www.toysrus.com/product/index.jsp?productId=2265219>. Muun muassa Fisher-Price Laugh & Learn - Learning Puppy- ja LeapFrog My Pal Violet-lelut edustavat 'älyleluja', joiden seurassa lapsi voi markkinointitekstin mukaan pelata pelejä.
- 10 <http://en.wikipedia.org/wiki/Furby>, viitattu 16.4.2012.
- 11 Ihmisten teknologiasuhteita laajasti tutkinut Sherry Turkle kirjoittaa Tamagotchista vuonna 2011 ilmestyneessä teoksessaan *Alone together : why we expect more from technology and less from each other*, Basic Books: New York. Suomessa Tamagotchiin liittyvää (lasten) leikkiä on tutkinut antropologi Minna Ruckenstein.
- 12 Esimerkiksi viime aikoina suosioon nousseet Moshi monsters -lelufiguurit. Ks. tarkemmin <http://moshifan.com/moshi-monsters-secret-codes/>, viitattu 15.4.2012.
- 13 Ks. tarkemmin <http://www.sesamestreet.org/games>, viitattu 15.4.2012.
- 14 Käsittelen Blythe-nuken ympärille rakentunutta, leikkisiä piirteitä sisältävää fanitoimintaa artikkelissa Nettisuhteita nukkeen. Blythe: Kummajaisesta kulttikamaksi. Teoksessa Saarikoski, Petri, Heinonen, Ulla ja Turtiainen, Riikka (toim.) *Digirakkaus 2.0*, Turun Yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisut XXXI, 2011.
- 15 Lelututkimuksellisesta näkökulmasta viittaus pelihahmojen miniatyyreihin nimenomaan figuureina eikä leluina tuntuisi viittaavan samanlaiseen lelu-sanan välttelyyn kuin mihin olen omassakin tutkimuksessani varsinaisten lelujen osalta törmännyt. Yhden lelu voi olla toisen koriste-esine, keräilyn kohde tai tässä viitattu figuuri, josta harvemmin keskustellaan esineenä, jolla leikitään. Toisaalta myös sisustaminen, varsinkin kun se liittyy pelimaailmaan kytkeytyvään materiaaliseen kulttuuriin muutoinkin, voitaisiin nähdä eräänlaisena esinepelinä -tai leikkinä.
- 16 Ks. tarkemmin pelin verkkosivut osoitteessa http://www.physicalapps.com/PA_Web/Physical_Apps.html, linkki tarkistettu 13.4.2011.
- 17 Ks. tarkemmin esimerkiksi *Nyt* -liitteen uutisointia aiheesta: Leminen, Teemu (2011) *Rovio sai arvostettuja lelualan*

palkintoja lähteessä <http://nyt.fi/20120214-rovio-sai-arvostettuja-lelualan-palkintoja/>. Linkki tarkistettu 15.4.2012.

i8 Internetin merkitys lautapelimarkkinoille kasvaa paitsi markkinoinnillisena 'demo-alustana' myös kauppapaikkana. Myös peliarvosteluiden kannalta nettisivut toimivat toimivana informaatioarkistona myös lautapelikulttuuria ajatellen; ks. esim. <http://boardgamegeek.com/> -sivusto.

Lähteet

KIRJALLISUUS

Caillois, Roger (2001) *Man, Play and Games*, Urbana and Chicago.

Fornäs, Johan (1999) "Digitaaliset rajaseudut. Identiteetti ja vuorovaikutus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä." *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Toim. Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä, Tampere, Vastapaino.

Gibson, James J. (1977) 'The Theory of Affordances' (s. 67-82). Teoksessa R. Shaw & J. Bransford (toim.) *Perceiving, Acting, and Knowing: Toward an Ecological Psychology*. Hillsdale, NJ, Lawrence Erlbaum.

Hammarberg, Ville (2012) 'Angry Birds leikittää lapsenmielisiä', *Satakunnan Kansa*, 5. huhtikuuta, 2012, s. 10.

Heljakka, Katriina (2011) "Lelukuvasta kuvaleikkiin. Lelukulttuurin kuriositeetti ja kaksoisrepresentaatio valokuvassa", *Lähi-kuva* 4/2011, s. 42-57.

— (2011b) "License to thrill. Lisenssit: lautapelisuunnittelun lyhyt oppimäärä" *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, s. 46–54. Toim. Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/>

— (2011c) 'Nettisuhteita nukkeen. Blythe: Kummajaisesta kulttikamaksi' teoksessa Saarikoski, Petri, Heinonen, Ulla ja Turtiainen, Riikka (toim.) *Digirakkaus 2.0*, Turun Yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisut XXXI, 2011 s.75-90. Jenkins, Henry (2010) *Toying with Transmedia: The Future of Entertainment is Childs Play*, Sandbox Summit lecture at MIT, May 18th 2010 at MIT WORLD, lähteessä <http://mitworld.mit.edu>.

Kinder, Marsha (1991) *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley and Los Angeles, CA: University of California Press.

Kudrovitz, Barry M. (2008) *The Play Pyramid: A Play Classification Tool and Brainstorming Toy* ITRA congress 2008: Toys and Culture symposium on Toy Design Education compilation of presentation hand-outs and draft papers.

Lauwaert, Maaïke (2009) *The Place of Play. Toys and Digital Cultures*. Amsterdam University Press.

Luutonen, Marketta (2007) *Tuotesuhteita. Pohdintoja ihmisistä ja tuotteista*. Hamina, Akatiimi.

Mäyrä, Frans (2004) "Digitaaliset pelit ja leikit" lähteessä http://www.uta.fi/~tlilma/Mayra_Digitaaliset_pelit_ja_leikit.pdf, viitattu 7.5.2012.

New TETRIS toys & games, kirjoittajan vastaanottama sähköinen uutiskirje, vastaanotettu 21.2.2012

Norman, Donald (2002) *The Design of Everyday Things*, New York, Basic Books.

Physical Apps, lähteessä http://www.physicalapps.com/PA_Web/Physical_Apps.html, linkki tarkistettu 13.4.2011.

Römpötti, Harri (2012) "Leluja!" *Helsingin Sanomat*, 25.2.2012, C1.

Scene It? lähteessä http://en.wikipedia.org/wiki/Scene_It%3F, linkki tarkistettu 13.4.2011

Sihvonen, Tanja (2009) *Players unleashed! Modding the Sims and The Culture of Gaming*, Turun Yliopisto. Lähteessä <https://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/44913/AnnalesB320.pdf?sequence=2>

Suominen, Jaakko (2006) *Hybridipelikurssi*. A2c Digitaalisen nykykulttuurin osa-alueita, syksy 2006.

Suominen, Jaakko (2003) *Pelikulttuurit-luentosarja*, Digitaalinen kulttuuri, Turun Yliopisto, Luento 2: Pelin käsite. Lähteessä <http://www.tuug.fi/~jaakko/opetus/pelikulttuurit2003/luento1-2.phtml#2>, viitattu 7.5.2012.

Toivonen, Saara ja Olli Sotamaa (2011) "Digitaaliset pelit kodin esineinä", *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, s. 12–21. Toim. Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/>

Östman, Sari (2011) "Peli- ja leikkimieli internetin elämän-julkaisukulttuurissa" *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, s. 22–36. Toim. Jaakko Suominen et al. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/>

Katsaus

Puheentunnistusteknologian nykytilanne ja mahdollisuudet elektronisissa peleissä

AKI HALONEN
aki.halonen@utu.fi
Turun yliopisto

SAMI HYRYNSALMI
sami.hyrynsalmi@utu.fi
Turun yliopisto

JOUNI SMED
jouni.smed@utu.fi
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Puheentunnistus on kypsynyt teknologisesti niin, että massamarkkinoille voidaan tuoda helppokäyttöisiä tuotteita. Peliteollisuus on jo aiemmin kunnostautunut ennakkoluvottomasti kokeilemaan uutta teknologiaa ja tuonut uusia innovaatioita markkinoille. Microsoftin Kinect-oheislaitteen sisältämän valmiin puheentunnistusta tukevan ohjelmointirajapinnan myötä puheentunnistus saattaa olla seuraava merkittävä elektronisia pelejä uudistava ohjauslementti. Tässä katsauksessa tarkastellaan sekä puheteknologian kehittymistä, asiaa käsittelevää tieteellistä tutkimusta että vuosien saatossa julkaistuja puheohjausta hyödyntäviä kaupallisia pelejä. Lopuksi pohditaan lyhyesti tekniikan avaimia uusia mahdollisuuksia.

Avainsanat: puheentunnistus, ohjauskäyttöliittymä, käytettävyys

Speech Recognition in Video Games – Present and Future

Abstract

Speech recognition has reached the maturity needed for launching new, usable products for the mass market. In the past, the game industry has been open-minded in utilizing new technologies and brought new innovations to the market. A new auxiliary device in Microsoft's Kinect offers a usable application programming interface for speech recognition. Therefore, speech is a strong candidate for the next potential technological success in controlling interfaces. In this review, we study the development of speech technology, scientific research on the topic and commercially published games that utilize speech recognition. Finally, we briefly discuss new possibilities that the technology provides for the game industry.

Key words: speech recognition, controlling interface, usability

Johdanto

Puheentunnistusta on teknologiana tutkittu ja kehitetty jo vuosikymmeniä ja sen teknisiä ongelmia voidaan pääosin pitää ratkaistuina (Juang & Rabiner 2005). Teknologinen kypsyys mahdollistaa käytettävien ja kaupallisesti elinvoimaisten ratkaisujen tuomisen massamarkkinoille. Uusien käyttöliittymäelementtien lisääminen olemassa oleviin elektronisiin peleihin ei ole kuitenkaan yksinkertaista, sillä niiden vaikutukset sekä käytettävyyteen että pelimekaniikkaan on tutkittava tarkoin. Uuden teknologian hyödyntämisen tarkoituksenmukainen tutkimus on yleisestikin tärkeää, sillä vuosikymmenten saatossa on nähty useita esimerkkejä epäonnistuneista teknologialanseerauksista. Esimerkiksi virtuaalitodellisuuskypärät ja -lasit

tuotiin 1990-luvulla markkinoille suurien mainosten saattelemina, mutta laitteiden ensimmäiset sukupolvet katosivat nopeasti käyttökeltvottomina.

Nintendo Wii -konsolin liiketunnistusteknologian läpimurron myötä uudenlaiset, innovatiiviset ohjaustavat ovat saamassa jalansijaa video- ja tietokonepeleissä. Seuraava läpimurto ohjaustavoissa voi olla puheentunnistus. Liiketunnistusteknologia mahdollisti aivan uudenlaisten pelityyppien syntymisen; esimerkiksi erilaiset kuntoilu- ja liikuntapelit eivät olleet luontevia tai pelattavia perinteisillä käyttöliittymäelementeillä. Myös puheentunnistus avaa uudenlaisia mahdollisuuksia pelisuunnittelijoille. Yksinkertainen esimerkki tästä on karaokepeleissä sanojen tunnistaminen aiemmin käytetyn sävelkorkeuden lisäksi. Pidemmälle viedyissä sovelluksissa puheentunnistus voisi mahdollistaa suoran viestimisen pelihahmojen

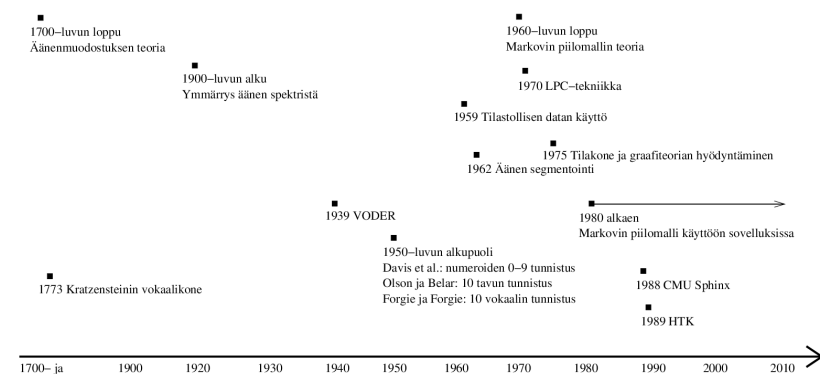
Tässä katsauksessa esitellään puheentunnistusta videopeleissä sekä kaupallisten tuotteiden että tieteellisen tutkimuksen lähtökohdista. Aluksi esitellään lyhyesti puheentunnistustekniikan taustaa ja kehittymistä, minkä jälkeen tutustutaan puheentunnistusta käsittelevään akateemiseen tutkimukseen sekä käyttöliittymätutkimuksen että pelitutkimuksen näkökulmista. Esittelemme myös, millaisia puheen- tai äänentunnistusta hyödyntäviä kaupallisia pelejä on julkaistu vuosikymmenten saatossa. Katsauksen lopuksi pohditaan lyhyesti, mitä uusi tekniikka voisi tarjota nykyisten kaltaisten pelien pelattavuudelle tai millaisia uusia pelityyppejä se mahdollistaa. ¹

Puhetta on pyritty tuottamaan koneellisesti ennen kuin puheentunnistus oli tekniikkana ajankohtainen. Jo 1700-luvulla tunnettiin äänenmuodostuksen periaatteet ja näitä tietoja hyödyntäen toteutettiin useampia puheenomaista ääntä tuottavia syntetisaattoreita. Aiemmin tehtyjä havaintoja puheen spektrin ominaisuuksista hyödynnettiin 1930-luvulla kehitetyssä manuaalisessa puhesyntetisaattori VODER:issa (Dudley, Riesz & Watkins 1939; Juang & Rabiner 2005). Nykyiset puheentunnistusjärjestelmät perustuvatkin pääosin juuri äänen spektrin mittaamiseen.

Nykyaikaisten tunnistusjärjestelmien kannalta Sakain ja Doshitan (1962) foneemitunnistin² toimi tärkeänä esiasteena äänen osiin jakamiselle ja näiden osien tunnistamiselle. Toinen merkittävä keksintö oli Fryn ja Denesin puheentunnistusjärjestelmään lisäämä tilastollinen tieto kielessä sallituista foneemijärjestyksistä. Tämä helpotti merkittävästi pidempien sanojen tunnistamista (Juang & Rabiner 2005).

Vaikka teoria Markovin piilomallin (engl. Hidden Markov Model) taustalla esiteltiin jo 1960-luvun lopulla, menetelmä saavutti suosiota vasta 1980-luvulla (Juang & Rabiner 2005). Nykyäänkin useat puheentunnistusjärjestelmät hyödyn­ tävät juuri Markovin piilomallia, sillä 1980-luvulta alkaen painopiste on siirtynyt suoraviivaisesta hahmontunnistuksesta entistä enemmän tilastollisten mallien su­ untaan.

Kuvassa 1 esitellään puheentunnistuksen merkittäviä virstanpylväitä ja sovelluksia aikajanalle sijoitettuna. Tekniikat ja teoriat on sijoitettu kuvan yläosaan, näiden sovellukset puolestaan lähemmäs alareunaa. Kuvasta voidaan havaita, että useimmat nykyäänkin sovellettavat merkittävät menetelmät kehitettiin hyvin lyhyen ajanjakson aikana 1960-luvun molemmiin puoliin.



Aikajanelle on sijoitettu puheentunnistuksen virstanpylväitä. Tekniikat ja teorit on sijoitettu kuvan yläosaan ja sovellukset kuvan alaosaan.

Nykyaikainen puheentunnistus perustuu puhesignaalin, taajuustasossa ajan funktiona esitettävän analogisen signaalin, muuttamiseen diskreettiin muotoon. Tämä mahdollistaa sen käsittelyn tietokoneella. Itse tunnistamista varten signaali pätkitään sopivan mittaisiksi palasiksi, eli *segmenteiksi*. Tämän jälkeen pyritään selvittämään, mitä foneemia tai foneemeja nämä segmentit vastaavat.

Segmenttien ja foneemien vastaavuutta selvitetään käyttäen spektrianalyysiä, jossa kustakin signaalisegmentistä aiemmin mainituilla käsittelymenetelmillä saatavaa spektriä verrataan tunnettujen foneemien tyypilliseen spektriin. Näin pyritään löytämään paras vastaavuus. Käytännössä siis signaalin energiaa mitataan eri taajuuksilla ja havaintoja verrataan tunnettuun näytekirjastoon. Koska puheen tapauksessa akustinen syöte ei kuitenkaan vastaa täydellisesti mallia, johon sitä verrataan, tarvitaan tunnistamisen avuksi tilastollisia algoritmeja, kuten aiemmin mainittua Markovin piilomallia.

Puheentunnistusteknologian kehittyminen

Tiedeyhteisön parissa puheen- ja äänentunnistuksen yleistä toimivuutta peleissä on tutkittu jonkin verran, mutta tulokset teknologian hyödynnettävyydestä ovat olleet huomattavan vaihtelevia. Tutkimusten perusteella puheentunnistuksen hyödyt varsinkin toimintapelien ohjaamisessa ovat melko vaatimattomia, mikä johtuu lähinnä epätarkkuudesta ja vasteajasta. (Sporka, Kurniawan, Mahmud & Slavík 2006.) Toisaalta esimerkiksi Zhangin, Zhaon, Bain ja Hungin (2004) tutkimuksessa verkossa pelattavassa *Mahjong*-pelissä – jonka pyrkimyksenä oli saada toteutettua paremmin fyysistä peliä vastaava pelikokemus – puheentunnistus paransi pelijärjestelmän käytettävyyttä sekä *immersiota*, eli peliin eläytymisen tunnetta.

Puheentunnistuksen lisäksi Sporka ja kumppanit (2006) tutkivat mahdollisuutta käyttää pelin ohjaamiseen muita ääniä kuin puhetta. He testasivat esittelemäänsä menetelmää vertaamalla puhe- ja hyräilyohjausta *Tetrikessä*. Hyräily tuotti puheohjausta parempia tuloksia, mutta molemmat hävisivät selvästi tarkkuudessa perinteiselle näppäimistöohjaukselle. Samoin nykyisten hiiriohjaukseen perustuvien käyttöliittymien kontrollointi puheella on osoittautunut haastavaksi.

Puhtaasti pelejä käsittelevän tutkimuksen lisäksi on tutkittu myös erilai-

sia osoittimenkohdistusmenetelmiä puhe- ja ääniohjausta käyttäen: Harada, Landay, Malkin, Li & Bilmes (2006) saivat rohkaisevia tuloksia korvaamalla puhtaan puheohjauksen vokaaliohjauksella. Dain, Goldmanin, Searsin ja Lozierin (2004) tutkimuksessa perinteisen osoittimen korvaaminen vaihteittain tarkentuvalta riskillä vaikutti tietyissä sovelluksissa toimivalta lähestymistavalta. Tässäkin tapauksessa puheohjauksen korvaaminen sanattomalla ääniohjauksella johti ohjauksen parantuneeseen nopeuteen ja tarkkuuteen (Chanjaradwichai, Punyabukkana & Suchato 2010).

Corradini, Hanneforth ja Bak (2007) sekä Corradini ja Samuelsson (2008) ovat esitelleet arkkitehtuuria *Pentomino*-pelin ohjaamiseen puheella. *Pentomino*-ongelmassa pyritään latomaan viiden neliön muodostamia kappaleita alustalle mahdollisimman tiiviisti. Neljän neliön kappaleilla pelattava *Tetris* on eräs *Pentominon* muunnos. Tuloksinaan he havaitsivat, että puhe on miellyttävä tapa ohjata peliä mutta aiheuttaa helposti ongelmia vasteajan ja verkkokommunikaation kanssa.

Hämäläinen, Höysniemi, Rouvi ja Turkki (2003) hyödynsivät äänentunnistusta lasten satupeli *KuKaKumma Muumaassa*, jossa pelaaja ohjaa hahmoa käyttäen koko kehoa ja ääntä – kamera tunnistaa liikkeen ja mikrofoni huutamisen. Teknologiavalintaa perusteltiin sillä, että fyysisten hallintalaitteiden puuttuminen auttaa lasta eläytymään peliin. Peliä on käytetty erityisesti lasten liikunnallisen kehityksen tutkimukseen.

Yksi puheentunnistusteknologian haasteista on luonnollisten kielten laaja sanasto, joka vaikeuttaa puheen tulkitsemista. Rudra, Kavakli ja Bossomaier (2003), Rudra, Tien ja Kavakli (2005), sekä Rudra, Tien ja Bossomaier (2005) pyrkivät ratkaisemaan tämän ongelman kehittämällä tunnistimelle helpomman kielen. Lähtökohtana oli, että kieliopiltaan yksinkertaisempaa ja pienisanastoisempaa kieltä on yksinkertaisempi käsitellä. Rajoitettu sanasto ei ole käyttäjälle haasteellinen, kunhan järjestelmä toimii ja käyttäjä ymmärtää sen rajoitukset (Weinschenk & Barker 2000). Tällöin käyttäjän odotukset eivät nouse kohtuuttomiksi ja käyttökokemus on positiivinen.

Puheentunnistuksen vaikutuksia pelien käytettävyyteen on tutkittu vähän, vaikka puheteknologian yleistä käytettävyyssuunnittelua on ohjeistettu syvällisesti. Tosin Weinschenk & Barker (2000) huomauttavat puheohjattujen järjestelmien suunnittelua ohjeistavassa teoksessaan, että pelien tehtävä on haastaa käyttäjänsä

– toisin kuin hyötysovellutusten, joiden ainoa tarkoitus on auttaa käyttäjää toteuttamaan tehtävänsä. Tämän lisäksi käyttäjä pystyy vapaasti valitsemaan pelit, joita hän pelaa, mutta työpaikoilla käytettäviin sovelluksiin ei yleensä voi vaikuttaa. Tästä johtuen pelit vaativat erityistä huomiota käytettävyyden suunnittelussa. Halonen ja kumppanit (2012) ovat esitelleet alustavan käytettävyyssheuristiikan puheentunnistusta hyödyntävien pelien arvioimiseen.

Puheen- ja äänentunnistus kaupallisissa peleissä

Puheen- ja äänentunnistusta on ennakkoluulottomasti kokeiltu tietokone- ja konsolipeleissä vuosien saatossa. Yksi ensimmäisistä äänentunnistusta hyödyntävistä peleistä olikin *The Legend of Zelda* alkuperäinen Japanissa julkaistu Nintendo Family Computer (*Famicom*) -versio (Nintendo EAD, 1986). Laitteen suorituskyky ei luonnollisesti riittänyt varsinaisen puheen käsittelyyn, minkä vuoksi peli tunnistikin vain mikrofoniin puhutun äänen voimakkuuden. Erityisiksi Famicom-pelit tekee se, että osa niistä julkaistiin läntisillä markkinoilla teknisesti käytännössä identtiselle Nintendo Entertainment Systemille (NES), jossa ei kuitenkaan ollut peliohjaimeen sisäänrakennettua mikrofonia. Tämä johti esimerkiksi monia amerikkalaisia ja eurooppalaisia pelaajia hämmäntäneeseen vihjeeseen *Legend of Zelda* ohjekirjassa (Kuva 2), jossa Polin Ääni -vihollisen heikkoudeksi mainitaan kovat äänet. Famicom-versiossa nämä viholliset saattoi kukistaa huutamalla peliohjaimen mikrofoniin.

- ⑧ **Mustanuttu**
Ritari, jolla on paljon hyökkäysvoimaa. Hän torjuu Linkin hyökkäyksen edestäpäin kilvellään.
- ⑨ **Polin Ääni**
Aave, jolla on suuret korvat ja heikkous — hän vihaa kovaa ääntä.
- ⑩ **Lanmola**
Nopeasti liikkuva jättimäinen tuhatjalkainen. Isku päähän ei tehoa.
- ⑪ **Luki Luki**
Putkimainen hirviö, joka syö taikakilpiä.
- ⑫ **Giddo**
Voimakas muumiomies, jolla on omistuisia voimia.
- ⑬ **Kolomato**
Suunnaton mato, joka asuu labyrinteissa. Se pienenee Linkin hyökätessä.

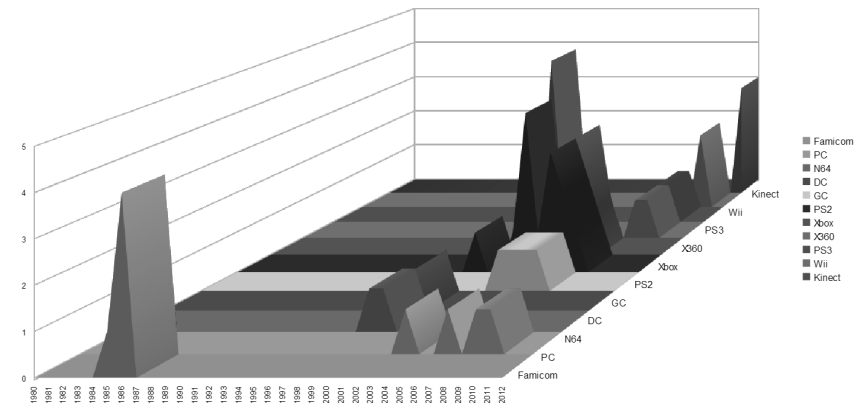
Kuva 2.

Polin Ääni -vihje hämmensi 1980-luvulla pelaajia NES:n *Legend of Zelda* ohjevihkosessa. Teksti oli jäänyt japanista käännettyihin ohjeisiin, vaikka länsimaisissa konsoleissa ei ollut mikrofonia kuten japanilaisessa versiossa.

Puheentunnistuksen käyttö kaupallisissa tietokonepeleissä on jäänyt varsin vähäiseksi, mutta tästä huolimatta puheen- tai äänentunnistusta hyödyntäviä pelejä on julkaistu käytännössä kaikille 2000-luvun alun alustoille. Suosituimmissa ääniohjattavissa peleissä, kuten *Singstar*-sarjan laulupeleissä, tunnistaminen perustuu pääosin sävelkorkeuden tarkkailulle. Varsinaisesti puhetta tunnistavia pelejä on vain muutamia. Uudemmissa peleistä muutaman vuoden takaisessa *Tom Clancy's Endwarissa* (Ubisoft Shanghai 2009) on mahdollista korvata pitkätkin näppäinkomentosarjat äänikomennoilla. Yksinkertaisena esimerkkinä puheen käytöstä voidaan mainita myös Nintendo DS -käsikonsolille miljoonia myynyt koirankoulutuspele *Nintendogs* (Nintendo EAD 2005).

On olemassa myös joukko pelejä, kuten laulupelit, joita voi pelata ainoastaan äänen avulla (Hämäläinen, Mäki-Patola, Pulkki & Airas 2004). Kuten aiemmin mainitsimme, näistä kenties tunnetuin, SingStar-pelisarja (SCE London Studio 2004–), ei tosin tunnista pääosin niinkään sanoja vaan lähinnä äänenkorkeutta (Gamepro 2010). Myös pelkällä äänenkorkeudella voi ohjata peliä: näin toimii esimerkiksi vuoden 2006 Assembly-tapahtuman pelinkehityskilpailuun osallistunut *Racing Pitch* (Lauha 2006).

Kuvassa 3 on listattu julkaistuja puheen- tai äänentunnistusta hyödyntäviä pelejä sijoitettuna aikajanelle ja jaoteltuna eri pelialustojen mukaan. Taulukoon 1 on poimittu muutamia esimerkkipelejä vuosien varrelta. Halonen (2012) on esittänyt täydellisemmän listauksen puheen- tai äänentunnistusta hyödyntävistä peleistä.



Kuva 3.

Puheen- tai äänentunnistusta hyödyntäviä pelejä sijoitettuna aikajanelle ja jaoteltuna eri alustojen mukaan

	Vuosi	Alusta	Julkaisija
Raid on Bungeling Bay	1985	Famicom	Hudson Soft
Atlantis no Nazo (lännessä Super Pitfall 2)	1986	Famicom	Sunsoft
Zelda no Densetsu (lännessä Legend of Zelda)	1986	Famicom	Nintendo
Hey You, Pikachu	1998	N64	Nintendo
Seaman	1999	DC, PS2	Sega
Densha de Go! 64	1999	N64	Taito
SOCOM	2002	PS2	Sony
Rogue Ops	2003	Xbox, PS2, GC	Kemco
Lifeline	2003	PS2	Konami
SWAT: Global Strike Team	2003	Xbox	Sierra
Rainbow Six 3	2003	Xbox	Ubisoft
Mario Party 6	2004	GC	Nintendo
Ghost Recon 2	2004	Xbox, PS2	Ubisoft
NASCAR o6 Total Team Control	2005	Xbox, PS2	EA
Mario Party DS	2007	DS	Nintendo
Seaman 2	2007	PS2	Sega
Tom Clancy's Endwar	2008	PS3, X360, PC	Ubisoft
Wheel of Fortune	2010	Wii	THQ

Taulukko 1.

