

## Johdanto

# Pelitutkimuksen vuosikirja 2012 – Johdannoksi

JAAKKO SUOMINEN RAINÉ 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 pitkäjäisaineistoa 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 enakkoteemaa, tietyt aihepiirit ovat nousseet vahvasti esiin useissa teksteissä. Tällä kertaa yhtenä yleisempänä teemana on väärinpelaaminen tai pelin sääntöjen veynttäminen. 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 härnätä 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 Joonas 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 yleistymisen 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 peliluokittelussa 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 hämärtyneenä 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 kilpapeliamista 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 ohjainmekanismit 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 kehittämiseksi. 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.

**P**elitutkimuksen vuosikirjan artikkelit ovat läpikäyneet anonyymien vertaisarvioinnin. Toimituskunnan lisäksi artikkeleita ovat arvioineet kunkin aihepiirin erityis-asiiantuntijat, 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