Esimerkkejä vuosien varrella julkaistuista puheen- tai äänentunnistusta hyödyntävistä peleistä

On kehitetty myös apuohjelmia, jotka tulkitsevat puhekomennot pelin näppäinkomennoksi. Näin puhetta voidaan käyttää peleissä, jotka eivät itse tue sitä suoraan. Yhtä tällaista ohjelmaan, kaupallista VAC Systemiä³, arvioitiin *Pelit*-lehden testissä hieman hankalaksi käyttää mutta toimiessaan mielenkiintoiseksi lisäksi erityisesti simulaattoripeleissä (Ilomäki 2011).

Useimpien puheentunnistusta hyödyntävien pelien kaupallinen menestys on ollut melko vaatimatonta. Niiden haaste ovat olleet alustan rajoitukset, sillä usein ääniohjaus on vaatinut erillisen lisälaitteen hankkimisen. Vasta äskettäin julkaistu Microsoftin XBOX 360 Kinect -lisälaite on ensimmäisenä saavuttanut riittävän markkinaosuuden (Stevens 2011), että sille kannattaa toteuttaa kaupallisia pelejä. Lisäksi oheislaitte tarjoaa pelinkehittäjille valmiin puheentunnistus-rajapinnan, joka helpottaa uuden ohjaustavan integroimista jo olemassa oleviin

tuotekonsepteihin.

Vuoden 2011 E3-messuilla esiteltiin vihdoin puheentunnistusta hyödyn-
täviä Kinect-pelejä, jotka ilmestyvät vuoden 2012 aikana. Näitä olivat esimerkiksi *Mass Effect 3* (BioWare/EA) ja *Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier* (Ubisoft).

Puheohjattavia pelejä on kuitenkin kaiken kaikkiaan kovin vähän. Lie-
nee hedelmällistä pohtia tilanteeseen johtaneita syitä. Ennen 1990-luvun lopulla
julkaistuja kuudennen sukupolven konsoleja laskentatehon puute saattoi
aiheuttaa ongelmia tarkan puheentunnistuksen kanssa. Toisaalta uuden konse-
ptin yleistymisen vaatii onnistuneen ja menestyvän pioneerin, jotta useat kehittäjät
uskaltavat lähteä tekemään ääniohjattavia pelejä. Liikeohjauksen puolella tällainen
pioneerin oli selvästi Nintendo Wii.

Konsolipuolella syynä on varmasti myös se, että puheohjauksen vaatima
mikrofoniohjain ei ole kuulunut käytännössä minkään laitteen vakiokokoonpa-
noon. Näin potentiaalinen ostajakunta on ollut niin rajoitettu, että puheohjaukseen
panostaminen ei ole ollut taloudellisesti järkevää. Poikkeus tähän ovat Famicom
sekä tuoreemmat Nintendo DS -käsikonsolit, joissa on sisäänrakennettu mikro-
foni. Tämän johdosta ääntä käytetäänkin ohjausmetodina selvästi useammin kuin
muilla laitteilla.

Ääni- ja puheohjattavissa peleissä ei ole vielä nähty samanlaista tarjonnan
räjähtämistä kuin liikeohjattavissa peleissä Wiin osoittauduttua valtavaksi myyn-
timenestykseksi. Kinect saattaa toimia samankaltaisena pioneerina.

Tulevaisuuden mahdollisuudet

Liiketunnistusohjauksen läpimurron myötä erilaiset liikuntapelit ja nopeatem-
poiset fyysisiin suorituksiin perustuvat bilepelit ovat menestyneet, sillä tämän-
kaltaisten pelien toteuttaminen perinteisellä peliohjaimilla ei ole ollut mielekästä.
Toisaalta liiketunnistuksella ohjaaminen on yhdistetty osaksi perinteisempiä peli-
tyyppejä vaihtelevin tuloksin. Samoin on käsiteltävä puheentunnistusta: olemas-
sa olevia ja vakiintuneita ohjausmenetelmiä ei kannata korvata puheohjauksella
pelkästään siksi, että se on mahdollista, vaan on hedelmällisempää etsiä täysin
uusia pelityyppejä ja pyrkiä toimimaan genrensä pioneerina.

Täysin uusi ohjaustapa mahdollistaa uudenlaiset pelikonseptit. Onneksi

peliteollisuus on historiansa aikana ottanut ennakkoluulottomasti käyttöön uusia teknologioita ja tekniikoita sekä tehnyt uusia avauksia. Pelaajille tämä antaa luvan odottaa tulevaisuudelta uusia pelityyppejä. Yksinkertaisimmillaan karaokepeleihin voidaan tulevaisuudessa liittää todellinen lauluntunnistin, vierasta kieltä opiskeleville palautejärjestelmä voisi olla osa tietokonepeliä tai roolipeleihin voitaisiin lisätä mahdollisuus syventää immersiota kommunikoimalla suoraan pelihahmojen kanssa. Monimutkaisemmissa konsepteissa pelaaja pääsisi toimimaan esimerkiksi ralliauton kartanlukijana. Lisäksi teknologia voi avata uusia markkinasegmenttejä, joita peliteollisuus ei ole vielä saavuttanut, kuten näkö- tai toimintarajoitteisille tarkoitettut puhtaat äänipelit, joissa sekä ohjaus että palaute toimivat äänellä (Rokosa 2011).

Puheentunnistusteknologian rajoitteena on sen vaatima suhteellisen häiriötön ja häiriintymätön peliympäristö. Perinteisillä ohjaimilla pelejä on voinut pelata ilman, että ne aiheuttavat ympäristöön minkäänlaista melua, mutta puhe- ja ääniohjauksen kanssa tämä ei ole mahdollista. Vastaavasti taustäännet saattavat johtaa virhetunnistuksiin, jotka haittaavat pelaamista.

Puheentunnistusteknologia on kuitenkin vain yksi osa kokonaisuutta, sillä olemassa olevien pelien puheentunnistus perustuu usein vain yksinkertaiseen avainsanojen havaitsemiseen. Luontevan kommunikaation saavuttamiseksi puheentunnistuksen tulisi olla monipuolisempaa kuin nykypeleissä. Tämä vaatii parempia luonnollisen kielen käsittelymenetelmiä (engl. Natural Language Processing, NLP), jolloin pelaajan puheen merkitys pystytään tulkitsemaan oikein, vaikka pelaaja ei käyttäisi juuri jotain tiettyä avainsanaa. Esimerkkejä vastaavasta teknologiasta ovat esimerkiksi Googlen hakukoneen käyttämän kaltaiset tekstiparserit tai Applen *Siri*-sovellus, jossa menetelmiä käytetään puheentunnistuksen yhteydessä. Tässä katsauksessa ei kuitenkaan syvennytä NLP-menetelmiin, joiden kehittymistä ja soveltamista ovat käsitelleet laajasti Jurafsky & Martin (2000).

Yhteenveto

Puheohjausta on tutkimuksissa pidetty miellyttävänä ja intuitiivisena ohjaustapana mutta haasteellisena tarkkuutta vaativissa nopeatempoisissa peleissä. Puheentunnistusteknologia kuitenkin mahdollistaa useamman asian hallitsemisen

samanaikaisesti, jolloin pelaaja voi toimia tehokkaammin kuin pelkkien motoristen ohjainten avulla. Peleissä, joiden esittämissä tapahtumissa puhekommunikaatio on keskeisessä roolissa, järkevästi toteutetulla puheohjauksella on mahdollista parantaa pelin immersiota huomattavasti.

Kaupallisissa peleissä puhe- ja ääniohjausta on käytetty suhteellisen vähän, vaikka puheohjausta hyödyntäviä pelejä on kyllä julkaistu kaikille viime vuosikymmenen pelialustoille. Vaikuttavina tekijöinä ovat olleet epäilemättä rajallinen laskentateho ja erityisesti konsolipuolella puutteellinen laitteistotuki ja viime kädessä menestyvän pioneerin puuttuminen.

Puheentunnistus tarjoaa uusia mahdollisuuksia pelikonsepteille ja läpimurtoja ennen saavuttamattomissa olleissa kuluttajasegmenteissä. Uutena ohjausmenetelmänä puheentunnistus mahdollistaa myös uudenlaiset pelityypit, jotka eivät välttämättä suoraan kilpaile perinteisillä ohjaimilla pelattavien pelien kanssa vaan luovat oman tilansa markkinoille. Tekniset haasteet on suurimmalta osin ratkaistu. Seuraava siirto onkin pelinkehittäjillä.

Viitteet

- 1 Katsaus perustuu suoraan Aki Halosen diplomityössä *Puheentunnistuksesta saatava lisäarvo tietokonepeleissä* tehtyyn tutkimukseen.
- 2 Foneemi on äänijärjestelmän pienin merkitystä erottelva yksikkö.
- 3 Voice activated commands, <<http://dwvac.com>>.

Lähteet

SANOMA- JA AIKAKAUSLEHDET

Stevens, Tim (2011). Microsoft sells 10 million Kinects, 10 million Kinect games. <http://www.engadget.com/2011/03/09/microsoft-sells-10-million-kinects-10-million-kinect-games/>, Luettu 27.3.2012.

Ilomäki, Antti (2011). VAC ON, VAC OFF. *Pelit*, 5, 55.

GamePro (2010). Interview with SingStar Producer Paulina Bozek. http://www.gamepro.com.au/article/9528/interview_singstar_producer_paulina_bozek/, Luettu 7.10.2010.

PELIVIITTEET

Aleksei Pažitnov. *Tetris*. 1984.

Nintendo EAD. *Nintendogs*. Nintendo, 2005.

Perttu Hämäläinen, Johanna Höysniemi, Teppo Rouvi & Laura Turkki (2003). *KuKaKumma Muumaassa*. <http://www.cs.uta.fi/kukakumma/htmls/mitaih/frset.html>

Nintendo EAD (1986). *Zelda no Densetsu*. Nintendo.

Ubisoft Shanghai (2009). *Tom Clancy's Endwar*. Ubisoft. <http://endwargame.us.ubi.com>.

SCE London Studio (2004). *SingStar*. Sony Computer Entertainment. <http://www.singstargame.com>.

Jetro Lauha (2006). *Racing Pitch*, <http://secretexit.com/freeware/racingpitch>.

Bioware (2012). *Mass Effect 3*. Electronic Arts.

Ubisoft Paris ja Ubisoft Red Storm. *Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier*. Ubisoft, (julkaistaan 2012)

TUTKIMUSKIRJALLISUUS

Chanjaradwichai, Supadaech, Proadpran Punyabukkana & Atiwong Suchato (2010). Design and evaluation of a non-verbal voice-controlled cursor for point-and-click tasks. Teoksessa *Proceedings of the 4th International Convention on Rehabilitation Engineering & Assistive Technology*. Singapore Therapeutic, Assistive & Rehabilitative Technologies Centre, 48:1–48:4.

Corradini, Andrea & Christer Samuelsson (2008). A generic spoken dialogue manager applied to an interactive 2D game. Teoksessa E. André, L. Dybkjær, W. Minker, H. Neumann, R. Pieraccini & M. Weber (toim.): *Perception in Multimodal Dialogue Systems*. Heidelberg: Springer Berlin, 2–13.

Corradini, Andrea, Thomas Hanneforth & Adrian Bak (2007). A robust spoken language architecture to control a 2D game. Kirjassa *FLAIRS Conference'07*. 199–204.

Dai, Liwei, Rich Goldman, Andrew Sears & Jeremy Lozier (2004). Speech-based cursor control: a study of grid-based solutions. Teoksessa *Proceedings of the 6th International ACM SIGACCESS*

Conference on Computers and Accessibility. New York: ACM Press, 94–101.

Davis, K.H., R. Biddulph & S. Balashek (1952). Automatic recognition of spoken digits. *The Journal of the Acoustical Society of America*, 24:6, 637–642.

Dudley, Homer, R.R. Riesz & S.S.A. Watkins (1939). A synthetic speaker. *Journal of the Franklin Institute*, 227:6, 739–764.

Forgie, James W. & Carma D. Forgie (1959). Results obtained from a vowel recognition computer program. *The Journal of the Acoustical Society of America*, 31:6, 844–844.

Halonen, Aki, Sami Hyrynsalmi, Kai K. Kimppa, Timo Knuuttila, Jouni Smed & Harri Hakonen (2012). Towards Usability Heuristics for Games Utilizing Speech Recognition. Teoksessa M. Inaba, K. Hosoi, R. Thawonmas, A. Nakamura, M. Uemura (toim.): *4th Asian Conference on Simulation and AI in Computer Games & 4th Asian Simulation Technology Conference*. Eurosis-ETI, 65–69.

Halonen, Aki. (2012) *Puheentunnistuksesta saatava lisäarvo tietokonepeleissä*. Diplomityö. Turun yliopisto.

Harada, Susumu, James A. Landay, Jonathan Malkin, Xiao Li & Jeff A. Bilmes (2006). The vocal joystick: Evaluation of voice-based cursor control techniques. Teoksessa *Proceedings of the 8th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*. New York: ACM Press, 197–204.

Hämäläinen, Perttu, Teemu Mäki-Patola, Ville Pulkki & Matti Airas (2004). Musical computer games played by singing. Teoksessa *Proceedings of the 7th International Conference on Digital Audio Effects*, Federico II University of Naples, Italia, 367–371.

Juang, B.H. & L.R. Rabiner (2005). Automatic speech recognition – a brief history of the technology. Teoksessa *Encyclopedia of Language and Linguistics*, toinen laitos, Elsevier.

Jurafsky, Daniel & James H. Martin (2000). *Speech and Language Processing: An Introduction to Natural Language Processing, Computational Linguistics and Speech Recognition*. Ensimmäinen laitos. Prentice Hall.

Olson, Harry F. & Herbert Belar (1956). Phonetic typewriter. *The Journal of the Acoustical Society of America*, 28:4, 767–767.

Roberts, Lawrence G (1967). Multiple computer networks and intercomputer communication. Teoksessa *Proceedings of the first ACM symposium on Operating System Principles*. New York: ACM, 3:1–3:6.

Rokosa, Ari (2011). *Äänipelit pelinkehittäjän näkökulmasta*. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto.

Rudra, T., D. Tien & M. Kavakli (2005). Analysis of conversational game pidgin language. Kirjassa *TENCON 2005 2005 IEEE Region 10. IEEE*, 1–4.

Rudra, Tarashankar, David Tien & Terry Bossomaier (2005). Spoken communication with computer game characters. Teoksessa *Third International Conference on Information Technology and Applications*. IEEE, 494–497.

Rudra, Tarashankar, Manolya Kavakli & Terry Bossomaier (2003). A game pidgin language for speech recognition in computer games. Teoksessa G. Mitchell (toim.): *Proceedings of 3rd International Conference on Computational Semiotics for Games and New Media*. University of Tesside, UK: 90–98.

Sakai, T. & Shuji Doshita (1962). The phonetic typewriter. Teoksessa C.M. Popplewell (toim.) *Proceedings of IFIP Congress 1962*. IFIP, 445–450.

Sporka, Adam J., Sri H. Kurniawan, Murni Mahmud & Pavel Slavík (2006). Non-speech input and speech recognition for real-time control of computer games. Teoksessa *Proceedings of the 8th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*. New York: ACM Press, 213–220.

Weinschenk, Susan & Dean T. Barker (2000). *Designing effective speech interfaces*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Zhang, Jie, Ji Zhao, Shuanhu Bai & Zhiyong Huang (2004). Applying speech interface to mahjong game. Teoksessa Y-P.P. Chen (toim.) *10th International Multi-Media Modeling Conference*. IEEE Computer Society, 86–92.

Katsaus

Oppimisroolipelien käyttö ja toimintamekanismit palvelunkehittämisessä

J. TUOMAS HARVIAINEN
jiituomas@gmail.com
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Tässä katsauksessa käsitellään yritysten ja yhteisöjen kehittämiseen suunniteltujen roolipelien toimintamekanismia ja soveltuvuutta. Käymällä läpi roolipelipohjaisen oppimisen peruserätyyppisiä, organisaationkehityspelien erilaisia käyttötapoja, vahvuus-alueita ja ongelmia sekä esittelemällä esimerkkejä osoitetaan, että roolipelipohjaisella lähestymistavalla on selkeitä hyötyjä yrityksille ja yhteisöille, kunhan niitä osataan soveltaa oikein.

Avainsanat: oppimispelit, oppiva organisaatio, pelipedagogiikka, roolipelit

Deployment and function mechanisms of educational role-playing games in service improvement

Review

This article discusses the function mechanisms and applicability of role-playing games designed for corporate and organizational development. Through an analysis of the basic principles of role-playing based learning, various uses of organizational development games, their strengths and problems, and by showing examples, it shows that a role-playing based approach offers clear benefits to corporations and organizations, if they are properly deployed.

Key words: educational games, learning organizations, game-based learning, role-playing games

Johdanto

Pelejä on käytetty opetuksessa jo ainakin 3000 vuotta (Keys & Wolfe 1990). Klassinen esimerkki on Herr von Reisswitzin poikansa kanssa kehittämä *Kriegspiel* (1824), jolla koulutettiin Preussin upseereja. Sen tuoma sotamenestys laukaisi aallon muiden sotilaskoulutukseen tähdänneitä pelejä. Upseerien siirtyessä liike-elämään osa heistä vei pelillisen koulutuksen idean mukanaan uudelle alueelle, ja tuloksesta syntyi bisnespelien¹ traditio, joka jatkuu yhä aktiivisena kauppakorkeakouluissa ympäri maailmaa (aiheesta tarkemmin esim. Lainema 2003; Henriksen 2009). Vaikka pääpaino näissä on digitaalisilla peleillä (ja niitä ennen lauta- ja korttipieleillä; Kibbee, Craft & Nanus 1961), roolipelaaminen on ollut yksi keskeinen oppimispele-

en tyyppi jo hyvin varhaisesta vaiheesta. Simulaatioiden ja pelien toimintaa on järjestelmällisesti tutkittu ja raportoitu jo yli 40 vuoden ajan, muun muassa vuodesta 1970 ilmestyneessä *Simulation & Gaming* -aikakauskirjassa, ja niitä kehitetään jatkuvasti lisää (Klabbers 2000).

Sanalla ”peli” on usein hieman halveksuva sävy, joka vihjaa kyseessä olevan vähäarvoinen vapaa-ajanviettotapa. Siksi koulutuspuolella usein puhutaan markkinointisivistä niin sanotuista vakavista peleistä (serious games), vaikka käsite onkin itsessään ristiriitainen (Klabbers 2009). Pelin vakavuus ei kuitenkaan millään tavoin tarkoita, etteikö se samanlaisesti voisi olla hyvinkin viihdyttävä (Hyltoft 2010). Vastaavasti viihdekäyttöön tehdyillä peleillä voidaan opettaa hyvinkin vaativia asioita, ja jotkut niistä myös itse piilo-opettavat suoraan (Whitton 2009; Lisk, Kaplancali

& Riggio 2012). Kiinnostavuus lisää myös oppimismotivaatiota, kunhan jo suunnitteluvaiheessa on osattu hakea tasapaino viihteellisuuden ja opetuksellisuuden välillä (Klabbers 2009). Kumpaakaan ei saa olla liikaa (aiheesta tarkemmin Henriksen 2008; 2009; 2010). Onnistunut ja/tai ennalta kiinnostava pelikokemus motivoi lisäksi osallistujia omatoimiseen oppimiseen ja tiedonhankintaan (Vartiainen 2010) sekä jatkamaan aiheen käsittelyä myös peliajan ulkopuolella (Lainema & Saarinen 2009). Pelaajat voivat asettaa hyvinkin paljon painoarvoa pelin sisäisille virtuaalisille suorituksille ja esineille (Castronova 2005; Lehdonvirta 2009). Keskeistä on oikeanlaisen viitekehysten luominen pelille, jolloin sen elementit otetaan vastaan luonnostaan oppimiskokemuksina (Van der Heijden 2004).

Organisaatio-oppiminen pelien avulla

Organisaatiot ovat järjestelmiä, joiden sisältä on usein vaikeaa nähdä niiden kokonaisrakennetta, saati sitä, mikä kaikki vaikuttaa mihinkin (Senge 2006). Muuttamalla tilapäisesti toimintaympäristöä – tässä tapauksessa pelillistämällä se – voidaan perspektiiviä muuttaa ja avata (Kim 1993). On kuitenkin välttämätöntä, että pelillisesti käsitellyt elementit tuodaan sen jälkeen työyhteisöön. Siten oppi ei jää ainoastaan tilanneriippuvaiseksi, eikä sen koeta olleen vain osa peliä (ks. Lieberoth & Harviainen painossa). Vastaavaa ongelmaa on havaittu myös kriisitilanteissa, joissa opitut asiat eivät usein siirry yleisiksi käytännöiksi ilman tuki-toimia (Kim 1993). Oikein hallittuna tilanneoppiminen kuitenkin valmentaa tulevia varten, ja on sovellettavissa muuallekin (Lave & Wenger 1991).

Pelit ovat dokumentoidusti käyttökelpoinen väline opettaa sekä käytännön taitoja (Lainema 2003; Vartiainen 2010), empatiaa (Pitkänen 2008) että uusia toimintamalleja (Senge 2006). Tärkeää kuitenkin on, että peliä edeltää siihen johtava alustus ja opastus, jossa selitetään sekä sen tekniset ominaisuudet että tarinallinen viitekehys. Pelin jälkeen seuraa purku, jonka kautta opittu aines voidaan ottaa yleisempään käyttöön (Henriksen 2004; 2008).

Pelit opettavat monella tasolla. Ne antavat tilaisuuden kokeilla turvallisesti erilaisia vaihtoehtoja, myös ilmiselvästi huonoja (Crookall, Oxford & Saunders 1987; Tsuchiya ja Tsuchiya 1999). Tarkoitushakuinen suunnittelijan oletusten vas-

tainen pelaaminen on osa sekä nautinnollista pelikokemusta että pelien kautta oppimista (Myers 2010). Lisäksi pelit auttavat ankkuroimaan jo opittuja asioita mahdollistamalla käytännön harjoittelun riskittömässä mutta kokonaisvaltaisessa ympäristössä (Lainema 2003). Ne motivoivat hankkimaan lisätietoja aiheestaan, jotta pelikokemuksesta tulisi palkitsevampi (Vartiainen 2010). Ne myös auttavat rikkomaan lukkiutuneita ajattelumalleja yhteisöissä (Senge 2006) ja ovat usein itsessään yhteisöllisyyttä luovia, koska ovat viihdyttäviä sosiaalisia toimintamuotoja (Bergström 2012; Tsuchiya & Tsuchiya 1999). Peleissä korostuvat useamman osallistujan perspektiivit, joista voidaan keskustella (Elgood 1996). palveluntes-taukseen ja organisaatio-oppimiseen tähtäävien roolipelien kohdalla kaikki nämä piirteet ovat tärkeitä. Niiden ohella pelit myös mahdollistavat nopeamman oppimisen, koska niissä voidaan tiivistää aikaa ja tilaa ja siten osoittaa pitemmän aikavälin ja/tai omaa havaintopiiriä laajemman toimintaketjun seurauksia omille toimille (Tsuchiya & Tsuchiya 1999).

Kuten Van der Heijden (2004) toteaa, hyvän opetuspelin on, kuten hyvän tarinankertojan ikään, tasapainotettava tuttu ja uusi asia. Toimivalla koulutuske-naariolla on oltava riittävä määrä liittymäpintaa kohdeyrityksen tai -yhteisön mentaalisiin malleihin (vakiintuneisiin oletustapoihin), jotta niiden koetaan riittävän laajalti voivan vaikuttaa talon käytäntöihin. Samalla niiden on myös sisällettävä tarpeeksi uutta ja yllätyksellistä, jotta ne todellakin tuottavat muutoksia ja auttavat rikkomaan haitallisia osia mentaalisista malleista. Niiden on voitava venyttää organisaation sisäisiä perspektiivejä uusiin suuntiin.

Oppimispelejä verrataan usein lentosimulaattoreihin, joissa haetaan realismia mutta samalla sallitaan äärimmilleen viedyt kokeilut, esimerkkinä koneen ajaminen tahallaan sakkaamaan (Crookall, Oxford & Saunders 1987; Senge et al. 1994). Yrityksissä tämä tarkoittaa esimerkiksi riskialttiista kehitysideoista keskustelemista hahmojen välityksellä – jollekin osallistujalle voidaan esimerkiksi antaa hahmo, joka tarjoaa täysin epärealistisiakin ratkaisuja asioihin, toiselle joku joka haukkuu kaikkia esitettyjä vaihtoehtoja. Näin toimii esimerkiksi koulutus-peli *Paha palaveri* (2011), jossa kohdeyrityksen kaltaisessa fiktiivisessä yrityksessä selvitetään akuuttia kriisiä. Erittäin merkittävä asiakas on juuri katkaissut yhteistyösopimuksensa selittämättä, ja henkilöstö pohtii potentiaalisia syitä ja ratkaisuja tilanteeseen. Hahmot vaihtuvat 5 minuutin välein, niin että jokainen osallistuja pelaa hetken idealistia, hetken sopuhakuista, hetken tyrannia ja niin edelleen.

Näin saadaan käyttöön useita perspektiivejä pienennetyllä riskillä siitä, että kritiikki voisi henkilöityä. Kun pelin jälkeen suoritetaan vielä ohjattua reflektiota ja huolellinen purku, sen aikana esitetyistä oudoistakin ideoista ja asiattomasta kritiikistä voidaan poimia hyödyllisiä elementtejä yhteisön käyttöön. Prosessi vaatii kuitenkin osaavan ohjaajan, joka ei dominoi kehittämisprosessia omilla näkemyksillään mutta osaa silti pitää purkukeskustelun kiinni kohdeyhteisön kannalta oleellisissa ydinasioissa.

Roolipeli opetusvälineenä ja palvelunkehittämisessä

Pelattavien simulaatioiden pohjalla on aina ainakin jonkin tasoista roolitusta, koska ollaan tekemisissä fiktion esittämisen kanssa (Crookall, Oxford & Saunders 1987; Klabbers 2009). Kuten Heliö (2004) on havainnut, mitä tahansa voidaan roolipelata, kunhan osallistujat sopivat yhdessä sen roolipelaamisesta. Roolien käyttö koulutus- ja kehittämispeleissä tuottaa tuloksia, joita muut kehittämis- muodot eivät. Ensinnäkin rooli mahdollistaa sen, että osallistujat voivat turvallisesti viedä vielä pidemmälle yllä mainitun oudoiltakin tuntuvien ideoiden ja ratkaisumallien kokeilemisen (Crookall, Oxford & Saunders 1987). Hahmon kautta tehtynä moni arkinenkin toiminta tuntuu mielekkäämmältä ja kiinnostavammalta (Bluemink 2011).

Kuten Sihvonen (1997) toteaa ääneen lausumattomasta niin sanotusta ”roolipelisopimuksesta”, roolipeli sallii osallistujiensa toimia ilman, että hahmosta tehdään oletuksia pelaajan pohjalta. Vastaavasti pelaajasta ei tehdä oletuksia hahmon pohjalta. Näistä jälkimmäinen on erityisen tärkeää kriittisempien palvelunkehitykseen ja organisaatio-oppimiseen suunnitelluissa roolipeleissä. Pelit perustuvat fiktiivisten henkilöhahmojen kautta tuotettuun palautteeseen, joka ei aina välttämättä ole positiivista. Kiinnostavat hahmot tekevät pelistä mielekkäämmän ja houkuttelevamman (Lankoski 2010). Samoin huolellinen valmistelu, jota sitäkin voidaan käyttää opetustilanteena, lisää omalta osaltaan pelin mielenkiintoisuutta (Bruun 2011).

Hyvä opetusroolipeli ikään kuin kiertää rakentuvaa kehää (Henriksen 2006a). Liiallinen toiminnanvapaus harhauttaa pelin oppimisen suhteen kurssiltaan, vaikka se voikin olla pelaajille viihdyttävämpää. Ohjattuun oppimistulok-

seen vaaditaan selkeästi suunniteltua kokonaislinjaa, prosessia, joka harvoin on toteutettavissa vapaamuotoisessa pelaamisessa. Optimaalisesti pelissä kertaautuvat samat keskeiset asiat ja teemat, joiden annetaan kehittyä iteraationa, kierros kierrokselta. Siten jokainen toisto täydentää edellisissä opittua ja rakentaa uutta tietoa ja osaamista niiden luomalle perustalle muuttuen itse sitten taas perustaksi seuraavalle toistolle. Riittävä, mutta ei liiallinen, viihdyttävyyttä pitää prosessin mielekkäänä (Henriksen 2008). Sama koskee pelin vaativuustasoa – liika helppous tekee pelaamisesta nopeasti tylsää, liika haastavuus turhauttavaa (Carlson & Mishauk 1972; Henriksen 2008). Peli ei saa olla liikaa yhteen tavoitteeseen keskittyvä, jolloin se saattaa houkutella pelaajia lopettamaan roolipelaamisensa ja oppimisen sijasta etsimään ennalta määriteltyä mutta pelaajille salaista ”oikeaa vaihtoehtoa” (Laakso 2004).

Oppimisroolipelissä on mahdollista tuottaa myös pelinaikaista reflektiota suunnittelullisena ratkaisuna. Esimerkiksi Kölnin ammattikorkeakoulussa toteuttamamme koulutuspelit (Stanley et al. 2012) sijoittuivat fiktiivisiin työhaastatteluihin, jotka myös videoitiin. Näin pelaajat saattoivat analysoida kommunikatiotaan jo pelin kuluessa, kerran pelin jälkeen ilman apuvälineitä, ja vielä uudelleen kuvatallenteiden avustamina. Koska projektissa painotettiin erityisesti osallistujien omia reaktioita ja reflektiota, eikä ohjaajien (tai konsulttien) vahvaa opetuksellista panosta, kokivat osallistujat saaneensa prosessista erinomaisia välineitä, jotka viedä eteenpäin omien työyhteisöjensä käyttöön.² Kyseessä on selkeä esimerkki prosessista jossa tilannekohdistettu, muutaman osallistujan, oppiminen laajenee pois alkuperäisestä toteuttamiskehyksestään organisaatio-oppimiseksi (Kim 1993).

Pelin kautta opitut asiat on kuitenkin myös ankkuroidava käytäntöön, tässä tapauksessa työyhteisöön. Muuten on epätodennäköistä, että ne säilyvät pitkään (Harviainen & Lieberoth, painossa). Siksi on optimaalista, jos kehittämisspeliin osallistutaan ryhmissä. Tällöin onnistuneen pelin jälkeen kyseinen osallistujaryhmä toimii vertaisverkostona, joka tukee ajatusten säilymistä ja leviämistä. Ryhmät mahdollistavat uusia tehtävänjakoja ja korkeamman oppimis- ja ankkurointipotentiaalin, mutta ne tuovat mukanaan omat haasteensa (Kayes, Kayes & Kolb 2005). Tällaisia ovat korkeampi konfliktien todennäköisyys ja se, että ryhmässä työskenteleminen rajoittaa tarpeellisen vapaan ja kokeilullisen pelaamisen (”hyödyllinen ongelmapelaaminen”) mahdollisuuksia (Myers 2010).

Keskeistä ryhmän menestykselle pelissä on yhteisen, jaetun tavoitteen

muodostaminen, joka johtaa oppimiseen. Se muuttaa vapaamuotoisen ryhmän tehtävänsä keskittyväksi tiimiksi. (Mills 1967.) Muilta osin ryhmätyön rakenne on neuvottelunvarainen ja joustava, myös päätöksenteon ja ammattitaidon soveltamisen suhteen (Lainema & Saarinen 2009). Vapaa-ajalla pelattavia pelejä leimaa organisaatorakenteellisesti kahtiajakoisuus. Tehtävien suorittamisen aikana tarvitaan tehokkuutta ja autoritääristä (transaktionaalista) johtamistapaa mutta niiden ulkopuolella vapaamuotoista kerhomaisuutta, jotta pelaajaryhmä pysyy kasassa (Prax 2010). Koulutuspelissä tilanne on tyypillisesti fokuoituneempi ja tarkoitushakuisempi, joten vapaamuotoisuudelle ei ole vastaavaa tarvetta kuin tehtäväkeskeisyydelle. Sellaiset pelit voivat kuitenkin tukea myös transformaatiojohtamista, mikäli se vaikuttaa osallistujista tehokkaimmalta tavalta saavuttaa tuloksia. Näin tapahtuu herkästi myös peleissä, joissa osallistujille on määrätty tietty pakollinen johtamistapa – pelaajat alkavat tinkiä rooleistaan, mikäli peli koetaan vahvasti kilpailullisena ja ohjeistetun pelaamismetodin nähdään haittaavan onnistumista (Lainema & Saarinen 2009). Tästä johtuen roolipohjaisesti toteutettu tarkoituksellinen suorituksen hankaloittaminen ei välttämättä toimi, mutta tilanne on toisaalta hyödynnettävissä huolellisella purkuprosessilla, jossa käsitellään spontaanin hahmoista tinkimisen syitä ja vaikutuksia.

Jotta peli kehittäisi organisaation toimintaa, sen ei ole välttämätöntä viitata suoraan itse aiheeseen, varsinkin jos pelin ensisijainen tavoite on ryhmäyttäminen tai yhteisöhengen parantaminen. Tässä mielessä ne vertautuvat esimerkiksi yhdessä vietettyihin koulutusviikonloppuihin tai yritysten virkistyspäiviin. Optimaalisesti palvelunkehittämisorolipeli kuitenkin nivoutuu yrityksen tai yhteisön toimenkuvaan. Esimerkki tällaisesta on taidefestivaalille suunnittelemani live-roolipeli *Kriitikko taiteilijana* (2010), jota käytettiin myöhemmin kehitysvälineenä omaishoitajille vanhusten palvelutalossa. Sen osallistajat pelaavat luonteiltaan hankalia kriitikoita, jotka keskenään kiistellen etsivät potentiaalista taidetta epätavallisista ympäristöistä. ³ Pelin avulla saatiin sen osallistajat kiinnittämään aivan uudella tavalla huomiota arkisen toimintaympäristönsä yksityiskohtiin. Odottamatonta oli, että tällä tavalla asukkaat saatiin osallistumaan heidän asuinympäristönsä havainnointiin.

Potentiaaliset ongelmakohdat ja niiden kääntäminen eduiksi

Joitakin pelaaminen ei kiinnosta. Se, että tarjolla on peli, ei yksin riitä houkuttelemaan kaikkia osallistumaan ja panostamaan yhteiseen projektiin (Whitton 2009). Kuten kaikessa roolipelaamisessa, myös palvelunkehittämisorolepeissä on riskinä se, että yllä mainittu roolipelisopimus rikotaan – eli että pelaajat tekevät pelin pohjalta johtopäätöksiä toisista osallistujista. Kehittämislepeissä riski on tavallista korkeampi, koska kyseessä ovat pelaajien työnkuvat, ammatti-identiteetit ja jopa mahdollinen työsuhte. Siksi hahmojen on oltava riittävän voimakkaasti pelaajistaan poikkeavia. Kuten Schick (2008) toteaa koulukiusaamissimulaatioista, opetuspelillä on riski hajota tilanteissa, joissa osutaan liian lähelle todellista elämää. Täsmälleen sama mekanismi toimii palvelunkehittämislepeissä vieläkin voimakkaampana: osa osallistujista voi aina ottaa kritiikin henkilökohtaisena, vaikka se tulisi fiktionaalisen hahmon sanomana fiktionaaliselle hahmolle. Jos osallistuja suhtautuu peleihin kilpailutilanteina, asenteesta voi olla hyvin vaikeaa irrottautua (Taylor 2006).

Tiettyyn tasoon asti, jonka työyhteisön tilanne määrittää, tämä on hyvä asia. Kuten Senge (2006) on osoittanut, pelit ovat erinomaisia välineitä vakiintuneiden ongelmallisten ajatusmallien murtamiseen työpaikoilla. Vaikeuksia tulee, mikäli joku osallisista ei pysty käsittelemään saatua epäsuoraa palautetta asiallisesti. ⁴ Tämä on kuitenkin harvinaista, sillä useimmissa tapauksissa roolit ja pelin näennäinen irrallisuus todellisuudesta riittävät estämään ongelmia ja tarjoavat mahdollisuuden niiden turvalliseen käsittelyyn (Crookall, Oxford & Saunders 1987). Menetelmää ei kuitenkaan tulisi käyttää voimakkaasti henkilösuhdeongelmaisissa työyhteisöissä, varsinkaan sellaisissa, joiden johtaja ei oletettavasti kykene erottamaan pelin sisäistä kritiikkiä itseensä kohdistuvasta arvostelusta. Niissä riski roolipelisopimuksen yksipuolisesta pettämisestä ja työilmapiirin vahingoittumisesta entisestään on huomattavan suuri.

Pelaajat saattavat tietoisesti ohittaa hahmonsa ja pyrkiä tekemään ratkaisuja omien näkemystensä ja taitojensa pohjalta (Henriksen 2010). Tällä he pyrkivät erityisesti osoittamaan, että hahmot ovat turhia ja että työyhteisössä nykyisin käytettävät menetelmät ovat riittäviä kaikkiin tilanteisiin. Tämä on selkeä esimerkki juuri siitä muutosvastarinnasta, jota pelillä pyritään muuttamaan. Siksi pelin on sekä kannustettava käyttämään hahmoa, että vieraannutettava pelaajaa omasta persoonallisuudestaan. Oman persoonan ja taitojen on kuitenkin oltava proses-

sisä myös mukana, sillä vain ne mahdollistavat reflektion ja opitun aineksen hyödyntämisen pelin ulkopuolella. (Henriksen 2006b.)

Mikäli pelin rakennetta ja käyttöliittymää (tai vastaavaa) ei selitetä kohdeyhteisön johtajalle tai johtajaa pelaavalle henkilölle, voi seurata kommunikaatiokatkoja. Johtajuusominaisuudet, kuten esimerkiksi innostavuus tai delegointikyky, voivat jäädä huomioimatta, jos johtaja ei hallitse pelin erityisvaatimuksia riittävän hyvin (Kaplanicali 2008; Lisk, Kaplanicali & Riggio 2012). Siksi pelin metodiikan tulee olla riittävän selvästi esillä, ja muiden osallistujien on tarvittaessa voitava neuvoa esimiästään (todellista tai pelin aikaista) sen käytössä, jos katkoja esiintyy. Rooli ei saa sekoittua liiaksi henkilön toimenkuvaan pelin ulkopuolella (Henriksen 2007). Näin voidaan keskittyä oleelliseen. Pelaajat ovat myös tyypillisesti hyvin varautuneita roolipelin alussa, koska pelin maailman taustoitus on väistämättä suppeampaa kuin reaalielämän tietämys olisi vastaavassa tilanteessa. Tilannetta voidaan helpottaa hyvällä alkuohjeistuksella, tarvittaessa jopa työpajoilla (Bruun 2011) ennen peliä, mutta epävarmuus on väistämätöntä. Epävarmuus kuitenkin menee pian ohi, ja normaalisti se auttaa osallistujia asettumaan rooleihinsa ja pelin fiktion, koska se muistuttaa siitä, että ollaan tekemisissä kuvitteellisen tilanteen kanssa (Crookall, Oxford & Saunders 1987).

Henriksen (2008) on myös havainnut, että kun osa pelaajista kokee epäonnistuneensa, he alkavat kerätä niin sanottuja irtopisteitä säilyttääkseen kasvonsa. Samalla myös huijauksen tai järjettömien ratkaisujen riski kasvaa (Harviainen, Lainema & Saarinen 2012). Toiminta on ohjattavissa oppimisvälineeksi korostamalla sitä, että osallistujat kiinnittävät huomiota mekanismeihin ja yksityiskohtiin, joilla he kyseisiä etuja keräävät.

Suurin haaste on kuitenkin siinä, että ei ole olemassa mitään yhteistä pelien kautta oppimisen epistemologiaa (Klabbers 2003). Näin ollen oppimistulosten analysoiminen ja vertaileminen keskenään on erittäin hankalaa, eikä identtisiä kontrollikokeita ole mahdollista järjestää. Siksi esimerkiksi Whitton (2009) suosittaa, että analyysin on keskityttävä ainakin viiteen komponenttiin: haasteen kokemiseen, hallinnan kokemiseen, eläytymiseen, kiinnostukseen ja päämäärätietoisuuteen, joiden kaikkien voidaan olettaa vaikuttavan pelilliseen oppimiseen.⁵ Nämä kriteerit mittaavat vain paneutumista peliin (engagement), eivät itse oppimista (Klabbers 2009). Whitton (2009) painottaakin, että näistä erityisesti toisenlainen päämäärätietoisuus erottaa oppimispelikokemuksen viihdepelaamisen vas-

taavasta.

Palvelunkehittämisroolipelien kohdalla todelliset tulokset ovat mitattavissa, mutta vasta pidemmällä aikavälillä. Ne heijastuvat yrityksen tai yhteisön saamaan asiakaspalautteeseen ja henkilöstön työssäviihtyvyyteen. Esimerkkinä tällaisesta on *Aivan kuten pitikin* (2011), joka on suunniteltu parantamaan erityisesti matkailualan yritysten palveluita. Siinä joukko live-roolipelaajia saapuu paikalle tavallisina asiakkaina, jotka suhtautuvat poikkeuksesta suunnattoman positiivisesti kaikkeen ja raportoivat kokemuksistaan eri tavoin. Nämä tavat kootaan pelin lopussa yhteen raportiksi kehittämisprojektin tilaajalle. Positiivisuuden kautta palvelusta kyetään tuomaan esiin elementtejä, joita ei normaalisti havaita, esimerkiksi sekundaarisia vahvuuksia ja systeemisiä haasteita, joita yksittäinen työyhteisön jäsen ei voi huomata, koska on itse osa palvelurakennetta.

Keskustelua

Oppimis- ja palvelunkehittämisroolipeleissä on erittäin tärkeää kehystää toiminta oikein. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että ennen peliä on oltava riittävän huolella selitettynä, mistä on kyse, miten pelataan ja mikä on pelin tarkoitus. Luonnollisesti on selvitettävä myös sopimukset pelipaikan tai testattavan palvelun tarjoajan kanssa. Pelin aikana pyritään puolestaan säilyttämään roolipelisopimus mahdollisimman eheänä, jotta illuusio ei häiriinny – jos vaikkapa testattavan hotellin henkilökunta huomaa joukon asiakkaita olevan hahmoissaan tutkimassa palvelun tasoa, tulokset vääristyvät.

Vastaavasti debriefing, pelin loppupurku, on erittäin oleellinen. Sillä ankuroidaan pelaajien oppimat asiat jatkoa varten tosielämään ja kerätään palautteet ja kommentit niin pelin organisoijalle kuin palvelun tarjoajallekin. Debriefing on erityisen tärkeä, koska sama eläytyminen, joka tekee pelistä opettavaisen (Balzer 2011) myös haittaa pelin aikana tapahtuvaa oppimista ja reflektiota (Henriksen 2010). Lisäksi debriefing mahdollistaa palautteen kohdistamisen oikein (Kaplanicali 2008; Lisk, Kaplanicali & Riggio 2012), koska ilman sitä osallistujat saattavat ylläarvioida oman merkityksensä (Ross 1977).

Pelejä ei koskaan pelata tyhjiössä: pelaajat tuovat aina enemmistön toimintamudoistaan, oletuksistaan, tiedonhankintatavoistaan ja säännöistä muka-

naan arjesta (Crookall, Oxford & Saunders 1987; ks. myös Ingwersen & Järvelin 2005). Ilman sitä peli ei toimisi lainkaan. Tämä on myös oppimis- ja palveluntes-tausroolipeleille etu. Vaikka hahmot toimivatkin suodattimina kokemuksissa, reak-tioissa ja palautteissa, mukana oleva reaaliaikailman osuus takaa valmiit kytkökset sovelluksiin ja oppimiseen pelin ulkopuolella. Samalla kuitenkin vaaditaan sitä, että huolellinen debriefing ankkuroi kokemukset ja kerää tiedot talteen, jotta ei jäädä pelkän tilanteellisen, unohtuvan oppimiskokemuksen (Kim 1993) varaan. Vaikka pelillistämistä tarjotaankin ratkaisuksi moniin ongelmiin (aiheesta esim. McGonigal 2011), oppimispelit eivät yksin riitä tuottamaan muutoksia yhteisöissä (Lieberoth & Harviainen, painossa). Niiden lisäksi tarvitaan tukitoimia pelin ulko-puolella sekä riittävä ankkurointi ja hyväksyntä pelissä opittujen asioiden hyödyn-tämiselle. Jos yrityksessä on valmiiksi omaksuttu pelimyönteinen, leikkisä asen-noituminen työhön, on sen organisaatiota paljon helpompaa kehittää pelillisin keinoin (Warmelink 2011). Keskeistä kuitenkin on, että kehitettävä, oppiva yhteisö ainakin jollakin tasolla hyväksyy sekä simulaatio-pelillisen metodin että sen tu-lokset. Oppimisroolipelit ovat luonteestaan johtuen aina epätarkkoja opetusväli-neitä, joten niiden tuottamat kokemukset ja havainnot on kohdistettava oikein peliä purettaessa ja hyödynnettäessä. Samalla on varottava, ettei purkua ohjaava tai soveltava taho johdata osallistujia antamaan väärää kuvaa kokemuksistaan.

Johtopäätökset

Organisaationkehittämisooolipeleillä voidaan kehittää kohdeyhteisöjä tavoilla, joita muut pedagogiset menetelmät eivät täysin tavoita. Tämä johtuu siitä, että rooliensa kautta pelin osallistujat omaksuvat uusia perspektiivejä ja tehtävän-antoja sekä keskustelevat niistä keskenään. Pelaaminen on toimintamuoto, joka houkuttelee monia, mutta ei välttämättä kaikkia, helposti osallistumaan ja panos-tamaan yhteisesti koettuun peliin. Näin saadaan miellyttävällä tavalla analysoitua haastaviakin asioita työyhteisöissä. Roolien on kuitenkin oltava riittävän erilaisia kuin pelaajansa ja haasteiden sopivan tasapainotettuja, jotta sekä turvallisuutta tuottava illuusio että oppimistavoitteet säilyvät.

Oikein alustettuna, toteutettuna ja purettuna organisaationkehittämiso-roolipeli voi, positiivisten kokemusten kautta, tuottaa huomattavia muutoksia

työyhteisöissä ja palvelujen tasossa. Pelit itsessään toimivat aiemmin opitun ainek-sen soveltamisen harjoitteluna ja myöhemmin ankkurointina. Jos niiden tulokset puolestaan ankkuroidaan yhteisön jokapäiväiseen toimintaan, tai ainakin hyväk-sytään potentiaalisiksi muutoksiksi tulevaisuudessa, voidaan roolipeleillä luoda helposti hyväksyttävää kehitystä haastavissakin työympäristöissä. Tuloksilla sekä nyt dokumentoiduista käytännön kokeiluista että tulevista, on mahdollista kehit-tää organisaatioiden käyttöön suunniteltuja roolipelejä yhä paremmin kutakin ta-voitetta vastaaviksi.

Julkaisuhistoria

Katsaus on laajennettu versio HUMAKin ja RaakaIdea Oy:n käyttöön laaditusta tutkimusraportista. Julkaistu alkuperäisten tilaajien luvalla.

Viitteet

- 1 Tutkijoiden ja suunnittelijoiden kesken on käyty runsaasti kriittistä keskustelua siitä, ovatko kyseessä pelit, simu-laatiot, vai simulaatio/pelit. Tässä artikkelissa käytän sanaa “peli” kuvaamaan koko ilmiötä, mukaan lukien pelilliset simulaation muodot ja pelityypiset skenaariosuunnittelun muodot.
- 2 Vastaanotto ei ollut palautteiden mukaan mitenkään kritiikitöntä, ja osa osallistujista koki pelitilanteensa analysoi-misen videolta varsin epämiellyttävänä. Silti hekin raportoivat oppineensa pelistä paljon ja totesivat, että siihen osallistuminen oli kannattanut.
- 3 Kriitikko taiteilijana on alunperin suunniteltu inter-aktiivisen taiteen teemavuoteen Human|Culture, mutta sitä on myöhemmin hyödynnetty opetuskäytössä useissa lukioissa, yhdessä ammattikorkeakoulussa sekä yhdessä palvelutalossa toteutetussa omaishoitajakoulutuksessa.
- 4 Karkeasti voidaan kuitenkin todeta, että myös tämä on selkeä tulos: peli paljastaa selkeän ongelmakohdan, joka vaatii toimenpiteitä – oli syynä reaktioon sitten pelaajan sopeutumiso-vaikkeudet tai pitkään jatkunut työpaikkakiusaaminen.
- 5 Perception of challenge, Perception of control, Immer-sion, Interest, Purpose (Whitton, 2009, s. 111).

Lähteet

PELIT

Aivan kuten pitikin / As They Should Be (2011). Palvelunkehittämisroolipeli. Rawldea Ltd:lle suunnitellut J. Tuomas Harviainen.

Kriitikko taiteilijana (2010). Live-roolipeli. Suunnitellut J. Tuomas Harviainen.

Paha palaveri (2011). Organisaationkehittämisroolipeli. Rawldea Ltd:lle suunnitellut J. Tuomas Harviainen.

KIRJALLISUUS

Balzer, Myriel (2011). Immersion as a Prerequisite of the Didactical Potential of Role-playing. *International Journal of Role-Playing* 2, 32–43.

Bergström, Karl (2012). Playing for Togetherness: *Designing for Interaction Rituals through Gaming*. Väitöskirja, Göteborgs Universitet.

Bluemink, Johanna (2011). *Virtually Face to Face: Enriching Collaborative Learning through Multiplayer Games*. Väitöskirja, Oulun yliopisto.

Bruun, Jesper (2011). Pre-larp Workshops as Learning Situations – Matching Intentions with Outcome. Teoksessa Thomas Duus Henriksen, Christian Bierlich, Kasper Friis Hansen & Valdemar Kølle (toim.): *Think Larp: Academic Writings from KP2011*. Copenhagen: Rollespilsakademiet, 194–215.

Carlson, John G. H. & Michael J. Misshauk (1972). *Introduction to Gaming. Management Decision Simulations*. New York: John Wiley & Sons.

Castronova, Edward (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.

Crookall, David, Rebecca Oxford & Danny Saunders (1987). Towards a Reconceptualization of Simulation: From Representation to Reality. *Simulation/Games for Learning*, 17(4), 147–171

Elgood, Chris (1996). *Using Management Games*, 2nd Edition. Aldershot: Gower Press.

Harviainen, J. Tuomas & Andreas Lieberoth (painossa) The Similarity of Information Processes in Games and Rituals: Magical Interfaces. *Simulation & Gaming*, OnlineFirst, DOI 10.1177/1046878110392703

Harviainen, J. Tuomas, Timo Lainema & Eeli Saarinen (2012). Player-reported Impediments to Game-based Learning. *Proceedings of 2012 Diga Nordic*.

Heliö, Satu (2004). Role-playing: A Narrative Experience and a Mind-set. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Beyond Role and Play*. Helsinki: Ropecon ry, 65–74.

Henriksen, Thomas Duus (2004). On the Transmutation of Educational Role-play: A Critical Reframing to the Role-play in Order to Meet the Educational Demands. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.): *Beyond Role and Play*. Helsinki: Ropecon ry, s. 107–130.

— (2006a). Games and Creativity Learning. Teoksessa Thorbiörn Fritzon & Tobias Wrigstad (toim.): *Role, Play, Art - Collected Experiences of Role-Playing*. Stockholm: Föreningen Knutpunkt, 3–16.

— (2006b). Rollespil som læringsmedie. Teoksessa Kjetil Sandvik & Anne Marit Waade (toim.): *Rollespil - i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, 257–274.

— (2007). Role Conceptions and Role Consequences : Investigating the Different Consequences of Different Role Conceptions. Teoksessa Jesper Donnis, Morten Gade & Line Thorup (toim.): *Lifelike*. Copenhagen: Knudepunkt 2007, 51–74.

— (2008). Extending Experiences of Learning Games - or Why Learning Games Should be Neither Fun, Educational or Realistic. Teoksessa Olli Leino, Hanna Wirman & Amyris Fernandez (toim.): *Extending Experiences: Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*. Rovaniemi: University of Lapland, 140–162.

— (2009). *A little more Conversation, a little less Action: Rethinking Learning Games for the Organisation*. Väitöskirja, Aarhus Universitetet.

— (2010): Moving Educational Role-Play Beyond Entertainment. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11 (3), 226–262.

Hyltoft, Malik (2010). Four Reasons why Edu-larp Works. Teoksessa Karsten Dombrowski, (toim.): *LARP: Einblicke. Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2010*. Braunschweig: Zauberpfeiler, 43–57.

Ingwersen, Peter & Kalervo Järvelin (2005). *The Turn: Integration of Information Seeking and Retrieval in Context*. Dordrecht: Springer.

Kaplanali, Ugur T. (2008). *Leadership in Multiuser Online environments: The Effects of User-Generated Content on Leadership Styles Across Crafting and Creation Environments in a Multiplayer Online Game*. Väitöskirja, Claremont Graduate University.

Kayes, Anna B., D. Christopher Kayes & David A. Kolb (2005). Experiential Learning in Teams. *Simulation & Gaming*, 36(3), 330–354

Keys, Bernard & Joseph Wolfe (1990). The Role of Management Games and Simulations in Education and Research. *Journal of Management*, 16(2), 307–336.

Kibbee, Joel M., Clifford J. Craft & Burt Nanus (1961). *Management Games: A New technique for Executive Development*. New York: Reinhold Publishing Corporation.

Kim, Daniel H. (1993). The Link between Individual and Organizational Learning. *Sloan Management Review* 35(1), 37–50.

Klabbers, Jan H. G. (2000). Learning as Acquisition and Learning as Interaction. *Simulation & Gaming*, 31(3), 380–406.

— (2003). Interactive Learning of What? Teoksessa F. Percival, H. Godfrey, P. Laybourn & S. Murray (toim.): *The International Simulation & Gaming Yearbook, Vol 11*. Edinburgh: Napier University, 257–266.

— (2009). *The Magic Circle: Principles of Gaming & Simulation*, Third and Revised Ed. Rotterdam: Sense Publishers.

Laakso, Vesa (2004). *Roolipelisimulaatio oppimisympäristönä: tapaustutkimus tulevien sotilastarkkailijoiden kokemuksista neuvottelu- ja välitysharjoituksesta*. Pro gradu -työ, Turun yliopisto.

Lainema, Timo (2003). *Enhancing Organizational Business Process Perception - Experiences from Constructing and Applying a Dynamic Business Simulation Game*. Väitöskirja. Turku: Turku School of Economics and Business Administration.

Lainema, Timo & Eeli Saarinen (2009). Learning about Virtual Work and Communication - the Distributed Case. Teoksessa Judith Molka-Danielsen (toim.): *Proceedings of the 32nd Information Systems Research Seminar in Scandinavia, IRIS 32, Inclusive Design*, Molde University College, Molde, Norway, August 9-12, 2009.

Lankoski, Petri (2010). *Character-Driven Game Design: A Design Approach and its Foundations*. Väitöskirja, Aalto University.

Lave, Jean & Etienne Wenger (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. New York: Cambridge University Press.

Lehdonvirta, Vili (2009). *Virtual Consumption*. Väitöskirja, Turku School of Economics.

Lieberoth, Andreas & J. Tuomas Harviainen (painossa). From Rites of Terror to Serious Games: Similarities, Information Processes and Educational Applications. Teoksessa Armin Geertz & Jesper Sørensen (toim.): *Religious Ritual, Cognition and Culture*. London: Equinox.

Lisk, Timothy C., Ugur T. Kaplanali & Ronald E. Riggio (2012). Leadership in Multiplayer Online Gaming Environments. *Simulation & Gaming* 43(1), 133-149.

McGonigal, Jane (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press.

Mills, Theodore M. (1967). *The Sociology of Small Groups*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.

Myers, David (2010). *Play Redux: The Form of Computer Games*. Ann Arbor: The University of Michigan Press and the University of Michigan Library.

Pitkänen, Jori (2008). *Pedagoginen liveroolipelaaminen historian opetusmetodina*. Pro gradu -työ, Helsingin yliopisto.

Prax, Patrick. (2010). Leadership Style in World of Warcraft Raid Guilds. *Proceedings of Nordic Digra 2010*. <http://www.digra.org/dl/db/10343.52340.pdf>

Ross, Lee (1977). The Intuitive Psychologist and his Shortcomings: Distortions in the Attribution Process. Teoksessa Leonard Berkowitz (toim.): *Advances in Experimental Social Psychology* 10. New York: Academic Press, 173-220.

Schick, Laurie (2008). Breaking Frame in a Role-play Simulation: A Language Socialization Perspective. *Simulation & Gaming*, 39(2), 184-197

Senge, Peter M. (2006). *The Fifth Discipline: The Art & Practice of the Learning Organization*. Revised and updated with 100 new pages. New York: Currency Doubleday.

Senge, Peter M., Art Kleiner, Charlotte Roberts, Richard B. Ross & Bryan J. Smith (1994). *The Fifth Discipline Workbook: Strategies and Tools for Building a Learning Organization*. London: Nicholas Brealey.

Sihvonen, Toni (1997). Pieni johdatus live-roolipelaamisen psykologiaan. Teoksessa Niklas Vainio (toim.): *Larppaajan käsikirja*. Tampere, Suomen live-roolipelaajat ry, 6-12.

Stanley, John, et al. (2012). *Gut Feelings and Job Interviews*. Kurssi, roolipeli ja analyysi. Fachhochschule Köln, Köln, Saksa, 10-11.1.2012.

Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT press.

Tsuchiya, Tomoaki & Shigehisa Tsuchiya (1999). The Unique Contribution of Gaming/Simulation: Towards Establishment of the Discipline. Teoksessa Danny Saunders & Jackie Severn, (toim.): *The International Simulation & Gaming Research Yearbook: Simulations & Games for Strategy and Policy Planning*. Kogan Page: London, 46-57.

Van der Heijden, Kees (2005). *Scenarios: The Art of Strategic Conversation*. Second edition. Chichester: Wiley.

Vartiainen, Leena (2010). *Yhteisöllinen käsityö: verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä*. Väitöskirja, University of Eastern Finland.

Warmelink, Harald (2011). Towards a Playful Organization Ideal-type: Values of a Playful Organizational Culture. Proceedings of DiGRA 2011 Conference: *Think Design Play*. <http://www.digra.org/dl/db/11307.09298.pdf>

Whitton, Nicola (2009). *Learning with Digital Games. A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*. New York: Routledge

Katsaus

Pelijumalia ja kuolevaisia – Katsaus suomalaiseen kilpapelamiseen ja kilpapelajiin

MARJAANA KOJO
marjaana.kojo@uta.fi
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Katsaus käsittelee kilpailullista tietokonepelaamista Suomessa. Aineistona ovat viisi kilpapelajaan haastattelua ja yksi peliorganisaation johdossa olevan henkilön haastattelu, alan nettisivustot sekä havainnot kahdessa pelitapahtumassa. Haastatellut kilpapelajat aloittivat pelaamisen alle kouluikäisinä ja kilpailun teini-iässä. Haastatellut harjoittelivat pelaamalla mahdollisimman paljon peliä, jossa he kilpailivat. Pelaajat harjoittelivat harjoitusvastustajien ja oman joukkueen jäsenten kanssa. He katsoivat ja analysoivat omia sekä muiden pelejä. Kaikki myös keskustelivat pelaamisesta muiden tasollaan olevien pelaajien kanssa. Pelaajat valmensivat toisiaan. Kilpapeliskenen fanikulttuuri tapahtuu lähinnä internetissä keskustelupalstoilla ja nettilähetyksiä seuraamalla.

Avainsanat: kilpapelaminen, elektroninen urheilu, pelaajatutkimus, fanikulttuuri, peliura

Game gods and mortals – A review of Finnish competitive gaming and competitive gamers

Abstract

This review discusses competitive gaming of computer games in Finland. Data consist of five interviews of competitive gamers and an interview of person, who is in a leading position in game organisation, web-pages that discuss competitive gaming and observation in two lan-parties. Interviewees began to play before they started school and competitive gaming when they were teenagers. Gamers practiced playing as much as they could game in which they competed. Gamers practiced with sparring partners and their team members. They also watched and analysed their own and other players matches. All of them also discussed gaming with other gamers at their level. Gamers coached each other. Finnish fan culture in competitive gaming happens mainly in internet in discussion forums and watching webcasts.

Key words: competitive gaming, electronic sports, player research, fan culture, game career

Johdanto

Sitä netissäki aina vitsaillaan, et jos tälläset häviää, ni ne oli vaan suopeita kuolevaisia kohtaan. Semmosina pelijumalina pidetään. (Pelaaja 4)

Kilpapelamisella tarkoitetaan digitaalista, eli tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaamista, tavoitteellisena harrastuksena tai kilpailutoimintana (esimerkiksi Suomen elektronisen urheilun liitto Ry; Wagner 2006). Kilpapelaminen on Suomessa suhteellisen uusi ilmiö, joka on yleistynyt 2000-luvulla. Pelaajien paremmuusjärjestyksestä taistellaan erilaisissa turnauksissa ja liigoissa. Pelejä ja tuloksia voi seurata internetin kautta nettilähetyksinä ja ranking-listoilla. Tämä on synnyttänyt

fanikulttuuria, jossa harrastajat eli ”tavalliset kuolevaiset” ihailevat huippupelaajia eli ”pelijumalia”. (Timperi 2011a, 33–34, 60–62; Juutilainen 2010; Jin & Chee 2008.)

Vaikka kilpapelaaaminen on yleistynyt vasta tällä vuosituhanella, ovat tietokoneharrastajat kilpailleet jossain muodossa kiinnostuksensa parissa sen alusta asti (Saarikoski & Suominen 2009; Taylor 2012, 3–9). Digitaalisissa peleissä järjestettävien kilpailujen ja kilpapelaaamisen historiasta Suomessa ei kuitenkaan ole saatavilla tutkimusta tai kirjallisuutta. Internetistä löytyvien tietojen mukaan vuonna 2001 *Counter-Strike*-pelissä järjestettiin Suomen mestaruuskilpailut ja World Cyber Games’sa eli maailman parhaiden konsoli- ja tietokonepelaajien turnauksessa oli suomalainen edustus (Peliplaneetta, World Cyber Games). Vuonna 2010 perustettiin Suomen elektronisen urheilun liitto, SEUL ry, edistämään digitaalisten pelien harraste- ja kilpailutoimintaa (SEUL ry). Kuitenkin jo ennen yhdistyksen perustamista kilpapelaaamisen kentällä toimi useita eri pelaajien muodostamia joukkueita¹, peliorganisaatioita, peliseuroja ja peliturnausten järjestäjiä. Viime aikoina kilpapelaaaminen on kasvattanut suosiotaan ja tullut näkyvämmäksi myös valtamediassa, ehkä erilaisten tapahtumien ja suomalaisten pelaajien menestyksen myötä (vrt. Juutilainen 2010; Yle 2011).

Kilpapelaaamista ei ole tutkittu Suomessa omaa työtäni (Kojo 2012) ja kilpapelaaamisen ekosysteemiä käsittelevää diplomityötä lukuun ottamatta (Timperi 2011a). 2010-luvun taitteessa kilpapelaaaminen ainoastaan mainitaan lyhyesti muutamissa lähteissä (Kangas 2009; Kinnunen 2010; Luhtala ym. 2011; Pasanen 2010; Timperi 2011b; Tossavainen 2008). Tämän katsauksen tarkoituksena on kuvata kilpapelaaamista Suomessa ja selvittää kilpaa pelaavien nuorten miesten peliuraa, harjoittelua ja kilpapelaaamisen fanikulttuuria. Aineistona ovat viiden kilpapelaaajan ja yhden peliorganisaation johtajan haastattelut, aiheen ympärille rakentuneet suomalaiset nettisivustot sekä havainnot kahdesta pelitapahtumasta Helsingissä.

Kilpapelaaamisen määrittelyä ja käytänteitä

Suhteellisen tuoreena ilmiönä kilpapelaaamista on määritelty vain muutamissa tutkimusartikkeleissa ja sen sisällöstä sekä käsitteestä on erilaisia mielipiteitä ja näkökulmia. Kilpapelaaamista kutsutaan Suomessa myös elektroniseksi urheiluksi. Englanninkielisinä termeinä käytetään seuraavia: *cybersports*, *electronic sports*,

e-sports, *professional gaming* ja *competitive gaming*. (Jonasson & Thiborg 2010; Timperi 2011a; Wagner 2006.)

Suomen elektronisen urheilun liitto määrittelee elektroniseksi urheilijaksi keneksi tahansa, joka käyttää tietoteknistä pelilaitetta pelatakseen yksin itsensä kehittämiseksi tai toisen henkilön kanssa lähiverkossa tai Internetin yli. Määritelmän mukaan toisen pelaajan mukaan tuominen osaksi peliä tekee pelaamisesta kilpaurheilua. (SEUL ry.) Wagner (2006) määrittelee kilpapelaaamisen urheilun osa-alueeksi, jossa ihmiset kehittävät ja harjoittavat henkisiä sekä fyysisiä kykyjään informaatio- ja kommunikaatioteknologian hallinnassa. Määritelmään sisältyy sekä yksilöiden että joukkueiden välinen kilpailu. Hutchins (2008) taas katsoo, että kilpapelaaaminen ja kilpapelaaajat ylittävät vanhat raja-aidat median, urheilun, tietoverkkojen ja tietokonepelien välillä. Kilpapelaaamista ei tulisi määritellä näiden osa-alueidensa kautta, vaan se on aivan uusi sosiaalisuuden muoto.

Taylorin (2012) näkemyksen mukaan tietokonepelaaminen on kehittymässä vapaa-ajan viettotavasta niin sanotuksi vakavaksi pelaamiseksi ja urheiluksi. Pelaaminen ammattimaistuu ja siitä tulee joillekin palkkatyötä. Tämä ilmenee kilpailullisena pelaamisena ja ammattipelaamisena. Taylor käyttää näiden yläkäsitteenä termiä elektroninen urheilu (e-sports). Taylor näkee elektronisen urheilun olevan yhdistelmä teknologiaa, fyysisyyttä ja ihmisen toimintaa. Hänen mukaansa kilpapelaaaminen ei ole ainoa urheilun muoto, jossa hyödynnetään teknologiaa. Useissa urheilulajeissa teknologialla on erityinen merkitys suorituksessa. Näitä ovat esimerkiksi autourheilu ja pyöräily. Taylorin mukaan fyysisyys on myös tärkeä osa tietokonepelaamista, kuten muutakin urheilua. Pelaajat esimerkiksi lämmittelevät lihaksiaan ennen pelejä, ja hyvillä peliasennoilla sekä omaan vartaloon sopivilla pelivälineillä on suuri merkitys kilpailuissa. Kaiken kaikkiaan Taylor katsoo elektronisen urheilun kentän olevan kasvamassa ja ammattimaistumassa. Samalla elektronisen urheilun kenttää tukevat taloudelliset, lainopilliset ja institutionaaliset rakenteet kasvavat ja kehittyvät. (Emt. 37–47, 239–240.)

Myös Jonasson & Thiborg (2010) pohtivat kilpapelaaamisen suhdetta perinteiseen urheiluun. He esittävät kolme skenaariota, joita kohden kilpapelaaaminen saattaa kehittyä. Heidän mukaansa kilpapelaaaminen on tällä hetkellä useissa maissa lähinnä perinteisen urheilun vastakulttuuria ja se voi pysyä sellaisena jatkossakin. Joissain maissa tietokonepelien pelaaminen kilpailullisesti on kuitenkin tullut osaksi valtakulttuuria. Heidän mukaansa kilpapelaaaminen saattaakin jatkossa tulla yhdeksi

tunnustetuksi urheilun osa-alueeksi. Kolmantena, tutkijoiden mukaan erittäin spekulatiivisena skenaariona on, että kilpapelaamisesta tulisikin tulevaisuudessa urheilun vallitseva muoto. He perustelevattäskenariotaihminenelinympäristönjatyöelämänmuuttumisella. Arkielämässä tarvitaan yhä vähemmän fyysistä ponnistelua, mutta sitäkin enemmän älyllisiä suorituksia ja tietotekniikan käyttöä. (Emt.)

Kilpapelaamisessa pelataan lähinnä neljää eri *peligenreä* eli pelityyppiä. *FPS (first-person-shooter)* -peleissä eli ensimmäisen persoonan ampumispeleissä, pelimaailma esitetään pelaajan näkökulmasta. *RTS (real-time-strategy)* -peleissä eli reaaliaikaisissa strategiapeleissä pelaaja hallitsee kokonaista armeijaa tai yksikköä. Tavoitteena on yleensä kerätä ympäristöstä resursseja, vallata itselleen alueita, rakentaa tukikohtia ja tuhota vastustajan joukot. Näkymä peliin on ylhäältä päin, jolloin pelaaja voi havainnoida koko pelikentän tapahtumia. Taistelupeleissä tavoitteena on voittaa kaksinkamppailussa esimerkiksi itämaisten taistelulajien tapaan taistellen. Lisäksi kilpailullisesti pelataan urheilupelejä eli urheilulajeja kuten jääkiekkoa ja jalkapalloa simuloivia pelejä. Tavoitteena on menestyä niin kuin oikeasakin lajissa esimerkiksi tekemällä enemmän maaleja kuin vastustajia. (Jonasson ym. 2010.)

Kilpailullisesti pelattavat pelit voivat olla yksinpelejä tai moninpelejä, joissa usean pelaajan joukkueet kilpailevat keskenään. Joukkueet ja yksinpelien pelaajat voivat kuulua pelaajien kilpailutoimintaa tukevaan organisaatioon, joita kutsutaan toisinaan myös joukkueiksi. Peliorganisaatio saattaa maksaa pelaajille palkkaa, huolehtia kilpailuihin osallistumiseen liittyvistä käytännön asioista, hankkia sponsoreita ja tukea pelaajan harjoittelua. (Timperi 2011a, 64–65.)

Kilpapelaaminen tapahtuu käytännössä joko Internetin välityksellä pidetyissä otteluissa ja turnauksissa tai peliturnauksissa, joihin pelaajat saapuvat fyysisesti paikalle. Joukkueiden ja yksittäisten pelaajien sijoitusta seurataan Internetissä sijaitsevassa ladder -systemeissä eli eräänlaisella ranking-listalla. Voittaja kipuaa *ladderia* ylöspäin ja häviöjä putoaa alaspäin. Peliturnauksissa pelataan turnauksen sisäisiä otteluita, joissa on omat palkintonsa. Peliturnauksissa voidaan järjestää myös peliliigojen loppuotteluita tai karsintoja joihinkin ulkomaalaisiin turnauksiin. (Janz & Martens 2005; Jonasson ym. 2010; Swalwell 2006; Timperi 2011a, 47–51.)

Suomessa on tällä hetkellä peliturnauksia ja nettiliigaa järjestävän Peliliigan mukaan jo noin kaksi sataa puoliammattilaista kilpapelaajaa. Muutama suomalainen myös elättää itsensä pelaamalla ammattilaisena ulkomaalaisissa peliorganisaatioissa ja osallistumalla kilpailuihin ympäri maailmaa. Suomessa virallisia kilpailuja järjestetään noin parikymmentä vuodessa, ja palkintosummat vaihtelevat kympeistä tuhansiin euroihin. (Juutilainen 2010.)

Haastatteluja ja havainnointia kilpapelikentillä

Haastattelin katsausta varten viittä 21–26-vuotiaasta kilpapelaajaa ja yhtä peliorganisaation johtajaa. Haastateltavat olivat miehiä. Haastatellut kilpapelaajat pelaavat tai ovat pelanneet tietokonepelejä tavoitteenaan edetä *ladderilla* tai menestyä peliturnauksissa. Kilpapelaajan määritelmä on häilyvä, koska osa peleistä perustuu pelaajien väliseen kilpailuun (esim. Starcraft 2, Beginners guide). Haastatellut valikoituivat mukaan sillä perusteella, että he määrittelivät itse itsensä kilpapelaajiksi. Haastatellut olivat pääasiassa osallistuneet peliturnauksiin Suomessa tai pelanneet turnauksia Internetissä. Yksi haastateltavista oli osallistunut peliturnauksiin ulkomailla ja saanut pelaamisesta palkkaa. Neljä pelasi yksin pelattavia pelejä ja yksi pelasi usean pelaajan joukkueessa.

Tein haastattelut vuoden 2011 kevään ja kesän aikana ². Rekrytoin haastateltavat mukaan tutkimukseen kolmella eri tapaa. Sain kahden haastateltavan yhteystiedot tietokonekulttuuria edistävän yhdistyksen kautta. Esitin haastattelukutsuja henkilökohtaisesti kahdessa lan-tapahtumassa Helsingissä. Tapahtumat olivat *Solid Pirates*, joka oli nelipäiväisen 300 tietokonepaikan tapahtuma Helsingin Medialukiossa ja *Assembly Summer 2011*, Suomen suurin tietokoneharrastajien festivaali, jossa oli tuhansia osallistujia. Lisäksi etsin peliorganisaatioiden www-sivujen kautta yhteystietoja ja otin haastateltaviin yhteyttä sähköpostilla. Tein haastattelut pelitapahtumissa ja niiden ulkopuolella työhuoneellani sekä kahviloissa. Yksi haastattelu oli kahden pelaajan yhteishaastattelu ja muut olivat yksilöhaastatteluja. Haastateltavat saivat suhteellisen vapaasti kertoa omasta pelaamisestaan ja kilpapelaamisesta yleensä. Haastattelut olivat kestoaltaan 40 minuutista puoleentoista tuntiin.

Tekstissä ei sitaattien yhteydessä paljasteta henkilöiden ikää, pelaamaa peliä tai heidän edustamaansa peliorganisaatioita. Haastateltavasta ilmoitetaan, onko hän peliorganisaation johdossa työskentelevä vai pelaaja ja pelaajien kohdalla haastateltavan numero. Tämä johtuu siitä, että heidät voisi suomalaisten kilpapelaajien ja peliorganisaatioiden määrän ja haastatteluissa esiintyneiden seikkojen perusteella tunnistaa helposti.

Kilpapelaajien peliuria Suomessa

Haastatellut kilpapelaajat aloittivat tietokone- ja konsolipelien pelaamisen 2–7-vuotiaana sisarusten ja kavereiden kanssa. Harrastuksen aloittamisen mahdollisti kotiin hankittu pelikonsoli tai tietokone. Verkossa päästiin pelaamaan vähän myöhemmin yhteyksien paran-

tuessa. Tässä vaiheessa haastatellut pelasivat huvikseen ilman tavoitteita.

Pelaaminen alkoi niinki nuores iäs ku kaks. Et mun sisko ja veli sai Nintendo kasibittisen ja sitte, ku osas jotain tehä käsilläki, ni siit se palaaminen vaan lähti. (Pelaaja 2)

Haastateltujen kohdalla tavoitteellinen ja kilpailullinen pelaaminen alkoi teini-ikäisenä. He osallistuivat lan-tapahtumiin sekä Internetissä pelattaviin peliturnauksiin osana pelijoukkuetta ja osa yksin. Alussa joukkueet muodostettiin lähinnä olemassa olevan kaveripiirin pohjalta. Osa pelaajista halusi kuitenkin panostaa pelaamiseen enemmän kuin joukkueensa, tai kaikki pelaajat eivät yltäneet taidoiltaan samanlaiseen suoritukseen. Tällöin joukkueista jouduttiin eroamaan tai vaihtamaan menestyvämpiin joukkueisiin. Uudet pelaajat rekrytoitiin joukkueisiin henkilökohtaisella kutsulla tai vastaamalla netissä olevaan pelaajien hakuilmoitukseen.

Ja joskus... seittemäs kaheksaluokkalaisen ikäsenä, ni tavallaan enemmän kuuli tällästä kilpapelaamisjutusta, että on turnauksii, jota järjestetään. Mä en eka välttämät tienny mistään rahast, mut sillee vaan, että pelataan turnauksissa kunniasta. (...) Me perustettiin oma joukkue, mentiin netissä pidettäviin turnauksiin mukaan ja pelailtiin ja tultii paremmiks. Ja samalla se koko kulttuuri kehitty maailmanlaajuestiki. (Pelaaja 5)

Pelaaminen muuttui iän ja menestyksen myötä vakavammaksi harrastukseksi tai joillekin jopa sivutoimiseksi ammatiksi palkkatuloiheen ja palkintorahoiheen. Osalle itsen tai joukkueen menestyminen toi mukanaan mahdollisuuden liittyä osaksi peliorganisaatiota. Yksi haastatelluista kertoi saaneensa jo yläasteella pientä palkkaa pelaamisestaan ja voitaneensa myöhemmin kohtalaisia rahapalkintoja. Muille pelaaminen oli lähinnä vakavasti otettava harrastus, josta saattoi saada pieniä palkintoja. Tavoitteena oli kuitenkin menestyä *ladderilla* tai peliturnauksissa ja kehittyä pelaajana.

Me oltiin EU-ladderin yhdeksänsiä. Joskin sillon ku me päästiin siihen, ni mut potkittiin joukkueesta, koska olin liian huono. (Pelaaja 1)

Sitte 2007 me voitettiin yhes toises strategiapelissä euroopan mestaruus, sillon se oli 6000 euroo se pääpalkinto. Ja meit oli neljä henkee siinä joukkueessa. Ja se oli ehkä ainaki omalta osalta kilpapelituran huipentuma. (Pelaaja 5)

Peliorganisaation johdossa olevan haastatellun mukaan pelaajat aloittavat kilpailullisen pelaamisen yleensä 16-vuotiaina. Toisen asteen opintojen ohella on mahdollista keskittyä pelaamiseen. Armeija yleensä katkaisee pelituran joksikin aikaa ja osalla lopettaa sen kokonaan. Osa jatkaa pelaamista kolmannen asteen opintojen ohella. Muutamat jatkavat kilpapelaamista työn ohella, mutta he ovat vähemmistössä. Kilpapelaajat ovatkin Suomessa pääosin eri-ikäisiä opiskelijoita. Peliorganisaation johdossa olevan mukaan pelaaja on uransa huipulla noin 18–20-vuotiaana. Usean pelaajan joukkueet koostuvat kuitenkin useimmiten eri-ikäisistä pelaajista.

No aika monet on opiskelijoita. Pelataan ennen armeijaa, sit käydään opiskelemassa ja sitten mennään duuniin ja lopetetaan se pelaaminen. Se on, vois sanoo tyypillinen Pelaaja mikä on melkein aina. (Peliorganisaation johdossa)

Osa haastatelluista oli jo vähentänyt tavoitteellista pelaamista, harjoitusmääriä ja kilpailuihin osallistumista. He olivat kuitenkin sitä mieltä, että pelaaminen ja pelikulttuurinen seuraaminen tulisivat olemaan jatkossa osa elämää. Yksi haastateltava esimerkiksi kertoi, että tulevaisuudessa hän saattaa matkustella ”kisaturistina” ulkomaisissa peliturnauksissa.

Se on nyt vähän laantunu viime vuosina, että enemmän tullu tämmöseks divaritason pelaajaks. Semmonen kaveri, joka harrastaa, vaikka verrataan vaik jääkiekkoon niin ykkösdivariPelaaja joka pelaa paljon jääkiekkoo, mut kuitenkin on muut ammatit ja muut. On vaan harrastus tai semmonen mitä tekee vieläki tosissaan, ehkä samanlainen itellä suhde kilpapelaamiseen nytte. (Pelaaja 5)

Suomalaisen kilpapelaajan peliura alkaa lapsuudessa aloitetusta peliharrastuksesta ja muuttuu tavoitteelliseksi pelaamiseksi teini-iässä. Koska Suomessa pelaamisesta saadut palkkiot ja palkinnot ovat niin pieniä, pelaajilla ei ole mahdollisuutta keskittyä ainoastaan

pelaamiseen ja kilpailuun. Peliuralla eteneminen vaatii jatkuvaa harjoittelua, jota on vaikea jatkaa työuran ohella.

Kilpapelaaajien harjoittelu ja sen tukeminen

Haastatellut pelasivat pääasiassa yhtä peliä, jossa he kilpailivat. Pelaamisen tarkoituksena oli kehittyä pelaajana juuri tietyssä pelissä ja saavuttaa turnauksissa voittoja. Haastatellut saattoivat silloin tällöin pelata myös muita pelejä. Tämä erotettiin kuitenkin tavoitteellisesta pelaamisesta viihteeksi.

Mä oon (pelannu /MK) seittemän vuotta. Ja käytännössä oikeestaan kahta peliä. (...) Että pelaan yhtä peliä kerrallaan ja sit vaihdan toiseen. Totta kai mä kokeilen kaikennäköstä. Mulla on pleikkariki, jolla mä pelaan sitten huvin vuoks. (Pelaaja 3)

Haastatellut olivat nuoria aikuisia ja heillä oli velvoitteita töiden ja opintojen sekä puolisoitensa suhteen. Pelaamista oli mahdollisuus harrastaa vapaa-ajalla näiden velvollisuuksien jälkeen. Siihen panostettu aika vaihteli kulloisestakin elämäntilanteesta riippuen. Yksi kertoi pelanneensa viimeisen vuoden kuluessa keskimäärin noin tunnin tai kaksi päivässä. Toinen kertoi pelaavansa välillä kahdeksan tuntia päivässä.

Kilpapelaaajat harjoittelivat tai valmistautuivat peleihin hyvin monin tavoin. He katselivat aiempia pelejään ja analysoivat niitä. Pelaajat seurasivat myös muiden, esimerkiksi kuuluisien huippupelaajien otteluita netin kautta ja ottivat niistä oppia. Joku yritti pelata ajallisesti mahdollisimman paljon. Monet kehittivät ja harjoittelivat tuttujen harjoitusvastustajien kanssa uusia strategioita. Kaikki myös keskustelivat pelaamisesta muiden kanssa kasvotusten ja Internetissä. Haastateltu joukkuepelaaja vaihteli pelipaikkoja joukkueen muiden jäsenien kanssa oppiakseen kuinka muut joukkueen pelaajat ajattelivat ja toimivat. (Ks. myös Timperi 2011a, 65–66.)

Me pelataan sillain, että me vaihdellaan... Meil on tiettyllä kaikki, on tietyt positiot. Yks pelaa, no mä en nyt todellakaan jalkapallo... jääkiekosta tiedä, mut yks pelaa puolustavaa, puolustavii pelaajia. Yks on hyökkääjiä. (...) No just nimenomaan sillai, et vaihdellaan niit paikkoja. Eliikkä pelataan

vähän eri paikkoja välillä, että opitaan ajatteleen silleen miten sitä toista paikkaa pelataan. (...) Niissä voit tulla paremmin synergioi, eli paremmin vastaan siinä toisessa, toisen kanssa. (Pelaaja 3)

Timperi (2011a) kirjoittaa kansainvälistä kilpapelaaamista käsittelevässä tutkimuksessaan joukkueiden ja pelaajien valmentajista (emt, 20, 44, 65). Haastattelemani kilpapelaaajat kuitenkin kertovat, että valmentajat ovat harvinaisia suomalaisilla pelaajilla ja joukkueilla. Joissain tapauksissa kokeneemmat pelaajat saattavat opastaa vähemmän pelanneita. Suomessa pelaajat harjoittelevat ja jakavat vinkkejä keskenään sekä opettavat toisiaan. Rambusch ja kumppanit (2007) totesivat myös ruotsalaisessa tapaustutkimuksessaan, että pelaajat ovat vastavuoroisessa suhteessa toisiinsa. Pelaajat ovat samanaikaisesti oppilaita ja opettajia toisilleen.

Meillä on semmonen oma privaattikanava, jossa mekin kaksi ollaan, semmonen privaattikanava, jossa on joku kolmekymmentä ehkä vähän tämmösiä parhaimpia näistä viidestä sadasta (tietyn pelin pelaajasta/MK). Ja sit sinne yleensä aina kutsutaan, jos huomataan, et joku on menestynyt hyvin ja näyttää semmoselta tosissaan pelin ottavalta. Se on vähän semmonen, että siellä voidaan keskustella vähän kehittyneemmällä tasolla siitä pelistä. Siellä kaikki tuntuu ymmärtävän kaikkee tämmöstä pelin kikkoja vähän enemmän. (Pelaaja 4)

Vaikka jotkut peliorganisaatiot tarjoavat valmennusta pelaajilleen, Suomessa niiden roolina on pääasiassa mahdollistaa kilpapelaaajan keskittyminen pelaamiseen (vrt. Timperi 2011a, 44). Peliorganisaation johdossa oleva haastateltava kertoi, että peliorganisaatiot hoitavat pelaajien harjoitteluun ja kilpailuihin osallistumiseen liittyviä käytännön asioita. Ne hankkivat pelaajille pelivälineitä, sponsoreita ja hoitavat peliturnauksien ilmoittautumisia, matkajärjestelyjä sekä kuluja. Vastineeksi peliorganisaatio ottaa prosenttiosuuden pelaajan voittamista rahapalkinnoista. Haastateltavien mukaan tällä hetkellä Suomessa ei ole peliorganisaatioita, jotka maksaisivat pelaajille palkkaa.

Joo no meillä on, että kymmenen prosenttia kotimaan turnauksista ja kaksikymmentä prosenttia ulkomaisista. Ja sit me kustannetaan niille lennot, hotellimajoitus, osallistumismaksut ja joissaki tapauksissa maksetaan

päivärahaa, et ne saa ostaa ruokaa ja jos bensaa tarvii ja tämmöstä.
(Peliorganisaation johdossa)

Haastateltujen kilpapelaaajien harjoittelua voisi kutsua puoliammattimaiseksi. Sponsorirahojen ja palkintorahojen ollessa pieniä pelaajien ei ole mahdollista keskittyä vain pelaamiseen. Haastatellut kuitenkin toivoivat, että tulevaisuudessa, kilpapelaaamisen yleistyessä ja saadessa medianäkyvyyttä, toiminta voisi tulla ammattimaisemmaksi.

Fanikulttuuri

Kilpapelaaamiseen kuului pelaamisen ohella peliskenen³ tapahtumien tiivis seuraaminen erilaisten nettisivustojen ja lehtien kautta. Haastatellut seurasivat pelaamiseen keskittyneitä nettisivustoja lähes päivittäin. Lisäksi he katselivat muiden pelejä nettilähetyksinä. (Ks. myös Jin 2010, 66–67.) Kolme haastatelluista oli myös itse osallistunut pelitapahtumien järjestämiseen ja toteuttamiseen.

Pelit-lehti esimerkiksi on yks ja sitte Setti ja Geimingi. Sieltä mä luen yleensä uutiset ja tälle. Nytteki ennen ku mä lähin tänne, ni mä kattelin StarCraft kakkosen maailmanmestaruuskisoja. (...) Mä aika paljon kattelen näitä just pelejä suoraan. Clanbasessa mä kattelen mitä Suomi yleensä vaa pärjää, et en mä muuten siellä hirveesti pyöri. (Pelaaja 2)

Suomalaisten kilpapelaaajien ja peliharrastajien kohdalla ei voi puhua samanlaisesta fanikulttuurista kuin Aasiassa. Esimerkiksi Etelä-Koreassa, joka on kilpapelaaamisen johtava maa tällä hetkellä, verkkopelien pelaaminen on suosittu harrastus ja maassa on vireä kilpapelaaamisen kulttuuri. Etelä-Koreassa on satoja ammattilaispelaajia, joista huiput ansaitsevat suuria summia ja ovat ihailtuja julkisuuden henkilöitä. Peliturnaukset ovat isoja tapahtumia, jotka televisioidaan. (Jin & Chee 2008; Timperi 2011a, 44–46.) Myös haastatellut seurasivat menestyneitä eteläkorealaisia pelaajia, joita yksi haastateltava kutsui pelijumaliksi. Haastatellut totesivat, ettei suomalainen fanikulttuuri yllä aasialaiselle tasolle. Suomessa menestyneiden pelaajien ihailu ja kannustaminen tapahtuu lähinnä Internetin pelisivustoilla.

Mä olin jopa ihan suunnitellu, että mä oisin pyytäny nimmarin tältä korealaiselta, joka oli täällä. Mä olin viel, mä olin kattonu Youtubesta, olin harjotellu, että miten sanotaan kiitos koreaksi. Ihan kyl niitä pidetään samalla lailla idoleina, ku jotain urheilutähtiä. Tai Teemu Selänteeltä joku menee kysymään nimmaria, ni mä meen kysymään NaDalta. (Pelaaja 4)

Lopuksi

Tavoitteenani tässä katsauksessa oli selvittää suomalaisen kilpapelaaajan peliuraa, harjoittelua sekä suomalaista kilpapelaaamisen fanikulttuuria. Kilpapelaaajat aloittavat pelaamisen ennen kouluikää ja aloittavat kilpailun teini-iässä. Uran huippukohta ajoittuu ikävuosiin 18–20. Peliura tehdään pääosin opintojen, joskus myös palkkatyön ohessa. Haastatellut harjoittelivat pelaamalla mahdollisimman paljon omaa peliään. Lisäksi he katsoivat ja analysoivat omia sekä muiden pelejä. Pelaajilla oli harjoitusvastustajia, joiden kanssa oli mahdollista kokeilla uusia tekniikoita. Joukkuepelaajat vaihtelivat pelipaikkoja toistensa kanssa. Kaikki myös keskustelivat pelaamisesta muiden tasollaan olevien pelaajien kanssa. Pelaajat lähinnä valmensivat toisiaan, eikä heillä ollut muita valmentajia. Haastateltavien mukaan suomalainen fanikulttuuri tapahtuu lähinnä Internetin kautta keskustelupalstoilla ja pelilähetyksiä seuraamalla.

Katsaukseni nosti esille useita jatkotutkimusaiheita. Kilpapelaaamisen tutkimuksen kenttä on Suomessa ja maailmalla lähes koskematon. Jo suomalaisten kilpapelaaajien määrästä voidaan esittää vain karkeita arvioita (Juutilainen 2010). Suomalaisen kilpapelaaamisen ekosysteemi ja sen toimijat tulisi selvittää, tämä mahdollistaisi ekosysteemien kansainvälisen vertailun (vrt. Timperi 2011a). Suomalainen kilpapelaaaminen ja sen kehitys kaipaa myös omaa historiikkiaan. Jatkotutkimuksen ohella tärkeää olisi määritellä ja pohtia digitaalisten pelien harrastus- ja kilpailutoiminnasta käytettyjä käsitteitä. Olen itse käyttänyt termiä kilpapelaaaminen, jota Suomessa on aiemmin käyttänyt myös Timperi (2011a, 2011b). Lajin harrastajat sekä esimerkiksi elektronisen urheilun liitto käyttävät rinnakkaisina käsitteinä sekä kilpapelaaamista että elektronista urheilua (SEUL Ry). Tutkimuksen toivottavasti jatkuessa tästä eteenpäin käsitteiden selkeys ja määrittely olisi tarpeellista.

Viitteet

1 Joukkue voi viitata joukkuepelin pelaamiseksi muodostettuun pelaajien ryhmään tai pelaajien kilpailutoimintaa tukevaan organisaatioon (Timperi 2011a, 64). Tässä artikkelissa käytetään joukkuetta viittamaan pelaajien ryhmään ja peliorganisaatiota viittamaan pelaajien kilpailutoimintaa tukevaan organisaatioon.

2 Aineisto on kerätty WORK-Preca tutkimushankkeessa, joka on osa Suomen Akatemian WORK, Työn ja hyvinvoinnin tulevaisuus -tutkimusohjelmaa.

3 Peliskenellä tarkoitetaan pelien ympärille rakentuneita yhteisöjä, organisaatioita ja tapahtumia sekä pelien harrastajia. Skenellä voidaan viitata yksittäisen pelin-, jonkun maan tai globaaliin skeneen (Rambusch ym. 2007; Timperi 2011a, 19).

Lähteet

KIRJALLISUUS

Hutchins, Brett (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society* 10: 6, 851–869.

Jansz, Jeroen & Marten, Lonneke (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New media & society* 7: 3, 333–355.

Jin, Dal Young (2010). *Korea's Online Gaming Empire*. Cambridge: MIT Press.

Jin, Dal Yong & Chee, Florence (2008). Age of New Media Empires: A Critical Interpretation of the Korean Online Game Industry. *Games and Culture* 3: 1, 38–58.

Jonasson, Kalle & Thiborg, Jesper (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13: 2, 287–299.

Juutilainen, Ville (2010). *Kilpapelaaaminen kasvattaa suosiotaan Suomessa*. Viitattu 3.8.2011. <http://www.mtv3.fi/uutiset/kotimaa.shtml/2010/09/1194455/kilpapelaaaminen-kasvattaa-suosiotaan-suomessa>

Kallio, Kirsi Pauliina, Kirsikka Kaipainen & Frans Mäyrä (2007). *Gaming nation? Piloting the international study of games cultures in Finland*. Tampereen yliopisto, Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. Viitattu 1.8.2011. <http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7141-4.pdf>

Kangas, Sonja (2009). Arvon muodostuminen sosiaalisessa pelikulttuurissa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 57–66.

Kinnunen, Jani (2010). Leikkisä raha peleissä. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 42–57.

Kojo, Marjaana (2012). Lanitusta, ladderia ja lifetystä – kilpapelaaaminen nuorten alakulttuurina. Teoksessa Mikko Salasuo, Janne Poikolainen & Pauli Komonen (toim.): *Katukulttuuri. Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura/ Nuorisotutkimusverkosto, 60–78.

Luhtala Kaisa & Inka Silvennoinen & Teresa Taskinen (2011). *Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta*. Helsinki: Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos.

Pasanen, Hannes (2010). ”Mut eihän nörtit dokaa!” Verkko ja pelaaminen nuorten ehkäisevässä päihdetyössä. Teoksessa Merja Kylmäkoski, Sanna Pylkkänen & Reijo Viitanen (toim.): *Yhteisöllisiä näkökulmia nuorten ehkäisevään päihdetyöhön*. Humanistinen ammattikorkeakoulu, 178–188.

Rambusch, Jana & Peter Jakobsson & Daniel Pargman (2007). Exploring e-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike. Situated Play, *Proceedings of DiGRA 2007 Conference*.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (2009). Computer hobbyists and the gaming industry in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing*, 3: 31, 20–33.

Swalwell, Melanie (2006). *Multi-player computer gaming: “Better than playing (PC games) with yourself. Reconstruction. An Interdisciplinary Cultural Studies Community* 6:1. Viitattu 15.6.2011. <http://reconstruction.eserver.org/o61/swalwell.shtml>

Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: The MIT Press.

Timperi, Janus (2011a). *Kilpapelaaamisen ekosysteemi ja sen vaikutus pelaajien kilpailumotivaatioon*. Diplomityö. Aalto-yliopisto.

Timperi, Janus (2011b). 2000-luvun gladiaattorit pelimaailman kansallissankarit. *Tiedosta-lehti* 2/2000. Viitattu 16.8.2012. http://www.tieke.fi/julkaisut/tiedosta-lehti/?ARTICLE_NUM=41297&SINGLE_EMBED=12811

Tossavainen, Tommi (2008). *Nuoret, pelit ja netti. Kirja lasten ja nuorten netinkäytöstä, pelaamisesta ja verkkoyhteisöllisyydestä*. Viitattu 30.8.2012. <http://www.nettiguru.fi/kirja.pdf>

Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas: CSREA Press, 437–440.

INTERNET-SIVUSTOT

Peliplaneetta. Viitattu 1.5.2012. <http://www.peliplaneetta.net/artikkelit/111/>

SEUL Ry, Viitattu 1.5.2012. <http://seul.fi/>

StarCraft 2, *Beginners guide*. Viitattu 9.8.2011. <http://eu.battle.net/sc2/en/game/guide/whats-sc2#battle-net>

YLE (2011). *Ammattimainen tietokonepelaaminen yleistyy Suomessa*. Viitattu 3.4.2012. http://yle.fi/uutiset/tiede_ja_tekniikka/2011/08/ammattimainen_tietokonepelaaminen_yleistyy-suomessa_2767432.html

World Cyber Games. Viitattu 30.4.2012. http://www.wcg.com/renew/history/countries/countries_search.asp?i_natno=18&wis_code=N4No2

Katsaus

Väärin pelattu – Epäurheilijamaisuus NHL12-nettipelissä

IIRO LEHTONEN
iirleh@utu.fi
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tässä katsauksessa tutustutaan epäurheilijamaisuuteen virtuaalisilla nettipelikentillä. Tarkastelun kohteena on jääkiekkoa simuloiva EA Sportsin *NHL12:n* nettipeli ja etenkin epäurheilijamainen käytös netin yli pelattavissa peleissä. Katsauksessa tuodaan ilmi, että nettikiekossa voiton tavoitteluun käytetään monenlaisia konsteja, joita ei todellisten jääkiekkokaukaloiden sisällä tunneta.

Avainsanat: etiikka, verkkopelit, realismi, jääkiekko, NHL12

Foul play – Unsportsmanship in NHL12 online games

Abstract

This review introduces unsportsmanlike behaviour in virtual online game fields. The focus is hockey simulation EA Sports *NHL12's* online gaming and especially unsportsmanship over online games. In the review it is brought up that in order to achieve victory in the online multiplayer games, players use many different tactics and approaches, ones that are unknown in the real world hockey rink.

Key words: ethics, online games, realism, ice hockey, NHL12

Aluksi

Vastustaja tekee helpon maalin ja siirtyy ottelussa 1–2 -johtoon. Maalin jälkeen hän alkaa vain syötellä omalla alueellaan kiekkoa ja pelata aikaa. Useiden tuskallisten minuuttien jälkeen onnistun riistämään kiekon ja iskemään tasoitusosuman. Keskioloituksen jälkeen saan vastustajan herpaantumaan ja isken johto-osuman vain minuuttia ennen peliajan umpeutumista. Samassa yhteys katkeaa – suivaantunut vastustaja on poistunut linjoilta.

Kyseinen tilanne on hyvin arkipäiväinen, kun pelaa konsolilla EA Sportsin julkaisemaa *NHL12*-videopeliä verkossa. Ja kun lukee eri keskustelupalstojen viestiketjuja kyseisen pelin tiimoilta, huomaa että kuvattu tilanne on ehkä vain pieni pisara hyvin suuressa epäurheilijamaisen videopelaamisen lammessa. Aloin miet-

tiä, millä tavoin pelaajat huijaavat, tai ainakin venyttävät sääntöjä *NHL12*-pelissä. Mielenkiintoisena näen myös sen, millaisissa tilanteissa avautumiset nettipalstoille kirjoitetaan. Aiheuttaako kirvelevä tappio vuolaan näppäimistöpaukutuksen vai onko syynä jokin muu seikka? Ehkä pelatessaan toivoo, että vastustaja kunnioittasi lajia samantyyliisessä muodossa, mitä jääkiekkokaukalossa näkee, eikä pelaisi vain peliä videopelinä, jonka aihe sattuu olemaan jääkiekko. Tämä ristiriita toiveiden ja totuuden välillä voi johtaa tilanteisiin, joita puretaan turhautuneina myös keskustelupalstoilla.

Virtuaaliekon pitkä kaari

Electronic Artsin urheilupeleihin erikoistuneen EA Sportsin tekemä NHL-jääkiekkovideopelisarja on saanut ensimmäisen versionsa vuonna 1991, ja peliä on jul-

kaistu siitä lähtien vuosittain. Xbox360- ja PS3-konsoleille ilmestynyt *NHL12* on siis sarjan 21. osa.¹ Kun puhun seuraavassa NHL-sarjasta, tarkoitan juuri EA Sportsin kyseistä pelisarjaa. Kun puhun taasen tutkittavasta pelistä, puhun *NHL12:sta*. Kun puhun pohjoisamerikkalaisesta jääkiekkoliiga NHL:stä, National Hockey Leagues-ta, puhun NHL-liigasta.

Käytän aineistona Jatkoaika.com ja KonsoliFIN -keskustelupalstojen viestejä. Valitsin kyseiset foorumit, koska Jatkoaika.com on jääkiekkoa seuraavien ihmisten suosituin palsta Suomessa ja *NHL12:sta* keskustelu on ollut siellä vilkasta jo ennen julkaisupäivää. Pelistä oli keskusteltu maaliskuuhun mennessä yli 1 300 viestillä. KonsoliFIN on mielenkiintoinen tutkimuskohde siinä mielessä, että palstan nimimerkit ovat pelanneet laajasti NHL-sarjan nettiliigaa jo *NHL10:stä* lähtien. Tämän vuoden PS3-konsolin nettipelissä on ollut kaikkiaan 90 pelaajaa, ja Xbox360:n nettiliigassakin pelaa yli 40 jääkiekkohenkistä kisailijaa. Lähes vastaavankokoisia liigoja on Jatkoajankin puolella yritetty saada kasaan, mutta ne ovat jääneet tällä kaudella kesken aktiivisuuden puutteen vuoksi.

Aihepiiriä käsitellessä on tärkeää määritellä, mikä urheiluvideopeleissä on epäurheilijamaisuutta, mikä kuuluu peliin ja mikä on huijaamista. Mia Consalvon mukaan huijaamista on ollut aina videopeleissä. Hänen tutkimuksissaan pelaajat ovat määritelleet huijaukseksi sellaisen tavan pelata, joka antaa pelaajalle epäreilun hyödyn joko toista pelaajaa tai peliä itseään vastaan. Hän määrittelee pelaajien näkemyksien mukaan asenteet huijaamista kohtaan kolmeen ryhmään. Ensimmäisessä ryhmässä ei suvaita minkäänlaisia huijauksia, ei edes vinkkien kysymistä kaverilta tai internetin keskustelupalstalta, vaan peli tulee ratkaista ja voittaa yksin. Toinen ryhmä hyväksyy neuvojen ja läpipeluuohjeiden käytön, kuten myös huijauksikoodien käytön, mutta pelin koodia ei saa muuttaa millään keinolla. Kolmas ryhmä huijaa Consalvon mukaan etenkin internetin kautta käytävässä moninpelissä ja näkee sen jopa oikeutettuna. (Consalvo 2007, 88–92.)

Pelisuunnittelun perusteista kirjoittaneet Katie Salen ja Eric Zimmerman ovat ryhmitelleet käyttäjiä hieman eri tapaan ja kiteyttäneet hyvin perinteisen, omistautuneen, epäurheilijamaisen ja huijaavan pelaajan erot. Siinä missä perinteinen pelaaja seuraa tarkasti peliin tehtyjä sääntöjä, etsii omistautunut pelaaja ahkerasti sääntöjen puitteissa parempia taktiikoita ja strategioita kehittää pelaamistaan. Epäurheilijamainen pelaaja seuraa Salenin ja Zimmermanın mukaan sääntöjä tiettyyn pisteeseen saakka mutta tavoittelee voittoa kaikin keinoin. Niin

sanottujen kirjoittamattomien sääntöjen rikkominen ei häiritse häntä mitenkään. Huijaava pelaaja pyrkii tietoisesti rikkomaan pelin sisäisiä sääntöjä, esimerkiksi varastaa rahaa pankista *Monopolissa*. (Salen ja Zimmerman 2004, 266–271).

Ranteet lukkoon, meiliboksi tukkoon

Erilaisia videopelien huijaustapoja tutkineet Wilma A. Bainbridge ja William S. Bainbridge muistuttavat, että peleissä on kaksi hieman toisistaan poikkeavaa huijaustapaa. Ensimmäinen tapa (glitch) on etsiä pelin puitteissa ohjelmoinnin heikkouksia, bugeja tai ylipäättänsä tapoja pelata tavalla, jota ohjelmoija ei ole alunperin tarkoittanut. Toinen tapa huijata on käyttää pelintekijöiden peliin tarkoituksella jättämiä helpotuksia, esimerkiksi huijauskoodia. (Bainbridge, Bainbridge 2007, 64–70.) Seuraavassa esittelemistäni NHL-pelin huijaustavoista kaikki ovat pelimekaniikkaa hyödyntäviä ”glitchejä”.

Aineistona käyttämiäni keskustelupalstoja lukemalla korostuu heti yksi palstakirjoittajien kuvailema epäreilu pelitapa – niin sanotun ”curve shot”-rannelaukauksen käyttäminen. Kyseinen rannelaukaus on saanut alkunsa jo vuoden 2007 (NHL07) Xbox360:lle ilmestyneessä versiossa, jossa niin kutsuttu taitotikku teki ensiesiintymisensä². Kyseessä olevassa rannelaukauksessa peliohjaimen oikealla analogitavalla viedään virtuaalipelaajan maila mahdollisimman kauaksi vartaloista, ja ammutaan rannelaukaus. Näin hyödynnetään virtuaalipelaajan animaatiota niin, että kiekko tekee eräänlaisen ”kurvauksen” juuri ennen laukaisua ja lähtee jopa hieman lavan ulkopuolelta ohi hölmistyneen maalivahdin³. Bainbridgejen mukaan tämän tyylinen tapa hyödyntää ohjelmoinnin heikkouksia on yleisin tapa huijata: ruudulla näkyvä tilanne on erilainen kuin todellisuudessa pelin ohjelmoijan tarkoittama ja ehdottomasti pelaajalle ylilyöntiaseman tarjoava tapa pelata (Bainbridge, Bainbridge 2007, 68).

KonsoliFIN-keskusteluista ilmenee, että kyseisen erittäin hyvällä onnistumisprosentilla maaleja tuottaneen rannelaukauksen käyttö oli suosittua etenkin NHL09-sarjassa. Keskustelussa käy myös ilmi, että NHL-sarjan historiassa on joka vuosi maalintekotapa, joka uppoaa maalivahdille selvästi muita herkemmin.

Toinen KonsoliFIN-keskusteluissa esiin nouseva maalintekotapa on suoraan syötöstä ampuminen. Kirjoittavat kertovat, ettei itse maalintekotavassa

ole mitään väärää tai pelimekaanisesti viallista, mutta heidän mukaansa tämän pelitavan varaan monet vastustajat rakentavat täysin oman hyökkäyspelinsä, kuten seuraavan nimimerkin viestikin kertoo:

On ihan yhtä mätä peli kyllä verkossa kuin aiemmatkin. Kun nouse tasona reiluun kymppiin, niin joka toinen vastustaja hakee vain niitä vakiopaikkoja, eli suurin osa sitä suoraan syötöstä maalin eteen joka ***** hyökkäyksessä. Ei ole kovin kivaa pelata noin. (Warra *KonsoliFIN* 13.9.2011)

Jatkoajan keskusteluissa nousee myös vahvasti esiin epärealistisen ranne-laukauksen käyttö, mutta *KonsoliFIN*-palstasta poiketen jatkoaikalaiset kommentit ovat eniten ainoastaan huippujoukkueilla pelaavista vastustajista. Jatkoaikalaisten mukaan ”huonot pelaajat” tunnistaa siitä, että he valitsevat esimerkiksi viime vuonna NHL-finaalissa olleen Vancouver Canucksin tai Kanadan maajoukkueen, häiriköiviä viestejä tulee pelin sisäiseen postilaatikkoon aina otteluiden jälkeen ja vastustaja lähtee pelistä heti, jos ensimmäisellä minuutilla tulee maali omaan päähän ⁴.

Jatkoajan keskusteluissa mielenkiintoisimmaksi nousee kuitenkin erillinen keskusteluketju *EASHL:n*⁵ mustasta listasta ⁶. Ketjun aloittaja on halunnut listata epäurheilijamaisesti pelaavat joukkueet ja pelaajat, mutta ketjussa myös käsitellään pelimuodon monia epäkohtia, joita käytetään hyväksi. Erikoisimpia keinoja olivat kolmen pelaajan yhtäaikainen syöksyminen vastustajan maalin edessä pysäyttämään maalivahdin avaussyötön sekä maalivahtia maalin toivossa taklaavat joukkueet.

Pyöritetään sitä hidastusta

Mielestään vastustajan epäurheilijamaisen käytöksen kohteeksi joutunut pelaaja keksii myös monia konsteja ärsyttää ja jopa kostaa kilpakumppanilleen. Jatkoajan keskusteluissa näitä toimia oli listattu viesteihin paljon *KonsoliFIN*-keskusteluja enemmän, ja selkeän yksimielisesti nämä vastatoimet myös hyväksyttiin.

Yleisin tapa vastata pelin parhaan joukkueen valitsevaa vastaan on poistua

heti pelistä ennen avauskiekon pudottamista. Liian yksipuolista maalintekoa yrittävälle vastaiskuna on vastata samalla mitalla ja pelata yhtä monotonista hyökkäyspeliä. Yksi jatkoaikalaisten yleinen ärsytyskeino on katsella itse tekemiään maaleja tuuletusten jälkeen useampaan kerran hidastettuna ja pakottaa samalla myös vastustaja tekemään niin. Kuten jatkoaikalainen nimimerkki mestari kertoo, moni pelaaja saa myös nautintoa pienestä ja ehkä vähän isommastakin kiusanteosta mielestään epäreilulle vastustajalle:

Näitä pelaajia on sitten mukava kuumotella erinäisillä tempuilla ja naureskella heidän hajoiluihinsa. Toisinaan pelissä tapaa myös ns. reiluja vastustajia, joita vastaan tulee sitten itsekin pelattua reilusti. (mestari, *Jatko aika.com* 7.11.2011)

Steven Conwayn mukaan nettipelit muuttuvatkin helposti vihamieliseksi ympäristöksi huijauksien suhteen. Siinä missä samalla koneella pelatessa pystyy tulkitsemaan vastustaja kehon kielestä, oliko epäilyttävä pelitapa tahallinen huijaus vai ei, muuttuvat nettipelissä vastaavat vähintäänkin epäilyksiksi epäreilusta pelistä. Hänen mukaansa myös virtuaalijalkapalloilijoiden puolella maalin jälkeinen ilakointi on paljon kiinni vastustajasta. Jos vastustaja tuuletti villisti maalejaan, vastattiin paikan tullen samalla mitalla. (Conway 2010, 342.)

Myös *Consalvo* kertoo, että hänen tutkimuksissaan pelaajat näkivät oikeutetuksi huijata, jos muutkin tekivät niin. Hänen mukaansa huijaamista käytettiin usein myös hauskuuden vuoksi. Voittaminen ja onnistuminen koettiin hauskaksi, mutta pelaajien mukaan huijaajat kokivat myös hauskana päästessään ärsyttämään muita, juuri kuten nimimerkki mestari viestissään yllä kuvaili. *Consalvon* mukaan huijauksia käytetään myös siksi, ettei ole aikaa tai kärsivällisyyttä pelata reilulla tavalla. (*Consalvo* 2007, 93.) *NHL*-pelin kohdalla ajan säästämisen voisi ajatella voittojen haalimisen kannalta. Kun huijaamalla voi saada helpommin ja nopeammin voittoja, sitä halutaan käyttää. Voittojen myötä oma status kasvaa. Tapa, jolla voitot on haalittu, ei näy tilastoissa.

Keskustelupalstojen sisäisissä nettiliigoissa sovitaan usein yhteiset pelisäännöt, joissa kielletään muun muassa ajan kuluttaminen omalla alueella pyörien sekä pelistä tai turnauksesta kesken kaiken poistuminen. *KonsoliFIN*-palstan PS3-liigassa mustalle listalle pelikieltoon oli päässyt turnauksen kuluessa

toistakymmentä pelaajaa, samoin kolmannen ja viimeisen varoituksen kynnyksellä oli lähes kymmenen nimimerkkiä. Voisi siis päätellä, että houkutus epärehellisten keinojen käyttöön kiivaan turnauksen aikana voi olla suuri, vaikka epäurheilijamaisista otteista voikin raportoida liigan järjestäjälle.

On mielenkiintoista huomata keskusteluista, miten nettipeliä kehutaan vielä ensimmäisen viikon aikana, mutta kun pelaajat alkavat oppia tiettyjä kikkoja, alkavat myös kriittiset kirjoitukset lisääntyä palstoilla.

Ekoissa online-peleissä tuli vastustajia, jotka yrittivät pelata kuten jääkiekkoa pelataan ja ehdin jo ajatella, että onko peli parantunut näin paljon. Oman tason noustessa vastustajat ovat muuttuneet samanlaisiksi kuin mitä ne olivat kun NHL 11:a pelasi viimeksi, eli kyse ei ole enää niinkään jääkiekosta vaan pelistä, jossa yritetään pelimekaniikan rajoissa voittaa peli millä keinolla hyvänsä. (crashbar, *KonsoliFIN* 13.9.2011)

Keskustelupalstojen viesteissä huomaa selkeää arvotusta. Pelimekaniikkaa hyödyntävät pelaajat koetaan aina huonommiksi pelaajiksi, jotka joutuvat venyttämään pelin henkeä epäurheilijamaisin keinoin. Omaa pelityyliä ja tapaa ei missään vaiheessa kritisoida, vaan sitä pidetään realistisena ja rehtinä. On myös mielenkiintoista huomata, että palstoilla on aina äänessä vain ”rehellinen osapuoli”. Voisi jopa ajatella, että keskustelupalstat ovat niin sanottua oikeaa virtuaalijääkiekkoa pelaavien vertaistukikeskuksia. Yksikään nimimerkki ei suoraan myöntänyt käyttävänsä näitä kaikkien tiedossa olevia epäreiluja menetelmiä, osa totesi käyttävänsä niitä kostaakseen ja jakaakseen samalla mitalla takaisin. Niin sanotun ”väärin pelaamisen” voi siis monissa tapauksissa nähdä olevan vain katsojan silmässä. Kun tulee paikka iskeä samanlainen täysosuma, jonka vastustaja teki aiemmin, hellittää ”realistisen jääkiekon moraalii” hyvin nopeasti otetaan.

Conway muistuttaakin, että nettipelit ovat ensisijaisesti hierarkkisia sosiaalisia ympäristöjä, jossa maine ratkaisee. Paljon voittoja haalineet veteraanit ovat listan kärjessä, aloittelijat aivan alimmaisina. Hänen mukaansa on myös hyvin harvinaista, että paljon voittoja tilastoihinsa haalinut pelaaja uskaltaa edes pelamaan aloittelijan kanssa, sillä veteraanilla ei ole pelissä kuin hävittävää. (Conway 2010, 350.)

Molemmilla keskustelupalstoilla muistutetaan, että monet, elleivät jopa kaikki niin sanotut maalikikat, on puolustettavissa pois tarkalla pelityylillä, kuten nimimerkki desouza toteaa *KonsoliFIN*-palstalla:

Onhan näitä ns. ”varmoja” esim. jos nouset maalin takaa viis-tosti maalin edustalle niin takakulma helähtää 80% varmuudella, mutta sen (ja oikeastaan kaikki muutkin ”varmat”) pystyy hyvin organisoidulla puolustuspelillä pelaamaan pois. Jos niitä tulee yhtenänsä omaan päähän, niin kyllä siinä saa katsoa peiliin, eikä auta muu kuin treenata. (desouza, *KonsoliFIN* 19.9.2011)

Kyseinen viesti on hyvä esimerkki molempien tutkimieni keskustelupalstojen pelaajia arvottavasta keskustelusta. Sen lisäksi, että epäurheilijamaisia temppuja käyttävät pelaajat ovat heidän mukaansa huonompia pelaajia, on pelaaja pelitaidoiltaan heikko, jolle osaa pelata kyseisiä kikkoja pois.

Kolmen säännösten peli

Huijaamista digitaalisissa urheilupeleissä tutkineet Ryan M. Moeller, Bruce Esplin ja Steven Conway muistuttavat, ettei moni ajattele pelaavansa epäurheilijamaisesti. Heidän mukaansa tietokonepelien sääntöjen mukaan pelaajat ovat oikeutettuja tekemään mitä tahansa pelintekijöiden luomien raamien ja olosuhteiden puitteissa. (Convey, Esplin, Moeller 2009.)

Näitä ajatuksia voikin peilata yhteen, ja miettiä onko digitaalisessa joukkueurheilupelissä kirjoittamattomia sääntöjä, vai onko kaikki mahdollinen sallittua? Voisivatko digitaalisille pelikentille otetut kirjoittamattomat säännöt tulla oikeilta jääkentiltä, simulaation realistisen esikuvan puolelta? Voiko olettaa NHL-pelisarjan nettipelin pariin päätyneiden pelaajien ymmärtävän jääkiekon konventioita niin hyvin, että perinteisistä, niin sanotuista realistisista pelitavoista muodostuu tavallaan kirjoittamattomia sääntöjä. Bainbridgejen mukaan on vaikea väittää ohjelmoinnin heikkouksien etsimisen olevan eettisesti väärin, sillä ne löydetään empiirisesti tutkimalla, kuten mikä tahansa muukin ominaisuus pelissä (Bainbridge, Bainbridge 2007, 74).

Miksi sitten epäurheilijamaisia tekoja näkee *NHL12*-nettipeleissä ja niistä saa lukea keskustelupalstaviesteissä? Salen ja Zimmermannin määrittävät epäurheilijamaisuuden syyksi voiton janoamisen keinoja kaihtamatta ja kaikkien tunnistamia kirjoittamattomia sääntöjä rikkomalla (Salen ja Zimmermann 2004, 271). Heidän mukaansa epäurheilijamaisuudessa on lähtökohtaisesti jotain negatiivista. Kyseisiä tapoja käyttävä pelaaja taistelee osittain pelin hauskuutta ja leikkimielisyyttä vastaan, joita perinteiset pelaajat hakevat peleistä. Bainbridgejen mukaan huijaaja hakee omalla pelitavallaan voiton tunnetta – ei pelkästään vastustajansa päihittämällä vaan myös päihittämällä luovuudellaan eräänlaisen metapelin kiertämällä pelin säännöstöjä (Bainbridge, Bainbridge 2007, 75). Voisi siis Bainbridgejen ajatuksesta päätellä, että online-pelissä huijaava voi hakea samalla hyvänolon tunnetta siitä, että pystyy nujertamaan pelin ohjelmoineet henkilöt oveluudellaan.

Kirsi Pauliina Kallio, Frans Mäyrä ja Kirsikka Kaipainen määrittelevät *Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2009* ilmestyneessä Pelikulttuurin monet kasvot -artikkelissaan, ettei urheilusimulaatioiden pelaaminen ole rentouttavaa (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 7). Rentoutuminen ja hauskuus eivät ilmenekään keskustelupalstojen viesteistä. Monissa viesteissä kirjoittajat hakevat pelaamiseltaan juuri realistista pelikokemusta, ”oikeaa jääkiekkoa”, kuten muun muassa nimimerkki MoonMan kertoo:

Se on kyllä hienoa että pääpaino on bugimaalien puolustamisessa. Real hockey. (MoonMan, *KonsoliFIN* 19.9.2011)

Keskusteluissa käy myös monesti ilmi MoonManin viestinkin ajatus, että epäurheilijamaisista pelaajaa vastaan pelaaminen ei ole hienoa. Samanlaisten kikkujen puolustaminen kerta toisensa jälkeen koetaan rasittavaksi. Voikin nähdä, että juuri epäurheilijamaiset pelaajat rikkovat realismia pelistään hakevien henkilöiden pelikokemuksen. *NHL12*-nettiliigoissa realistista simulaatiota toivovien ideaalimaailma törmää siis ”vain” pelkkää videopeliä pelaavan ajatusmaailmaan.

Tämän on huomannut myös Steven Conway tutkiessaan jalkapalloveideopeli *Pro Evolution Soccer 2008:n* pelaajia. Hänen haastateltavansa ajattelivat peliä enemmän jalkapallona kuin videopelinä; peliltä haettiin samanlaista kokemusta kuin kotisohvalta jalkapallolähetystä seuratessa (Conway 2010, 338). Hänen mukaansa peliä pelataan usein samalla tavalla kuin televisiolähetystä katsellessa,

hieman etukenossa ja tarkasti keskittyen. Myös debatti oikeasta ja väärästä pelitavasta on hänen tutkimuksissaan käynyt hyvin ilmi myös virtuaalijalkapalloilijoiden keskuudessa. (Conway 2010, 352.)

Jääkiekkovideopelin, tai minkä tahansa urheilua simuloivan pelin, voi nähdä mielestäni kolmen sisäkkäisen säännöstöjen verkoksi. Ensimmäisenä isoimpana säännöstöinä on videopelin fyysinen koodi, säännöstö jota voi kiertää esimerkiksi käyttämällä curve shot -rannelaukausta. Toinen säännöstö on jääkiekon sääntökirja, joka on muutettu videopelissä virtuaaliseen muotoon. Fyysinen koodin ja jääkiekon sääntökirja kulkevat luonnollisesti käsi kädessä, sillä pelin ohjelmoija on määrittänyt, millä tavalla virtuaalinen tuomari ottelut tuomitsee. Esimerkiksi maalivahdin taklaaminen kuuluu tähän toiseen sääntöön. Yleensä tempusta saa jäähyn, mutta niin kauan sitä kannattaa kokeilla kunnes se joskus tuottaa maalin. Kolmantena säännöstöinä näkisin niin sanotut kirjoittamattomat säännöt, joihin kuuluu muun muassa nettiliigassa kielletty omassa päässä ajan kuluttaminen.

Oikean elämän väärinpelaajat

Siinä missä digitaalisten kaukaloiden pelityyleistä ja otteista käydään debattia aina keskustelupalstoilla saakka, käydään samanlaista eri pelitapoja arvottavaa keskustelua myös oikeilla pelikentillä. *NHL:ssä* nähtiin 9. marraskuuta 2011 varsin erikoinen tilanne, kun Philadelphia Flyers protestoi näkyvästi Tampa Bay Lightningin pelitapaa. Tampa Bay ryhtyi keskialueelle erittäin passiiviseen 1-3-1-puolustusasetelmaan, ja Flyersin puolustaja seisoj vain kiekon kanssa paikallaan odottaen vastustajan tekemän ensimmäisen liikkeen⁷. Tämä tapahtui kyseisessä ottelussa monta kertaa. TSN:n uutisessa Calgary Flames -*NHL*-seuran pelaaja Brendan Morrison sanoi, että viesti tuli varmasti kaikille selväksi. Hän kuitenkin muistutti myös, etteivät säännöt kiellä Tampa Bayn taktiikkaa, ja heidän pelatessaan kyseistä joukkuetta vastaan pelitapa oli helposti murrettavissa (TSN.ca 10.11.2011).

Urheilulehden johtavaksi analyytikoksi itseään nimittävä Petteri Sihvonen kirjoittaa usein jääkiekon SM-liigan joukkueiden pelityylieroista kärjistävään sävyyn. Hänen mukaansa niin sanottu kiekkokontrollijääkiekko on tällä hetkellä suomalaisten pelityyli, ”Meidän Peli”, kuten Sihvonen kirjoittaa *Urheilulehdessä* 8.12.2011. Samassa artikkelissa hän teillaa Helsingin Jokereiden ensi kauden

päävalmentaja Tomi Lämsän aiemmin urallaan käyttämät pelityylit ”aivan karmeaksi pystysuunnan jääkiekoksi”. (*Urheilulehti* 8.12.2011.)

Pelityyliä vertaamista mediassa käydään myös suoraan joukkueiden välillä. Hämeenlinnan Pallokerhon kakkosvalmentaja Petteri Hirvonen suomi Jatkoaika.comin otteluennakossa 7.12.2011 Saimaan Pallon (SaiPa) pelityyliä ”epäjääkiekoksi” (*Jatkoaika.com* 7.12.2011). Samaisessa jutussa Hirvonen tokaisi vielä SaiPan maalien tulevan enemmän ”hups ja oih -tilanteista” kuin hienoista sommitelmista. SaiPa voitti ottelun lopulta vieraissa 2-3, ja voittaneen joukkueen päävalmentaja Ari-Pekka Selin kehui HPK:n Hirvosta hyvästä psyykkäuksesta:

Saatiin hyvää psyykkausta siitä, että HPK:n valmentaja sanoi otteluennakossa meidän pelaavan epäjääkiekkoa vähän sinne sun tänne. Pojat ottivat siitä hyvin kopin. En olisi itse pystynyt vastaavaan. (Ari-Pekka Selin *Jatkoaika.comissa* 8.12.2011)

Jääkiekkokaukaloissa edetään välillä myös digitaalisilta kentiltä tutuilla harmaille alueille epäurheilijamaisen pelityylin muodossa. Yksi hyvä esimerkki tällaisesta epäreilusta innovaattorista on New York Rangersissä pelaava Sean Avery, joka myötävaikutti toimillaan uuden pykälän kirjaamista National Hockey Leaguen sääntökirjoihin. Avery heilutti mailaansa villisti New Jersey Devilsin maalivahti Martin Brodeurin näkökentän edessä häiriten täten vastustajan torjuntatyöskentelyä. Jäähyä tilanteesta ei voinut Averylle kuitenkaan antaa, koska sääntökirjoissa ei kyseistä toimintaa vielä tuolloin kielletty (*ESPN* 14.4.2008).

Voikin pohtia, että jos urheilun ammattilaiskentillä pelityylejä vertaillaan ja arvotetaan toisiinsa nähden ahkerasti sekä keksitään uusia sääntöjen rajamailakin sortuvia kikkoja, niin ei ole tavatonta, jos vastaavantyyllisiä pelitapoja kehittyä virtuaalisissa kaukaloissa kahden ihmispelaajan kohdatessa.

Yksi pelitaktiikka muiden joukossa?

On mielenkiintoista miettiä, ovatko pelimekaniikan heikkouksia hakevat pelaajat niin suuri ongelma urheilua simuloivissa nettipeleissä kuin viesteistä voisi olettaa, vai johtuuko avautuminen siitä, etteivät sanotut väärinpelaajat uskalla tulla puolustamaan kantaansa valmiiksi vihamiehille foorumeille.

Ryan M. Moeller, Bruce Esplin ja Steven Conway väittävät, että debatti keskustelupalstoilla nettipelien epäurheilijamaisesta käytöksestä jatkuu niin kauan kuin pelit antavat mahdollisuuden etsiä pelimekaniikan rajoja ja testata omaa moraalikäsitystään siitä, mikä on oikein ja mikä epäurheilijamaisesta (Convey, Esplin, Moeller 2009). Moeller, Esplin ja Conway perustavat väitettään etenkin siihen, että urheilulajeissa tietyt epäurheilijamaisuudet, kuten filmaaminen jalkapallossa tai viime hetkien rikkominen koripallossa, ovat kehittyneet oikeiksi pelitaktiikoissa omissa lajeissaan, joten pelimekaniikan virheiden löytäminen on todellinen pelitaktiikka digitaalisilla pelikentillä.

Omien huomiointieni valossa heidän päätelmiinsä on helppo yhtyä. Jos jääkiekon ammattilaiskentillä käydään vastaavaa keskustelua vuodesta toiseen, ei voi olettaa, että keskustelupalstoilta nettipelien osalta sanailu loppuisi kovin nopeasti – etenkin kun toinen osapuoli ei ole juuri edes avannut sanaista arkkuaan.

Aihepiiri vaikuttaa joka tapauksessa hyvin mielenkiintoiselta ja monipuoliseltakin. On mielenkiintoista nähdä, millaisia tunteita esimerkiksi ensi vuoden NHL-pelisarjan painos herättää simulaatiohenkisissä pelaajissa ja millaisia kikkoja pelimekaniikan heikkouksia etsivät pelaajat löytävät uudesta painoksesta. Olisi myös mielenkiintoista päästä kuulemaan pelimekaniikan heikkouksien varaan pelityyliään rakentavien pelaajien mietteitä pelistä. Pelaavatko he vain yhtä peliä muiden joukossa vai eroaako heidän käsityksensä jääkiekosta selvästi niin sanotuista realismia hakevista pelaajista?

Viitteet

- 1 Mobygames.com NHL-sarjan julkaisulista, <http://www.mobygames.com/game-group/ea-sports-nhl-series>
- 2 NHL o8:n arvostelu. Lehtonen Miikka (2007): NHL o8 (PC) Peliplaneetta.net 21.9.2007 <http://www.peliplaneetta.net/arvostelut/888/>
- 3 YouTube-video NHLo8-pelistä: “curve shot”, <http://www.youtube.com/watch?v=hjvxbU8FjEs>
- 4 Nettipeleistä ensimmäisen peliminuutin aikana lähtevä pelaaja ei saa niin sanottua keskeyttämismerkintää, eikä tappiota tililleen.
- 5 EASHL (EA Sports Hockey League on erillinen nettipe-
limuoto, jossa yhdessä pelissä pelaa parhaimmillaan 12 ihmispe-
laajaa (6 vastaan 6).
- 6 Jatkoaika.com EASHL-keskustelu <http://keskustelu.jatkoaika.com/showthread.php?t=50838>
- 7 YouTube-video Flyersin jäädyttäessä pelin Tampa Bayn puolustusmuodostelman vuoksi “Flyers Mocking Lightning’s System” <http://www.youtube.com/watch?v=3lpMxc4fZNU>

Lähteet

Verkko-osoitteiden toimivuus tarkastettu 25.6.2012

KESKUSTELUVIESTIKETJUT

Crashbar-nimimerkin viesti KonsoliFIN.netin keskusteluketjussa <http://www.konsolifin.net/bbs/monialustapelit/97843-nhl-12-playstation-3-xbox-360-a-17.html#post1304121>

desouza-nimimerkin viesti KonsoliFIN-keskusteluketjussa, <http://www.konsolifin.net/bbs/monialustapelit/97843-nhl-12-playstation-3-xbox-360-a-23.html#post1306391>

Jatkoaika.com NHL12-keskusteluketju <http://keskustelu.jatkoaika.com/showthread.php?t=50059>

Jatkoaika.com keskusteluketju “EASHL:n Musta Lista”, <http://keskustelu.jatkoaika.com/showthread.php?t=50838>

KonsoliFIN.netin PS3-konsolin NHL12-liigaketju <http://www.konsolifin.net/bbs/playstation-turnaukset-peliseura/97571-nhl-12-konsolifin-liiga.html>

Mestari-nimimerkin viesti Jatkoaika-com keskuste-
luketjussa, <http://keskustelu.jatkoaika.com/showpost.php?p=3864145&postcount=1145>

MoonMan-nimimerkin viesti KonsoliFIN.net keskusteluketjussa, <http://www.konsolifin.net/bbs/monialustapelit/97843-nhl-12-playstation-3-xbox-360-a-23.html#post1306511>

Warra-nimimerkin viesti KonsoliFIN.net keskusteluketjussa <http://www.konsolifin.net/bbs/monialustapelit/97843-nhl-12-playstation-3-xbox-360-a-17.html#post1304063>

KIRJALLISUUS

Bainbridge, Wilma Alice & Williams Sims (2006): Creative Uses of Software Errors: Glitches and Cheats. *Social Science Computer Review* (SSCOR). 61-77. <http://con.sagepub.com/content/25/1/16>

Consalvo, Mia (2007): *Cheating : gaining advantage in videogames*. Cambridge (Mass.) : MIT Press, cop. 2007.

Convey, Steven (2010): ‘It’s in the Game’ and Above the Game: An Analysis of the Users of Sports Videogames Convergence: *The International Journal of Research into New Media Technologies* August 2010 16: 334-354.

Convey Steven, Bruce Esplin & Ryan M. Moeller (2009): Cheesers, Pullers, and Glitchers: The Rhetoric of Sportsmanship and the Discourse of Online Sports Gamers. *Game Studies 2009 volume 9 issue 2*. http://gamestudies.org/0902/articles/moeller_esp-lin_conway

Kallio Kirsi Pauliina, Frans Mäyrä & Kirsikka Kupiainen (2009): Pelikulttuurin monet kasvot. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi> 1-15.

Salen Katie & Eric Zimmerman (2004): Rules of Play. *Game Design Fundamental*. Cambridge (Mass.): MIT Press, cop. 2004.

LEHDET JA VERKKOLEHDET

ESPN.com nettisivujen uutinen Sean Averyn tapauksesta 14.4.2008, <http://sports.espn.go.com/nhl/playoffs2008/news/story?id=3346729>

Jatkoaika.com HPK-SaiPa otteluennakko 7.12.2011, <http://www.jatkoaika.com/smliiga.php?ottelu=21202&versio=ennakko>

Jatkoaika.comin HPK-SaiPa otteluraportti 8.12.2011, <http://www.jatkoaika.com/smliiga.php?ottelu=21202&versio=raportti>

Urheilulehti (2011). Petteri Sihvosen artikkeli Lämsänperäläiset. *Urheilulehti* 3.12.2011.

TSN (2011). Brendan Morrisonin kommentit Tampa Bayn pelitavasta “Reves vary for Lightnin-Flyers trap showdown” <http://www.tsn.ca/nhl/story/?id=380134> 10.11.2011.

Muistelma

Pelisuunnittelun erikoistapaus: tekstiviestit ja televisio

JAAKKO KEMPPAINEN
jaakko.kemppainen@iki.fi

Tiivistelmä

Vuosituhanen alussa kehitetyt tekstiviesteillä ohjattavat, television lähetysvirrassa esitettävät SMS-TV-pelit olivat pelisuunnittelijalle varsinainen haaste. Hankala tekninen alusta ja heterogeeninen pelaajaryhmä pakottivat pelisuunnittelijat tekemään paljon kompromisseja ja myönnytyksiä. Samalla pelien suunnittelu tuolle alustalle oli kuitenkin erittäin opettavainen kokemus. Tässä kirjoituksessa käsitellään tekstiviestein pelattavien televisiopeleiden pelisuunnittelullisia haasteita ja annetaan esimerkkejä, kuinka pelien tekijät pyrkivät noita mahdollisuuksia kiertämään. Tekstin tarkoituksena on dokumentoida palanen Suomen pelituotannon historiaa ja tarjota samalla näkymä tuohon parjattuunkin pelituotannon haaraan.

Avainsanat: mobiilipelit, tekstiviestit, interaktiivinen televisio, pelisuunnittelu

Special case in game design: SMS and tv

Abstract

In the beginning of the new millennium, there was a trend of text message controlled games sent in a regular television broadcast stream. These games were quite a challenge for the game designers. Difficult technical platform and heterogenous user group made game designers to make a lot of compromises. At the same time, designing games for television and mobile phones was very educating experience. This text talks about game design challenges with television games controlled with SMS-messages. It also gives some examples of how the designers managed to overcome those difficulties. The purpose of the text is to document a part the history of Finnish games industry, and offer a insight to the sometimes controversial branch of game development.

Key words: mobile games, text messages, interactive television, game design

Aluksi

Vuosituhanen vaihteessa mobiilihysteria oli vallannut Suomen. Tekstiviestit olivat lyöneet itsensä läpi niin maksuvälineinä kuin saunan kaukosäätiminä. Samaan aikaan televisiokulttuuri oli muuttumassa digitalisoinnin myötä kohti personoidumpia palveluita. Paluukanavallisten digiboksien tarjoajat uskoivat vielä mahdollisuuksiinsa laajakaista-internetin ja halpojen päätelaitteiden puristuksessa. Murroskauden mahdollisuuksien myllerryksessä joku keksi tehdä tekstiviesteillä ohjattavan pelin, jonka pelitapahtumat näytettiin tavallisessa tv-lähetyksessä kaikelle kansalle.

Vuoden 2002 tienoilla päädyin silloin Outer-Rim -nimellä tunnettuun firmaan tekemään kyseisenlaisia pelejä. Suomen valtakanaavilla pyöri tuolloin muutama SMS-TV-peli. Outer-Rimillä näimme SMS-TV-pelit mahdollisuutena hankkia rahaa varsinaisten peli-ideoidemme toteutukseen. Ensimmäisen menestyksen jälkeen firman fokus muuttui kuitenkin nopeasti tekstiviestipelien tuotantoon, missä puuhissa toimin aina vuoteen 2005. Tässä tekstissä käsittelen tuon erikoisen pelialustan rajoitteita ja mahdollisuuksia sekä käyn läpi pelisuunnittelullisia ratkaisuja, joiden avulla pyrimme kiertämään alustan ongelmia.

Näyttö

Pelien audiovisuaalisena kanavana toimi tavallinen tv-lähetys. Näkymä oli sama kaikille pelaajille, joten kaikkien pelaajien toiminnot piti myös näyttää samalla ruudulla. Tämä poikkeaa suuresti tyypillisistä moninpeleistä, joissa jokaisella pelaajalla on oma näkymänsä pelimaailman tapahtumiin, eikä pelaaja usein näe muuta kuin omat ja lähellä itseään olevien pelaajien toiminnot.

Analogilähetysten ja -vastaanottimien aikana televisiokuvan laatu aiheutti myös rajoituksia. Käytännössä kaikki pelimme toteutettiin 768*576 kuvapisteen tarkkuudella. Vanhojen kuvaputkinäyttöjen takia kuva-alueen laiduille täytyi jättää noin viisi prosenttia kuva-alasta niinsanotun "safe arean" ulkopuolelle, koska reunat eivät välttämättä näkyneet joissain televisioissa. Tämä jätti varsinaisen pelin informatiiviseksi kuva-alaksi noin 640*480 pikseliä. Tämä yhdistettynä toisinaan heikon kuvanlaadun vaatimaan vähintään 12 pisteen kirjainkoon käyttämiseen pakotti suunnittelijat optimoimaan kuva-alan käyttöä ja keksimään erinäisiä kikkoja kaiken tarvittavan informaation näyttämiseksi.



Kuva 1:

Putti-mobiilipelin pelinäkymä. Informatiivisen kuva-alueen reunoille on jätetty tilaa "safe arean" vuoksi. Varsinaiselle pelille jäävä alue on varsin pieni.

Täytyy tietenkin muistaa, että tuosta käytettävissä olevasta kuva-alasta suuren osan haukkasivat myös tekstiviestien lähettämiseen käytetyn puhelinnumeron ja peliohjeiden näyttäminen. Myös reaaliaikainen pelaajien toimintojen ja tulosten esittely koettiin tärkeäksi osaksi antoisaa pelikokemusta. Toisinaan televisioyhtiö halusi mukaan chatin pelaajien vapaata viestintää varten, ja myöhemässä vaiheessa myös juontajasta tuli pakollinen osa pelinäyttöä. Juontajan rooli kasvoi myöhemmin niin merkittäväksi, että ainakin Suomessa varsinaiset pelit ovat miltei kokonaan kuihtuneet pois. Juontajat jäivät kommentoimaan käyttäjien chatviestejä tai houkuttelemaan pelaajat soittamaan pelin puhelinnumeroon palkintojen toivossa.

Televisiolähetysten lisäksi peleissä käytettiin myös tekstiviestejä palautteen antamiseen. Esimerkiksi ilmoitukset nimimerkin rekisteröinnin onnistumisesta tai pelaajan antaman komennon epäonnistumisesta oli luontevaa lähettää tekstiviestinä vain pelaajalle itselleen. Joissain peleissä pelaaja saattoi myös tilata itselleen erilaisia tilastoja pelin tuloksista tai parhaista pelaajista.

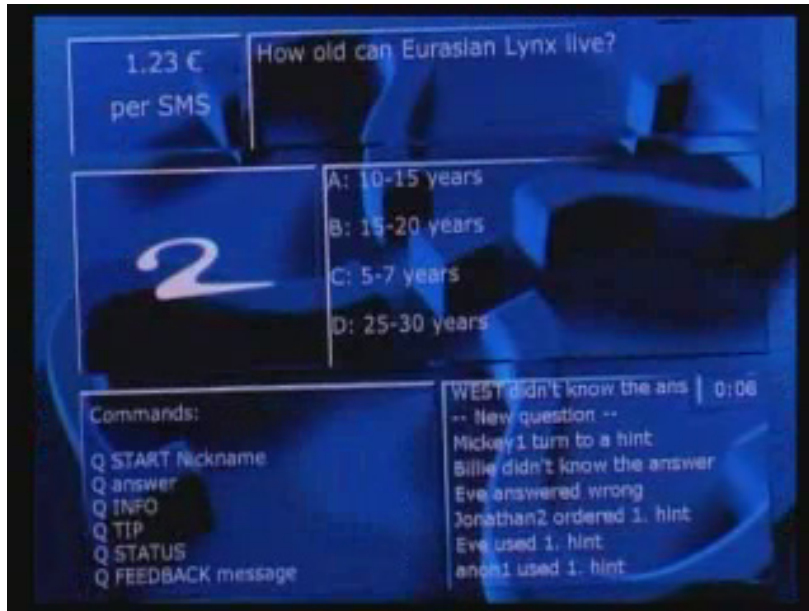
Syöttö

Tekstiviesti on erittäin kätevä väline – paitsi jos sillä täytyy ohjata nopeatempoista toimintapeliä. Tekstiviestin kulkeminen puhelimesta liittymän tarjoajan oman verkon kautta mahdollisesti toisen puhelinoperaattorin tekstiviestikeskukseen kautta yhdyskäytävään, josta pelin pyörittäjä voi käydä sen hakemassa itselleen, saattoi kestää jopa sekunteja. Tämän jälkeen viesti laitettiin vielä pelin palvelimen tietokantaan ja välitettiin pelitapahtumia pyörittävälle ohjelmalle, jotta siirto voidaan näyttää televisiossa. Valtavasta viiveestä muodostuikin pelisuunnittelun suurin yksittäinen haaste.

Toinen tekstiviesteihin liittyvä haaste oli viestin kirjoittamisen monimutkaisuus. Teknisten rajoitusten takia viestiin ei voinut laittaa pelkkää pelidataa, vaan viestin alussa täytyi aina olla vähintään yhden kirjaimen tunnisteosa, jonka perusteella viesti toimitettiin oikeaan osoitteeseen. Jos kävi tuuri, tunniste oli joku puhelimen näppäimistöön määriteltyjen kirjainten ensimmäisistä, siis a, d, g, j, m, p, t tai w. Nämä kirjaimet sai kirjoitettua yhdellä näppäimen painalluksella, muiden kirjainten vaatiessa 2–4 painallusta. Tunnisteen jälkeen tarvittiin välilyönti, minkä

jälkeen pelaaja pystyi lähettämään varsinaisen ohjauskomennon.

Tyypillisesti ohjauskomennot olivat numeerisia, joten käyttäjä joko vaihtoi puhelimensa näppäimistön syöttötavan kirjaimista numeroiksi tai paineli jokaista numeroa varten ensin näppäimeen sijoitetut kirjaimet, minkä jälkeen puhelin yleensä tarjosi varsinaista numeroa. *Putti-minigolfissa* (2003) lyöntiviesti sisälsi suunnan asteina ja voiman prosentteina, siis kaksi toisistaan välilyönnillä erotettua, maksimissaan kolminumeroista lukua.



Kuva 2:

Mikä-mikä-TV:n pelitila. Vastausta varten tarvitsi kirjoittaa vain yksi kirjain. Kuvassa näkyvät myös pelin ohjauskomennot.

Naputtelua tuli pahimmassa tapauksessa siis kuusi numeroa ja välilyönti, mitä varten puhelin piti tietenkin asettaa takaisin kirjoitustilaan. Myöhemmissä peleissämme pyrimme käyttämään pelkästään yhtä arvoa, esimerkiksi ruudun tai muistipelin laatan numeroa, vain tehdäksemme pelaajan elämän helpommaksi. *Mikä-mikä-TV:ssä* (2003) pystyimme antamaan komennon yhtenä kirjaimena, jolloin pelaajan ei tarvinnut vaihdella syöttötilaa numeroiden ja kirjainten välillä.

Viesti piti vielä lähettää tiettyyn numeroon, esimerkiksi 173666: kuusi

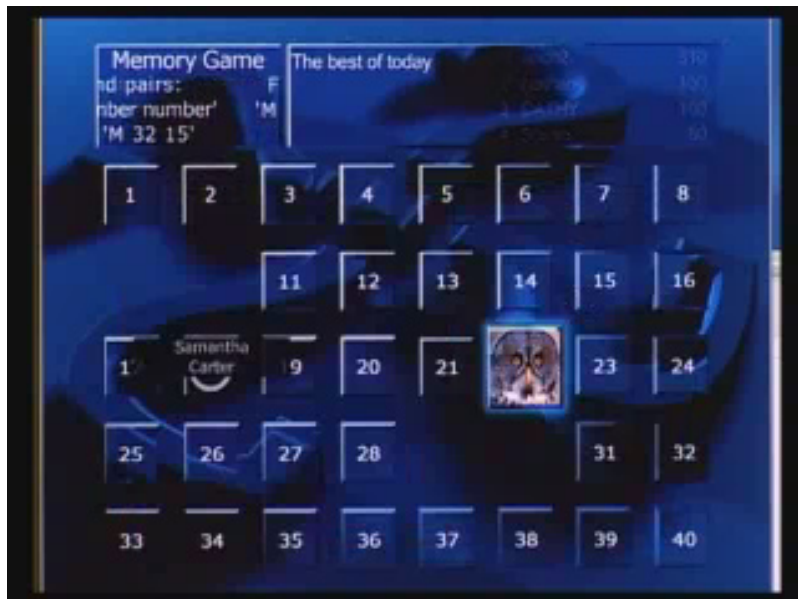
näppäimen painallusta. Yhteenlaskettuna golfpallon lyöminen saattoi siis vaatia parikymmentä näppäimen painallusta, ellei pelaaja ollut onnistunut tekemään jonkinlaista viestipohjaa puhelimeensa. Kun viestin hinta oli vielä 0,70-0,95 euroa, on suorastaan pieni ihme, että kukaan ylipäänsä pelasi näitä pelejä.

Myöhemmässä vaiheessa toteutimme peleihimme mahdollisuuden soittaa pelin puhelinnumeroon, minkä jälkeen peliä saattoi pelata naputtelemalla pelkästään pelikomentoja #-merkillä erotettuna. Pelaamisesta tuli täten halvempaa, helpompaa ja huomattavasti nopeampaa. Kyseistä ominaisuutta ei kuitenkaan virallisesti liitetty yhteenkään julkaistuun peliin televisiokanavien ja puhelinoperaattoreiden intresseistä johtuen

Bisnesmallin vaikutus pelimekaniikkaan

Koska koko SMS-TV liiketoiminta perustui viestien suureen määrään, peleihin ei haluttu jättää liikaa kuolleita hetkiä. Niinpä pelissä pärjääminen tehtiin pelaajille liiankin helpoksi. Pelaaja otti jokaisella viestillään rahallisen riskin, joten halusimme palkita pelaajaa mahdollisimman usein. *Putti-minigolfissa* oli kyse puhtaasta taitopelaamisesta, mutta *Mikä-mikä-tietovisassa* annoimme pelaajalle mahdollisuuden tilata vihjeviesti puhelimeensa. Pelin pisteytysjärjestelmä oli rakennettu siten, että pitkät oikeiden vastausten sarjat kasvattivat pelaajan bonuskerrointa, joka nollaantui väärästä vastauksesta tai vastaamatta jättämisestä. Niinpä pelaajan houkutus tilata vihjeviesti pitkän putken jatkamiseksi oli suuri. Välttömän, runsaan ja helposti saatavan positiivisen palautteen periaate on hyvin yleinen kasuaalipeleissä ja varsinkin sosiaalisen median pelituotteissa, joissa ei välttämättä ole edes mahdollista epäonnistua.

FusionX-puzzlepeleissä (2003) pelaajan tehtävänä oli löytää ruudulta nappula, jonka poistamalla ylemmiltä riveiltä tipahtavat nappulat muodostaisivat vähintään kolmen samanlaisen nappulan suoria. Jos suoria ei muodostunut, nappulaa ei poistettu. Koska pelaaminen vaati hahmotuskykyä ja miettimistä, päätettiin peliin lisätä vinkkitoiminto, joka parinkymmenen sekunnin hiljaiselon jälkeen osoitti pelaajille yhden mahdollisen siirron. Vihjeen vaikutuksen näki hyvin vinkkitoiminnon aiheuttamana useiden viestien ryöppynä kyseiseen ruutuun.



Kuva 3:

Kuvaruutukaappaus *Muistipelin* esittelyvideosta. Kuvassa pelin avaama kortti, jolle kaksi pelaajaa on arvannut löytyvän pari kortista numero 18.

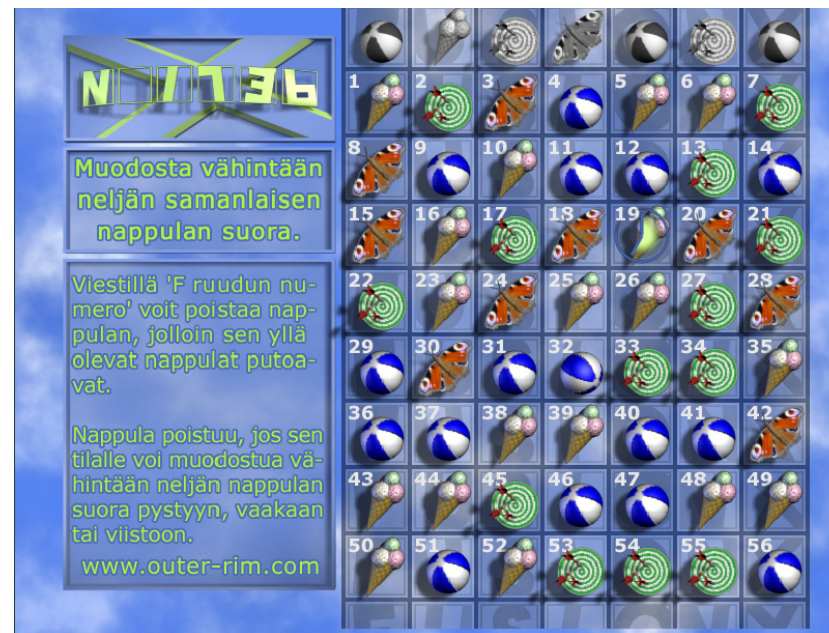
Perinteinen muistipeli koettiin tylsäksi ja turhauttavaksi, joten kehitimme peliin "näkymättömän kortinkääntäjän". Käytännössä peli käänteli ruudulla näkyviä kortteja yksi kerrallaan oikein päin tietyin väliajoin. Pelaajan tehtäväksi jäi muistaa tai arvata kulloinkin näkyvissä olevan kortin pari, sen sijaan että hänen täytyisi alkaa itse käymään kaikkia peliruudun kortteja läpi yksi tai kaksi korttia kerrallaan. Toki pelaaja saattoi lähettää myös kaksi korttia sisältävän viestin, jonka osuessa oikeaan pelaaja sai hyvät bonukset.

Pelaajat

Televisiolähetys on pelialustana mielenkiintoinen myös siksi, että se saavuttaa aivan erilaisen pelaajakannan kuin mikä tahansa muu peli. Mobiilipelejä ei ladata ja käynnistetä vahingossa. Internetiä selatessakin pelien löytämiseksi täytyy yleensä ainakin klikata mainosbanneria. Televisiossa pyöriviin peleihin sen sijaan saattaa

törmätä kanavasurffatessaan myös passiivisesti. Hyvin heterogeeninen kohde-ryhmä loikin pelisuunnittelulle aivan omanlaisensa haasteet.

Ensimmäisenä suunnittelullisena periaatteena pidimme pelillisen kiusanteon minimointia. Tyypillisesti moninpeleissä pelaajat taistelevat toisiaan vastaan, ja tasoerot saavat huiput kyllästymään ja dominoimaan epämiellyttävällä tavalla samalla, kun aloittelijat eivät pääse edes kunnolla mukaan peliin. Niinpä ensimmäisessä pelissämme, *Putti-minigolfissa*, pelaajien pallot eivät törmäilleet toisiinsa. Tällä pyrimme saavuttamaan yhdessä pelaamisen tunteen siten, että pelaajat pystyivät silti keskittymään omiin suorituksiinsa. Kilpailua saatiin aikaan golf-tyyppisellä lyöntien laskemisella ja pitkän aikavälin "tasoituksen" esittämisellä.



Kuva 4:

FusionX-pelin pelinäkömä. Viivettä tasoittamaan suunniteltu ajastin ruudussa 19.

Myöhemmissä peleissämme, kuten *Muistipelissä* (2003) ja *Fusion-X*-pulmapelissä jatkoimme pelaajien menestysmahdollisuuksien tasoittamista. Koska viestin kulkeminen pelaajan puhelimesta peliserverillemme saattoi puhelinliittymästä riippuen kestää puolesta sekunnista kolmeen sekuntiin, päätimme lisätä *Fusion-X:ään* lyhyen viiveen siirron saapumisen ja toteutumisen välille. Muutaman

sekunnin viiveen aikana kaikki, jotka olivat lähettäneet saman viestin, pääsivät mukaan pisteiden jakoon – kuitenkin niin, että ensimmäisenä tulleen viestin lähettäjä sai hieman enemmän pisteitä kuin muut. Peliä televisiosta seurattessa huomasi usein, kuinka tämä viive todellakin mahdollisti eri nopeuksisten yhteyksien yli pelaamisen. Samalla se loi myös uuden mahdollisuuden saada lisää viestejä sisään peliin, koska usein pelaajat yrittivät ehtiä mukaan juuri näytettyyn siirtoon. Joskus he ehtivät, toisinaan taas eivät.

Ohjeistus

Pelien ohjausmekaniikka oli tekstiviesti-käyttöliittymän takia vähintäänkin hankala. Sattumalta pelin ääreen tulevien kanavasurffaajien täytyi muutamassa sekunnissa hahmottaa, mistä pelissä oli kyse. Käytimmekin paljon vaivaa ja kuvaruutua laa ohjeiden kirjoittamiseen ja näyttämiseen. Lakiteknisistä syistä peliviestin hinta tuli olla näkyvillä koko ajan. Taloudellisista syistä pelin puhelinnumeron kannatti olla näkyvissä koko ajan. Lisäksi pelin peruskomento oli myös hyödyllistä pitää näkyvillä satunnaisia kanavasurffaajia varten.

Perusominaisuuksien lisäksi peleihin toteutettiin lukuisia erilaisia lisätoimintoja, kuten nimimerkin rekisteröinti (erittäin tärkeää pistetilastoissa pätemisen kannalta), chat ja erilaisia vinkkejä ja muita peliä helpottavia ja houkuttelevamaksi tekeviä lisäominaisuuksia. Kaikkia näitä varten täytyi pelissä olla ohjeistus. Tyypillisesti ohjeistus toteutettiin vaihtuvina kortteina tai vierivinä tekstikenttinä. Ahtaalle ruudulle ei kuitenkaan koskaan saatu mahdutettua kaikkea haluttua tietoa. Joillain televisiokanavilla käyttöön saatiin oma tekstitelevisio sivu, jonne voitiin sijoittaa tarkempia ja laajempia ohjeistuksia.



Kuva 5:

Muistipelin pelitila. Ruudun ylälaita on omistettu peliohjeille

Joskus ei selkeinkään ohjeistus auttanut. Joka kuukausi palvelimemme vastaanottivat lukuisia rekisteröintiviestejä, joissa luki "P nimi NIMIMERKKI", tai "P SUUNTA VOIMA". Eräässä tapauksessa pelaaja oli tarkasti kopioinut koko ohjetekstin viestiinsä: "Lähetä viesti "P nimi NIMIMERKKI" halutessasi rekisteröidä itsellesi nimimerkin." Tämä ehkä kertoo pelin kohdeyleisön heterogeenisyydestä ja ulottumisesta perinteisten pelaajien ja jopa tietokoneiden käyttäjien ulkopuolelle.

Avatar vai ei?

Koska näytöllä oli tilaa vain rajoitetusti ja pelaajia saattoi olla yhtä aikaa jopa kymmeniä, nousi esiin kysymys pelaaja-avartin näyttämisestä ruudulla. Tässä tapauksessa tarkoitan avatarilla jotain pysyvää objektia tai hahmoa, joka on näkyvisä koko pelin tai erän ajan, esimerkiksi minigolfin pallo. Putti-minigolfin kanssa huomasimme, että pelaajamäärän noustessa useisiin kymmeniin (Putissa oli parhaimmillaan 40–50 pelaajaa kentällä) muodostui pelaajien pallojen löytämisestä ja tunnistamisesta ongelma. Jokaisen pallon päällä ei voi näyttää jatkuvasti pelaajan

nimeä, koska hyvin usein pallot kasaantuivat samaan pullonkaulaan ja nimiviidakosta tulisi yhtä sotkua. Lisäksi nimet myös peittivät pelialuetta aiheuttaen vielä lisää ongelmia. Pallojen väri auttoi hieman, mutta käytännössä oikeasti toisistaan erottuvia sävyjä löytyi vain kymmenkunta.



Kuva 6:

Ruutukaappaus *Putti*-minigolfin esittelyvideosta. Ruudulla näkyy pelaajien avatar-pallot ja niiden vieressä pelaajien nimet.

Putissa teimme nimikylteistä "vilkkuvia". Mikäli pelaajien pallot olivat lähellä toisiaan, näytettiin nimiä yksi kerrallaan, parin sekunnin ajan kutakin. Tämä toimi kohtalaisen hyvin aiheuttaen pitkiä viiveitä oman nimen näkymiseen vain muutamissa erikoistapauksissa. Pyrimme myös säilyttämään pelaajan pallon värin samana koko päivän lähetyksen ajan. Värinäön häiriöihin emme ottaneet *Puttia* tehdessämme kantaa, joten on hyvin mahdollista, että vihreää taustaa vasten jotkut punaisen, vihreän ja harmaan sävyt eivät erottuneet kunnolla, mikäli pelaajalla oli puna-vihersokeus.

Lähes kaikissa myöhemmissä peleissämme pelaajalle ei annettu erityistä avataria. Pelaajan toiminnot kyllä näytettiin aina ruudulla. Esimerkiksi *Fusion-X:ssä*, *Muistipelissä* ja *King of the Hillissä* nimi näytettiin muutaman sekunnin ajan siirron tullessa pelille asti. Tämä mahdollisti periaatteessa huomattavan paljon suurem-

mat pelaajamäärät, koska ruudulla näytettiin pelaajan tietoja vain harvoin. Samalla se pimitti näkyvyyden siihen, pelaako peliä oikeastaan kukaan. *Fusion-X:ssä* oli erittäin vaikea seurata kokonaispelaajamäärää ja pelitapahtumien aktiivisuutta muuten kuin seuraamalla peliä esimerkiksi minuutin verran. Avatarillisissa peleissä määrät ja aktiivisuus näkyivät yhdellä vilkaisulla.



Kuva 7:

Pelaajan nimi näkyi *FusionX:n* ruudulla muutaman sekunnin ajan viestin saapumisen jälkeen.

Kaikissa peleissä tärkeä ominaisuus oli pelaajan avatarin tai muun ruutuolemuksen katoaminen ruudusta, mikäli pelaaja ei vähään aikaan pelannut peliä. Tämä korostui erityisesti silloin, kun pelaajia oli jonoksi asti. Minigolfissa luonnollinen tapa poistaa pelaaja ruudulta oli se, että pelaaja löi pallonsa reikään. Tällöin seuraava jonossa ollut pelaaja sai pallonsa ruutuun ja saattoi aloittaa pelin. Lisäksi *Putti*-minigolfin kentät vaihtuivat muutaman minuutin välein poistaen samalla kaikki ruudulla olleet pelaajat. *Sailrace*-purjehduspelissä (2004) tuuli puhalsi pelaajan veneen pois ruudulta, mikäli pelaaja ei muutamaan minuuttiin lähettänyt ohjausviestejä.

Roboteilla toimintaa

Televisiopelin ongelma, ja luultavasti myös yksi syy siihen, että juontaja haluttiin mukaan, on hiljaisten hetkien visuaalinen tylsyys. Jos kukaan ei pelaa minigolfia, ruudulla näkyy vain tyhjä rata, joka vaihtuu muutaman minuutin välein. Hyvin usein peliä pyörittävä yritys ohjelmoi peliin mukaan niin sanottuja botteja, eli automaattisia pelaajia. Näiden bottien avulla peli pidettiin elävän näköisenä ja kiinnostavana katsoa myös silloin, kun kukaan ei lähettänyt peliin viestejä tai pelaajia oli vain muutamia.

Outer-Rimillä emme käyttäneet skriptattuja automaattipelaajia – ainakaan alkuaikoina. Peliemme mekaniikka ei sopinut yhteen satunnaisesti pelaavien skriptien kanssa, eikä suosituimpiin peleihin olisi botteja mahtunutkaan. Satunnaisiin suuntiin huitova minigolffaaja olisi nopeasti paljastunut virtuaalipelaajaksi ja olisi saattanut vaikuttaa pelaajien asenteisiin peliä kohtaan. Fusion-X:ssä satunnaisesti pelaava botti olisi saattanut muuttaa pelikenttää liian usein, aiheuttaen aktiivisille pelaajille turhautumista ja turhauttaa aktiivisia pelaajia.

Kun kilpailijat toivat markkinoille yhä yksinkertaisempia ja toiminnallisempia pelejä, myös bottien käyttö kävi läpinäkyvämmäksi. Esimerkiksi pelissä, jossa oikea juontaja toimi virtuaalisen jalkapallon pelin maalivahtina, saattoi pisteiden näyttämisen aikana pelin taustajärjestelmään puskuroitua satoja viestejä, jotka pelin jälkeen käynnistyttyä purkautuivat valtavana jalkapallojen sateena.

Juontaja ja chat

Chat-ominaisuus oli mukana SMS-TV-pelien alkuvaiheista saakka, olivathan pelit osittain kehittyneet television tekstiviestichattien idean päälle. Käytännössä kolmen, neljän rivin chatin lisääminen ruutuun pienensi varsinaiselle pelitoiminnalle jäävää tilaa huomattavan paljon. Juontajan lisääminen peliruutuun vei yleensä tilaa pelin ohjeistukselta, joten peleistä täytyi karsia ylimääräisiä toimintoja.

Käytännössä ilman juontajaa toimiviksi suunniteltuihin peleihin ei voinut lisätä juontajaa pelimekaaniseksi toimijaksi. Tällöin juontaja täytyi sijoittaa varsinaisen pelialueen ulkopuolelle. Pelien kehittyessä eteenpäin ja televisiokanavien vaatiessa juontajille isompia rooleja, tehtiin juontajasta aktiivinen osa itse pelaaj-

mista. Red Lynxin *Rantalentis* ja *Jalkapallo* asettivat pelaajan ja juontajan pelaamaan toisiaan vastaan.

Chat-viestit olivat tietenkin nokkelalle yleisölle oiva keino päästä laukomaan törkeyksiä suorassa tv-lähetyksessä. Tämän vuoksi chat-viestit täytyi moderoida ennen kuin ne voitiin päästää ruutuun. Chat-ominaisuudella varustettua peliä ei voinut pyörittää automaattisesti, vaan pelin ollessa lähetyksessä piti myös moderoinnin olla töissä. Törkeyksien estämiseksi käytettiin toki myös kiellettyjen sanojen listoja, mutta kekseliäät chattaajat keksivät aina uusia tapoja kiertää näitä listoja. Listat olivat kyllä erittäin hyödyllisiä pelaajien nimimerkeistä törkyviestejä seuloittaessa automaattisesti pyörivissä peleissä.

Nykyään tyypillisin pelimuoto vaikuttaisi olevan soittotietovisa, joissa ei näytä juuri olevan haastetta. Televisioruudulla näytetään yksinkertainen kysymys ja puhelinnumero, jonne vastauksen voi kertoa. Juontaja on noussut suureen rooliin jatkuvasti pelaajia kannustavana ja rahapalkinnosta muistuttavana puhemoottorina. Varsinainen pelimekaniikka on siis siirretty kokonaan pois televisioruudusta. Näissä peleissä ei myöskään ole chat-ominaisuuksia, vaan chat-ohjelmat ovat palanneet takaisin vanhaan muotoonsa, puhtaaseen viestien lähettelyyn toisinaan juontajalla, toisinaan ilman.

Lokalisoinnista

SMS-TV-pelit suunniteltiin alusta saakka kansainväliseen levitykseen. Suomen markkina koettiin pieneksi ja siksi lähinnä testi- ja kehitysympäristöksi laajemmalle levitykselle. Pelien lokalisoinnista tulikin loppujen lopuksi kiinnostava opinkappale, niin kielellisen käännöstyön kuin pelien kulttuurillisten aspektienkin osalta.

Tiukkaan tilaan pakattujen ohjeiden kääntäminen aiheutti ongelmia saksan kaltaisten pitkäsanainen kielten kanssa. Esimerkiksi *King of the Hill*-pelissä (2005) ohjetekstit kasvoivat ulos niille määritellystä tilasta, vaikka tekstin kirjainkoko pienennettiin. Kiinankielisen tekstin kanssa kuvaan astuivat kirjoitusmerkkien vaatima suurempi koko, koska monimutkainen merkistö ei erottunut kunnolla alkuperäisellä kirjasinkoolla.

Pelkän käännöstyön lisäksi jotkin pelit aiheuttivat myös sisällöllisiä ongelmia. Putti-minigolfin nimi jouduttiin muuttamaan Etelä-Euroopan mark-

kinoita varten nimen härskin merkityksen vuoksi. Tästä syystä pelin välianimaatiot jouduttiin tekemään uusiksi. *FusionX*-pelin nappulat jouduttiin lokalisoimaan useampaankin maahan, koska televisioyhtiöt halusivat sisällön olevan paikalliselle väestölle helposti ymmärrettävää. *Mikämikä*-tietovisasta tehtiin jo Suomen markkinoille jääkiekon MM-kisoja varten erikoisversio, joten kysymysten lokalisoinnista saatiin paikallista kokemusta. Sivuhuomautuksena täytyy mainita, että tuhat kysymystä alkavat yllättävän nopeasti toistaa itseään pelin pyöriessä ruudussa joka päivä tuntikausia.

Muita pohdintoja

Tekstiviestipelit olivat, kuten edelleen enimmäkseen ovat, hiljaisten lähetysaikojen täytettä. Tyypillisesti pelikuvaa lähetettiin illalla tavallisen televisio-ohjelmiston päätyttyä. Toisinaan pelejä lähetettiin myös päivällä, jolloin koululaiset olivat kenties tulleet kotiin ja odottelivat vanhempiensa saapumista ja päivällistä. Kun *Mikämikä*-tietovisamme korvasi YLE:n kanavilla perinteisen testikuvan, asiasta meinasi nousta kunnon äläkkä. Läpi yön lähetetty, rauhallisella musiikilla höystetty tietovisa löysi kuitenkin paikkansa, ja vielä nykyäänkin YLE:n kanavilla pyörii toisinaan vastaavanlainen peli.

Tekstiviestipelit olivat varsinkin kuumimman buumin aikaan hyvin kiisteltyjä tuotteita. Iltapäivälehdet kirjoittelivat televisioyhtiöiden tienaaavan niillä miljoonia. TV-yhtiöitä ja pelien tekijöitä syytettiin lasten rahojen suoranaista varastamisesta. Ilmeisesti oli joitain oikeita tapauksia, joissa ajattelematon lapsi oli lähetellyt äidin kännykästä satojen eurojen arvosta peliviestejä. Outer-Rimillä pyrimme vähentämään mahdollista shokkiarvoa. Teimme peleistämme väkivallattomia ja joissain tapauksissa jopa sivistäviä.

Pelaajien motivaatiota SMS-TV-pelien pelaamiseen on vaikea arvioida. Kallis ja hankala pelaaminen houkutteli kuitenkin muutaman vuoden aikana tuhansia ihmisiä ja varmasti satoja tuhansia viestejä. Kenties suuri syy pelien suosioon oli pelaajan nimen näkyminen ”ihan oikeassa” televisiossa. Samalla tavoin kuin 1970-luvun kolikkopelien parhaiden pelaajien listat houkuttelivat yrittämään uudestaan ja uudestaan, myös TV-pelien top-listat lienevät olleen suuri motivaatio. Arcade-hallin kävijöiden sijaan tuloksesi näki koko Suomen kansa. Ehkä myös

öisin lähetetyt ja chat-toiminolla varustetut pelit toimivat jonkinlaisena yöradion interaktiivisena vastineena. Tähän saattaisi kyetä vastaamaan se innokas tietovisailija, joka kuukausittaisessa kilpailussa voitti viitisen suihkuradiota puolen vuoden aikana.

Pelisuunnittelullista ammattitaitoa ajatellen SMS-TV-pelien kaltaiseen ympäristöön pelien tekeminen oli erittäin opettavainen kokemus. Sekuntien viive ohjauksessa, kymmenien pelaajien toimintojen ahtaminen muutaman sadan pikselirivin alueelle, vauvasta vaariin -yleisö... Sen jälkeen mikään vastaan tullut haaste ei ole tuntunut kovin vaikealta.

Mitä tästä opimme?

SMS-TV-pelien tuotannossa pohdittuja toimintamalleja ja mekaniikkoja sovelletaan nykyään hyvin monissa sosiaalisissa kasuaalipeleissä. Kiusanteon mahdollisuuksien poistaminen kilpailullisuutta vähentämättä on ollut nähtävissä useiden Facebook-pelien designissa. Joissain peleissä mahdollistimme myös ”hehkutus”-viestien lähettämisen, eli omilla taidoilla ja suorituksilla erikoisesti ylpeilyn. Tämä on hyvin lähellä erilaisten turhamaisuus-tuotteiden myymistä mikromaksujen ympärille rakennetuissa peleissä.

Muutenkin koko SMS-TV-bisnes oli varsinaista mikromaksujen pioneiritöitä, mikä onnistui nykymittapuulla mitattuna kohtalaisen hyvin: 100 prosenttia pelaajista maksoi pelaamisesta vieläpä melkoisen suurta hintaa. Olisikovatko televisiopelien katsojat sitten rinnastettavissa nykyisiin ilmaispelaajiin? Periaatteessa tie katsojasta vakio pelaajaksi muistuttaa paljolti tietä ilmaispelaajasta suurkuluttajaksi, joten rinnastus voi olla ihan toimiva.

Olisiko SMS-TV-peleillä edelleen jotain uutta annettavaa? Mobiilipäätteisiin tuotujen moninpelien määrä on voimakkaassa kasvussa. Täten myös pienelle ruudulle joudutaan mahduttamaan paljon enemmän erilaista tietoa kuin yksinpelien tapauksessa. Televisiopelien parissa kehitetyt latenssin ja käytettävyyden ongelmien ratkaisumallit voivat olla sovellettavissa mobiilimaailmaan. Muiden pelaajien toimintojen reaaliaikainen näyttäminen oman pelin ohessa saattaisi tuoda useisiin peleihin läsnäolon tunnetta. Vapaa peliin liittyminen ja siitä poistuminen ovat jo mukana useissa moninpeleissä, mutta pelimekaniikkaan rakennettu pas-

siivisten pelaajien poistaminen narratiivisin keinoin saattaa vaatia lisäkehitystä monissa tapauksissa.

Viitteet

¹ Pauliina Tuomi on tutkinut juontajan roolia televisi-opeleissä, joten lisätietoja kannattaa hakea esimerkiksi artikkelissa Tuomi (2008).

Lähteet

PELIT

Putti-minigolf, Outer-Rim (2003).

Mikämikä-tietovisa, Outer-Rim (2003).

FusionX-toimintapuzzle, Outer-Rim (2003).

Muistipeli, Outer-Rim (2003).

Sailrace-purjehduspeli, Outer-Rim (2004).

King of the Hill-toimintapuzzle, Sofia Digital (2005).

Rantalentis, RedLynx.

Jalkapallo, RedLynx.

ARTIKKELIT

Tuomi, Pauliina (2008). SMS-based human-hosted interactive tv in Finland. Teoksessa *UXTV '08 Proceedings of the 1st international conference on Designing interactive user experiences for TV and video*. New York: ACM, 67-70.

Kirja-arvio

JUHO KARVINEN
juho.karvinen@uta.fi
Tampereen yliopisto

JAAKKO STENROS
jaakko.stenros@uta.fi
Tampereen yliopisto

ANNAKAISA KULTIMA
annakaisa.kultima@uta.fi
Tampereen yliopisto

KATI ALHA
kati.alha@uta.fi
Tampereen yliopisto

David Myers (2010): *Play Redux. The Form of Computer Games*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

If you play with a simulation, it becomes a game; if you play with a game, it becomes just play; and if you play with play -- well, you can't play with play; *play pwnz*. (s. 26)

Pelitutkimusta on luennehdittu ilmauksella happy discipline, "iloinen tutkimusala, koska pelit kuuluvat monien tutkijoiden silmissä mukavan alueelle. Samoin pelien tekeminen, niiden pelaaminen ja loputtomia sisältöjä tarjoava monimuotoinen, ellei jopa villi kulttuuri, ovat mukavaa tarkasteltavaa. Tutkijalle peleihin heittäytyminen voi olla älyllisesti haastavaa ja akateemisesti relevanttia, mutta samalla keino pitäytyä tuolla mukavan alueella. Kentällä käytävä keskustelu pelitutkijoista pelifaneina kuvastaa, että tätä ilmiötä myös käsitellään.

Nuorena tutkimusalanana pelitutkimus myös jakaa nuoren peliteollisuuden intressin oikeuttaa pelit ja pelaaminen erilaisilla hyötynäkökulmilla. Sen lisäksi, että pelit ovat hyvää viihdettä, on tavanomaista puhua kuinka "leikki on lapsen tapa oppia" ja "interaktiivinen pelaaminen kannustaa aktiivisuuteen enemmän kuin passiivinen kuluttaminen tai television katsominen". Myös peliteollisuuden voimakas kasvu tarjoaa tutkijalle oikeutuksen tutkia "näitä kulttuurissamme suuremman

painoarvon saaneita pelejä".

Pelien ymmärtäminen mukavan alueelle kuuluvana ja pelitutkimuksen institutionaalinen kasvupyrkimys vinouttavat osaltaan tutkimusta ja saattavat tuottaa tilanteen jossa olennaisia, mutta näiden intressilähtökohtien vastaisia piirteitä peleistä ja leikeistä jää huomiotta. David Myersin *Play Reduxia* voi lukea yrityksenä puuttua tähän vinoumaan. Myersille leikin ydinolemus on sääntöjen rikkominen, mikä voi tilanteesta riippuen olla kaikkea muuta kuin mukavaa.

Tampereen yliopiston pelitutkimusryhmä järjesti kesän 2011 ja sitä seuraavan syksyn ja talven aikana kirjan ympärille lukupiirin. Alkuperäinen aikomuksemme oli selvittää kirjan 184 sivua suunnilleen kolmessa osassa, mutta ensimmäisen kahden tunnin keskustelun jälkeen huomasimme olevamme sivulla 17. Lukupiirin aiemmin käsittelemät teokset olivat helppolukuista ja nopeasti pureksittavaa iloista tiedettä, mikä oli vääristänyt odotuksiamme. Tuo kahden tunnin keskustelu oli kuitenkin antoisampi kuin mikään aiempi keskustelumme, joten päätimme edetä Myersin kirjan läpi hitaammalla tahdilla.

Play Reduxin luvut perustuvat pääasiassa konferensseissa aiemmin julkaisuihin teksteihin, joita on kirjaa varten muokattu uudelleen ja koottu yhteen. Kirjan

luvut ovat usein kompaktimpia kuin julkaistut artikkelit; Myers on hakenut tiivistä, vähäviitteistä tyyliä, joka pakottaa hidastamaan ja pohdiskelemaan. Paikoitellen typistys on kuitenkin edennyt liiallisuuksiin – kognitiotieteistä, formalistisesta kirjallisuuden tutkimuksesta, filosofiasta ja evoluutiobiologiasta ammentava teos olisi voinut tarjota hiukan enemmänkin kontekstia lukijalleen.

Monesti vasta monitaustaisen lukupiirin kokoontumisissa tuli selvyyttä siihen, mitä Myers voisi missäkin kohdassa tarkoittaa. Toisinaan taas kävi niin, että yksin lukiessa selvältä tuntunut ajatuksenjuoksu alkoi lukupiirin keskustelussa tuntua monimutkaisemmalta ja vähemmän selvältä.

Esitystapa ei ole sattumalta keskustelua herättävä, vaan kirja on tarkoitettu provokaatioksi. Myersin näkemys on, että pelitutkimuksen kulttuurisesti orientoitunut valtavirta ja toisaalta leikin tutkimuksessa vaikutusvaltainen kehityopsykologiaan, lapsen leikkiin ja oppimiseen keskittynyt suuntaus eivät tavoita olennaista pelin ja leikin luonteesta tai ainakin jättävät merkittävän osan siitä vaille huomiota.

Vaikka Myers tuntee pelitutkimuksen kaanonin Johan Huizingasta Espen Aarsethiin ja Roger Caillois'sta Brian Sutton-Smithiin, hänen varsinaiset teoreettiset tukipilarinsa tulevat pelitutkimuksen ulkopuolelta. Kuten kirjan alaotsikko *The Form of Computer Games* vihjaa, yksi tukipilari on formalistinen kirjallisuusteoria, jonka mukaan teoksessa itsessään olevat formaalit ominaisuudet ovat tutkimukselle tärkeämpiä kohteita kuin tekijän oletetut tarkoitukset (intentionaalinen virhepäätelmä) tai vastaanottajien reaktiot (affektiivinen virhepäätelmä). Digitaaliset pelit sopivat formalistiseen analyysin erityisen hyvin, koska niiden ydin on saavutettavassa ja varsin yksiselitteisessä muodossa niiden koodissa.

Myersin toinen tärkeä teoreettinen tukipilari on biologiseen naturalismiin perustuva kognitiotiede, johon tukeutuen Myers katsoo leikin olevan universaali ihmismielen ilmiö. Tämä ei ole varsinaisesti ristiriidassa pelitutkimuksen kanssa, mutta tätä puolta ei ole Myersin mukaan tarkasteltu ja huomioitu tarpeeksi. Lisäksi leikki on olennainen osa myös aikuisten elämää, toisin kuin aiemmin mainitun kehityopsykologisen suuntauksen teoretisoinnista voisi päätellä. Kehityopsykologisen näkökulman toinen ongelma on keskittyminen ”hyödylliseen”, ”kehittävään” tai jossain muussa normatiivisessa katsannossa hyvään leikkiin. Itse asiassa ”paha” leikki (*bad play*) sopii Myersin mukaan paremmin leikiksi *par excellence*, koska se tuo esiin leikille luonteenomaisen vastuksellisuuden, sääntöjen rikkomisen.

Kuten niin monissa englanninkielisissä kirjoituksissa tuntuu käyvän, tässäkin tapauksessa hämmennystä aiheuttaa play-sanan monimielisyys. Toisinaan on hankala päätellä, tarkoittaako Myers vapaampaa leikkiä, joka siis on luonteeltaan sääntöjä rikkovaa (vrt. Caillois'n *paideia*), vai säännönmukaisempaa pelaamista (Caillois'n *ludus*) – erityisesti koska hän rajaa tutkimuskohteeseen digitaaliset pelit ja niiden pelaamisen / niillä leikkimisen.

Päästäkseen käsiksi tietokonepelaamisen muotoon, sen formaaleihin ominaisuuksiin, Myers on kiinnostunut yksinomaan lukuisten pelituntien aikana hioutuneesta eksperttipelaamisesta, jossa ei ole enää kysymys pelin käyttöliittymän tai sääntöjen opettelusta. Tämä metodologinen valinta herätti lukupiirissä epäilyksiä. Onko kaiken muun pelaamisen sulkeminen tarkastelun ulkopuolelle todella perusteltua? Seuraako tietynlaiseen pelaamiseen keskittymisestä vinoutunut käsitys siitä, mistä useimpien ihmisten pelaamisessa on oikeastaan kysymys? Myersin mielestä on perusteltua ja ei seuraa (s. 115).

Kirja on johdannon ja päätesanojen lisäksi jaettu kolmeen osaan, joista ensimmäisen osan (luvut 1–5) otsikko on *What computer games are*, toisen (luvut 6–8) *What computer games aren't* ja kolmannen (luvut 9–11) *The self and the social*. Kirjan ensimmäisessä, varsin teoreettisessa osassa käsitellään leikin luonnetta sääntöjä rikkovana mekanismina ja siihen liittyvää esteettistä kokemusta. Ensimmäisen luvun teemana on huono, paha ja sopimaton leikki ja sen keskeinen asema leikin hajottavan luonteen paljastajana. Toisessa luvussa Myers korostaa, että leikki on aina eräänlaisessa epäilevässä, teeskentelevässä tai negaatiosuhteessa, siis leikillisessä suhteessa, kohteeseensa. Tätä piirrettä kuvaamaan Myers lanseeraa käsitteen anti-suus (*anti-ness*) ja sen johdannaiset, kuten anti-estetiikka (*anti-aesthetics*). Kolmannessa luvussa esitellään formalistista kirjallisuusteoriaa ja käännetään formalistisia analyysitapoja digitaalisen median analyysiin. Neljännessä luvussa käsitellään käyttöliittymää ja koodia formaaleina pelaamista määrittävinä tekijöinä. Viides luku summaa yhteen formalistisen näkemyksen pelin estetiikasta ja leikistä negaatiosuhteena (Myersin termein anti-muoto).

Toisessa osassa Myers osallistuu pelitutkimuksen erääseen kestoteemaan, narratiivin ja taustatarinan merkitykseen suhteessa pelin sääntöihin (vrt. esim. Juul 2005: *Half-Real*). Sikäli kun jako narratiivin ja fiktion merkitystä korostaviin narratologeihin ja sääntöjä korostaviin ludologeihin on ylipäättään mielekäs, Myers

asemoi itsensä varsin selvästi ludologien puolelle. Osio etenee narratiivien yleisestä erittelystä (luvussa 6) tiettyjen peligenrejen yksityiskohtaisempaan käsitteelyyn (luvussa 7) ja päättyy narratiivisen aineksen erittelyyn Sid Meierin *Civilization*-peleissä (luvussa 8).

Viimeinen ja empiirisin osio kirjasta käsittelee sosiaalista leikkiä MMO-peleissä erityisesti *City of Heroes/City of Villains* -tapaustutkimuksen valossa (Myers käsittelee massiivimoninpelattavaa *City of Heroesia* tyypillisenä esimerkkinä digitaalisten pelien tukemasta sosiaalisesta leikistä). Luku 9 erittelee pelaa- mista yhtäältä yksin ja ryhmässä ja toisaalta pelaamista ympäristöä vastaan (PvE) ja pelaamista toisia pelaajia vastaan (PvP). Luvussa 10 Myers erittelee tarkemmin *City of Heroesia* ja siihen liittyviä individualistisen ja sosiaalisen pelaamisen muo- toja. Lopulta luku 11 käsittelee varsin omakohtaisesti kokemuksia, joita tiettyjen peliyhteisössä muodostuneiden sosiaalisten sääntöjen rikkominen Twixt-hahmona aiheutti.

Myers kehystää kokemuksensa Twixtinä sosiologi Harold Garfinkelin kehittämään etnometodologiseen perinteeseen ja säännönrikkomiskokeisiin. Twixt käytti *City of Heroesin* PvP-ympäristössä taktiikoita, joita pidettiin yhteisössä rauk- kamaisina ja paheksuttiin laajasti. Twixtistä tuli hiljalleen kuuluisa ja vihattu hahmo, mistä Myers vaikutti olevan aidosti hämillään. Hän katsoi ainoastaan noudattavansa pelin virallisia julkilausuttuja ja koodissa määrättyjä sääntöjä ja pyrkivänsä menes- tymään mahdollisimman hyvin PvP-ympäristössä, joka nimenomaan on tarkoitet- tu toisia pelaajia vastaan pelaamista varten. Myersin käsitys leikistä ensisijaisesti individualistisena sääntöjen rikkomisena johtaa asetelmaan, jossa hänen mukaansa peliyhteisöjen sosiaaliset säännöt repressoivat ja alistavat autenttisempaa itsekästä pelaamista. Twixtin käytös on helposti tulkittavissa sääntöjen väärinkäytöksi (ex- ploit), joka on pelin ”henkeä” vastaan ja rikkoo pelin hauskuuden. Myersillä sen sijaan vaikuttaa olevan näkemys, että Twixtin käytös oli moraalisesti oikeutettua ja paheksujat olivat itse asiassa väärässä, koska pelissä *kuuluu* voittaa muut pelaajat. Lukupiirissä tätä moraalista kannanottoa oli hankala hyväksyä. Pelaamisessa on selvästi jokin sosiaalinen elementti, jota Myersin kehrittelemä teoria ei tunnista tai tunnusta.

Myers esittelee kirjassa etologiasta lainaamansa jaottelun kolmeen leikin lajiin: ruumiin leikki (leikki omalla keholla), objektileikki (leikki objekteilla, myös konseptuaalissa objekteilla, kategoria, johon Myers sijoittaa digitaalisilla peleillä

leikkimisen), ja sosiaalinen leikki. Sosiaalista leikkiä käsitellessään Myers kuitenkin redusoi sen yksilölliseen (ja itsekkääseen) leikkiin, osittain tukeutuen matematiikan peliteoriaan. Tämä rajaus ei ole ongelmallinen Myersin tarkastellessa yksin pelat- tavia digitaalisia pelejä, mutta rampauttaa analyysiä kun kohteena on yhteinen ja jaettu sosiaalinen leikki.

Play Redux herätti keskustelua, ihmetystä ja vastaväitteitä. Myersin erikoi- semmatkaan näkemykset eivät ole perättömiä, mikä haastaa kriitikon hiomaan vasta-argumenteistaan kestävämpiä ja kehittyneempiä. Oikeastaan *Play Reduxin* lukeminen vaatii juuri Myersin kuvailemaa epäilevää, kyseenalaistavaa ja leikillistä asennetta. Kuten haastavaan peliin, siihen on kokeiltava erilaisia lähestymistapoja ja strategioita: toisinaan uhmattava, toisinaan käännettävä päälaelleen ja toisi- naan mukauduttava. Myersin omalla käsitteistöllä kirjaan on otettava *anti*-suhde. Toistensa kanssa kilpailevien ja toisinaan yhtäaikaisten innostuksen, turhautumi- sen, ihailun ja tuomitsemisen tunteiden pyörteissä päädyimme kutsumaan luku- piiriä Anti-Myers-piiriksi.

Provokaatioksi tarkoitettu kirja ei kuitenkaan ole onnistunut aivan tarkoituksen mukaisesti; se ei juurikaan ole herättänyt julkista keskustelua. Pelitut- kimuksen piirissä kirja-arviot ovat toki harvinaisia, mutta *Play Reduxia* on siihenkin nähden arvioitu laiskasti. Tiukasti kirjoitettu teksti, omapäinen lähtökohta ja osit- tain sirpaleinen argumentaatio (konferenssipaperihin pohjautuvuudesta johtuen) on tehnyt kirjan vaikeasti haltuunotettavaksi ja arvioitavaksi. Lisäksi pamfletim- maisuus melkein päkottaa keskustelukumppanin paljastamaan eettiset näke- myksensä tavalla, joka tuntuu melkein sopimattomalta.

Näistä syistä kirjaa voi suositella jokaiselle pelitutkijalle, katsoi hän kuulu- vansa Myersin parhaamaan kulttuuriseen paradigmaan tai ei. Sopimattomuudes- saan *Play Redux* ansaitsee paikan pelitutkimuksen kaanonissa. Tai ainakin anti- kaanonissa.

Kirja-arvio

MARKO SIITONEN
marko.siitonen@jyu.fi
Jyväskylän yliopisto

Mark Chen: *Leet Noobs: The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft* (2012. New York: Peter Lang. 200 sivua)

Mark Chenin alkuvuodesta 2012 julkaistu teos *Leet Noobs: The Life and Death of an Expert Player Group in World of Warcraft* tarjoaa verkkopeleistä ja verkkopeliyhteisöistä kiinnostuneelle lukijalle helposti lähestyttävän mutta samalla syvällisen lukukokemuksen. Chenin kirja on niin sanottu virtuaalietnografia. Se perustuu pitkälti hänen *World of Warcraftissa* (WoW) tekemäänsä osallistuvaan havainnointiin, johon sisältyy esimerkiksi erilaisten lokitiedostojen, verkkokeskustelujen ja pelitilannevideoiden tallentamista. Chen myös käyttää ahkerasti itseään ja omaa kehityskaartaan esimerkkinä. Hieman vastaavia analyysyjä on tehty myös monesta muusta monen pelaajan verkkoroolipelistä, ja toki WoW on suosionsa vuoksi ollut useammankin tutkimuksen kohteena. Vaikka Chenin kirja ei välttämättä tuo keskusteluun tältä osin mitään järjestyttävän uutta, puolustaa se silti paikkaansa hyvin kirjoitettuna ja näkemyksellisenä katsauksena tähän 2010-luvulla suuret pelaajamäärät valloittaneeseen pelikulttuuriin. Kirjan näkökulma vaihtelee yksittäisen pelaajan mietteistä yhteisötasolle (kilta). Analyysin varsinainen helmi on kuitenkin *raid*, eli aineiston keräämisen aikaan neljänkymmenen pelaajan yhteistoimintaa vaatinutta luolastoa varten koottu pelaajaryhmittymä, jota Chen seuraa sen hajoamiseen saakka.

Chen pohjustaa tarinansa lyhyellä teoriakatsauksella, jossa samalla nostetaan esiin teoksen kaksi pääteemaa, osaamisen tai asiantuntemuksen kehittyminen sekä vuorovaikutuksessa syntyvä sosiaalinen ja kulttuurinen pääoma,

joka puolestaan liittyy luottamuksen käsitteeseen. Lisäksi kirjassa on tiivis johdatus *World of Warcraftiin* ja elämään uutena pelaajana. Jos monen pelaajan verkkopelit tai WoW ovat lukijalle tuttuja, tällaiset kohdat on helppo sivuuttaa vähemmän tärkeitä. Chen pitää lukijaa kädestä myös myöhemmin kirjassa, ja muistaa selittää auki kaikki peruskäsitteet ”tankeista” väliaikaisiin pelaajaryhmiin (pick-up group). Pitää kuitenkin muistaa, että *Leet Noobsin* kaltaisia etnografioita ei kirjoiteta yksin asianharrastajien käyttöön. Ideaalilanteessa kuvaus on ymmärrettävissä vielä vuosikymmenten kuluttuakin, ilman omakohtaista kokemusta kontekstin erityispiirteistä.

Johdannon jälkeen Chen käy läpi verkkopelien ryhmdynamiikan ja viestinnän perusteita sekä kuvaa niitä kehityskaaria, joiden kautta yksilöt ja ryhmät kartuttavat osaamistaan ja asiantuntemustaan pelissä. Kirjassa on myös hauska luku roolipelaamisesta, jossa Chen vaihtaa tyylinsä tarinankerrontaan. Luvun yhtenäinen narratiivi keskeytyy vähän väliä pelihahmojen ulkopuolisen viestinnän puskiessa etualalle, ja luku päättyykin pohdintaan roolipelaamisen yleisestä vaikeudesta verkkoroolipeleissä. Tämän jälkeen seuraa pitkä ja yksityiskohtainen kuvaus siitä, kuinka Chenin verkkopeliyhteisö harjoitteli ja lopuksi selätti erään erityisen vaikean vastuksen pelissä. Tässä luvussa tärkeänä vaikuttajana nähdään paitsi pelaajat, myös koko heidän toimintaympäristönsä kaikkine teknologisine apuvälineineen. Kirja päättyy kuvaukseen raidin hajoamisesta, jonka jälkeen Chen pohtii vielä lyhyesti oman

roolinsa haasteellisuutta ja kokoaa yhteen tutkimuksensa keskeisiä tuloksia.

Teoksen ehdoton vahvuus on kerronnan yksityiskohtaisuus ja moniulotteisuus. Vaikka useamman sivun mittaiset kuvaukset pelitilanteista ja peliyhteisön vuorovaikutuksesta tuntuvat välillä hieman raskailta lukea pitkin lokitekstilainauksineen, antaa kirjaformaatti Chenille mahdollisuuden kertoa tarina rauhasa alusta loppuun asti. Tämä on jotakin muuta kuin mihin suurin osa peliyhteisöjen vuorovaikutusta käsittelevistä artikkeleista pystyy, ihan jo käytettävissä olevan sivumääränkin puolesta. Esimerkistä käy yli kahdenkymmenen sivun mittainen selonteko ja analyysi raidin hajoamisesta. Chen onnistuu kuvaamaan tilanteen käänteet, vuorovaikutuksen osapuolten väliset väärinymmärrykset ja konfliktin eskaloitumisen erinomaisesti.

Chenin valitsema tyyli on polveileva. Pitkien kuvausten lomassa välkähtää ajoittain yhteys johonkin teoreettiseen näkökulmaan tai aikaisempiin tutkimuksiin, mutta lyhyesti, ikään kuin sivujuonteena. Näiden hetkien kautta yksittäisen pelaajan, killan tai raidiryhmän kohtalo saa suuremman merkityksen aivan kuin hyvässä laadullisessa tutkimuksessa kuuluukin – määrällisen yleistettävyyden sijaan merkitykselliseksi nousee teoreettinen yleistettävyys.

Teos nojautuu eri kohdissaan hyvin erilaisiin malleihin ja teorioihin. Näitä ovat muun muassa Laven ja Wengerin käytäntöyhteisö, lukutaito sen laajassa merkityksessä, Goffmanin kehysajattelu, Latourin toimijaverkkoteoria, Hutchinsin jaetun tietoisuuden käsite, Bordieun sosiaalisen ja kulttuurisen pääoman käsitteet sekä pelit oppimisen ja asiantuntijuuden kehittymisen areenana. Mukaan on myös mahtunut hieman peliteoriaa, josta itse asiassa kumpuaa yksi kirjan keskeisistä tuloksista, sosiaalisesti rakentuvan sosiaalisen dilemman kuvaus. Chen ei esittele käyttämiensä käsitteiden tai näkökulmien taustoja kovinkaan tarkkaan, vaan ikään kuin olettaa, että lukijalla on valmiudet ymmärtää esitetyt yhteydet. Teos voi tältä osin olla aihepiiriin tai teoriataustaan perehtymättömälle lukijalle haastava, ja ratkaisu ei oikein sovi yhteen tekstin muutoin niin yksityiskohtaisen ja seikkaperäisen tyylin kanssa.

Chenin pääteesit liittyvät osaamisen tai asiantuntijuuden kehittymiseen sekä luottamuksen ja viestinnän merkitykseen tässä prosessissa. Osaamisen sijaan tässä yhteydessä voisi puhua myös kompetenssista, kyvykkyydestä tai vaikkapa lukutaidosta. Teoksen näkökulma ei ole yksilökeskeinen, vaan tarkastelu keskittyy pelaajien yhdessä muodostamiin ryhmiin ja yhteisöihin ja niiden jatkuvasti käymiin

merkitysneuvotteluihin. Tärkeää on osallistuminen ja kontekstietoisuus, ei esimerkiksi pelkkä tietojen kehittyminen. Keskittymällä pieniin ja arkisiin käytänteisiin Chen onnistuu nostamaan esiin keskeisiä näkökulmia jaetun osaamisen kehittymisestä, mahdollisuuksista ja arvosta yleisemmälläkin tasolla kuin vain verkkopelien kontekstissa.

Teoksessa käsitellään hyvin myös muiden kuin ihmistoimijoiden osuutta peliyhteisön toiminnassa. Esimerkiksi *WoWin* tyyppisessä pelissä erilaisen apuohjelmien tekijöillä voi olla suuri rooli, ja kuten Chen kuvaa, yksittäinen apuohjelma (kuten kirjassa käsitelty K LH Threat Meter, ”KTM”) voi yleistyessään muuttaa koko pelin luonnetta. Tässä näkökulmassa kiteytyy mielestäni hyvin se, mikä tekee monen pelaajan verkkopeleistä niin kiehtovia peli- ja tutkimusympäristöjä. Peliin liittyvien toimijoiden ja muuttujien suuri määrä ja monipuoliset vaikutusmahdollisuudet pitävät kokonaisuuden jatkuvassa muutoksen tilassa. Tällöin vaikutusvalta voi jakautua useamman osapuolen kesken, ja yksittäisenkin pelaajan osallistumisella ja omistajuudella voidaan nähdä olevan merkitystä.

Kirjan loppua kohti Chen nostaa esiin mielenkiintoisia ajatuksia verkkopelien (kehittäjien) ja niiden pelaajien välisistä jännitteistä. On tärkeää olla tietoinen pelisysteemien normatiivisuudesta sekä niihin vaihteittain rakenteistuvasta ”oikeasta tavasta pelata”. Yksittäinen pelaaja tai pelaajaryhmä voi olla voimaton tällaisen edessä. Mitä tapahtuu, kun jotkut pelaajat haluavat pelata peliä toisella tavalla kuin sitä ”kuuluisi” pelata? Toisaalta juuri pitkällä aikavälillä tapahtuvan rakenteistumisen kuvaaminen ja ymmärtäminen on mielenkiintoista, ja tämän työn Chen tekee erinomaisesti. Niin vaikeaa kuin kattavan holistisen analyysin tekeminen onkin, tarvitsemme lisää Chenin teoksen kaltaisia kuvauksia, jos haluamme ymmärtää, mitä pelikulttuurin alati muuttuvan pinnan alla todella tapahtuu.

Vaikka teos on julkaistu vastikään, perustuu se useita vuosia vanhaan tutkimusaineistoon. Tämä ei ole välttämättä huono asia, vaikka tietenkin *WoW* peliympäristönä on muuttunut moneen kertaan sitten Chenin aineistonkeruun. On kuitenkin mielenkiintoista ajatella, että *Leet Noobs* on ikään kuin historiikki, katsaus sellaiseen maailmaan jota ei enää ole. Ehkä se sellaisena voi löytää tiensä myös vanhan *WoWittajan* sydämeen matkaoppaana menneeseen maailmaan.